

Licenciatura

Educação Física

PEDAGOGIA DO ESPORTE II

Gonçalo Cassins Moreira do Carmo
Cláudia Moraes e Silva Pereira



EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Educação Física

Pedagogia do Esporte II

Gonçalo Cassins Moreira do Carmo 
Cláudia Moraes e Silva Pereira 

PONTA GROSSA / PARANÁ
2017

CRÉDITOS



Os materiais produzidos para os cursos ofertados pelo NUTEAD/UEPG para o Sistema Universidade Aberta do Brasil - UAB são licenciados nos termos da Licença Creative Commons - Atribuição - Não Comercial- Compartilhada, podendo a obra ser remixada, adaptada e servir para criação de obras derivadas, desde que com fins não comerciais, que seja atribuído crédito ao autor e que as obras derivadas sejam licenciadas sob a mesma licença.

Universidade Estadual de Ponta Grossa

Carlos Luciano Sant'ana Vargas
Reitor

Gisele Alves de Sá Quimelli
Vice - Reitor

Pró-Reitoria de Assuntos Administrativos

Amaury dos Martyres - Pró-Reitor

Pró-Reitoria de Graduação

Miguel Archanjo de Freitas Junior - Pró-Reitor

Núcleo de Tecnologia e Educação Aberta e a Distância

Eliane de Fátima Rauski - Coordenadora Geral

Sistema Universidade Aberta do Brasil

Eliane de Fátima Rauski - Coordenadora Geral

Marcus Willian Hauser - Coordenador de Curso

Colaboradores em EAD

Dênia Falcão de Bittencourt

Cláudia Cristina Muller

Projeto Gráfico

Eloise Guenther

Colaboradores de Publicação

Denise Galdino - Revisão

Eloise Guenther - Diagramação

Todos direitos reservados ao Ministério da Educação
Sistema Universidade Aberta do Brasil

Ficha catalográfica elaborada por Maria Luzia F. Bertholino dos Santos – CRB9/986

C287p

Carmo, Gonçalo Cassins Moreira do
Pedagogia do Esporte II/ Gonçalo Cassins Moreira do Carmo;
Claudia Moraes e Silva Pereira. Ponta Grossa : UEPG/NUTEAD,
2017.

117p. ; il..

Curso de Licenciatura em Educação Física. Universidade
Estadual de Ponta Grossa.

1. Pedagogia do esporte - fundamentos. 2. Jogos – ensino. 3.
Educação Física escolar. I. Pereira, Claudia Moraes e Silva. II. T.

CDD : 796

APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL



A Universidade Estadual de Ponta Grossa é uma instituição de ensino superior estadual, democrática, pública e gratuita, que tem por missão responder aos desafios contemporâneos, articulando o global com o local, a qualidade científica e tecnológica com a qualidade social e cumprindo, assim, o seu compromisso com a produção e difusão do conhecimento, com a educação dos cidadãos e com o progresso da coletividade.

No contexto do ensino superior brasileiro, a UEPG se destaca tanto nas atividades de ensino, como na pesquisa e na extensão. Seus cursos de graduação presenciais primam pela qualidade, como comprovam os resultados do ENADE, exame nacional que avalia o desempenho dos acadêmicos e a situa entre as melhores instituições do país.

A trajetória de sucesso, iniciada há mais de 40 anos, permitiu que a UEPG se aventurasse também na educação a distância, modalidade implantada na instituição no ano de 2000 e que, crescendo rapidamente, vem conquistando uma posição de destaque no cenário nacional.

Atualmente, a UEPG é parceira do MEC/CAPES/FNDE na execução dos programas de Pró-Licenciatura e do Sistema Universidade Aberta do Brasil e atua em 40 polos de apoio presencial, ofertando, diversos cursos de graduação, extensão e pós-graduação a distância nos estados do Paraná, Santa Catarina e São Paulo.

Desse modo, a UEPG se coloca numa posição de vanguarda, assumindo uma proposta educacional democratizante e qualitativamente diferenciada e se afirmando definitivamente no domínio e disseminação das tecnologias da informação e da comunicação.

Os nossos cursos e programas a distância apresentam a mesma carga horária e o mesmo currículo dos cursos presenciais, mas se utilizam de metodologias, mídias e materiais próprios da EaD que, além de serem mais flexíveis e facilitarem o aprendizado, permitem constante interação entre alunos, tutores, professores e coordenação.

Esperamos que você aproveite todos os recursos que oferecemos para promover a sua aprendizagem e que tenha muito sucesso no curso que está realizando.

A Coordenação



SUMÁRIO



- PALAVRAS DOS PROFESSORES 7
- OBJETIVOS E EMENTA 9


P RINCIPAIS FUNDAMENTOS DA PEDAGOGIA DO ESPORTE 11

- SEÇÃO 1- PEDAGOGIA DO ESPORTE... O QUE É? 13
- SEÇÃO 2- EDUCAÇÃO ESPORTIVA NO PROCESSO ESCOLAR:
O QUE É NECESSÁRIO SABER? 17
- SEÇÃO 3- O JOGO COMO MEIO DE ENSINO... MÉTODOS DE ENSINO
DE APRENDIZAGEM 25

O ENSINO DO JOGO DENTRO DOS ESPORTES 39

- SEÇÃO 1- OS JOGOS E OS ESPORTES COLETIVOS 41
- SEÇÃO 2- O ENSINO DE ESQUEMAS TÁTICOS DE JOGOS NA
EDUCAÇÃO ESPORTIVA 67
- SEÇÃO 3- EDUCAÇÃO ESPORTIVA PARA OS ESPORTES INDIVIDUAIS:
UM ADENDO NECESSÁRIO 80

P OSSIBILIDADES PRÁTICAS DE JOGOS PARA O ENSINO DO ESPORTE NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR 93

- SEÇÃO 1- JOGOS DE INVASÃO 96
 - SEÇÃO 2- JOGOS DE REDE/PAREDE 101
 - SEÇÃO 3- JOGOS DE REBATIDA/CAMPO 104
 - SEÇÃO 4- JOGOS DE ALVO 107
-
- PALAVRAS FINAIS 113
 - REFERÊNCIAS 115
 - NOTAS SOBRE OS AUTORES 117
- 

PALAVRAS DOS PROFESSORES



*“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar possibilidades para sua
produção ou a sua construção.
Quem ensina aprende ao ensinar
e quem aprende ensina ao aprender”*

(Paulo Freire)

Caros Alunos!

É com grande satisfação que apresentamos o Livro da disciplina de Pedagogia do Esporte II. Como se sabe, o esporte é um fenômeno social e cultural presente no Brasil e no mundo e sua prática é constante por crianças e adolescentes, seja ela no ambiente escolar, nas áreas de lazer, nos clubes e escolinhas esportivas ou em qualquer outro espaço que possibilite a prática esportiva.

Por entender o esporte como parte da vida dos seres humanos é necessário discutir como ensinar o esporte na educação física e, conseqüentemente, como desenvolver em nossos alunos o gosto pela prática de esportes, contribuindo para a qualidade de vida dos mesmos.

Neste livro, vocês poderão se aprofundar nos principais conceitos da Pedagogia do Esporte, identificando o processo de educação esportiva no ambiente escolar, levando em consideração elementos importantes do desenvolvimento motor e cognitivo dos alunos em diferentes faixas etárias.

Em um segundo momento, o livro apresenta aspectos relevantes da construção de um plano de trabalho a partir da Pedagogia do Esporte, sendo necessário ao professor delimitar objetivos gerais e específicos, conteúdo a ser trabalhado (problemas táticos) e as decisões, as habilidades e os movimentos que serão realizados pelos alunos para solucionar os desafios lançados no processo de ensino-aprendizagem.

No terceiro ponto trabalhado por este livro, vocês, acadêmicos e futuros professores terão acesso a algumas atividades práticas, diferenciadas pela classificação geral dos jogos, que poderão ser utilizadas no estágio e na prática docente. São sugestões de jogos de invasão, de rede/parede, de rebatida/campo e de alvo que poderão servir como base de um planejamento de aula para o ensino do esporte através dos jogos.

Desejamos que este livro contribua com a formação profissional de vocês, acadêmicos, e que os instigue a estudar para além deste livro, contribuindo com o desenvolvimento da área de Pedagogia do Esporte, para que esta avance nos estudos acadêmicos e profissionais.

Uma boa leitura a todos e bons estudos!



OBJETIVOS E EMENTA



OBJETIVOS

- Compreender os principais fundamentos da Pedagogia do Esporte.
- Compreender o ensino do jogo dentro dos Esportes Coletivos e Individuais.
- Identificar as categorias de jogos no ensino dos esportes e como trabalhar elementos de ataque, transição e defesa em possibilidades práticas.

EMENTA

Pedagogia do Esporte II

Concepção de Esporte como conteúdo do componente curricular da disciplina Educação Física. Metodologia de ensino e aprendizagem do esporte. Componentes que estruturam os esportes coletivos: ataque, transição e defesa. Componentes que estruturam os esportes individuais.



Principais Fundamentos da Pedagogia do Esporte

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

O acadêmico deverá ser capaz de:

- Compreender o esporte enquanto componente curricular.
- Compreender a importância do jogo como componente essencial para a pedagogia do esporte e como utilizar o mesmo como meio de ensino.

ROTEIRO DE ESTUDOS

- SEÇÃO 1 - Pedagogia do esporte... O que é?
- SEÇÃO 2 - Educação esportiva no processo escolar: o que é necessário saber?
- SEÇÃO 3 - O jogo como meio de ensino... Métodos de ensino-aprendizagem

PARA INÍCIO DE CONVERSA

Como vocês já estudaram no primeiro livro de Pedagogia do Esporte, a educação física passou por alguns processos em relação ao conteúdo do esporte bastante contraditórios. No início do estabelecimento da educação física enquanto disciplina curricular escolar, o esporte se valorizou como conteúdo quase que exclusivo de trabalho de professores. Influenciados pela educação física tecnicista e esportivista os professores buscavam ensinar modalidades esportivas, bem como olhar para os alunos como futuros atletas de alto rendimento.

Como crítica a esta percepção, teorias começaram a ser elaboradas e pensadas como alternativas de ensino da educação física dentro de um caráter mais humano e social, pensando o indivíduo como ser social e crítico. Nas primeiras elaborações, o esporte sofreu, pois se pensava que a escola não era um espaço para o esporte tal como estava sendo colocado, o que influenciou na restrição do trabalho com o mesmo dentro da escola.

Buscando um equilíbrio para a problemática colocada, abordagens metodológicas contemporâneas buscam aprofundar maneiras de ensinar o esporte com todos os seus sentidos e significados que possa incorporar, pois este é um fenômeno cultural de nossa sociedade e parte da existência e vivência de muitas crianças e adolescentes.

Neste aspecto, a disciplina Pedagogia do Esporte reflete essa demanda e, atualmente, elabora formas de trabalharmos com o esporte dentro da escola, no que chamamos de iniciação esportiva sem buscar a especialização precoce, mas oportunizando a todos o aprendizado das modalidades coletivas de maneira global e cada vez mais completa.

Esperamos que a disciplina contribua na formação profissional de vocês, enquanto futuros professores, capazes de transformar realidades que ainda enxergam a educação física de maneira tradicional. Além disso, contribuir para a construção de vocês como agentes da educação, não só formal, como informal, buscando compreender o aluno em sua perspectiva total, ou seja, como sujeito social.

SEÇÃO 1

PEDAGOGIA DO ESPORTE...

O QUE É?

.....



O interesse pelo esporte está cada vez maior e sua prática conquista mais adeptos a cada dia. Não é à toa que percebemos uma maior quantidade de pessoas jogando o futebolzinho de final de semana, fazendo a sua corridinha no final da tarde ou suando nas academias das cidades. A cultura esportiva se difunde a tal ponto que o esporte passa a fazer parte da vida das pessoas.

Prática esportiva encontra-se em diferentes tipos de indivíduos, podendo ser homens, mulheres, jovens, adultos, crianças, idosos, atletas, não atletas, pessoas com deficiências, pessoas em reabilitação, dentre outras. Nesse aspecto, podemos dizer que o esporte deixa de ser uma prática esportivizada e profissionalizante para ser entendido como um fenômeno sociocultural, plural e complexo.

A Pedagogia do Esporte é uma linha de pesquisa dentro da área de Educação Física que objetiva formular e debater formas de trabalho com o esporte no processo de iniciação esportiva de crianças e adolescentes. Entende o esporte como um fenômeno sociocultural, plural e complexo, indo além da compreensão do mesmo como prática esportivizada, voltado apenas para o desenvolvimento de gestos técnicos, restrito em suas possibilidades de aplicação (PAES; BALBINO, 2005).

O trabalho com a Pedagogia do Esporte fundamenta-se em três pressupostos. O primeiro refere-se à função educacional do esporte,

A pedagogia do esporte é definida como o campo do conhecimento que investiga a prática educativa, especificamente pelo esporte.

A abordagem pedagógica do esporte tem associação tanto com a pedagogia geral (aspecto educativo do esporte), à qual se liga pela questão da aprendizagem, formação, desenvolvimento e educação, quanto com as ciências do esporte (aspecto motriz), às quais se liga pelo corpo e movimento (VANCINI et al., 2015, p. 139).

no sentido de utilizar o esporte como conteúdo e ferramenta para a formação de indivíduos.

O segundo ponto relaciona-se ao foco de trabalho, o qual se volta inteiramente em quem joga, isto é, o indivíduo praticante de determinada modalidade. E, por fim, o deslocamento das discussões das sequências pedagógicas previamente estipuladas para o âmbito dos procedimentos pedagógicos (metodológicos

e socioeducativos), ou seja, nas formas de ensinar o ensino do esporte, levando em consideração diversos fatores sociais, culturais e motores presentes no grupo trabalhado (PAES; BALBINO, 2005).

Isto significa que, em qualquer que seja a perspectiva de trabalho com o esporte e seus múltiplos significados, é importante a definição de procedimentos pedagógicos baseados nas referências metodológicas e socioeducativas. Os procedimentos metodológicos referem-se a aspectos físicos, técnicos e táticos da prática esportiva,

enquanto que o referencial socioeducativo está pautado no trato de valores, princípios e modos de comportamento.

É a partir desta relação que o contexto da Pedagogia do Esporte se estabelece, levando em conta o desenvolvimento motor, cognitivo, psicológico, filosófico e social, trabalhado de forma articulada, contribuindo para o desenvolvimento integral do aluno.

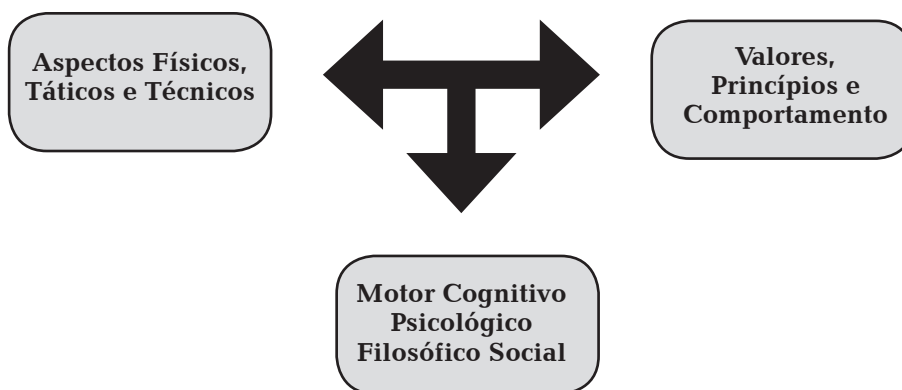


Figura 1. Referência Metodológica e Socioeducativa. Fonte: Paes; Balbino (2005).

