



O ENSINO DO JOGO DE CÂMBIO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NOS ANOS INICIAIS ESCOLARES

The teaching of the 'Câmbio' game and its contributions in early school years

Caique de Novaes Andrade ¹

Daniel Alves Ferreira Júnior²

1. Mestrando em Ciências do Exercício e do Esporte pela UERJ.

E-mail: caiecamacho@gmail.com

2. Professor dos Cursos de Educação Física no Centro Universitário de Volta Redonda.

Instituto de Ensino Superior da Região Serrana.
Rua Jequitibá, 121 – Centro
Santa Maria de Jetibá – ES – Brasil – CEP 29645-000

O ENSINO DO JOGO DE CÂMBIO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NOS ANOS INICIAIS ESCOLARES

The teaching of the 'Câmbio' game and its contributions in early school years

RESUMO

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

Palavras-chave: Jogos Esportivos Coletivos; Câmbio; Prática Esportivizada; Pedagogia do esporte.

ABSTRACT

The aim of this descriptive bibliographical review is to present the game of Câmbio as a possible sportive practice as part of Physical Education classes for the early years of Elementary School. To achieve this end, it is intended to analyze the game's main rules and required skills to infer about its intervention possibilities in the early years of physical education from the theoretical references of Operational Principles and Functional Units proposed for collective sports. Highlighted as main result that Câmbio contains elements that favor the characteristics of the games played by children in the early years of elementary school, in the phase of sports initiation. This game has enormous potential for the work of operational principles and functional units, configuring itself as a good way to introduce important concepts for behavior in any team sports.

Keywords: Collective Sports Games; Exchange; Sports Practice; Sport pedagogy.

INTRODUÇÃO

Um dos conteúdos desenvolvidos pela Educação Física Escolar (EFE) são os esportes. O ambiente esportivo nas aulas de EFE pode incitar e exigir competências diversificadas dos alunos envolvidos em sua prática (Bettega et al., 2017). Dentre os esportes, os mais populares nas aulas são os categorizados como jogos desportivos coletivos (JDC). Estes, caracterizados pela necessidade, quase sempre eminente, de um apelo à cooperação entre os elementos da equipe para vencer os problemas e desafios que surgem no decorrer do jogo, bem como o uso da “inteligência de jogo” e a capacidade de adaptação à novas situações, que surgem da interação entre os atletas, realizadas num espaço comum, para alcançar um determinado objetivo (GARGANTA, 1997; TAVARES E CASANOVA, 2017; GRÉHAIGNE, RICHARD, GRIFFIN, 2005).

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

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

Comumente, os professores tendem a doutrinar práticas esportivizadas populares, como o futebol, futsal, basquete, handebol etc., devido, talvez, à acomodação e ao conhecimento prévio que a maioria dos alunos já possuem por terem experimentado durante a infância. Além disso, o modelo de ensino é tecnicista, fragmentando o conteúdo de modo a ensinar isoladamente a técnica da tática. Considerando que em todos os jogos os alunos irão encontrar situações-problema e que eles serão solicitados a resolver esses problemas, é ilógico ensinar a técnica separada da tática e vice-versa, visto que toda problema no jogo têm origem e essência tática (GARGANTA, 2009; MEMMERT, 2015).

No entanto, é necessário que os alunos não tenham um acesso limitado às modalidades. As aulas de EFE devem possuir ambientes dinâmicos nos quais os alunos sejam solicitados a ajustar suas ações individuais de acordo com a dinâmica complexa e imprevisível dos jogos em que as relações espaço-temporais ocorram constantemente (ARAÚJO, 2005; PASSOS; ARAÚJO; DAVIDS; SHUTTLEWORTH, 2008).

Neste sentido, ao pensarmos que a prática esportivizada é um fenômeno sistêmico e complexo e nos permite compreender as relações complexas de aprendizagem, ou melhor, os esquemas que se estabelecem na construção e aquisição de conhecimentos significativos pelo ato de jogar.

