

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E  
DESPORTO CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA -  
LICENCIATURA**

**Maria Eduarda Cechella Rigo**

**O HANDEBOL SOB AS LENTES DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ:  
UMAPERSPECTIVA A PARTIR DOS PAPÉIS E SUBPAPÉIS  
CONSIDERANDO A LÓGICA INTERNA**

Santa Maria,  
RS, 2022

**Maria Eduarda Cechella Rigo**

**O HANDEBOL SOB AS LENTES DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ: UMA  
PERSPECTIVA A PARTIR DOS PAPÉIS E SUBPAPÉIS  
CONSIDERANDO ALÓGICA INTERNA**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Graduação em Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Licenciada em Educação Física Licenciatura.**

Orientador: Prof. Dr. João Francisco Magno Ribas

Santa Maria,

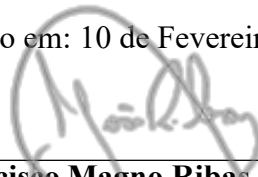
RS, 2022

**Maria Eduarda Cechella Rigo**

**O HANDEBOL SOB AS LENTES DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ: UMA  
PERSPECTIVA A PARTIR DOS PAPÉIS E SUBPAPÉIS  
CONSIDERANDO ALÓGICA INTERNA**

Trabalho de Conclusão apresentado ao Curso de Graduação em Educação Física Licenciatura da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Licenciada em Educação Física Licenciatura.**

Aprovado em: 10 de Fevereiro de 2022.



---

**João Francisco Magno Ribas, Dr. (UFSM)  
(Presidente/Orientador)**



---

**Felipe Menezes Fagundes, Me. (UFSM)  
(Coorientador)**



---

**Lilian Aparecida Ferreira, Dr. (UNESP - Bauru)**



---

**Vagner Augusto de Oliveira Schimdt, Me. (UFSM)**

Santa Maria,  
RS, 2022

## AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento do presente trabalho contou com a ajuda de diversas pessoas, dentre as quais, agradeço:

A Deus, que me permitiu chegar até aqui com muita fé e sabedoria;

Meus pais, pelo incentivo, apoio e confiança incondicional em mim;

Minha irmã, que esteve sempre de braços abertos a me ajudar a alcançar minhas metas;

Meu professor orientador, Dr. João Francisco Magno Ribas, pelo carinho, dedicação e amizade, e por sempre me incentivar em seguir com os estudos na área da Praxiologia Motriz;

Meu co-orientador, Me. Felipe Menezes Fagundes, por tornar-se um verdadeiro amigo, e me auxiliar permanentemente durante toda minha caminhada acadêmica, e em especial no presente trabalho;

E a todos os demais amigos, familiares e conhecidos que fizeram da minha trajetória mais leve e feliz.

## RESUMO

### **O HANDEBOL SOB AS LENTES DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ: UMA PERSPECTIVA A PARTIR DOS PAPÉIS E SUBPAPÉIS CONSIDERANDO ALÓGICA INTERNA**

AUTORA: Maria Eduarda Cechella Rigo  
ORIENTADOR: Dr. João Francisco Magno Ribas  
COORIENTADOR: Me. Felipe Menezes Fagundes.

A Praxiologia Motriz, teoria científica criada por Pierre Parlebas em 1960, se constitui do estudo da Lógica Interna dos jogos e esportes, a partir das suas regras de funcionamento. A lógica interna, condicionada pelo corpo de regras, diz respeito à maneira que os participantes podem interagir com os quatro pilares: espaço, tempo, material e demais jogadores; além de poderem assumir determinados papéis e subpapéis, considerando essas possibilidades de atuação específicas. Assim, este estudo tem por objetivo sistematizar os conhecimentos essenciais para o ensino do Handebol, considerando os papéis e os subpapéis resultantes da lógica interna do jogo. Oriundo de uma pesquisa teórica, foram selecionados e analisados cinco artigos indexados pelo Google Acadêmico, no período de janeiro de 2010 até dezembro de 2021, com a palavra-chave “Ensino do Handebol” no título. Para a análise da Praxiologia Motriz utilizamos os seguintes conceitos: Lógica Interna, Papéis, Subpapéis e Interação Motriz. A partir destes conhecimentos, os quais permitem explorar o ensino da modalidade aliando o gesto técnico a sua intencionalidade, sistematizou-se conhecimentos essenciais para o ensino do Handebol, a partir dos papéis de goleiro e jogador de linha e suas possíveis relações com o material: com bola, sem bola, companheiro da equipe com posse de bola e jogador da equipe sem bola. Os resultados apontam para novos e originais conhecimentos referentes à lógica interna do Handebol, tendo como base os papéis e subpapéis.

**Palavras-chave:** Praxiologia Motriz, Handebol, Lógica Interna, Ensino, Esporte.

## RESUMEN

### EL BALONMANO BAJO LA LENTE DE LA PRAXIOLOGIA MOTRIZ: UNA PERSPECTIVA DESDE LOS ROLES Y SUB-ROLES CONSIDERANDO LA LÓGICA INTERNA

AUTOR: Maria Eduarda Cechella Rigo  
ORIENTADOR: Dr. João Francisco Magno  
Ribas COORIENTADOR: Mr. Felipe  
Menezes Fagundes

La Praxiología Motriz, teoría científica creada por Pierre Parlebas en 1960, consiste en el estudio de la lógica interna de los juegos y deportes, a partir de sus reglas de funcionamiento. La lógica interna, condicionada por el cuerpo de reglas, se refiere a la forma en que los participantes pueden interactuar con los cuatro pilares: espacio, tiempo, material y otros jugadores; además de poder asumir ciertos roles y sub-roles considerando estas posibilidades específicas de acción. Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo sistematizar los conocimientos esenciales para la enseñanza del Balonmano, considerando los roles y sub-roles resultantes de la lógica interna del juego. Con base en una investigación teórica, se seleccionaron y analizaron cinco artículos indexados por Google Scholar desde enero de 2010 hasta diciembre de 2021 con la palabra clave “ensino do Handebol” en el título. Para el análisis desde la Praxiología Motriz se utilizaron los siguientes conceptos: Lógica Interna, Roles, Sub-roles e Interacción Motriz. A partir de este conocimiento, que permite explorar la enseñanza de la modalidad, conjugando el gesto técnico con su intencionalidad, se sistematizaron conocimientos esenciales para la enseñanza del Balonmano, a partir de los roles de portero y jugador de línea y sus posibles relaciones con el material: con balón, compañero sin balón con posesión de balón y jugador de equipo sin balón. Los resultados apuntan para nuevos y originales conocimientos referentes a la lógica interna del Balonmano a partir de los roles y subroles.

**Palabras clave:** Praxiología Motriz, Balonmano, Lógica Interna, Enseñanza, Deporte.

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Sistema de Pontuação.....	22
Tabela 2 – Rede de Interação de marca.....	23
Tabela 3 – Rede de Comunicação Motriz.....	23
Tabela 4 – Códigos Gestêmicos.....	24
Tabela 5 – Códigos Praxêmicos.....	24
Tabela 6 – Papéis e os respectivos subpapéis presentes no jogo de Handebol a partir da relação com o material.....	28

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 – Sistema de Classificação CAI .....	21
Figura 2 – Quadra de Jogo.....	26



## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
2.1	OBJETIVO GERAL.....	12
2.1.1	<b>Objetivos Específicos.....</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>13</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>14</b>
<b>5</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>16</b>
5.1	HANDEBOL: HISTÓRICO E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS.....	16
5.2	A PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE O ENSINO DO HANDEBOL.....	18
5.3	PRAXIOLOGIA MOTRIZ (CAI, UNIVERSAIS LUDOMOTORES.....	19
5.4	HANDEBOL A PARTIR DO VIÉS DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ.....	25
5.4.1	SISTEMATIZAÇÃO DE CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS PARA O ENSINO DO HANDEBOL A PARTIR DOS PAPÉIS E SUBPAPÉIS.....	28
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>37</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>41</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Os Jogos Esportivos Coletivos (JEC's) estão presentes na grande parte da jornada escolar das crianças e adolescentes, isso porque constituem uma porção significativa nos currículos da Educação Física escolar e da educação não formal (SCAGLIA et al. 2017). Considerando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento norteador da Educação Física, as práticas corporais são divididas em unidades temáticas, sendo o esporte uma dessas unidades que a compõe (RIBAS et al. 2019; BNCC, 2019). Considerando essa premissa, o documento defende que a sua estruturação deve ser a partir do viés da lógica interna<sup>1</sup>. A partir disso, os esportes são distribuídos em 07 categorias: marca; precisão; técnico-combinatórios; rede/quadra dividida ou parede de rebote; campo e taco; combate; e invasão ou territorial (RIBAS et al. 2019).

Os esportes de invasão ou territoriais são caracterizados na BNCC por ser um grupo de práticas que se caracteriza por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/campo defendido pelos adversários, protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo. Este, engloba os esportes coletivos como Basquete, Futebol, Futsal e Handebol (BRASIL, 2019).

No que se refere à conceituação e aplicabilidade do termo lógica interna, constata-se que a Praxiologia Motriz (PM) é uma teoria científica aprofundada no debate e na investigação sobre a lógica interna (RIBAS et al. 2019). Também conhecida como teoria da Ação Motriz, o estudo praxiológico teve como idealizador o francês Pierre Parlebas em 1960, e pode ser definida como “o estudo da lógica interna dos jogos e esportes a partir das regras ou normas de funcionamento” (RIBAS, 2010, p. 242). A lógica interna é definida por Parlebas (2001, p. 302) como um “sistema das características pertinentes de uma situação motriz e das consequências que implica na realização da ação motriz correspondente”.

O Handebol, enquanto um esporte coletivo, encontra-se no universo escolar, como sugere a BNCC. Determinado por seu regulamento, este é responsável por produzir uma lógica interna única e específica, o qual nos permite caracterizá-lo como um esporte de cooperação- oposição e invasão, pois, enquanto temos participantes que cooperam entre si

---

<sup>1</sup> A classificação proposta pela BNCC considera apenas algumas características da Lógica Interna dos esportes, os quais são, prioritariamente: espaço, relação com o material e objetivo motor das práticas, entre outros. Salientamos que o conceito de Lógica Interna apresentado pela Praxiologia Motriz define critérios específicos para a classificação dessas práticas, divergindo do que é estruturado na BNCC no que concerne à classificação dos esportes.

visando a invasão do território adversário em busca de uma chance da realização de gol, temos também o time adversário em oposição a esse avanço (FRIEDRICH, 2019).

