



**ANTONIO MENEGHETTI FACULDADE
ESPECIALIZAÇÃO EM PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA**

GREICIELE MOSTARDEIRO

**A PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA E A ARTE DA FORMAÇÃO POR
MEIO ESPORTE NO PROJETO BOLA PRA FRENTE**

**RESTINGA SÊCA, RECANTO MAESTRO
2026**

GREICIELE MOSTARDEIRO

**A PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA E A ARTE DA FORMAÇÃO POR
MEIO ESPORTE NO PROJETO BOLA PRA FRENTE**

Artigo apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Especialização em Pedagogia
Faculdade Antonio Meneghetti - AMF.

Orientador: Prof. Ricardo Rechden Barcellos

RESTINGA SÊCA, RECANTO MAESTRO
2026

GREICIELE MOSTARDEIRO

**A PEDAGOGIA ONTOPSICOLÓGICA E A ARTE DA FORMAÇÃO POR
MEIO ESPORTE NO PROJETO BOLA PRA FRENTE**

Artigo apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Especialização em Pedagogia
Faculdade Antonio Meneghetti - AMF.

Orientador: Prof. Ricardo Rechden Barcellos

Restinga Sêca, 16 de Julho de 2026.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Ricardo Rechden Barcellos
Orientador do Trabalho de Conclusão de Curso
Faculdade Antonio Meneghetti

Prof. Dr. Bruno Fleck da Silva
Membro da Banca Examinadora
Instituição

Prof (a). Ma. Patrícia Dias
Membro da Banca Examinadora
Instituição

A Pedagogia Ontopsicológica e a Arte da Formação por meio esporte no Projeto Bola pra Frente

Greiciele Mostardeiro¹

Ricardo Rechden Barcellos²

RESUMO: Este trabalho aborda sobre a Pedagogia Ontopsicológica, com foco no autoconhecimento, e a Pedagogia Esportiva como ferramenta de ensino integral, corpo e mente, articulando os conhecimentos sobre tomada de decisão, corporeidade e fundamentos do futsal. A pesquisa tem como propósito desenvolver um artefato pedagógico como instrumento de ensino-aprendizagem, promovendo não somente ações técnicas do jogo, mas também uma conscientização sobre as ações e as escolhas dos alunos durante a prática esportiva, com reflexos no cotidiano fora de quadra. A metodologia utilizada é a pesquisa bibliográfica, exploratória e descritiva, realizada com alunos participantes do projeto Bola pra Frente com atividade esportiva que realiza a formação humana através do futsal.

O trabalho desenvolveu uma ferramenta de estratégia lúdica que auxilia na compreensão dos conteúdos mente e corpo, que possibilita a avaliação dos conhecimentos adquiridos. Os resultados indicam que o artefato pedagógico contribui efetivamente com o objetivo. Conclui-se que o uso desse artefato se mostrou efetivo e eficaz, podendo ser utilizado por professores/escolas, na avaliação de conhecimento e no processo evolutivo da aprendizagem em diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Pedagogia Ontopsicológica; Pedagogia Esportiva; Autoconhecimento; Tomada de decisão; Corporeidade.

ABSTRACT: This work addresses Ontopsychological Pedagogy with a focus on self-knowledge and Sports Pedagogy as a tool for integral teaching, body and mind, articulating

¹ Greiciele Mostardeiro: Bacharel em Educação Física pela Faculdade Metodista de Santa Maria – FAMES; Professora Projeto Bola pra Frente da Fundação Antonio Meneghetti; Especialista em Educação Física Escolar pela Universidade Federal de Pelotas – UFPEL.

² Ricardo Rechden Barcellos: Bacharel em Ontopsicologia pela Antonio Meneghetti Faculdade - AMF; Professor da disciplina Instrumentos de Análise III (diagnose) no bacharelado em Ontopsicologia da AMF; Professor de disciplinas FOIL na AMF; Professor no Curso de Especialização em Pedagogia Ontopsicológica da AMF da disciplina Estrutura científica e Método Ontopsicológico; Palestrante no Projeto Estamos Juntos da Fundação Antonio Meneghetti; Sócio titular da RICARDO BARCELLOS CONSULTORIA EMPRESARIAL LTDA.

knowledge about decision-making, corporeality, and the fundamentals of futsal. The research aims to develop a pedagogical artifact as a teaching-learning instrument, promoting not only technical actions of the game but also an awareness of the students' actions and choices during sports practice and in their daily lives off the court. The methodology used is bibliographic, exploratory, and descriptive research, carried out with students participating in a project with sports activity that carries out human formation through futsal.

The work developed a playful strategy tool that helps in understanding the mind and body content, enabling the evaluation of acquired knowledge. The results indicate that the pedagogical artifact effectively contributes to the objective. It is concluded that the use of this artifact proved effective and can be used by teachers/schools in mediating knowledge as well as in the evolutionary process of learning.

Keywords: Ontopsychological Pedagogy; Sports Pedagogy; Self-knowledge; Decision-making; Corporeality.

Sumário

1. Introdução	8
1.1. Objetivo Geral:	9
1.2. Objetivos Específicos:	9
2. Fundamentação Teórica	9
2.1 Ontopsicologia	10
2.1.1 Pedagogia Ontopsicológica	11
2.1.2 Identificação e Autoconhecimento	12
2.2. Pedagogia Esportiva	14
2.2.1 Tomada de decisão	15
2.2.2. Percepção (identificar estímulo)	16
2.2.3. Compreender (seleção resposta)	16
2.2.4. Resposta	17
2.2.5. Fundamentos (Técnica de jogo)	18
2.2.5.2 Passe	19
2.2.5.3 Drible	19
2.2.5.4 Domínio	20
2.2.5.5 Finalização	20
2.2.5.6 Finta	20
2.2.6 Corporeidade (Técnica motora)	21
2.2.6.1 Equilíbrio	22
2.2.6.2 Noção espacial	23
2.2.6.3. Coordenação motora	24
3. Método	24
3.1 Delineamento e fases da pesquisa	25
3.1.1 Conscientização sobre o problema	26
3.1.2 Levantamento dos artefatos	26
3.1.3 Proposição e desenvolvimento do artefato	28
3.1.4 Avaliação do artefato	5
3.1.5 Conclusão	7
4. Resultados e Discussão	8
4. Considerações Finais	9
Referências	10

1. Introdução

O âmbito esportivo é um meio importante na contribuição da educação das crianças e jovens, pois, através dele, acessamos diferentes realidades sociais de pessoas em formação, por ser uma oportunidade de ensinar, de modo recreativo, por meio de jogos e atividades lúdicas, em um ambiente saudável, cuidando da mente e do corpo de cada um, e agindo coletivamente.

No Projeto Bola pra Frente, o futsal o esporte utilizado como meio de formação, ensinando às crianças, entre tantas coisas, as regras do esporte, responsabilidade, socializações, convivência com as diferenças, sendo que toda essa vivência possibilita o aprendizado de valores que irão impactar em suas vidas, ensinando o protagonismo responsável, movimentando o corpo com um aprendizado amplo das valências físicas e motoras. O projeto é um entre vários da Fundação Antonio Meneghetti e está, atualmente, com 11 anos de atuação ininterrupta em diversas cidades da quarta colônia, com parcerias das escolas municipais e estaduais, envolvendo as crianças de 7 a 15 anos em uma trajetória de aprendizado que une esporte e autoconhecimento como parte de um ensino realizado por uma equipe interdisciplinar, com professores de Educação Física e em formação em Ontopsicologia trabalhando em prol da formação dos jovens. A Fundação Antonio Meneghetti de pesquisa Científica, Humanista e Educacional (FAM) foi criada em 29 de janeiro de 2010, pelo Acad. Prof. Antonio Meneghetti. A instituição incentiva e promove a educação, a cultura e a pesquisa científica por meio de programas: Culturais e Educacionais, Difusão da Ontopsicologia e Centro Internacional de Arte e Cultura Humanista Recanto Maestro.

Como profissional atuante no projeto Bola pra Frente nesses 11 (onze) anos de projeto, e desde o início, percebeu a importância da formação para as crianças e jovens que, juntamente com as famílias, tem um grande propósito, muito além da competição esportiva, que é o de ensinar e educar as crianças para terem autonomia diante das responsabilidades que encontrarão na vida.

Neste trabalho, aborda-se sobre Pedagogia Ontopsicológica e Pedagogia Esportiva contemplando a aplicação simultânea destes conteúdos, no que se aplicarem, para mostrar a importância desse elo e a grande responsabilidade das pedagogias para os professores do

projeto. Como desenvolver um artefato avaliativo que contemple a Pedagogia Ontopsicológica e a Pedagogia Esportiva com conscientização do corpo e da mente trabalhados no Projeto Bola pra Frente?

Além de complementar, de forma avaliativa e específica, o modo como as crianças envolvidas vivenciam e superam os desafios, conectando com aspectos de autoconhecimento, tomada de decisão, corporeidade e questões técnicas do futsal.

Definimos os seguintes objetivos, geral e específicos, como escopo deste trabalho:

1.1. Objetivo Geral:

Construir uma ferramenta pedagógica capaz de avaliar e ensinar o aluno a tomar decisões nas atividades esportivas e na vida e desenvolvê-las como hábito, através da percepção de si quanto ao corpo e mente, de forma autônoma e criativa.

1.2. Objetivos Específicos:

A pesquisa busca mensurar os conhecimentos adquiridos e os benefícios no desempenho motor e na tomada de decisão;

Transmitir conhecimentos técnicos do esporte;

Como contribuir no aprendizado consciente do autoconhecimento para tomar decisões cotidianas;

2. Fundamentação Teórica

A Ontopsicologia é uma ciência interdisciplinar e epistêmica que analisa o evento homem no seu fato existencial, histórico, e o valor positivo, criativo, presente em cada ser humano. O patrono dessa ciência Acadêmico Prof. Antonio Meneghetti (1936, Itália – 2013, Brasil) destaca que a visão da Ontopsicologia é: “O homem, protagonista responsável, baseado em uma virtualidade capaz de atuação pessoal no ser, de onde parte o embasamento da Pedagogia Ontopsicológica, que é: “A arte de como coadjuvar ou evolver uma criança à realização” (Meneghetti, 2014, p. 10).

A Pedagogia Ontopsicológica revela um sentido de realização responsável do ser humano ao adquirir a consciência e a lucidez para a realidade particular daquele ser humano, resultando em realizações vencedoras.