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

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

METODOLOGIA

A pesquisa em tela é um estudo descritivo de revisão bibliográfica. A partir das palavras-chave: Ensino; Jogos Esportivos Coletivos; Pedagogia; Metodologia, os estudos de Bayer (1994) e Garganta (1995) foram selecionados como textos-base para a organização dos pressupostos teóricos do estudo, pois foram uns dos primeiros estudos que apresentaram conceitos importantes sobre como se deve trabalhar com o ensino dos Esportes Coletivos afastando-se de um modelo tradicional de ensino. Os principais buscadores foram os periódicos da CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal para o Ensino Superior). Também foi realizada uma análise documental através dos regulamentos dos Jogos Escolares das cidades de Volta Redonda/RJ e Barra Mansa/RJ para obter as principais regras do jogo de câmbio.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

CONHECENDO O JOGO DE CÂMBIO

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

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

Figura 1: Distribuição da numeração na quadra do Câmbio (produzida pelo autor).

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

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

O Saque (Início de um *rally*) e o ataque serão realizados sempre pelo jogador que estiver na posição de nº 5. Sendo que, após o acontecimento de um dos dois, todos da equipe

devem celebrar o feito falando juntos a palavra “CÂMBIO” e então realizar as trocas de posição. As trocas de posição acontecem sempre na ordem crescente do nº 1 até o nº 9. O Jogador dessa posição deverá sair do campo de jogo pelo local indicado como “Saída” e aguardar sua vez de entrar no jogo novamente na fila dos “Suplentes”. Por conseguinte, um jogador suplente deve imediatamente ocupar a posição nº 1, que estará livre.

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

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

Não existe uma regra oficial ou uma confederação que regule o jogo, portanto o número de pontos do set e o número de sets de uma partida é determinado em comum acordo pelas equipes ou eventualmente pelo regulamento técnico específico de cada torneio.

A seguir, serão apresentados os princípios operacionais e unidades funcionais dos Esportes coletivos para construir um diálogo entre as características do Jogo de Câmbio e os pressupostos teóricos da metodologia de ensino e prática dos Jogos esportivos coletivos. Para tal, os princípios operacionais dos Esportes Coletivos propostos por Bayer (1994) e as Unidades Funcionais propostas por Garganta (1995) serão utilizados a fim de debater possíveis benefícios da proposta de aplicação do jogo de Câmbio como possível conteúdo para as aulas de EFe nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A escolha por esses dois autores, mesmo apesar de passados 25 a 26 anos de suas publicações, é justificada por se tratar de fontes primárias no que concernem ao assunto, além de referências de qualidade mundialmente reconhecida.

PRINCÍPIOS OPERACIONAIS E UNIDADES FUNCIONAIS DOS ESPORTES COLETIVOS

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

ATAQUE -

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

DEFESA -

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

Ao se trabalhar os Esportes Coletivos a partir da proposta de Bayer o professor estimulará os alunos a solucionarem situações-problemas, buscando o entendimento da dinâmica do jogo (tática), não limitando-se a uma simples execução mecânica. Dessa forma, os alunos deverão compreender os princípios do jogo que faz com que a equipe que esteja com a bola tenha que atacar e quando estiver sem, terá que se defender. (BETTI *et al.*, 2008).

Nessa perspectiva algumas perguntas são essenciais: Quem participa? Como? Onde? Quando? (BAYER, 1994). Se aplicadas como parte do processo de ensino-aprendizagem orientarão, de uma forma geral, todo o processo de compreensão dos esportes coletivos e da lógica do jogo. Tal compreensão ocorre de maneira além de sua dimensão técnica, pois foge do modelo tradicional de ensino, que busca valorizar a fragmentação no ensino dos fundamentos para que num momento mais formal de jogo, os alunos possam associar o que aprenderam de maneira fragmentada e distante de uma situação próxima do jogo, como se a soma das partes resultasse no todo. Pensar o Esporte Coletivo dessa forma faz com que aconteça a valorização das interações entre os elementos, aproximando-se da estrutura dos Esportes Coletivos, devido à grande complexidade que carregam na lógica do jogo. (GIGLIO, 2011)

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

Para Garganta (1998), na perspectiva tecnicista é ensinado o modo de fazer (técnica) separado das razões de fazer (tática). Portanto, compete aos treinadores formar e capacitar as crianças e jovens, no respeito pela tríade: saber, saber fazer, saber estar (Garganta, 2006). Segundo Reverdito e Scaglia (2009), Navarro, Almeida e Santana (2015), o ensino dos esportes não pode estar reduzido a partes isoladas do jogo. Para se ensinar qualquer jogo esportivo coletivo, o processo deve estar centrado a partir de jogos condicionados, onde, do jogo, parte-se para as situações específicas; o jogo é dividido em unidades funcionais (e não em movimentos técnicos), tendo seu desenvolvimento de maneira organizada e com aumento da complexidade de maneira gradativa.

