

# O ULTIMATE FRISBEE COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR



Elaboração  
Prof. Eduard Lourenzo Cassemiro



Supervisão:  
Prof. Dr. Claudio Kravichinchy



UEM - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE DEPARTAMENTO  
DE EDUCAÇÃO FÍSICA MARINGÁ - PARANÁ

# O ULTIMATE FRISBEE COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL I

REALIZAÇÃO  
ProEF – UEM  
EXECUÇÃO

Eduard lourenzo Correa Cassemiro  
SUPERVISÃO GERAL  
Cláudio Kravchychyn

IMAGENS

*FOTOS EXTRAÍDAS DA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO PROFESSOR – PESQUISADOR  
DEVIDAMENTE AUTORIZADAS PELOS RESPONSÁVEIS LEGAIS.*

MARINGÁ - PR

2024



Ficha Catalográfica:

Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)(Biblioteca  
Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

C344u

Casemiro, Eduard Lourenzo Correa

O *ultimate frisbee* como conteúdo da educação física escolar no ensino fundamental I :  
/ Eduard Lourenzo Correa Casemiro. -- Maringá, PR, 2024.  
22 f.

Acompanha a dissertação de mestrado: O *ultimate frisbee* como conteúdo da  
educação física escolar no ensino fundamental I. 63 f.

Orientador: Prof. Dr. Claudio Kravchychyn.

Produto - Mestrado Profissional - Universidade Estadual de Maringá, Centro de  
Ciências da Saúde, Departamento de Educação Física, Mestrado Profissional em  
Educação Física Escolar (PROEF), 2024.

1. Educação física escolar. 2. Ultimate frisbee. I. Kravchychyn, Claudio, orient. II.  
Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências da Saúde. Departamento de  
Educação Física. Mestrado Profissional em Educação Física Escolar (PROEF). III. Título.

CDD 23.ed. 796

Marinalva Aparecida Spolon Almeida - 9/1094

**Referência da Dissertação:**

Casemiro, Eduard Lourenzo Correa.. **O ultimate frisbee como conteúdo da educação física escolar no ensino fundamental I** Orientador: Claudio Kravchychyn. 2024. Número de volumes ou folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Estadual de Maringá, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Maringá, 2024.

## **REALIZAÇÃO**

Universidade Estadual de Maringá  
Departamento de Educação Física  
Programa de Pós-graduação Mestrado  
Profissional em Educação Física em  
Rede Nacional (PROEF)

## **SOFTWARE**

Utilizado programa Canva para elaboração do produto educacional

## **IMAGENS**

Imagens e artes utilizadas do banco de figuras do Canva  
Fotos de pessoas jogando *frisbee* retiradas do banco de imagens do Canva  
Fotos de estudantes de escola pública  
em práticas corporais com *frisbee*  
extraídas das aulas realizadas durante  
a pesquisa pelo professor-pesquisador



# Professor Eduard Lourenzo Cassemiro

Formado em educação física pela Universidade Estadual de Maringá em 2014. Professor da rede básica de ensino de Paçandu-PR desde 2016.



# Apresentação

Este material didático partiu da investigação intitulada “O ULTIMATE FRISBEE COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO ENSINO FUNDAMENTAL I” que teve como objetivo principal analisar a aplicação do conteúdo *Ultimate Frisbee* nas aulas de Educação Física para o 4º ano do Ensino Fundamental.

A pesquisa foi parte da realização do Programa de Mestrado Profissional em Educação Física Escolar da Rede Nacional cursado em Maringá no estado do Paraná.

Para tanto utilizei os planos de atividades presente no livro Ensinando e Aprendendo Esportes no Programa Segundo Tempo volume 1, que será apresentado nesse produto educacional como proposta de intervenção buscando auxiliar no desenvolvimento dos professores e alunos com relação ao ao esporte *Ultimate Frisbee* na escola.

Esse conteúdo está previsto na Base Nacional Comum Curricular e contemplado no Currículo Paranaense. Considerando essa base de ensino e aprendizagem, neste sentido foi realizado uma pesquisa-ação onde uma professora de Educação Física aplicou cinco planos de aulas em uma Escola Pública na cidade de Paçandu, no estado do Paraná, junto a uma turma do 4º Ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais. As aulas foram ministradas ao longo de cinco semanas no ano de 2023, que foram observadas e registradas pelo autor da pesquisa. Esse Produto Educacional é um auxílio aos professores no momento de pesquisa para elaboração e planejamento de suas aulas.