Quanto à Pedagogia Esportiva, apresentaremos aspectos relevantes dentro da prática esportiva, como a corporeidade, na forma de movimentar o corpo com técnica, como dar sentido ao que se está fazendo por meio da tomada de decisão e as técnicas do futsal. Com essas duas pedagogias, os conhecimentos se somam para enriquecer este trabalho e dar sentido ao resultado final.

Busca-se a criação de um artefato que faz parte da grade curricular como entrega final do Curso de Especialização de Pedagogia Ontopsicológica. Dessa forma, este trabalho científico tem como objetivo a criação desse artefato, trazendo os conteúdos estudados em formato de perguntas e respostas e estruturados da seguinte maneira: conscientização do problema; levantamento do artefato; desenvolvimento do artefato; avaliação do artefato; conclusão; e será concretizado na forma de um instrumento avaliativo pedagógico, constituído de um questionário (quiz), que será aplicado, inicialmente, nas turmas do Projeto, mas, também, com o objetivo de poder ter, posteriormente, outros usos educacionais em escolas, em outros projetos etc.

Nos próximos capítulos, apresentamos as fundamentações dos conteúdos de cada pedagogia, segundo os autores das respectivas áreas.

2.1 Ontopsicologia

A primeira ciência que norteará este trabalho é a Ontopsicologia, por analisar os valores naturais presentes em cada ser humano, de modo individual, por ser uma ciência que estuda a lógica do homem real, sadio, responsável e artífice positivo de bem-estar e socialidade.

Ao se referir sobre o fazer ciência, Meneghetti (2010, p. 27) explica que é: “escolher um espaço operativo e compreender suas causas para variá-las de acordo a funcionalidade.” No esporte é fundamental que as crianças analisem as informações contidas, segundo as suas percepções, como, por exemplo: a quadra, o próprio corpo, o momento da ação, entre outros; percebendo e entendendo o contexto, compreenderá a maneira de agir, tornando a ação funcional e de sucesso.

No contexto deste trabalho, é fundamentalmente aplicada a Pedagogia Ontopsicológica, pois a interação da criança no jogo proporciona: responsabilidade como pessoa e significativos processos em seu desenvolvimento. O prof. Meneghetti nos traz a clara definição do termo “pessoa” como “indivduação, significa existir de modo próprio, unívoco, para si, distinto de qualquer coisa: nesta sua propriedade distinta, o sujeito se põe como

pessoa íntima ao próprio ser. O Eu se alcança de tal forma para si que pode contatar-se *Eu sou*. (nrp: Do latim *per se esse = ser por si, ser para si*” (Meneghetti, 2010, p. 415).

O ambiente proporcionado pelo Projeto Bola pra Frente, aliado com a forma a qual a criança é conduzida, contribui para o seu desenvolvimento, nas percepções do corpo e mente, nas relações sociais, reforçando as premissas da Pedagogia Ontopsicológica, em profundo respeito ao projeto de natureza de cada uma delas.

2.1.1 Pedagogia Ontopsicológica

Os aspectos relevantes que aqui abordamos são: o conceito, a responsabilidade de ensinar, a evolução pessoal e o nascimento do Eu.

A Pedagogia Ontopsicológica não é uma ciência específica, mas uma aplicação da Ciência Ontopsicológica, que traz uma reflexão importante sobre uma nova pedagogia: “O escopo prático é educar o sujeito a fazer e a saber si mesmo: fazer uma pedagogia de si mesmo como pessoa líder no mundo, educar um Eu lógico histórico com capacidades e condutas vencedoras” (Meneghetti, 2015, p. 14).

Ao se apropriar dos conhecimentos dessa ciência, o professor/educador aprende, percebe e respeita o projeto de natureza de cada criança, organizando as práticas educacional e pedagógica, não somente como uma transmissão de conteúdo, mas como uma ação consciente, orientando o aluno a desenvolver suas próprias potencialidades, sabendo liderar a si mesmo, sendo responsável pelas suas escolhas e sendo protagonista da própria vida, pensando e agindo com êxito de formas lógica e vencedora. Meneghetti reforça a grande possibilidade que temos ao estudar Pedagogia Ontopsicológica e a responsabilidade ao educar através dela:

Toda visão ontopsicológica em relação à pedagogia é uma auscultação dos sinais do código-base da vida, que a criança possui intrinsecamente, para adaptar progressivamente esse projeto fundamental à elaboração da construção e responsabilidade social (Meneghetti, 2014, P. 15).

A Pedagogia Ontopsicológica é fundamentada em como entender os processos naturais das crianças, percebendo os indicativos que elas possuem internamente, escutá-las e adequar, aos poucos, com o projeto, preparando-as conscientemente e com discernimento para as suas responsabilidades.

Para quem possui ou busca efetivamente o conhecimento e a compreensão da Pedagogia Ontopsicológica, com seriedade, percebe o diferencial e a relevância que esta ciência possui, pois, conforme Meneghetti (2013, p. 69), “Somente aquele que é dotado de livre interação entre o Eu e o Em Si é educador funcional.”. Reafirma, também, sobre os

sentidos de exatidão e de crescimento (Meneghetti 2014, p. 16) quando diz: “Conseguir conscientizar e coordenar-se em ação específica ao sentido exato de cada situação é crescimento segundo o fundamental sentido apriorístico ou realização do fim personológico.”

Fica claro que ensinar a criança também é se autoconhecer, é a forma que impulsiona verdadeiramente para o encontro de si, proporcionando crescimento a partir do interno, impulsionando com melhores escolhas para se tornarem adultos de sucesso.

A pedagogia proposta pela escola ontopsicológica não é uma mudança dos programas previstos pelo Estado ou pelo conhecimento e tradição cultural já codificada, mas objetiva exclusivamente verificar quais são os pressupostos base para que os nossos jovens – num amanhã- possam verdadeiramente testemunhar exemplificar a consciência prometeica: o homem que é e que faz (MENEGHETTI, 2014, p. 23).

A Pedagogia Ontopsicológica ensina as bases mínimas e necessárias para que os jovens em formação se mantenham em desenvolvimento, agindo com pensamento crítico e sabendo o que estão fazendo para si, assim, se constituirão por meio de ação correta diante da vida e da sociedade, dentro da atividade em grupo a criança aprende que o trabalho em grupo faz bem para si onde possibilita construção e aprendizado. Meneghetti nos reforça quão benéfico é esportes em grupo:

“O tipo de atividade esportiva que aconselho é um esporte de autoliberação feito com um grupo de amigos. Esse é o verdadeiro esporte vital. Não é uma atividade agosnística, mas qualquer esporte de grupo, porque o grupo faz socialidade, dialética, conjunto, e cria um reforço de personalidade.” (Meneghetti, p.189)

Com as possibilidades que a Pedagogia Ontopsicológica proporciona, a criança percebe-se em sua existência em uma constante evolução pessoal, proporcionando a si muitos resultados importantes, como a autoconstrução:

Com o nascimento do Eu ou o surgimento da reflexão, a criança, como existência, constitui-se ato e exterioriza-se em um processo de reflexão. Em qualquer contexto, tende a confirmar-se com autonomia própria, em uma egoicidade absoluta. Em qualquer mover-se ela busca ter as melhores do ambiente em sua vantagem (Meneghetti, 2014, p. 37).

O nascimento do eu como um processo que a natureza humana necessita para se realizar como pessoa, leva ao desenvolvimento do ser humano, que implica em saber sobre a própria individualidade, sobre seu potencial, aprendendo a ser líder da sua própria vida. Seguiremos fazendo abordagens ao longo do trabalho, sobre o nascimento do eu, pela sua grande importância, esclarecendo e contextualizando no Projeto.

2.1.2 Identificação e Autoconhecimento

A partir do nascimento, a criança possui uma ligação afetiva materna, um refúgio, uma segurança emotiva que, de algum modo, acaba por se repetir na sua vida. Essa identificação acontece em vários momentos da vida, como, por exemplo, no decorrer da adolescência,

quando os jovens buscam amizades em grupo, identificando-se com os comportamentos. Na vida adulta se mostra quando o homem cria os modelos culturais que representam, os personagens, os líderes, os famosos, buscando algo que autentique a segurança de viver.

No decorrer da infância, até os 3 anos, a criança possui o instinto de posse, demonstrado em suas ações, e essas experiências favorecem os primeiros passos da criança na percepção a si mesmo, afirmado, conforme Meneghetti, que coloca sobre esta busca de individuação da criança no ambiente, “A experiência de jogar ou deixar cair objetos, além de ser domínio espacial e afirmação da individuação no ambiente, é como se reconfirmasse que o indivíduo tem uma capacidade autônoma.” (Meneghetti 2014, p. 182)

Após os 3 anos, a autonomia da criança muda e se torna mais forte o instinto de posse, às vezes, realizando perguntas sobre sua existência e, provavelmente, em algumas destas perguntas, a criança foi frustrada com as respostas dos pais em que não responderam de forma real, ou o mais próximo possível da realidade. Essas respostas necessitam ser mais concretas, pois se devem à importância para a criança, ela tem proximidade com a realidade natural e objetiva do mundo, por isso, é preciso entender a criança para contribuir no seu desenvolvimento de forma correta.

A ludicidade contribui no caminhar de autoconhecimento da criança, onde aprende brincando; o jogo entra, nesse aspecto, como uma forma de aprendizado e de fortalecimento da autenticidade da criança. Meneghetti confirma a importância do lúdico: “Somente a atividade lúdica é uma atividade de descarga de crescimento, de satisfação, de introjeção do real e também de individuação de si diante de si mesmo e do mundo externo.” (Meneghetti, 2014, p. 183).

Nessas descobertas, o processo de identificação que faz parte do processo de desenvolvimento e uma etapa mediadora para o processo de autenticação é importante e relevante se soubermos aplicar em nossas vidas. Nesse sentido, compreender como ocorre a identificação se torna fundamental para um desenvolvimento saudável; o professor Antonio Meneghetti esclarece que: “O processo de identificação é uma arma de dois gumes. Se bem precisada e regulada leva o indivíduo a maturidade; de outra forma, bloqueia e desagrega a autenticidade.” (Meneghetti, 2014, p.157)

O ser humano passa diariamente por esse processo de identificação, porém, é preciso observar se ele é autêntico ou se está apenas repetindo situações sem conseguir lidar com as mudanças reais em sua vida, continuando, de maneira imatura, suas ações. Ao aceitar as mudanças, os desafios, autoanalisa-se para trabalhar com os processos reais, retomando sempre quando preciso e, possuindo coragem para existir, obterá um equilíbrio em suas ações.

