

# Perspectiva de enseñanza-aprendizaje del Ultimate Frisbee a partir del modelo de Enseñanza por la Comprensión

## *Teaching-learning perspective of Ultimate Frisbee from the Teaching Games for Understanding approach*

**Leonardo Santos Lopes da Silva<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0001-7028-1352>  
**Hugo Daniel Freiria Zuccolotto<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0001-8800-3270>  
**Fabiana Silva Martins<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-2060-136X>  
**Pedro Henrique Pontieri Prospero<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-5650-0958>

**Aurélio Watanabe Nakao<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-5031-9576>  
**Davi Pereira Oliveira e Sousa<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-6994-6692>  
**Rafael Pombo Menezes<sup>1</sup>**  
<https://orcid.org/0000-0002-4842-641X>

<sup>1</sup> Universidade de São Paulo (USP) / Escola de Educação Física e Esporte de Ribeirão Preto (EEFERP)

### RESUMEN

**Objetivo:** Proponer la inserción del UF en el contexto de la iniciación deportiva a partir del modelo de enseñanza y aprendizaje por medio del modelo de Enseñanza por la Comprensión (TGfU).

**Metodología:** Este ensayo se basó en una revisión bibliográfica. Con base en los hallazgos del TGfU, se crearon tres planes de clases para permitir la enseñanza y el aprendizaje de la táctica y la técnica de forma integrada, mediante el uso de juegos basados en los principios del UF. Las clases se organizaron en base a distintos principios operacionales e incluyen la descripción de actividades, relaciones numéricas y duración de las actividades.

**Conclusión:** El proceso de enseñanza y aprendizaje en la UF a través de los principios del TGfU posibilita una mayor adherencia y consecuente mantenimiento del participante en el deporte. Por lo tanto, los planes de clases propuestos en este estudio permiten al profesor/entrenador visualizar su aplicación en diferentes contextos

**Palabras clave:** Pedagogía del deporte; Enseñanza-aprendizaje; iniciación deportiva.



**RPCAFD**

**REVISIÓN**

Recibido: 14 dic 2022  
 Aceptado: 6 mar 2023

### Correspondencia:

Rafael Pombo Menezes  
 Email:  
[rafaelpombo@usp.br](mailto:rafaelpombo@usp.br)



## ABSTRACT

**Objective:** To propose the insertion of UF in the context of sports initiation based on the teaching and learning model called Teaching Games for Understanding (TGfU).

**Method:** This essay was based on a bibliographic review. Based on the findings on the TGfU, three classes were created to enable the teaching and learning of tactics and technique in an integrated way, through the use of games based on the principles of the UF. Classes were organized based on distinct action principles and include the description, numerical relationships and duration of activities.

**Conclusion:** The teaching and learning process of UF through the TGfU principles enables greater adherence and consequent maintenance of the participant in the sport. Therefore, the lesson plans proposed in this study allow the teacher/coach to envision their application in different contexts.

**Keywords:** Sport pedagogy; Teaching-learning; Sport initiation.

## Introdução

O Ultimate Frisbee (UF) é um esporte coletivo que vem ganhando adeptos de diversos países nos últimos anos<sup>1</sup>. Por ser caracterizado como um esporte de invasão, as facetas nas quais o UF se insere são constituídas por um ambiente de complexidade, disputa pelo disco em espaços comuns às equipes e participação simultânea, nas quais os/as participantes vivenciam situações desafiadoras nas relações estabelecidas entre as equipes<sup>2</sup>. Dessa forma, a partir dos aspectos tático-técnicos, dos princípios operacionais e das regras de ação que balizam o UF é possível estabelecer diretrizes para organizar e sistematizar seu processo de ensino-aprendizagem<sup>3,4</sup>.

Considerando o ensino do UF, Cole<sup>5</sup> apresentou uma relação hierárquica e dividida em quatro estágios para o ensino do UF: 1) manipulação do disco (lançamento e recepção); 2) manipulação do disco em condições mais complexas de jogo; 3) tática ofensiva e defensiva; e 4) o jogo. Tais etapas revelam a necessidade de organização didática das aulas a partir de princípios e conteúdos específicos, bem como a propositura de diretrizes para que o professor/treinador aborde paulatinamente os conteúdos da modalidade e adequar as atividades para as características dos jogadores<sup>6</sup>.

No processo de iniciação ao UF é importante que professores/treinadores proporcionem um ambiente prazeroso e desafiador para o ensino, que tenha como característica central a ampla participação dos jogadores. Tais aspectos são possíveis a

partir de contextos baseados no ensino por meio de jogos, tendo o *Teaching Games for Understanding* (TGfU) como um dos modelos mais difundidos<sup>7</sup>.

