



## TÍTULO: AUTOETNOGRAFIA, *TEACHING GAMES FOR UNDERSTAND* (TGfU) E O DESENVOLVIMENTO POSITIVO DE JOVENS PELO RUGBY

Autor: Jaime Procópio da Silva

ProEF - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita" - Unesp, *Campus* de Presidente Prudente – São Paulo  
jaime20ps@gmail.com – <https://lattes.cnpq.br/3340426166546859> - <https://orcid.org/0009-0008-8636-2382>

Coautor: Prof. Dr. Luz Rogério Romero

luiz.romero@unesp.br - <http://lattes.cnpq.br/5234660343892450> - <https://orcid.org/0000-0002-7456-0946>

### RESUMO

O presente artigo, elaborado a partir de minha autoetnografia, analisa uma sequência didática de Rugby ministrada para o 5º ano do Ensino Fundamental. A metodologia adotada, o *Teaching Games for Understanding* (TGfU), promove a ruptura com o ensino tradicional ao focar nos problemas táticos do jogo, subordinando a técnica à tática. O estudo demonstra como a intencionalidade pedagógica, ao integrar o TGfU e o conceito de Desenvolvimento Positivo de Jovens pelo Esporte, potencializa meu ensino. A prática do Rugby, focada em pequenos jogos e tomada de decisão, revelou-se importante para o desenvolvimento de *Life Skills*, como a cooperação, a inclusão e a competência social e cognitiva. Conclui-se que a adoção de métodos contemporâneos é essencial para a diversificação curricular, maior engajamento dos alunos e a promoção de uma Educação Física que contribua efetivamente para a formação integral.

**Palavras-chave:** Autoetnografia; *Teaching Games for Understanding*; Desenvolvimento Positivo de Jovens; *Life Skills*; Rugby.

### 1. INTRODUÇÃO E CONTEXTO AUTOETNOGRÁFICO

A Educação Física escolar brasileira enfrenta desafios que demandam adaptações, sendo um problema o ensino do esporte baseado em métodos tradicionais que enfatizam a técnica de forma isolada - tecnicismo, gerando afastamento e exclusão dos alunos. Minha experiência autoetnográfica nasceu da crítica a esse modelo e da busca por práticas que, além de diversificadas (como o Rugby), fossem metodologicamente alinhadas a abordagens contemporâneas e inclusivas para todo o público infantil e juvenil.

O *Teaching Games for Understanding* (TGfU), modelo que altera o foco da aprendizagem esportiva para os elementos e problemas táticos do jogo, e as concepções do Desenvolvimento Positivo de Jovens pelo Esporte (DPJ), que visam o desenvolvimento de *Life Skills*, foram os pilares da intervenção, pois o TGfU me baseou na implantação de uma



metodologia que não fosse tecnicista e o DPJ contribuiu para desenvolver as potencialidades e realizar intervenções junto aos estudantes.

Portando, o objetivo deste artigo é analisar como a aplicação do TGfU no ensino do Rugby pode ser intencionalmente combinada com os preceitos do DPJ para promover, de forma explícita, as habilidades para a vida através do esporte, superando a visão de que a Educação Física se resume ao "educação do físico" e/ou ensino de técnica como pré-requisito para prática de esportes (BUNKER; THORPE apud TEOLDO et al., 2010).

## 2. PROGRESSÃO PRÁTICA: DO CONHECIMENTO PRÉVIO AOS JOGOS DE RUGBY ADAPTADOS

A sequência didática de Rugby, Esporte de Invasão, foi desenvolvida com turmas de 5º ano, em conformidade com a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) (BRASIL, 2018). A metodologia seguiu a lógica do TGfU e o “saber de experiência feito”, no qual Paulo Freire diz que o professor tem o dever de respeitar os conhecimentos que os alunos trazem para a escola. Ao iniciar o ensino de Rugby com jogos e brincadeiras que os alunos já conhecem e adaptando-os, consegui um melhor entendimento dos estudantes e também, segundo Freire, pude proporcionar um reconhecimento e valorizar o repertório motor e lúdico deles.

### 2.1 Descrevendo a Prática

Na primeira aula, conversei com a turma sobre o que já sabiam sobre o rugby. Em seguida, mostrei como funciona a modalidade, suas regras e objetivos, e apresentei dois vídeos, com pausas em alguns momentos para comentar os lances e tirar dúvidas.

Na segunda aula, para proporcionar um primeiro contato com a modalidade por meio de atividades lúdicas e pré-desportivas, iniciei com um pega-pega congela para o aquecimento e, logo depois, a turma realizou o pique-bandeira, considerando que todos os alunos do 5º ano já conheciam a brincadeira, o que se confirmou na prática.

Na terceira aula, retomamos o pega-pega congela e, em seguida, mostrei o jogo dos 10 passes ainda para contemplar esse contato inicial com a bola de rugby, promover o deslocamento com e sem a bola, compreender algumas dinâmicas dos jogos coletivos e perceber a importância do passe nos esportes coletivos de invasão. Após a dinâmica dos 10 passes, realizamos o pique-bandeira com passes: na aula anterior, os alunos apenas pegavam a bola e voltavam correndo para sua quadra, nesta versão passaram a realizar passes para marcar pontos.