# Introdução

O *frisbee* surgiu por volta de 1940, quando crianças e estudantes universitários brincavam de arremessar pratos de tortas em uma confeitaria. Sua prática cresceu rapidamente e começaram a fabricar os primeiros discos de plástico, pesando 175 gramas. A equipe que fizer o maior número de gols será a vencedora. Trata-se do único esporte em que não há árbitro e as equipes são formadas por sete jogadores, num jogo de disputa por território (Botelho, 2009). O UF é muito praticado nos Estados Unidos, Canada, Finlândia e Colômbia. Sua origem se deu na Pensilvânia, em uma rede de tortas denominada *Frisbie Pie Company*. Em 1959 a marca *Frisbee* é patenteada por uma empresa Norte Americana e o esporte começa a ser difundido. No Brasil, o esporte chega em 1980 por meio de uma brincadeira entre amigos. (Hucke, Toledo e Sanches, 2006). Atualmente esse esporte é federado e possui campeonatos em vários estados.

# Introdução

O Ministério do Esporte (2014), aponta o UF como um esporte de invasão, que consiste em invadir o campo adversário para pontuar. Da mesma forma, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) coloca o *Frisbee* dentro da categoria do esporte de invasão da mesma família do futebol, handebol, basquete etc.

Os esportes de invasão ou territorial são modalidades que se caracterizam por comparar a capacidade de uma equipe introduzir ou levar uma bola (ou outro objeto) a uma meta ou setor da quadra/ campo defendida pelos adversários (gol, cesta, *touchdown* etc.), protegendo, simultaneamente, o próprio alvo, meta ou setor do campo (basquetebol, *frisbee*, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei sobre grama, polo aquático, rúgbi etc.) (Brasil 2017, p. 214).

O esporte deve ser considerado, no contexto escolar, não somente em relação aos aspectos motores (procedimentais), mas também cognitivos (conceituais) aos afetivos e sociais (atitudinais), que não podem ser esquecidos. O “fazer” é muito importante, mas o “conhecer”, o “aprender” e o “ser” devem estar presentes no trato desse conhecimento na escola (Freire, 2009).

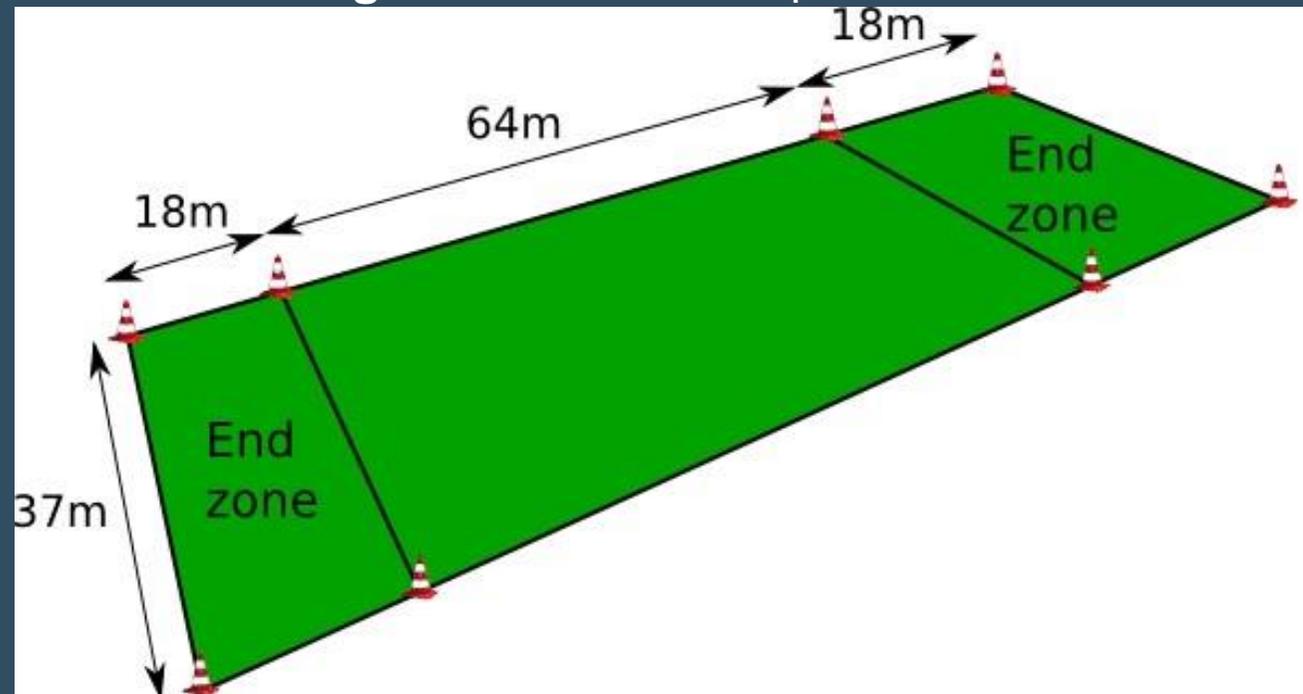
# Como se joga?