Os princípios do TGfU têm sido amplamente aplicados em diferentes modalidades e, especificamente no UF, Otero<sup>8</sup> avaliou o efeito de 24 sessões de treinamento pautadas no *Teaching Games For Understanding* (TGfU) na tática ofensiva de 12 indivíduos jovens. Foram evidenciados efeitos significativos nas ações ofensivas de invasão e mobilidade, reforçando o ensino por meio de jogos proposto pelo TGfU. Pallos<sup>9</sup> propôs a elaboração de planos de aulas para o ensino do UF por meio do TGfU e a apresentação da proposta a partir da criação de um blog educacional. Já Žuffová e Zapletalová<sup>10</sup> compararam a eficiência de dois métodos de ensino (TGfU e tradicional) em dois grupos de estudantes, e revelaram que no TGfU houve maior participação das crianças e melhores índices de aprendizagem sobre o jogo.

Embora estejam surgindo estudos com o UF (como os supracitados), a produção específica ainda é escassa, o que acarreta uma lacuna que ultrapassa os aspectos da produção científica e pode impactar diretamente no desenvolvimento da modalidade na iniciação esportiva<sup>1</sup>. Diante desse contexto e considerando o potencial do TGfU para o processo de ensino-aprendizagem na iniciação ao UF, o objetivo deste estudo é apresentar uma perspectiva de ensino do UF a partir do TGfU. Para isso, este manuscrito foi dividido em três seções:

- 1) características do UF e seu ensino por meio de jogos;
- 2) ensino-aprendizagem pela perspectiva dos princípios operacionais e das regras de ação; e
- 3) aplicação em contexto prático

### Características do Ultimate Frisbee e seu ensino por meio de jogos

A prática do UF não demanda uma ampla gama de materiais e geralmente está vinculada ao uso de um disco e uma área demarcada (campo de jogo). O campo oficial (100m x 37m) é estratificado em três partes principais, sendo a zona central de jogo (64m) e duas *end zone* (18m cada)<sup>6,11</sup>. O disco de plástico tem uma dimensão de 24cm x 24cm, com peso de aproximadamente 157gr<sup>11</sup>. A partida é iniciada com duas equipes de 7 jogadores alinhadas em suas respectivas *end zones*<sup>12</sup>.

O UF possui a característica de auto arbitragem, portanto os próprios jogadores resolvem os acontecimentos e conflitos do jogo, em uma atmosfera de autonomia<sup>12</sup>. O jogo geralmente tem duração máxima de 100 minutos ou até uma das equipes completar 15 pontos<sup>6</sup>. Outros aspectos do UF estão esquematizados na Figura 1.



Figura 1 - Características gerais do Ultimate Frisbee (adaptado de Costa<sup>6</sup>; Maielo; Costa<sup>12</sup>; WFDF<sup>11</sup>).

Diante das possibilidades de aprendizagem do UF a implementação de modelos de ensino capazes de enfatizar a dinâmica do jogo<sup>7,13</sup> representa a oportunidade de valorosas experiências para a iniciação à modalidade. Devido à interação entre os jogadores e desses com o ambiente, são requeridos processos cognitivos para que as decisões sejam tomadas de maneira a responder às situações impostas pelo contexto do jogo<sup>4,14</sup>.

Em contraposição aos métodos tradicionais (e tecnicistas) de ensino, o TGfU foi apresentado

como uma alternativa ao desinteresse dos alunos pelo esporte (ensinado a partir de lições altamente estruturadas) e como possibilidade de ampliação da tomada de decisão desses durante a prática esportiva<sup>13</sup>. O ensino nesse modelo pauta-se na aprendizagem por meio de jogos e no jogador como protagonista da construção do conhecimento ao propor uma forma de ensino contextualizada<sup>13</sup>. Há a manutenção da estrutura tática, semelhante ao jogo formal e modificação dos jogos que são propostos como jogos reduzidos (espaço, jogadores, tempo), com regras adaptadas, privilegiando a

compreensão do contexto ao invés da performance técnica<sup>2</sup>.

O TGfU é sistematizado na perspectiva de ensino-aprendizagem que parte da ênfase na participação de jogadores e nos aspectos táticos por meio de jogos que propiciam a tomada de decisão, sem negligenciar a técnica<sup>15</sup>. Quatro princípios formam a sua base e devem ser incorporados na iniciação ao UF: 1) diversificação (seleção de jogos adequados aos praticantes para proporcionar variadas experiências); 2) modificação-representação (embora a estrutura tática possa ser semelhante ao jogo formal, o jogo é ressignificado de acordo com as características dos alunos e dos princípios enfatizados); 3) modificação-exagero (alteração de regras secundárias dos jogos para destacar determinado comportamento tático referente às regras de ação); e 4) complexidade tática (aumento gradual da complexidade dos jogos)<sup>16,17</sup>.

