

ANÁLISE DOS ASPECTOS DINÂMICOS E DA LUDICIDADE NO VOLEIBOL, BASQUETE, HANDEBOL E FUTSAL

Ronivon Francisco de Sousa¹, Mateus Fílipe Maciel da Silva Barbosa², Odelio Joaquim da Costa³

*¹Universidade Federal do Tocantins (UFT), Palmas - TO
(ronivon.francisco@mail.uft.edu.br), Bolsista CAPES*

*²Universidade Federal do Tocantins (UFT), Palmas - TO
(mateus.filipe@uft.edu.br), Bolsista CAPES*

*³Universidade Federal do Tocantins (UFT), Palmas – TO
(odelio@iftto.edu.br), Professor orientador*

Resumo: A ludicidade favorece a aprendizagem, e as regras dos esportes mantêm as aulas de Educação Física dinâmicas. O artigo analisa como as normas do futsal, basquete, handebol e voleibol tornam o jogo fluido e lúdico, com base na BNCC e nos regulamentos oficiais. Os resultados mostram que limites de tempo e de posse de bola evitam a monotonia e ampliam a participação dos alunos. Conclui-se que a lógica das regras explica a aceitação dessas modalidades na escola.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Regras Esportivas. Dinamismo. Ludicidade. Esportes Coletivos.

INTRODUÇÃO

A ludicidade é uma das principais ferramentas pelas quais o ser humano aprende. Segundo Kishimoto (1994; 2002), ela envolve experiências de brincar e jogar que despertam prazer, espontaneidade e envolvimento, favorecendo a construção de conhecimentos. Nesse contexto, os esportes coletivos tradicionais presentes na sociedade brasileira também favorecem o lúdico, pois possuem características que promovem jogos dinâmicos e estimulam aspectos lúdicos.

Isso ocorre porque essas modalidades apresentam regras específicas que organizam a participação das equipes de forma equilibrada. Handebol, Basquete e Voleibol, por exemplo, garantem que ambas as equipes tenham a posse da bola independentemente das situações de jogo. O Futsal, por sua vez, não possui regras que obriguem a devolução da posse ao adversário; ainda assim, devido aos esforços da Confederação Brasileira de Futsal (CBFS), a modalidade inclui regras que limitam a posse e favorecem oportunidades para que a equipe adversária recupere a bola.

Segundo Menezes et al. (2025), quando o professor integra atividades lúdicas ao currículo, cria um ambiente mais acolhedor e estimulante, no qual os alunos se sentem motivados a aprender e a participar ativamente do processo. Os esportes coletivos também promovem a ludicidade, pois suas características de imprevisibilidade e dinamismo fazem com que os praticantes vivenciem diferentes emoções, como felicidade, prazer, exaustão e tensão.

A Educação Física Escolar (EFE) é um espaço privilegiado para que essas experiências sejam vivenciadas e discutidas. É importante destacar que a ludicidade não é algo simples ou superficial; ela está presente desde as fases iniciais da aprendizagem até os níveis mais avançados. Segundo Ristow et al. (2023), o ensino e a aprendizagem dos esportes coletivos devem contemplar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como pensamento estratégico e solução de problemas, para que o aprendiz intérprete informações, tome decisões e execute adequadamente os gestos técnicos.

E diante disso, compreender como as regras e dinâmicas dos esportes coletivos influenciam a ludicidade torna-se essencial para a prática pedagógica na Educação Física Escolar. Cada modalidade apresenta estruturas específicas que potencializam o jogo, estimulam emoções, favorecem a tomada de decisão e ampliam as possibilidades de aprendizagem significativa. Assim, este artigo analisará as principais regras dos quatro esportes coletivos tradicionais, Futsal, Basquete, Handebol e Voleibol, destacando de que maneira elas contribuem para tornar o jogo mais dinâmico, imprevisível e, sobretudo, mais lúdico.

MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, utilizando os procedimentos da pesquisa bibliográfica e documental. O objetivo foi entender a relação entre as regras esportivas oficiais e o ambiente lúdico escolar. Para isso, o levantamento dos dados aconteceu em duas frentes principais. A primeira envolveu a análise da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), que serviu de base para classificar e contextualizar os esportes de invasão e de rede dentro da realidade da Educação Física Escolar. A segunda frente concentrou-se na leitura e análise minuciosa dos livros de regras oficiais vigentes das quatro modalidades estudadas, publicados pelas suas respectivas entidades administrativas: Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB, 2024), Federação Internacional de Handebol (IHF, 2025), Confederação Brasileira de Voleibol (CBV, 2025) e Confederação Brasileira de Futsal (CBFS, 2026).