Andres (2014) aponta que este esporte passou por diversas modificações desde a sua origem, logo, sua lógica interna também sofreu transformações, já que o mesmo emerge das regras de funcionamento, como explicam Fagundes, Follmann e Wenzel (2019). Anteriormente, o Handebol era praticado em campos, similares aos de futebol, entre 02 equipes com 11 jogadores cada, que se encontravam em disputa pela posse de bola, buscando atingir o seu objetivo (ANDRES, 2014). Atualmente, esse esporte é realizado em quadras fechadas, com dimensões de 40m de comprimento e 20m de largura, disputado entre 02 equipes compostas por 07 jogadores cada, geralmente, sendo 06 jogadores linha e 01 goleiro, sendo suscetível a modificações durante o jogo dependendo do objetivo da equipe (FRIEDRICH, 2019).

Desse modo, a partir do exposto com relação a carência de estudos que se dedicaram a conhecer os elementos essenciais da lógica interna do Handebol, temos como problema de pesquisa: Como sistematizar os conhecimentos essenciais do Handebol considerando os papéis e os subpapéis sociomotores<sup>2</sup> oriundos da lógica interna do jogo?

---

<sup>2</sup> No decorrer deste trabalho, os conceitos de papel e subpapel sempre estarão vinculados com os aspectos sociomotores da prática, ou seja, se fará menção sempre aos conceitos de papel e subpapel sociomotor.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GERAL**

Sistematizar os conhecimentos referentes a Lógica Interna para o ensino do Handebol considerando os papéis e os subpapéis.

#### **2.1.1 Objetivos Específicos**

- Apresentar a produção científica acerca do ensino do Handebol;
- Apontar os principais elementos da Praxiologia Motriz para caracterizar a Lógica Internado Handebol;
- Sistematizar os conhecimentos essenciais do Handebol levando em consideração os papéise os subpapéis sistematizados decorrentes da lógica interna do jogo.

### 3 JUSTIFICATIVA

Desde muito cedo, os esportes sempre estiveram presentes em minha rotina diária. Dentre os esportes coletivos que pratiquei desde pequena, confesso que o Handebol foi o responsável por chamar a minha atenção de imediato desde a primeira experiência que me recordo.

Minha primeira vivência dentro desta modalidade esportiva, com exceção das aulas de Educação Física, se deu no contexto escolar por meio das equipes esportivas, a qual fiz desde os meus dez anos de idade. A partir desta minha escolha, de acolher esse esporte em minha vida, possui experiências indescritíveis.

Responsável também por influenciar na minha escolha do curso de graduação, minha paixão por esse esporte me direcionou, dentro da jornada acadêmica, ao Grupo de Estudos Praxiológicos – Brasil, o qual faço parte desde o 3º semestre do curso. O grupo que estuda a Praxiologia Motriz, teoria que busca desvelar a lógica interna dos jogos e esportes, meproporcionou obter um olhar diferenciado sobre o Handebol, bem como dos demais esportes.

Após 10 anos de experiência da modalidade, sendo elas como atleta, auxiliar técnica, técnica e monitora de disciplinas universitárias, e possuir um entendimento sobre a PM, perceboque esse esporte carece de um olhar mais aprofundado para sua essência. A partir disso, optei pelo presente tema, visando apresentar diferentes aprofundamentos, considerando os papéis e os subpapéis decorrentes da lógica interna do jogo.

Considerando o atual panorama acadêmico de produção de ensino do Handebol, percebemos que não há uma quantidade significativa de estudos que se dedicam a identificar oselementos da sua lógica interna, especialmente no que se refere em pensar, em como inseri-losno processo de ensino-aprendizagem a partir da Praxiologia Motriz.

Com base nessas premissas, o presente estudo é destinado a professores de Educação Física, comissão técnica e atletas de equipes de Handebol, que tem por objetivo aprofundar seusconhecimentos na modalidade, além de também obter um conhecimento acerca da teoria da Praxiologia Motriz, acreditando que o esporte ultrapassa a barreira do gesto técnico

#### 4 METODOLOGIA

O presente estudo, que visa sistematizar os conhecimentos essenciais para o ensino do Handebol considerando os papéis e os subpapéis resultantes da lógica interna do jogo, caracteriza-se por uma pesquisa teórica, que de acordo com Demo (2000; 1995), dedica-se em estudar teorias, aprimorar conceitos e estruturar quadros de referência.

Para a busca dos estudos sobre ensino do Handebol que compuseram a presente investigação, optamos por selecionar artigos publicados em revistas científicas da área da Educação Física, indexados pelo Google Acadêmico, no período de janeiro de 2010 até dezembro de 2021, para abarcar as produções mais atualizadas sobre o tema. Selecionamos apenas estudos redigidos em português, utilizando as palavras-chave “ensino do Handebol” e encontramos 36 produções.

A partir desse material, selecionamos os artigos científicos publicados em revistas que constavam essa palavra-chave em seu título ou resumo, totalizando cinco artigos que compuseram o corpo de análise deste estudo. Para a análise dos cinco artigos selecionados para revisão, realizamos a leitura na íntegra dos trabalhos, utilizando a técnica de fichamento, com as categorias Autor e Data, Idioma, Objetivo, Metodologia, Sujeitos, e Principais Resultados. Os dados que foram gerados nessa revisão serão apresentados na seção 5.2. As demais considerações gerais sobre o Handebol e seu histórico foram encontrados nas regras oficiais da modalidade e alguns estudos como os de Andres (2014).

Neste estudo, a Praxiologia Motriz serviu como teoria base de identificação e análise das principais características do Handebol. Para subsidiar essa tarefa, utilizamos as principais obras que são referências para a Teoria da Ação Motriz, salientamos Parlebas (2001), Ribas (2014), Lagardera e Lavega (2003). Ainda, utilizamos alguns estudos que auxiliaram a entender e analisar a lógica interna do Handebol e que não se enquadraram nos critérios estabelecidos, tais como: Folmann (2019), Friedrich (2019), Lanes (2018). Durante a elaboração dos conhecimentos essenciais da Lógica Interna, considerando os papéis e subpapéis, todos os conhecimentos gerados foram analisados e discutidos em conjunto com outros dois pesquisadores pós-graduados da área da Praxiologia Motriz.

Dando sequência a presente pesquisa, seguimos com a apresentação do contexto histórico e as principais características do Handebol. Após, iremos caracterizar a Praxiologia Motriz, visando dar aporte teórico para uma melhor compreensão dos principais conceitos presentes no decorrer do estudo. Ainda, buscaremos caracterizar o Handebol a partir das lentes da

Teoria da Ação Motriz e, por fim, traremos uma proposta de currículo para o ensino do Handebol, a partir dos papéis resultantes da lógica interna do jogo.

## 5 REFERENCIAL TEÓRICO

### 5.1 HANDEBOL: HISTÓRICO E PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS

Descrever e especificar o surgimento do Handebol torna-se enigmático, por possuir diversos direcionamentos para sua origem. Compreendendo que existe a importância dessa retomada histórica, buscaremos retratá-la a partir do que é exposto em referenciais teóricos e de acordo com aquilo que acreditamos ser pertinente para o conhecimento da modalidade.

De acordo com a Federação Paulista de Handebol (FPHb), existem evidências, desde a Grécia Antiga, de jogos em que os participantes deveriam manipular objetos com as mãos, como é o caso do jogo “Urânia”. A FPHb ainda aponta que nesta época o Handebol foi derivado do “Torball”, sendo denominado apenas em 1919 por “*handball*” com as regras publicadas pela Federação Alemã de Ginástica. Entretanto, Andres (2014) apresenta o surgimento do Handebol meados do ano de 1897, a partir da iniciativa dos professores alemães Max Heisein e Karl Schllenz.

Andres (2014) relata que o handebol de campo, o qual era composto por 2 equipes de 11 jogadores cada, teve seu ápice quando apareceu pela primeira vez nos Jogos Olímpicos de Berlim, no ano de 1936, o que acarretou um grande investimento da Alemanha, no intuito de perpetuar a modalidade, o qual foi considerado ineficiente devido após a tentativa alemã de manter campeonato no país, essa modalidade ter perdido espaço para o Handebol de salão.

A autora ainda aponta que no Brasil o Handebol chegou, primeiramente, na modalidade campo, na década de 1930, através de imigrantes alemães, tendo como pioneiro Emil Shemehlin. Até aproximadamente 1960, o mesmo era restrito ao estado de São Paulo, até que o professor Augusto Listello proporcionou cursos aos demais estados, visando o ensino didático deste esporte, o que estimulou o Handebol a ser praticado em diversos territórios brasileiros.

Referindo-se especificamente ao estado do Rio Grande do Sul, Andres (2014) afirma que a modalidade teve seu início em 1960 com um curso oportunizado pelo professor Francisco Camargo Netto, inicialmente no contexto escolar. O handebol de salão, anteriormente citado, também conhecido atualmente apenas por Handebol, que se originou a partir da modalidade campo, agora é praticado em quadras fechadas, passando a adquirir novas regras.



De acordo com as regras oficiais deste esporte, disponibilizadas pela Confederação Brasileira (2016), a quadra de jogo possui 20 metros de largura e 40 metros de comprimento, possui duas balizas de 02 metros de altura e 03 metros de largura cada. As regras ainda delimitam a partir de linhas a área de jogo, sendo a área de gol restrita apenas ao goleiro, oU seja, quando um jogador linha ultrapassa essa marca é determinada uma infração.

A equipe deixa de ser composta por 11 jogadores e passa a ser constituída apenas por 07 em cada, sendo 06 jogares linha e 01 goleiro, podendo ocorrer alteração nessas formações, dependendo do objetivo da equipe, por exemplo, podendo-se retirar o goleiro e adicionar um jogador linha visando a superioridade numérica no ataque (7x6).

Os jogadores linhas possuem regras específicas da modalidade que devem ser seguidas para que ocorra o jogo de forma apropriada e dinâmica, sendo de fundamental importância a sua compreensão, por exemplo: tais jogadores possuem o direito de driblar a bola e apropriar-se da mesma novamente, ficando com ela por 03 segundos, ou dar três passos realizando um passe a um companheiro ou arremessando-a a gol. Ademais, as regras definem que tais jogadores devem ter contato com a bola de jogo apenas com as mãos, sendo sujeito a penalização, caso a mesma encoste abaixo da linha do joelho (CBHb, 2016).