Para lidar de maneira específica e considerando as características do UF, os modelos de ensino

por meio do jogo se mostram como percursos promissores, especialmente por imputarem aos jogadores o papel de protagonista principal do processo de ensino-aprendizagem, que possui liberdade e autonomia para interagir nas atividades propostas e possa refletir sobre suas ações e decisões<sup>15</sup>. Esses aspectos influenciam o contexto de aprendizagem e o conhecimento sobre o jogo, pois espera-se que o desenvolvimento tático seja emergente da interação entre jogador e ambiente, com vistas à resolução de problemas do jogo<sup>2</sup>.

Em consonância com o disposto por Otero<sup>8</sup>, nos jogos de cooperação-oposição (como o UF) há grande complexidade no que se refere à tomada de decisão, ou seja, na seleção de respostas no contexto de jogo real. O ensino dissociado entre a técnica e a situação de jogo, que separa “o que fazer” do “como fazer” dificulta o desenvolvimento de múltiplas respostas às situações de jogo. Sendo assim, o TGfU, como modelo de ensino, possibilita a integração tático-técnica inerente ao contexto decisório nos jogos coletivos.

## Ensino-aprendizagem pela perspectiva dos princípios e das regras de ação

O UF é pautado na oposição entre duas equipes em um jogo que apresenta quatro fases sucessivas: ataque, transição defensiva, defesa e transição ofensiva. Cada fase possui objetivos específicos e, dessa maneira, os objetivos para ambas as equipes são contrapostos e alinhados aos princípios operacionais de cada fase<sup>3</sup>.

Os princípios ofensivos estão relacionados primariamente à possibilidade de pontuação da equipe e envolvem a manutenção da posse do disco, a progressão em direção ao alvo (dos jogadores e do disco) e a finalização ao alvo (ataque à *end zone* adversária). De maneira oposta, os princípios defensivos relacionam-se à recuperação da posse do disco, em dificultar a progressão do adversário e do implemento e em dificultar/impedir a finalização (proteção da própria *end zone*)<sup>3,12</sup>.

As regras de ação são os meios para que os jogadores consigam atender tais princípios e mostrem-se mais dinâmicas e variadas quando comparadas aos princípios operacionais, pois dependem das situações do jogo e das possíveis interações

entre companheiros e adversários<sup>18</sup>. Tais regras de ação se caracterizam pelas decisões tomadas pelos alunos/jogadores e fundamentam-se nas condições externas que são oferecidas pela complexidade e variabilidade do jogo<sup>17</sup>. De maneira prática, para o princípio operacional de manutenção da posse da bola, algumas das regras de ação associadas podem ser a criação da linha de passe entre companheiros, o distanciamento em relação ao adversário e a proteção do disco.

Seguindo a perspectiva proposta por Daolio<sup>18</sup> sobre o modelo pendular, a técnica se manifesta como a forma de atender às regras de ação, cuja flexibilidade no contexto do jogo é inegável, em função de seu uso responder às situações do jogo. Na prática, quando um jogador em posse do disco é pressionado por um adversário, o passe deve permitir que sua equipe mantenha a posse; por outro lado a pressão exercida pelo adversário pretende dificultar a realização do passe e exigir do atacante a adaptação do movimento sem perder sua eficácia.

## Aplicação em contexto prático

Diante dos conceitos apresentados nas seções anteriores sobre as características do UF<sup>11,12</sup>, os princípios e regras de ação<sup>3,4</sup> e o TGfU enquanto modelo contemporâneo de ensino de modalidades coletivas esta seção pretende apresentar um panorama hipotético para a transposição dos conceitos para o contexto da prática.

Os seis planos de aula propostos (com 60 minutos de duração cada) podem ser aplicados no processo de iniciação esportiva a uma turma com 25-30 alunos com idades (estimadas) entre 9 e 10 anos, em um contexto que prioriza a vivência diversificada de jogos que possam estimular o desenvolvimento de competências inerentes ao jogo. Esse contato contribui para a construção de habilidades motoras, percepção de variadas situações-problema e tomadas de decisão congruentes com os requisitos do jogo<sup>19</sup>.

As aulas foram estruturadas em aquecimento, primeiro jogo, desenvolvimento técnico e retomada do jogo<sup>20</sup>. Após o desenvolvimento dos jogos há dois momentos destinados à realização de perguntas sobre o entendimento das regras de ação, também chamado de conscientização da tática<sup>13</sup>. As perguntas possibilitam a promoção de um processo de aprendizagem ativo, no qual o aluno é estimulado a desenvolver uma postura crítica sobre a prática, com liberdade para questionar a sua participação individual, a sua interação dentro do

contexto grupal<sup>19</sup> e, conseqüentemente, construir seu conhecimento sobre os diversos aspectos da modalidade.