É importante que os Professores de EFe se preparem melhor do ponto de vista teórico, aliando sua prática aos referenciais teóricos já conhecidos (REVERDITO E SCAGLIA, 2009). Dessa maneira, passam a ter papel fundamental na formação dos alunos, pois além de contribuir para o desenvolvimento positivo dos alunos, estão encarregados de conduzir

os processos de ensino-aprendizagem de modo a pensar o esporte a partir de situações de jogo, buscando aproximar a relação lógica didática com a lógica interna do jogo, evitando a fragmentação do ensino por ser uma alternativa pouco eficaz, corroborando com a ideia de Navarro, Almeida e Santana (2015), no qual mencionaram que a EFe, oferecida de forma fragmentada, não é compatível com o objeto da Educação. Logo, ao se trabalhar dessa forma, não permitirá que os alunos resolvam problemas e se distanciem do que encontrarão no jogo, o que pode levar, inclusive, a desestimular o aluno da prática esportiva.

Portanto, o ambiente das aulas de EFe deve proporcionar aos alunos oportunidades de prática, trazendo consigo experiências significativas e que estimulem o seu desenvolvimento, tornando-os capazes de resolver os problemas encontrados durante a prática do jogo de Câmbio. Deve-se utilizar o método integrado de ensino, que tem como principal objetivo o desenvolvimento da capacidade cognitiva do aluno (VARGAS et al. 2012), pois é capaz de aproximar as aulas com a realidade do jogo, por meio de jogos educativos, pois possuem exercícios que são realizados com propósitos didáticos previamente definidos (GRAÇA; MESQUITA, 2007).

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

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

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

E em se tratando da defesa:

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

2- Dinâmica e Participação:

O Aprendizado de qualquer jogo se desenvolve a partir da vivência e da experimentação de situações que levam ao desenvolvimento e aprimoramento de habilidades. No Câmbio, todos os jogadores participam ativamente do jogo, seja agarrando a bola, arremessando, trocando de posições ou até mesmo falando

“Câmbio”. Todos da equipe são importantes em todos os momentos do jogo. As trocas de posição fazem com que todos passem pela função de destaque (nº 5) e executem o ataque. Comparado a outros jogos coletivos, as vezes o número de jogadores é limitado, ou não há na regra do jogo, um item que obrigue todos os jogadores a experimentarem todas as situações do jogo (Ataque e Defesa).

3- Elementos Simples:

O fato de não ser um jogo invasivo (onde o adversário pode, através de contato corporal, acoessar ou até mesmo roubar a bola do adversário) dá ao participante mais tempo e conseqüentemente menos pressão para tomada de decisão e execução da tarefa motora. Tornando assim, o jogo menos complexo e favorecendo a identificação das unidades funcionais e ainda possíveis deficiências na progressão. Se um jogador tem dificuldades de agarrar a bola, fica claro que ainda não desenvolveu satisfatoriamente a unidade EU-BOLA. Ou se ao agarrar a bola, ainda fica em dúvida para quem deve passar a bola, ainda precisa melhorar a unidade funcional EU-BOLA-COLEGA, assim por diante.

4- Habilidades Motoras Básicas:

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

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

5- Tática e Cognição:

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O campo da metodologia de ensino dos Jogos esportivos coletivos merece uma atenção especial, principalmente no ambiente escolar, pois se trata dos primeiros contatos de

inúmeras crianças com o esporte. Logo, ensinar mal ou de maneira superficial, inexoravelmente significa privá-las do conhecimento e afastá-las dos vários benefícios associados a prática esportiva. Por conseguinte, o professor deve estimular a prática dos alunos de modo sustentável, inclusiva e de modo prazeroso.