Mas.... Como trabalhar estes elementos?

O aspecto motor evidencia o trato com o movimento no processo de ensino, o treinamento no sentido educacional e a prática esportiva. É a partir deste que o professor trabalha com o desenvolvimento de capacidades físicas e aquisição de habilidades básicas e específicas.

No aspecto cognitivo, o professor busca desenvolver as múltiplas inteligências do aluno através das reflexões que o grupo realiza durante as atividades. Concomitantemente, aspectos psicológicos podem ser desenvolvidos no que se refere a "aspectos inter e intrapessoais de quem joga, pois a prática esportiva, em qualquer situação, configura-se como facilitadora de intervenções, visando o autoconhecimento e a autoestima dos alunos" (PAES; BALBINO, 2005, p. VII).

Quando nos remetemos aos aspectos filosóficos e sociais, não há como pensar o esporte a partir de uma visão crítica do fenômeno e a interferência nas experiências individuais e coletivas de seus praticantes. Elementos como cooperação, inclusão, autonomia, coeducação e convivência engendram o sentido da prática do esporte como fenômeno social.

O Esporte enquanto processo educativo, para Tubino e colaboradores (2007), pode ser entendido como fenômeno sociocultural cuja prática é considerada direito de todos e que tem no jogo o seu vínculo cultural e na competição seu elemento essencial, o qual deve contribuir com a formação e aproximação dos seres humanos ao reforçar o desenvolvimento de valores como a moral, a ética, a solidariedade, a fraternidade e a cooperação, o que pode torná-lo um dos meios eficazes para a convivência humana.

Dentre as variáveis do esporte podemos elencar algumas delas, tais como: esporte de excelência, esporte de lazer; esporte relacionado à saúde, à qualidade de vida e a fins terapêuticos; e o esporte escolar. Especificamente, o esporte no âmbito escolar, para além do ensino da técnica e tática das modalidades esportivas coletivas e individuais, prioriza a transmissão de valores, atitudes e habilidades, auxiliando na formação do caráter e na descoberta das possibilidades de movimento. Além disso, procura transmitir a cultura esportiva e formar cidadãos que saibam utilizar as diversas práticas corporais ao longo da vida, tomando gosto pela atividade física.

“Tornar a prática do jogo [...] um veículo de significados múltiplos e construtivos de valores na compreensão de quem joga indica a necessidade de entender o jogo em seu caráter educativo, no sentido mais amplo de seu entendimento, nos mais diversos contextos em que é utilizado, auxiliando no autoconhecimento de quem joga, na exploração de seus potenciais diversos” (PAES; BALBINO, 2005, p. VIII).

É a partir dessa reflexão inicial que chegamos ao **jogo** como elemento estruturante do processo de ensino-aprendizagem do esporte. O jogo é a célula básica do fenômeno esporte, ou seja, um subsistema do esporte. Como componente pedagógico estimula as competências específicas possibilitando um desenvolvimento integral do aluno.

Nesta perspectiva, os jogos populares, esportivos, olímpicos e não olímpicos, como meio de promover a inclusão de crianças e adolescentes nos esportes, não podem estar desconectados da prática pedagógica.



SEÇÃO 2

EDUCAÇÃO ESPORTIVA NO PROCESSO ESCOLAR: O QUE É NECESSÁRIO SABER?

.....

A ampliação do ano letivo do Ensino Fundamental (i.e., anos iniciais: 1º ao 5º ano a anos finais: 6º ao 9º ano) exige uma nova distribuição dos conhecimentos para a área de Educação Física e, especificamente, na Pedagogia do Esporte. A educação esportiva é o eixo comum e estruturador do conhecimento, ou seja, o ponto de partida da cultura corporal e esportiva, o que permite uma alfabetização dos esportes e uma introdução à iniciação esportiva. Sendo assim, vale apontar para uma nova forma de olhar para o esporte dentro do processo educacional, como descrito na Tabela 1.

Tendo a especialização precoce um elemento a ser evitado no ensino do esporte, Sadi (2010, p. 21) propõe uma orientação no

conteúdo esporte nas diferentes séries da Educação Básica. Para os três primeiros anos do Ensino Fundamental busca-se referenciar o esporte de maneira generalizada, os quais seriam níveis preparatórios para o aprendizado, ainda que a partir do terceiro ano, é possível perceber uma transição para os níveis superiores, como ilustra a Figura 2 abaixo:

Nível Preparatório 1 = 1º ano (alfabetização dos esportes)
Nível Preparatório 2 = 2º e 3º anos (introdução à iniciação esportiva)
... transição
Nível 1 = 4º e 5º anos
Nível 2 = 6º e 7º anos
Nível 3 = 8º e 9º anos
Nível 4 = Ensino Médio

Figura 2. Quadro de distribuição dos níveis da Pedagogia do Esporte.

Tabela 1. Idade, ano e nível da Pedagogia do Esporte no Ensino Fundamental. T: Transição; EM: Ensino Médio; NP1: Nível Preparatório 1; NP2: Nível Preparatório 2. (GEEP, 2008).

Idade	06	07-08	T	09-10	11-12	13-14	15-17
Ano do Ensino Fundamental	1	2 e 3	T	4 e 5	6 e 7	8 e 9	EM
Nível da Pedagogia do esporte	NP1	NP2	T	1	2	3	4

Fonte: Sadi (2010).

O desenvolvimento de técnicas e táticas a partir do 3º ou 4º ano do Ensino Fundamental deve ser integrado aos outros conteúdos da Educação Física (expressões da ginástica, dança, lutas, jogos da cultura popular e outros trabalhos corporais) quando se pensa em manutenção da saúde e em estabilidade de trocas de energia para a realização de movimentos.

O ensino das técnicas não deve estar apoiado nas destrezas e habilidades fragmentadas e individualizadas, mas sim priorizar o ensino dentro dos jogos. Ensinar técnicas nesta concepção implica em assumir tarefas práticas com os alunos a partir das necessidades dos mesmos, que serão solucionadas a partir do jogo. Assim como o ensino das técnicas precisam de um tempo longo para o aprendizado, o processo de assimilação de táticas também é lento, podendo durar dois ou três anos. Tal processo é parte do universo tático das crianças e ensinar técnicas e táticas a partir de modelos tradicionais não conduz a uma aprendizagem significativa (SADI, 2010).

"A partir da mudança da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de 1996, que estabelecia para a área de Educação Física a necessidade de um conhecimento sistematizado, implicando com isso o tratamento de 'componente curricular', foi possível organizar e sequenciar conteúdos e assim fazer com que a Educação Física saísse do seu caráter puramente prático, ou seja, como mera atividade" (SADI, 2010, p.22).

O esporte como conteúdo hegemônico da Educação Física pode e deve ser reformulado e ressignificado pelos professores e profissionais da área. Os conteúdos da Pedagogia do Esporte devem ser vistos como uma abordagem metodológica (concepção de ensino) que pode ser reelaborada pelos professores diante das diversas realidades das escolas brasileiras.

Neste aspecto, a opção de Sadi (2010) por orientar o processo de ensino-aprendizagem por níveis permite aos professores dosar e sequenciar os conhecimentos esportivos adaptando-os à realidade e à cultura dos alunos, de forma a assegurar uma aprendizagem significativa e eficaz. Assim, propõe-se em um primeiro momento um ambiente rico e diversificado de brincadeiras e jogos para as

crianças pequenas (i.e., níveis preparatórios) para, posteriormente, investir na educação esportiva básica (i.e., níveis 1, 2, 3 e 4).

Buscamos em Pablo Juan Greco outra referência na educação esportiva e nos processos de iniciação nos esportes: a abordagem da Iniciação Esportiva Universal. A abordagem da Iniciação Esportiva Universal visa a melhoria sistemática, planejada, consciente e duradoura do nível de desempenho em qualquer atividade esportiva e do cotidiano. Greco, Benda e Ribas (1998) apontam que o sistema de formação esportiva é formado a partir de quatro estruturas: administrativa, instituições, áreas de aplicação, conteúdos e temporal. A estrutura temporal "abrange uma sequência de fases e momentos que caracterizam e compõe os diferentes níveis de rendimento esportivo, conforme as diferentes faixas etárias e acervo de experiência" (GRECO; BENDA; RIBAS, 1998, p. 63).

O objetivo da fase temporal é facilitar o desenvolvimento posterior de habilidades esportivas complexas, necessárias para se alcançar êxito na atividade esportiva. Portanto, Greco, Benda e Ribas (1998, p. 64) trabalham com o conceito de ensino-aprendizagem-treinamento (EAT) por considerar "que não existe treinamento sem a fase de ensino-aprendizagem e não é possível ensinar-aprender sem proceder ao treinamento daquilo que foi ensinado-aprendido".

Preocupados com a especialização precoce e a aplicação de atividades de alto rendimento para crianças em processo de desenvolvimento, os autores criticam as etapas de desenvolvimento pautadas em Principiante, Avançado e Alto Nível. Tal denominação não define de forma precisa o processo de treinamento. Portanto, reforçam a ideia de se trabalhar em torno ao conceito de ensino-aprendizagem-treinamento.

Nós aceitamos o treinamento com crianças e adolescentes como um passo dentro do processo de ensino-aprendizagem-treinamento e não com o objetivo de atingir altos rendimentos. Treinamento com crianças e adolescentes é treinamento de

formação, de preparação para uma vida salutar, onde a atividade física é um meio que o indivíduo conscientizou (GRECO; BENDA; RIBAS, 1998, p. 65).

Dessa forma, o processo de ensino-aprendizagem-treinamento é um processo complexo e planejado para a melhora do rendimento e produção de adaptações morfológicas e funcionais. O treinamento deve ser entendido como uma orientação do desenvolvimento de suas capacidades sem especificidade da modalidade esportiva, ou seja, deve buscar uma quantidade variada e criativa de experiências de movimentos em todas as áreas (GRECO, 2001).

A estrutura temporal divide-se em nove fases que adequam os conteúdos a serem desenvolvidos, considerando que o processo de ensino-aprendizagem-treinamento deve inter-relacionar-se com alternativas pedagógicas. Inicia-se com o desenvolvimento da coordenação para posteriormente desenvolver a técnica esportiva (GRECO, 2001).

As fases dividem-se em: Pré-escolar (3 a 6 anos); Fase Universal (6 a 12 anos); Fase de Orientação (13 a 14 anos); Fase de Direção (14 a 16 anos); Fase de Especialização (16 a 18 anos); Fase de Recreação e Saúde (16 anos); Fase de Aproximação/Integração (18 a 21 anos); Fase de Alto Nível (21 anos) e Fase de Readaptação (a partir dos 18 anos) (GRECO; BENDA; RIBAS, 1998).

Abaixo reproduzimos o esquema apresentado pelos autores, o qual facilita o entendimento das fases de ensino-aprendizagem-treinamento expostos pela metodologia da Iniciação Esportiva Universal.

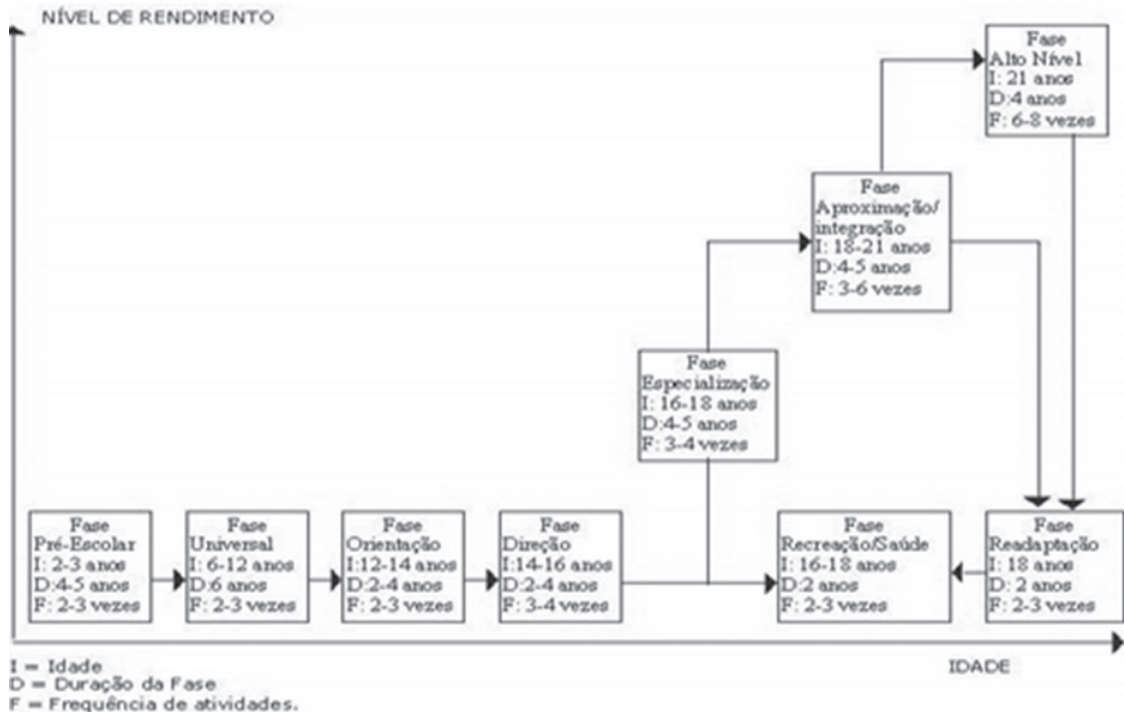


Figura 3. Fases dos níveis de rendimento esportivo. Fonte: Greco; Benda (1998).

Até os 12 anos, o aprendizado acontece pelo desenvolvimento de capacidades coordenativas, com a presença forte do lúdico. Como ferramentas de trabalho é indicado a utilização de jogos de perseguição e estafetas, jogos reduzidos, iniciação às técnicas e táticas nos esportes.

Dos 12 aos 16 anos ocorre a fase de correção dos erros técnicos no intuito de ampliar o repertório motor. O jogo de futsal, por exemplo, pode ser utilizado de maneira recreativa e educativa, base para a ação motora inteligente. Atividades com situações reais de jogo são utilizadas no treinamento, tais como ataques e contra-ataques.

A partir dos 16 anos o aluno poderá optar, de acordo com seu estágio de desenvolvimento, entre o esporte de alto nível ou recreacional, pois a base motora está totalmente formada. Aperfeiçoa-se o potencial físico, técnico e tático para possíveis competições (GRECO; BENDA, 1998).

Diante da organização representada pelos autores, podemos identificar que a educação esportiva deve estar vinculada a processos de maturação e crescimento dos alunos. O professor de educação física deve estar atento às características de cada etapa para que possa aplicar conteúdos de maneira adequada, sem se pautar pela especialização precoce, elemento criticado pela Pedagogia do Esporte.