Nesse contexto de iniciação esportiva pautada no TGfU, as aulas apresentadas estruturam-se por meio de jogos com redução de espaço, mudanças na quantidade de jogadores, no tempo de jogo e nas regras<sup>17</sup>. Os aspectos táticos serão enfatizados por meio do entendimento da lógica do jogo, sem a preocupação explícita para a aprendizagem dos gestos técnicos<sup>9,19</sup>. Portanto, nas aulas também serão abordados aspectos técnicos da modalidade, como deslocamentos, pé de pivô, saltos, lançamentos (*forehand* e *backhand*) e recepção do disco desenvolvidos de forma conjunta às regras de ação<sup>21</sup>. Por fim, o jogo 2 de cada aula apresenta mudanças na pontuação quando comparado ao jogo 1, cujo objetivo é de enfatizar os comportamentos que se alinham ao princípio proposto para cada aula (princípio de modificação-exagero do TGfU).

Para a primeira aula (Quadro 1) o princípio escolhido foi o de manutenção da posse do disco e as atividades se pautaram em cinco perspectivas do contexto do jogo: reconhecimento dos princípios e manejar do disco, procurar jogar com todos os companheiros, ler a situação de jogo antes de passar/lançar, passar ao companheiro em melhores condições e deslocar-se para receber o disco<sup>21</sup>.

**Quadro 1 - Aula voltada à manutenção da posse do disco.**

	Descrição	Relação numérica	Espaço e duração	Materiais
<b>Aquecimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Bobinho” com disco;</li> <li>• Alunos em círculo passando o disco, com 1 ou 2 no centro (tentam interceptar e capturar o disco)</li> <li>• Caso haja interceptação, o último aluno a tentar realizar o passe e seu companheiro à direita trocarão de lugar/função com aqueles que recuperaram o disco</li> </ul>	4x1 ou 4x2	Quadra reduzida 10'	Disco
<b>Jogo 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar 10 passes antes da finalização. Após o 10º passe pode finalizar à <i>endzone</i></li> <li>• Não é infração se o disco cair</li> <li>• Permitido o uso do pé de pivô</li> </ul>	2x2+1	Quadra reduzida 15'	Disco e coletes

<b>Questões iniciais</b>	Por que passar o disco é importante para isso? Quando o portador do disco teve condições de passar o disco? <b>5' de duração</b>			
<b>Atividade para a técnica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Em duplas ou trios, frente a frente</li> <li>Ambas as empunhaduras: <i>forehand</i> e <i>backhand</i></li> <li>Variar a distância entre os jogadores</li> </ul>	Duplas e/ou trios	Livre <b>10'</b>	Disco
<b>Jogo 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 ponto para finalizações com 5 ou menos passes</li> <li>2 pontos para finalizações com mais de 5 passes</li> </ul>	2x2+1	Quadra reduzida <b>15'</b>	Disco e coletes
<b>Questões finais</b>	Quais são as dificuldades da manutenção da posse do disco? Por que e como manter a posse do disco antes da finalização precipitada? <b>5' de duração</b>			

Fonte: Autoria Própria.

É importante destacar o uso do pé de pivô para proporcionar a identificação de companheiros em condições de receber o passe<sup>9</sup>, bem como a percepção dos sinais mais relevantes do jogo para a criação de linhas de passe. Para essa aula serão utilizados apenas os discos e coletes (para sinalizar as equipes e os curingas) como materiais, e os objetivos voltam-se ao entendimento da dinâmica das fases do jogo, aos movimentos básicos de passe e a algumas das regras básicas do jogo. A condição de superioridade numérica estabelecida pelo curinga amplia as chances de anotação de pontos

pelos equipes e, ao mesmo tempo, apresenta aos defensores as dificuldades de proteção do alvo<sup>22</sup>.

Na Figura 2 estão apresentadas as atividades da aula cujo princípio se refere à manutenção da posse do disco, especificamente aquelas relacionadas ao aquecimento (em relações numéricas de 4x1 e 4x2), jogos 1 e 2 (ambos disputados em relação 2x2+1, com curinga sempre participando do ataque, o que garante a superioridade numérica constante de 3x2 em favor do ataque) e para a atividade de desenvolvimento da técnica (a partir de exercício analítico de passes em duplas e trios).