Esse equilíbrio é a disponibilidade de aceitar as mudanças de ação interior e conseguir se defender dos modelos culturais, psicológicos, sociais, criando algo novo para si, reinventando-se de uma forma que permita a funcionalidade do ser em sua existência, formando uma consciência para realizar as mediações necessárias e conscientizando sobre sua individualidade.

Essa identificação, conforme mencionamos, desde a infância até a vida adulta, resulta no autoconhecimento, pois, juntamente com estes equilíbrios, o indivíduo promoverá para si as mudanças necessárias para se autoconhecer cada vez mais.

A seguir, para adicionarmos com o que até aqui abordamos da Pedagogia Ontopsicológica, trazemos a Pedagogia Esportiva como um meio de agregar conhecimento através dos movimentos do seu corpo, ludicidade do jogo e tomadas de decisões, com um material rico de conhecimento, dando um suporte para os educadores.

2.2. Pedagogia Esportiva

Neste capítulo sobre a Pedagogia Esportiva são abordadas as habilidades motoras e cognitivas, por serem as principais e suficientes, aplicáveis na faixa etária infanto-juvenil. Nas práticas esportivas, essas habilidades são desenvolvidas e aprimoradas ao longo do tempo, através de exercícios que preparam a criança, de acordo com as idades e a individualidade de cada um. Não tem como foco uma performance atlética, mas, sim, como forma de contribuir no desenvolvimento corpóreo, nas técnicas do esporte, na consciência das tomadas de decisão, sempre sendo aprimoradas.

Nessa mesma linha, segundo os autores Oliveira e Paes (2004, p. 1), “O ensino dos jogos desportivos coletivos deve ser concebido como um processo na busca da aprendizagem.”

A aprendizagem dessas habilidades, dentro do processo educativo no esporte, oportuniza às crianças compreenderem e se desenvolverem diante das evoluções naturais para as suas idades, tanto motoras quanto corpóreas, como capacidades para resolver problemas e de se adaptar a novas situações.

Com essas premissas, o artefato, objeto deste trabalho, auxiliará os/as professores/escolas a encontrarem estímulos e formas de atuarem, favorecendo no ambiente de aprendizado, nos pontos específicos que de fato necessitam melhorias.

Dentro da Pedagogia Esportiva, como tópicos básicos e pertinentes para os objetivos deste trabalho, abordaremos sobre: tomada de decisão, os fundamentos do futsal e a corporeidade. Os conteúdos dos temas foram selecionados conforme se interligam com os

aspectos corpo e mente, construindo um processo integrado e potencializando as habilidades motoras e cognitivas dentro do contexto de formação.

2.2.1 Tomada de decisão

A tomada de decisão é um processo cognitivo que, junto com suas habilidades motoras e técnicas, desenvolverá na criança inteligência, criatividade e raciocínio lógico. “Nos esportes coletivos, a tomada de decisão sempre foi relacionada à tática, caracterizada como a capacidade do jogador e/ou da equipe de resolver problemas.” (Greco, 2006) Pois nos momentos de decisão do jogo, o aluno/jogador deve pensar e agir muito rápido, resolvendo problemas que surgem para conseguir ter um resultado satisfatório. Esse aprendizado, e com a criatividade, diante de situações problemas durante o jogo, leva o aluno a se organizar corporalmente e mentalmente dentro de quadra, conseguindo decidir o que precisa fazer de forma satisfatória, organizando rápido seus pensamentos e estratégias, aprendendo a ter agilidade mental para pensar e resolver problemas.

Sobre o desenvolvimento da criatividade, fica claro o aspecto a ser priorizado, segundo Andrade (2018, pág. 29): “...as metodologias do treinamento no futsal priorizam muito a aquisição da performance física-técnica e tática, não priorizando suficiente o poder criativo do atleta”. O jogo é um momento rico em incertezas e estes produzem riscos e benefícios para as equipes, justificando a importância do trabalho voltado para a criatividade. Aqui fica claro que a metodologia deverá priorizar o “poder criativo” que essa riqueza do jogo dá.

A elaboração de modelos de treinamentos com grau elevado de problemáticas como fonte de exercícios de tomada de decisão e criatividade é importante para as situações-problemas dentro do desporto e os seus benefícios para o sistema cognitivo. O autor Macedo afirma:

“As situações-problemas caracterizam-se por colocar em prática determinadas ações, ativando combinações de outras aprendizagens, tomada de decisões e mobilização de recursos, de forma fragmentada de domínio complexo em nossas vidas, como no trabalho, em conflitos, na convivência com outras pessoas, padrão que se repetirá a todo momento em nossas vidas” (Macedo, 2002, p. 69).

Ou seja, uma situação-problema propõe algo para determinado indivíduo em busca da concretização de objetivos, convidando a superar obstáculos em busca dessa realização, sendo que estas situações, além do jogo, também direcionam a refletir qual a melhor atitude a ser tomada de forma consciente, sendo que é uma estratégia que leva os indivíduos a raciocinar de forma que aumente o nível cognitivo.

Em uma modalidade esportiva como o futsal, o ensino-aprendizado por meio da situação-problema consegue oferecer aos praticantes a possibilidade, em forma de desafios, de desenvolver a inteligência, a criatividade, o aumento do nível de conhecimento em vários sentidos, não só no jogo. A tomada de decisão depende de três elementos, que são: percepção (identificar o estímulo), compreender (selecionar a resposta) e a estratégia da resposta. A seguir, abordamos cada um desses fatores e sua importância.

2.2.2. Percepção (identificar estímulo)

Os estímulos percebidos e diversificados nas situações-problemas realizadas em forma de atividades esportivas proporcionam diferentes momentos de agilidade mental dos pensamentos para achar soluções de forma criativa. Barbosa (2014 pág. 30) enfatiza que: “Baseando na experiência e informações previamente adquiridas e armazenadas na memória, o indivíduo poderá decifrar os problemas ali presentes e reconstruir ações eficientes para sua solução.”

Essas situações-problemas nos treinos e jogos contribuem para que o aluno consiga tomar decisões necessárias, tanto no âmbito do desporto em que está praticando quanto em questões cotidianas da vida. Pois é por meio desta habilidade cognitiva que o jovem será capaz de refletir e estruturar novas ideias funcionais para resolver problemas de forma satisfatória, pensando rapidamente, com atenção no que está realizando.

Os recursos cognitivos para estimular a percepção durante as atividades são um meio de trazer mais confiança do aluno em si, já que, ao se deparar com as dificuldades, percebe que pode conseguir resolver os desafios propostos, pensando e respondendo de maneiras eficiente e adequada.

2.2.3. Compreender (seleção resposta)

A seleção da resposta, que veio com a tomada de decisão, é um fator muito importante no resultado da situação-problema. A compreensão que o aluno deve ter sobre as situações-problemas, que o levarão a tomar uma decisão, e escolher a resposta ótima, é fortemente influenciada pelo que está acontecendo entre tantos fatores, como regras, dinâmicas, objetivos etc.

Para escolher bem, o aluno precisa compreender o jogo e seu contexto, e ver quais possibilidades existem naquele momento, pois a dinâmica do desporto gera adversidades o tempo todo (pressão do adversário, mudança de espaço etc.) e, ao escolher da melhor forma, o aluno demonstra a boa leitura e a atenção da situação para antecipar os problemas.

Barbosa explica quais perguntas importantes o jogador inteligente e criativo analisa nas ações do jogo:

“Entendemos por jogador inteligente no futsal, o sujeito que compreende o jogo de modo pleno, que se adapta a diferentes exigências do jogo. Aquele que sabe não só passar a bola, mas como e quando passar. Aquele que sabe não só quando chutar, mas como e quando chutar a gol. O jogador inteligente deve saber defender e atacar no momento certo e da maneira mais correta possível, ter “versatilidade e criatividade” (Barbosa, 2014, p.2).

O desenvolvimento desse fator mencionado acima, “como” e “quando” realizar a ação, é imprescindível no trabalho cognitivo, pois organiza as atividades com os objetivos definidos para alcançar o resultado planejado e, assim, o aluno se prepara para tornar suas ações diferenciadas.

O aprendizado da compreensão da resposta acontece na sequência da seleção de estímulos e é no treinamento em meio a situações-problemas que se reforça o aprendizado, conforme o autor Barbosa confirma: “Assim sendo, o treinamento em meio a situações-problemas estimula os jogadores adaptar-se a novas exigências, levando-os a novos estágios de conhecimento conforme praticam e constroem suas respostas.” (Barbosa, 2014, p.3)

Essas atividades, através de problemas a serem solucionados, ajudam em grande escala o raciocínio do aluno, aumentando o nível cognitivo, melhorando sua estrutura mental, tornando o treino o mais próximo do real de um jogo e desenvolvendo as habilidades que se tornam capacidades.

2.2.4. Resposta

Diante do processo da tomada de decisão, o autor Barbosa (2014, pág. 3) reforça que: “O treino deve possibilitar a vivência real do jogo para chegar a uma resposta satisfatória, a experiência prática das situações, o experimento permite o erro, para que, o aluno possa avaliar em seu plano mental qual ação mais adequada deve escolher para cada tipo de situação-problema que o jogo lhe impõe.”

Por meio de atividades que estimulem o aluno a pensar e a solucionar problemas, compreenderá e ganhará confiança ao decidir a melhor ação a se fazer, como, por exemplo: entre um chute ou um passe, decidir qual é a forma correta para aquela resposta.

Sem os estímulos necessários, a criança irá agir por impulso, não refletindo sobre as ações, sem ter atenção necessária, sem a capacidade obtida pelas memórias de trabalho nos treinos, portanto, não serão eficientes. Evidencia-se aqui que a preparação dos profissionais professores é fundamental para a aplicação da pedagogia necessária dentro dos aspectos da tomada de decisão e produzir o sucesso em cada uma dessas fases de seu desenvolvimento.

Na sequência, abordaremos os fundamentos do futsal, fator imprescindível, juntamente com a tomada de decisão, ensinando o aluno a pensar para decidir e agir.

2.2.5. Fundamentos (Técnica de jogo)

Como técnica ou fundamento, considera-se o movimento realizado pelo praticante permitindo a continuidade e o desenvolvimento do jogo para que o aluno aprenda a se organizar corporalmente e tendo, dentro da partida, a melhor solução ao realizar uma ação.

Nessa perspectiva de ensino dos fundamentos, o autor Silva traz uma ótima explicação sobre a maneira individual de ensinar o gesto técnico, e com qualidade, para alcançar o resultado satisfatório: “Os desempenhos individuais provocam um apuro qualitativo da equipe e também que o gesto técnico aprendido de uma forma analítica possibilita uma aplicação eficaz nas situações de jogo.” (Silva, 1998, p.22).