O UF é jogado entre duas equipes de 7 jogadores podendo ser entre equipes masculinas, femininas ou mistas, seu local de prática em espaço aberto ou fechado com dimensões que mede 100m x 37m e que possui duas zonas de gols (chamadas de end zone) com 18m de comprimento. Dadas as suas características, pode ser facilmente adaptado para a iniciação esportiva nas escolas.



O *Frisbee* não possui árbitro, os próprios jogadores fazem as decisões durante do jogo!

**Imagem:** medidas do campo de frisbee.



**Fonte:** Frisbee Free (2024).

# Como se joga?

O objetivo do jogo é marcar pontos (normalmente 15) antes do adversário ou o maior número de pontos em um tempo determinado. Para que haja 1 (um) ponto, é necessário que o disco seja recebido na *end zone* do adversário. O jogador em posse do disco não pode caminhar, enquanto que a movimentação para os demais jogadores é livre com o intuito de invadir o campo do time adversário. A equipe sem a posse do disco precisa interceptar os passes e conseguir o disco, onde é proibido o contato físico proposital com o adversário. No momento em que o disco toca o chão, é pego, sai fora da área de jogo ou um passe é interceptado, a posse do disco é revertida para o outro time, que, então, terá o objetivo de realizar o ponto na área (zona de gol) do adversário.





## Sequência didática para *Ultimate Frisbee*

A seguir são apresentados os planos de aulas que compõe a sequência didática proposta para o trabalho do *Ultimate Frisbee* no Ensino Fundamental Anos Iniciais.

# AULA 1 INTRODUÇÃO AO ULTIMATE FRISBEE

## OBJETIVO GERAL

Compreender a modalidade UF, sua história e suas características básicas.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conhecer a história do UF; reconhecer o espaço onde ocorre o jogo e suas possibilidades de adaptação.

## CONTEÚDOS

**Conceitual:** conhecer a história do UF e as características do campo de jogo;

**Procedimental:** vivência dos princípios do jogo;

**Atitudinal:** importância do outro para jogar.

## MATERIAIS

10 pratos de papelão laminados (de festa); oito cones, para marcação dos espaços de jogo.

# PRÁTICAS, MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

9

1ª Parte - Roda Inicial:

Exposição verbal sobre a história, desde a fábrica de tortas até a criação de discos específicos, mostrando um disco oficial;

Falar sobre o campo de jogo e suas diversas possibilidades de adaptação (areia, grama, quadra e outros pisos);

Mostrar gravuras e fotografias;

Perguntar sobre possíveis experiências aos alunos e dúvidas iniciais.

2ª Parte: Atividades em Grupo

Atividade 1

Dividir a quadra no formato do espaço de jogo (campo de jogo e duas zonas de gol/ponto) e dar a cada subespaço o nome do sabor de uma torta (morango, maçã, banana);

Dividir os alunos em grupos (grupo 1, 2, 3 e 4), um grupo fica fora do espaço de jogo;

Ao comando do professor, todos se dirigem para o subespaço determinado por ele.

Atividade 2

Manter a divisão da quadra;

Dividir os alunos em duas equipes e estas se subdividem: uma parte ficará no campo de jogo e uma na zona de gol/ponto à sua frente; a outra equipe terá metade dos alunos na outra zona de gol/ponto.

Uma equipe estará com 10 pratos de papelão no campo de jogo, e tentará passar para a outra parte da equipe que está na zona de gol/ponto. A outra equipe (defesa) tentará impedir que os pratos cheguem aos atacantes na zona de gol/ponto. Depois, a equipe atacante vai para a defesa e vice-versa. Vence a equipe que conseguir passar os 10 pratos para os atacantes na zona de gol.

