INSTITUIÇÃO VALE DO CRICARÉ

FACULDADE VALE DO CRICARÉ

CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

KAYO DOMINGOS

RHAINER HENRIQUE ALVES MOREIRA

VICTOR SOUZA DA CUNHA DALEPRANE

**POSSIBILIDADES DO TAPEMBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL**

SÃO MATEUS

2020

KAYO DOMINGOS

RHAINER HENRIQUE ALVES MOREIRA

VICTOR SOUZA DA CUNHA DALEPRANE

**POSSIBILIDADES DO TAPEMBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso Licenciatura em Educação Física da Faculdade Vale do Cricaré, como requisito parcial para obtenção do título Licenciado em Educação Plena.

Professor Orientador: Me. Romário Guimarães Franca

SÃO MATEUS

2020

KAYO DOMINGOS

RHAINER HENRIQUE ALVES MOREIRA

VICTOR SOUZA DA CUNHA DALEPRANE

**POSSIBILIDADES DO TAPEMBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO FUNDAMENTAL**

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

Aprovado em de Julho de 2020.

**BANCA EXAMINADORA**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**PROF. ME. ROMÁRIO GUIMARÃES FRANCA**

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

**ORIENTADOR**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**PROF. ME. FLÁVIO PEREIRA PIRES**

**FACULDADE VALE DO CRICARÉ**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**PROF. MARCO AURÉLIO CÂNDIDO ROCHA**

**IEPIS COLÉGIO CAETÉ**

SÃO MATEUS

2019

“Dedicamos este trabalho a Deus, nosso guia. Sem ele nada nos seria possível.”

**AGRADECIMENTOS**

Agradecemos ao Professor Mestre Romário Guimarães Franca que nos orientou neste Trabalho de Conclusão de Curso, pelo estímulo, ensino, críticas, dedicação, e pela confiança em nosso trabalho, tornando mais leve esse desafio. Fonte de inspiração e exemplo como pessoa e profissional.

Aos professores que, durante estes 3 anos e meio de formação, compartilharam conosco ferramentas para que o ensino-aprendizagem aconteça e que o conhecimento se tornasse pontes de ensinamentos, despertando em nós o amadurecimento.

Aos professores da Rede Municipal de Ensino de São Mateus que, enriqueceram e contribuíram na fundamentação dos dados desta pesquisa.

Ao Marco Aurélio Cândido Rocha por tornar nossos objetivos, sonhos e realizações possíveis, por ter colaborado com a pesquisa e dividir o seu entusiasmo e paixão pelo Tapembol e pela Educação Física.

A instituição Vale do Cricaré que nos proporcionou esses anos de troca de aprendizado, sempre estimulando a busca do conhecimento.

A todos, que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação.

Aos nossos familiares e amigos, por colaborar e sustentar nossos desejos na busca por conhecimento e na compreensão, das muitas vezes, que tivemos de nos abdicar da atenção e carinho deles. A todos vocês, nosso muito obrigado!

Tenho apenas duas mãos e o sentimento do mundo. (CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE)

**RESUMO**

O jogo Tapembol se originou de uma brincadeira simples, a qual foi se adaptando, com regras e formas de jogar que primam pela participação de todos. Assim, surge o Tapembol, um jogo inovador para as aulas de Educação Física, capaz de unir todos os estudantes em uma mesma aula, independente de tipo físico, idade ou destrezas motoras, proporcionando momento de prazer para todos os praticantes. Os jogos e brincadeiras estão presentes na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, apenas nos três primeiros ciclos do ensino fundamental. Para fomentar o Jogo, essa pesquisa vem tematizar as possibilidades do tapembol nas aulas de educação física do ensino fundamental, tendo como objetivo geral incentivar o ensino do Tapembol nas aulas de Educação Física como uma possibilidade de uma nova prática corporal, e para isso fez-se necessário investigar o desenvolvimento do Tapembol no mundo; pesquisar se os professores de Educação Física da Rede Municipal de Ensino de São Mateus conhecem o Tapembol; e por fim, verificar o interesse desses professores pesquisados em levar o Tapembol para suas aulas. A pesquisa utilizada foi bibliográfica, de natureza quali-quantitativa, pois levantou dados que foram relevantes a este estudo. Os resultados das entrevistas dos 20 professores evidenciaram que 14 conheciam o jogo tapembol, mas apenas 7, utilizaram o jogo em suas aulas, destes que desenvolveram, afirmaram que não tiveram nenhuma dificuldade em passar e desenvolver o conteúdo para seus estudantes. A entrevista com o professor de Educação Física Marco Aurélio Cândido Rocha enriqueceu a pesquisa com a história do jogo tapembol, a criação da Federação Internacional de Tapembol – FITAPEM e a sua evolução pelo mundo. Essa entrevista contribuiu para uma live e uma formação continuada de Tapembol futuramente, após pandemia, sendo de grande relevância para essa pesquisa.

**Palavras-chave:** Base Nacional Comum Curricular – BNCC; Educação Física; Jogo, Tapembol.

**ABSTRACT**

The Tapembol game originated from a simple game, which was adapted, with rules and ways of playing that excel for everyone's participation. Thus, Tapembol appears, an innovative game for Physical Education classes, capable of uniting all students in the same class, regardless of physical type, age or motor skills, providing a moment of pleasure for all practitioners. The games and games are present in the National Common Curricular Base - BNCC, only in the first three cycles of elementary school. To foster the Game, this research aims to discuss the possibilities of tapembol in physical education classes in elementary school, with the general objective of encouraging the teaching of Tapembol in physical education classes as a possibility for a new corporal practice, and for that, if necessary, investigate the development of Tapembol in the world; to research if Physical Education teachers from the São Mateus Municipal Education Network know Tapembol; and finally, to verify the interest of these researched teachers in taking Tapembol to their classes. The research used was bibliographic, of a qualitative and quantitative nature, as it collected data that were relevant to this study. The results of the interviews of the 20 teachers showed that 14 knew the tapembol game, but only 7 used the game in their classes, of those who developed it, stated that they had no difficulty in passing and developing the content for their students. The interview with Physical Education teacher Marco Aurélio Cândido Rocha enriched the research with the history of the tapembol game, the creation of the International Tapembol Federation - FITAPEM and its evolution around the world. This interview contributed to a live and continued formation of Tapembol in the future, after a pandemic, being of great relevance for this research.

Keywords: National Common Curricular Base - BNCC; PE; Game, Tapembol.

**LISTAS DE SIGLAS**

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CNE – Concelho Nacional de Educação

CONFEF – Conselho Federal de Educação Física

ES - Espírito Santo

FITAPEM – Federação Internacional de Tapembol

FUMEC – Fundação Mineira de Educação e Cultura

LDB – Lei de Diretrizes e Bases

MEC – Ministério da Educação e Cultura

PCNS - Parâmetros Curriculares Nacionais

PNE – Plano Nacional de Educação

TCC - Trabalho de Conclusão de Curso

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 11](#_Toc43042733)

[2 O PROCESSO DE IMPLATAÇÃO DA BNCC NO ENSINO FUNDAMENTAL 14](#_Toc43042734)

[2.1 A ESTRUTURAÇÃO DO ENSINO FUNDAMENTAL COM A INSERÇÃO DA BNCC 15](#_Toc43042735)

[2.2 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A IMPLANTAÇÃO DA BNCC 16](#_Toc43042736)

[2.3 A EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 18](#_Toc43042737)

[2.4 A EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL 20](#_Toc43042738)

[2.5 JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA RELEVÂNCIA PARA EDUCAÇÃO FÍSICA 23](#_Toc43042739)

[3 O TAPEMBOL UM NOVO JOGO 26](#_Toc43042740)

[3.1 BREVE HISTÓRICO DO TAPEMBOL 26](#_Toc43042741)

[3.2 O TAPEMBOL: AS REGRAS E A FORMA DE SE JOGAR 27](#_Toc43042742)

[3.3 TAPEMBOL UM JOGO DE INCLUSÃO 30](#_Toc43042743)

[3.4 TAPEMBOL PELO MUNDO 33](#_Toc43042744)

[4 PERCURSO METODOLÓGICO 35](#_Toc43042745)

[4.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA 35](#_Toc43042746)

[4.2 SUJEITOS DA PESQUISA 36](#_Toc43042747)

[4.3 PRODUÇÃO DOS DADOS 36](#_Toc43042748)

[4.4 RESULTADO DOS DADOS 37](#_Toc43042749)

[5 LEITURA, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE 38](#_Toc43042750)

[5.1 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS DOS PROFESSORES 38](#_Toc43042751)

[5.2 LEITURA, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DA ENTREVISTA ON-LINE 45](#_Toc43042752)

[CONSIDERAÇÕES FINAIS 52](#_Toc43042753)

[REFERÊNCIAS 55](#_Toc43042754)

**APÊNDICES...............................................................................................................60**

**ANEXOS ....................................................................................................................64**

# INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras têm uma grande relevância na prática pedagógica da Educação Física, pois favorecem o desenvolvimento global dos estudantes, oportunizando não só a sua capacidade física, mas também a sua cognição, a sua afetividade e a sua socialização. Os jogos e brincadeiras possibilitam a mudança de regras, e atitude e de posturas negativas, como também, dar possibilidades dos estudantes organizar e criar o próprio jogo. Também pode ser uma ponte de comunicação da escola com a família, pois o professor de Educação Física pode desenvolver essa prática corporal oportunizando os estudantes a pesquisar na família um jogo que eles já brincaram e trazer para vivenciar nas aulas. Isso valoriza a história e a cultura deles, o que pode provocar o interesse e a motivação pelas aulas, tornando-a mais significativa.

As brincadeiras e jogos tornaram-se muito importantes no processo de inclusão pelo fato de possibilitar a modificação das regras e a adaptação de acordo com as necessidades e características de cada estudante. O jogo quando apresentado de maneira lúdica passa a ser um estimulador para o desenvolvimento infantil e contribui no processo de ensino aprendizagem e em sua relação com os outros participantes.

Considera-se uma atividade lúdica e prazerosa que vai estimular o raciocínio e a imaginação, permitindo que a criança descubra diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Devem ser realizadas e aplicadas de forma educativa, de modo que desperte nas crianças a sensação do prazer de estar fazendo a atividade sem se preocupar com o que será cobrado. O jogo aplicado de forma correta levará a criança a adquirir conhecimento, pois é brincando que ela se exercita e desenvolve as suas potencialidades (KISHIMOTO, 2006).

Ao passar dos anos a Educação Física passou por diversas transformações, nos dias atuais um dos principais objetivos é de que o indivíduo assuma uma posição crítica frente as várias formas da cultura corporal, quanto a isso Guilardi (1998) corrobora que um dos principais objetivos da Educação Física é o movimento humano e como esta implica para o indivíduo.

Com intuído de apresentar algo inovador, buscou-se apreciar outras alternativas de ensino na Educação Física, através de um novo jogo, o Tapembol. Além de ser um jogo inovador, também é uma alternativa de inclusão social, principalmente para aqueles que não possuem muitas habilidades, permitindo a participação de todos os estudantes, independente do gênero e de idade, biótipo corporal, este jogo tem como finalidade mostrar o trabalho e espírito de equipe, e demostrar que um sempre vai depender do outro para alcançar o propósito. A criança, o adolescente, as pessoas em geral, sempre estão à procura de um grupo para participar, e esse jogo é uma possibilidade de integração social, pois é uma inovação que coloca todos os praticantes no mesmo nível de aprendizagem.

Na expectativa de proporcionar aos estudantes novas experiências, escolhemos o Tapembol, um novo jogo que está sendo muito divulgado nas redes sociais e em todo Brasil, principalmente na região de Minas Gerais, onde ele surgiu. O Tapembol vem crescendo bastante, já foi apresentado em vários países, e para uma maior visualização fundou-se a FITAPEM (Federação Internacional de Tapembol). O Tapembol presa pelos mesmos valores do esporte Da escola, pois ele utiliza na sua forma de jogar toda coletividade que os estudantes necessitam para serem incluídos nas aulas de Educação Física.Portanto, essa pesquisa poderá ser um mecanismo de referência para professores que almejam aplicar o jogo como conceito de coletividade durante suas aulas de Educação Física.

O Tapembol consequentemente poderá proporcionar uma grande contribuição para a prática pedagógica nas escolas, por instruir na sua vivência além da coletividade, a cooperação entre estudantes, ao mesmo tempo poderá proporcionar uma melhora significativa nas suas capacidades físicas devido ao grande número de movimentos desempenhados durante o jogo.

Introduzir o Tapembol nas aulas de Educação Física é um modo alternativo de diversificar, sair dos conteúdos tradicionais. É fazer com que estudantes sintam o gosto de novas experiências, podendo ser interessante para eles e também significativo, pois crianças e adolescentes gostam de novidade.

Com base no exposto a problemática desta pesquisa é: de que forma introduzir e incentivar a prática do Tapembol nas aulas de Educação Física do ensino fundamental?