O ensino da técnica do jogo de forma analítica possui foco no gesto técnico isolado e preciso e é utilizado nas categorias menores, pois é um ensino detalhado para desenvolver precisamente cada aspecto do jogo antes de apresentar as complexidades de uma partida real. Isso é pertinente, uma vez que os fundamentos têm ligação com os aspectos motores no futsal, pois a criança precisa ter um bom repertório, conforme a autora Lucena nos mostra: “No futsal, as técnicas individuais, empregadas durante a prática do jogo, são fundamentalmente influenciadas pelos componentes de equilíbrio, ritmo, coordenação geral e coordenação espaço-temporal.” (Lucena, 1994, p.29)

Esses componentes motores do gesto esportivo são desenvolvidos, preferencialmente, na fase de maturação da infância, suprimindo, assim, as demandas que o corpo precisa, como: o controle corpóreo, o ritmo, a coordenação motora e o equilíbrio.

2.2.5.1 Condução

A Condução de bola, segundo Voser (2001 p.33), “é a ação de andar ou correr com a bola, próxima ao pé, por todos os espaços possíveis de jogo, protegendo-a quando está sob pressão e marcado pelo adversário. É um dos fundamentos que, durante o aprendizado, propicia um maior tempo de familiaridade com a bola, facilitando aprendizado do controle e do drible.”

Para uma melhor condução da bola, Voser (2001 p.33) orienta que o atleta deve fazê-la com a cabeça elevada para ter uma melhor visão do jogo, mantendo a bola próxima ao corpo e

protegendo-a, coordenando os movimentos com equilíbrio e velocidade, mantendo a visão do espaço de quadra, sempre atento às condições de passe, drible, chute a gol e mantendo a posse da bola.

Ainda neste tema da condução, considerando, também, a corporeidade, Voser (2001 p.34) ressalta que: o mesmo fundamento anterior de condução, que é uma ação individual com a bola, consiste numa combinação de recursos, tais como: equilíbrio, velocidade de arranque, agilidade, ritmo e sentido de improvisação. Para a sua execução, o atleta deve ter completo domínio da bola, criatividade e leitura de jogo e, dessa forma, ganhar vantagem no jogo. Até aqui fica evidente o quanto é imprescindível o ensino corpóreo para o aluno/jogador possuir um bom domínio dos fundamentos, consciente do que está realizando.

2.2.5.2 Passe

O passe, como elemento básico do futsal, é a principal conexão entre jogadores da mesma equipe, é de fundamental importância, conforme aborda Tenroller: “acontece muitíssimas vezes num jogo, mais que qualquer outro fundamento. Além da sequência possível do jogo, tem efeito psicológico muito interessante e rico, pois aquele que recebe a bola, poderá sentir-se integrante da equipe – estará ajudando a construir a jogada”. (Tenroller, 2008 pág. 60).

O ensino do aspecto técnico do passe possibilita e impacta na aprendizagem gerando o sentido de pertencimento à equipe, sendo um fator que o professor deve trabalhar como forma de contribuir na autoestima dos alunos, pois fortalece o desenvolvimento quanto à formação.

O passe é uma habilidade que o aluno precisa conseguir realizar com sucesso para continuar as jogadas sem perder a bola para o adversário. Nesse quesito, o autor (Santos, 2000) define como: “A habilidade que o praticante deverá possuir visando à progressão das jogadas nas trocas de bola, obtendo uma organização das jogadas”.

2.2.5.3 Drible

O drible é uma das ações que necessita grande coordenação entre corpo e mente para ter êxito, pois, conjuntamente com a leitura da quadra, possibilita se movimentar, ganhar espaço e manter o controle da bola. Conforme Tenroller: “Este fundamento se apresenta como “uma série de movimentos e ações que culmina com a superação dos adversários e a sequência da jogada com a posse de bola”. (Tenroller, 2008 p. 62)

Contribuindo, nesse contexto sobre drible, Ribeiro (2024, p. 5) afirma que: “O drible possui algumas especificações: nesta ação, é esperado que o jogador adote um comportamento direcionado a buscar espaços livres e encontrar uma posição adequada para continuar a jogada

ofensiva, permitindo-lhe explorar diversas opções sem perder a posse da bola.” Com essa noção sobre o drible, o aluno percebe o próprio corpo, organiza formas de conseguir enganar o adversário e, assim, ganhará vantagem corporal, mantendo a posse de bola.

2.2.5.4 Domínio

O domínio é uma das técnicas que necessita do uso consciente do corpo, pois pode ser realizado com várias de suas partes. Voser (2001, p.) define domínio como: “habilidade de um praticante receber a bola, amortecendo-a, e mantê-la sob seu controle”. No ensino, deve ser evidenciado ao aprendiz para ter cuidado ao receber a bola, ao dominá-la das várias formas, também com várias partes do corpo, onde é fundamental essa atenção e concentração, pois possuindo uma plena percepção corporal poderá realizar o domínio de forma consciente e eficiente.

2.2.5.5 Finalização

A finalização é um fundamento com o objetivo de fazer o gol na oportunidade e na direção certa, conforme Júnior, Souza, Muniz (2005, p.23): “[...] o chute é a ação de golpear a bola com os pés, objetivando fazê-la entrar no gol adversário, ou tirá-la da proximidade do seu próprio gol.” Da mesma forma que podemos fazer o gol, também é utilizada para afastar de sua meta. Para ter sucesso na finalização é necessário ter precisão correta, garantindo uma boa direção do chute, com a velocidade adequada. De acordo com Ferreira (1994, p.52): “[...] chute é a ação de golpear a bola, visando desviar ou dar trajetória a mesma, estando ela parada ou em movimento.”

2.2.5.6 Finta

A finta é dos fundamentos que exige inteligência criativa e agilidade corpórea para a sua realização e que também pode ser realizada por quem está sem a bola. São movimentos para conseguir ganhar espaço em relação ao adversário, conseguir criar linha de passe, dar continuidade nas jogadas, ludibriar os adversários etc. Tenroller afirma: “é uma ação de inteligência motora e cognitiva que ocorre no espaço e tempo apropriados”. (Tenroller, 2008 pág. 62).

Esse deslocamento, quando ocorre sem a bola, é justamente para que se possa recebê-la em situação privilegiada, ou seja, sem a pressão do adversário, deslocando-o.

Os fundamentos até aqui apresentados, separadamente para fins didáticos, na realidade do esporte, são simultâneos ou interligados conforme o desenvolvimento e as necessidades do

jogo e do jogador. Além de serem aspectos técnicos do esporte em si, também são simultâneos e interligados com os outros aspectos do autoconhecimento, tomada de decisão e corporeidade, que é apresentada a seguir, como forma integral que ensina a criança a pensar, agir, movimentar-se, no esporte e, também, na vida.

2.2.6 Corporeidade (Técnica motora)

A corporeidade, o corpo, é o princípio de individuação base a meio pelo qual o sujeito sente o mundo, é uma das bases também para um bom resultado nos esportes, pois tem como objetivo a manutenção do controle sobre o corpo durante as ações que são exigidas na prática esportiva. Nobrega (2005, p. 80) afirma que “corporeidade pode ser entendida como [...] a condição essencial do ser humano, sua presença corporal no mundo, um corpo vivo que cria linguagem e se expressa pelo movimento, com diferentes sentidos e significados”.

A corporeidade ajuda a criança a entender suas habilidades, naturais em relação ao seu corpo, tanto em movimento como no ambiente, na cultura, na expressão, formando sua história de vida. Com essa visão, explica Meneghetti (2014 p. 36): “Nós podemos ajudar a criança a decidir pela vida, não com as curas externas, com remédios etc., mas com a decisão interna de amor, de querê-la como quer que seja na sua total liberdade, no sentido de respeito ao que ela já é”.

É necessário que os adultos responsáveis pelo desenvolvimento da criança tenham a clara compreensão e respeito com o processo educativo natural daquela infância, favorecendo a realização da identidade da criança. Nesse processo é de grande importância os princípios da Pedagogia Ontopsicológica para conduzir a criança em sua autorrealização, conforme sua identidade. Pedagogia Ontopsicológica significa: “a arte de formar o homem-pessoa na função social”. (Meneghetti 2014 p. 195)

Através do esporte, é possível realizar a mediação nessa formação entre um ensino pleno e saudável sobre os benefícios que são gerados ao conectar corpo e mente, tornando-se uma forma de conscientização na formação do aluno diante de suas ações e a realização de si mesmo. Ribeiro relata sobre o corpo e a oportunidade de ensinar mais que o esporte:

“É chegado o momento de lançar um novo olhar sobre o corpo e consequentemente sobre o fenômeno esportivo. Esse corpo, produtor de cultura e história, que se encontra no centro de nossa análise, deve impor sua vontade, encontrar suas próprias possibilidades e limites e vivenciando a multiplicidade de sentido que apresenta”
(Ribeiro, 2007 p.50).

O autor Zambala (1999, p.110) comenta sobre a importância, para os professores, da organização de atividades dos aspectos de corporeidade nas séries iniciais: “o sequenciamento,

nas séries iniciais deve obedecer uma ordem de conteúdos necessários para a formação dos alunos, desde a afirmação da lateralidade, a percepção e estruturação espacial/temporal, atitude postural, controle tônico, controle do corpo com relação ao relaxamento e à respiração, uso das habilidades básicas, entre outros”.

Esse sequenciamento pedagógico, respeitando a faixa etária, constitui um fator essencial para o desenvolvimento integral da criança, por apresentar capacidades a serem aprendidas especificamente em seu crescimento. Assim, ao organizar progressivamente os conteúdos, o professor favorece a consolidação das habilidades motoras, cognitivas, respeitando o tempo e os processos individuais, permitindo que a criança avance com segurança e êxito em suas atividades de acordo com suas características e necessidades.

Nessa perspectiva, o esporte, nas séries iniciais, precisa ser abordado de forma coerente com esse processo educativo. Conforme aponta Zamballa (1999, p. 110), “os esportes nas séries iniciais do ensino fundamental, quando abordado de forma coerente, não apenas visando a competição, de forma mecanicista e alienada, com exercícios repetitivos e sem valor para a formação do indivíduo, muito tem contribuído enquanto instrumento voltado à cultura corporal do movimento”.

Desse modo, tem-se no desporto a oportunidade de desenvolvimento cognitivo e social, promovendo qualidade de vida e saúde. Nesse contexto, ao movimentar-se, a criança ajuda a organizar sua percepção corporal e espacial, estruturando-se interna e externamente: compreendendo o espaço que ocupa, as relações que estabelece e ampliando seu repertório de experiências corporais.