A educação esportiva e a iniciação esportiva apresentam alguns princípios, propósitos e intervenções pedagógicas que vão além do olhar para o crescimento maturacional do aluno. O professor deve focar seu trabalho nos interesses, necessidade e possibilidades de quem joga. Assim, é fundamental clarear os objetivos que orientam a prática do técnico-professor de esporte, os quais devem estar interligados aos princípios pedagógicos, valores e ideias. O interesse da criança está mais próximo do jogar livremente, experimentar o jogo, conhecer e criar movimentos, conviver e brincar com outras crianças (FERREIRA; GALLATI; PAES, 2005).

É importante que o aluno seja sujeito de um processo que o leve compreender o jogo em sua totalidade, observando a importância e valor de seus colegas de equipe, dos adversários e de si mesmo. Assim, Ferreira, Gallati e Paes (2005) apontam que o aluno deve conhecer a técnica do jogo (i.e., fundamentos), integrada a sua lógica tática (i.e., defensiva, ofensiva e de transição) que deve dar espaço para manifestações individuais, mas conscientes de sua importância para o coletivo.

O professor deve utilizar facilitadores pedagógicos que englobem estes aspectos de maneira conjunta e inter-relacionada, buscando o prazer da criança em participar do processo de aprendizagem, adequando o ensino às possibilidades de execução e compreensão por parte de quem joga. Nesse sentido, o ensino do esporte deve levar em consideração questões intrapessoais (i.e., autoestima, autoconfiança, tomada de decisão), desenvolvimento psicocognitivo e aquisição de habilidades motoras (i.e.,

manipulação, estabilização e locomoção), e as relações interpessoais (i.e., cooperação), em detrimento de resultados, especialização e competição desvinculada de fins educativos (FERREIRA; GALLATI; PAES, 2005).

A Figura 4, a seguir, sintetiza os principais aspectos que devem ser observados pelo professor no ensino dos esportes.

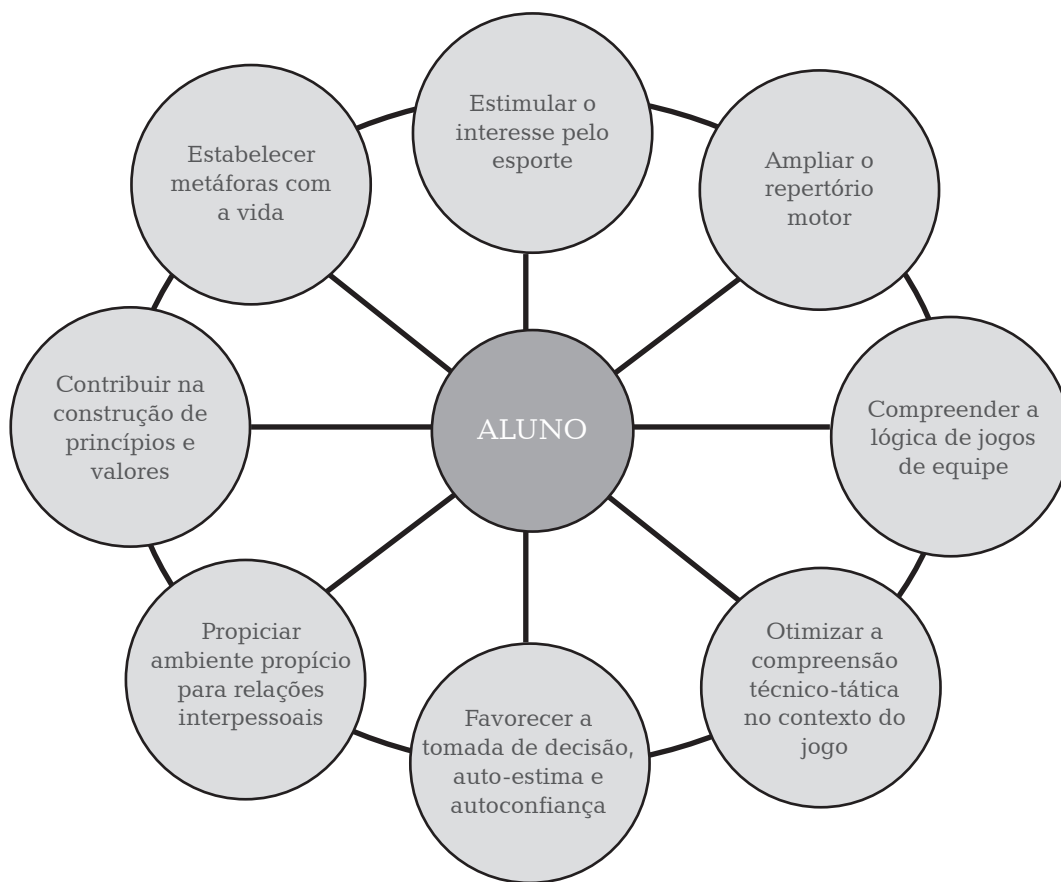
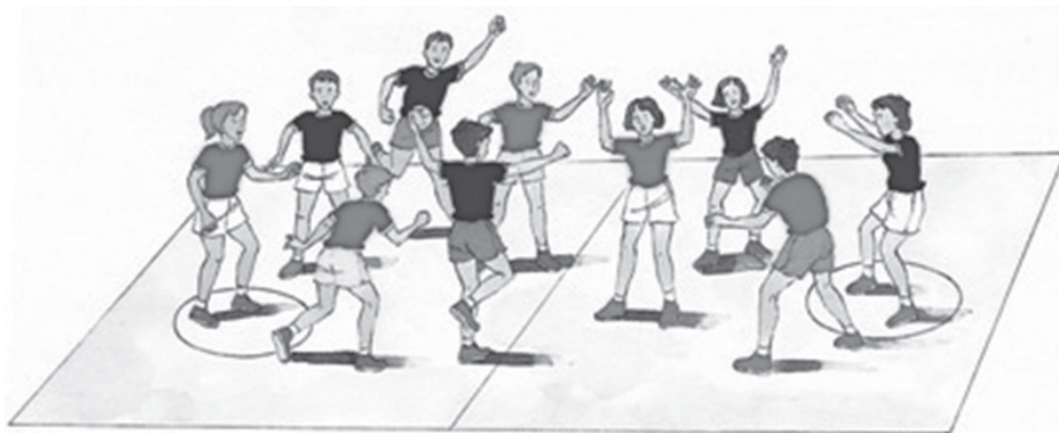


Figura 4. Possibilidades da iniciação esportiva a serem otimizadas pelo pedagogo do esporte. Fonte: Ferreira; Gallati e Paes (2005, p. 125).

SEÇÃO 3

O JOGO COMO MEIO DE ENSINO... MÉTODOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM



Neste tópico centramos a discussão no jogo enquanto elemento essencial para o ensino do esporte na educação física escolar e alguns dos principais métodos de ensino do jogo. Tratamos de alguns autores presentes na seção anterior, buscando aprofundar as elaborações dos mesmos em relação aos métodos de ensino.

O jogo como meio de ensino do esporte deve ser compreendido como um componente – entre outros componentes – que contribui para que o educando se aproprie do conhecimento esportivo. O jogo é patrimônio cultural e deve ser compreendido também como uma manifestação social presente na cultura e em todas as fases da vida. Deve ser entendido em sua pluralidade e não apenas nas definições, mas também nas suas funções, sentidos e significados que o mesmo apresenta (FERREIRA; GALLATI; PAES, 2005).

O jogo possui um poder facilitador no ensino dos esportes ao estimular aspectos importantes da formação humana do aluno: cooperação, participação e inteligência, requisitos básicos para

a resolução de conflitos que surgem ao longo do jogo, tanto em aspectos técnico-táticos, como aspectos de cunho moral. Além disso, promove a alegria e o prazer em uma prática que nunca se repete, atuando como um fator de motivação e interesse do aluno (FERREIRA; GALLATI; PAES, 2005).

“O jogo acentua a ludicidade de uma prática esportiva, podendo também exercer rigor nas suas exigências técnicas, proporcionando ao aluno melhor compreensão dos fundamentos e da lógica técnico-tática das modalidades esportivas. O jogo nos permitirá ensinar o esporte, proporcionando ao aluno conhecer e tomar gosto por sua prática” (FERREIRA; GALLATI; PAES, 2005, p. 128).

A seguir, a Figura 5 demonstra as características e possibilidades do jogo como facilitador pedagógico:

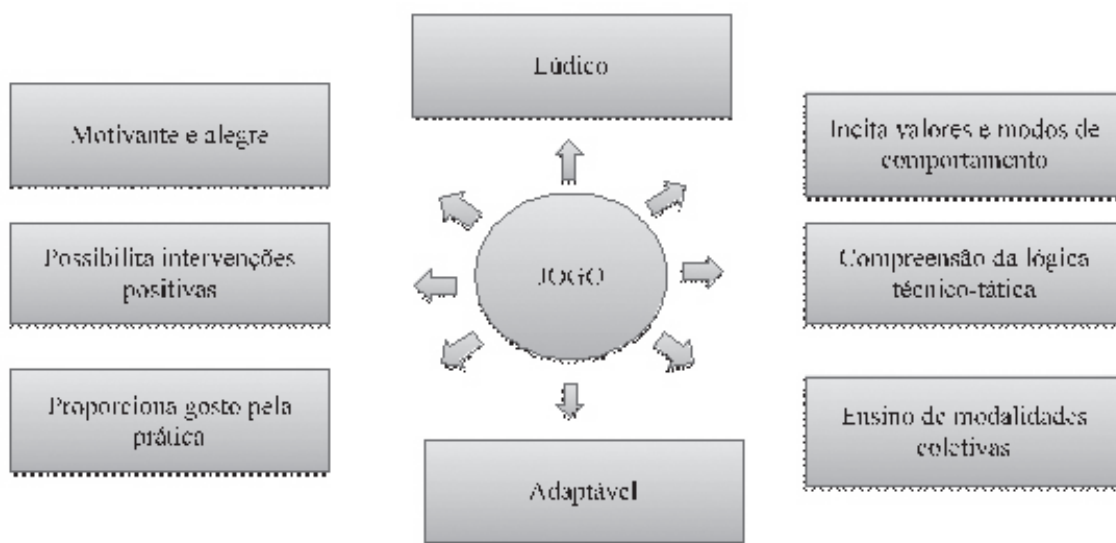


Figura 5. Jogo: características e possibilidades como facilitador pedagógico. Fonte: Ferreira; Gallati e Paes (2005).

Metodologias de ensino do Esporte

Ferreira, Gallati e Paes (2005) afirmam que é preciso jogar para aprender e não aprender para jogar. Assim, o professor deve se colocar enquanto agente principal do processo de ensino-aprendizagem, estar atento para realizar intervenções positivas, ter participação, cooperação, coeducação, emancipação e totalidade de princípios que se refere à Pedagogia do Esporte, indo além da simples administração de uma prática esportivizada.

Uma das primeiras abordagens metodológicas que passaram por esta reflexão vocês conheceram no livro Pedagogia do Esporte I. Nesse fascículo, João Batista Freire propõe uma forma de pensar o jogo resgatando a cultura corporal de movimento dos educandos. João Batista Freire (1989) em seu livro: "Educação de Corpo Inteiro", ao construir uma abordagem metodológica construtivista para o trabalho da educação física na escola, aponta o jogo como principal instrumento pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Defende que através do lúdico, da criatividade e dos desafios lançados no momento da aula, o estudante construirá em conjunto com o professor o conhecimento relacionado ao conteúdo abordado.

O jogo como instrumento pedagógico pode ser classificado em jogos de exercício (i.e., exploração dos movimentos do próprio corpo nos primeiros anos de vida), jogos simbólicos (i.e., simbolizam e representam situações do cotidiano), jogos de regras (i.e., jogos com regras que influenciam nas relações sociais) e jogos de construção (i.e., a criança cria algo na ação) (PIAGET, 1990 *apud* SILVA; GONÇALVES, 2010). Além disso, de acordo com o espaço, podem ser caracterizados como pequenos jogos (ou seja, espaço restrito, poucas regras, simples e flexíveis) e grandes jogos (ou seja, jogos com muita movimentação, complexidade e quantidade de regras, as quais são obrigatórias e rígidas) (SILVA; GONÇALVES, 2010).

Aproximando as reflexões sobre os métodos no ensino dos esportes a partir dos Jogos Coletivos Esportivos, dois princípios básicos

foram elaborados por Dietrich e colaboradores (1984 *apud* FERREIRA; GALLATI; PAES, 2005), os quais regem os diversos métodos para os jogos coletivos: o analítico-sintético e o global-funcional.

O método analítico-sintético pauta-se em cursos de exercícios com ênfase na repetição de tarefas para o aprimoramento técnico, melhorando o jogo formal. Já o método global-funcional parte de jogos menos complexos, onde o aluno vivencia diversas situações-problema semelhantes ao jogo formal. Neste método, o aluno desenvolve melhores condições de interagir com a imprevisibilidade. Através dos jogos, o aluno aprende questões táticas e técnicas das modalidades esportivas.

Tal método foi utilizado como "pontapé inicial" para elaborações sobre a iniciação esportiva e diversas metodologias foram criadas para o ensino do esporte através dos jogos, possibilitando o acesso a diversas experimentações de movimentos e situações de jogo. Para Ferreira, Gallati e Paes (2005), não existe apenas uma metodologia correta de ensino do esporte. Os autores defendem que o professor deve conhecer os diversos métodos e sintetizar sua aula de acordo com suas percepções e as necessidades dos alunos.

De acordo com Mesquita e Graça (2006), o conhecimento pedagógico do conteúdo é uma construção que surge para recentrar a atenção sobre a matéria de ensino na formação de professores na necessidade de vincular a formação pedagógica e a formação acadêmica na área. A ampliação do conhecimento sobre o jogo é acompanhado de uma mudança conceitual sobre o ensino do jogo e de uma disposição favorável a essa mudança. Conhecimento, competência e confiança constituem os elementos históricos deste processo.

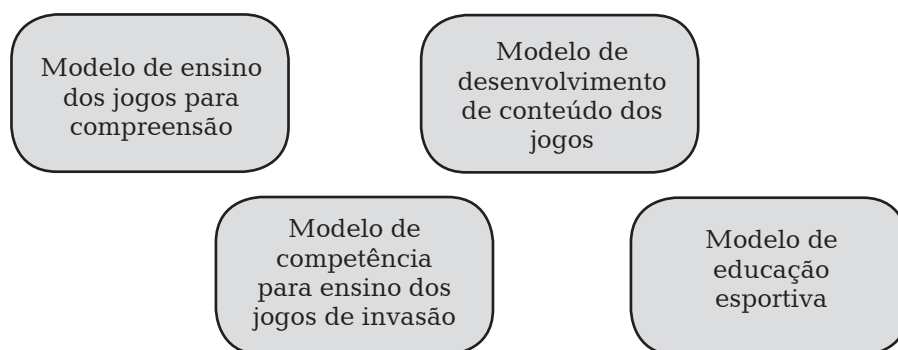
A formação didática na área dos jogos desportivos (JD) visa três preocupações (MESQUITA; GRAÇA, 2006):

- Conhecer o jogo como matéria de ensino, como algo que se pode ensinar.
- Perceber as potencialidades pedagógicas do jogo, do saber jogar com o outro e do saber jogar contra o outro.

- Ser capaz de construir espaços de ensino e treino onde se possa aprender a jogar bem.