O Jogo de Câmbio contém elementos que favorecem as características dos jogos praticados pelas crianças dos anos iniciais do EF, na fase da iniciação esportiva. Possui um enorme potencial ao trabalho dos princípios operacionais e das unidades funcionais, configurando-se como um bom meio para introduzir os conceitos importantes para o comportamento em quaisquer jogos esportivos coletivos.

Nesse contexto, as práticas esportivizadas como o Jogo de Câmbio adquirem enorme importância enquanto jogos pré-esportivos, em razão de conter um número menor de elementos e elementos mais simples, facilitando o entendimento e a prática dos jogadores iniciantes.

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

Salienta-se que tradicionalmente, algumas metodologias com essências tecnicistas podem ter algum efeito para habilidades técnicas individuais isoladas, o que não significa efetivamente que serão eficientes para o desenvolvimento do jogo como um todo. O professor deve propiciar a reflexão por parte dos alunos, dando os estímulos necessários para que os alunos questionem e, a partir daí, sejam capazes de entender o esporte coletivo de outra maneira. Reproduzir situações de jogo e desafiar os alunos a resolver os problemas, tais como: quando devo passar? Para onde devo me mover? Quando devo realizar uma interceptação? A que momento devo finalizar?

A elaboração das aulas de EFe realizada a partir de situações-problema, contidas nos jogos ou práticas esportivizadas, auxiliarão os alunos na construção de conhecimento e posteriormente nas tomadas de decisão e assim que o fizerem, cabe ao professor

acrescentar um novo problema para gerar uma desordem no que estava totalmente resolvido e estruturado, aumentando progressivamente a complexidade.

Embora esse estudo tenha sido focado para alunos dos anos iniciais do EF, acreditamos que o jogo de Câmbio possa ser perfeitamente aplicado também aos anos finais, por ser um jogo extremamente, inclusivo, atrativo, de fácil entendimento e que permite que os alunos aprendam jogando o jogo.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, D. O contexto da decisão: A acção táctica no desporto. Visão e contextos. Lisboa, 2005.

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

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

BETTEGA, O. B. et al. Papéis do treinador esportivo de categorias de base nos jogos esportivos coletivos. In: GALATTI, L. R. et al. (Orgs.) **Desenvolvimento de treinadores e atletas – Pedagogia do Esporte, vol. 1**. ed. Campinas: UNICAMP, 2017.

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

GARGANTA, J. Ideias e competências para “pilotar” o jogo de Futebol. In Go Tani, J. Bento & R. Peterson (Eds.), **Pedagogia do Desporto**. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan, 2006.

GARGANTA, J. O ensino dos jogos desportivos colectivos. **Perspectivas e tendências. Movimento (ESEFID/UFRGS)**, v. 4, n. 8, p. 19-27, 1998.

GARGANTA, J. Modelação táctica do jogo de Futebol. **Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento**. Dissertação de Doutoramento em Ciências do Desporto. Universidade do Porto: FADEUP, 1997.

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

GARGANTA, J. Trends of tactical performance analysis in team sports: bridging the gap between research, training and competition. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v.9, n. 1, p. 81–89, 2009.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos esportivos coletivos. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v.7, n.3, p.401-421, 2007.

GRÉHAIGNE, J. F.; RICHARD, J. F.; GRIFFIN, L. L. **Teaching and learning team sports and games**. New York: ROUTLEDGE FALMER, 2005.

GIGLIO, S. S. Tchoukball: Que jogo é esse? **Cadernos de Formação RBCE**, p. 56-68. Jan. 2011.

MEMMERT, D. **Teaching Tactical Creativity in Sport: Research and Practice**. London & New York. Routledge, 2015.

NAVARRO, A. C.; ALMEIDA, R.; SANTANA, W. C. **Pedagogia do Esporte: jogos esportivos coletivos**. 1. ed. São Paulo: PHORTE, 2015.

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

PASSOS, P.; ARAÚJO, D.; DAVIDS, K.; SHUTTLEWORTH, R. Manipulating constraints to train decision making in rugby union. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 3(1), 125-140. 2008.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J. **Pedagogia do Esporte: jogos coletivos de invasão**. São Paulo: PHORTE, 2009.

TAVARES, F.; CASANOVA, F. **A tomada de decisão nos jogos desportivos coletivos: Do laboratório ao terreno de jogo**. 1. ed. Porto: FADEUP, 2017.