Com esse entendimento, reforçamos a afirmação de que o esporte não é um fenômeno autônomo e, portanto, também não educa por si só, percebe-se, cada momento mais, a importância de ensinar a prática corporal dentro do aspecto esportivo.

2.2.6.1 Equilíbrio

O equilíbrio é um dos fatores essenciais que envolve a análise biomecânica do movimento, seja em repouso ou em atividade. A manutenção do equilíbrio, em repouso ou não, é um controle e uma competência do sistema motor. Esse mecanismo motor contribui significativamente no processo do equilíbrio postural, sendo um aprendizado fundamental, tanto no esporte quanto nas atividades diárias.

Nesse sentido, a biomecânica se torna um importante instrumento de análise e aperfeiçoamento do movimento. Conforme destacam Amandio e Serrão (2007, p. 71), os parâmetros de análise de aplicações práticas do movimento humano validam os parâmetros

biomecânicos da complexidade do movimento humano, não apenas como recurso de correção e falhas e aprimoramento da coordenação, mas também na busca de otimização do gesto motor, promovendo eficiência, rendimento e economia de movimento.

Partindo dessa ideia, questiona-se: como será o desempenho da criança que não possui um bom equilíbrio ao realizar as atividades esportivas? Na vivência desportiva, observa-se que, muitas vezes, o ensino é direcionado prioritariamente ao gesto técnico, mas, antes da execução técnica, é necessário que a base motora seja bem estruturada, demonstrando ao aluno a importância da relação consciente com o próprio movimento.

Assim, o ensino do equilíbrio se torna fundamental para o sucesso na execução dos fundamentos esportivos. Ao realizar um chute ou passe, por exemplo, o aluno necessita ter estabilidade postural dinâmica, entendida como a capacidade de manter o equilíbrio e o controle quando se está em movimento, considerando que tais ações envolvem velocidade e mudanças rápidas de direção. Nesses momentos de mudanças rápidas, o corpo tende a se desequilibrar, tornando indispensável um bom controle postural para a eficiência técnica.

Complementando, Júnior (2018, p.18) define equilíbrio como a capacidade de manter ou recuperar a estabilidade, seja em posições estáticas, movimentos lentos ou ações rápidas e saltos. Em todas essas situações, alcançar uma posição estável é determinante para a qualidade do movimento. Na dinâmica do jogo, portanto, haverá inúmeros momentos em que o equilíbrio será decisivo para o aluno manter o domínio corporal e executar suas ações de forma satisfatória.

2.2.6.2 Noção espacial

Perceber e entender o espaço em que atua no jogo é importante para a criança entender o que está acontecendo ao seu redor e tomar decisões sobre suas ações. Esse aprendizado é uma capacidade que não surge de forma imediata, mas é construído ao longo do desenvolvimento.

Conforme destaca Junior (2011 p. 78), a noção espacial é: “quando o ser humano elabora paulatinamente seu campo espacial, o faz paralelamente com a constituição da noção de objeto, pois ele constrói a noção de espaço em relação a algo que vê, toca, cheira, ouve e sente o gosto, ou seja, de objetos que se deslocam.” A criança desenvolve seu campo espacial em conjunto com a noção de objeto através dos sentidos, vendo, tocando, cheirando, assim, formando a noção espacial.

A partir dessa compreensão teórica, pode-se aplicar o ensino ao contexto esportivo para ensinar sobre a noção espacial e contribuir no repertório motor do aluno. Segundo Aburachi et

al. (2015 p. 26), “Para jogar futsal é preciso reconhecer espaços em um campo considerado pequeno para a quantidade de jogadores atuantes.” Para jogar bem futsal, é importante reconhecer os espaços que estão ocupados em relação aos demais jogadores, essa visualização gera uma ação de sucesso, pois saber se deslocar sem a bola e ocupar espaços vazios constrói vantagens numéricas em relação ao adversário.

Desse modo, percebe-se que a noção não é apenas um aspecto isolado, mas um componente determinando a tomada de decisão e a eficiência das ações no jogo.

2.2.6.3. Coordenação motora

A vivência dos aspectos motores oportuniza à criança um repertório de aprendizagens amplo permitindo um maior domínio corpóreo. Os autores Gonzalez e Schwengber (2012, p. 86) nos mostram o que acontece com a falta destas experiências: “Crianças com poucas experiências e baixa proficiência nas diferentes habilidades tendem a ter mais dificuldades para aprender novas práticas corporais (esportes, dança, ginásticas) e, conseqüentemente terem restrições de movimentos devido a falta destes aspectos importantes.”

Considerando a importância da aprendizagem motora para os alunos, o autor Aburachi et al. (2015 p. 26) destaca em sua argumentação: “Assim, a coordenação motora torna-se uma ferramenta necessária para a prática do jogo de futsal na questão do controle corporal, pois, a mesma, é pré-requisito para a aprendizagem das técnicas, como condução, drible e chute.” O autor mostra como é imprescindível e importante o trabalho diversificado dentro das competências motoras para o desporto, em que estas serão ensinadas através de atividades, ficando perceptíveis os aspectos motores estimulados nas atividades em relação ao seu desenvolvimento.

Júnior (2018 pág. 16) detalha que “o desenvolvimento das capacidades coordenativas é tema importante do processo de ensino-aprendizagem-treinamento de qualquer esporte coletivo”. Por ser um esporte coletivo, esse ensino-aprendizagem possui importância e relevância, pois contribui positivamente para desenvolver as habilidades, tornando as crianças capazes de praticar quaisquer exercícios de forma eficaz.

3. Método

Este trabalho caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, pois busca contribuir com uma prática pedagógica por meio da criação de um recurso educacional. A investigação contou com uma pesquisa bibliográfica fundamentada em autores das áreas abordadas anteriormente e pesquisa de campo com os alunos do Projeto

Bola pra Frente, com idades entre 11 e 15 anos. O estudo contempla, ainda, o desenvolvimento de um artefato didático de caráter exploratório, elaborado para promover intervenções pedagógicas no contexto do projeto.

3.1 Delineamento e fases da pesquisa

O trabalho foi realizado com uma pesquisa caracterizada como exploratória e descritiva, de natureza de campo, realizada com alunos participantes do Projeto Bola pra Frente. O artefato desenvolvido neste trabalho consiste em um quiz de perguntas e respostas, elaborado com dupla finalidade: proporcionar um momento de aprendizado do conteúdo através do jogo e a segunda como instrumento de avaliação do aprendizado dos alunos quanto aos conteúdos envolvendo aspectos físico, corpóreo e cognitivos.

O quiz foi criado a partir da identificação de uma necessidade observada no contexto do Projeto Bola pra Frente, com o objetivo de avaliar a compreensão dos conteúdos desenvolvidos nas atividades propostas pelos professores técnicos e interdisciplinares. As questões foram elaboradas com base nas referências bibliográficas estudadas neste trabalho, fundamentadas nos pressupostos da Pedagogia Ontopsicológica e da Pedagogia Esportiva.

O artefato constará quatro eixos temáticos:

1. Tomada de decisão (5 questões)
2. Corporeidade (5 questões)
3. Fundamentos do esporte – futsal (7 questões)
4. Autoconhecimento (5 questões)

Totalizando 22 perguntas.

A aplicação do quiz foi realizada pela plataforma digital Wordwall, na qual criou-se um jogo interativo com perguntas e respostas, contemplando os conteúdos mencionados acima, chamado quiz “*Dono da Bola*”, que configura uma estratégia metodológica interativa e inovadora, desafiando e proporcionando ao aluno o conhecimento através da resolução das questões por meio da interdisciplinaridade dos conteúdos. Cada aluno responderá de forma individual, utilizando aparelho celular, por meio de link do site, disponibilizado pelo professor.

Inicialmente, explica-se o uso da plataforma e quanto à importância da leitura atenta e da reflexão antes da seleção da resposta, incentivando os alunos a responderem de acordo com o entendimento dos conteúdos construído ao longo das atividades do projeto.

O aplicativo permitiu até duas oportunidades de resposta caso o aluno deseje mudar a resposta dada. No final da atividade, poderão visualizar a pontuação e a classificação no ranking do jogo.

Os resultados obtidos foram registrados e analisados, considerando os acertos e erros individuais, e a partir dessa observação os professores podem elaborar feedbacks pedagógicos para os alunos. Os resultados poderão ter várias formas de uso ou apresentação, como relatórios administrativos, para os familiares etc.

3.1.1 Conscientização sobre o problema

O projeto Bola pra Frente, da Fundação Antonio Meneghetti, projeto educacional que acontece na quarta colônia com aulas esportivas e interdisciplinares, atende meninas e meninos na faixa etária dos 6 aos 15 anos. Possui como missão, por meio do esporte, trabalhar o protagonismo responsável e a formação dos jovens. Nas aulas, são abordados conteúdos que integram mente e corpo, contribuindo para uma aprendizagem significativa e de relevante valor social.

Dentro desse contexto surgiu a necessidade de se construir um sistema avaliativo que mostrasse a evolução dos resultados da compreensão e da retenção dos conteúdos trabalhados em aula, técnicos e comportamentais, por faixa etária dos alunos e caráter formativo do projeto.

Essa demanda se transformou em oportunidade para estudo e aprofundamento durante a Especialização em Pedagogia Ontopsicológica dessa autora, possibilitando uma análise científica sobre instrumentos avaliativos e a construção de uma ferramenta a ser empregada no Projeto, baseada em sua missão e objetivos. Com essas premissas, fica definida como problemática de pesquisa: Como desenvolver um artefato avaliativo que contemple a Pedagogia Ontopsicológica e a Pedagogia Esportiva com conscientização do corpo e da mente trabalhados no Projeto Bola pra Frente?

3.1.2 Levantamento dos artefatos

Buscando referências para a elaboração deste trabalho, foram analisados dissertações e artigos com relação ao uso de jogos de perguntas e respostas e estratégias de gameificação no contexto da Educação Física escolar. Esses estudos apresentam propostas de metodologias com recursos lúdicos e tecnológicos favorecendo a aprendizagem dos conteúdos trabalhados em aula.

O primeiro trabalho analisado chama-se: *O ensino das regras do basquete atrelado à aprendizagem socioemocional: Uma proposta de game para escolares*. (Eduardo Campanelli Mortari, 2005 Universidade Estadual Paulista Faculdade de Ciências) Nesse estudo, criou-se um jogo na plataforma Wordwall com perguntas de autocontrole emocional, regras do basquete e sinalizações dos árbitros. Esse quiz utiliza o formato de perguntas e respostas como estratégia para avaliar o conhecimento dos alunos diante das situações do esporte, além de possibilitar observar o nível do entendimento dos alunos sobre os conteúdos.