Portanto, o objetivo geral dessa pesquisa é incentivar o ensino do Tapembol nas aulas de Educação Física como uma possibilidade de uma nova prática corporal, e para que este seja alcançado, elaborou-se os seguintes objetivos específicos: investigar o desenvolvimento do Tapembol no mundo; pesquisar se os professores de Educação Física da Rede Municipal de Ensino de São Mateus conhecem o Tapembol; e por fim, verificar o interesse desses professores pesquisados em levar o Tapembol para suas aulas.

Assim sendo, esta pesquisa - possibilidades do Tapembol nas aulas de Educação Física no ensino fundamental reveste-se de grande valia por trazer um jogo novo que deve orientar estudantes, quanto a coletividade, o trabalho em equipe, a interação de gêneros, o movimento corporal, as habilidades motoras básicas e específicas, entre outras. Porém, ao inserir o Tapembol nas suas aulas, o professor não terá dificuldade na cobrança desses valores, pois eles fazem parte das características desse jogo.

O segundo capítulo aborda a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, e de que forma estão organizados os conteúdos depois de implementada a BNCC, este capítulo finaliza com uma análise crítica dos conteúdos da Base que passa a ser chamados de objetos de conhecimento.

O terceiro capítulo apresenta o jogo Tapembol no mundo e no Brasil, como foi desenvolvido, quando foi criado, bem como suas regras, e como é jogado.

Em seguida, será apresentado o percurso metodológico, onde trás passo a passo de tudo que fora realizado para se alcançar os objetivos deste trabalho, a pesquisa bibliográfica, a pesquisa com os professores da rede municipal de São Mateus ES e o criador do jogo Tapembol Marco Aurélio Cândido Rocha.

Enfim analisou-se os resultados apresentando-os em gráficos e discutindo-os com autores, sobre a importância a relevância do jogo para o ensino fundamental, e tendo a rica contribuição das palavras do criador do jogo enriquecendo o conhecimento sobre o jogo e como ele se tornou conhecido até mesmo fora do país.

# O PROCESSO DE IMPLATAÇÃO DA BNCC NO ENSINO FUNDAMENTAL

Ao homologar a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) o Brasil dá um grande passo para o melhor entendimento das novas estruturas curriculares, pois passa a constituir os princípios norteadores para a elaboração dos currículos em níveis federal, estadual e municipal, nas redes pública e privada, essa reavaliação e elaboração transcenderá as práticas escolares, formação inicial e formação continuada de professores.

Como Prevista na Constituição de 1988, na LDB de 1996 e no Plano Nacional de Educação de 2014, a BNCC foi preparada, pensada e organizada por diversos especialistas de cada área do conhecimento. Em abril de 2017, considerando as versões anteriores do documento, o Ministério da Educação (MEC) concluiu a sistematização e encaminhou a terceira e última versão ao Conselho Nacional de Educação (CNE). A BNCC pôde então receber novas sugestões para seu aprimoramento, por meio das audiências públicas realizadas nas cinco regiões do País, com participação ampla da sociedade.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). De acordo com a BNCC (2017, p 7):

Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996)1, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN).

Legitimada pelo pacto Inter federativo, nos termos da Lei nº 13.005/ 2014, que promulgou o PNE, a BNCC depende do adequado funcionamento do regime de colaboração para alcançar seus objetivos. Sua formulação, sob coordenação do MEC, contou com a participação dos Estados do Distrito Federal e dos Municípios, depois de ampla consulta à comunidade educacional e à sociedade, conforme consta da apresentação do presente documento.

Com a homologação da BNCC (2017) as redes de ensino e escolas particulares terão diante de si a tarefa de construir currículos, com base nas aprendizagens essenciais estabelecidas nesse documento para serem implantadas em todas disciplinas escolares, passando, assim, do plano normativo propositivo para o plano da ação e da gestão curricular que envolve todo o conjunto de decisões e ações definidoras do currículo e de sua dinâmica. Porém, para efetivação dessa pesquisa nos atentaremos a Base no Ensino Fundamental.

## A ESTRUTURAÇÃO DO ENSINO FUNDAMENTAL COM A INSERÇÃO DA BNCC

De acordo com Callai et al (2019) para a construção da BNCC houve a participação de mais de 12 milhões de colaboradores, bem como especialistas de cada área. A proposta final foi aprovada no fim de 2017, no qual as escolas teriam um tempo de dois anos para adequar seus currículos. A BNCC (BRASIL, 2017) apresenta um conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens, apontadas como essenciais, para que os alunos desenvolvam na Educação Básica, assim, lhes será assegurado o direito de aprendizagens e desenvolvimento.

A BNCC tem como propostas buscando trabalhar com as competências específicas, buscando desenvolver as habilidades específicas sendo a Base obrigatória na rede de escolas tanto públicas como privadas em todo país, tendo o objetivo assegurar o ensino a todos estudantes, sendo um documento que norteia a adaptação dos currículos e planejamentos escolares (CALLAI et al, 2019).

A BNCC define um conjunto de 10 competências gerais que devem ser desenvolvidas de forma integrada aos componentes curriculares, ao longo de toda a educação básica. As competências foram definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século 21. Sendo essas competências, conhecimento, pensamento criativo, científico e crítico, repertório cultural, comunicação, cultura digital, trabalho e projeto de vida, argumentação, autoconhecimento e autocuidado, empatia e cooperação e responsabilidade e cidadania (BNCC, 2017).

A BNCC apresenta 40% do currículo destinada a cada instituição para que se insira as práticas relacionadas as realidades locais. Desta forma, se torna indispensável que a escola conheça a comunidade no qual esteja inserida e somente a partir daí pensar em quais objetos de conhecimento e metodologias irão ser repensadas para que se elabore os currículos de cada disciplina escolar. (BRASIL, 2017)

Contudo, para especificidade dessa pesquisa descrevemos somente sobre a implantação do currículo, de acordo a BNCC, na disciplina de Educação Física.

## A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A IMPLANTAÇÃO DA BNCC

A educação física foi situada pela BNCC na área de linguagens no qual corresponde as diversas formas de expressão e práticas do contexto social onde o indivíduo interage com ele mesmo e com outros ao seu redor, transformando a convivência com o esporte e outras pessoas em conhecimento (CALLAI et al, 2019).

De acordo com Callai et al (2019) uma das finalidades da Educação Física é promover práticas corporais, desta forma a primeira unidade temática é a de brincadeiras e jogos que se encontra nos anos iniciais do ensino fundamental, no qual permite se alterar as regras com o objetivo de apreciar a brincadeira, podem servir de exemplos para esse tipo de jogos algo que é conhecido pela região, como também jogos indígenas e de origem africanas, fazendo uma integração de conteúdos com outras disciplinas.

A BNCC vem direcionando o trabalho dos professores em sala de aula e oportunizando a construção de um currículo contextualizado tornando a aprendizagem muito mais interessante para os alunos. Na Etapa do Ensino Fundamental – Anos Finais, na área das Linguagens, é sugerido aos estudantes do 6º e 7º anos trabalharem Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física. Figueiredo e Pinto (2018) apontam para a geração alfa, que é marcada pela era digital, no qual domina-se a era digital e suas tecnologias causando grandes transformações, pois estes já nasceram inseridos no contexto digital, dominando facilmente os desafios que se apresentam nesta área. Desta maneira, leva ao professor buscar o constante aprimoramento, para satisfazer a curiosidade desta geração que convive a era digital.

Estes jogos eletrônicos tornam-se uma oportunidade interessante para os professores de educação física incluírem as mídias, internet e até mesmo jogos digitais em suas aulas. A BNCC traz esse conhecimento caracterizando por incluir os novos perfis de alunos, entretanto sempre necessita atentar para o objetivo principal que é o ensino de qualidade com aprendizado significativo (FIGUEIREDO E PINTO, 2018).

Com os esportes fazendo parte da segunda unidade temática, Callai et al (2019) acentua a importância da lógica como obrigação, desta maneira é necessário seguir as regras determinadas pelo jogo, para que os alunos aprendam os limites respeitando a participação dos outros.

A ginástica é a terceira unidade temática, que tem três classificações, sendo elas: a ginástica geral, que trabalha com elementos expressivos e possibilidades acrobáticas; a ginástica de condicionamento físico, que busca a melhoria do rendimento, por exemplo, a ginástica laboral; a ginástica de conscientização corporal, voltada à obtenção de uma melhor percepção do próprio corpo.

Com respeito a quarta temática, referente a dança, Callai et al (2019) corrobora que esta busca fornecer aos indivíduos práticas corporais expressivas, sendo que um dos principais desafios é a construção histórica que liga a dança a feminilidade, o que se torna um importante espaço para que exista debates sobre diversidade, refletindo temas acerca da questão de gêneros.

A quinta unidade apresenta as lutas, no qual trabalha além das mais tradicionais no Brasil, capoeira, *huka-huka,* luta marajoara, também trabalha as que são mais conhecidas em outros países como judô, *aikido,* *jiu-jítsu,* *muay thai*, boxe, dentre outras. Conforme afirmava Rufino e Darido (2013), através das lutas o estudante compreenderá o que vem a ser luta desmitificando que lutas estejam ligadas a incitação à violência, pois elas desenvolvem técnicas de imobilizar e desequilibrar, sem falar que com a prática deste esporte, o estudante pratica a disciplina, além de trabalhar o corpo e a mente.

As práticas corporais de aventura aparecem como a última unidade temática, que busca a levar o estudante a prática em ambientes urbanos e na natureza, esportes como skate, rapel, *parkour* são exemplos deste tipo de esporte (BETTI, 2017).

A BNCC salienta que as divisões das unidades temáticas sejam construídas levando em consideração a realidade e cultura de cada município, o documento tem como proposta o caráter lúdico ao dançar, desenvolver uma luta ou praticar um esporte de aventura, tendo sempre em observância a lógica. Desta maneira, de acordo com a justificativa da BNCC, se os professores trabalharem essas dimensões estarão promovendo uma educação plena aos estudantes (BRASIL, 2017).

A BNCC (2017) possui oito dimensões de conhecimento que norteiam o ensino de Educação Física. São elas: Experimentação, uso e apropriação, fruição, reflexão sobre a ação, construção de valores, análise, compreensão e protagonismo comunitário.

Conforme exposto na BNCC (2017) ao longo do Ensino Fundamental, principalmente nos Anos Finais, os estudantes se deparam com desafios de que são mais complexos, sobretudo devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas. Tendo em vista essa maior especialização, é importante, nos vários componentes curriculares, retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental nos Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas, visando ao aprofundamento e à ampliação de repertórios dos estudantes. Nesse sentido, também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação.

Portanto, a necessidade de desenvolver uma sequência de saberes e de objetos de conhecimentos (conteúdos) para Educação Física desde Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

## A EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Os Anos Iniciais do Ensino Fundamental correspondem do 1° ao 5°ano. Cabe-se ressaltar que nessa fase de ingresso na escola é muito importante para a criança, pois sabe-se que as primeiras experiências são as que mais influenciam nos comportamentos posteriores da criança, e como corrobora Barbosa (2004), os professores que atuam com os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tanto o professor de Educação Física quanto os demais professores, em grande maioria o professor regente, precisam estar preparados para entenderem as necessidades e possibilidades cognitivas, sociais e motoras de cada faixa etária dos estudantes.

Desta maneira a Educação Física no Ensino Fundamental nos Anos Iniciais contribui para o desenvolvimento psicomotor do estudante, a evolução de personalidade e o sucesso escolar. A Educação Física escolar é componente curricular da Educação Básica, a Lei nº 13415 de 2017, estabelece a obrigatoriedade da Educação Física na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, possibilitando a utilização de instrumentos de comunicação, expressão de sentimentos e emoções, de lazer e melhoria da saúde, procurando respostas para as questões relacionadas ao bem-estar e a cultura corporal de movimento.

Algo interessante de se ressaltar é que as características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar (BNCC, 2017).

Por se tratar de uma área de linguagens que se constitui no âmbito da educação é compreensível a realização de atividades motoras que objetivam o desenvolvimento de habilidades como: correr, saltar, saltitar, arremessar, empurrar, puxar, balançar, subir, descer, andar; atividades que estimulem o desenvolvimento das capacidades físicas como: agilidade, destreza, velocidade, velocidade de reação; e também as qualidades físicas como: força, resistência muscular, resistência aeróbica e anaeróbica (SANT’ANNA, 2018).

Ao mesmo tempo, pode colaborar com os processos de letramento e alfabetização dos alunos, ao criar oportunidades e contextos para ler e produzir textos que focalizem as distintas experiências e vivências nas práticas corporais tematizadas. Para tanto, os professores devem buscar formas de trabalho pedagógico pautadas no diálogo, considerando a impossibilidade de ações uniformes. Além disso, para aumentar a flexibilidade na delimitação dos currículos e propostas curriculares, tendo em vista a adequação às realidades locais, as habilidades de Educação Física para o Ensino Fundamental – Anos Iniciais estão sendo propostas na BNCC organizadas em dois blocos (1º e 2º anos; 3º ao 5º ano) e se referem aos seguintes objetos de conhecimento em cada unidade temática:

Quadro 1: Propostas da BNCC para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unidades temáticas** | **Objetos de Conhecimento** | |
| 1° e 2° Anos | 3° ao 5° Anos |
| Brincadeiras e jogos | Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional | Brincadeiras e jogos populares no Brasil e no mundo, Brincadeiras e jogos da matriz indígena e africana |
| Esportes | Esportes de marca esporte de precisão | Esportes de campo e taco, Esportes de rede e parede, Esportes de invasão |
| Ginásticas | Ginastica Geral | Ginástica Geral |
| Danças | Danças do contexto comunitário regional | Danças do Brasil e do mundo, Danças de matriz indígena e africana |
| Lutas |  | Lutas do contexto comunitário e regional, lutas da matriz indígena e africana |
| Práticas corporais de aventura |  |  |

Fonte: Brasil, 2017

Para tanto essas práticas corporais devem estar diretamente relacionadas com as competências e habilidades dos objetos de conhecimento norteados pela BNCC, porém de uma forma lúdica, para que os estudantes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental vejam significados naquilo que irão fazer. A seguir será exposto como se dá as divisões de objetos do conhecimento no ensino fundamental nos anos finais.