Dentro destas três características, o ensino se afasta de uma competência técnica de apenas selecionar, preparar, organizar, gerir atividades, ou a uma competência social de somente organizar grupos, interagir e promover a relação pedagógica e a comunicação. Isso implica na possibilidade de entender o ensino do jogo como uma competência cultural, alicerçada no conhecimento, na compreensão e na identificação do sentido e valores da atividade esportiva. Assim, envolve um processo de aprendizagem social.

Mesquita e Graça (2006) apontam os primeiros modelos para a mudança na concepção de utilização do jogo como conteúdo para trabalhar os esportes no processo educacional dentro e fora da escola. Para os autores, os modelos de instrução para o ensino do jogo desempenham um papel importante, pois oferecem uma estrutura que permite articular o conteúdo com os processos de ensino e aprendizagem, o papel do professor e o papel dos praticantes, as características da tarefa e as relações sociais na aula.



Tais modelos complementam-se em seus enfoques distintos, onde se destacam algumas características, de acordo com Mesquita e Graça (2006, p. 271):

- Necessidade de se criar uma dissonância com as abordagens tradicionais ao ensino dos jogos que se centram na instrução fragmentária e inerte das habilidades técnicas.

- Colocação do jogo no centro da atenção das aprendizagens, valorizando a compreensão do jogo como porta de entrada para o desenvolvimento da competência, subordinando a aprendizagem das habilidades técnicas à necessidade de usá-las no jogo, cuidando das relações de cooperação no seio das equipes, favorecendo inequivocadamente a inclusão, levando a sério a competição e a necessidade de se preparar para ela.
- Importância da competição na concepção do ensino do jogo, tomando-a como um dos traços estruturais dos jogos desportivos e sustentando a necessidade de ter uma visão pedagógica da competição desportiva que acautele a tensão entre competição e inclusão, que seja capaz de enquadrar o debate dos argumentos a favor e contra a competição.
- Consciência e uma disposição favorável a uma modificação dos papéis tradicionais de fornecedor e consumidor de produtos acabados e formatados. Novos papéis, novas bases para a relação didática são também convocados, nomeadamente papéis de autorregulação da própria atividade, por parte dos alunos e papéis de supervisão ativa e treino de jogo, da sua componente tática, por parte do professor.

Foi a partir desses pensamentos iniciais que diversos autores foram afinando a forma de pensar o ensino do esporte para crianças e adolescentes. Scaglia (2010) escreve uma crônica sintetizando os estudos de Riller Reverdito em que apresenta a revisão bibliográfica sobre os estudos contemporâneos da Pedagogia do Esporte. Reverdito (2009) e Scaglia (2010) apontam para a existência de quatro correntes de pensamento, as quais possuem diferenças e aproximações teórico-metodológicas sobre a educação esportiva.

Caro aluno: aprofunde seus conhecimentos. Leia a crônica abaixo e reflita sobre os principais autores e suas reflexões na Pedagogia do Esporte.

**Novas tendências em pedagogia do esporte:
as principais abordagens***

Alcides Scaglia

Almejo com esta quarta e última crônica pedagógica da série novas tendências em pedagogia do esporte, apresentar as principais ideias de alguns autores que venho estudando há certo tempo.

Desse modo, quando me refiro às novas tendências em pedagogia do esporte estou me pautando em autores como: Claude Bayer, Linda Griffin, Paulo Cesar Montagner, Elenor Kunz, Jocimar Daólio, Renato Sadi, Wilton Santana, Roberto Paes, Hermes Balbino, João Batista Freire, Júlio Garganta, Amandio Graça, José Oliveira, Fernando Tavares, Kröger e Roth, Pablo Juan Greco e Benda, Isabel Mesquita, entre muitos outros ao redor do mundo.

Contudo, pautando-me em um dos jovens expoentes nos estudos referentes à pedagogia do esporte, o competente amigo Riller Reverdito, quero destacar suas pesquisas de revisão bibliográfica, onde juntos encontramos alguns pontos interessantes em quatro grupos de pesquisas em pedagogia do esporte, ou melhor, em quatro correntes que se destacam por suas particularidades (peculiaridades teórico-metodológicas) ao mesmo tempo em que apresentam consensos, que as colocam sob a égide das novas tendências em pedagogia do esporte, opondo-se à pedagogia do esporte tradicional, com sua metodologia tecnicista (esta pesquisa originou o livro Pedagogia do esporte: Jogos coletivos de invasão).

Desse modo, de acordo com a revisão bibliográfica de Reverdito é possível dizer que na proposta de Roberto Paes e seu grupo de pesquisa, a qual inclui os professores Hermes Balbino, Larissa Gallatti, Wilton Santana, Henrique, entre muitos outros, a qual se caracteriza como nosso primeiro agrupamento de ideias convergentes e alinhadas, diz que a caracterização da abordagem em Pedagogia do Esporte se faz por meio da pedagogia, com o objetivo de transcender a simples repetição de movimentos, permitindo uma iniciação e formação esportiva consciente, crítica e reflexiva, fundamentada sobre os pilares da diversidade,

inclusão, cooperação e autonomia, sustentando sua prática pedagógica sobre o movimento humano, as inteligências múltiplas, aspectos psicológicos, princípios filosóficos e aprendizagem social. A estratégia-metodologia está condicionada à essencialidade complexa do jogo, em que o jogar somente se aprende jogando. Desse modo, a aprendizagem dos jogos se faz por meio do Jogo Possível – atividades lúdicas, jogos pré-desportivos e brincadeiras populares, tornando-se jogos reduzidos, jogos condicionados e situacionais, envolvidos por um ambiente fascinante e estimulador. Sua fundamentação faz-se sobre o pensamento sistêmico, no seio do construtivismo e da teoria das inteligências múltiplas, na perspectiva de compreender o sujeito a partir de suas capacidades potenciais na dimensão de sua totalidade.

Já, Reverdito, ao estudar em sua revisão as obras do professor João Batista Freire e seus asseclas (onde me incluo), evidenciando uma segunda abordagem, destaca que as mesmas trazem a caracterização de uma abordagem em Pedagogia do Esporte pautada em princípios pedagógicos, em que o processo seja estabelecido em função do sujeito que joga, respeitando suas motivações intrínsecas e humanidade, no comprometimento com o ensinar e com a sua transformação, promovendo o desenvolvimento de sua autonomia, criticidade e a compreensão do fazer, integrada à sua cultura corporal e social.

Ou seja: "A prática pedagógica sustenta-se sobre a diversidade e os princípios pedagógicos do ensinar esportes a todos, ensinar esporte bem a todos, ensinar mais que esportes e ensinar a gostar de esportes. Sua estratégia-metodologia está pautada na aprendizagem do jogo por meio do jogo jogado, sendo o ensino orientado para compreensão do jogo, com o objetivo do desenvolvimento da capacidade tática (cognitiva) em direção à especificidade técnica (motora específica), privilegiando situações de jogos e brincadeiras populares da cultura infantil, metodicamente orientados pelo jogo-trabalho. Os autores apoiam-se nos fundamentos das abordagens interacionista e do pensamento sistêmico-complexo, para as bases da teoria do jogo, privilegiando o aprendizado na interação entre a capacidade de aprender e das diferentes produções culturais já existentes, sendo o jogo principal ambiente dessa interação".

Uma terceira abordagem surge ao revisarmos os principais estudos dos professores portugueses Júlio Garganta e Amandio Graça, especificamos que em suas obras há a caracterização de uma abordagem em Pedagogia do Esporte sobre o jogo e o indivíduo que joga. Sendo o jogo formativo por excelência quando, dependendo

da metodologia, induz ao desenvolvimento da cooperação e da inteligência, nas quais é referencial para uma cultura esportiva, articulando os aspectos fundamentais dos jogos e o conceito à natureza aberta das habilidades, regulada pelos constrangimentos surgidos dos fatores exteriores.

Entretanto, podemos entender que em Garganta e Graça, mesmo sendo possível em sua caracterização visualizar uma linha de pensamento, no qual permite aproximar a prática científica e pedagógica e que nos possibilita entendê-las enquanto abordagens, nas estratégias-metodologias os autores trazem conceitos e orientações que revelam singularidades específicas de suas obras. Para Julio Garganta, a estratégia-metodologia orientada para o ensino do esporte, especificamente os jogos coletivos, deverão acontecer por meio dos jogos condicionados, unidades funcionais, orientados para compreensão do jogo (razões do fazer) e integrado a sua especificidade técnica (modo de fazer), contemplando uma prática transferível a partir da assimilação dos princípios comuns nos jogos, através de formas jogadas acessíveis, motivantes e desafiadoras.

Já em Graça, podemos destacar que a estratégia-metodologia esta pautada para a aprendizagem das habilidades básicas para jogos, para o desenvolvimento da capacidade de jogo, por meio de jogos, atividades simplificadas e modificadas, combinando a exercitação e formas de jogos, facilitando a transferibilidade da exercitação para os jogos, através de situações que exijam duplas tarefas (o quê e como), em função das especificidades das habilidades abertas para os jogos e seu caráter multidimensional.

Sendo assim a fundamentação trazida pelos autores em suas obras está para uma teoria dos jogos esportivos coletivos, sustentados por uma abordagem fenômeno-estrutural, para uma prática transferível das similitudes comuns aos jogos, e sistêmica para a compreensão, operacionalização e otimização da totalidade complexa fenomenal do jogo.

Por fim, ao revisarmos as obras de Kröger e Roth autores do livro "Escola da Bola" e os relevantes estudos dos professores da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Pablo Juan Greco e Rodolfo Benda, encontramos consensos dentre suas obras nos permitindo caracterizar uma quarta abordagem em Pedagogia do Esporte, como muitos pontos em comum, especialmente em sua fundamentação. Na caracterização de sua obra para a Pedagogia do Esporte, de acordo com Kröger e Roth, constitui-se de uma ação pedagógica orientada para o desenvolvimento da cultura do jogar, uma escola da bola natural, livre e variada, orientada e universal a todos os esportes.

Enquanto que, em Greco e Benda, apresenta-se para a iniciação esportiva universal, pautada em uma aprendizagem incidental, sobre o controle e desenvolvimento das capacidades, em meio às inter-relações estabelecidas entre professor e aluno, facilitando o desenvolvimento das capacidades coordenativas, fundamentais para a construção e constituição do potencial do indivíduo, oferecendo-lhe a possibilidade de compartilhar decisões e conscientização político-social, contextualizada em sua ação.

Destacamos que em suas estratégias-metodologias, Kröger e Roth, defendem o ensino dos jogos coletivos por meio de jogos situacionais e de uma aprendizagem incidental, para o desenvolvimento da capacidade de jogo e das capacidades coordenativas, privilegiando os fatores de pressão (tempo, precisão, complexidade, organização, variabilidade, carga), determinantes da motricidade, para o desenvolvimento das habilidades com bola e da construção de movimentos específicos aos esportes (técnica)).

Já Pablo Greco e Benda, projetam sua proposta orientada para o desenvolvimento das capacidades coordenativas, inicialmente da aprendizagem motora ao treinamento da técnica, por meio de jogos e exercícios dirigidos, de perseguição e estafetas, em conformidade com o desenvolvimento da capacidade de jogo ao treinamento tático, também através de jogos funcionais e situacionais, privilegiando fatores de pressão (tempo, precisão, complexidade, organização, variabilidade e carga), determinantes da motricidade.

Contudo é fundamental destacar que tanto Kröger e Roth quanto Greco e Benda, fundamentam suas obras sobre uma visão que se compreende como progressista, na integração entre as ciências biológicas e pedagógicas, subsidiados pelas teorias de controle e aprendizagem motora, da psicologia geral e cognitiva, nas áreas da aprendizagem formal e incidental e criatividade.

Portanto, ao final desta breve sequência de quatro crônicas pedagógicas, quis apresentar as novas tendências em pedagogia do esporte, de modo a buscar contribuir com a discussão premente que se inicia na Educação Física, mais precisamente em ciência do esporte.

Para interagir com o autor: alcides@universidadedofutebol.com.br

*Crônica apresentada pelo autor em 09/06/2010

no link: <http://universidadedofutebol.com.br/>

novas-tendencias-em-pedagogia-do-esporte-as-principais-abordagens

O conteúdo de jogos nos anos iniciais conduz o trabalho com os esportes de maneira geral, sejam eles coletivos ou individuais. O foco somente nas habilidades manipulativas e atividades técnicas esportivas já foi ultrapassada, sendo a Pedagogia do Esporte uma possibilidade mais ampla na concepção educacional de esporte.

O esporte atualmente se coloca como uma ferramenta de inclusão na medida em que as crianças aprendem jogando de acordo com suas próprias vivências e experiências. Neste aspecto, os professores devem ser os responsáveis para apresentar novas maneiras de jogar, possibilitando jogos criativos em que o critério é a capacidade da criança jogar. Tais reflexões atingem modificações vinculadas às regras, equipamentos, tamanho de equipes, placares e áreas de jogo que o professor deve ficar atento para atingir uma eficiência no processo de aprendizagem.

Renato Sampaio Sadi (2010) logo de início nos chama a atenção para a ponderação de que o jogo não pode ser visto como um componente capaz de substituir e esgotar o conhecimento sobre o esporte. Contudo, não se pode negar que é atrativo e motivante no processo de ensino dos esportes.

Entre o jogo e o esporte reside um processo de múltiplas dimensões. Por isso vale ressaltar a importância de definir alguns conceitos essenciais para o entendimento da Pedagogia do Esporte enquanto proposta pedagógica. O termo **modalidade esportiva** é substituído por **atividade esportiva** ou **jogo esportivo**, pois os esportes estão contidos dentro de categorias de jogos (i.e., jogos de invasão, jogos de rede/parede, jogos de rebatida/campo, jogos de alvo), onde é possível trabalhar diferentes modalidades em um determinado tipo de jogo.

No mesmo sentido, o foco no trabalho com as regras esportivas internacionais oriundas das confederações e federações podem colocar-se como elementos limitantes aos iniciantes no esporte. A quantidade de elementos a serem observados pelos jogadores pode fazer com que o jogo não ocorra de forma livre e natural, aparecendo

várias dúvidas em relação a melhor forma de realizar uma determinada jogada. Para este problema a solução na Pedagogia do Esporte é **simplificar as regras**. Com isso o jogador vai progressivamente compreendendo as unidades táticas dos jogos esportivos.

Outro ponto a ser observado é como nos referimos aos praticantes das atividades esportivas. Chamamos de **jogador** o aluno que está em processo de aquisição do jogo, sem perspectiva de aproximar o termo à definição de atleta de competição de alto rendimento. Os jogadores aprendem, reelaboram, criam e motivam-se com diferentes jogos de diferentes culturas e tradições.

“O jogador deve aprender uma determinada tática de jogo dentro do próprio jogo, isto é, jogando e pensando sobre o que faz e o que fez” (SADI, 2010, p. 26).

Diferentemente da perspectiva tecnicista que buscava o ensino do esporte com base na divisão de elementos isolados como controle do corpo, controle da bola, passes e alcance da meta, na Pedagogia do Esporte o jogo é abordado em **unidades funcionais** ou **blocos de orientação**. São organizados a partir da lógica do mais simples para o mais complexo, existindo uma sequência lógica dividida em níveis 1, 2, 3 e 4 (SADI, 2010).

As unidades funcionais e a sequência lógica de tarefas práticas, dicas, exercícios e capacidade de compreender os problemas táticos, por parte dos alunos, terão variação conforme as condições de trabalho do professor e a vivência de jogos que os alunos têm. Prestar atenção neste aspecto ajuda o professor a organizar as possibilidades de trabalho a serem realizadas.