Deste artefato foi utilizada a ideia de criar um questionário pedagógico na plataforma Wordwall, devido à busca por uma ferramenta on-line e que ajude a entender os resultados dos alunos. Essa plataforma foi importante para desenvolver o artefato atrativo e que engaje os alunos, trazendo os resultados necessários.

O segundo estudo denomina-se: *A contribuição da Educação Física no processo de Ensino-aprendizagem de discentes do Ensino Médio do IFPB: Uma proposta interdisciplinar por meio da gamificação e do esporte de aventura*. (Gomes, Renata Cavalcanti, 2023, Instituto Paraíba) A proposta caracteriza-se por um caça ao tesouro on-line, onde os alunos aprendem conteúdos interdisciplinares por meio da interação com a tecnologia. Um aspecto relevante destacado na pesquisa foi que a maioria dos alunos nunca haviam participado de aulas com abordagem interdisciplinares, mostrando a importância de promover práticas pedagógicas que favoreçam essas atividades de integração das diferentes áreas do conhecimento.

Neste trabalho, foi utilizada a ideia para criar o quiz com perguntas interdisciplinares de acordo com os temas abordados dentro do projeto e para fortalecer a importância da relação dos aspectos técnicos e interdisciplinares.

O terceiro trabalho analisado foi um artigo sobre: *Os exergames como ferramenta de diminuição da obesidade e sobrepeso em escolares do quinto ano de uma escola de Minas Gerais: um ensaio clínico randomizado*. (Aroldo Luis Cantanhede, Joel Alves Lamounier, 2024, Revista observatório de La economia Latinoamericana) A pesquisa apresentou uma proposta de atividade física mediada por jogos digitais com sensor de movimentos, envolvendo boxe, tênis de mesa e atletismo. As atividades tinham duração de 30 minutos, onde cada aluno escolhia o esporte que desejava praticar. A avaliação foi feita em dois grupos: grupo de controle e grupo experimental. Os resultados mostraram que os alunos do **grupo experimental** apresentaram redução entre 1 e 2 cm das medidas corporais como supra ilíaca, tríceps, coxa, abdominal, peitoral, enquanto o **grupo de controle** aumentou de 0,5 a 1 cm as

mesmas medidas. No entanto, o estudo apontou que não houve mudanças duradouras nos hábitos de atividade física, mas teve resultados positivos durante os testes.

A análise dos resultados do trabalho agregou para reforçar aos alunos a explicação sobre alguns pontos do artefato: a importância da realização de atividade física, em estarem comprometidos com o cuidado da saúde e a importância de trabalhar conteúdos interdisciplinares.

A partir da análise dos trabalhos citados acima, buscou-se identificar elementos em cada um que pudessem contribuir na construção da proposta do artefato para este trabalho. Assim, foi desenvolvido um *quiz pedagógico* com perguntas e respostas dentro de uma proposta interdisciplinar, considerando a importância da compreensão de diferentes conteúdos, para contribuir para a construção do conhecimento das crianças em relação à realidade na qual estão inseridas e o reforço de como o exercício físico cuida diretamente da saúde.

3.1.3 Proposição e desenvolvimento do artefato

Como resultado da fundamentação teórica e com as conclusões do levantamento dos artefatos, e buscando atender a problemática identificada nesta pesquisa, propôs-se criar um *quiz pedagógico* composto de perguntas sobre os três pilares do projeto Bola pra Frente: esporte (futsal), autoconhecimento (gerir a si mesmo) e corporeidade (perceber-se durante o movimento).

O *quiz pedagógico* se estrutura como uma ferramenta avaliativa-formativa, com o objetivo de verificar os conhecimentos dos alunos e acompanhar a evolução ao longo das atividades desenvolvidas no projeto. Além disso, busca promover a reflexão dos alunos sobre suas próprias respostas e atitudes durante as práticas.

A dinâmica do quiz e as perguntas estabelecidas tem como objetivo motivar os alunos a refletirem sobre o que estão fazendo, como estão se sentindo e como estão agindo nas situações vivenciadas. Dessa forma, contribui e favorece a percepção do próprio corpo e mente, dos pensamentos e a conscientização dos movimentos em relação aos objetivos propostos nas atividades.

Assim, o artefato não avalia apenas os conhecimentos aprendidos, mas também contribui para a construção de um repertório motor e corpóreo de forma consciente, incentivando o aluno a se perceber no ambiente e a agir com maior responsabilidade sobre si mesmo.

A elaboração das perguntas foi fundamentada nos princípios da Pedagogia Ontopsicológica e da Pedagogia Esportiva, sendo que, a partir da Pedagogia Ontopsicológica,

foram criadas questões de autoconhecimento, capacidade de gerir a si mesmo diante das situações cotidianas e tomada de decisão. Quanto à Pedagogia Esportiva, foram formalizadas perguntas sobre os fundamentos do futsal e da corporeidade. Sendo que as perguntas foram construídas considerando os conteúdos que os alunos estudam semanalmente, o que também justifica as escolhas dos tipos de perguntas do quiz, garantindo maior relação entre o instrumento avaliativo e as experiências práticas.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

1. AUTOCONHECIMENTO	3. FUNDAMENTOS
1.1. O que significa “pensar antes de agir” no futsal? a) Pensar sobre a técnica e regras do jogo b) Pensar sobre as táticas do jogo c) Pensar para escolher a melhor forma de agir no jogo	3.1. No futsal, “conduzir a bola” é: a) Movimentar-se com agilidade do corpo b) Deslocar-se preenchendo a quadra c) Manter o domínio da bola enquanto conduz
1.2. Quando eu “agir sem pensar”, o que acontece? a) Posso agir com mais certeza na forma de ações no jogo b) Posso agir com mais segurança no jogo c) Posso agir mas vou acabar errando mais	3.2. No futsal, fazer ou dar um “passe” é: a) Direcionar a bola para o gol adversário b) Direcionar a bola para um jogador do mesmo time c) Direcionar a bola para os vazios da quadra
1.3. Quando eu “agir e perceber que errei”, o melhor a fazer é: a) Reconhecer o erro e encontrar uma desculpa b) Reconhecer o erro e aprender com ele c) Reconhecer o erro e não se fala mais nisso	3.3. No futsal, “driblar” é: a) Passar pelo adversário mantendo o equilíbrio corporal b) Passar pelo adversário mantendo a posse da bola c) Passar pelo adversário tirando o equilíbrio corporal dele
1.4. Quando faço “escolhas disciplinadas” (com respeito às regras e técnicas): a) Consigo jogar melhor que o adversário b) Consigo agir bem mesmo jogando mal c) Consigo obter melhores resultados no jogo	3.4. No futsal, “dominar” a bola é: a) Receber a bola e passar adiante b) Receber a bola e mantê-la sob controle c) Receber a bola e chutar a gol
1.5. Quando “não concordo com o grupo”, o melhor é: a) Falar minha opinião com mais clareza b) Falar minha opinião exigindo entendimento c) Falar minha opinião, mas respeitar os outros	3.5. No futsal, “finalizar” é: a) Concluir a jogada mantendo equilíbrio corporal b) Concluir a jogada driblando o adversário c) Concluir a jogada com chute ao gol adversário
2. TOMADA DE DECISÃO	3.6. No futsal, a “finta” é um movimento do corpo para:
2.1. No momento da “tomada de decisão” no jogo, o mais importante é: a) Agir prontamente de acordo com o que decidi b) Avaliar os possíveis efeitos da decisão c) Avaliar as outras possíveis decisões	a) Enganar o adversário mantendo o equilíbrio corporal b) Enganar o adversário criando vantagem na jogada c) Enganar o adversário tirando seu equilíbrio corporal
2.2. Para o atleta/jogador, a “tomada de decisão” é importante porque: a) Ajuda a entender melhor a técnica do adversário b) Ajuda a entender melhor a técnica do seu time c) Ajuda a resolver as situações do jogo	3.7. No futsal, estar em “vantagem numérica” é: a) Estar com mais jogadores na jogada b) Estar com melhores jogadores em campo c) Estar com melhores jogadores na reserva
2.3. Para o atleta/jogador “tomar boas decisões” no jogo: a) É preciso ter bom domínio da bola b) É preciso pensar rápido com agilidade mental c) É preciso agir com domínio do corpo	4. CORPOREIDADE
2.4. A tomada de decisão acontece em três passos: a) Perceber, compreender e agir	4.1. No futsal, “corporeidade” significa: a) Ter consciência do próprio corpo no jogo b) Ter consciência e controle das jogadas c) Ter consciência das regras e controlar o jogo
	4.2. O que é equilíbrio corporal? a) Ter consciência do próprio corpo no jogo

b) Observar, analisar e entender c) Identificar, analisar e combinar	b) Ter consciência e controle das jogadas c) Ter consciência das regras e controlar o jogo
2.5. A “tomada de decisões” + “agilidade mental” ajuda o jogador a: a) Perceber rápido o que está acontecendo para agir b) Entender rápido o que está acontecendo e combinar com os parceiros de time c) Entender rápido o que está acontecendo e combinar com os parceiros de time	4.3. No futsal, saber usar os “os espaços da quadra” é importante para: a) Ter visão dos espaços da quadra para tomar as melhores decisões b) Ter visão dos espaços da quadra para permanecer em sua posição do jogo c) Ter visão dos espaços da quadra para fazer marcação do adversário nos vazios
	4.4. A noção de espaço ajuda a: a) Movimentar-se melhor na quadra b) Movimentar-se na direção do adversário c) Movimentar-se na direção da bola
	4.5. A “noção de espaço” + “agilidade mental” ajudam a: a) Tomar decisões conforme as regras, antecipar dribles, fazer jogadas b) Tomar decisões mais rápidas, ocupar os melhores espaços, antecipar-se para finalizar c) Tomar decisões conforme a técnica, jogar rápido, jogar para o time

A Plataforma Wordwall é acessada através do link <https://wordwall.net/pt/resource/107554623> ou pelo QR Code ao lado, sendo direcionado diretamente para o quiz.