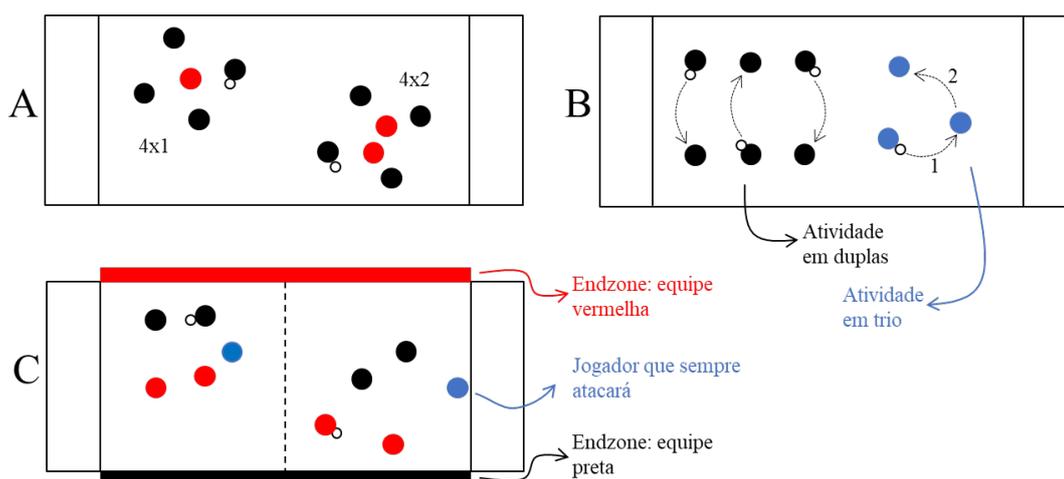


Figura 2 - Estruturas das atividades da aula voltada à manutenção do disco: A) aquecimento; B) atividade para a técnica; C) jogos 1 e 2.

A segunda aula (Quadro 2) foi centrada no princípio de progressão em direção ao alvo e se relaciona a aspectos como perceber os companheiros sem marcação, o encadeamento das fases do

jogo (ataque, defesa e transições), o entendimento de sua lógica e as possibilidades em profundidade e em largura.

**Quadro 2 – Aula voltada à progressão em direção ao alvo.**

	Descrição	Relação numérica	Espaço e duração	Materiais
<b>Aquecimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Duas equipes de 10-12 jogadores cada</li> <li>• 4 curingas no ataque (distribuídos nas laterais da área de jogo) e 1 na defesa (posicionado no setor intermediário)</li> <li>• Objetivo: chegar ao final do campo adversário (<i>endzone</i>)</li> <li>• Em caso de interceptação, inverte a posse do disco (equipe que recuperou passa a atacar)</li> </ul>	10x10 + curingas	Metade da quadra <b>10'</b>	Disco e coletes
<b>Jogo 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consiste em tentar pontuar na <i>endzone</i> adversária a partir de passes</li> <li>• Há infração se o disco cair (inverte a posse do disco)</li> </ul>	3x3+1 ou 4x4+1	Quadra reduzida <b>15'</b>	Disco e coletes
<b>Questões iniciais</b>	<p>O que facilita passar o disco para frente (em profundidade)?  Por que a movimentação dos colegas é importante para que isso aconteça?  Quando é mais fácil pontuar, passes para frente ou para trás?  <b>Duração: 5'</b></p>			
<b>Atividade para a técnica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Em duplas ou trios se deslocando no comprimento do campo de jogo e realizando passes</li> </ul>	Duplas ou trios	Quadra inteira <b>10'</b>	Disco
<b>Jogo 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passe para trás: -1 ponto para a equipe</li> <li>• Passe para frente: 1 ponto</li> <li>• Finalização: 5 pontos para a equipe</li> </ul>	3x3+1 ou 4x4+1	Quadra reduzida <b>15'</b>	Disco e coletes
<b>Questões finais</b>	<p>Como vocês devem se movimentar? Por que dessa forma?  Fazendo isso, vocês ajudam na pontuação do time?  <b>Duração: 5'</b></p>			

Fonte: Autoria Própria.

Outro requisito interessante para esta aula se refere aos deslocamentos que facilitem a criação de linhas de passe e viabilizem a recepção na *end zone*. Nessa aula também serão utilizados apenas discos e coletes, e os objetivos voltam-se aos desmarques e à possibilidade de finalização. É mantida a condição de superioridade numérica pelo curinga para ampliar as chances de anotar pontos, mas, ao mesmo tempo, há maior número de defensores quando comparado à aula 1.

Na Figura 3 estão apresentadas as atividades da aula voltada à progressão em direção ao alvo, referentes ao aquecimento (em relações numéricas de 10x10+curingas), jogos 1 e 2 (ambos disputados em relação 3x3+1 e ou 4x4+1, com curinga sempre participando do ataque, garantindo a superioridade numérica ofensiva) e para a atividade de desenvolvimento da técnica (a partir de exercício analítico de passes com deslocamentos ao longo da quadra).