## A EDUCAÇÃO FÍSICA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Para os Anos Finais do Ensino Fundamental a BNCC (BRASIL, 2017) estrutura das seis unidades temáticas, de acordo demonstrado pelo quadro abaixo:

Quadro 2: Propostas da BNCC para os Anos Finais do Ensino Fundamental.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unidades temáticas** | **Objetos de Conhecimento** | |
| 6° e 7° Anos | 8º e 9º anos |
| Brincadeiras e Jogos | Jogos eletrônicos |  |
| Esportes | Esportes de marca;  Esportes de precisão;  Esportes de invasão;  Esportes técnico- combinatórios | Esportes de rede/parede  Esportes de campo e taco  Esportes de invasão  Esportes de combate |
| Ginásticas | Ginasticas de condicionamento físico | Ginásticas de condicionamento físico  Ginásticas de conscientização corporal |
| Danças | Danças urbanas | Danças de salão |
| Lutas | Lutas do Brasil | Lutas do mundo |
| Práticas corporais de aventura | Práticas corporais de aventura urbanas | Práticas corporais de aventura na natureza |

Fonte: Brasil, 2017

A primeira unidade temática destacada pela BNCC são os Jogos e Brincadeiras, destacando os jogos eletrônicos. De acordo com essa temática, Silva (2007) já destacava que o professor deverá refletir de onde partir, e onde pretende chegar, pois os jogos eletrônicos fazem parte do cotidiano de crianças e jovens, no qual se apresenta tanto influências positivas como negativas, desta forma cabe o professor buscar a melhor maneira de inserir no contexto escolar sempre buscando desenvolver os aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos.

Darido e Rangel (2005) elucidaram que o esporte é uma ação social, e como tal necessita ser desenvolvida de forma lúdica, fazendo com que o estudante entenda o que é competição à medida que aprende sobre o esporte, desenvolvendo habilidades de socialização e competição saudável.

Outro conteúdo da Educação Física presente na BNCC é a Ginástica, no qual se baseia em um grupo amplo e diversificado de práticas corporais. As ginásticas são divididas em condicionamento físico e de conscientização corporal. É caracterizada pela “exercitação corporal orientada à melhoria do rendimento, à aquisição e à manutenção da condição física individual ou à modificação da composição corporal” (BRASIL, 2017, p. 205). A presença da Ginástica nas aulas de Educação Física é de extrema importância uma vez que valoriza as expressões corporais das crianças, no qual se abrange tanto os sentimentos quanto o desenvolvimento intelectual.

O conteúdo das Lutas também está incluso como conteúdo da Educação Física conforme a BNCC (2017, p. 105), nesse sentido, conceitua lutas como “disputas corporais entre um ou mais participantes, empregando técnicas especificas para imobilizar, desequilibrar (...) oponente (...) combinando ações de ataque e defesa".

As Danças também tem seu destaque no conteúdo exposto na BNCC, conforme ressaltava Sousa et al (2014) a dança é uma forma de expressão ou comunicação, fazendo com que o estudante saiba expressar através dos movimentos, desenvolvendo um pensamento crítico e autoconhecimento corporal. Vargas (2009) dissertava a importância da dança como conteúdo escolar, justificando que a dança se utiliza de várias formas para sensibilizar, sendo uma arte que desta se concebe expressões, permitindo que o indivíduo use de criatividade para demonstrar seus sentimentos por movimentos corporais.

E por último se apresenta as Práticas corporais de aventura, que estão presentes na sociedade desde a década de 90, onde o indivíduo buscou os ambientes naturais para a prática de esportes como por exemplo o rapel (BET; SUZUKI, 2013). É uma prática que apresenta riscos calculados, de acordo com Marinho (2003) é uma experimentação que ocorre de forma direta, podendo ser praticado na terra, na água ou no ar.

Desta forma a BNCC para o Ensino Fundamental demonstra a dificuldade que é desenvolver um único currículo como base para um país tão grande e com uma cultura tão diversificada, é necessário que exista uma interdisciplinaridade para que a Educação Física consiga atingir seu objetivo que é o desenvolvimento da criança (BETTI, 2017).

Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Finais, o adolescente passa por transformações importantes, tanto no ambiente escolar — na transição do 5º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para o 6º ano dos Anos Finais do Ensino Fundamental, quando deixa de ter um professor generalista e passa a contar com o professor especialista —, como no plano pessoal, no que se refere ao seu desenvolvimento físico, emocional e social, sem falar quanto a sua capacidade cognitiva e a sua rotina dentro e fora da escola. Por isso, é fundamental que, nessa etapa, a abordagem pedagógica se volte cada vez mais ao estímulo da autonomia e do protagonismo dos estudantes, preparando-os para o ingresso no Ensino Médio. Não é à toa que a BNCC traz dez competências gerais na perspectiva de promover o desenvolvimento pleno dos estudantes, em conformidade com o artigo 205 da Constituição Federal.

Nos Anos Finais do Ensino Fundamental, a BNCC está organizada por áreas de conhecimento e seus respectivos componentes curriculares, para os quais, por sua vez, estão previstas competências específicas articuladas às dez competências gerais. Uma novidade foi a inclusão da língua inglesa como componente curricular obrigatório. As principais mudanças nos Anos Finais do Ensino Fundamental podem ser agrupadas em três grandes eixos: tecnologia e cultura digital, protagonismo juvenil e projeto de vida.

Desta forma torna-se importante demonstrar a relevância dos Jogos e Brincadeiras para a Educação Física e como esta ajuda a desenvolver habilidades, além de promover a inclusão dos estudantes, estimulando todos a participarem das aulas.

## JOGOS E BRINCADEIRAS E SUA RELEVÂNCIA PARA EDUCAÇÃO FÍSICA

A palavra jogo pode ser definida como qualquer atividade recreativa realizada por indivíduos, com intuito de se divertir, e atualmente é bem utilizado nas escolas como ferramenta de ensino, uma vez que incentiva ao aprendizado à medida que está absorvendo conhecimento.

De acordo com Huizinga (2004) os jogos têm poder de causar apreensão e alegria, podendo ser praticado em espaço amplo, como num espaço menor, de maneira pedagógica e lúdica, com objetivo de induzir o conhecimento, fazendo com que o indivíduo desenvolva habilidades enquanto se diverte.

Kishimoto (2012) ressalta que os jogos são uma ferramenta facilitadora para o processo de aprendizagem do indivíduo, sendo que esta facilita a comunicação entre o educador e o educando. De acordo com Darido (2011) os jogos e as brincadeiras tem o poder de tornar fácil o que era difícil, o que é fundamental para desenvolver a confiança e autoafirmação da criança.

Darido (2011) salienta que brincar ajuda a criança a compreender o mundo e perceber a realidade a sua volta. Kishimoto (2012) argumenta que as brincadeiras são como uma grande oportunidade para a criança explorar, aprender e a solucionar problemas. Desta forma, introduzir brincadeiras nas aulas de Educação Física contribui para o desenvolvimento pleno da criança.

Segundo Freire (2003), “o jogo de regras se difere dos demais pelo fato de que ao aplicá-lo, o professor deve estipular o menor número de regras possível, deixando que a criação de novas regras, seja feita pelos próprios alunos à medida que a atividade solicitar”.

Esta atitude está ligada ao fato de que neste período, a criança deixa de realizar somente aquilo que deseja, que lhe satisfaz, para começar a agir de uma maneira voltada para atitudes socialmente corretas, ou seja, que leve em consideração as atitudes impostas pela sociedade (FREIRE, 1997).

Os jogos e as brincadeiras são conteúdos que estruturam a Educação Física, consistir em um conteúdo válido os professores incluírem em suas aulas, sendo de bastante benefício para os estudantes, Darido (2008) destaca que uma das principais habilidades motoras desenvolvidas são: coordenação, velocidade, força, noção espaço-temporal, equilíbrio.

A autora sugere aos professores a observarem sistematicamente como os estudantes se comportam ao realizar os jogos, podendo localizar os erros e fornecer informação necessária para que eles possam desenvolver a atividade aprimorando suas habilidades.

Para que o jogo seja eficiente o professor necessita adequá-lo as necessidades de seus estudantes, de acordo com Huizinga (2004) o professor necessita saber o que faz e o porquê faz, tendo um pleno domínio dos instrumentos pedagógicos adaptando desta forma as situações educativas. As brincadeiras tornam as aulas mais dinâmicas e produtivas, entretanto o professor necessita saber exatamente onde pretende chegar ao iniciar um jogo, levando seus estudantes a desenvolverem o pensamento crítico acerca do que estão fazendo.

De acordo com Darido e Rangel (2005, p.158-9), “Os jogos como conteúdos escolares podem ser considerados como um dos que apresentam maiores facilidades de aplicação”. As autoras, ainda, elencam quais seriam as diferentes razões para essa inserção:

Se o arremesso deve ser mais forte mais fraco, em determinada direção, para cima ou para baixo, é o contexto do jogo que vai determinar. Os jogos coletivos foram criados desta maneira, as pessoas aprendiam jogando, somente mais tarde, com a técnica e a ciência é que passou a ensinar com decomposição de partes. (DARIDO e RANGEL, 2005, p.158-9)

Desta maneira uma prática corporal tendo como conteúdo brincadeiras e jogos, enriquece as aulas de Educação Física trazendo uma pluralidade, onde o professor pode desenvolver diversas questões com seus estudantes como por exemplo os Jogos e Brincadeiras indígenas, os Jogos e Brincadeiras de matriz africana, podem ser usadas para enriquecer as aulas, proporcionando conhecimento e cultura.

Gomes (2018, p. 14) corrobora que: [...] quando as crianças se envolvem em atividades como amarelinha, ciranda-cirandinha, mímicas entre outras, com a função de divertir ou de “matar o tempo”, [...] elas são consideradas como brincadeiras.

Entretanto o autor continuar a argumentar que , quando as atividades exigirem um apelo emocional, rigor intelectual e esforço físico de seus praticantes, a exemplo do xadrez, da queimada, da “bete”, “taco” ou “marreta” e das provas competitivas, bem como jogos de invasão estes então são considerados de jogos, sendo que estes podem muito bem ser desenvolvidas durante todo o ciclo do Ensino Fundamental, não somente apegando ao primeiro ciclo (GOMES, 2018).

Com base nesta proposição se valoriza a Educação Física na escola quando desenvolve práticas pedagógicas condizentes com o contexto cultural e social dos alunos. Assim, como corrobora Gomes (2018) é possível confiar que as brincadeiras e os jogos, possibilitam a interação sociocultural dos estudantes, facilitando o processo de ensino e aprendizagem devido às variadas possibilidades de trabalho pedagógico durante todos os anos do ensino fundamental.

Outro fator importante nesta fase é o conhecimento que a criança adquiri sobre o próprio corpo, que faz com que a mesma expresse seus pensamentos de forma cada vez mais espontânea e real possível, que é a característica mais expressiva dos jogos construtivos (FREIRE, 2002). O jogo de construção serve como que uma “ponte de ligação” entre o jogo simbólico e o jogo social, sendo então de relevante importância para que se possa perceber o grau de sociabilização em que a criança se encontra (FREIRE, 2002).

Dentro desta temática de jogos, apresenta-se no próximo capitulo o tapembol que é um jogo relativamente novo criado no Brasil no Estado de Minas Gerais.

# O TAPEMBOL UM NOVO JOGO

O Tapembol é um jogo novo, surgiu a 13 anos, e está sendo muito divulgado nas redes sociais, com muitas curtidas e visualizações, é um jogo com um grau expressivo de coletividade e com um grande potencial para ser aceito pelos estudantes e pelos professores de Educação Física. O Tapembol traz em seu caráter lúdico uma nova forma de jogar, um jeito diferente e inovador de tocar na bola, facilitando a interação dos estudantes e o ensino-aprendizagem do próprio jogo, pois segundo o seu criador há pouca complexidade em suas regras (ROCHA, 2018).