Ressalta-se que, como indicativo inicial, os alunos devem iniciar jogando no nível 1, independente da idade e da série dos mesmos. Isso porque o aluno em seus anos iniciais podem não ter tido a oportunidade de vivenciar uma sequência de jogos elaborados com fins educativos. Começando pelos níveis 1 ou 2, o professor pode equacionar problemas de atraso motor, cognitivo e afetivo, ajustando as diferenças de uma turma através da separação dos espaços da quadra ou por níveis de habilidade.

Tabela 2 - Divisão de uma turma em 4 subsistemas ou níveis de habilidades

Subturma 1
Subturma 2
Subturma 3
Subturma 4

Fonte: Sadi (2010, p. 27).

Outro ponto importante a destacar é que, mesmo que os alunos alcancem o nível 4, as atividades dos níveis 1, 2 e 3 não devem ser abandonadas, visto que constituem uma rica forma de manipular habilidades e movimentos ou podem ainda resolver problemas táticos. Tal organização em níveis auxilia em uma educação esportiva que se dirige a todos os alunos e não apenas aos mais habilidosos, em turmas homogêneas e heterogêneas. Além disso, não há necessidade de se buscar o nível 4 de forma acelerada, mas sim respeitar o **ritmo de aprendizado da turma** e não apenas do aluno.

A partir deste olhar inicial sobre o esporte como componente curricular e as metodologias de ensino, buscamos avançar para a reflexão sobre o ensino dos jogos dentro dos esportes coletivos.



Você sabia que existe uma lei chamada Lei Pelé? Esta Lei, aprovada em 1998, reconhece o esporte em três principais manifestações: esporte educacional, esporte de participação e esporte de rendimento.



Podemos dizer que o esporte possui uma gama enorme de sentidos e significados o que nos possibilita de conceituá-lo como um fenômeno sociocultural polissêmico. Pensar o esporte como conteúdo curricular da disciplina de educação é apenas uma das formas de refletirmos sobre este fenômeno.

O ensino do jogo dentro dos esportes

OBJETIVO DE APRENDIZAGEM

O aluno deverá ser capaz de:

- Compreender o ensino da tática e estratégia de jogo e suas diferenças.
- Compreender o ensino da tática no processo de educação esportiva.
- Compreender a educação esportiva para esportes individuais.

ROTEIRO DE ESTUDOS

- SEÇÃO 1 - Os jogos e os esportes coletivos
- SEÇÃO 2 - O ensino de esquemas táticos de jogos na educação esportiva
- SEÇÃO 3 - Educação esportiva para os esportes individuais: um adendo necessário

PARA INÍCIO DE CONVERSA

Como vocês conseguiram observar na unidade anterior, o conteúdo curricular composto por jogos introduz o ensino dos esportes. Os alunos vivenciam a prática dos esportes, interagem com os pais, familiares e amigos, absorvem o esporte como fenômeno cultural integrante de nossa sociedade e apreendem gestos e atitudes provenientes de suas experiências individuais.

Geralmente os professores de educação física utilizam-se de habilidades manipulativas e atividades com técnicas esportivas para ensinar o esporte e não acreditam que as crianças são capazes de jogar "no jogo", aprendendo através do mesmo.

Neste aspecto, esta unidade objetiva quebrar este tabu lançado aos professores de educação física. Vamos aprender como ensinar as técnicas de determinada modalidade esportiva utilizando a prática do jogo. Sendo assim, vocês, enquanto futuros professores, devem ser responsáveis e criativos na modificação de jogos, tornando cada jogo capaz de ser jogado por criança e adolescente. Tais modificações envolvem mudanças nas regras, nos equipamentos, no tamanho das equipes, nos placares e nas áreas de jogo, levando em consideração o desenvolvimento e maturação física de cada um.

Mãos à obra que o jogo está apenas começando...

SEÇÃO 1

OS JOGOS E OS ESPORTES COLETIVOS

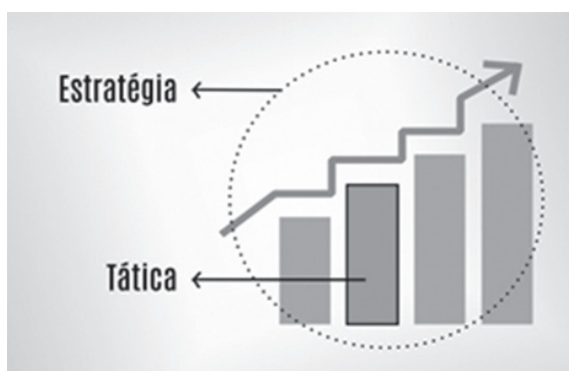
Diferenças entre tática e estratégia

Todo jogo coletivo tem dois objetivos fundamentais: atacar e defender. Existe um terceiro objetivo não muito claro, mas também presente durante um jogo, que são processos de transição de defesa e ataque assim que uma situação de jogo se modifica, bem como colocar a bola em jogo novamente, visando levar certa vantagem sobre o adversário.

Neste aspecto, **estratégia** é o "planejamento global do jogo, ou seja, a somatória das táticas utilizadas" (SADI, 2010, p. 32). É um planejamento que visa o domínio do jogo, a manutenção do espaço e da posse de bola e uma solidez na transição entre defesa e ataque.

A **tática** equivale à funcionalidade do jogo em relação às situações que o mesmo se propõe. Temos como princípios táticos de ataque a conservação da bola, fazê-la progredir pela quadra, terminar com êxito o ataque, enquanto que, por outro lado, é preciso impedir isso, procurando recuperar a bola, atrapalhar sua progressão, proteger a meta como princípios táticos de defesa (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016).

Como a estratégia não existe sem a tática, para o ensino dos esportes coletivos a tática torna-se um grande elemento para a aquisição de habilidades dos jogadores, pois se aproxima a situações reais de jogo, coloca o aluno em situações de pressão, exige que este utilize a inteligência



para jogar e crie autonomia para tomar a melhor decisão. A partir disso, o ensino dos esportes através dos jogos pode se resumir à aplicação de exercícios táticos que englobam tanto o ensino da técnica como o ensino da leitura do jogo e tomada de decisão.

A partir desta concepção de ensino, trabalhamos com o esporte em sua totalidade e não mais de forma fragmentada. Os alunos aprendem a resolver problemas para além da observação e repetição de habilidades isoladas de determinado esporte específico. Nesta perspectiva de ensino, desenvolvemos um conteúdo mais profundo e democrático, adaptado e ajustado às características de quem joga, ao mesmo tempo em que fornecemos uma aparato de padrões motores e características comuns a diferentes modalidades esportivas que podem ser utilizadas pelos mesmos em qualquer prática. Os alunos facilmente vão reproduzir diferentes jogos de invasão ou de rede, retendo um grau de conhecimento dos processos de jogo que podem ser transferidos de um para o outro (SADI, 2010).

Por exemplo, por conta da similaridade entre os jogos de invasão, as crianças são capazes de mudar do futebol para o basquete, do futebol para o handebol, do handebol para o basquete conservando os elementos táticos de jogo. Isto acontece em função do longo tempo para o desenvolvimento de habilidades e princípios comuns às modalidades, das facilidades e estruturas análogas existentes (SADI, 2010).

O Ensino dos Esportes por meio dos jogos esportivos e as táticas de jogo



A Pedagogia do Esporte, como vocês já sabem, possui como princípio fundamental o ensino do esporte por meio dos jogos. Não qualquer jogo, mas aqueles que se aproximam dos esportes: os **Jogos Esportivos**. O jogo esportivo como uma situação de competição, na qual duas equipes equilibradas (cada uma com possibilidade de pontuar) aprendem as bases do esporte. É o ponto de partida do trabalho do professor para com o aluno.

A definição de condições e adaptações para os jogos devem indicar as novas regras, os objetivos táticos, os conteúdos (problemas táticos), os movimentos e habilidades a partir de um tratamento de totalidade de ensino pedagógico e social, como exposto na figura a seguir:



Figura 6. Por dentro do ensino do esporte por meio dos jogos. Fonte: Sadi (2010, p. 36).

As mudanças no ensino do esporte são muito mais do que flexibilizar as regras, mas sim propor uma adaptação ampliada com visão na totalidade. Sadi (2010) apresenta um quadro como exemplo com 4 jogos diferentes que podem ser aplicados tanto na modalidade de futsal ou futebol como no handebol.

Tabela 3. A totalidade no ensino de jogos dentro dos esportes coletivos. Três jogos de futebol/handebol (GEPE, 2007 *apud* SADI, 2010).

Condições de Jogo	Objetivo do Jogo (ataque)	Conteúdo (Problema Tático)	Decisão/Habilidade/ Movimento
Jogo 1 4x4 4 passes = um ponto	Segurar a bola	Manter a posse de bola	Decisão: onde e quando passar a bola Habilidade: passes curtos Movimento: sustentar a bola – posição dos jogadores para receber o passe
Jogo 2 4x4 Bola dentro do gol = 1 ponto	Chutar a bola dentro do gol adversário para marcar	Atacar o gol	Decisão: quando chutar e onde mirar Habilidade: chutando no chão Movimento: chute rasteiro
Jogo 3 4x4 Passando para o jogador-alvo = 1 ponto	Passar a bola para o jogador-alvo posicionado atrás da linha final para marcar	Atacar o gol	Decisão: passar entre os defensores Habilidade: efetuar passes para o jogador- alvo Movimento: sustentar a posição dos jogadores- alvo para receber um passe

Fonte: Sadi (2010, p. 37).

As mudanças que ocorrem nas condições de jogo afetam os objetivos, as táticas, os movimentos e habilidades do jogo. Descrevendo a tabela, Sadi (2010) nos explica:

No Jogo 1, as equipes marcam passando a bola entre os jogadores de forma ininterrupta (quatro passes). Este objetivo se dedica à tática de manter a posse de bola, sendo solucionada utilizando habilidades de passar e receber para auxiliar o jogador que está com a posse de bola.

No Jogo 2, os jogadores marcam chutando à meta adversária e forçando a resolução de problemas táticos de ataque. Eles têm de ser capazes de chutar a bola para obter sucesso nesse jogo.

No Jogo 3, os jogadores marcam passando a bola para seus companheiros posicionados atrás de uma linha de fundo (na qual não poderão se mover). O tamanho da área de jogo também afetará as táticas, habilidades e movimentos utilizados. O campo conduz a necessidade da variação de passe ser maior ou menor, a fim de se chegar ao jogador-alvo, necessitando de habilidades de recepção mais sofisticadas ou não.

Neste exemplo, a afirmação que se estabelece é que o professor pode influenciar o aprendizado do aluno por meio de habilidades durante o jogo e por mudanças nas condições de jogo. O professor observa a necessidade da turma, em geral, e dos alunos, em específicos, para propor jogos favoráveis à aprendizagem necessária. Assim, a cobrança a jogadores que não passam a bola ou exigências de produtividade no momento da aula são suspensas e atenuadas.

As propostas de ensino dos esportes com ênfase nos jogos partem de dois pontos centrais: visam o desenvolvimento de capacidades táticas e de conhecimento do jogo, bem como, paralelamente, objetivam a melhora da coordenação como base para o aprendizado da técnica através da vivência dos exercícios táticos (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016).

A concepção fragmentada de ensino primeiramente da técnica para posteriormente trabalhar situações de jogo está sendo superada por estas novas propostas fomentadas pela Pedagogia do Esporte. Neste aspecto, as habilidades motoras são trabalhadas concomitantemente às habilidades cognitivas, a fim de desenvolver no aluno uma leitura de jogo e inteligência para jogar, mediante as situações que lhes aparecerem.

O aspecto cognitivo em conjunto com o aspecto motor, trabalhados nos jogos coletivos esportivos, buscam gerar autonomia nos jovens praticantes de esporte. O aprendizado de atitudes cognitivo-motoras possibilita ao aluno-atleta atuar taticamente com inteligência aumentando sua capacidade de jogo. O aluno cria um banco consistente de imagens que favorecerá nas mais diversificadas situações de jogo, e isto é adquirido a partir dos exercícios táticos dos jogos (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016).

“[...] se o jogador atua fortemente condicionado pelo modo como ele percebe e entende o jogo, então é preciso reconhecer no processo de ensino-treino tanto a **centralidade da dimensão tático-estratégica** quanto dos **processos cognitivos** ocultos na ação tática e, ainda, a estreita relação entre **conhecimento e tomada de decisão**, pois as representações mentais guiam ou possuem um papel fundamental no comportamento dos jogadores”
(SANTANA, RIBEIRO E FRANÇA, 2016, p. 16).

A Figura 7 apresenta o conceito de cognição permeado por várias situações do aluno:

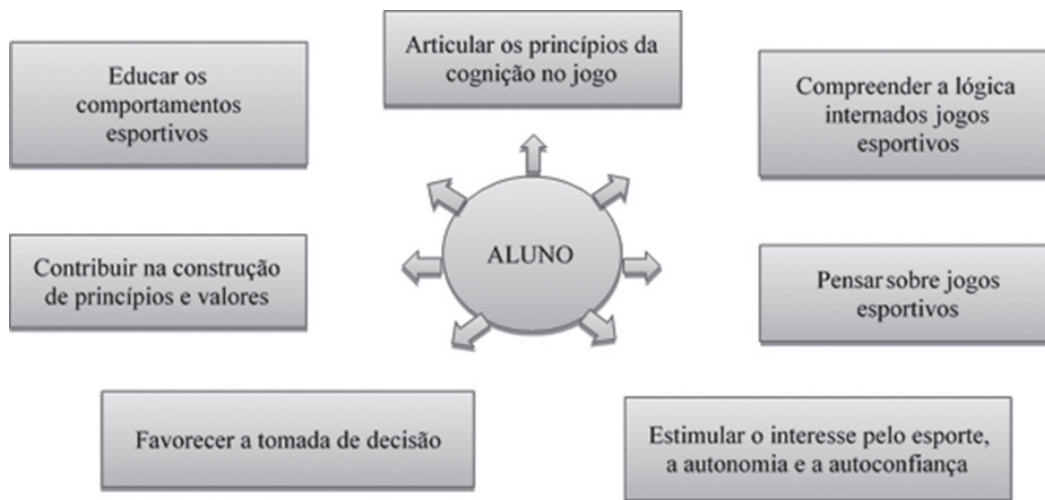


Figura 7. Relação dos aspectos cognitivos com o aluno. Fonte: Sadi (2010, p. 39).

Neste aspecto, entendemos que o trabalho com exercícios táticos podem aglutinar tanto elementos de aprendizagem motora quanto cognitiva, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem-treinamento em sua totalidade. É a partir desta articulação que conseguiremos atingir: 1- o desenvolvimento da habilidade de jogar sem bola; 2- transferir exercícios e formas de treinamento para dentro dos jogos; 3-desenvolver a autonomia e a independência de jogadores; 4- intensificar a motivação dos alunos-atletas; 5- promover uma natureza inclusiva dos jogos, ou seja, modificar os jogos para incluir um maior número de participantes (LIGHT; FAWNS, 2003 *apud* SADI, 2010).

A partir dessa reflexão nos atentaremos no próximo tópico, as principais características dos componentes que fazem parte do planejamento indicado por Sadi (2010): objetivos, conteúdos (i.e., problema tático) e decisão/habilidade/movimento.