Do mesmo modo que os jogadores que atuam na linha possuem regras para sua atuação, com os goleiros não são diferentes. Logo, segundo a regra 5 imposta pela CBHb (2016), os praticantes que optam por atuar como goleiros, podem utilizar do seu corpo todo para defender a bola, porém, ao ultrapassarem a linha que delimita a área de gol, tal jogador passa a estar sujeito às mesmas regras que os jogadores linha.

Tratando-se dos jogadores reservas, cada equipe possui o direito de ter até 07 jogadores no banco de reserva, podendo variar de acordo com a competição e seu regulamento. Já se referindo ao tempo de duração das partidas, varia de acordo com a sua categoria, que podem ser definidas em: mirim (10 a 12 anos); infantil (12 a 14 anos); cadete (14 a 16 anos); juvenil (16 a 18 anos); junior feminino (18 a 20 anos) / junior masculino (18 a 21 anos); adulto feminino (21 anos a diante) / adulto masculino (22 anos a diante).

Buscando um conhecimento mais aprofundado sobre a modalidade e sua lógica de funcionamento, a descrição das regras é de fundamental importância para a compreensão da estruturação do jogo, contudo, somente a partir dessa caracterização a dinâmica de funcionamento não se torna visível. Assim, a Praxiologia Motriz, como estudo da lógica interna, concede a possibilidade de entendermos a maneira como se estrutura um jogo ou

esporte, por meio de conceitos e ferramentas próprias, que serão abordadas na próxima seção.

## 5.2 A PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE O ENSINO DO HANDEBOL

O Handebol, modalidade que geralmente é contemplada como conteúdo de esportes nas aulas de Educação Física, tem sido analisada enquanto sua aparição no contexto escolar. De acordo com Madeira et al. (2021) o Handebol é o 10º esporte praticado no Brasil, com o início da sua prática ocorrendo principalmente na escola, clubes e associações esportivas. Em contrapartida, o estudo de Krahenbuhl e Quixabeira (2020) afirma que essa parece não ser a realidade atual, já que a partir da sua pesquisa, foi notório que os professores ainda possuem certa resistência em ministrar este conteúdo por diferentes motivos, sendo eles a ausência de espaço e/ou materiais apropriados e a falta de afinidade dos professores com o esporte.

A escola é apontada como um dos principais ambientes para o primeiro contato com esta modalidade. Esse fato vem sendo considerado desde o seu surgimento, já que a sua inserção deu em contexto escolar, facilitando o aumento pelo interesse em sua prática (KRAHENBUHL; QUIXABEIRA, 2020). As autoras ainda defendem a importância de trabalhar o Handebol no contexto escolar, já que a escola é um lugar propício para que os educandos conheçam as modalidades esportivas pouco difundidas e expostas nas mídias, de maneira que possibilite ampliar e variar os conteúdos nas aulas de Educação Física.

Para o ensino da modalidade, existem diferentes métodos de ensino, os quais são: o *método tradicional* (analítico-sintético), que possui, a partir do que foi interpretado, uma crescente preferência por parte dos professores e treinadores, e pauta-se na repetição e automatização de movimentos, fragmentando o jogo em pequenos fragmentos (MENEZES, 2018); o *método situacional*, que se caracteriza no desenvolvimento de possíveis situações encontradas durante uma partida, permitindo especializar os jogadores de acordo com postos específicos e trabalhar sistemas ofensivos, defensivos e condutas individuais; e o *método global* que pauta-se na ideia de ensino por meio do jogo (MENEZES, 2018).

O handebol, enquanto um dos conteúdos inerentes da disciplina de Educação Física, deve ter o seu processo de ensino-aprendizagem pautado em objetivos educacionais específicos (MENEZES, 2020). Segundo Krahenbuhl e Quixabeira (2020), o ensino esportivo pode ser utilizado como uma ferramenta para o ensino-aprendizagem de regras e

valores durante as aulas de Educação Física, quando trabalhado pedagogicamente pelo professor.

Visando o melhor desenvolvimento deste conteúdo, bem como dos objetivos propostos pelo professor, dominar métodos que possam auxiliar a alcançar o êxito torna-se de fundamental importância. Para isso, a Praxiologia Motriz vem sendo utilizada como uma ferramenta norteadora para o ensino dos esportes. Brasil e Ferreira (2018) apontam a utilização desta teoria para o ensino do Handebol, já que a mesma permite um entendimento acerca da lógica interna e das normas de funcionamento, bem como as relações de interação presentes em uma partida, de maneira que a aprendizagem da modalidade passe a ter outro sentido. O referido estudo se caracteriza por ser uma síntese teórica, o qual sinaliza possibilidades e estratégias para o ensino do Handebol, embasadas em alguns conceitos da PM, enquanto o presente trabalho busca apresentar uma sistematização dos conhecimentos essenciais para o ensino do Handebol, considerando os papéis e subpapéis resultantes da lógica interna.

Partindo deste pressuposto, apresentamos a seguir a Teoria da Ação Motriz, como uma ferramenta cientificamente elaborada para compreender os elementos da lógica interna do Handebol, de maneira que impulse o desenvolvimento da modalidade e facilite o processo de ensino-aprendizagem no contexto escolar.

### 5.3 PRAXIOLOGIA MOTRIZ (CAI, UNIVERSAIS LUDOMOTORES)

A Praxiologia Motriz (PM) teve como ‘criador’ o professor francês Pierre Parlebas, em meados do ano de 1960, o qual se dedicou a estudar por anos para desenvolver uma teoria e ciência de análise de jogos e esportes. Teve como elemento central a dificuldade da Educação Física de estabelecer um objeto próprio de estudo, principalmente no campo da pedagogia, tendo em vista que nesta época ocorria um surgimento rápido de novas práticas corporais (jogos e esportes), dificultando a intervenção dos professores (LAGARDERA; LAVEGA; 2003). Caracterizada por (PARLEBAS, 2001, p. 354) como “a ciência da ação motriz e especialmente das condições, modos de funcionamento e os resultados do seu desenvolvimento”, a PM não equivale a uma abordagem da Educação Física ou aos seus métodos de ensino, mas contribui com estes conhecimentos e informações a partir do estudo da lógica interna das manifestações corporais (RIBAS, 2014).

A lógica interna, estabelecida como “conjunto de características que acarretam

consequências na realização das ações motrizes” (PARLEBAS, 2001, p. 302), emerge das regras de funcionamento específicas dos jogos e esportes, a qual possui uma estrutura pré-estabelecida que, caso alterada, implica na mudança total da lógica interna de tal prática. Fagundes, Follmann e Wenzel (2019) apontam que, para a identificação da lógica interna torna-se necessário a análise, a partir do corpo de regras, das possibilidades de relações que um ou mais jogadores podem ou não estabelecer com os quatro pilares: espaço, tempo, material e demais jogadores.

Para Lagardera e Lavega (2003) as ações motrizes de unidade básica de análise da PM, surgem de qualquer situação esportiva e/ou lúdica, como consequência de uma complexa trama de relações que são estabelecidas entre os participantes. Para esses autores, as ações motrizes são dotadas de significado, de maneira que por si só desvelam o seu contexto. Podemos entender como ações motrizes as ações realizadas pelos jogadores que já estão previstas nas regras de determinado esporte, ou seja, no caso do Futebol tem-se o passe, o chute e o drible como algumas das ações que já estão pré-estabelecidas em seu regulamento. Porém, ações como limpar o suor ou amarrar os cadarços da chuteira, mesmo enquanto ações que irão auxiliar para um melhor desempenho, não podem ser consideradas ações motrizes, devido ao fato de não estarem presentes no corpo de regras do esporte (RIBAS, 2014).

Ainda, existe a maneira individual que os jogadores irão efetuar a ação motriz, esse modo particular é conhecido pela PM por conduta motriz, definida por Parlebas (2001, p. 85) por ser “o comportamento motor enquanto portador de significado”. Dessa maneira, a conduta motriz é compreendida como de que forma o jogador de Futebol, por exemplo, irá realizar o chute, o passe e/ou o drible – ações motrizes previstas no regulamento – tendo em vista que, cada participante tem sua maneira de realizar determinada ação, implicando suas características únicas ao fazê-la.

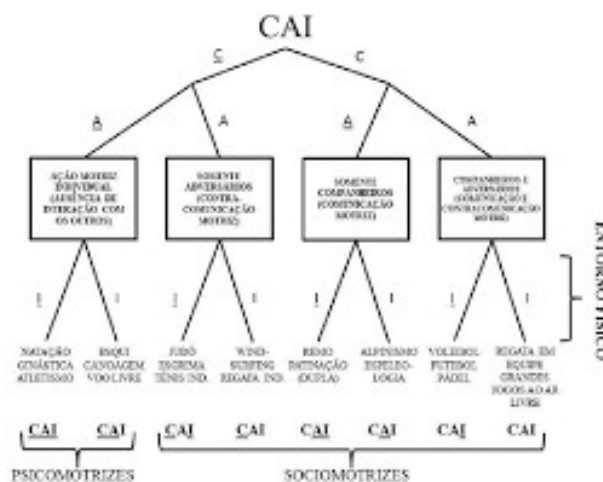
A fim de auxiliar a classificação das características presentes nas práticas motrizes, a Praxiologia Motriz apresenta ferramentas para auxiliar nesse processo. O Sistema de Classificação CAI é um destes instrumentos, o qual permite conhecer a essência dos jogos e esportes. Esse sistema parte de dois critérios, o entorno físico e as interações entre os participantes. Lagardera e Lavega (2003) definem como interação motriz a forma como as ações motrizes serão executadas em relação aos companheiros e aos adversários no contexto do jogo. Parlebas (2001, p. 269) explica que ocorre uma interação motriz quando “[...] durante a realização de uma tarefa motriz, o comportamento motor de um indivíduo influi de maneira observável no de outro ou vários dos demais participantes”.