A seleção das regras dentro de cada regulamento não aconteceu de forma aleatória; adotamos um critério de filtragem intencional. Buscou-se isolar especificamente as normas que gerenciam o tempo de jogo, o ritmo das ações, as restrições de posse de bola e as punições por passividade ou faltas acumuladas. A partir desse mapeamento técnico, o passo seguinte consistiu em cruzar o funcionamento dessas regras com o referencial teórico clássico e contemporâneo sobre ludicidade na escola, fundamentado em autores como Kishimoto (1994; 2002), Ristow et al. (2023) e Menezes et al. (2025). Esse cruzamento de dados permitiu analisar criticamente como as amarras e exigências técnicas dos regulamentos oficiais acabam se transformando, no chão da quadra escolar, em fatores de motivação, suspense, engajamento e prazer para os alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As quatro modalidades tradicionais analisadas se aproximam bastante quando olhamos para as suas estruturas básicas. Futsal, Basquetebol e Handebol entram na classificação de esportes de invasão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), essas modalidades exigem que uma equipe consiga levar a bola ou o objeto até o

campo ou meta do adversário e, ao mesmo tempo, proteja o seu próprio alvo. Já o Voleibol fica na categoria dos esportes de rede, onde o foco é lançar ou rebater a bola para o lado oposto da quadra, tentando fazer com que o rival não consiga devolvê-la ou erre na tentativa. Apesar dessas diferenças de categoria, as duas lógicas compartilham o mesmo princípio coletivo: o sucesso depende diretamente da sintonia, da união e da organização tática do grupo.

O Basquetebol segue regras muito bem definidas pela Confederação Brasileira de Basquetebol (CBB, 2024). Para dar ritmo ao jogo, existem normas como a regra dos cinco segundos (que proíbe o atleta marcado de segurar a bola sem passar, chutar ou driblar), o limite de oito segundos para passar da linha de defesa e os vinte e quatro segundos para tentar o arremesso. Além disso, a equipe não pode voltar a bola de propósito para a defesa depois que já cruzou o meio-campo. Quando pensamos na ludicidade, essa troca obrigatória da posse de bola funciona para o engajamento dos alunos em quadra durante as aulas. Como o tempo para agir é curto, ninguém consegue prender a bola sozinho por muito tempo, o que democraticamente força todo mundo a participar. Esse cenário dinâmico coloca o estudante diante de desafios constantes, exigindo que ele pense rápido sob pressão de tempo, algo que, gera prazer pelo próprio ato de resolver problemas e traçar estratégias em tempo real (Ristow et al., 2023).

No Handebol, as regras da Federação Internacional de Handebol (IHF, 2025) seguem um caminho parecido para garantir a velocidade da partida. O jogador só pode dar três passos com a bola na mão, retê-la por até três segundos e não pode fazer o chamado duplo drible. Há também um rigoroso combate ao jogo passivo: se o time trocar passes sem intenção clara de atacar, a arbitragem avisa e a equipe tem no máximo quatro passes para finalizar a jogada. Esse formato mexe direto com as emoções dos alunos na quadra. A ameaça de perder a bola por jogo passivo cria um momento de suspense no ambiente escolar. Essa transição rápida entre o medo de errar e a chance de fazer o gol gera uma mistura de sentimentos que, segundo Menezes et al. (2025), é justamente o que torna a prática esportiva uma experiência lúdica marcante e motivadora para os jovens.

No caso do Voleibol, a Confederação Brasileira de Voleibol (CBV, 2024) proíbe segurar ou conduzir a bola, exigindo que ela seja rebatida o tempo todo. O limite de três toques por equipe e a proibição de dois toques seguidos do mesmo jogador mudam completamente a percepção do jogo se comparado aos esportes de invasão. Como não dá para "congelar" a jogada segurando a bola, a dinâmica lúdica aqui nasce da espontaneidade e do trabalho em equipe imediato. O acerto ou o erro acontece em segundos (se a bola cair no chão, o ponto acaba), o que mantém os alunos focados e jogando juntos o tempo inteiro. O prazer do esporte, portanto, vem do imprevisto do voo da bola e da necessidade de respostas coletivas rápidas, estimulando aquele envolvimento espontâneo que Kishimoto (2002) defende como base do lúdico.