## BREVE HISTÓRICO DO TAPEMBOL

Foi criado em vinte e sete de julho de 2007, na cidade de Caeté, no estado de Minas Gerais que fica a 60 km da capital Belo Horizonte, pelo professor de Educação Física Marco Aurélio Cândido Rocha, que é Graduado em Educação Física pela Universidade FUMEC (2011). Rocha é Coordenador Técnico de Esportes da Prefeitura Municipal de Caeté, professor de Educação Física escolar no Colégio Instituto Educacional Sena Figueiredo. Tem experiência na área de Educação Física, com ênfase em licenciatura, especialista em Treinamento Desportivo pelo IBE (Instituto Brasileiro de Ensino), 2016/2018. Possuindo domínio da dança em grupo, par e individual, com ritmos variados. Tem o Projeto de Xadrez Escolar desenvolvido em escolas. Criador da modalidade de jogo TAPEMBOL.

De acordo com Rocha (2016), a criação do esporte nasceu pela necessidade de praticar um jogo que pudesse explorar e desenvolver as capacidades físicas das pessoas, sem que elas tivessem que ter habilidades específicas, como é necessário em outros esportes e que envolvesse a participação de todos/as. O Tapembol se originou de uma simples brincadeira em quadra, onde os jogadores só podiam dar toque na bola com a palma das mãos, e a brincadeira foi ganhando gosto entre os estudantes, que ao passar dos tempos foi se adaptando com regras e estilos de jogo, se destacam pelo fato de todos poderem participar, independentemente do aspecto físico ou habilidade em outros esportes (ROCHA, 2018).

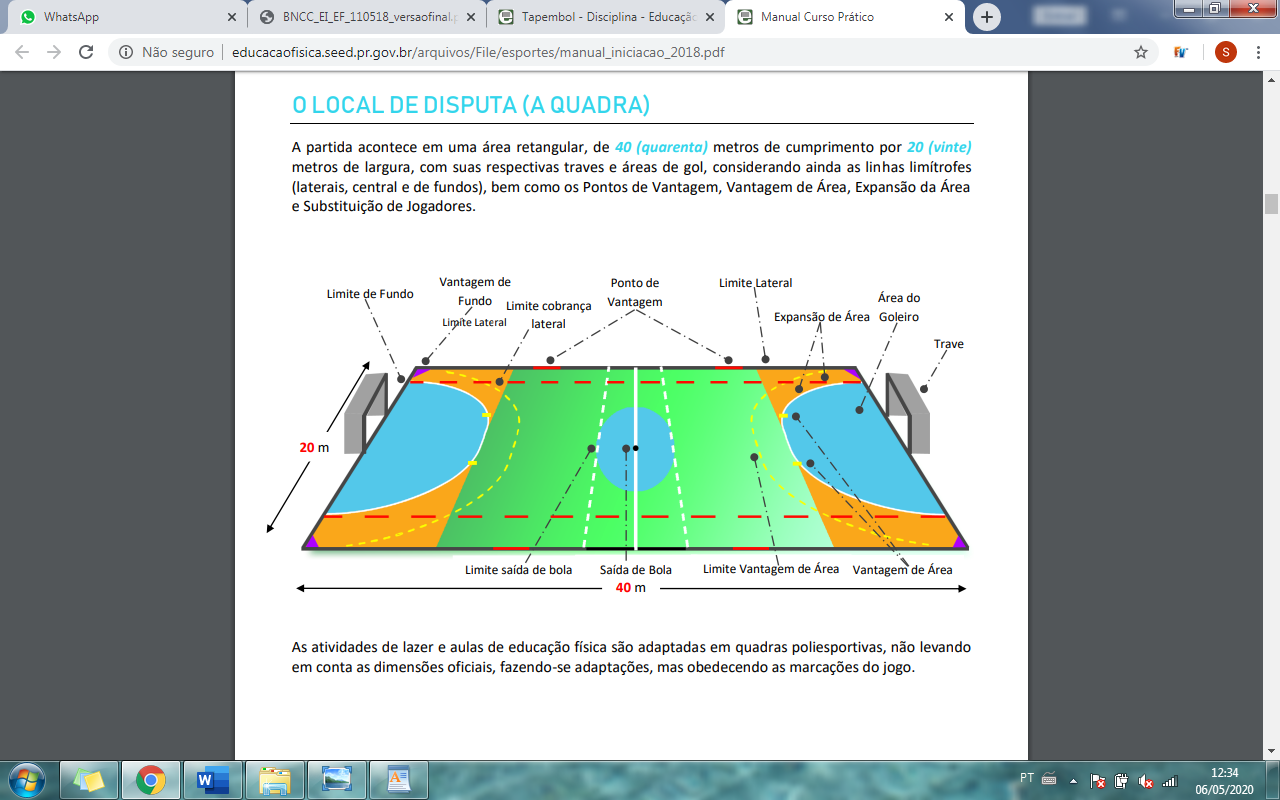
As regras são fáceis de serem cumpridas e o jogo não exige habilidades muito refinadas para sua prática, desenvolvendo assim, as capacidades de reação, equilíbrio, movimento, orientação e ritmo (GLATER, 2013).

## O TAPEMBOL: AS REGRAS E A FORMA DE SE JOGAR

O Tapembol é um jogo de quadra com duração de 02 (dois) tempos de 12 (doze) minutos, onde jogam 06 (seis) atletas por equipe, disputando a bola entre si, dando um ou dois toques (tapas) por vez, com 01 (uma) mão aberta e sem segurar a bola objetivando fazer gol no time adversário (ROCHA, 2018).

O Tapembol é disputado em quadra, com seis jogadores/as de cada lado, um goleiro, dois na defesa, um central, um apoio direito e um apoio esquerdo. São utilizadas as mãos para tocar a bola (mão aberta), dando um toque ou dois na bola, de forma alternada e sem segurar, com o objetivo de fazer o gol. O goleiro é o principal protetor da área e possibilita a conexão das jogadas. A figura a seguir mostra como se dispõe a quadra do jogo.

Figura 1: Quadra de jogo



Fonte: Manual Tapembol, 2018

O Tapembol é praticado com uma bola própria de 53 cm de diâmetro e peso de 130 gramas para crianças e 160 gramas para adolescentes. Oficialmente a quadra de jogo é a mesma utilizada para o Futsal e o Handebol, ou seja, 40m de comprimento por 20m de largura (GLATER, 2013). A bola de Tapembol é confeccionada nos modelos Escolar e Oficial. Específica para o jogo e feita na medida para praticantes de todas as idades pela facilidade de toque e quiques da bola.

Formato: Esférico (53 cm)

Gênero: Unissex

Composição: Revestida internamente com látex e acabamento externo em E.V.A. matizado. Possui câmera e pino. Seu tamanho é único, diferenciando o peso em 02 (duas) categorias como demonstrado na figura 02 a seguir:

Figura 2: Tipos de bolas utilizadas no jogo Tapembol



Fonte: Manual Tapembol, 2018

Os atletas na reserva são no mínimo 02 (dois) e no máximo 04 (quatro). Todos devem jogar obrigatoriamente ao menos um período de 06 minutos. O Goleiro não pode avançar, mas pode agir lateralmente na expansão de área como um jogador. Ele tem 7 (sete) segundos de posse de bola e pode usar quaisquer partes do corpo para defender a bola. O chute não é permitido (ROCHA, 2018)

Observar sempre o posicionamento de cada um para não tumultuar o jogo. O número das camisas é uma forma de demonstrar como os jogadores devem se posicionar durante o jogo como estão dispostas na figura 3 a seguir:

Figura 3: As camisas do jogo Tapembol



Fonte: Manual Tapembol, 2018

A defesa interpõe entre si, sempre mantendo um jogador no campo de defesa. Ao passar todos os jogadores, a bola é invertida para o outro time no ponto de vantagem do ataque. O central e os apoios têm posicionamento livre dentro de quadra, sem nenhuma exceção quanto ao posicionamento no campo de ataque ou de defesa (ROCHA, 2018).

Durante a partida não é permitido segurar a bola, salvo somente o processo de início de partida, saída de bola após o gol, arremesso de escanteio, cobrança de faltas, laterais e vantagens. Também não é permitido manipular, carregar ou conduzir a bola. O uso conjunto das duas mãos só é permitido para o bloqueio, sendo considerado como um toque apenas (ROCHA, 2018).

Sobre as cobranças de faltas Rocha (2018) define que toda falta técnica, pela bola, é prontamente cobrada nas linhas laterais, na direção onde ela aconteceu. Exemplos: Três toques, segurar, manipular, chutar, dominar, socar, duas mãos (a ressalva somente para bloqueios), desobedecer ao momento de espera.

Toda falta física é prontamente cobrada no local onde ela aconteceu. Exemplos: Empurrar o adversário, tirar da jogada, segurar, bloquear o acesso à bola ou a quaisquer partes da quadra, impedir salto, impedir o toque na bola.

A Vantagem de área é sempre cobrada por dois jogadores. Com 1 (um) toque para o outro jogador, que converte para o gol. Os demais devem permanecer atrás da linha limite. Em caso de rebote, os dois jogadores podem participar da jogada, mas a tentativa de gol, somente depois do toque de um terceiro.

E sobre saídas de bola, Rocha (2018) define que em início de partida é feita com um pé na linha central e um toque em qualquer direção. A saída de bola na retomada de gol, em acontecimento de gol, a volta para o campo de defesa deverá ser feita pelas partes laterais da quadra, para não impedir a saída de bola do outro time. A volta pelo centro caracteriza falta de ataque para o outro time, que é anotada em súmula. A saída de bola continua no centro. Na tentativa de impedir a saída de bola, caracteriza falta técnica, também anotada em súmula. A tentativa individual leva a cobrança para o ponto de vantagem do ataque.

Um dos destaques do Tapembol é que é um jogo em que qualquer pessoa pode jogar, desta forma o próximo subtópico esboçara como pode ser jogado com equipes mistas.

## TAPEMBOL UM JOGO DE INCLUSÃO

Sobre o Tapembol, Tiburcio (2017) faz uma reflexão sobre um olhar inovador, de descoberta, com uma visão de inclusão social ampla, podendo-se trabalhar com mente e corpo, aspectos que se torna importe desenvolver na fase escolar, o autor ainda confirma:

A busca por atividades inovadoras na escola vem se tornando importantes e de grande relevância no contexto escolar, especialmente nas aulas de educação física. Com a proposta sempre de inovar, trazer algo diferente para as atividades curriculares, o Tapembol se incorpora neste contexto por ser uma prática pedagógica que desenvolve a experimentação, a descoberta, o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da atenção, e da inclusão, além de trabalhar os aspectos, afetivos, cognitivos, sociais e motores, tão importantes na fase escolar (TIBURCIO 2017, p 134).

Por se tratar de um esporte de âmbito coletivo, a inclusão está no foco principal envolvendo participação de todos. Consequentemente pode ser de fácil adaptação, não se faz necessária e nem é exigida forma física específica ou conhecimentos prévios acerca do jogo. O Tapembol visa trazer para a prática todo o conteúdo lúdico e criativo, deixando de lado a monotonia e as diferenças físicas e sociais de cada indivíduo. Na opinião de Gonzáles (2016) ele diz:

Ainda, os professores inovadores procuram, a partir de sua autonomia pedagógica, criar espaços de troca com seus pares, refletir sobre o seu fazer, se arriscar ao novo, e reavaliar as suas ações docentes, possibilitando a criação de ricas práticas pedagógicas a partir do diálogo, além de colocá-las a disposição de outros professores para serem analisadas e criticadas (FARIAS; SOUSA; MALDONADO; MOREIRA; JANUARIO, p. 460, 2016).

Assim, o Tapembol dentro de um contexto inovador, contribui para uma total capacidade de desenvolvimento do aluno. Essa capacidade se dá através da participação mútua e coletiva, pois também está em prática o objetivo de aperfeiçoar o crescimento social de cada aluno, Luckesi (2011) em seu raciocínio diz que:

Cabe ao educador acolher, receber o educando; nutri-lo, oferecer-lhe o melhor em relação à informação, ao procedimento, ao valor, à afetividade; sustentar, garantir as condições psicológicas, de tempo e de atendimento para que ele aprenda; e confrontar, mostrar que nem tudo está adequado e que há outras possibilidades. É dizer, pois, que embora o educador e o educando sejam os sujeitos dessa relação pedagógica, cada um tem um papel específico e com um grau de maturidade diferenciado (LUCKESI, 2011, p. 267).

Desta forma, poderemos implementar a inclusão de todos nas aulas em que o Tapembol for aplicado, incentivando essa prática da inclusão na Educação Física, podendo proporcionar uma autonomia para os estudantes oportunizando uma liberdade e compreensão na forma de praticar o jogo, com isso o professor poderá propor maneiras diferentes de jogar através da participação de todos. De acordo com Awad:

[...] a cooperação dos companheiros para superação dos limites coletivos, fazendo com que todos os componentes da equipe tenham que criar caminhos coletivos para superar obstáculos impostos pela atividade. O mais importante neste tipo de atividade não é a competição e sim, a cooperação para solucionar uma situação problema. (AWAD, 2004, p. 13)

O jogo Tapembol favorece ao jogador uma prática dentro de seus limites, sem exigir do mesmo uma habilidade técnica especifica como nos esportes tradicionais, favorecendo a cooperação, suas regras lhe permitem jogar sem ser cobrado um rendimento, ou gestos específicos para alcançar o objetivo do jogo (gol), é totalmente inclusivo.