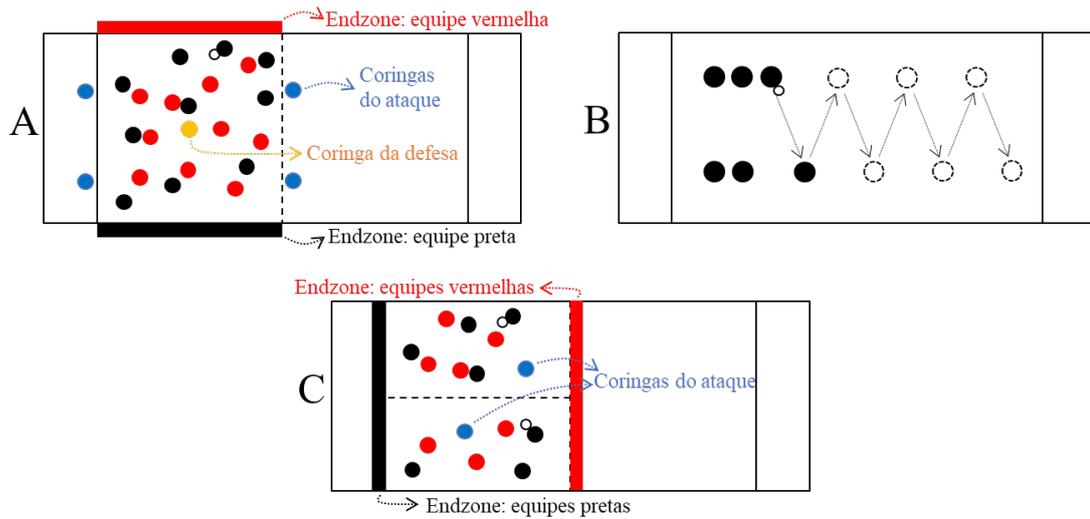


Figura 3 - Estruturas das atividades da aula voltada à progressão em direção ao alvo:  
 A) aquecimento; B) atividade para a técnica; C) jogos 1 e 2.

Por fim, a terceira aula (Quadro 3) enfatizou o princípio defensivo de proteção do alvo, sob a premissa de dificultar a finalização do adversário.

**Quadro 3 – Aula voltada à proteção do alvo.**

	Descrição	Relação numérica	Espaço e duração	Materiais
<b>Aquecimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pega-pega congela (ou pique-congela)</li> <li>• 8 pegadores que, ao pegarem, deixam os fugitivos congelados até o final do jogo</li> <li>• O jogo acaba quando todos forem pegos</li> </ul>	---	Metade da quadra <b>10'</b>	-
<b>Jogo 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercepção antes da <i>endzone</i> vale 2 pontos</li> <li>• Não pode tomar o disco da mão do atacante</li> </ul>	5x5	Metade da quadra <b>15'</b>	Disco e coletes
<b>Questões iniciais</b>	É necessário correr atrás do disco? Para conseguir realizar a marcação, o que é preciso? O que fazer para marcar e não perder o disco de vista? <b>Duração: 5'</b>			
<b>Atividade para a técnica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atacantes devem se deslocar por várias regiões do campo de jogo enquanto os defensores tentam posicionar-se entre o atacante e o alvo</li> </ul>	Duplas	Quadra inteira <b>10'</b>	-
<b>Jogo 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intercepção antes da <i>endzone</i>: 2 pontos</li> <li>• Intercepção no campo de ataque: 3 pontos</li> </ul>	5x5	Metade da quadra <b>15'</b>	Disco e coletes
<b>Questões finais</b>	O que é necessário fazer para que a equipe adversária não marque pontos? Para marcar, você deve ficar próximo ou distante ao atacante? Quando o atacante tiver com o disco ou sem ele, deve adotar o mesmo comportamento? Qual posicionamento defensivo é o mais adequado? <b>Duração: 5'</b>			

Fonte: Autoria Própria.

As atividades estão pautadas nas seguintes ações principais no contexto de jogo: o defensor do atacante com a posse do disco deve se posicionar entre este e o alvo defendido; o defensor deve regular as distâncias sobre o atacante direto em função do alvo; os defensores dos atacantes sem o disco devem responsabilizar-se pelo adversário direto (realizar marcação individual).

Nessa aula serão utilizados apenas discos e coletes, e os objetivos voltam-se a condutas defensivas. A condição de igualdade numérica é pre-

dominante (diferentemente das aulas 1 e 2) pela necessária manutenção de correspondência entre o defensor e seu marcador direto, o que atende diretamente o princípio de proteção ao alvo.

Na Figura 4 estão apresentadas as atividades da aula voltada à proteção do alvo, referentes aos jogos 1 e 2 (ambos disputados em relação 5x5) e para a atividade de desenvolvimento da técnica (a partir de exercício analítico de desmarques ao longo da quadra).

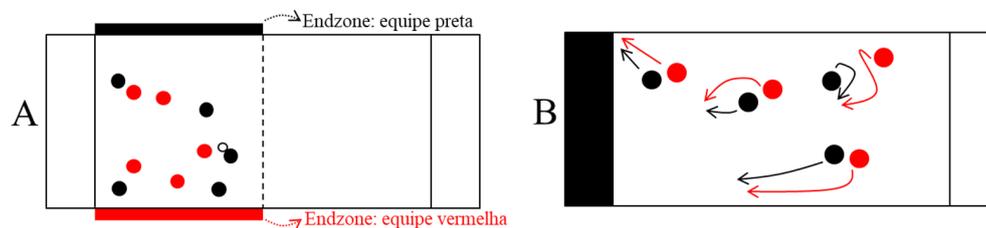


Figura 4 - Estruturas das atividades da aula voltada à progressão em direção ao alvo: A) jogos 1 e 2; B) atividade para a técnica.