Por fim, o Futsal, regulamentado pela Confederação Brasileira de Futsal (CBFS, 2026), acelera o jogo com regras como o tempo de quatro segundos para cobrar laterais, cantos e tiros de meta, além da restrição de recuo de bola para o goleiro na defesa. O limite de cinco faltas por período também pesa, já que a partir da sexta, cada infração vira um tiro livre direto sem barreira. Na escola, o espaço menor da quadra combinado a essas travas de tempo faz o jogo pegar fogo de forma divertida. A bola está sempre em disputa, exigindo raciocínio e movimentação rápida. O tiro livre sem barreira, por exemplo, traz um elemento de surpresa e emoção para a partida, quebrando aquela rigidez do treino técnico tradicional e trazendo de volta o prazer pelo inesperado, a verdadeira essência do brincar.

Resumindo, mesmo que cada modalidade tenha suas particularidades táticas, Futsal, Basquetebol, Handebol e Voleibol contam com regras criadas para o jogo não parar. Nas aulas de Educação Física, a grande aceitação desses esportes acontece não só porque as escolas têm as quadras prontas, mas porque a própria dinâmica das regras atrai os alunos. Essa alternância constante e o equilíbrio das partidas geram um ambiente divertido e leve, perfeito para prender a atenção e motivar os estudantes no dia a dia.

CONCLUSÃO

Este artigo buscou analisar as características técnicas presentes nas regras dos esportes tradicionais ‘Futsal, Basquete, Handebol e Voleibol’ destacando como cada modalidade organiza sua dinâmica de jogo e como esses elementos influenciam a prática escolar. A partir da comparação das regras específicas, observou-se que, embora cada esporte possua particularidades estruturais, todos compartilham princípios que favorecem a fluidez, a velocidade, a cooperação e a tomada de decisão.

Conclui-se que essas modalidades, amplamente presentes no ambiente escolar, contribuem significativamente para o desenvolvimento motor, cognitivo e social dos estudantes, justamente porque suas regras promovem jogos dinâmicos, desafiadores e atrativos. Assim, compreender suas características técnicas é necessário para qualificar o ensino das práticas corporais e potencializar o aprendizado dos alunos.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/> (basenacionalcomum.mec.gov.br in Bing). Acesso em: 08 jul. 2026.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL (CBB). *Regras Oficiais de Basquetebol 2024*. Aprovadas pelo Comitê Central da FIBA, Mies, Suíça, 26 abr. 2024. Válidas a partir de 1 out. 2024. Brasil: CBB, 2024. Disponível em: <<https://www.cbb.com.br/>>. Acesso em: 6 jul. 2026.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL (CBFS). *Futsal: Leis do Jogo 2026*. Livro Nacional das Leis do Jogo de Futsal. Brasil: CBFS, 2026. Disponível em: <https://cbfs.com.br/site/noticia_det.asp?cod=5343>. Acesso em: 6 jul. 2026.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE VOLEIBOL (CBV). *Regras Oficiais de Voleibol 2025–2028*. Aprovadas pelo 39º Congresso Mundial da FIVB 2024.

Brasil: CBV, 2024. Disponível em: <<https://cbv.com.br/>>. Acesso em: 6 jul. 2026.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE HANDEBOL (IHF). *Livro de Regras de Jogo de Andebol*. Edição: 1 jul. 2025. [S.l.]: IHF, 2025. Disponível em: <<https://www.ihf.info/>>. Acesso em: 6 jul. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745>. Acesso em: 06 jul. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2002.

MENEZES, Samila Sousa de; SILVA, Ângela Maria de Lima da; PAIVA, Daniele Novais Jardim; LIMA, Benedita Alves de. A ludicidade como ferramenta para a aprendizagem significativa nos anos iniciais do ensino fundamental: uma revisão sistemática de literatura. **Contribuciones a las Ciencias Sociales**, São José dos Pinhais, v. 18, n. 3, p. 01-16, 2025. Disponível em: <https://ojs.revistacontribuciones.com/ojs/index.php/clcs/article/view/16335>. Acesso em: 06 jul. 2026.

RISTOW, Leonardo *et al.* Princípios pedagógicos para a aprendizagem significativa dos jogos esportivos coletivos. **Educación Física y Ciencia**, Ensenada, v. 25, n. 3, p. 1-16, e264, jul./dic. 2023. Disponível em: https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2314-25612023000300003. Acesso em: 06 jul. 2026.