O quiz é, em grande parte, autoexplicativo, porém, segue aqui o passo a passo resumido para uso:

1. Clicar em *Iniciar*;
2. *Responder* cada uma das 20 perguntas, lendo com atenção e escolhendo a resposta;
3. Respondendo corretamente, a resposta aparecerá em realce; caso erre, você terá mais uma chance;
4. Após responder a última pergunta, automaticamente aparecerá “Fim de jogo” e as opções: Ranking, Mostrar as respostas e Começar de novo;
5. Clicando em Ranking: escreva o seu nome e aparecerá a classificação;
6. Clicando em Mostrar as Respostas: aparecerão as respostas corretas e as que você errou;
7. Clicando em Começar de novo, reinicia o questionário.

Ainda dentro do uso do quiz, para a análise dos resultados da turma ou dos alunos individualmente, o professor deve seguir o seguinte passo a passo:

1. Realizar o cadastro na plataforma, através do link: <https://wordwall.net/pt/>;

2. Ao acessar, o professor irá clicar em criar atividades e escolher o modelo, no caso, questionário;
3. Inserir as perguntas conforme seu objetivo de trabalho, conteúdos estudados, criando quantas perguntas quiser;
4. Abaixo do questionário, terão as opções de configurações do quiz: cronômetro, ordem das perguntas, tentativas, vidas, correção, fim do jogo;
5. Clique em aplicar a esta atividade para atualizar, conforme suas escolhas;
6. Clique em criar tarefa para gerar um link com os resultados da turma que irá aplicar o questionário, podendo ser gerado para cada turma um link;
7. Nesse link, você preencherá o nome da turma e as configurações necessárias;
8. Esses resultados ficarão em uma aba abaixo do questionário podendo ser acessada somente pelo professor;
9. Seu Questionário avaliativo está pronto.

Orientação para uso do gráfico avaliativo:

1. Após responderem o quiz, o professor acessará o link dos resultados criado conforme orientação acima;
2. A primeira opção será resultado das perguntas por aluno, os acertos e erros em cada pergunta de forma individual;
3. Na segunda opção, o resultado será apresentado em um gráfico, mostrando a quantidade de acertos e erros, de forma geral, por pergunta;
4. Outra forma de analisar os conteúdos é clicando em classificar por: correto e incorreto, onde serão organizados conforme a escolha. Assim, também, é uma forma de avaliar quais conteúdos os alunos tiveram mais dificuldades.

Esses resultados ajudarão os professores a analisarem de forma pontual as dificuldades encontradas pelos alunos em cada conteúdo. A ferramenta foi criada e desenvolvida para ajudar na organização do planejamento e trazer o aluno de forma engajada e motivada para a sala de aula. Os professores poderão utilizar os relatórios para ajudá-los a alcançarem os objetivos esperados durante o ano letivo através da avaliação. Essa forma de trabalhar o aprendizado dos alunos é importante, pois é uma maneira de sanar as dúvidas pertinentes e realizar atividades que contemplem a solução dessas dúvidas.

3.1.4 Avaliação do artefato

A avaliação do artefato foi realizada em duas etapas, sendo a primeira submetendo à análise crítica de professoras da escola La Salle, localizada no município de São João do Polêsine, onde é realizado o Projeto Bola pra Frente, pois já conhecem os alunos e têm conhecimento do nível de compreensão deles. A segunda etapa foi aplicando a primeira versão das perguntas, como teste de qualidade do questionário, aos alunos da Escola Sete de Setembro de Vila Rosa, localizada em Restinga Sêca.

Na avaliação crítica do artefato, que foi realizada por professores, que são da área da Educação, o objetivo foi confirmar a aplicabilidade das questões do questionário e a relevância como uma ferramenta de avaliação pedagógica. Dentre outros fatores, foram analisados os aspectos: clareza, compatibilidade com a idade, grau de ludicidade e estímulo ao aprendizado.

Os professores que analisaram e observaram foram unânimes ao relatarem a grande importância do artefato, consideraram a ideia inovadora, além de afirmarem o valor positivo do cuidado com a linguagem utilizada no questionário, justificando que facilita a compreensão dos conteúdos estudados, relacionando a prática com a teoria.

Além disso, ressaltaram que o formato do quiz se apresenta como uma estratégia interessante para o processo de aprendizagem, pois é uma forma de engajar as crianças de modo lúdico, motivando-as a participarem e se interessarem pelos conteúdos através da dinâmica do questionário, que também é um jogo e permite haver um momento competitivo entre os alunos, pois quem fizer mais pontos se sentirá mais valorizado.

A avaliação da primeira versão do artefato foi feita já através da plataforma digital Wordwall e contou com a participação de aproximadamente 30 alunos, com faixa etária dos 11 aos 14 anos. Inicialmente, foi explicada aos alunos a dinâmica do questionário e o funcionamento da plataforma, sendo que, para tal, utilizaram o Cromebook da escola. Foram explicados vários detalhes, como: tipo de perguntas e respostas, o tempo disponível para responder, a importância da atenção durante a leitura etc. Também foi pedido aos alunos para analisarem as possíveis dificuldades de compreensão das perguntas e respostas, bem como os pontos de melhoria e pontos positivos que julgassem importantes. Esse pedido resultou no seguinte feedback:

Pontos positivos:

- Simplicidade e facilidade de entender as perguntas e respostas;
- Facilidade de jogar;
- Poder responder novamente se errar.

Como pontos de melhoria:

- Pouco tempo para responder;
- Demora para passar para a próxima pergunta após finalizar uma resposta (o aplicativo estava configurado no automático).

Com isso, obtivemos os dados e as informações que necessitávamos para avançar no artefato e possibilitar um questionário com perguntas e respostas que abrangessem o contexto estudado pelos jovens trazendo o resultado esperado através desta avaliação.

3.1.5 Conclusão

Como a avaliação geral do artefato se mostrou exitosa, comprovando seu potencial didático pedagógico como ferramenta de apoio no processo de ensino-aprendizagem, foi possível concluir que efetivamente contribui e incentiva a participação ativa dos alunos e leva à reflexão sobre os conteúdos abordados. Além do que, ao final da aplicação do quiz, é gerado um relatório com gráficos, um mostrando o desempenho do grupo avaliado e outro indicando o desempenho individual, ambos com o número de acertos e erros em cada questão, para uso do professor.

Dessa forma, várias informações se tornaram possíveis ao professor, como a evolução do desempenho geral e individual, pontos de melhoria ou reforço, base para planejamento das próximas etapas do projeto, identificar dúvidas específicas dos alunos, aprimorar a pedagogia do próprio professor, divulgar os resultados no contexto escolar e relatórios administrativos.

Uma grande possibilidade que este artefato permite é sua reaplicação em períodos regulares para que seja possível a comparação de resultados, para a verificação da evolução ao longo do tempo, permitindo outras intervenções a critério do professor.

A partir da criação do artefato, foi possível perceber que o uso de metodologias lúdicas é uma forma de contribuir no processo de aprendizagem dos alunos, estimulando a participação, o interesse e a interação aluno e conteúdo.

Dentro desta proposta educacional, o esporte é compreendido como meio de formação integral, promovendo o cuidado com a saúde corpórea e mental, incentivando o autoconhecimento. O objetivo é ampliar a experiência do aluno para além do viés da competição, favorecendo a conscientização de sua trajetória e suas ações dentro do projeto, desde o ingresso até a conclusão do ciclo formativo.

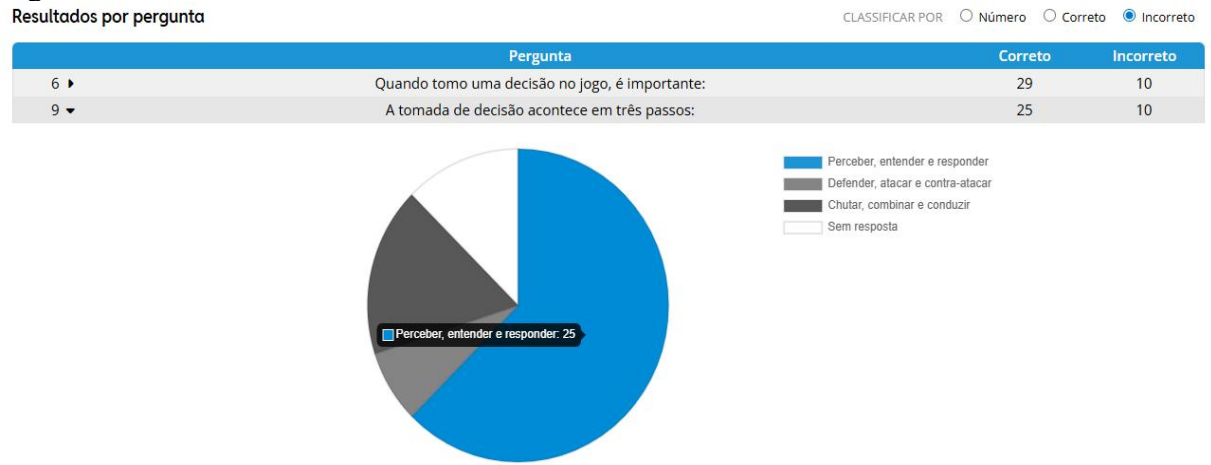
Além de beneficiar os alunos, o artefato também contribui para a prática dos professores, oferecendo uma ferramenta pedagógica que auxilia na avaliação, no planejamento das aulas e

na tomada de decisões educativas, fortalecendo a integração entre teoria e prática na formação esportiva e humana.

4. Resultados e Discussão

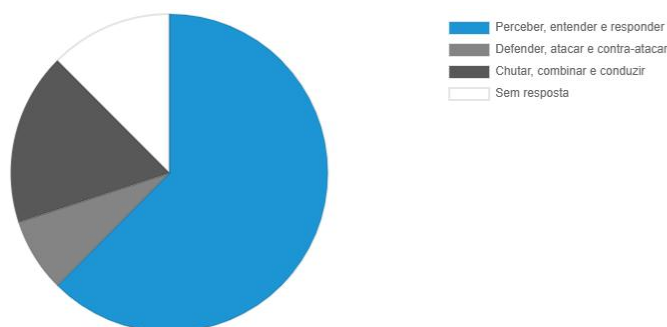
Através dos resultados do artefato percebemos o quanto foi positiva a construção do quiz pedagógico. Abaixo, na figura 1, as respostas dos alunos resultaram em um gráfico criado pela plataforma, mostrando os resultados de acertos e erros.

Figura 1.



Em seguida, na figura 2, é possível analisar os resultados individuais e observar os alunos com mais dificuldades, em qual conteúdo estão errando mais. Assim, o professor irá trazer o entendimento dos alunos diante das dúvidas daquele conteúdo e planejar suas atividades de acordo com os resultados. Algumas respostas não foram contabilizadas, o total era 40 alunos, conforme aspectos do jogo possuía um tempo para os alunos responderem e quem não conseguia responder dentro do tempo estipulado a resposta não contabizava, e foi uma forma de melhoria do jogo retirar o tempo para que assim quem for responder consiga concluir a atividade com êxito.