Referindo-se ao grupo de critérios denominado interação motriz, este é dividido em 2 grandes grupos, as práticas psicomotrizes e as práticas sociomotrizes. O primeiro grupo – psicomotrizes – refere-se aos jogos e esportes que no momento da realização das ações motrizes os sujeitos atuantes não sofrem interferência dos outros jogadores (FAGUNDES, 2019), como é o caso do *surf*, orientação, natação. Já o grupo das práticas sociomotrizes, apresenta obrigatoriamente algum tipo de interação com outros participantes durante a realização das ações motrizes (FAGUNDES, 2019). Este último grupo é subdividido em outros 3 grupos, sendo eles: Interação de oposição (tênis, padel, boxe), interação de cooperação (corrida de revezamento) e interação de cooperação-oposição (basquetebol, voleibol, futebol). Tais critérios apresentam-se na figura 1 abaixo, desenvolvida como um recurso de melhor compreensão acerca dos critérios.

O sistema CAI divide as práticas motrizes de acordo com a interação presente ou não, entre os participantes. Analisando a imagem da esquerda para a direita, apresenta-se primeiro as práticas motrizes sem interação, denominadas psicomotrizes. Seguindo, apresenta-se as práticas sociomotrizes, as quais podem apresentar a interação de oposição ou contracomunicação motriz, cooperação ou comunicação motriz, e cooperação-oposição, respectivamente. Nestes casos, existe a interação com pelo menos um participante. Posteriormente, estas divisões ainda se subdividem, de acordo com seu meio de prática, podendo ser padrão ou incerto.

Em relação ao outro critério, o entorno físico, Fagundes (2019) aponta que este também é classificado em dois grupos. Existem as práticas motrizes de meio estável, ou seja, aquelas que o meio de prática não irá influenciar nas decisões dos participantes, como por exemplo: Futebol, basquetebol, voleibol. E existem aquelas em que o praticante possui a incerteza sobre o seu entorno físico. Dessa forma, é necessário que o praticante tome decisões relacionadas ao meio antes de agir, havendo a necessidade de interpretar constantemente o espaço de ação, este denominado de práticas motrizes de meio instável, como é o caso do *surf* e da orientação.

Figura 1 – Sistema de Classificação CAI.



Fonte: Adaptado de Parlebas (2001).

Outra ferramenta de análise são os Universais Ludomotores, modelos operativos que permitem identificar e descrever as condições que caracterizam a estrutura básica de qualquer prática motriz (PARLEBAS, 2001). Este conceito é estruturado por Parlebas (2001), da seguinte maneira.

**Sistema de Pontuação:** Definido por Parlebas (2001) como “Redes de acertos, vitórias ou pontos conseguidos pelos jogadores ou equipes, previstos explicitamente pelas regras do jogo, no que se refere ao desenvolvimento, bem como a designação eventual dos ganhadores e perdedores”, o Sistema de Pontuação se refere às questões relativas à pontuação e em como a mesma está organizada para determinar o ganhador ou perdedor de uma partida/jogo, logo, irá registrar os pontos marcados, os acertos ou as vitórias das equipes, o que também resulta em uma implicação nas condutas estratégicas dos participantes. Esse sistema é classificado, segundo Lagardera e Lavega (2003), em 5 categorias, são elas: Jogos com tempo limite; jogos com pontuação limite; jogos com tempo e pontuação limite; jogos que classificam os jogadores a partir de critérios; e jogos que não possuem um final estabelecido. Descrevemos cada categoria na tabela apresentada a seguir, baseando-se em Follmann (2019):

Tabela 1 – Suporte de marca do Sistema de Pontuação.

Jogos com tempo limite:	Práticas motrizes que apresentam tempo determinado para sua finalização e que em caso de não se permitir o empate, como em partidas decisivas, recorre-se outros critérios presentes nas regras. Ex: Basquetebol
Jogos com pontuação limite:	Jogos e esportes que de acordo com suas regras a vitória se estabelece ao atingir uma pontuação limite. Ex: Voleibol.
Jogos com tempo e pontuação limite:	Jogos e esportes que estabelecem a vitória e/ou derrota a partir do tempo e pontuação limite. Ex: Boxe.
Jogos que classificam os jogadores a partir de critérios:	Práticas motrizes que não utilizam critérios como forma de determinar a vitória, como por exemplo: tempo e distância percorrida.
Jogos que não possuem um final estabelecido:	Este é o caso dos Jogos Tradicionais, onde não é estabelecido tempo, pontuação ou critérios para que seja determinado o término da prática.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

**Rede de interação de marca:** O objetivo desse elemento visa ressaltar as relações necessárias para pontuar em um jogo, indicando o tipo de interação motriz que é necessária paravencer determinada modalidade, como indica Parlebas (2001). Essa rede de interação é classificada em 3 categorias pelos autores Lagardera e Lavega (2003), sendo elas: rede de interação de marca antagônica; rede de interação de marca cooperativa; rede de interação de marca mista. Visando uma melhor compreensão destas categorias, elaboramos a tabela a seguir, baseada em conceitos apresentados por Fagundes (2019):

Tabela 2 – Rede de Interação de marca.

Rede de interação de marca antagônica:	Práticas motrizes em que a vantagem do placar se dá por intermédio do estabelecimento da oposição, como é o caso do futebol, voleibol e tênis.
Rede de interação de marca cooperativa:	Práticas motrizes que a pontuação ocorre por meio das interações de cooperação, como por exemplo no jogo dos 10 passes.
Rede de interação de marca mista:	Práticas motrizes que possibilitam vencer a disputa a partir da cooperação e oposição, como ocorre nos jogos tradicionais.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

**Rede de interação motriz:** Esse elemento apresenta, segundo Parlebas (2001), as possibilidades de interação existentes dos jogadores dentro de uma prática motriz. Durante os jogos e esportes, os participantes estabelecem uma comunicação, a qual é denominada

pela Praxiologia Motriz como comunicação prática. Para Ribas (2014), “comunicação prática diz respeito a interação motriz essencial, ou seja, as interações motrizes instrumentais entre os participantes, caracterizado como fenômeno maior na tarefa motriz” (p. 134).

Tabela 3 – Rede de Interação Motriz.

Rede exclusiva ou Rede ambivalente	Considera-se rede exclusiva quando durante todo o jogo se mantém a mesma estrutura de equipe, ou seja, os participantes não podem ser companheiros e adversários simultaneamente. Ex: Futebol. Já na rede ambivalente, os jogadores podem ser companheiros ou adversários em qualquer momento do jogo. Ex: Jogo das 4 esquinas.
Rede estável ou Rede instável	Na rede estável, não há modificação nas relações de cooperação e oposição, estabelecendo o mesmo tipo de relação com o mesmo jogador durante toda a partida. Ex: Handebol. Já na rede instável, o participante pode cooperar ou opor-se com qualquer outro participante durante o jogo. Ex: Pelota sentada.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Códigos Gestêmicos: os gestemas, que são definidos por Parlebas (2001) como gestos realizados pelos jogadores como substituição do uso da fala para realizar uma indicação específica, visa transmitir informações para os jogadores que o conhecem. Fagundes (2019), aponta 2 classificações, de acordo com quem realiza a sua interpretação:

Tabela 4 – Códigos Gestêmicos.

Gestema unívoco	Quando a leitura é efetuada por ambas as equipes.
Gestema particular	Quando o gestema é decodificado apenas pelos jogadores da mesma equipe.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Códigos Praxêmicos: Fagundes (2019) define os praxemas como a interpretação subjetiva da atuação concreta dos demais jogadores, que irá acarretar em antecipações e decisões motrizes que interferem no comportamento motor de quem fazem a sua leitura. Parlebas (2001, p. 349) refere-se ao código praxêmico como a “conduta motriz de um jogador como um símbolo, cujo significante é o comportamento motor observável e cujo significado é o projeto tático correspondente a dito comportamento, tal e como é percebido”. Essa conduta motriz transmissora de informações pode ser classificada,



segundo Fagundes (2019), em:

Tabela 5 – Códigos Praxêmicos.

Praxemas cooperativos	Interpretado entre os companheiros.
Praxemas opositivos	Tem por seu objetivo ludibriar os adversários

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

**Sistema de Papel:** Esse tópico diz respeito a como cada participante pode atuar no jogo, sendo rigorosamente vinculado ao que a regra permite a cada jogador e modalidade esportiva conforme sua lógica interna (LANES et al. 2018). Para Parlebas (2001) refere-se à classe de comportamentos motores que estão associadas à um regulamento preciso em um jogo esportivo, no qual está relacionado a um estatuto que codifica a prática motriz. Ademais, Lanes et al. (2018) baseados em outros autores, explicam que ainda existem critérios que dividem os Papéis, podendo defini-los, nos Jogos Esportivos Coletivos, considerando o material (jogador com bola, jogador sem bola da equipe que possui sua posse e jogador sem bola da equipe que não tem a posse); o espaço de jogo (jogador de linha, goleiro, sacador, atacante, entre outros); e zonas de campo/quadra (goleiro, atacante, defensores, entre outros).

**Sistema de Subpapel:** Em relação aos subpapéis, Parlebas (2001) afirma que esse sistema se refere às unidades comportamentais que um sujeito pode realizar em cada papel, permitindo um conjunto de possibilidades de agir. Dessa forma, o que podemos compreender dessa ferramenta é que ela desvela por meio de quais ações motrizes o participante pode atuar no jogo (LANES et al. 2018).

Estes últimos dois critérios, provenientes dos Universais Ludomotores, serão os que nortearão a sequência do presente trabalho, a fim de propiciar um olhar mais direcionado a atuação do jogador considerando sua intencionalidade. Dessa forma, no próximo tópico será apresentado o Handebol, considerando os principais conceitos pertinentes para que o objetivo do estudo seja atingido.

#### 5.4 HANDEBOL A PARTIR DO VIÉS DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ

Neste tópico, buscaremos caracterizar o Handebol a partir do viés da Praxiologia Motriz, esclarecendo sua lógica interna a partir dos 04 pilares: espaço, tempo, material e

demais jogadores. No que se refere aos 07 critérios dos Universais Ludomotores, iremos nos deter aos critérios de papel e subpapel, já que serão estes que vão nortear o andamento do estudo.