De maneira geral, o desenvolvimento da consciência tática no jogo (também estimulada por meio de questionamentos) tem como objetivo provocar os jogadores a encontrarem soluções para os problemas emergentes das situações de jogo e ampliar o seu conhecimento sobre a modalidade<sup>23</sup>. Modelos como o TGfU priorizam competências básicas para a aprendizagem de modalidades coletivas como a inteligência (adaptação às situações de jogo e resolução de problemas) e cooperação (capacidade do jogador desenvolver suas ações em diálogo com as demais ações e objetivos do seu grupo)<sup>24</sup>.

O entendimento dos princípios operacionais, das regras de ação inerentes a cada fase do jogo e da necessária flexibilidade de execução da técnica propostos no modelo pendular<sup>18</sup>, permite que o professor/treinador consiga planejar e sistematizar os meios possíveis para atender os objetivos centrais do jogo com eficácia<sup>17</sup>. Os elementos mencionados anteriormente constituem-se como norteadores para o planejamento das aulas/treinamentos e para a elaboração e encadeamento das atividades, assim como os apresentados nos planos de aula sugeridos nesta seção.

## Considerações finais

A partir do panorama de iniciação esportiva no UF, este estudo propôs três planos de aula pautados no TGfU pautando-se na ideia de ensino da técnica como consequência dos problemas de ordem tática apresentados no jogo. A escolha pelo TGfU deu-se por se tratar de um modelo que se propõe a enfatizar os jogos desde o início do processo de ensino-aprendizagem, o que pode favorecer o entendimento da lógica do jogo, a melhoria da capacidade de tomada de decisão, da criatividade e aumentar a motivação dos jogadores para a prática.

A intenção deste estudo foi de contribuir com elementos que possam subsidiar a produção de conhecimento sobre os aspectos pedagógicos do UF, no qual o desenvolvimento do jogador ocorre no contexto do próprio jogo. Os planos de aula idealizados oportunizam uma aprendizagem integrada dos aspectos tático-técnicos, além de possibilitar o pensamento crítico do aluno em relação ao jogo. Por meio de um ambiente diversificado de prática, este estudo propõe gerar reflexões sobre a adaptação e a aplicação dos planos de aula em contextos variados (como escolas, clubes e projetos esportivos).

## Referencias

1. Silva AdS, Carneiro KT. A produção do conhecimento relativa ao ultimate frisbee no decênio 2009-2019. *Corpoconsciência*. 2021;25(1):1-22. doi: <https://doi.org/10.51283/rc.v25i1.11171>
2. Pombo Menezes R. Perspectiva de enseñanzaaprendizaje de principios y reglas de acción en deportes colectivos de invasión. *Pensar en Movimiento: Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*, 2021;19(2), e47898. doi: <https://doi.org/10.15517/pensarmov.v19i2.47898>
3. Bayer C. *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa: Dinalivros; 1994.
4. Gréhaigne J-F, Godbout P. Tactical knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. *Quest*. 1995;47:490-505.
5. Cole J. Teaching Ultimate Frisbee. *Strategies*. 1988 1(5):8-10.
6. Costa FRd, Melo PBS, Vasconcelos AS, Cardelino FA, Costa CPF. *Leitura pedagógica das regras de Ultimate: uma versão em português para uso na iniciação*. 1 ed. Brasília, DF: Universidade de Brasília; 2018.
7. Aquino RLdQTd, Menezes RP. Abordagens tradicionais e centradas no jogo para o ensino dos esportes coletivos de invasão: um ensaio teórico. *Conexões*. 2022;20(0):e022006. doi: <https://doi.org/10.20396/conex.v20i1.8666344>
8. Otero CPT. Efecto del entrenamiento mediante el método comprensivo en ultimate frisbee. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. 2012;12(46):329-48.
9. Pallos GC. *Material didático digital e Frisbee: uma proposta de ensino por meio de jogos para o ensino médio*. Trabajo de finalización del curso. Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, 2022. <http://hdl.handle.net/11449/216458>.