Essa proposta de inclusão permeia nossas discussões nas aulas da graduação, seja teórica ou prática. A inclusão é um dos princípios do BNCC (2017), um dos objetivos da Educação Física adaptada. Propor jogos de inclusão e práticas esportivas com essa finalidade possibilitará colocar em prática o discurso teórico da inclusão (BARBOZA E ROCHA, 2017).

A partir da prática do Tapembol, os estudantes poderão conhecer uma possibilidade de um novo conteúdo para as práticas corporais da Educação Física, fazendo com que eles possam perceber ao decorrer das aulas, que os jogos que são inovadores não buscam só a competição, e sim o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo de todos os participantes.

A realidade do jogo, ao acionar, por exemplo, os sentidos como a superação e a auto superação dentro da escola, podem enraizar a história de vida dos estudantes com inúmeras repercussões morais, estéticas e sociais. O sujeito se percebe como uma unidade indissociável e, quando apropriado na escola, permite que ele possa criar e recriar formas novas de jogar (VAGHETTI, 2003).

É importante criar desafios para a Educação Física Escolar, principalmente quando se aborda a temática que envolvem atividades de autoconhecimento, motoras, sociais, cognitivos e afetivos, como confirma Carmo et al diz:

Um dos importantes desafios da Educação Física Escolar é criar condições de autoconhecimento e desenvolvimento dos alunos nos domínios motores, cognitivos, afetivos e sociais, construindo assim uma vida ativa, saudável e produtiva, integrando de forma adequada e harmônica o corpo, mente e espírito por meio das vivências diferenciadas de atividade física na escola e fora dela (CARMO; GRINGUER; NETO; FRANÇA; VICTORINO; PEREIRA, 2013, p. 2).

Desta forma não é raro que contrapondo os padrões sociais existem meninos (as) com dificuldade motora, uns que não gosta de agressividade, outras não gostam de contato físico existentes nos jogos, e da mesma forma há meninos (as) agressivos (as) e competitivos (as).

Dessa forma, a inserção do Tapembol no ambiente escolar atenderá a todos, desde aqueles que praticam o jogo por diversão e por prazer à aqueles que gostam de competir e participar de campeonatos, pois atualmente ele está presente em vários estados brasileiros com competições em nível escolar, universitária e para adultos realizadas em Minas Gerais, Bahia, Rio de Janeiro e São Paulo. O Tapembol vem sendo apresentado em outras cidades do mundo, como veremos a seguir.

3.4 TAPEMBOL PELO MUNDO

Apesar de ser um jogo de origem brasileira, o Tapembol tem se tornado conhecido em outros países, sob a orientação do Professor de Desporto Fabio Planes, da cidade de Matheu, na Região de Buenos Aires, na Argentina, o Instituto Atlético Pilar aplicou o Tapembol para os estudantes do 5º e 6º anos nas aulas de “*Educación Física*” (TAPEMBOL, 2019).

Em 2018, houve um intercâmbio entre alunos Colégio Padre Eustáquio com os alunos da escola *st.* *Michael em stratford* no Canadá. Durante o período da vivência os alunos puderam aprender o jogo bem como treinar o idioma, uma troca de aprendizado proporcionado pelo jogo (TAPEMBOL, 2019).

O Tapembol também foi até o Peru por intermédio do professor Chrystian Cruz Barreto, que levou o jogo até as crianças de Vilarejos na Região de Cusco. A professora Liliana Fonseca, foi a responsável por levar o tapembol até a República do Cabo verde (TAPEMBOL, 2019).

O Tapembol foi apresentado na Escola de Oficiais General Santander, em Bogotá na Colômbia pelo Professor de Educação Física Sergio Alejandro Perdomo. O jogo também chegou a Indonésia, sendo praticado na cidade de Jakarta, o jogo passou a fazer parte do ensino, sendo praticado uma vez por semana na escola (TAPEMBOL, 2019).

Por meio de uma ONG GET A SMILE desenvolvido em janeiro de 2020 levou ajuda humanitária até os moradores de Guiné-Bissau, e como atividade a ser desenvolvido foi apresentado o Tapembol. O Professor Chrystian Barreto ensinou o Tapembol na Ilha de Bolama e em Canchungo, lugares remotos do País Africano (TAPEMBOL, 2019).

O Tapembol esteve presente na 15ª Edição do ENDA – *Encuentro nacional de deportes alternativos* realizado nos dias 05 e 06 de outubro de 2019, em Córdoba na Argentina, participaram países como Uruguai, Paraguai e Peru (TAPEMBOL, 2019).

Como visto, o Tapembol chegou em vários lugares do Brasil e fora dele, sendo um jogo bastante motivador, diferente e também por ser criado em nosso país, que vimos a necessidade e uma possibilidade de apresentá-lo aos professores de Educação Física da rede municipal de ensino de São Mateus, e isso foi possível por meio dessa pesquisa. Todavia, o passo a passo, será descrito a seguir no percurso metodológico, assim como todo caminho percorrido para atingirmos os objetivos gerais e específicos do nosso trabalho de conclusão de curso.

# PERCURSO METODOLÓGICO

Este capítulo traz o passo a passo de como foi desenvolvido este trabalho, desde a classificação da pesquisa aos procedimentos de análise de resultados.

## CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Para Silva e Menezes (2005), pesquisa é um conjunto de ações, propostas para encontrar a solução de um problema, que têm por base procedimentos racionais e sistemáticos. A pesquisa é realizada quando se tem um problema e não se têm informações para solucioná-lo. E para Gerhardt e Silveira (apud GIL, 2009, p. 12), pesquisa é definida como:

(...) procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos. A pesquisa desenvolve-se por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação e discussão dos resultados.

Para a efetivação deste Trabalho, além da pesquisa bibliográfica, através da análise de textos diversos (livro, artigos científicos, periódicos, informativos, etc.) também realizamos uma pesquisa qualitativa e quantitativa que identificamos e analisamos aquilo que não pode ser expresso. Segundo Moreira (2008, p. 73),”[...] a pesquisa qualitativa explora as características dos indivíduos e cenários que não podem ser facilmente descritos numericamente [...].”

Para Minayo, a pesquisa qualitativa, além de responder a questões muito particulares, também se preocupa com a realidade que não pode ser quantificado. Ou seja:

[...] ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 2009, p. 21/22)

Já a pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros. A pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis, etc. A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente (FONSECA, 2002).

## SUJEITOS DA PESQUISA

Inicialmente a pesquisa seria realizada em campo, levando ao Tapembol para a prática com os estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental, seriam 10 intervenções demonstrando o jogo, em sua teoria com regras, e depois sua prática, para concluir nossos objetivos e problemas. Entretanto, devido ao Covid-19, houve a necessidade de ocorrer algumas mudanças nos sujeitos da pesquisa.

A pesquisa foi realizada em forma de entrevista aos professores de Educação Física, que atuam no Ensino Fundamental da Rede Municipal de São Mateus.

Foram entrevistados professores de Educação Física da Rede Municipal de Ensino que fazem parte de um grupo de rede social dessa mesma área e que trabalham pelo município de São Mateus.

Também foi entrevistado o professor e criador do jogo Tapembol com intuito de pesquisar os principais desafios que ele encontrou, como teve a ideia de criar o jogo e como tem lidado com a expansão do Tapembol no Brasil e até mesmo em outros países.

## PRODUÇÃO DOS DADOS

Os dados foram produzidos pela devolutiva das entrevistas respondidas com a utilização da plataforma Google Docs pelos professores pesquisados já mencionados anteriormente, buscando os que desenvolvem aulas para estudantes do ensino fundamental da cidade de São Mateus, Espírito Santo.

A entrevista com o criador do Tapembol Marco Aurélio Cândido Rocha aconteceu no dia 20 de maio das 20:30h até às 22:30h através da ferramenta Skype, com 12 perguntas no intuito de coletar dados únicos para o desenvolvimento deste trabalho.

A produção dos dados, ferramenta ímpar para enriquecimento deste trabalho, decorreu através de perguntas abertas onde o professor entrevistado, apresentou e arguiu toda a sua experiência com o jogo Tapembol nas aulas de Educação Física. Com Entusiasmo, transparência, atenção e apaixonado pelo que faz o professor descreveu sobre a história e sobre seu conhecimento do jogo Tapembol, discorreu também como aconteceu a apresentação do jogo Tapembol ao seus estudantes, como eles receberam o jogo e os principais desafios encontrados.

## RESULTADO DOS DADOS

Decorreu por meio de uma entrevista on-line, no formato de um Bate-papo, pela plataforma da Skype, onde teve presente os três acadêmicos pesquisadores e um convidado, o nosso orientando, apresentou e arguiu toda a sua experiência com o jogo Tapembol nas aulas de Educação Física.

Dos 70 professores de Educação Física da rede municipal de ensino de São Mateus, no qual a pesquisa foi enviada, obtivemos o retorno de 20, desta forma foram analisadas as respostas e quantificadas em gráficos as perguntas fechadas, e exposto as respostas das perguntas abertas, como pode ser apreciada no próximo capítulo, onde foi tratada a análise de resultados e a interpretação dos dados.

# LEITURA, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE

Neste capítulo, analisamos os dados obtidos no decorrer da pesquisa, que demandou uma visão atenta e harmoniosa na interpretação da entrevista on-line e nas análises das questões por meio de gráficos, comparando-as com os objetivos propostos, quando possível. Para melhor compreensão esse capítulo ficou organizado em dois subtítulos: análise e interpretação dos resultados dos professores; e leitura, interpretação e análise da entrevista on-line.

## ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS DOS PROFESSORES

Os principais resultados do estudo do questionário dos professores são apresentados em forma de gráficos, com comparações em termos percentuais de cada variável, de forma objetiva e simples visando favorecer ao máximo a sua compreensão.

A primeira pergunta do questionário distribuído aos professores da Rede Municipal de Ensino do Município de São Mateus - ES foi: quanto tempo eles atuam na rede municipal de ensino. Apresentado a seguir no gráfico 1:

Gráfico 1: Tempo de atuação na Rede Municipal de Ensino

Oito professores que equivalem a 40% dos entrevistados estão trabalhando na Rede Municipal de Ensino há mais de 10 anos, enquanto 20% (4 professores) estão entre cinco a dez anos, 35% (7 professores) de dois a cinco anos e apenas 5% (1 professor) menos de dois anos. A análise do gráfico 1 nos mostra que a maioria dos professores tem experiência em trabalhar na Rede Municipal de Ensino Fundamental.

Em seguida, foi apresentado a temática principal desta pesquisa que é o jogo Tapembol, indagando se os professores entrevistados já haviam ouvido falar do jogo, como nos revela a seguir o gráfico 2:

Gráfico 2: A porcentagem dos professores entrevistados que conhecem o jogo Tapembol

Um número expressivo de professores mostrou conhecer o jogo Tapembol totalizando 70% (14 professores) dos entrevistados, enquanto apenas 30% (6 professores) não o conheciam. O jogo tem sido bastante divulgado em redes sociais, *facebook*, *instagram*, além de acontecer diversos eventos como Workshops pelo Brasil onde se explica mais a respeito do jogo. O jogo foi criado há exatos 13 anos e desde então tem sido bem difundido tanto no Brasil com campeonatos, como em diversos países da América Latina, Europa, África e América do Norte. Desde o primeiro ano de existência, já foram realizadas várias competições em nível escolar e para adultos, em Minas Gerais e em São Paulo.

O Tapembol foi inserido de várias formas em mais de 23 Universidades do Brasil e de Portugal. Um importante acontecimento para o jogo foi uma Qualificação Técnica no Programa Minas Olímpica Geração Esporte, que possibilitou a inserção do jogo em 100 municípios, com o treinamento de 200 profissionais, entre graduados e graduandos em Educação Física.

O Tapembol foi apresentado na Globo - Como Será? na Record Minas e Record São Paulo, Band Minas, PUC TV, UESB TV da Bahia, na TV Cultura de Itabira, Minas Gerais e TV Interior, no Rio de Janeiro. A Revista Educação Física do CONFEFproduziu matéria especial em março de 2016 sobre a origem e seus fundamentos. Apresentado em intercâmbio acadêmico pelos alunos do Colégio Padre Eustáquio, de Belo Horizonte, o Tapembol foi ensinado *no St. Michael Catholic,* em Ontario, no Canadá, para os estudantes Canadenses (ROCHA, 2018). Desta maneira o jogo pode ser conhecido por todos os métodos supracitados.

O próximo questionamento foi acerca de como os professores conheceram o jogo Tapembol, as respostas estão dispostas no gráfico 3.

Gráfico 3: Como os professores conheceram o Tapembol

35% (7 professores) afirmaram que conheceram o jogo Tapembol através da formação continuada, 30% (6 professores) por meio da internet, 30% (6 professores) por meio da televisão e 5% (1 professor) afirmaram que não conheciam o jogo.