3ª Parte: Roda Final/Avaliação:

O professor direciona as perguntas aos alunos sobre as dificuldades e facilidades vivenciadas e o aprendizado obtido na aula, antecipando algumas atividades para as próximas aulas.



## AULA 2 POSSIBILIDADES DO ULTIMATE FRISBEE

### OBJETIVO GERAL

Reconhecer o UF como uma modalidade esportiva que pode ser adaptada a diferentes situações, desde o espaço de jogo ao próprio *Frisbee*.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Confeccionar *Frisbees* e cones de sucata; experimentar situações de jogo com os equipamentos produzidos.

### CONTEÚDOS

**Conceitual:** quais são e para que servem os equipamentos do jogo;

**Procedimental:** produção dos equipamentos necessários ao jogo; vivência do jogo com os equipamentos produzidos;

**Atitudinal:** valorização da capacidade criativa e produtiva.

### MATERIAIS

Materiais alternativos: pratos de papelão e plástico, papelão, garrafas pet, areia, cola, tampas de cestos de lixo, entre outras possibilidades..

# PRÁTICAS, MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

11

## 1ª Parte - Roda Inicial:

Exposição verbal sobre os vários tipos de *frisbee* e a possibilidade construí-los com materiais alternativos e expor sobre os equipamentos necessários para a realização de um jogo: oito cones e um *frisbee*;

Ilustração: vídeo sobre os vários tipos de *frisbee* e a possibilidade construir com materiais alternativos.

## 2ª Parte: Atividade em Grupo

Dividir os alunos em grupos de quatro ou cinco elementos;

Cada aluno deverá confeccionar um *frisbee* e cada grupo deverá confeccionar um cone e uma bandeirola, com materiais alternativos (papelão, cola, papel, garrafas pet, etc.);

Possibilidades de confecção de *frisbees*: união de dois pratos de papelão e alumínio (colar fundo com fundo); união de três pratos plásticos (encaixando as partes côncavas); cortes redondos de papelão (diâmetro de 25 a 30 cm), podendo unir dois ou três cortes para deixar o disco mais pesado; utilização de tampas de baldes plásticos. Obs: o professor deve oferecer as possibilidades, mas não inibir a criatividade dos alunos, que poder criar outras formas de construção.

Possibilidades de construção de cones: de papelão, cartolina, garrafas pet ou baldes com areia;

Após a confecção, os alunos deverão experimentar o uso dos equipamentos.

## 3ª Parte: Roda Final/Avaliação:

Momento em que cada grupo terá a oportunidade de mostrar aos demais os equipamentos construídos. É também o momento de troca de experiências e oportunidade de manuseio dos equipamentos construídos pelos demais grupos.



## AULA 3

O PASSE NO ULTIMATE  
FRISBEE

## OBJETIVO GERAL

Valorizar o passe como elemento fundamental para a prática do UF.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Explorar as diferentes possibilidades de passe; atuar reconhecendo a necessidade de toda a equipe no desenvolvimento do passe.

## CONTEÚDOS

- **Conceitual:** a função do passe e suas possibilidades no jogo;
- Procedimental:** vivência de diferentes tipos de passe;
- Atitudinal:** necessidade do envolvimento de todos no processo.

## MATERIAIS

*Frisbees* (oficiais ou confeccionados pelos alunos).

## 1ª Parte - Roda Inicial:

Exposição verbal sobre as possibilidades dos passes do UF;

Explicitar que o passe é o movimento de entregar o disco ao companheiro de time. Consiste em fazer o disco chegar da melhor e mais segura forma ao colega da própria equipe, constituindo-se como um elemento favorável e imprescindível ao alcance do ponto.

Explicar e registrar o conceito dos passes: *backhand* e *forehand*;

Explicar sobre a recepção do disco: pegada jacaré e pegada pinça;

Solicitar aos alunos que criem novas possibilidades de passes, além dos apresentados;

Abrir espaço para dúvidas iniciais.

## 2ª Parte: Atividades em Grupo

## Atividade 1

Jogo dos 10 passes: dividir a turma em duas equipes, uma de posse do *frisbee* e uma defensora. A equipe atacante (de posse do *frisbee*) procura trocar passes entre si, enquanto a defensora tenta interceptar esses passes. O objetivo da equipe atacante é realizar 10 passes seguidos sem interceptação e, caso consiga esse intento, marca um ponto. Caso a equipe defensora intercepte o *frisbee*, esta passa a ser a equipe atacante, podendo iniciar imediatamente a sequência de passes. Obs: não é permitido contato físico ou tentar tomar o frisbee de posse do atacante. Frisar que tal contato também não é permitido no jogo oficial.