10. Žuffová Z, Zapletalová L. Efficiency of different teaching models in teaching of frisbee ultimate. *Acta Facultatis Educationis Physicae Universitatis Comenianae*. 2015;55(1):64-73. doi: <https://doi.org/10.1515/afepuc-2015-0008>
11. World Flying Disk Federation. WFDF Rules of Ultimate 2021-2024 <https://rules.wfdf.org:USA; 2021>.
12. Maielo VP, Costa CPF. Ultimate Frisbee na Educação Física Escolar <https://ultimatebrasil.com.br/wp-content/uploads/2020/01/Ultimate-Frisbee-na-Educa%C3%A7%C3%A3o-F%C3%ADsica-Escolar-1.pdf>; Ultimate Brasil; 2020.
13. Bunker B, Thorpe R. The curriculum model. In: Thorpe R, Bunker D, Almond L, editors. *Rethinking games teaching*. Loughborough: University of Technology; 1986. p. 7-10.
14. Menezes RP. Contribuições da concepção dos fenomenos complexos para o ensino dos esportes coletivos. *Motriz*. 2012;18(1):34-41. doi: <https://doi.org/10.1590/S1980-65742012000100004>
15. Holt N, Streaun WB, García Bengoechea E. Expanding the Teaching Games for Understanding model: new avenues for future research and practice. *Journal of Teaching in Physical Education*. 2002;21:162-76. doi: <https://doi.org/10.1123/jtpe.21.2.162>
16. Clemente FM. Princípios pedagógicos dos Teaching Games for Understanding e da Pedagogia Não-Linear no ensino da educação física. *Movimento*. 2012;18(2):315-35. doi: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.27495>
17. Menezes RP. Enseñanza de los deportes colectivos de invasión: de las generalizaciones a las especificidades. *Revista Peruana de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*. 2021;8(3):1189-98. doi: <https://doi.org/10.53820/rpcafd.v8i3.150>
18. Daolio J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos – modelo pendular a partir das ideias de Claude Bayer. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*. 2002;10(4):99-104. doi: <https://doi.org/10.18511/rbcm.v10i4.478>
19. Bolonhini SZ, Paes RR. A proposta pedagógica do Teaching Games for Understanding: Reflexões sobre a iniciação esportiva. *Pensar a Prática*. 2009;12(2):1-9. doi: <https://doi.org/10.5216/rpp.v12i2.5694>
20. Arias-Estero J, Jaquero P, Martínez-López A, Morales-Belando M. Effects of two TGfU lessons period on game performance, knowledge and psychosocial variables in elementary physical education. *International Journal of Environment Research and Public Health*. 2020;17(10):1-22. doi: <https://doi.org/10.3390/ijerph17103378>
21. González FJ, Darido Sctn, Oliveira AAB. *Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee*. 1 ed. Maringá, PR: Universidade Estadual de Maringá; 2014.
22. Menezes RP. Enseñanza de los deportes de equipo de invasión desde la organización defensiva: un modelo posible (e inicial). In: Di Cesare PE, editor. *Iniciación, formación y desarrollo de los deportes de equipo*. 1 ed. Argentina: Salta: EDUCASAL; 2022.
23. Clemente FM. Uma visão integrada do modelo Teaching Games for Understanding: adequando os estilos de ensino e questionamento à realidade da Educação Física. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 2014;36(2):587-601. doi: <https://doi.org/10.1590/S0101-32892014000200021>

24. Garganta J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: Graça A, Oliveira J, editors. O ensino dos jogos desportivos. 3 ed. Porto: Universidade do Porto/Centro de Estudos dos Jogos Desportivos; 1998. p. 11-26.

**Conflictos de intereses:** Não há

**Financiamento:** Não há.

# Ensino-aprendizagem do Ultimate Frisbee: proposta a partir do Teaching Games for Understanding

**Leonardo Santos Lopes da Silva<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0001-7028-1352>  
**Hugo Daniel Freiria Zuccolotto<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0001-8800-3270>  
**Fabiana Silva Martins<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-2060-136X>  
**Pedro Henrique Pontieri Prospero<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-5650-0958>

**Aurélio Watanabe Nakao<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-5031-9576>  
**Davi Pereira Oliveira e Sousa<sup>1</sup>,**  
<https://orcid.org/0000-0002-6994-6692>  
**Rafael Pombo Menezes<sup>1</sup>**  
<https://orcid.org/0000-0002-4842-641X>

<sup>1</sup> Universidade de São Paulo (USP) / Escola de Educação Física e Esporte de Ribeirão Preto (EEFERP)

## RESUMO

**Objetivo:** Propor a inserção do UF no contexto da iniciação esportiva a partir do modelo de ensino-aprendizagem *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

**Metodologia:** Este ensaio se pautou em revisão bibliográfica. Baseando-se nos achados sobre o TGfU, foram elaborados três planos de aulas que possibilitam o ensino e a aprendizagem da tática e da técnica de forma integrada, por meio da utilização de jogos com os princípios do UF. As aulas foram organizadas a partir de princípios operacionais distintos e incluem a descrição, as relações numéricas e a duração das atividades.

**Conclusão:** O processo de ensino e aprendizagem do UF por meio

dos princípios do TGfU possibilita a maior adesão e consequente manutenção do participante no esporte. Portanto, os planos de aula propostos neste estudo permitem que o professor/treinador vislumbre sua aplicação em diferentes contextos.

**Palavras-chave:** Pedagogia do esporte; Ensino-aprendizagem; Iniciação esportiva.



**RPCAFD**

**REVISIÓN**

Recibido: 14 dic 2022  
Aceptado: 6 mar 2023

### Correspondencia:

Rafael Pombo Menezes

Email:

[rafaelpombo@usp.br](mailto:rafaelpombo@usp.br)