Definição de objetivos gerais e específicos no ensino dos esportes através dos jogos

Os objetivos de um jogo ou de uma unidade de jogos no processo de ensino-aprendizagem devem ser flexíveis para se adequarem às necessidades dos alunos, sem estarem voltados para as expectativas do professor. Nesse sentido, dentro de um conjunto de aulas, cinco procedimentos metodológicos indicam como devemos estruturar a atividade docente para poder cumprir e esgotar os conteúdos (SADI, 2010, p. 40):

- a. O professor apresenta os objetivos de ensino e aprendizagem, estimulando o desejo dos alunos de obter novos conhecimentos.
- b. O professor transmite e os alunos assimilam a matéria nova. Este momento depende de antecedentes e pré-requisitos, mas o fundamental é o exercício do pensamento.
- c. Consolidação e aprimoramento dos conhecimentos e habilidades.
- d. Aplicação dos conhecimentos e habilidades.
- e. Verificação dos conhecimentos e habilidades.

A proposta do autor não deve ser acatada como uma receita de bolo, mas deve ser ponderada por nós profissionais mediante as possibilidades de execução. Tal proposta pode ser uma das inúmeras referências para atuação profissional enquanto pedagogos do esporte, a qual se resume na seguinte reflexão:

Cada categoria de jogo é definida pelos **objetivos** (gerais e específicos) que estão relacionados com a possibilidade de pontuar, através do ataque, e prevenir-se, através da defesa. Isto implica em combinar **movimentos** sem bola e as **habilidades** com bola. Por exemplo, em jogos de invasão, os objetivos do ataque incluem a manutenção da posse de bola, a penetração na defesa e em um possível contra-ataque, bem como a transição de uma atitude defensiva para uma postura ofensiva, enquanto que os objetivos associados à prevenção incluem a defesa do espaço (com maior ou menor intensidade), a defesa das metas e o domínio da bola.

Durante uma aula de jogos, o professor poderá modificar um jogo no sentido de fazer os jogadores concentrarem-se na resolução de objetivos específicos. Uma vez que os jogadores virem a necessidade de praticar habilidades para ajudá-los na **solução desses problemas** (estimulados por questões provocativas), o professor poderá introduzir **tarefas práticas**, que são construídas para auxiliar na performance de futuros jogos, bem como no desenvolvimento de habilidades. Após tais tarefas, os jogadores retornarão ao jogo para checar se sua performance melhorou devido à prática de habilidades.

Fonte: Sadi (2010, p. 40).

Tal modelo de referência coloca-se com uma importante orientação para os professores que trabalham com a pedagogia do esporte e a iniciação esportiva com crianças e adolescentes. Neste aspecto, é importante lembrar que toda aplicação prática é precedida por um **planejamento**. Assim, apresentamos uma orientação na preparação das aulas que também pode assentar como um alicerce aos profissionais da área. No plano de aula exposto podemos verificar perguntas que podem ser respondidas mediante o interesse do professor no processo de ensino e os interesses dos alunos no que tange à aprendizagem.

Tabela 4. Proposta de Plano de Aula para Planejamento na Pedagogia do Esporte.

<p>JOGO: _____ Aula: _____</p> <p>Nível: _____</p> <p>CONTEÚDO (problema tático): Qual o problema tático da aula?</p> <p>OBJETIVO: Quais são os objetivos (geral e específico) deste conteúdo?</p> <p>1. JOGO: Que jogo modificado está sendo jogado?</p> <p style="padding-left: 20px;">Condições: Que condições serão postas no jogo para assegurar que os alunos resolvam o problema principal (problema tático)?</p> <p style="padding-left: 20px;">Objetivo: Saberei explicar qual é o objetivo da aula?</p> <p style="padding-left: 20px;">Questões: Depois de iniciado o jogo, quais são as perguntas (e respostas que podem ser antecipadas) para auxiliar os alunos no problema tático e na solução?</p> <p>2. TAREFA PRÁTICA: Que habilidade é apropriada para ajudar os alunos a encontrarem uma solução para o problema tático, quando eles retornarem ao jogo?</p> <p style="padding-left: 20px;">Objetivo: Saberei explicar qual é o objetivo desta tarefa prática a ser apresentado aos alunos para refinar habilidades?</p> <p style="padding-left: 20px;">Dicas: Que dicas serão dadas para ajudar os alunos na aquisição de uma habilidade?</p> <p style="padding-left: 20px;">Variação: Saberei apresentar dicas no sentido de criar desafios maiores ou menores?</p> <p>3. AVALIAÇÃO: Como coordenar o processo de discussão final da aula?</p>

Fonte: GEPE (2007 *apud* SADI, 2010, p. 41).

Percebe-se que os jogos constituem a essência de todo o processo. Isto porque jogar, compreender, criar e competir se mostra como uma lógica que imprime problema e a prática da habilidade acaba por resolver o problema. Portanto, trabalhar o ato de jogar

em conjunto com a resolução de problemas é a chave de todo o processo.

Além das perguntas, lançadas anteriormente, no processo de planejamento, as questões durante a aula podem ser facilitadores na construção do pensamento crítico dos alunos a partir da aula que foi ministrada. Algumas sugestões são propostas por Sadi (2010):

- Relatar os objetivos do jogo.
- Questionar os alunos sobre o que fazer em uma determinada situação.
- Questionar os alunos sobre o porquê de uma solução ser melhor que a outra.
- Ser ouvinte e flexível (se houver respostas previamente elaboradas).
- Forçar escolhas ("esta é a melhor solução?") caso houver respostas elaboradas.

Durante os jogos, as condições devem ser aplicadas para assegurar que os jogadores desenvolvam os **problemas táticos** que são centrais em uma aula, estimulando o aluno a solucionar os problemas por si só, sem a necessidade de impor posições, regras ou situações (SADI, 2010).

Tendo claro a definição de objetivos e um planejamento adequado, o primeiro passo para um processo de ensino-aprendizagem apropriado já está garantido. A partir disso vamos precisar pensar a respeito do processo de ensino durante o jogo e os conteúdos que envolvem tal processo.

O processo de ensino durante o jogo: um olhar para os conteúdos

Ensinar o esporte por meio da compreensão das táticas implica no que chamamos de "ensino por dentro do jogo". O primeiro ponto importante neste processo é conhecer os alunos, ou seja, observá-los

e familiarizar-se com eles, pois isto possibilitará ao professor uma intervenção mais qualificada e inclusiva.

Para evitar processo de exclusão, comuns na educação física, o professor pode se orientar por algumas questões, tais como: O que está acontecendo neste jogo? É isso que eu quero? Quais as mudanças devem ser feitas para ajudar os alunos a jogar com maior eficácia? Devo mudar as condições de jogo? Tais questões podem ajudar o professor a flexibilizar possíveis problemas que possam surgir durante o processo de ensino.

Durante o jogo, dois importantes procedimentos metodológicos devem ser utilizados no momento do ensino do esporte por meio do jogo (SADI, 2010):

- a. Fixar o jogo: os alunos devem fixar o jogo. Para isso é importante que os alunos fixem a situação correta do contexto, a fim de não perdê-la. O professor deve mapear mentalmente quais alunos estão fixando o jogo, solicitando que prestem atenção no professor, utilizando o próprio jogo para a ativação da fixação no jogo.
- b. Reconstruir e repetir o jogo: depois de fixado o jogo, o professor utiliza o processo de reconstrução para identificar o que aconteceu e estimular pensamentos e performances. A repetição facilita a aprendizagem, indicando *como* deveria ocorrer uma determinada situação. A reconstrução e a repetição são potencialmente úteis para o ensino da tomada de decisão.

Independente dos conteúdos que o professor opte em trabalhar é importante que este não se restrinja a apenas uma aula e o jogo aplicado seja esquecido. O professor pode utilizar o mesmo jogo, com ou sem variações, para que os alunos possam passar pelo processo de aprendizagem de maneira completa, sem restrições de elementos.

Scaglia e Reverdito (2009), baseados nas reflexões de Garcia (1990), Conrado e González (1996) e Ehret e colaboradores (2002) definem objetivos gerais e específicos relacionados a possíveis conteúdos de acordo com a faixa etária, considerando como iniciantes indivíduos entre 6 e 7 anos de idade, como podemos ver na Tabela 5 abaixo:

Tabela 5. Objetivos e conteúdos determinados de acordo com a faixa etária.

6 a 8 anos	Objetivo: concentra-se na criação de um acervo motor variado e na exploração diversa de movimentos por meio de atividades lúdicas, brincadeiras/jogos populares, jogos de regras, dirigidos e de perseguição e estafetas, com ênfase em ações que envolvam saídas rápidas, paradas bruscas e mudança de direção.
8 a 12 anos	Objetivos específicos: orientados para aquisição de um conhecimento global e de regras básicas determinantes no jogo, princípios gerais e específicos que regem o jogo, desenvolvimento de habilidades e capacidades coordenativas e perceptivas, jogo em equipe e, espaços amplos, orientados para uma prática livre de imposições táticas para evitar a especialização precoce. Como principais conteúdos a serem trabalhados temos: - defesa: formas flexíveis e variadas de marcação individual, ações prévias de marcação por zona, ação individual contra um oponente com e sem bola, recuperar a bola para evitar o gol, interceptação e ações que dificultem a progressão do adversário. - ataque: formas básicas de técnicas gerais e o jogo em equipe de forma reduzida e simplificada, regras de ação individual frente ao oponente, apoiar o companheiro de equipe, ocupar e atuar nos espaços vazios, identificar um colega melhor posicionado, receber e passar, desmarcar para receber, progredir ou passar, lançar ou fintar e assim por diante.

<p>12 a 14 anos</p>	<p>Os objetivos gerais deverão concentrar-se na aprendizagem de habilidades específicas contextualizadas em situações de jogo. Os objetivos específicos concentram-se em ampliar os conhecimentos das regras e às funções em quadra, sem determinar uma especialidade. Devem-se ampliar os fundamentos técnico-táticos, privilegiando a relação com os companheiros de equipe nos espaços reduzidos. Os conteúdos são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - defesa: tática individual orientada para o adversário, combinação de defesas individuais e de zonas de privilégio das regras de ações individuais apresentadas na fase anterior, mas com aumento do nível de exigência e complexidade de situações. - ataque: jogo posicional orientado, troca de posições na largura e na profundidade, regras de ação em situações de jogo 1:1, 2:1, jogo de transição com um nível maior de exigência que na fase anterior.
<p>14 a 16 anos</p>	<p>Objetivos gerais: concentrados na consolidação das habilidades e capacidades específicas de situações de jogo que integram habilidades individuais a ações coletivas complexas no desenvolvimento do jogo formal. Objetivos específicos: concentram-se no aperfeiçoamento do conhecimento das regras e na especialização das funções em quadra, melhorar e ampliar a execução de habilidades técnico-motoras, aperfeiçoar princípios táticos individuais e grupais, consolidar a aprendizagem dos princípios táticos coletivos e conhecer os sistemas de jogo. Os conteúdos são:</p> <ul style="list-style-type: none"> - defesa: combinação de defesas variadas (transformação) orientadas pela bola e de acordo com as ações do ataque adversário e as ações táticas grupais (trocas, cobertura, bloqueio, ajuda, etc.) além de privilegiar as regras e ações individuais da fase anterior, mas com aumento do nível de exigência e complexidade. - ataque: jogo posicional e trocas orientadas de postos de forma variada, tática individual em postos específicos, tática grupal de jogo e diferentes fases do contra-ataque, regras e ações individuais da fase anterior, mas com aumento do nível de exigência e complexidade.

Fonte: Scaglia e Reverdito (2009).

Assim, podemos verificar que os objetivos elencados devem estar relacionados diretamente com os conteúdos no processo de planejamento. E esta relação se completa com as habilidades, movimentos e tomada de decisões durante a prática do jogo. No próximo tópico vamos relembrar algumas habilidades e capacidades motoras importantes necessárias para o desenvolvimento da performance esportiva dos escolares.

Habilidades e Capacidades Motoras: elementos importantes na relação entre a tomada de decisão e os movimentos motores

Uma das tarefas da educação física, de maneira geral, é proporcionar o desenvolvimento motor de um indivíduo. O desenvolvimento motor implica a crianças e adolescentes o aprendizado de habilidades motoras que auxiliam qualquer indivíduo tanto em tarefas de performance como tarefas cotidianas e necessárias no dia a dia.

As habilidades motoras de acordo com Schmidt e Wrisberg (2010) podem ser classificadas em função da organização da tarefa: 1) habilidades discretas (com início e fim definidos), 2) seriadas (várias ações discretas conectadas) e 3) contínuas (com ação sem início e fim identificáveis); em relação aos elementos motores e cognitivos presentes na tarefa: 1) habilidades cognitivas (tomada de decisão maximizada e controle motor minimizado) e 2) motoras (tomada de decisão minimizada e controle motor maximizado); também quanto à previsibilidade do ambiente: 1) habilidades abertas (ambiente imprevisível) e 2) fechadas (ambiente previsível). Como exemplo, apresentamos o quadro a seguir para esclarecer a diferenciação:

Tipos de habilidades quanto à organização da tarefa		
Discreta	Seriada	Contínuas
Arremessar um dardo	Enfaixar o tornozelo	Pular corda
Tipos de habilidades quanto aos elementos motores envolvidos		
Habilidades Motoras	Transição	Habilidades Cognitivas
Salto em altura	Dirigir um carro de corrida	Jogar pôquer
Tipos de habilidades quanto a previsibilidade do ambiente		
Habilidades Abertas	Transição	Habilidades Fechadas
Jogar futebol	Caminhar na corda bamba	Fazer ginástica

Fonte: adaptado de Schmidt e Wrisberg (2010).

Nesse sentido, para que aconteça o desenvolvimento motor de um indivíduo a partir da aquisição dos diferentes tipos de habilidades, cada pessoa passa por um processo de **aprendizagem motora**, que pode ser conceituado como “as mudanças associadas à prática ou experiência, em processos internos que determinam a capacidade de um indivíduo executar uma habilidade motora” (SCHIMIDT; WRISBERG, 2010, p. 33, p. 213).

Tal definição parte de outro conceito definido pelos autores relacionado às situações em que as pessoas tentam melhorar suas performances de uma ação ou movimento particular, ou seja, as **experiências de aprendizagem**. Podemos resumir este conceito em tentativas deliberadas para o aumento da performance do indivíduo. Neste aspecto é onde encontramos a importância do

profissional e professor de educação física, ao se responsabilizar pelo oferecimento destas experiências para o desenvolvimento motor de crianças, adolescentes, jovens e adultos, cada qual com suas especificidades maturacionais.

Outro ponto importante em termos de habilidades, movimentos e decisões a serem tomadas envolvem elementos de **capacidades físicas**. O ato motor resulta da interação e ação de diferentes capacidades físicas que se adequam com os demais componentes do rendimento esportivo. De acordo com Greco e Benda (1998) envolve fatores de:

- Execução: força e resistência centradas no aspecto energético.
- Controle: representado pelo sistema nervoso central que regula o sistema muscular e de nutrição.

Os autores descrevem um Quadro de diferenciação das capacidades físicas, como podemos ver na Tabela 6:

Tabela 6. Diferença entre as capacidades físicas.