Figura 2.



Aluno	Resposta	Avaliação
Greiciele	Perceber, entender e responder	✓
franciany.m.c	Perceber, entender e responder	✓
gabriella	Defender, atacar e contra-atacar	×
Rafaela	Defender, atacar e contra-atacar	×
manu silva	Defender, atacar e contra-atacar	×
luiz eduardo	Perceber, entender e responder	✓
alex	Perceber, entender e responder	✓

4. Considerações Finais

O presente trabalho teve como objetivo desenvolver e propor um artefato pedagógico em formato de quiz, inicialmente para os alunos do Bola pra Frente e, posteriormente, poderá ser usado em outras áreas de atuação.

A proposta buscou unir elementos do jogo, gameificação, de forma lúdica ao processo de ensino através dos conteúdos trabalhados em aula, proporcionando uma reflexão dos temas relacionados à corporeidade, à tomada de decisão, ao autoconhecimento e aos fundamentos do futsal que são alguns assuntos pilares do Bola pra Frente.

O percurso até a conclusão deste trabalho foi de reflexão, de pertencimento a algo que eu estava fazendo para agregar em um projeto no qual iniciei minha caminhada profissional. É gratificante finalizar este trabalho com um artefato de grande importância para contribuir em ambientes educacionais, pois me mostrou o quanto posso ir além, me superar e buscar formas de ajudar. Me sinto orgulhosa e muito feliz em finalizar este processo que, com certeza, é a continuidade da minha caminhada acadêmica.

Ser orientada pelo Professor Ricardo Barcellos foi de grande valor para aprendizado para a vida, pois me mostrou o quanto posso ir além e posso ser melhor todos dias, um orientador de grande valor que agregou muito para que eu conseguisse entregar o melhor deste trabalho e perceber o melhor de mim e buscar por isso sempre. Esse aprendizado me motiva a fortalecer meu conhecimento e inovar através dos estudos em minha profissão, contribuindo através do esporte com a educação, juntamente com a Pedagogia Ontopsicológica que foi uma área de estudo muito importante para agregar nesse artefato e

entregar um resultado positivo e diferenciado com um grande significado dentro da formação humana. Aqui fica meu compromisso com a continuidade a partir deste trabalho e com meus estudos nesta caminhada acadêmica, diante do artefato ser realizado em uma escola este trabalho uma ampla forma de ser trabalhado podendo incluir mais conteúdo para avaliar o conhecimento dos alunos além da Pedagogia Esportiva.

Referências

ACCORSI, Ângelo. **Self skills: a chave para a liderança/** Ângelo Accorsi. – São Paulo, SP: Literate Books International, 2023.

ANDRADE, Marcos Xavier de. Futsal – **Da formação ao Alto Rendimento: Métodos e Processos do Treinamento.** – Carlos Barbosa/RS: 2ª Ed. Do Autor, 2018.

ANDRADE, M. X. Futsal – **Da formação ao alto rendimento: métodos e processos do treinamento.** Carlos Barbosa

ABURACHID, et al. O nível da coordenação motora após um programa de treino em futsal. Revista Brasileira de Futsal e Futebol. São Paulo, v. 7 n. 23 p. 25 a 34. 2015. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5094003> acesso em: 14 jan. de 2025

BARBOSA, Gustavo, Fernandes. **Revista Brasileira de Futsal e Futebol, São Paulo, v. 6 n. 19. Abril 2014.** Disponível em: <https://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/239/211> acesso em 18 de dez. 2025

CONEGLIAN, Juliana Cavestré; Silva, Eduardo Rodrigues da. **A importância da prática do futsal na Educação Física Escolar.** EFDesportes.com, Revista Digital, Buenos Aires, v. 18 n. 181, jun. 2013. Disponível: <https://www.efdeportes.com/efd181/a-pratica-do-futsal-na-educacao-fisica-escolar.htm>. Acesso em: 26 dez. de 2025

FERREIRA, R. L. Futsal e a iniciação. 2.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 1994. Disponível em: <https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/4401c-bueno,-lucas-madruga.-futsal-na-escola-fundamentos-basicos.-lages-unifacvest.-tcc-curso-de-licenciatura-em-educacao-fisica.-defesa-em-18-de-dezembro-de.pdf> Acesso em: 03 de Abril de 2026

FILENI, CARLOS H.P. **Equilíbrio: Uma análise entre praticantes de basquetebol e futsal.** Vol 11. Nº1. São José do Rio Pardo – SP. 2019 Disponível em: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/85763967/index-libre.pdf?1652116578=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEquilibrio_Uma_Analise_Entre_Praticantes.pdf&Expires=1765564105&Signature=WTPhvDG10AH3LCrRZEhZZe9piyinTyt7ORPYq0j4KiEDucg-JVm52NCyeZu-Km1Y0pfPYImgoybr5i4khZZvyUdYVxPAUB3LEo4s3c2xdPJfnI4zVWYZQRdtbOt6-WqS9IsT2CzlwaqsEzEgHQEHcGV8tq5IjtgC7UbXoy3Z6y-k5i2ucoVvaoFuPntd6BT0-Xj2ub1BdMEbHmoFfigqKwymle7xnzu8UZZJuOtHNW6zolLzsVTkEHfwcVUXP~vLv4Pqv9cfD3crbl-tnYuWSvI7~2KaX6XDOR9CO0YjxYacTLjkPL7jUbbRcwHJr55lqgrsfIUt9dsrkEB9uKkZug__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA acesso 12 de dez. 2025

GRECO, P. J. **Conhecimento tático-técnico: eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos.** Revista Brasileira de Educação Física, v. 20, p. 210-212, 2006. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/39/39133/tde-19062018-113812/publico/TESE_VERSAO_CORRIGIDA_SILVIA_PINHO.pdf Acesso em: 07 de nov. 2025

JÚNIOR, Edson Farret da Costa. SOUZA, Sandro C. MUNIZ, Augusto César P. **Futsal: teoria e prática.** Rio de Janeiro: Sprint, 2005. Disponível em: <https://www.unifacvest.edu.br/assets/uploads/files/arquivos/4401c-bueno,-lucas-madruga.-futsal-na-escola-fundamentos-basicos.-lages-unifacvest.-tcc-curso-de-licenciatura-em-educacao-fisica.-defesa-em-18-de-dezembro-de.pdf> Acesso em: 03 de abril 2026

JÚNIOR, Ricardo L.P. **Curso de Formação de técnicos Esportivos. Área: Futsal. Módulo 1. 2016.** Disponível em: <https://professorricardopace.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/02/apostila-futsal-2016.pdf> acesso em: 17 de dez.2025

LUCENA, R.F. **Futsal e a Iniciação.** Rio de Janeiro: Sprint, 1994. Disponível em: <https://cev.org.br/media/biblioteca/4031005.pdf> Acesso em: 24 nov. 2025

JUNIOR, Ademair S. da Motta. **A Noção de Espaço na Prática Desportiva: um estudo de casos múltiplos com base na epistemologia genética com praticantes de futsal. Marília –SP. 2011.** Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/1c462c1d-bde4-4a39-bb77-4b4afd59412b/content>. Acesso em 20 dez. 2025

LUCENA, Ricardo Ferreira. **Futsal e a iniciação.** Rio de Janeiro: Sprint, 1994.

Tenroller, Carlos Alberto. **Futsal: ensino e prática.** 2ª ed. Canoas: ULBRA, 2008

TRAVASSOS, B. **A Tomada de decisão no futsal.** Porto Alegre: S2C e Secco Editora, 2020.

MENEGHETTI A. sobre... **Jovens e a realidade cotidiana** /Antonio Meneghetti – 2 ed. – Recanto Maestro, São João do Polêsine, RS: Fundação Antonio Meneghetti, 2020.

MENEGHETTI, Antonio. **Manual de Ontopsicologia/** Antonio Meneghetti; tradução Ontopsicológica Editora Universitária. – 4ª. Ed. – Recanto Maestro: Ontopsicologica Ed., 2010

MENEGHETTI, A. **Pedagogia Ontopsicologica/** Antonio Meneghetti; tradução e revisão Ontopsicologica Editora Universitária 2014 – 3 ed. – Recanto Maestro, RS.: 258 p.

NÓBREGA, T. P. da. **Corporeidade e Educação Física: do corpo objeto ao corpo sujeito.** 2 ed. Natal: EDUFRN Ed. da UFRN, 2005. Disponível em: <https://cev.org.br/media/biblioteca/4042676.pdf> Acesso em: 07 dez. 2025

PINHO, Silvia T. **As aprendizagens das tomadas de decisão sobre o passe e a interceptação do futsal com base na percepção da coordenação interpessoal.** São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/39/39133/tde->

19062018-113812/publico/TESE_VERSAO_CORRIGIDA_SILVIA_PINHO.pdf

Acesso em: 07 nov.2025

RIBEIRO, Marcilio Darcio. **Habilidades de Tomada de Decisão comparação entre jogadores de formação e Seniores do Futsal**. Dissertação de Mestrado em ciências do Desporto. Universidade Trás-os-montes e altodouro. Disponível em: <https://repositorio.utad.pt/server/api/core/bitstreams/5d375f6c-e8c1-4919-80b9-7aec3404bc5f/content> acesso em: 14 jan. 2026

SCAGLIA, A. J. **O futebol que se aprende e o futebol que se ensina**. 1999. 169- f. Dissertação (Mestrado). Campinas: Faculdade de Educação Física - Unicamp, 1999. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/31900/1/dione+atividade+4+do+TCC.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2025

SAMPEDRO, J. **Futbol sala las acciones del juego análisis metodológico de los Sistema de juego**. Madri: Gymnos, 1997.

SILVA, G. Julio Emanuel. O Ensino dos jogos desportivos coletivos. Perspectivas e tendências. Movimento – Ano IV N.8 – 1998/1. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2373/1070> Acesso em 09 de Jan. 2026

• VOSER, R.C.. **Futsal Atual : Princípios técnicos e táticos**. Rio de Janeiro: Sprint, 2011. Disponível em: <https://cev.org.br/media/biblioteca/4031005.pdf> Acesso 25 nov.2025

• ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999. Disponível em: <https://repositorio.pgsscogna.com.br/bitstream/123456789/31900/1/dione+atividade+4+do+TCC.pdf> Acesso 27 nov. 2025