## AULA 3

O PASSE NO ULTIMATE  
FRISBEE

## OBJETIVO GERAL

Valorizar o passe como elemento fundamental para a prática do UF.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Explorar as diferentes possibilidades de passe; atuar reconhecendo a necessidade de toda a equipe no desenvolvimento do passe.

## CONTEÚDOS

- **Conceitual:** a função do passe e suas possibilidades no jogo;
- Procedimental:** vivência de diferentes tipos de passe;
- Atitudinal:** necessidade do envolvimento de todos no processo.

## MATERIAIS

*Frisbees* (oficiais ou confeccionados pelos alunos).

## Atividade 2

Quadrado de passes: trata-se de um jogo cooperativo, em que todos devem cumprir a missão de realizar um número determinado de passes sem que o *frisbee* toque o chão. Dividir a turma em quatro grupos, organizados em colunas, dispostos em um quadrado (cada grupo está em uma das pontas deste). O primeiro aluno da coluna do grupo 1 realiza o passe lateralmente para o primeiro do grupo 2 e corre para o último lugar da coluna deste; o aluno receptor (grupo 2) faz o mesmo, passando para o primeiro do grupo 3 e correndo para trás da coluna, e assim sucessivamente. O professor deve colocar o objetivo (10, 20, 30 passes seguidos), conforme a evolução do domínio do fundamento pela turma. Variação: colocar dois ou três *frisbees*, à medida que o domínio sobre o passe e a recepção aumente.

## 3ª Parte: Roda Final/Avaliação:

Solicitar que os alunos apresentem o que eles compreenderam, as dificuldades encontradas na execução dos passes, e então que façam sugestões para um novo formato de atuação.



## AULA 4 O ATAQUE E A MOVIMENTAÇÃO NO ULTIMATE FRISBEE

### OBJETIVO GERAL

Reconhecer o ataque e as possibilidades de marcação de pontos.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compreender as tomadas de decisão no ataque; atuar compreendendo a necessidade da organização individual e coletiva.

### CONTEÚDOS

**Conceitual:** significado e função do ataque;

**Procedimental:** vivências de situações de ataque;

**Atitudinal:** reconhecimento da necessidade de auto-organização e organização coletiva.

### MATERIAIS

*Frisbee* (oficial ou confeccionado pelos alunos); projetor de slides e vídeos..

## PRÁTICAS, MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

### 1ª Parte - Roda Inicial:

Exposição verbal sobre o ataque no UF;

Pontuar que o ataque é a organização da equipe para uma ação ofensiva, que visa à realização do ponto;

Expor sobre a necessidade de organização do ataque, quando e como se movimentar para receber o disco;

Ilustração: apresentar slides e vídeos sobre movimentações de ataque no UF;

Abrir espaço para questionamentos e dúvidas iniciais.

### 2ª Parte: Atividades em Grupo

Dividir a turma em duas equipes, com equilíbrio físico e de nível técnico. Utilizar a configuração de campo de jogo do UF: campo de jogo e extremidades (áreas de ponto/gol). Cada equipe, quando estiver no ataque, deverá trocar passes até chegar na área de ponto. A equipe que estiver defendendo deve tentar interceptar o disco sem contato físico. Caso o disco toque o chão, a posse do mesmo muda de equipe. Não é permitido correr com o disco em mãos. Com um pé de apoio (fixo), o outro pode se movimentar.

Trata-se do jogo propriamente dito, com algumas adaptações, e o professor deve atuar mediando e problematizando as situações de jogo, apresentando questões como: vocês estão se deslocando e se apresentando para receber o disco? Quem está de posse do disco está observando companheiros de equipe em condições de receber o passe? Qual o tipo de passe a ser utilizado em uma ou outra situação?

### 3ª Parte: Roda Final/Avaliação:

Roda de conversa com os alunos sobre quais as dificuldades encontradas durante a aula;

Analisar as estratégias de auto-organização dos alunos e a colaboração para o andamento das atividades;

Analisar a participação dos alunos como um todo realizando e se expressando sobre a prática realizada.



# AULA 5

## O FAIR PLAY NO ULTIMATE FRISBEE

### OBJETIVO GERAL

Entender as regras oficiais do UF a lógica do fair play no contexto do jogo.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conhecer as regras básicas do jogo; Compreender a lógica ética de um esporte sem árbitros.