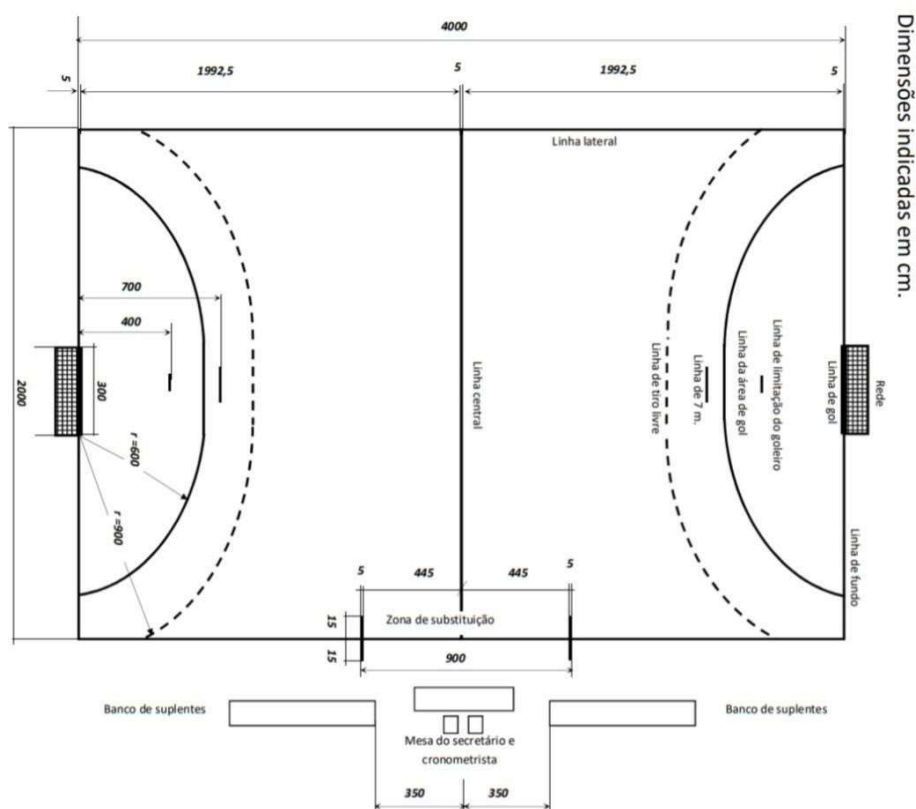
O Handebol é classificado sob as lentes da PM como um esporte sociomotriz, ou seja, durante a sua prática motriz ocorre uma interação entre os participantes, que neste caso é classificada em uma interação de cooperação-oposição. A cooperação ocorre por meio da comunicação motriz entre os jogadores da mesma equipe, com o intuito de facilitar a leitura das suas próximas ações para seus companheiros. Mas também, este esporte possui, em sua essência a oposição, que ocorre por meio de contracomunicação, sendo assim, os jogadores devem dificultar que seus adversários interpretem suas próximas ações, visando atingir seu objetivo. Outra forma de comunicação é a maneira indireta, que se dá por meio de gestos previamente combinados (gestemas) ou por meio da leitura e interpretação de uma determinada ação (praxemas).

No que se refere ao meio de prática, o Handebol é realizado em um meio estável, a quadra. Sendo assim, não é necessário que os jogadores interpretem o meio para a realização das suas ações motrizes, pois estas não sofrem influência de um meio estável, porém, é de fundamental importância que os participantes realizem a leitura das ações dos demais jogadores.

De acordo com o regulamento apresentado pela CBHb, a quadra de jogo possui 40 metros de comprimento e 20 metros de largura, constando 02 áreas de gol que possuem 6 metros, e 01 área de jogo. As linhas que delimitam os 40m são chamadas de linhas laterais, já as que delimitam os 20m são chamadas de linhas de gol (área entre as balizas) e linhas de fundo (em ambos os lados da baliza).

A quadra de jogo ainda apresenta outras delimitações importantes para a atuação dos jogadores, como por exemplo a linha de tiro livre (linha dos 09 metros); linha de área de gol (06 metros); linha de delimitação do goleiro; linha de 07 metros; linha central; e linha de substituição. A seguir, a figura disponibilizada pela Confederação Brasileira de Handebol (2016) que representa as dimensões presentes na quadra:

Figura 2 – Quadra de Jogo.



Fonte: Confederação Brasileira de Handebol (2016, p. 07).

Buscando atingir seu objetivo, a procura pela conquista de espaço é fundamental. Para isso, as equipes possuem posições pré-estabelecidas, a depender da estratégia da equipe, para quando estão, ou não, com a posse de bola. Quando a equipe se encontra com posse de bola, ela é caracterizada como a equipe que está atacando e possui as respectivas posições para os jogadores linha: 03 armadores (armadoresquerdo (A), central (B) e direito (C)), 02 extremos (ponta direita (D) e esquerda (F)) e um pivô (E). Essas posições podem variar de acordo com a estratégia da equipe.

Já quando a equipe se encontra sem a posse de bola, ela é caracterizada como a equipe que está na defesa. Neste momento, os jogadores irão se posicionar de acordo com o sistema defensivo escolhido pela equipe, podendo ser o 6x0, 5x1, 3x3, 4x2. O sistema 6x0 é caracterizado por ocupar apenas 01 linha defensiva, enquanto os demais (5x1, 3x3, 4x2) utilizam 02 linhas defensivas.

Referindo-se às possibilidades de interação temporal, no Handebol, os jogadores devem se preocupar para além dos 02 tempos de jogo, o qual varia de acordo com a categoria, podendo ser de até 30 minutos cada. A equipe que possui a posse de bola deve apresentar intenções de ataque a todo momento, pois, de acordo com o regulamento apresentado pela

CBHb (2016), a arbitragem pode assinalar o gesto pré-passivo sempre que uma equipe não caracterizar uma tentativa de ataque ou arremesso à baliza, a partir desta sinalização, a equipe possui até 06 passes para realizar a finalização, e caso não finalize, a equipe perde a posse de bola, sendo assinalado um tiro livre contra equipe de posse de bola. Já em relação à interação dos participantes com o material, neste caso a bola, os jogadores com sua posse podem realizar as seguintes ações motrizes: Driblar, passar, lançar e arremessar a baliza. Com relação ao tempo de manuseio do material, os jogadores podem segurar a bola por, no máximo, três segundos.

No que se diz respeito aos 02 critérios escolhidos dos Universais Ludomotores que irão dar continuação ao estudo, os papéis e subpapéis, Ribas (2010), subsidiado em conceitos apresentados por Hernández Moreno (2000), define as funções do Handebol a partir da interação do jogador com o material, neste caso: Jogador com posse de bola; Jogador sem a posse da bola da equipe com a bola; e jogador sem posse de bola. Partindo dessa sistematização, são elencados os subpapéis dos jogadores, conforme descrito abaixo: **Jogador com posse de bola:** Colocar em jogo a bola, avançar, proteger, passar, lançar a gol, quicar e retê-la para passar o tempo, fintar, quicar e ocupar espaços (desmarcar-se), quicar e reduzir espaços (pressionar), colocar-se em posição de ataque, perder a bola, fazer falta ou violar a regra e receber falta.

**Jogador sem a posse de bola da equipe com a bola:** Avançar em direção ao ataque, ocupar uma posição no sistema, desmarcar-se, bloquear, fintar, ampliar espaços, reduzir espaços, ajudar a um companheiro, pedir a bola, receber a bola, dirigir o jogo, esperar, fazer falta ou violar a regra e receber falta.

**Jogador da equipe sem a bola:** Retornar à defesa, ocupar uma posição no sistema, fintar, passar o tempo, reduzir espaços, ampliar espaços, antecipar-se, ajudar um companheiro, entrar ou carregar um adversário, interceptar ou desviar a bola, recuperar a bola, esperar, fazer falta e receber falta.

Advindo destes dois critérios apresentados pelos Universais Ludomotores – papéis e subpapéis – e considerando a interação dos jogadores com o material – como proposto por Ribas(2010), na sequência do presente trabalho, apresentaremos uma sistematização de conhecimentos específicos para o ensino do Handebol utilizando destes conceitos oriundos da PM como ferramenta de auxílio.

## 5.5 SISTEMATIZAÇÃO DE CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS PARA O ENSINO DO HANDEBOL A PARTIR DOS PAPÉIS E SUBPAPÉIS

Atentando-se às maneiras de atuação que cada jogador pode realizar dentro de uma partida de Handebol, considerando o que é permitido ou não pelas regras desta prática motriz, identificamos os papéis: goleiro e jogador de linha. A partir disso, considerando as possibilidades de interação com o material, identificamos as seguintes funções: com bola, companheiro da equipe com posse de bola, companheiro da equipe sem posse de bola. A partir destes critérios, apresentamos a seguir uma sistematização dos subpapéis sociomotores específicos em cada uma das funções citadas para o ensino do Handebol a partir do seu papel sociomotor.

Tabela 6 – Papéis e os respectivos subpapéis presentes no jogo de Handebol a partir da relação com o material.

<b>PAPÉIS SOCIOMOTORES</b>	<b>RELAÇÃO COM O MATERIAL</b>	<b>SUBPAPÉIS SOCIOMOTORES</b>
<b>GOLEIRO</b>	COM BOLA	Finalizar; Passar.
	COMPANHEIRO DA EQUIPE COM POSSE DE BOLA	Posicionar-se na área de gol; Posicionar-se na área de jogo.
	COMPANHEIRO DA EQUIPE SEM POSSE DE BOLA	Posicionar-se na área de gol; Defender.
<b>JOGADOR DE LINHA</b>	COM BOLA	Driblar; Passar; Finalizar; Deslocar-se em relação à defesa; Proteger; Fintar; Induzir a ação faltosa do adversário; Colocar a bola em jogo.
	COMPANHEIRO DA EQUIPE COM POSSE DE BOLA	Ocupar um espaço no sistema ofensivo; Recepcionar a bola; Desmarcar-se; Obstruir o deslocamento do defensor adversário.
	COMPANHEIRO DA EQUIPE SEM A POSSE DE BOLA	Impedir o avanço em velocidade da equipe adversária; Ocupar sua posição no sistema defensivo; Reduzir e ampliar espaços das ações do adversário; Interceptar ou desviar a bola; Induzir uma ação faltosa; Cometer uma infração; Bloquear a finalização do adversário; Controlar a progressão do atacante adversário com posse de bola.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

A partir desta estruturação geral dos papéis e subpapéis sociomotores presentes no jogo de Handebol da relação com o material, também apresentamos a descrição teórica e

a sistematização atinentes aos conhecimentos da lógica interna do Handebol. A seguir, descrevemos os papéis e subpapéis sociomotores dos jogadores de linha e goleiro presentes na lógica interna, considerando uma ordem lógica articulada sucessivamente com a dinâmica do jogo.