Capacidades	Designação	Características
Motoras	<u>Resistência</u> <u>Força</u>	Determinadas fundamentalmente pelos processos energéticos.
Coordenativas	<u>Condução</u> de movimentos <u>Adaptação</u> de movimentos <u>Aprendizagem</u> de movimentos	Determinadas fundamentalmente pelos processos psicomotores de condução e regulação do movimento
Mistas	<u>Velocidade</u> <u>Flexibilidade</u>	Onde os dois elementos anteriormente citados interagem, sendo até hoje difícil determinar um nível de predominância.

Fonte: Greco; Chagas (1998).

Na definição proposta pelos autores, as **capacidades motoras** são caracterizadas pelo consumo energético no nível da célula muscular. Por resistência entende-se a capacidade psicofísica do atleta em suportar a fadiga ou recuperar-se rapidamente do esforço físico. De acordo com a massa muscular utilizada, pode ser classificada em resistência **geral** (independente do esporte praticado) e resistência **específica** (ou localizada, relacionada a um tipo especial de prática esportiva). Já em relação ao consumo de energia, pode ser definida em **aeróbica** (utilização de oxigênio suficiente) e **anaeróbica** (suprimento de oxigênio insuficiente). Por fim, em relação à forma de trabalho da musculatura temos a resistência **estática** (sem movimento articular) e a resistência **dinâmica** (com movimento articular) (GRECO; CHAGAS, 1998).



Em relação à força enquanto capacidade motora, esta é essencial em qualquer movimento que executamos na vida diária. Diferentes autores já determinaram várias definições para a capacidade de força. Weineck (1989 *apud* GRECO; CHAGAS, 1998) classifica a força muscular em força **geral** (todos os grupos musculares, independente da modalidade esportiva) e força **especial** (grupos musculares específicos desenvolvidos em gestos técnicos de uma determinada modalidade). Outra classificação bastante comum entre diferentes autores é a divisão entre **força**

máxima (podendo ser dividida em força máxima estática e força máxima dinâmica); **resistência de força** e **força de explosão**, como definimos a seguir:

- Força máxima estática: maior força que o músculo pode obter em uma contração voluntária contra uma resistência insuperável.
- Força máxima dinâmica: maior força que o músculo pode obter em uma contração voluntária no desenvolvimento do movimento.
- Resistência de força: capacidade do organismo resistir à fadiga em caso de performance de longa duração, podendo ser dinâmica ou estática.
- Força de explosão ou Potência: capacidade do organismo em superar resistência com a maior velocidade de contração possível.



Em se tratando de **capacidades coordenativas**, estas são consideradas como pré-requisitos do rendimento, do movimento, da tarefa motora, independente da modalidade ou atividade diária que se realize. O nível de coordenação está diretamente ligado à condução e regulação da motricidade humana (GRECO; CHAGAS, 1998).

A coordenação em esportes está diretamente ligada à capacidade de aprendizagem. A melhora da capacidade coordenativa condiciona a aprendizagem e é elemento inerente a ela. A aprendizagem inclui processos como adaptação, combinação de movimentos, capacidade de regulação e condução de movimentos. Como exemplo, podemos citar: “quanto maiores às proporções do movimento de todo o corpo, maior a dificuldade de coordenação do mesmo” (GRECO; CHAGAS, 1998, p. 44).

Neste aspecto, Meinel e Schnabel (1987 *apud* GRECO; CHAGAS, 1998) classificam sete capacidades coordenativas integrantes de três grupos funcionais maiores: capacidades de condução do movimento, de adaptação do movimento e de aprendizagem, como descrito na Tabela 7:

Tabela 7. Capacidades coordenativas específicas.

Capacidade de diferenciação	Refere-se à qualidade do movimento. O aluno executa o movimento de forma perfeita, com economia de esforço, com o auxílio de um programa de memória individual.
Capacidade de acoplamento	Refere-se à característica de unificar movimentos parciais diferentes do corpo, tornando-os uma só sequência.
Capacidade de reação	Refere-se à velocidade com que um sinal é detectado, ocorrendo uma resposta a este estímulo.
Capacidade de orientação	Refere-se de determinar o espaço disponível e atuar nele, utilizando suas possibilidades, além de se relacionar adequadamente com companheiros, adversários e o objeto central do jogo (bola).
Capacidade de equilíbrio	Refere-se à capacidade de manter ou recuperar a estabilidade, adquirindo uma posição estável.
Capacidade de mudança	Refere-se à adaptação a novas situações, posições, direções, tendo como característica principal a variação sem perda da continuidade do gesto.
Capacidade de ritmo	Refere-se à adaptação do indivíduo ao ritmo externo. Executando movimentos dentro de um determinado ritmo.

Fonte: Meinel e Schnabel (1987 *apud* GRECO; CHAGAS, 1998).

Como apontamos anteriormente, essas capacidades específicas encontram-se em três grandes grupos de capacidades. Como Capacidade de Aprendizagem Motora entende-se os processos presentes durante a aquisição de um movimento. Essa capacidade está relacionada a elementos de percepção, atenção, memória, motivação, feedback e tomada de decisão. De acordo com Greco e Chagas (1998, p. 48) "todas as capacidades coordenativas são importantes para a aprendizagem motora, sendo fundamental o bom desenvolvimento de cada uma delas para a otimização dos processos de aprendizagem".

No que diz respeito à Capacidade de Condução, esta se relaciona essencialmente às capacidades de acoplamento e ritmo. A capacidade de condução é necessária para a correta execução e direção do movimento, relacionada a habilidades fechadas, permitindo a organização antecipada do movimento (GRECO; CHAGAS, 1998).

A Capacidade de Adaptação se resume a uma série de capacidades relacionadas a movimentos abertos, realizados em ambiente instável e variável, os quais dependem do indivíduo para uma boa execução do movimento. Está diretamente relacionada às capacidades de equilíbrio, orientação, ritmo, reação e mudança, bastante visível nos esportes esportivos coletivos.

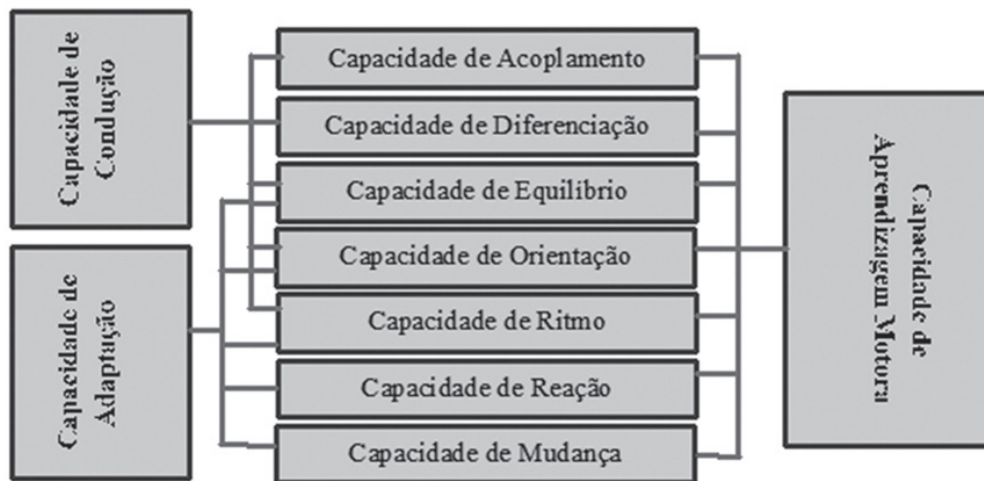


Figura 8. Estrutura das capacidades coordenativas. Fonte: Zimmerman; Meinel; Schnabel (1987 *apud* GRECO; CHAGAS, 1998).

Outra classificação que facilmente identificamos nos jogos esportivos coletivos é apresentada por Roth (1983 *apud* GRECO; CHAGAS, 1998) em situações práticas de jogo: situações sem pressão de tempo e situações sob pressão de tempo. Ambas as situações exigem capacidade de coordenar movimentos adequados com um momento do jogo.

A capacidade de coordenação de movimentos sem pressão de tempo está constituída pelas capacidades de **adaptação e mudança veloz de movimento**, além da capacidade de **condução veloz do movimento motor**. Essa característica geralmente aparece em esportes individuais sem oposição de adversários, como, por exemplo, a corrida e o esqui.

Quanto às ações coordenadas sob pressão de tempo, estas envolvem as capacidades de **precisa adaptação e mudança veloz de movimentos** e a capacidade de **condução de movimentos precisa de movimentos motores velozes**. Por exemplo, no handebol, quando o jogador executa um lançamento em suspensão, este deve adaptar sua ação em oposição do adversário realizando um movimento preciso.

Ainda, dentro das capacidades físicas, existem as **capacidades mistas**, compostas pela flexibilidade e velocidade. São classificadas desta forma, pois possuem interações tanto com capacidades motoras como capacidades coordenativas.

A flexibilidade é indispensável para a prática esportiva. É utilizada como forma de prevenção de lesões, como preparação para o esforço, como forma de recuperação ativa pós-esforço e como forma de recuperação de uma possível lesão. Como definição permite-se falar em habilidade de movimento, mobilidade e amplitude de movimento. Pode ser classificada em geral, específica, ativa, passiva, estática e dinâmica (CARNEIRO, 1998).

- Flexibilidade geral: definida pelo nível médio de flexibilidade dos sistemas musculares principais.
- Flexibilidade específica: grau de flexibilidade necessário e ideal para a prática de uma determinada modalidade esportiva.
- Flexibilidade ativa: é referente a maior amplitude de movimento possível de uma articulação.
- Flexibilidade passiva: caracterizada como qualquer flexibilidade em uma articulação.
- Flexibilidade estática: manutenção de uma posição da articulação em um período de tempo.
- Flexibilidade dinâmica: utilização da amplitude de movimento na performance de uma atividade física em velocidade normal ou rápida.



Neste aspecto, podemos identificar o alongamento como um dos principais recursos para trabalhar a flexibilidade. Além da flexibilidade, a velocidade se apresenta como uma capacidade mista, pois necessita da força e da coordenação. A velocidade não é uma capacidade essencial da condição física, mas é decisiva para o bom rendimento (GROSSER, 1992 *apud* CHAGAS, 1998).

A Tabela 8 apresenta um quadro elaborado por Grosser (1992) sobre as manifestações de movimentos e ações em velocidade no cotidiano do esporte.

Tabela 8. Possibilidades de movimentos velozes

Possibilidade de movimentos velozes	Formas de velocidade	Exemplos práticos
1- Início de ações motoras	Velocidade de Reação Velocidade de Ação (de força)	Saídas, lutadores, jogadores
2- Movimentos isolados sem resistência elevada (mov. acíclicos)	Velocidade de ação	Golpe no tênis, golpe no boxe
3- Movimentos homogêneos continuados que abarcam um espaço reduzido e sem resistência elevada (mov. cíclicos)	Velocidade frequencial	Skipping, tappings
4- Movimentos homogêneos continuados que abarcam um espaço amplo e sem resistência elevada (mov. cíclicos)	Velocidade frequencial (coordenação rápida)	Sprints lançados
5- Movimentos com maior resistência (+30% freq. máxima), sobretudo movimentos de aceleração	Força-velocidade (força explosiva)	Saídas, lançamentos, saltos
6- Movimentos acíclicos/cíclicos que se repetem várias vezes	Resistência de força explosiva	Ações de jogo e luta, saídas com ou sem mudança de direção
7- Movimentos continuados mais prolongados do tipo cíclico	Resistência máxima de velocidade	Sprints superiores a 70 m

Fonte: Grosser (1992 *apud* CHAGAS, 1998).

A velocidade no meio esportivo pode ser classificada em seis formas diferentes de expressão propostas por Grosser (1992) e citado por Chagas (1998), como podemos ver logo abaixo:

- Velocidade de reação: é a capacidade de responder com uma ação no menor tempo, frente a um estímulo.

- Velocidade de movimento (ação): é a capacidade de realizar movimentos acíclicos (movimentos únicos) com velocidade máxima, frente a resistências baixas.
- Velocidade frequencial: é a capacidade de realizar movimentos cíclicos com velocidade máxima, frente a resistências baixas.
- Força-velocidade (força explosiva): é a capacidade de proporcionar o máximo impulso de força possível, frente a uma resistência durante um tempo estabelecido, ou seja, uma força efetuada no menor tempo possível, causada pela velocidade de contração da musculatura.
- Resistência de força explosiva: é a capacidade de resistência frente à diminuição da velocidade causada pelo cansaço, quando as velocidades de contração são máximas em movimentos acíclicos, diante de resistências maiores.
- Resistência de velocidade máxima: é a capacidade de resistir frente à diminuição da velocidade causada pelo cansaço, em caso de movimentos cíclicos de velocidade de contração máxima.



Sendo assim, entende-se como necessária a articulação entre objetivos, conteúdos e habilidades na preparação das aulas pelo professor de educação física que trabalhará com o esporte através da aplicação dos jogos esportivos coletivos. Na próxima sessão abordamos a temática da educação esportiva para os esportes coletivos a partir dos esquemas táticos de jogos, especificamente nos elementos necessários para a compreensão do professor no processo de ensino-aprendizagem.

SEÇÃO 2

O ENSINO DE ESQUEMAS TÁTICOS DE JOGOS NA EDUCAÇÃO ESPORTIVA

.....

O ensino dos esportes por meio dos jogos possui um importante elemento da educação esportiva: a tática. Os alunos devem ser ensinados a tomarem decisões em atividades propostas pelos professores, evitando, assim, seguir um modelo pré-determinado ou apenas o aprendizado dos gestos técnicos. Mais do que isso, trabalhar com a tática de jogo desenvolve habilidades cognitivo-motoras essenciais para a prática esportiva.

Para o contexto da exercitação tática ter qualidade, ser produtivo e promissor na educação esportiva, ele precisa ser pedagógico. Para isso, Santana, Ribeiro e França (2016) apontam para cinco premissas básicas:

- Contemplar aspectos da lógica interna da modalidade esportiva que se está trabalhando;
- Adequar as aulas ao nível de jogo dos jogadores.
- Construir atitudes táticas-técnicas diversificadas e relacionadas às modalidades de ensino.

- Não negligenciar a relação esforço-recuperação fisiológica dos jogadores.
- Revestir-se de técnica pedagógica.

Mediante estes aspectos, os esquemas táticos são construídos nos processos de aquisição do conhecimento, experiência corporal e educação esportiva, implicando em uma maneira diferente de ensinar crianças e adolescentes. No próximo tópico, vamos indicar alguns elementos centrais para a utilização dos esquemas táticos no processo de ensino que, de acordo com Sadi (2010), facilita a aplicação desta proposta.

Jogos em Espaço Reduzido

Trabalhar o ensino do esporte através de jogos de invasão em espaço reduzido pode ser uma estratégia metodológica bastante válida para o professor de educação física. Através desta proposta, os alunos reforçam o aprendizado das regras do jogo, as linhas de demarcação da quadra, o que é permitido e o que não é permitido, dentre outros aspectos. Sadi (2010) aponta para duas regras simples de aprendizado depois deste processo:

- Aprender que quando a bola da sua equipe atravessar outro jogo, aguardar no seu espaço para que a bola retorne, isto é, seja devolvida ou atravessar por fora dos limites do espaço do outro para buscar a bola, se necessário.
- Aprender que quando uma bola de outro jogo atravessar o seu jogo, deve parar e devolver a bola do outro jogo ou jogá-la para a linha mais próxima.