Como foi analisado, os dados assemelham ao gráfico 1. Na qual, 8 professores trabalham há mais de 10 anos na Rede Municipal de Ensino. E no gráfico 3, 8 professores conheceram o Tapembol por meio de cursos de formação. Percebemos a contribuição da formação continuada, pois ela promove o engajamento dos profissionais da Educação Física em processos de aprimoramento que lhes permite estar sempre bem informados e atualizados sobre as novas tendências educacionais, como novas didáticas, esportes e jogos (BRACHT; GONZÁLEZ, 2014).

Além de permitir que o educador agregue conhecimento e seja capaz de gerar transformação e impacto no contexto escolar. Pois no contexto escolar, o profissional maduro e atualizado se torna um facilitador e não apenas um transmissor de conteúdo. Ele torna o educador capaz de construir e se adaptar às rápidas e diversas mudanças do contexto educacional e contornar as dificuldades encontradas (FENSTERSEIFER; SILVA, 2011).

De acordo com Fontes (2011) avanço tecnológico dos últimos anos proporcionou inúmeros recursos à educação, evidenciando assim novas práticas de aprendizagem para os professores, usar a internet como ferramenta pedagógica pode ser uma prática inovadora e significativa no processo ensino aprendizagem.

Como momentos como vivido nos dias atuais, como a pandemia causada pelo COVID-19, tem feito com que os professores procurem recursos digitais para que suas aulas continuem sendo dadas, todos estes recursos facilitam para que os alunos não parem os estudos. Educadores comprometidos com uma prática pedagógica que promova uma aprendizagem contextualizada entendem a formação continuada como uma oportunidade de troca, aquisição de saberes e elaboração de estratégias e podem usar o recurso da internet para aprender e absorver novos conhecimentos, novas práticas de esportes, enriquecendo desta maneira suas aulas (FONTES 2011).

No gráfico 4 os professores de Educação Física foram questionados sobre a utilização do Tapembol em suas aulas.

Gráfico 4: Professores que utilizam o Tapembol nas aulas

Observou-se que 70% (14 professores) afirmaram que não desenvolveram o Tapembol em suas aulas, e apenas 30% (6 professores) já utilizaram. Um dado que chama atenção pois no gráfico 2 demonstra que 70% dos entrevistados conhecem o jogo, desta maneira se afirmaram que conhecem, porque não desenvolveram em suas aulas?

O próximo questionamento foi referente as principais dificuldades encontradas pelos professores entrevistados que conheciam o Tapembol e o desenvolveu na escola que atua, como visto a seguir no gráfico 5:

Gráfico 5: As maiores dificuldades dos professores ao desenvolver o jogo

Analisou-se o gráfico no qual 40% (8 professores) afirmaram que não tiveram dificuldades em desenvolver o jogo nas escolas no qual trabalham, 25% (5 professores) alegaram que não trabalharam por não haver materiais adequados ao desenvolvimento do jogo, 5% (1 professor) afirmou que existe a falta de interesse dos alunos e 30% (6 professores) nunca desenvolveram o jogo desta forma não tem como avaliar as dificuldades.

Conforme o Manual do Tapembol (2018) as atividades de lazer e aulas de Educação Física podem ser adaptadas em quadras poliesportivas, não levando em conta as dimensões oficiais, fazendo-se adaptações, entretanto obedecendo as marcações do jogo. Assim não ter um lugar adequado não justifica para a não aplicação do esporte.

A restrição a que se impõe o próprio professor é, muitas vezes, o maior empecilho à prática. Isto ocorre justamente pela associação aula de Educação Física/Esporte, o professor sempre imagina uma aula na quadra, com bolas oficiais, etc. Quando isto não existe na escola, ou quando a quadra não pode ser utilizada, a aula termina. Mesmo que o conteúdo a ser desenvolvido seja a ginástica, por exemplo, ou a dança, a aula é, via de regra, realizada na quadra. A escola acaba preocupando-se com a organização do espaço físico voltado aos padrões esportivos vigentes e adapta este espaço apenas com fins de competições esportivas, sendo que outros lugares poderiam ser aproveitados para práticas de jogos e brincadeiras (BETTI, 1999).

De acordo com Vieira (2019) o Tapembol é um jogo dinâmico, divertido, inclusivo e de fácil aplicabilidade nas escolas trazendo a oportunidade de desenvolver diversas habilidades corporais dos estudantes de forma lúdica.

No que refere a falta de interesse dos alunos de acordo com Silva (2012) são muitos fatores contribuem para o desinteresse dos alunos: como número excessivo de alunos nas salas de aula, falta de recursos pedagógicos que despertem o interesse dos alunos ou quando estes existem não são utilizados de forma correta.

Existem também os fatores internos do aluno como problemas emocionais ou psicológicos, a desestrutura familiar, a dificuldade de absorção do conteúdo passado em sala de aula, conflitos com colegas, desentendimento com professores e também a repetência do ano letivo (SILVA, 2012, p. 20).

Todos esses motivos podem ser desencadeadores para que os estudantes se sintam desmotivados para participar de jogos propostos pelos professores. Sobre não conhecer o jogo existe uma ideia geral é de que o professor de Educação Física é um atleta, ou melhor dizendo um superatleta, faz com que este professor sinta-se inibido para confessar que não sabe executar todos os conteúdos da disciplina. Sendo assim impossível conseguir que todos os professores sejam capazes de dominar bem, a ponto de demonstrar os vários fundamentos esportivos (BETTI, 1999).

Em seguida os pesquisadores questionaram ao professor como foi usar o Tapembol nas aulas de Educação física, as respostas estão no gráfico 6.

Gráfico 6: Participação dos alunos com o Tapembol

Analisando o gráfico 35% (7 professores) nunca aplicaram o jogo em suas aulas, dos 25% (5 professores) que aplicaram foram bem-sucedidos pois todos os alunos participaram do jogo, 20% (4 professores) relataram que quando o jogo foi aplicado apenas 90% da turma participou e 5% (1 professor) afirmou que apenas 80% da turma participou, equivalente ao mesmo resultado com participação de menos de 80% da turma. A pesquisa aponta que ao ser desenvolvido o jogo Tapembol teve uma boa aceitação por parte dos estudantes.

* Logo na sequência, questão 7, perguntou-se aos professores caso, a Secretaria Municipal de Educação de São Mateus disponibilizasse um curso de Formação Continuada do Tapembol, vocês estariam dispostos a participar?
* Todos foram unânimes em responder que sim, que participariam.
* Na pergunta 8, aberta, questionamos os professores se existia possibilidades de inserir o Tapembol no programa de Ensino da Rede Municipal de São Mateus, como uma nova prática corporal nas aulas de Educação Física?
* O professor A comentou: *“Não, por que o Tapembol ainda está lutando para se tornar um esporte”*.
* Já o professor B expressou uma opinião diferente: *“Sim. Pois seria um esporte bacana para os alunos que agrega todos os sentidos lúdicos e motores.”*
* O professor C ainda mostrou a viabilidade: *“Sim, pois os recursos materiais e físicos seriam viáveis (práticos) para a pedagogia do mesmo.”*
* O professor D citou algo interessante que é a inclusão: “*Sim, pois é um esporte de todos, onde integra tanto meninos e meninas sem discriminação.”*
* O professor E mostrou-se interessado ao relatar que: *“Tudo que for para o conhecimento, desenvolvimento e uma participação ativa dos alunos, vale a pena tentar”.*
* Na última pergunta, de número 9, também aberta, enviado aos professores, os pesquisadores os questionaram sobre a organização da BNCC, que ficou estabelecido que os Jogos e Brincadeiras entrariam apenas no 3º ciclo, ou seja, deverão ser desenvolvidos nos 6° e 7° anos, porém unicamente com Jogos Eletrônicos, desta forma, pediu-se a opinião dos professores:
* O professor A foi taxativo: *“Na minha opinião, acho totalmente errado por motivos que os alunos não se baseiam mais em jogos eletrônicos e sim em esportes.”*
* Contudo, outro professor B teve uma opinião um pouco diferente ao relatar que: *“Há pontos positivos, pois é fundamental a inserção da tecnologia na educação. E há pontos negativos como a influência do sedentarismo nesse tipo de jogo. Mas prefiro não sinalizar que esteja bem certo nem errado, e sim buscar o equilíbrio e diálogo com os alunos.”*
* O professor C foi suscinto: *“A proposta precisa ser revista.”*
* O professor D trouxe um bom questionamento: *“A BNCC tem muitas falhas na sua organização dos conteúdos. Essa é mais uma.”*
* O professor E em seu ponto de vista discorre: *“Jogos eletrônicos já é uma realidade e vem se tornando muito conhecido e praticado, entendo que não considerar essa prática na escola é negar acesso a prática. Mas também sei que é complicado considerar os jogos eletrônicos uma única prática como jogos e brincadeiras.”*

## LEITURA, INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DA ENTREVISTA ON-LINE

Na segunda etapa desta pesquisa realizamos a entrevista com o criador do jogo Tapembol – O professor de Educação Física Marco Aurélio Cândido Rocha. Os pesquisadores indagaram como surgiu a ideia de criar o jogo, Rocha explicou que criou de uma brincadeira simples, inicialmente com uma bola de vôlei e uma roda de alunos, eles davam tapas na bola, a regra era que não podiam agarrar nem segurar, apenas dar tapas.

O professor foi embora pensando em como poderia fazer um jogo daquela brincadeira e acabou incorporando o gol no jogo, ao perguntar aos alunos quem gostariam de participar, de 30, apenas 12 alunos levantaram a mão. Desta forma, ele dividiu em duas equipes de 6 integrantes cada. Com dois anos o jogo foi evoluindo, as regras pedagógicas foram sendo desenvolvidas.

Segundo Rocha, são feitas revisões constantes para manter a melhoria do jogo, entretanto, uma regra que nunca ele pensou em mudar foi a de dois tapas na bola. Quanto a bola, ele relatou que já está no sexto modelo, que finalmente chegou a um padrão que atende bem ao jogo.

No início ele desenvolveu o jogo trabalhando apenas com uma turma, mas com seis meses de trabalho na escola houve o primeiro campeonato - Inter classe de Tapembol.

O Tapembol não exclui ninguém como afirma o criador, pois dar tapas na bola é algo básico, diferente de outros esportes no qual é necessário muita técnica, por exemplo: no vôlei fazer uma manchete ou dar uma cortada, no basquete onde tem que ter habilidades para executar o drible, não podendo dar tapas na bola, no Tapembol é simples, pois é apenas um ou dois tapas na bola. Desta forma, os alunos sentem-se incluídos e a partir daí de acordo com Rocha, adquirem confiança até mesmo para participar de outros esportes. Rocha frisou bem que o Tapembol é um jogo que agrega todos estudantes, não deixando ninguém de fora, tanto meninos como meninas, com menos habilidades esportivas podem jogar sem dificuldades.

O professor relata que foram realizadas mais de 40 competições, sendo a última o circuito mineiro realizado na capital, onde participaram 12 equipes e aproximadamente 100 competidores. E o curioso que teve uma equipe de direito que participou do circuito, inclusive foi a campeã. Com isso, o professor analisou que o jogo não é exclusivista.

Uma regra pedagógica interessante no Tapembol é que se o jogo terminar empatado, ganha-se o time que cometeu menos falta. No adulto, Rocha instituiu um troféu para a equipe que independente de ser campeã ou não, se cometer menos falta, ela ganha esse troféu.

A entrevista em certos momentos transcorreu como visto inicialmente em forma de um “bate-papo” entre os pesquisadores, orientador e o professor Marco Aurélio Cândido Rocha. Em outros momentos, íamos o entrevistando utilizando um questionário, na qual seguiremos descrevendo a entrevista por meio da apresentação dessas perguntas.

* A primeira pergunta feita foi sobre as possibilidades do Tapembol se tornar um esporte:
* O professor mencionou que em 2007 teve a primeira competição na escola e em 2008 teve a primeira competição oficial. Nesta mesma data ele buscou patentear o jogo, entretanto descobriu que o jogo não podia ser patenteado, mas a marca sim, no caso da mão aberta sobre a mão fechada. Começando assim, a registrar a existência do jogo.
* Segundo Rocha, em 2011 saiu o registro, no qual necessitava ser renovado a cada 10 anos. Ele percebeu que o jogo poderia se tornar um esporte, porém as entidades esportivas teriam que o reconhecer. Para isso, deveria ter uma federação em três cidades diferentes. E a nível de Brasil, tinha que ser em três estados diferentes. Então, em 2020 o Tapembol tem representantes em todos estados e quatro países que pediram voluntariamente para serem embaixadores do jogo, Colômbia, Argentina, Indonésia e Paquistão.
* O professor relata que depois disso, levou toda papelada burocrática a um cartório para criar a Federação Internacional de Tapembol - FITAPEM.