Na quarta aula, iniciamos com o “pega-pega corrente”, para que os alunos aprendessem a se movimentar em linha, desenvolvendo um princípio defensivo do jogo. Em seguida, propus um exercício técnico de passe para trás, com explicação sobre sua importância no rugby. A turma foi organizada em duas filas para que fosse possível observar melhor a execução do movimento. Posteriormente, o número de filas foi ampliado, permitindo mais repetições. Enquanto isso, dei atenção especial aos que apresentavam mais dificuldades, enquanto os demais continuaram praticando. Ao final da aula, adaptei novamente o pique-bandeira: os alunos deviam pegar a bola e levá-la até a quadra adversária, tentando realizar passes para trás.

Na quinta aula, retomei o pega-pega corrente como aquecimento, com a inclusão de alguns movimentos corporais dinâmicos e, em seguida, começamos com a “areninha”.

A “areninha” foca no “um contra um”, trabalhando a finta e a tomada de decisão, mas também proporciona oportunidade de passes, sendo uma atividade muito próxima da dinâmica de um jogo propriamente dito. A turma foi dividida em duas filas, posicionadas lado a lado sobre uma linha. Dois números eram anunciados, indicando quantos alunos sairiam de cada lado. Os alunos chamados corriam até a linha de fundo, tocavam no chão e entravam em jogo. Quem recebia a bola e precisava fintar o adversário e encostar a bola no fundo da quadra adversária. O aluno sem a bola assumia o papel de defensor e tentava realizar o *touch* (toque). Quando o toque era feito, o duelo era encerrado, e ambos retornavam ao fim da fila. Essa atividade retomava fundamentos semelhantes ao pega-pega congela.

Após alguns duelos “um contra um”, o nível de desafio foi aumentado para o formato “dois contra dois”. Nesse novo formato, quando um aluno era tocado, ainda poderia realizar um passe para o colega, desde que o passe fosse lateral ou para trás, como determina o rugby, que foi fundamental para reforçar as regras e a lógica da modalidade.

Nas aulas sete e oito, mantive o aquecimento inicial, que às vezes incluía exercícios de passe ou retomava alguma atividade anterior. Em seguida, a turma era dividida em times para partidas de *touch rugby*, nas quais o contato era realizado por meio de toques com uma ou duas mãos, dependendo da dinâmica da turma.

## 2.2 Aplicação da Metodologia TGfU

A estrutura do TGfU, que prioriza a compreensão tática, foi observada na progressão das aulas. A Aula 1, com o mapeamento inicial, vídeos e explicação das regras e objetivos do Rugby, apresentou a modalidade e estabeleceu, pois, a grande maioria nunca teve contato com



a modalidade nas aulas e/ou conheciam pouco ou nada sobre. O foco foi entender o que é o rugby e o porquê de, no Rugby, o passe dever ser lateral ou para trás.

A introdução de jogos adaptados, como o Pique-Bandeira com possibilidade de passes na “Aula 3”, permitiu que os alunos aplicassem a regra tática do passe dentro de um contexto de jogo familiar. As atividades focadas em princípios específicos, como o Pega-Pega Corrente na “Aula 4” para desenvolver um princípio defensivo de linha, ilustram a fase de Prática da Habilidade Tática. A Aula 5, com a introdução da “Areninha” (1 x 1, 2 x 2 etc.), elevou esse foco, exigindo dos alunos a aplicação direta de finta e tomada de decisão sob pressão de um adversário direto, momento essencial para o desenvolvimento tático. A culminância se deu nas Aulas 7 e 8 com o *Touch Rugby*, que permitiu que a Vivência do Jogo consolidasse a tática e a técnica necessárias, demonstrando a eficácia da abordagem centrada no jogo.

### 2.3 A Progressão do DPJ (Jogo de Desenvolvimento Progressivo)

O DPJ guiou a complexidade crescente das atividades, garantindo que os alunos fossem desafiados progressivamente sem frustração e exclusão, com atividades lúdicas e conhecidas. A Aula 2 utilizou o Pique-Bandeira para trabalhar o deslocamento, a invasão e evasão, um jogo base. Em seguida, a introdução do Jogo dos 10 Passes na Aula 3 simplificou a complexidade, focando no passe como elemento central. O nível de desafio aumentou na Aula 5 com a “Areninha”, cuja progressão do 1 contra 1 para o 2 contra 2 permitiu a experimentação do passe lateral/trás sob pressão, reforçando a regra tática do Rugby. Essa atividade é um passo fundamental no DPJ, pois adiciona a regra específica do esporte ao contexto de jogo reduzido. A evolução para as partidas de *Touch Rugby* representa a progressão final do jogo simplificado para o jogo modificado, respeitando o desenvolvimento motor e cognitivo dos alunos do 5º ano.