*GOLEIRO:* Participante que atua dentro da área de gol, como descrito nas regras, a fim de prioritariamente evitar o êxito da finalização adversária (gol) e colaborar com as ações defensivas e ofensivas da sua equipe.

*GOLEIRO COM POSSE DE BOLA:* Jogador atuante na área de gol que possui domínio da bola adquirida após uma defesa da finalização adversária, ou em caso de a bola ter passado para a linha de fundo, o qual tem por objetivo colocar a bola de volta para a área de jogo.

1. *Finalizar:* Fazer com que a bola ultrapasse completamente a linha de gol sem que seja interceptada por algum jogador adversário, em especial o goleiro. Neste caso, o subpapel pode ser executado a partir de um arremesso a gol, o qual deve ser realizado dentro da sua área de atuação, posteriormente a uma leitura de jogo e análise de posicionamento do goleiro adversário, e também de seus companheiros disponíveis como uma opção de passe.
2. *Passar:* Fazer com que a bola chegue a um companheiro de equipe sem que um jogador adversário a intercepte. Para isso, existem diferentes formas de realizar esse subpapel, desde que este seja realizado dentro da área de gol, sendo elas: passe curto, passe longo, passe quicado, lançamento. Para estipular qual a melhor forma de execução torna-se necessário a análise de situações de jogo. Assim, é necessário identificar quais os companheiros disponíveis e atentos para a recepção de bola, e que possuem melhores chances de ocupar um espaço no sistema ofensivo e/ou finalização, bem como, antecipar, a partir dessa leitura de jogo, as possíveis interceptações adversárias.

*GOLEIRO SEM POSSE DE BOLA COMPANHEIRO DA EQUIPE COM POSSE DE BOLA:* Participante companheiro da equipe atacante que pode optar por atuar na área de gol, ou auxiliá-los companheiros de equipe na área de jogo a fim de proporcionar superioridade numérica no ataque, ou impedir possíveis ações adversárias no caso de perda de posse de bola como, por exemplo, contra-ataque.

1. *Posicionar-se na área de gol:* Ocupar um lugar dentro da área estabelecida a fim de dificultar e/ou impedir o êxito da finalização adversária. Neste caso, mesmo que menos frequente, o goleiro tem a função de realizar a leitura de jogo, estando pronto para qualquer intervenção adversária.

2. *Posicionar-se na área de jogo:* Ocupar um lugar dentro da área estabelecida tornando-se um jogador de linha, atuando a partir das regras atinentes a esse papel. O goleiro pode exercer uma função mais defensiva, como: a) apoio para sua equipe, neste caso é interessante que o goleiro posicione-se aproximadamente a linha dos 9 metros, afim de torna-se uma opção de passe para seus companheiros de equipe, já que a bola não pode ser recuada para dentro da área de gol; b) estar mais próximo para possíveis intercepções de ações adversárias dentro da área de jogo, submetendo-se às regras de jogador de linha, e sendo estritamente proibido qualquer impacto físico com um jogador adversário. O goleiro também pode exercer uma função mais ofensiva, ocupando um lugar junto aos companheiros de equipe na zona de ataque, a fim de obter superioridade numérica e facilitar a conquista por espaço, passando a desempenhar o papel de jogador de linha. Em ambos os casos é de fundamental importância que o mesmo tenha uma leitura de jogo acerca de seus companheiros e adversários para executar a melhor opção.

*GOLEIRO COMPANHEIRO DA EQUIPE SEM POSSE DE BOLA:* Participante atuante na área de gol, responsável por impedir o êxito da finalização adversária.

1. *Posicionar-se na área de gol:* Ocupar um lugar dentro da área estabelecida orientando-se a partir da trajetória dos passes da equipe adversária a fim de dificultar e/ou impedir o êxito da finalização adversária. Em busca do melhor posicionamento possível, deve-se acompanhar a trajetória do passe da equipe atacante através de um deslocamento lateral, com distância aproximadamente de um passo da linha da trave, realizando um trajeto de formato “meia lua”, mantendo-se com os braços acima da linha da cabeça.
2. *Defender:* Impedir que a bola ultrapasse completamente a linha de gol com qualquer parte do corpo. Neste caso, existem diferentes formas de ação, já que no corpo de regras do referido esporte, é permitido ao goleiro tocar a bola com qualquer parte do corpo, desde que esteja dentro da sua área de atuação, sendo assim, salientamos como principais formas: Espalmar, segurar, sair em X. Para decidir qual a melhor opção, é importante que o goleiro faça uma leitura da ação do jogador adversário, analisando, por exemplo: angulação do braço de arremesso, posicionamento corporal e distância do arremesso.

*JOGADOR LINHA:* Jogador que atua dentro da área de jogo, a fim de obter êxito na atuação da sua equipe, da mesma maneira que evita o êxito de atuação da equipe adversária nas situações de ataque e defesa.

*JOGADOR DE LINHA COM POSSE DE BOLA:* Participante que possui domínio da bola, caracterizado por compor a equipe atacante, a fim de protegê-la da equipe adversária, do

mesmomo modo que busca melhores condições de finalização. Para ter o domínio da bola, é permitido que o jogador segure a bola durante, no máximo, 3 segundos, ou a drible deslocando-se ou não, pela área de jogo. Neste caso, é possível que o atleta assuma os seguintes subpapéis:

1. *Driblar*: Quicar a bola repetidamente com uma das mãos, deslocando-se, ou não, pela área de jogo, protegendo-a da equipe adversária e buscando a melhor opção de continuidade de jogo para a sua equipe. Este subpapel deve ser realizado quando nota-se a falta de alternativas de seguimento de jogo, a fim de manter a posse de bola, como por exemplo:

ausência de companheiros disponíveis para recepção de bola; inexistência de oportunidade de finalização.

2. *Passar*: Fazer com que a bola chegue em boas condições a um companheiro de equipe sem que um jogador adversário a intercepte. Para isso, existem diferentes formas de passe, sendo eles, principalmente: passe curto, passe longo, passe quicado, lançamento. Para estipular qual a melhor forma de execução, torna-se necessário a análise de jogo, ou seja, quais são os companheiros disponíveis para a recepção de bola e que possuem melhores chances de ocupar um espaço no sistema ofensivo e/ou finalização, bem como, antecipar, a partir de uma leitura de jogo, as possíveis interceptações adversárias. Além disso, os jogadores da equipe atacante devem demonstrar uma tentativa de ataque, estando atentos as possíveis sinalizações do árbitro, pois este pode sinalizar o gesto pré-passivo (sinalização comum quando a equipe mantém a bola em posse sem realizar nenhuma tentativa reconhecível de ataque ou arremesso à baliza, tal gesto tem por objetivo oportunizar à esta equipe mudar sua maneira de atacar, para evitar a perda de posse de bola), tornando-se necessário uma ação mais imediata por parte da equipe atacante.
3. *Finalizar*: Fazer com que a bola ultrapasse completamente a linha de gol sem que seja interceptada por algum jogador adversário, em especial o goleiro. Como forma de realizar esse subpapel, destacamos o arremesso, o qual pode ser classificado como: Arremesso em suspensão, arremesso em apoio, arremesso dos nove metros, arremesso dos seis metros, arremesso quicado, arremesso por cima do goleiro, rosca. Além disso, apesar de não ser frequente, golpear a bola em direção a baliza também é uma forma de finalização. Para decidir qual ou quais destas ações motrizes realizar, o jogador deve fazer uma leitura de possíveis ações de bloqueio, e em especial do posicionamento do



goleiro.

4. *Deslocar-se em relação a defesa:* Afastar-se ou aproximar-se dos jogadores adversários a partir das diferentes situações e necessidades do jogo. Neste subpapel é necessário que o jogador, a partir da sua função, estabelecida pela estratégia coletiva da equipe, interprete as situações de jogo, desmarcando-se com a finalidade de buscar a melhor opção de continuidade da partida, ou até mesmo pressionando o sistema defensivo a fim de dar engajamento ao jogo e buscar melhores condições de finalização.
5. *Proteger:* Manter a posse de bola consigo e impedir que o jogador adversário recupere a posse de bola. Visando manter-se com a posse de bola, o jogador pode optar por proteger este material com seu próprio corpo, desde que, os membros não permitidos nas regras toquem-na. Para isso, pode-se manter a bola quicando ou estar com total domínio da mesma, por até 3 segundos.
6. *Fintar:* Induzir a interpretação equivocada do adversário com relação a ação realizada, buscando obter vantagem de espaço de atuação em relação ao(s) defensor(es). Visando essa vantagem em relação ao adversário, existem diferentes maneiras de se realizar uma finta, dentre as quais destacamos: Finta de deslocamento, de giro, de giro de braço e de arremesso.
7. *Induzir a ação faltosa do adversário:* Sofrer, propositalmente, algum tipo de impacto físico por parte do jogador adversário, impedindo ou não a progressão e continuidade do jogo. Neste caso, a partir de uma leitura das ações adversárias, o jogador induz que o adversário cometa alguma infração não permitida no corpo de regras, geralmente, utilizando seu corpo, ou seja, deixando este jogador adversário colidir sobre seu corpo, ou também, que este jogador faça contato corporal impedindo o seguimento da partida. Neste caso, o tipo de sanção disciplinar a ser julgada apropriada depende de quatro fatores: posição, parte do corpo, intensidade e efeito.
8. *Colocar a bola em jogo:* Dar início a partida e/ou recolocar a bola em jogo a partir de uma infração adversária passando ou finalizando a gol. Para realizar este subpapel, o jogador necessariamente deve realizar um passe a algum companheiro ou uma finalização a gol, sendo assim, deve-se analisar qual a melhor opção para continuidade de jogo.