### CONTEÚDOS

- Conceitual:** regras básicas do UF;
- Procedimental:** vivência do jogo sob as regras oficiais;
- Atitudinal:** decisões tomadas em consenso.

### MATERIAIS

Frisbee (oficial ou confeccionado pelos alunos); projetor de slides e vídeos.

# PRÁTICAS, MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

18

## 1ª Parte - Roda Inicial:

Exposição verbal sobre algumas regras básicas do UF, com destaque para a ausência de arbitragem oficial;

Explanação e abertura de um breve debate sobre ética e fair play no esporte;

Ilustração: apresentar slides e vídeos sobre o tema.

## 2ª Parte: Atividade em Grupo

Jogo de UF com suas características e regras oficiais: duas equipes com sete jogadores cada; campo de jogo e zonas de ponto; pontuação a 19 ou diferença de dois pontos; sem árbitro; cada vez que o disco cair no chão passar automaticamente para outra equipe.

Os alunos que não estiverem no jogo deverão fazer anotações sobre os fundamentos técnicos que aprenderam e vivenciados, tais como os tipos de passe, as movimentações sem o disco (apresentar-se para receber), e “se” e “como” a diminuição do número de jogadores em relação às aulas anteriores favoreceu o andamento do jogo. O mesmo deverão fazer quanto às regras do jogo.

·O professor deve inicialmente mediar/problematizar se alguma falta ou violação às regras ocorreu e deixou de ser “reclamada” pela equipe adversária. Deve, ainda, estimular o diálogo entre as equipes, para se chegar à resolução de possíveis conflitos, gerados por entendimentos ou interpretações diferentes. Contudo, ao final, deixar que os próprios alunos realizem tais entendimentos.

Todos os alunos devem passar pela experiência do jogo e da observação.

## 3ª Parte: Roda Final/Avaliação:

Analisar o desenvolvimento dos alunos com relação à leitura do jogo e a tomada de decisões durante a atividade;

Observar se os alunos reconhecem a importância de interação de todos no jogo e se jogam com respeito pelas regras, aceitando os “pedidos” de falta dos adversários, bem como se tais “pedidos” são procedentes;

Questionar os alunos sobre as facilidades e/ou dificuldades de praticar um esporte sem árbitros, bem como sobre o que aprenderam com essa prática.



Fonte: acervo do autor (2024).



## Conclusão

Considerando que o objetivo do ensino da Educação Física na escola é preparar indivíduos para a autonomia na utilização de seu potencial motor, reflexão crítica e convívio em sociedade com valores e atitudes, o *Ultimate Frisbee* ser utilizado nas aulas de EF envolvendo as dimensões de conteúdo: conceitual, procedimental e atitudinal. Assim, o presente produto educacional foi realizado com o objetivo de auxiliar os professores(as) no trato com os esportes de invasão e incentivo para utilizar o UF como possibilidade de trabalho nas aulas de educação física.

# Referências

BOTELHO, J. C.; CARDOSO, Ana. O ensino do frisbee na educação física: lançando os preconceitos e promovendo a co-educação. In: Anais do XVI CONBRACE/III CONICE. Salvador, 2009.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: ensino médio. 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/BNCC\\_EnsinoMedio\\_embaixa\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wpcontent/uploads/2018/04/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site.pdf). Acesso em: 10 jan. 2024.

BRASIL, Ministério do Esporte. Editora da Universidade de Maringá. Maringá. 2014. Disponível em <<http://www.esporte.gov.br/arquivos/snelis/segundoTempo/livros/esportesInvasao.pdf>>. Acessado em 20 de setembro de 2023.

FRISBEE BRASIL. Federação Paulista de Disco. Disponível em . Acessado em 10 de Dezembro, 2023.

Frisbee Free. Regras. Disponível em: <https://frisbeefree.wordpress.com/regras/>. Acesso em: 05 mar 2024.

FREIRE, J. B. Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 2009.

HUCKE, R.; TOLEDO, E.; SANCHES, Marco. Atlas do esporte no Brasil. In: DACOSTA, Lamartine (Org.). Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

Farias, S. R. R.; Santos, A.; Batista, J. D. O. Ultimate Frisbee. In: Oliveira, A. A. B. et al. (Org.). Ensinando e Aprendendo Esportes no Programa Segundo Tempo. Maringá: Eduem, 2011.