* Na segunda perguntamos - quais os tipos de barreiras que foram encontradas ao desenvolver o jogo?
* O professor Rocha discorre que juntamente com uma colega de faculdade, conseguiu a publicação de um artigo científico no qual foi apresentado num congresso internacional do Rio de Janeiro, onde o Tapembol ganhou visibilidade, como jogo e esporte, pois haviam regras bem definidas.
* Rocha relatou - *é muito difícil ser convidado a UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais) para palestrar sobre qualquer coisa, fui convidado para mostrar a prática para duas turmas de Educação Física, a de bacharelado e a de licenciatura. Sendo um grande sucesso, apesar de uma certa resistência da turma de licenciatura, consegui conquistar explicando a importância de novas práticas pedagógicas e acabou sendo um sucesso esta experiência. Destaco a importância de quando usei o lúdico para ganhar os alunos quando desenvolvi a prática do jogo.*
* Terceira - qual a bola utilizada quando você apresentou o Tapembol?
* *Uma minibola de vôlei, visto que tinha uma fábrica de bolas na minha cidade e podia ser comprada em qualquer supermercado. Com o tempo eu peguei essa bola, levei na fábrica e pedi ao dono que fabricasse uma bola um pouco mais pesada, no início até queimava, mas fui mudando e adaptando até se tornar o que é hoje.*

* Quarto questionamento: qual foi a maior dificuldade que você encontrou ao desenvolver e disseminar o jogo?
* *No final de 2018 fiz o Instagram do Tapembol, já tinha o canal no Youtube e o Facebook. Criei o site e tive que aprender a mexer para inserir o conteúdo, também aprendi a traduzir para qualquer idioma, ou seja, fui me adaptando com a tecnologia, utilizando esses canais de comunicação importantíssimos.*
* *Uma das maiores dificuldades é vencer a resistência inicial ao se apresentar um novo jogo, mas sempre que o jogo foi apresentado, consegui ganhar as pessoas pela facilidade e inclusão que o jogo permite. Em 2017, fui apresentar o jogo Tapembol em um hotel, onde as pessoas iam devido as várias práticas esportivas disponibilizadas neste local. Entrei em contato com o responsável dessas práticas e no dia que eu fui apresentar, ele se mostrou resistente, falando que tinha pouco tempo e se dava para demonstrar o jogo em 10 minutos. Porém, pedi 20 minutos, ele cedeu. Quando a prática começou a ser explicada e de fato desenvolvida, eles ficaram das 10h e 40 minutos até às 13 horas jogando, causando um grande impacto, tanto que o Tapembol passou a fazer parte dos diversos jogos proporcionados pelo hotel.*
* Quinta questão – Como foram as atitudes dos estudantes da escola que você lecionava e das outras escolas também, ao apresentar o Tapembol pela primeira vez e em relação aos professores de Educação Física, como eles reagiram ao conhecer o jogo?
* *Com os meus alunos foi mais fácil, pois já estavam acostumado com a minha didática em sala de aula e por eu desenvolver outros esportes.*
* *Com alunos de outras escolas eu tive que ganhar, não só, a atenção dos alunos, mas fazer com que eles gostassem do jogo, e com os professores eu segui os mesmos passos.*

* O sexto questionamento foi - Quais Países hoje que conhecem e usam o Tapembol?
* *O primeiro país foi o Canadá. Também em 2018, no Peru com um professor humanitário e em 2019, na Guiné-Bissau. Uma professora da República do Cabo Verde país formado por 10 ilhas no oceano Atlântico, pratica com alunos dela. Dois grupos na Argentina que só trabalha com esportes coletivos, também utilizam. Teve o 15° Encontro de Desportos Alternativos com 80 esportes criados no mundo e o Tapembol estava incluído. Está presente também na Suécia, levado por uma professora brasileira que reside lá. Na Colômbia, com professor Sérgio. Na Indonésia, no Paquistão e em Portugal, foi apresentado um artigo científico.*
* *Em quatro estados brasileiros: Paraná, Pernambuco, Sergipe e Rondônia - o Tapembol é obrigatório nas aulas de Educação Física desde 2018.*

* Perguntamos na sétima – Professor como avalia a aplicação da BNCC?
* *Acredito que facilitou muito, pois em Caeté/MG o planejamento era feito no início do ano, com uma reunião, e tudo era baseado nos PCN’s* (*Parâmetros Curriculares Nacionais), mas agora utilizamos a BNCC, que é amparada pelas bases técnicas do MEC.*
* Ele ainda relata - *Geralmente o horário de educação física é pego para fazer alguma coisa de outras disciplinas ou outros projetos da escola, mas ninguém passa as aulas de outra disciplina para desenvolver algo da Educação Física. Por isso, a BNCC garante e dar referência a disciplina.*
* Ainda sobre a BNCC Rocha continua – *Fui convidado para ir em Rondônia ajudar implantar o Tapembol nas aulas de Educação Física juntamente com a Base, lá construir planos de aula do primeiro ao nono ano, foi muito importante, sendo que o Tapembol teve muito a contribuir. Na organização desses planos, baseado na BNCC, o implantamos dentro dos Jogos e Brincadeiras no 1º e 2º Ciclo, não encontrando dificuldades, pois estava de acordo com o documento, porém no 3º e 4º Ciclo não tinha como inserir nessa unidade temática, por não ter na Base, foi então, que conseguir quebrar barreiras e implantar o Tapembol como esporte nos planos de aula da Educação Física dos 6ºs ao 9ºs de Rondônia. Eu digo que o “Tapem” é um jogo que deve se adaptar e a BNCC é importante para que o professor não se sinta sozinho para desenvolver suas atividades.*  **Ele finaliza*: Foi muito gratificante ver que houve a flexibilização para que o Tapembol entrasse em dois espaços nessa organização dos planos. Foi se entendendo seus ganhos na área de conhecimento de Jogos e Brincadeiras e seus aspectos se encaixam também nos Esportes Coletivos.***
* **Oitavo e último questionamento – Professor percebemos os seus anseios em tornar o jogo do Tapembol um esporte, você não tem medo dele perder as características e a ludicidade presente nos jogos?**
* **Rocha - *Por isso a importância da federação, para não deixar livre, para sempre as regras está dentro do contexto. Alguém se apropriar do jogo, por isso registrei a marca. Sempre tive medo, mas sempre fui me resguardando legalmente do que poderia vir a acontecer.***

**Registro feito no dia da entrevista on-line:**

Imagem 1: Foto da entrevista com o professor Marco Aurélio Cândido Rocha.



Isto demonstra que o jogo pode ser adaptado, e não necessariamente ter a bola oficial ou o espaço necessário, já que se joga em qualquer quadra poliesportiva. No começo como o próprio professor menciona utilizava-se uma bola de vôlei, desta maneira, ao aplicar o jogo os professores podem estar adaptando o material que tem à disposição na escola.

O novo sempre é considerado um desafio, desta forma compreendemos a resistência ao que não se conhece. Tanto por parte dos professores, quanto dos estudantes, entretanto, a metodologia utilizada, o diálogo para convencer e a provocação da curiosidade podem ser fatores determinantes para que se vença essa resistência.

Quando se apresenta algo novo e diferente o professor necessita assumir seu papel de mediador do conhecimento, e o estudante sua função de agente no desenvolvimento de sua própria aprendizagem. Como afirma Freire (1996, p.12), “...assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” Sendo assim, é muito importante a intervenção do educador nesse processo, estimulando, orientando e ampliando o uso de jogos, com características lúdicas, desenvolvendo o interesse do estudante, trazendo-o a participar. De acordo com Macedo e Petty (2005), usar do lúdico como facilitador no processo ensino-aprendizagem, é buscar novas metodologias para superar as dificuldades e defasagens encontradas na educação.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Tapembol é um jogo que vem sendo construído há anos, iniciado em Minas Gerais, com o passar dos anos foi sendo divulgado pelo Brasil, conseguindo a adesão de vários praticantes pelos estados brasileiros e em outros países.

Uma das formas de introduzir o Tapembol e incentivar a prática nas aulas de Educação Física no Ensino Fundamental, foi disseminar o jogo entre os professores, assim realizamos por intermédio de produção acadêmica. Foi o que buscamos com essa pesquisa, promover reflexões e discussões acerca desse novo jogo, desenvolvendo o conhecimento, com a intenção de ampliar as possibilidades dessa vivência para futuras aulas de Educação Física. Fomentando futuramente um curso de formação continuada de Tapembol, após passar a pandemia do Covid19. Solucionamos com isso, o problema dessa pesquisa e atendemos seu objetivo geral.

O resultado da entrevista do professor de Educação Física Marcos Aurélio Cândido Rocha nos fez “beber água da fonte”, ou seja, investigamos a origem e o desenvolvimento do Tapembol pelo Brasil e pelo mundo com o próprio criador do jogo. Isso foi de extrema riqueza na nossa pesquisa, conhecemos a metodologia utilizada para implantação do jogo, métodos de ensino e diálogos utilizados para contagiar os praticantes. Vimos as experiências, as vivências e a superação das dificuldades, pois o professor sempre mostrou entusiasmo pelo que fazia e principalmente em difundir o “Tapem” pelo mundo, assim que o jogo é chamado pelo Rocha. Portanto, concluímos que o primeiro objetivo específico da nossa pesquisa foi alcançado.

A partir da análise desenvolvida com as entrevistas dos 20 professores da Rede Municipal de Ensino de São Mateus concluímos que 14 dos professores entrevistados conheciam o jogo, porém apenas 8 já tinham aplicados em suas aulas. Mas apesar de um número expressivo de professores não ter levado a possibilidade do Tapembol para suas aulas, eles mostraram desejo em conhecer mais esse jogo. Pois isso é traduzido no retorno da pesquisa, que nos apontou que 100% dos professores entrevistados têm interesse em fazer uma formação continuada de Tapembol. Dessa forma, chegamos a conclusão que os objetivos propostos de pesquisar e investigar o conhecimento e o interesse dos professores de Educação Física da Rede Municipal de Ensino de São Mateus a respeito do Tapembol também foram alcançados.

Portanto, o Tapembol pode ser reconhecido como sinônimo de uma educação capaz de permitir a inclusão, o convívio com as diferenças, como meio de garantir a participação efetiva de todos nas aulas de Educação Física.

Logo, envolver os estudantes de forma efetiva em todos os processos da prática pedagógica de uma aula, para muitos professores, ainda não é uma realidade. Mas buscamos compreender nesta pesquisa como esta prática foi realizada, percebemos que de maneira mais democrática e funcional isso é possível. Em suma, há muito o que se fazer, pois acreditamos que oportunizar aos estudantes o diálogo na construção da prática e o seu desenvolvimento sem exclusão é algo que, ainda, exige superação de conceitos arraigados na prática da Educação Física.

Nesse sentido, ressaltamos a importância dos professores buscarem em seu percurso na educação, a reflexão sobre suas práticas pedagógicas, como o Tapembol aqui apresentado, colocando seus anseios e suas experiências a disposição dos demais professores da área, compartilhando informações, no sentido de evidenciar, inovar e fomentar práticas pedagógicas que incluam todos estudantes.

Para o desenvolvimento desta pesquisa, percebemos que há necessidade de se ter um maior embasamento teórico que fomente as discussões em relação ao Tapembol como um jogo cooperativo. Desta maneira, fica o incentivo para que outros pesquisadores busquem a explorar mais esta modalidade de jogo, pois ele é enriquecedor e inclusivo.

Não podemos deixar de destacar que por meio desta pesquisa foi possível a realização de uma *live,* como demonstrado nos anexos, com o professor de Educação Física criador do jogo Tapembol, Marco Aurélio Cândido Rocha, com o professor orientador Me. Romário Guimarães Franca, com a professora Ana Carolina Martins Oliveira e com um dos pesquisadores Kayo Domingos, referente ao tema - Tapembol e a Educação Física: uma relação com o jogo. A fim de fomentar esse conhecimento a toda comunidade acadêmica de Educação Física da FVC, aos cidadãos do Norte do Espírito Santo e aos cidadãos mateenses, principalmente os professores de Educação Física da Rede Municipal de Ensino de São Mateus.

Findamos, mas com o desejo de que novas reflexões sejam desenvolvidas a partir do exposto neste texto. Além disso, esperamos que mais professores de Educação Física proporcionem a vivência do Tapembol no âmbito escolar. Todavia, temos uma proposta lançada para um futuro próximo para que isso aconteça, após pandemia, com aula presencial, uma formação continuada de Tapembol com o Marco Aurélio Cândido Rocha, envolvendo a comunidade acadêmica e professores de Educação Física. Compromisso feito e acordado com o criador do Tapembol. Podendo ser mais uma conquista que surgiu da realização dessa pesquisa.

Concluímos que mesmo não estando no chão da escola, sem o contato com a população pesquisada e sem orientações presenciais, devido ao Covid19, a nossa pesquisa é de grande relevância, pois nós, nos reinventamos por meio da tecnologia, utilizando várias plataformas. Vimos que o ser humano é o ser vivo com maior capacidade de adaptação. Estudamos, pesquisamos, aprendemos, produzimos e realizamos o conhecimento por meio da educação remota.

Enfim, mesmo em tempos tão difíceis, aprendemos que sempre é possível reinventar e recriar, produzindo o que mais queremos: uma Educação Física de qualidade e uma educação a caminho dos novos desafios.

.

# REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **MANUAL DE TECNICAS DE DINÂMICAS DE GRUPO**. Petrópoles: Vozes, 2000

DE ANDRADE, Carlos Drummond. **SENTIMENTO DO MUNDO.** Editora Companhia das Letras – 1940.