*JOGADOR DE LINHA SEM POSSE DE BOLA COMPANHEIRO DA EQUIPE COM POSSE DE BOLA:* Participante companheiro do jogador que possui domínio da bola, também caracterizado por compor a equipe atacante, o qual tem por objetivo auxiliar seus

companheiros de equipe ampliando e reduzindo espaços buscando a melhor chance de finalização, ao mesmo tempo que dificulte as possíveis ações adversárias de defesa. Neste caso, é possível que o atleta realize as seguintes ações:

1. *Ocupar espaço no sistema ofensivo:* Ocupar um espaço nas posições de ataque, a fim de facilitar o engajamento de jogo a partir da ampliação e redução de espaços, tornando-se uma possível opção de passe. Como exemplos de sistemas ofensivos, destacamos os sistemas: 6x0, 5x1, 3x3 e 4x2. A escolha de qual destes exemplos seguir deve originar-se de uma estratégia coletiva, partindo da função do respectivo jogador da equipe, com a finalidade de obter êxito na tarefa.
2. *Recepcionar a bola:* Obter a posse de bola, considerando o comportamento motor do passador e a trajetória da bola, evitando que ela seja interceptada por um jogador adversário. Para realizar este subpapel o jogador deve estar posicionado, ou buscando posicionar-se, dentro da quadra de jogo, a fim de auxiliar o seu companheiro com posse de bola, tornando-se uma opção de passe, ao mesmo tempo em que esteja analisando possíveis ações adversárias, visando recepcionar essa bola antes que ela seja interceptada.
3. *Desmarcar-se:* Mover-se para fora do alcance dos jogadores adversários, a fim de tornar-se uma opção de auxílio para seus companheiros de equipe. O jogador deve deslocar-se dentro da área de jogo afastando-se dos jogadores adversários, visando evitar interceptações indesejadas, ao mesmo tempo em que se torne uma opção de passe, ou também, aumente e diminua espaços, auxiliando seus companheiros de equipe a dar continuidade no jogo.
4. *Obstruir o deslocamento do defensor adversário:* Impedir e/ou dificultar a passagem e locomoção do jogador adversário pela área de jogo de forma passiva, buscando obter vantagem tática para atuação dos companheiros. Para realizar esse subpapel de forma efetiva, o jogador deve utilizar seu corpo como forma de obstruir o deslocamento do defensor adversário, visando aumentar e diminuir espaços para uma melhor infiltração e finalização por parte dos seus companheiros de equipe.

**JOGADOR DE LINHA DA EQUIPE SEM POSSE DA BOLA:** Jogador caracterizado por compor a equipe defensiva, que tem por objetivo recuperar a posse de bola antes que a equipe atacante encontre uma chance de finalização. Neste caso, é possível que o atleta realize as seguintes ações:

1. *Impedir o avanço em velocidade da equipe adversária:* Retornar a defesa marcando

- jogadore linha de passe dificultando o êxito por conquista de espaço por parte da equipe adversária. Ao diagnosticar a perda de posse de bola, o jogador que agora se caracteriza por pertencer à equipe defensiva, deve retornar o mais rápido possível a sua área de defesa, ao mesmo tempo em que, impeça o avanço em velocidade da equipe adversário considerando a trajetória do passe desta equipe, pretendendo antecipar-se e interceptar possíveis ações.
2. *Ocupar sua posição no sistema defensivo:* Ocupar a sua posição no sistema defensivo antes que a equipe adversária estabeleça um sistema de ataque. Da mesma forma que no subpapel anterior, o jogador ao identificar a perda da posse de bola, caracterizando-se por pertencer à equipe defensiva, deve retornar o mais rápido possível a sua área de defesa, ocupando sua posição no sistema defensivo, os quais se destacam: 6x0, 5x1, 3x3, 4x2.
  3. *Reduzir e ampliar espaços das ações do adversário:* Dificultar a ocupação e inserção nos espaços por parte da equipe adversária ampliando ou reduzindo espaços da marcação. Uma vez estabelecido o sistema defensivo da equipe, e os jogadores ocuparem as suas respectivas posições, a marcação deve deslocar-se acompanhando a trajetória de passe da equipe atacante, realizando as movimentações já pré-estabelecidas e combinadas, a fim de ampliar e reduzir espaços dificultando a infiltração e finalização da equipe adversária, ao mesmo tempo em que se tenta recuperar a posse de bola.
  4. *Interceptar ou desviar a bola:* Impedir a conclusão do passe da equipe adversária ou interceptar o drible. Neste subpapel é de grande importância que os jogadores defensores obtenham uma leitura de jogo, principalmente no que se refere às possíveis opções de passes disponíveis, a fim de antecipar-se às ações adversárias, conseguindo a interceptação ou desvio de bola, utilizando as mãos abertas. Obviamente, pode-se interceptá-la com o intuito de recuperá-la para sua equipe, como também jogá-la para fora da área de jogo (cobra-se tiro lateral) a fim de comprometer o engajamento de jogo da equipe atacante. Pode-se também interceptar o drible, com o mesmo intuito da ação motriz anteriormente citada, contudo, neste caso, é estritamente proibido pelo corpo de regras que nesta tentativa o jogador tente arrancar ou golpear a bola que se encontra nas mãos do adversário.
  5. *Induzir uma ação faltosa:* Sofrer algum tipo de impacto físico por parte do jogador adversário. Neste caso, a partir de uma leitura das ações adversárias, o jogador induz que o adversário cometa alguma infração não permitida no corpo de regras, geralmente, utilizando seu corpo, ou seja, deixando este jogador adversário colidir sobre seu corpo.

Neste caso, o tipo de sanção disciplinar a ser julgada apropriada depende de quatro fatores: posição, partedo corpo, intensidade e efeito.

6. *Cometer uma infração*: Efetuar uma ação não permitida no corpo de regras em relação ao espaço, material, tempo, demais jogadores e/ou atitude antidesportiva. No que diz respeito ao espaço, comete-se uma infração quando, por exemplo, o goleiro sai da sua área de gol com domínio de posse de bola ou jogador defensor pisa dentro da área de gol na tentativa de bloquear um jogador atacante. Em relação ao material, pode-se apontar como uma infração quando o jogador realizar mais de três passos com a posse de bola ou tocá-la como pé. Comete-se uma infração em relação ao tempo, quando, por exemplo, o jogador fica com o domínio de posse de bola mais de 3 segundos. E por fim, é realizada uma infração em relação aos demais jogadores quando um jogador bloquear ou empurrar o adversário com braços, mãos ou pernas ou usar qualquer parte do corpo para deslocá-lo ou empurrá-lo para fora da posição, agarrar um adversário, no corpo ou pelo uniforme, mesmo se ele permanecer livre para continuar o jogo;
7. *Bloquear a finalização do adversário*: Posicionar-se a partir da sua função defensiva visando interceptar a trajetória da bola em direção à baliza considerando o comportamento motor do jogador adversário que irá finalizar. Comumente, utilizam-se os braços como uma forma de interceptação.
8. *Controlar a progressão do atacante adversário com posse de bola*: Impedir o engajamento e seguimento do jogo, dificultando o ato de finalização da equipe adversária, de forma passiva. Para isso, pode-se usar os braços para fazer contato corporal com um adversário, e desta maneira controlá-lo e acompanhá-lo. Comumente, aborda-se com uma das mãos o braço de arremesso e com a outra a região do quadril. Essa ação, ao ser realizada de forma segura, não acarreta em punição, no caso de o jogador adversário conseguir dar continuidade a trajetória da bola.

Assim, a partir desta sistematização dos principais conceitos oriundos da lógica interna, considerando os papéis e subpapéis sociomotores presentes no jogo de Handebol, com base na sua relação com o material, evidencia-se a importância de explorar o ensino da modalidade sob as lentes da Praxiologia Motriz. O exemplo que podemos dar que foi oriundo desta pesquisa é o quadro sistematizado, o qual explica de forma introdutória e sucinta a dinâmica que se apresenta nesta prática motriz. Esta ferramenta permite e auxilia o professor a guiar-se na elaboração de um processo de ensino, considerando a interação que os participantes possuem com o material (bola) e os possíveis papéis e subpapéis sociomotores a serem assumidos na

lógica interna.

Apoiando-se nesta sistemática, o professor/treinador/jogador consegue identificar elementos que impulsionam o processo de ensino-aprendizagem atrelando o conhecimento do gesto técnico ao tático. Como por exemplo, quando o professor compreende que a partir dos possíveis papéis a serem assumidos pelo jogador a partir da sua interação com a bola, considerando os seguintes papéis sociomotores: goleiro (com bola, companheiro da equipe com posse de bola, companheiro da equipe sem posse bola); e jogador linha (com bola, sem bola companheiro da equipe com posse de bola, sem bola companheiro da equipe sem posse de bola). A partir desses elementos, existe uma intencionalidade intrínseca, oriunda da lógica interna, para a realização dos subpapéis sociomotores, passa-se a analisar a dinâmica do jogo por uma outra ótica.

Posto isto, a partir do entendimento do porquê, quando e como realizar uma ação, o jogo passa a dispor de um outro significado, o qual tem por finalidade considerar as formas de agir que o jogador pode realizar a partir da função que ele assume em relação a sua interação com a bola. Divergente ao ensino tradicional que estamos comumente habituados, o ensino a partir destes conceitos alia o gesto motor à intencionalidade da ação motriz, ou seja, deixa-se de evidenciar apenas o gesto técnico e passa a ser realizado a partir das necessidades que demanda o jogo.

Por fim, a sistematização elaborada consiste em um primeiro passo no processo de ensino-aprendizagem do Handebol. Advinda de uma análise acerca de conceitos pertinentes a lógica interna da modalidade, a mesma ainda demanda de intervenções no campo prático. Posto isto, pode-se alegar a falta de coleta de dados, neste primeiro momento, como uma das limitações presentes no referido trabalho, ao mesmo tempo que, torna-se uma das etapas a ser desempenhada na sequência deste estudo, construindo um caminho para futuras pesquisas de campo considerando os elementos apontados neste estudo

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se, no presente trabalho, que os Jogos Esportivos Coletivos (JEC's) fazem parte da jornada escolar das crianças e adolescentes. Logo, o Handebol, enquanto uma prática motriz relevante na cultura brasileira esportiva, se encontra no universo escolar. Inclusive, este contexto foi responsável por despertar o interesse da autora pela modalidade, bem como, influenciar positivamente a escolha do seu curso de graduação.

Partindo desta premissa, optou-se por estudar a modalidade a partir do viés da Praxiologia Motriz, a fim de auxiliar a prática pedagógica dos(as) professores(as) de Educação Física, comissão técnica e jogadores de Handebol que buscam aprofundar seus conhecimentos na modalidade. Assim, o objetivo principal deste estudo foi sistematizar os conhecimentos essenciais para ensino do Handebol considerando os papéis e os subpapéis resultantes da lógica interna do jogo.