### 2.4 Incorporação do “Saber de Experiência Feito”

O *Saber de Experiência Feito* foi crucial por integrar a prática, a reflexão e o conhecimento prévio, pois a sequência começou com um mapeamento do conhecimento prévio na, valorizando o que a turma já sabia sobre o Rugby. A escolha de jogos conhecidos serviu como experiência já realizada para introduzir novos conceitos. Busquei adaptações frequentes para atender às necessidades da turma de acordo com minhas percepções e possibilidades no planejamento. O fechamento de cada etapa com rodas de conversa e *feedback* garantiu que a experiência física fosse internalizada como conhecimento aprendido.



### 3. ANÁLISE: TGfU E O DESENVOLVIMENTO POSITIVO DE JOVENS

A experiência autoetnográfica revela que a metodologia do TGfU se alinha diretamente aos preceitos do Desenvolvimento Positivo de Jovens, que, segundo Chiampolini et al. (2020), enfatiza o fortalecimento dos pontos fortes e o potencial dos jovens, desenvolvendo Life Skills – Habilidades para a vida.

#### 3.1 Confrontando a exclusão e promovendo o DPJ

Minha experiência como estudante evidenciou o ensino tradicional, que contribui para a exclusão. Em contraste, o uso do TGfU no Rugby promove a inclusão e maior motivação, que se associam às experiências positivas e ao desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

A metodologia do TGfU integrada ao DPJ, promove o desenvolvimento dos "Cinco Cs" do DPJ (Jones *et al. apud* Costa, 2021):

- Competência (Cognitiva e Social): A exigência tática do TGfU melhora os índices na tomada de decisão (cognitiva). A organização dos pequenos jogos e o incentivo à cooperação e oposição desenvolvem as habilidades interpessoais (social).
- Conexão e Carinho/Compaixão: Os valores intrínsecos do Rugby e a ausência do foco excessivo na competição criaram um ambiente de pertencimento, evidenciado pela maior participação de alunos com menor protagonismo, fomentando a Conexão e o Carinho/Compaixão entre os pares.
- Caráter: O respeito às regras e a importância dada a todos os membros da equipe contribuem para o desenvolvimento do Caráter (senso de certo e errado).

A prática autoetnográfica demonstra que as habilidades para a vida (DPJ) podem ser desenvolvidas de forma explícita pelo professor, mediante a intencionalidade de promover a transferência dessas habilidades do contexto esportivo para o cotidiano do aluno.

### 4. RECONSTRUINDO A PROPOSTA E AS CONSIDERAÇÕES FINAIS

#### 4.1 Reconstruindo a prática

A experiência autoetnográfica permitiu a reflexão sobre a prática e a percepção de que a metodologia TGfU é potente para romper com a ideia tradicionalista e ultrapassada no ensino da Educação Física, especialmente de modalidades pouco difundidas como o Rugby. A proposição de um segundo nível de sequência didática, integrando Rugby, ginástica e lutas, visa



aprofundar as competências. O professor atua como mediador, facilitando a reflexão do aluno, que é um caminho para o desenvolvimento positivo por meio do esporte.

Segundo Parlebas (2001), os jogos de invasão adaptados oferecem aos alunos vivências de tomada de decisão e percepção do coletivo, o que contribui para o bem-estar, definido como a integração de todas as partes da saúde e aptidão (CORBIN; LINDSEY, 2007).

## CONCLUSÃO

O TGfU, ao romper com o ensino tradicional e utilizar a lógica dos pequenos jogos, provou ser eficaz para melhorar as decisões cognitivas e a execução técnica. Quando esse método é utilizado com a intencionalidade de promover o Desenvolvimento Positivo de Jovens/Life Skills, ele potencializa a Educação Física como a "educação através do físico", preparando as(os) estudantes para que estes possuam habilidades demandadas no cotidiano. O Rugby, ensinado por meio de um método contemporâneo centrado no aluno, revela-se, assim, como uma prática educativa integradora e transformadora no contexto escolar.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018.

BUNKER, D., & THORPE, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. **Bulletin of Physical Education**, 19(1), 5-8.

CIAMPOLINI, V.; MILISTETD, M.; KRAMERS, S.; NASCIMENTO, J. V. What are life skills and how to integrate them within sports in brazil to promote positive youth development? **Journal of Physical Education**, v.31, n.1, e-3150, 2020.

CORBIN, C. B.; LINDSEY, R. **Atividade física e bem-estar**. 10. ed. São Paulo: Manole, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JONES, M. I.; DUNN, J. G. H.; HOLT, N. L.; SULLIVAN, P. J.; BLOOM, G. A. Exploring the '5Cs' of positive youth development in sport. **Journal of Sport Behavior**, v.34, n.3, p.250-267, 2011.

TEOLDO, I.; GRECO, P. J.; MESQUITA, I.; GRAÇA, A.; GARGANTA, J. O Teaching Games For Understanding (TGfU) Como Modelo De Ensino Dos Jogos Desportivos Coletivos. **Revista Palestra**, v.10, p.69-77, 2010.

PARLEBAS, P. **Jogos, Deportes y Sociedad: léxico de praxiología motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SILVA, R. M. O.; COSTA, G. C. T.. O ensino do esporte na educação física escolar: um ensaio sobre as potencialidades do TGFU. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 24, n. 1, 2021. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fe/article/view/66388>. Acesso em: 30/10/2025.