**A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR SOBRE ASPECTOS DE SAÚDE: SEDENTARISMO.** Revista Educare CEUNSP – Volume 1, Número 1 – 2013. Acesso em:< [http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Sa%C3%BAde/Atividade/leituras/a2.pdf> Acessado](http://www.saosebastiao.sp.gov.br/ef/pages/Sa%C3%BAde/Atividade/leituras/a2.pdf%3e%20Acessado) em: 10 Mar 2020.

AWAD, HANI. **Brinque, jogue, cante e encante com a recreação**. Jundiaí: Editora Fontoura, 2004.

BARBOZA E ROCHA, Aída Linhares e Marco Aurélio Cândido. **TAPEMBOL “UM ESPORTE DE TODOS”**. REVISTA DE TRABALHOS ACADÊMICOS – UNIVERSO BELO HORIZONTE: VOL. 1, NO 2 (2017)

BET, C. J.; SUZUKI, C. S. **Inclusão de esportes radicais de ação e aventura na Educação Física escolar**. Cadernos PDE, volume 1, 2013.

BETTI, M. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de Educação Física do Ensino Fundamental: ruim com ela, pior sem ela**. Bauru: 01 de maio de 2017. Blog do CEV (Centro Esportivo Virtual). Disponível em: <cev.org.br/biblioteca/base-nacional-comum-curricular-bncc-de-educacao-fisicado-ensino-fundamental-ruim-com-ela-pior-sem-ela/> Acesso em: 10 de abril de 2020.

BETTI, I.C.R. **Esporte na escola: mas é só isso, professor?** - Motriz – Volume 1, Número 1, 25 -31, junho/1999, 31p

BRACHT, Valter; GONZÁLEZ, Fernando Jaime. **Educação Física Escolar.**

In\_\_GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Dicionário Crítico de Educação Física.3ª ed. Ijuí: Unijuí, 2014. p. 241-247

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2017

CALLAI, A. N. A., PICCOLO BECKER, E., & SAWITZKI, R. L. (2019). **Considerações acerca da Educação Física escolar a partir da BNCC**. *Conexões*, *17*, e019022. Acessado em < <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8654739>> Acesso em: 10 de Abril 2020.

DARIDO, Suraya Cristina.; SANCHES NETO, Luiz. **O contexto da educação física na escola**. In DARIDO, Suraya Cristina.; RANGEL, Irene Conceição Andrade. (Coord.) vEducação Física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Conceição Andrade (Org.). **Educação física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. 293p.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola**: Conteúdos, duas dimensões e significados. Rio Claro, 2012.C

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Educação Física na Escola**: Questões e Reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008

DE ARAÚJO, Rafael Vieira. **PEGAGOGIA DO ESPORTE: OBSTÁCULOS, AVANÇOS, LIMITES E CONTRADIÇÕES**. Universidade Federal de Goiás, GOIÂNIA: 2008.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. São Paulo: Autores Associados, 1996.

FARIAS; SOUSA; MALDONADO; MOREIRA; JANUARIO, Uirá de S. F., Claudio, A. de S., Daniel T., Vinícius dos S. M. e Paulo C. S. - **No caminho de novas práticas pedagógicas em Educação Física Escolar**. Conexões Educação Física, Esporte e Saúde, Campinas: v. 15, n4, 2017.

FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo; SILVA, Marlon André. Ensaiando o “novo” em

educação física escolar: a perspectiva de seus atores**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v.33, n.1, p. 199-134, 2011

FIGUEIREDO, Ronnie; FERREIRA, João. MARQUES, Carla; VIEIRA NETO, Júlio. **A dimensão conceitual da transferência de conhecimento como fator-chave para a inovação**. 2014.

FIGUEIREDO, V; PINTO, L. T - **Uma proposta de iniciação de jogos didáticos dentro do contexto da formação de professores** - VII Seminário Mídias & Educação do Colégio Pedro II: “Tecnologias digitais e transformações educacionais” ISSN 2526-9070 - Volume 3 - Ano 2018. Acesso em < <http://cp2.g12.br/ojs/index.php/midiaseeducacao>> Acessado 06 de maio 2020.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. 4 ed. São Paulo, SP: Scipione, 1997. 224 p. FREIRE, João Batista. O jogo: entre o riso e o choro. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. 125 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia. Saberes Necessários à Prática Educativa**. 25 ed. São Paulo: Paz e terra, 1996. p.12.

GOMES, C. F. **As brincadeiras e os jogos na Educação Infantil**. In: MOREIRA, E. C. (Org.). A Educação Física na rede municipal de ensino de Cuiabá: uma proposta de construção coletiva. 2 ed. rev. e ampl. Cuiabá: EdUFMT, 2018.

GLATER, R. **Tapembol – Que jogo é esse?** Disponível em: <http://www.tapembol.com.br/contents/index/47/Tapembol-que-jogo-esse>.

GONZÁLEZ, F. J.; Fensterseifer, P. E.; RISTOW, R.; Glitz, A. P. (2013). **O abandono do trabalho docente em aulas de educação física: A invisibilidade do conhecimento disciplinar**. Educación Física y Ciencia, 15 (2).

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, T. M. J. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. São Paulo: Vozes, 2012

KOREN, Suzana Bastos Ribas. **A Ginástica vivenciada na escola e analisada na perspectiva da criança.** Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004

LUCKESI, Cipriano Carlos. Avaliação da aprendizagem: componente do atopedagógico. São Paulo: Cortez, 2011.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia S.; PASSOS, Norimar C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**: Porto Alegre: Artmed, 2005. pg. 15

MARTINELI, T. A. P. et.al. **A Educação Física na BNCC**: concepções e fundamentos políticos e pedagógicos. Rev. Motrivivência v. 28, n. 48, p. 76-95, setembro/2016.

MARINHO, A.; BRUHNS, H.T. **Turismo, lazer e natureza**. São Paulo: Manole, 2003

NEIRA, M. G. **Incoerências e inconsistências da BNCC de Educação Física**. Rev. Bras. Ciênc. RBCE Esporte. 2018. <<https://doi.org/10.1016/j.rbce.2018.04.001>> Acesso: 15 de Abril 2020.

OLIVEIRA, Greice Kelly de. **Aulas de educação física para turmas mistas ou separadas por sexo:** Uma análise comparativa de aspectos motores e sociais**.** 1996. 161pp. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas

RIBAS e FONSECA, Cíntia C. C. Ribas e Regina C. V. da Fonseca. **Manual de metodologia** OPET; Curitiba: 2008. Acesse: <http://www.opet.com.br/biblioteca/PDF's/MANUAL_DE_MET_Jun_2011.pdf>

RIBAS, João Francisco Magno. A Lógica Interna e o Contexto dos Jogos Tradicionais Indígenas organizados no Rio Grande do Sul. Licere, v. 2, n. 19, p.225-259, 2016. <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1245>. Acesso em: 14 de Abril 2020.

ROCHA, Marcos Aurélio Cândido. **Manual de Iniciação – Ensinando o Ensinar**. Tapembol um jogo de todos. Revisão: Março/2018, Caeté-MG. Acesse: <https://tapembol.com.br/>

ROCHA; PRUDENTE; MEDINA, ROCHA, Marcos Aurélio Cândido, Paola Luzia Gomes, Aládia Cristina Rodrigues. **TAPEMBOL – UM JOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA.** III Congresso Internacional Cotidiano – diálogos sobre diálogos [agosto 2010].

SANT´ANNA, Flavia. **A importância do desenvolvimento motor na educação infantil**. Disponível em <https://educacao.estadao.com.br/blogs/blog-dos-colegiossalesiano-santa-teresinha/a-importancia-do-desenvolvimento-motor-na-educacaoinfantil/>. Acesso em 4 de Maio de 2020.

SCHIAVON, Laurita; PICCOLO, Vilma Nista. A ginástica vai à escola. Movimento, v. 13, n. 03, p. 131-150, 2007. Disponível em:<https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/3572>. Acesso em: 14 de Abril 2020.

SILVA, Antônia Pereira. **A importância dos jogos / brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física**. São Luís, 2007

SILVA, Daniella Neves da. **A Desmotivação do Professor em Sala de Aula, nas Escolas Públicas do Município de São José dos Campos** - SP. 2012. 52 f. Monografia (Especialização em Gestão Pública Municipal) – Educação à distância - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2012.

SILVA e MENEZES, Edna Lúcia e Estera Muszkat. **Metodologia da Pesquisa e Elaboração de Dissertação**, 4º edição revisada e atualizada. Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC Florianópolis: 2005.

SOUSA, Nilza C. P; HUNGER, D. A. C; CARAMASCHI. Sandro. **O ensino da dança na escola na ótica dos professores de Educação Física e de Arte**. Revista Brasileira Educação Física e Esporte, (São Paulo) 2014 Jul-Set; 28: 505-20 • 505.

TIBÚRCIO, V. J.; BERNARDES, C. R. **O Tapembol como Prática Pedagógica Inovadora da Educação Física Escolar**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ed. 08. Ano 02, Vol. 01. pp 134-148, Novembro de 2017.

TIBÚRCIO, Valdir José; Celia R. BERNARDES C. **O Tapembol como Prática Pedagógica Inovadora da**[**Educação Física**](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao-fisica)**Escolar**.

VAGHETTI; VIEIRA; ITO MAZZA; et al, C. A. Otero, K. Longone, S. Emi Ito. **Exergames no currículo da escola: uma metodologia para as aulas de Educação Física**. XII SBGames – São Paulo: 2013: 2013. Acesse: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-7_short.pdf>

VARGAS, Lisete Arnizaut Machado. **Escola em dança**: movimento e expressão e arte. Porto Alegre: Mediação, 2009.

**APÊNDICE A: ENTREVISTA COM OS PROFESSORES DA REDE MUNICIPAL DE SÃO MATEUS.**

1. Há quanto tempo atua como professor de Educação Física na Rede Municipal de Ensino de São Mateus?
2. menos de 2 anos.
3. Entre 2 e 5 anos.
4. Entre 5 e 10 anos.
5. Mais de 10 anos.
6. O Tapembol é um jogo que está sendo divulgado nas redes sociais e lutando para ser um esporte. Você já ouviu falar?
7. sim.
8. não.
9. De que forma você conheceu o Tapembol?
10. Não conhecia.
11. Rede social Instagram ou Facebook.
12. Por meio da internet.
13. Por meio da mídia (TV ou jornais).
14. Por meio de cursos de formação.
15. Enquanto professor de Educação Física, já utilizou a prática do jogo Tapembol em suas aulas?
16. sim.
17. Não.
18. Quais as maiores dificuldades encontradas para o desenvolvimento do Tapembol?
19. Não conheço.
20. Não tive dificuldade.
21. Falta de materiais e espaços adequados.
22. Falta de interesse dos alunos.
23. Outras dificuldades, quais:
24. Na visão do professor como foi a participação dos estudantes com o Tapembol?
25. Nunca apliquei.
26. Todos participaram.
27. 90% da turma participou.
28. 80% da turma participou.
29. Menos de 80% da turma participou.

7) Caso a Secretaria Municipal de Educação de São Mateus disponibilizasse um Curso de Formação Continuada do Tapembol, você faria? Justifique.

8) Há possibilidades de inserir o Tapembol no programa de Ensino da Rede Municipal de São Mateus, como uma nova prática corporal nas aulas de Educação Física? Justifique.

9) Na organização da BNCC ficou estabelecido que os Jogos e Brincadeiras nos Anos Finais, sejam desenvolvidos nos 6º e 7º anos, porém só com Jogos Eletrônicos. Qual a sua opinião em relação a essa organização?

**APÊNDICE B: ENTREVISTA COM O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA CRIADOR DO JOGO TAPEMBOL**

1. A história do jogo Tapembol é muito nova, têm 13 anos, porém percebe-se que existe uma expectativa e uma luta muito grande para que ele se torne um esporte, por que?
2. Em relação, a prática pedagógica da Educação Física, quais foram os empecilhos (barreiras) encontrados que realmente dificultou a realização de suas aulas?
3. Qual a bola que você utilizou quando apresentou o Tapembol pela primeira vez?
4. Quais as maiores dificuldades que você enfrentou ou enfrenta para introduzir o Tapembol, no decorrer de sua história?
5. Como os estudantes reagiram quando você desenvolveu o Tapembol pela primeira vez na escola que atua?
6. Como foram as atitudes dos estudantes de outras escolas ao apresentar o Tapembol?
7. Em relação aos professores de Educação Física, como eles reagiram ao conhecer o Tapembol?
8. Pesquisando vimos que existem registros da presença do Tapembol pelo mundo. Quais países ele já foi apresentado?

1. Como foi a experiência de divulgação do Tapembol no Brasil e no mundo?
2. Sendo professor de Educação Física, como você avalia a implantação da BNCC nos programas de ensino da sua disciplina?
3. **Percebemos os seus anseios em tornar o jogo do Tapembol um esporte, você não tem medo dele perder as características e a ludicidade presente nos jogos?**

**ANEXO A: FOLDER DA VIODEOCOFERÊNCIA COM O CRIADOR DO JOGO TAMBEMBOL**



**ANEXO B: TAPEMBOL E A EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA RELAÇÃO COM O JOGO**

****