Com o estudo, foi possível reforçar a importância do entendimento do Handebol como um sistema, no qual analisa-se a lógica interna, a qual, com seus conhecimentos, contribui para o processo de ensino-aprendizagem. Para isso, utilizou-se da Praxiologia Motriz como uma ferramenta de análise de práticas motrizes e de auxílio para professores e treinadores ensinarem o Handebol, considerando os papéis e subpapéis oriundos da lógica interna. Apesar desta teoria não ser comumente utilizada no Brasil, a partir do conhecimento e aprofundamento de seus conceitos principais e seu objetivo, conseguimos avançar na análise das práticas motrizes, gerando conhecimentos específicos dessas manifestações e que precisam ser inseridas no ensino esportivo.

Ao ser realizada a sistematização dos conhecimentos específicos para o ensino do Handebol considerando a Praxiologia Motriz, constatou-se que essa prática motriz é uma modalidade com interações motrizes de cooperação-oposição. Assim, o principal objetivo dos jogadores é realizar o gol ao mesmo tempo que devem evitar o êxito da finalização adversária, de maneira que facilitem as ações para seus companheiros e as dificultem para seus adversários. Atentando-se às possibilidades de atuação que cada jogador pode realizar em uma partida de Handebol, considerando o que é permitido pelo corpo de regras, foram identificados os seguintes papéis: goleiro e jogador de linha. A partir destes dois conceitos, foram consideradas as possibilidades que o jogador pode atuar, a partir do papel, em relação a interação com o material (bola), identificando os momentos: com bola, companheiro da equipe com posse de bola e, sem posse de bola.

Fundamentando-se nestas sistematizações propostas, entende-se que é necessário o ensino da modalidade pautado no jogo como um todo, desenvolvendo o Handebol considerando que a tática e a técnica são indissociáveis. A fim de fomentar o processo de ensino-aprendizagem, não somente no universo escolar, mas também nos centros de treinamento, auxiliando professores, treinadores e jogadores na apropriação de conhecimentos pertinentes à modalidade. Esta sistemática permite que o jogador compreenda sua função a partir da relação que ele assume com a bola, bem como em relação à estratégia tática da equipe.

Conseqüentemente, o aluno/jogador com base neste conhecimento, poderá unir seu gesto motor ao entendimento do porquê e quando realizar tal ação, tornando-se capaz de atuar em diferentes situações de forma inteligente, ampliando o campo de atuação na mesma partida. Isto porque, por exemplo, ao tornar-se um jogador de linha, independente da sua posição na quadra de jogo, passa-se a pensar em nível tático a partir da sua função, estabelecida perante a bola e o objetivo da equipe.

Posto isto, quando o aluno compreende que assumindo o papel do jogador com bola ao realizar um passe, este deve fazer com que a bola chegue em boas condições a um companheiro de equipe sem que esta seja interceptada, a fim de manter a sua equipe com domínio da mesma. Com isso, ele também compreende que, ao não estar com posse de bola, assumindo o papel de companheiro da equipe com posse de bola, ele deve ocupar um espaço no sistema ofensivo, de maneira que se desmarque, tornando-se uma opção de passe ao seu colega.

Igualmente, quando o atleta assume o papel de jogador de linha, sem posse de bola, ele deve analisar a estratégia coletiva da sua equipe, para então decidir a melhor ação a se realizar, a fim de recuperar a posse de bola, evitando que a equipe atacante encontre uma chance de finalização. Por exemplo, a partir da sua posição, uma vez estabelecido o sistema defensivo utilizado naquele momento (6x0, 5x1, 3x3), deve-se considerar o que será mais eficiente a fim de evitar o êxito adversário, seja reduzindo ou ampliando espaços, induzindo uma ação faltosa ou até mesmo cometendo uma infração, a fim de impossibilitar o engajamento do jogo.

Semelhantemente, o participante que assume o papel de goleiro possui como sua principal função evitar o êxito da finalização adversária (gol) ao mesmo tempo que colabora com as ações defensivas e ofensivas da sua equipe. Para atingir este propósito, o jogador possui diferentes funções, a partir da sua relação com a bola. Isto significa, por exemplo, que o goleiro, ao estar sem a posse de bola, na função de companheiro da equipe com posse de bola, deve optar por posicionar-se na área de gol ou posicionar-se na área de jogo. Para isso, ele precisa analisar tanto o comportamento da sua equipe na situação ofensiva como o comportamento da equipe adversária, a fim de optar pela melhor escolha.

Diferente do que o ensino tradicional nos apresenta, esta sistematização dos conhecimentos essenciais para ensino do Handebol a partir de sua lógica interna permite um olhar mais aprofundado para a dinâmica do jogo. Comumente, o ensino do Handebol está habituado em dar ênfase à construção do gesto técnico, enquanto este estudo propõe uma outra perspectiva para o ensino dessa prática, destacando a intencionalidade da ação motriz e sua relação estritamente consolidada com a lógica interna.

Considerando o que foi evidenciado anteriormente, sugere-se a realização de novas pesquisas nessa perspectiva, de ensino do Handebol a partir de papéis e subpapéis, com o intuito de apoiar as seguintes questões: a construção de um processo de ensino-aprendizagem da modalidade; uma possível elaboração de métodos de avaliação; e formas de intervenção e aplicabilidade dessas propostas em diferentes âmbitos, a fim de, futuramente, proporcionar ferramentas que contribuam e facilitem o ensino do Handebol, a partir de uma perspectiva balizada pela lógica interna.



## REFERÊNCIAS

- ANDRES, S. de S. **Mulheres e Handebol no Rio Grande do Sul: narrativas sobre o processo de profissionalização da modalidade das atletas**. 99 p. Dissertação (programa de pós-graduação em ciências do movimento humano) – Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS: RS, 2014.
- BRASIL, **Base Nacional Comum Curricular. Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2019. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>>. Acesso em: 12 jan. 2021.
- BRASIL, G. B. I.; FERREIRA, A. P. Diálogo entre a Praxiologia Motriz e o Ensino do Handebol. **Rev. Acciónmotriz, Las Palmas de Gran Canaria**, n. 21. 2018.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL. **Regras de jogo**. Aracajú: SP, 2016.
- DEMO, Pedro. **Metodologia Científica Em Ciências Sociais**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1995.
- FAGUNDES, M. F. **O MODELO TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING E A PRAXIOLOGIA MOTRIZ: SISTEMATIZAÇÃO DO ENSINO PARA COMPREENSÃO DA LÓGICA INTERNA DO VOLEIBOL**. 135 p. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria:RS, 2019.
- FAGUNDES, M. F.; FOLLMANN, N. WENZEL, I. V. Como identificar a lógica interna das práticas motrizes de interação? Uma proposta de ferramenta de análise a partir da Praxiologia Motriz. **Rev. Kinesis. Santa Maria**, v. 37, p. 01-15, 2019.
- FOLLMANN, N. **A Sistematização da Lógica Interna do Futsal a partir da Praxiologia Motriz**. 94 p. Dissertação (programa de pós-graduação em Educação Física – Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria: RS, 2019.
- FPHb. **Federação Paulista de Handebol**. São Paulo, 2019. Disponível em: <<http://fphand.com.br/home/historia-do-handebol/>>. Acesso em: 14 jan. 2021
- FRIEDRICH, I. E. **Aproximação entre o Handebol e a Praxiologia Motriz: Proposta de ensino-aprendizagem com base nas problemáticas emergentes da lógica interna do jogo**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria: RS, 2019.
- HERNÁNDEZ MORENO, J.; RODRÍGUEZ RIBAS, J. P. **La Praxiologia Motriz: fundamento y aplicaciones**. 1ª ed. Barcelona – Espanha: INDE: Publicaciones, 2004.
- KRAHENBUHL, T.; QUIXABEIRA, M. L. Presença do Handebol na Educação Física Escola: Um estudo com professores que atuam na rede municipal de ensino de Goiânia. **Rev. Arquivos em Movimento**, v. 16, n. 1, 2020.

LAGARDERA OTERO, F. LAVEGA BURGUÉS, P. **Introducción a la Praxiologia Motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2003.

LAGARDERA OTERO, F.; LAVEGA BURGUÉS, P. **La Ciencia de la Acción Motriz**. Lleida: Editora da Universidade de Lleida, 2004.

LANES, M. B. et al. Praxiologia Motriz: Novas proposições para o treinamento dos jogos esportivos coletivos. **Revista Motrivivência**, Florianópolis, SC. v. 30, n. 54, p. 308-325, 2018.

MADEIRA, C. M.; MORATO, P. M.; GRECO, P. J.; MENEZES, P. R. Teses e dissertações sobre o ensino do handebol no Brasil: panorama geral. **Revista Motrivivência**, v. 33, nº 64, 2021.

MENEZES, P. R. Ensino do Handebol em longo prazo: estudo a partir da opinião de treinadores. **Educación Física y Ciencia**. Vol. 20, nº. 2, 2018.

MENEZES, P. R.; LEONARDO, L.; KRAHENBUHL, T. Conteúdos ofensivos e métodos de ensino do handebol em ambiente escolar: perspectiva a partir da opinião de treinadores. **Educación Física y Ciencia**. Vol. 22, n. 3, 2021.

PARLEBAS, P. **Jeux, Sports et sociétés: lexique de praxéologie motrice**. Paris: Institut du Sport et de L'éducation Physique, 1999.

PARLEBAS, P. **Léxico de Praxiologia Motriz juegos, deporte y sociedad**. Barcelona: Editorial Paidotribo, 2001.

RIBAS, J. F. M. et al. Aproximações da praxiologia motriz com o conceito de organização interna na Base Nacional Comum Curricular - Educação Física. **Rev. Pensar a Prática**, Goiania, v. 22. 2019.

RIBAS, João Francisco Magno (Org.). **Praxiologia Motriz e voleibol: elementos para o trabalho pedagógico**. Ijuí: Editora da Unijuí, 2014.

RIBAS, J. F. M. Praxiologia Motriz: Instrumentalizando a prática pedagógica para o ensino dos esportes coletivos. **Rev. Motriz, Rio Claro**, v.16, n. 1, p. 240-250. 2010.