Quando vários jogos estão sendo desenvolvidos em um espaço reduzido, tais regras precisam ser ensinadas e reforçadas na iniciação esportiva para que as crianças possam desenvolver o autocontrole, o respeito aos limites do jogo e a capacidade de esperar o momento correto. O ensino destas regras auxilia o processo pedagógico (SADI, 2010).

Tabela 9. Quadras ou Campos (áreas para jogos de invasão)

QUADRA 1
QUADRA 2
QUADRA 3
QUADRA 4

Fonte: Mitchell; Oslim; Griffin (2003 *apud* SADI, 2010).

Na Tabela 9, a quadra está dividida em quatro espaços para o ensino dos jogos de invasão ou jogos esportivos coletivos, numerados em 1, 2, 3 e 4. As equipes permanecem as mesmas durante a aula e são designadas para um determinado espaço para a realização das primeiras atividades (i.e., alongamento e aquecimento) que os mesmos, podem propor no espaço que estão inseridos. Esta organização do espaço facilita o início da aula e os alunos se sentem mais motivados em reconhecerem a quadra como sua (SADI, 2010).

Da mesma forma, para os jogos de rede, o espaço também pode ser reduzido, podendo ser adaptado através de redes construídas com outros materiais como cones, barbantes, elásticos, gerando duas possibilidades como ilustra a Figura 9 a seguir:

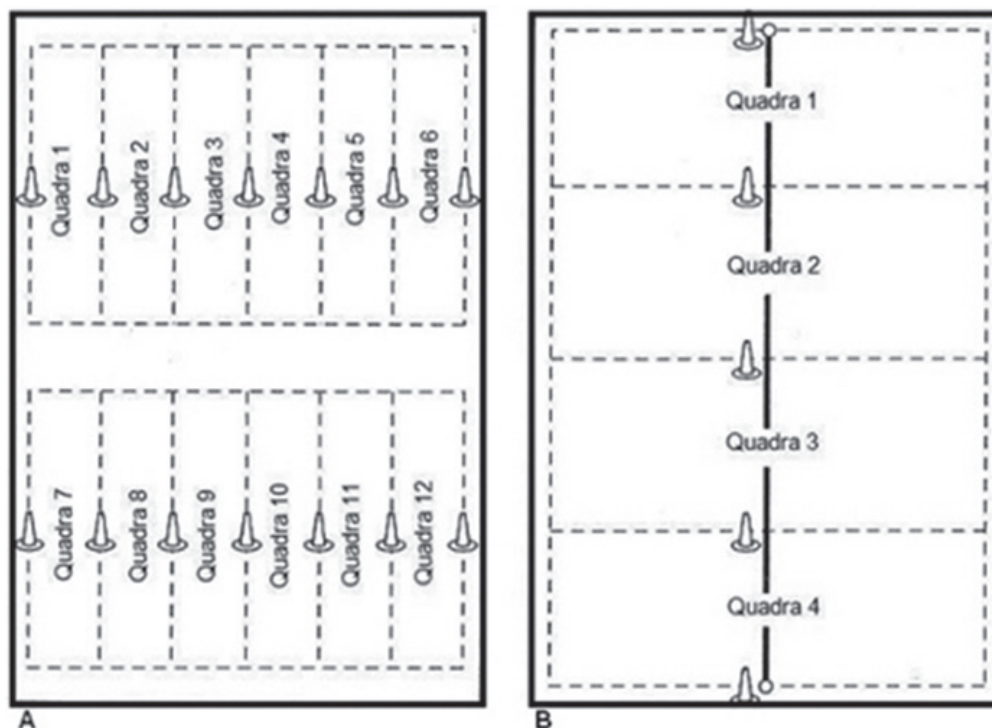


Figura 9. Divisão da quadra para jogos de rede

De acordo com Sadi (2010), o aluno a partir do 6º ano pode atuar de forma independente, se isso for ensinado a ele. Os professores podem (e devem) ensinar rotinas, regras, procedimentos de aquecimento e alongamento da mesma forma que podem ensinar outros conteúdos. As rotinas, por exemplo, são hábitos que interferem na otimização do tempo da aula e permitem um início de aula mais ativo, onde os próprios alunos possam se organizar. Sair de um tipo de rotina para o outro exige compreensão e explicação do procedimento.

Outro aspecto importante no ensino a partir de espaços reduzidos é que os alunos precisam aprender como iniciar e reiniciar o jogo quando houver uma parada (bola para fora, por exemplo). O reinício do jogo pela linha lateral em jogos de invasão deve ser lembrado e reforçado para os alunos iniciantes até que seja compreendido. As regras referentes às cobranças de lateral podem ser adaptadas em um primeiro momento, sendo, a partir de então, aproximadas aos poucos para as regras oficiais de determinada modalidade (por exemplo, o

adversário colocar-se a uma distância mínima de um braço do jogador que cobra o lateral) (SADI, 2010).

Além disso, muitas opções de reinício após um gol podem ser utilizadas: a partir do centro da quadra ou a partir da linha de fundo. Esta última possui algumas vantagens, pois as crianças aprendem a reiniciar mais rapidamente e farão a melhor forma de transição entre defesa e ataque antes que a equipe adversária se recomponha, otimizando o tempo do jogo (SADI, 2010).

Nos jogos de rede, adaptações também podem ser realizadas: início através de sorteio, alternar a equipe que deve sacar independente de quem fez o ponto ou alternar o jogador da equipe que está no saque para que não haja um jogador apenas sacando. O professor pode propor a possibilidade da bola quicar uma vez no chão e o jogo continuar, no caso do vôlei, dentre outras alternativas que dependerão da criatividade do professor e das necessidades dos alunos. Nesse aspecto, a utilização destas regras como procedimentos metodológicos podem auxiliar o professor a uma melhor organização de suas aulas no ensino do esporte.

Comportamentos Esportivos

A redução do espaço de jogo, em conjunto com a redução do número de alunos das turmas, em um determinado jogo implica em uma necessidade de aprendizagem e organização do próprio jogo. E para isso, podemos desenvolver em nossos escolares o que Sadi (2010) denomina de comportamentos esportivos:

“Os comportamentos esportivos podem ser estimulados a partir do ensino de esporte por meio de jogos. São comportamentos que dependem de fatores emocionais e afetivos, mas que podem ser experimentados a partir dos incentivos dos professores. Espontaneamente eles não ocorrem e quando estimulados, devem ser observados” (SADI, 2010, p. 48).

Sadi (2010) propõe a utilização de um “Contrato de Equipe” para ser realizado com os alunos. A proposta envolve trios de alunos que assinarão o termo, confirmando a disponibilidade em aceitar as responsabilidades coletivas e pessoais. Para o autor, desta maneira fica mais fácil os alunos assumirem posturas de espírito esportivo e acabam compreendendo melhor os jogos.

A partir da construção dos trios, o professor pode informar aos alunos sobre possíveis mudanças sem precisar reorganizar a turma para a comunicação de informações simples, fazendo com que os alunos assumam códigos de atitude, vitória, derrota, limites e pontos para decidir durante os jogos, isto é, sobre o que fazer e como fazer (SADI, 2010).

A seguir, na Figura 10, a proposta de contrato estabelecida por Renato Sadi (2010) para crianças e adolescentes ao ensinar o esporte na educação física.

Turma: _____ **Semestre (período):** _____

Categoria de jogo: _____

Nome da equipe: _____

Os membros da equipe abaixo-assinados concordam em:

- I. Jogar de forma limpa, sem violência, compreendendo seu papel no jogo.
- II. Praticar e treinar para ser um bom jogador. Cumprimentar seus companheiros e adversários em qualquer jogo, não somente nas vitórias.
- III. Cooperar e decidir coletivamente (todos juntos) sempre que possível.
- IV. Respeitar os colegas, professores e materiais.
- V. Incentivar e motivar os companheiros e companheiras com atitude positiva.
- VI. Ajudar na organização das aulas, na observação das regras, na responsabilidade com horários, bem como nos momentos de avaliação.

Tudo será feito para melhorar a Educação Física e o Esporte de nossa instituição!

Assinatura dos membros da equipe:

1 _____ (responsável pelo trio)

2 _____

3 _____

Data e assinatura do(a) professor(a)

Figura 10. Quadro de Contrato da Equipe. Fonte: GEPE (2006 *apud* SADI, 2010).

O comportamento esportivo auxilia em temas como *fair play*, ou seja, jogo limpo, sem atitudes de violência na prática esportiva escolar.

FAIR PLAY

O ***fair-play*** presume uma formação ***ética*** e ***moral*** daquele que pratica e se relaciona com os demais integrantes de uma competição.

Assista ao vídeo para observar situações de fair play no futebol mundial:

<https://www.youtube.com/watch?v=3GN1XhJz0Cg>



Técnicas pedagógicas e princípios metodológicos para o ensino do esporte por meio dos jogos

De acordo com Scaglia e Reverdito (2009), os pressupostos metodológicos devem ser orientados a partir de um processo de ensino-aprendizagem baseado no jogo, orientado para um processo contextualizado onde os indivíduos possuam autonomia para criar e recriar o jogo. Isso quer dizer que o ensino do esporte através do jogo ressignifica os sentidos e significados do mesmo, sendo que cada jogo jogado é transformado em um novo jogo jogado.

Neste aspecto, a pedagogia possui um caráter aberto e libertário onde, por meio do desafio proposto pelo jogo, o aluno busque suas próprias soluções e respostas, desenvolvendo a criatividade para fazer e compreender as ações efetivas de sua prática (FREIRE, 2003 *apud* SCAGLIA, REVERDITO, 2009).

Scaglia e Reverdito (2009) apontam para a necessidade de se seguir alguns princípios didático-metodológico na aquisição das técnicas pedagógicas pelo professor. O primeiro é o princípio da inclusão. Diz respeito a ensinar o esporte a todos, sem discriminação, por conta do aluno possuir pouca habilidade para uma tarefa. O

segundo princípio reforça o primeiro, é o princípio da excelência onde o professor deve ensinar bem a todos, isto é, aqueles que já possuem uma base, devem aprender a jogar melhor e aos iniciantes devem-se criar estratégias para avançar em seus conhecimentos.

O terceiro princípio é que o ensino deve possibilitar, na práxis pedagógica, o resgate de valores éticos e morais, onde o professor deve ensinar o esporte a todos evidenciando a ética e a criticidade. E por fim, o quarto princípio refere-se à necessidade de fazer os alunos gostarem do esporte, levando-o para o resto de suas vidas, a partir da prática esportiva relacionada a qualidade de vida e ao lazer (SCAGLIA; REVERDITO, 2009).

Sadi (2010) aponta para a articulação de cinco princípios teórico-metodológicos para a Pedagogia do Esporte. Para esta articulação, o autor nomeou o sistema como "Interconexão 5C", pois os elementos constituintes deste sistema são: Compreensão, Criatividade, Competitividade, Cooperação e Corresponsabilidade. Os 5 elementos estão ligados a partir do desenvolvimento de aspectos cognitivos-motores como já apontamos neste livro.

A corresponsabilidade ou responsabilidade partilhada promove autonomia coletiva em busca de solução de problemas que aparecem no decorrer das aulas, deixando de lado o pensamento de que apenas o professor é o centro do processo-pedagógico, mas sim que todos são responsáveis pelo sucesso ou insucesso das aulas de educação física. A partir deste processo podemos vincular a cooperação ou interação social dos nossos alunos, ao passo que, a interação promovida no jogo dá ênfase a aspectos lúdicos do universo infantil e aos temas organizados e sequenciados no planejamento das aulas. Sem a cooperação não há possibilidade de solucionar problemas de forma conjunta ou grupal, aspecto essencial na prática do jogo.

A compreensão do jogo envolve aspectos da cognição e de interação social, implicando na busca de alternativas pela motivação do jogo. A compreensão passa pela aquisição de saberes.

Dependendo da dinâmica do jogo, para entendê-lo o sujeito deve ser capaz de organizar comportamentos e ações.

Na questão da criatividade, novos arranjos de ideias surgem e formam novas táticas e estruturas responsáveis por uma determinada resolução de problemas. Para o ensino dos esportes, os jogos são peças fundamentais neste processo, pois além de promoverem o lúdico, promovem as tentativas e possibilidades de novas produtividades técnico-táticas experiências durante o jogo.

Por fim, a competitividade é um elemento estratégico na educação física, mas também é preciso dosá-la em relação às faixas etárias para não cairmos nas armadilhas da hipercompetitividade. O professor deve pensar em técnicas pedagógicas que não fomentem processos de exclusão, fazendo com que a competitividade seja qualificada e discutida em conjunto com os alunos.

Levando em consideração estes princípios apontados pelos autores, é importante que os professores revistam-se de técnicas pedagógicas que vão à mesma direção dos aspectos elencados quando se trata do ensino dos esportes a partir dos jogos esportivos.

Santana, Ribeiro e França (2016), ao seguir a mesma compreensão de que o aspecto cognitivo possui uma relevância no processo de ensino-aprendizagem, afirmam que as aulas precisam educar a percepção dos jogadores, fazendo-os jogar de forma mais intencional e inteligente. A boa interpretação do jogo inicia-se no "olhar" para o jogo, influenciado pelos professores e, por isso, estes devem revestir-se de técnicas pedagógicas.

A primeira preocupação que os autores apontam é sobre *ajustar o jogo à capacidade de resposta dos jogadores*, atentando-se para o nível de complexidade do jogo adaptando-o ao nível do jogador. Nesse aspecto Santana, Ribeiro e França (2016) sugerem que depois de explicar o jogo, o professor possa aplicar a técnica de *permitir que os jogadores o explorem*, deixando-os jogarem com liberdade e interagir com as regras. Neste momento, o professor pode avaliar a complexidade do jogo propondo alterações, se

necessário (ou seja, mais ou menos jogadores, espaço, bolas, metas, regras).

A partir do estabelecimento do jogo, o professor utiliza a técnica da *observação dos jogadores, identificando possíveis lacunas que manifestam e encontrando possíveis soluções para ajudá-los a superá-las*. Feita a observação e identificação, o professor utiliza a próxima técnica: *interromper o jogo para provocar a tomada de consciência*. Neste momento, o professor pode explicar, demonstrar, perguntar, sugerir ou desafiar seus jogadores, fornecendo informações necessárias para as ações táticas (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016).

Destaca-se que a aula não pode centrar-se apenas nos feedbacks do professor. *As informações devem ser compartilhadas de forma breve e com a intenção de solucionar os problemas específicos que apareceram*. A quantidade de informações não pode ser demasiada, mas sim pontual para a resolução dos problemas. Essas conversas rápidas entre os professores e os jogadores possuem o objetivo de ensinar sobre a importância de antecipar, prever e pensar antes de agir (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016).

Na existência de um erro de execução, o professor não deve se intimidar em relação aos alunos. Isto reafirma que o contexto ao qual se inserem é provocativo para tirá-los da zona de conforto, essencial para motivá-los a criarem novos recursos. O jogo bem ajustado desperta o interesse ao jogar, mantendo o aluno atento e interagindo em "estado de jogo" (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016, p. 27).

Manter este estado de jogo exige a técnica de *provocar novidades (variações) quando houver equilíbrio no jogo*. A partir do alcance do equilíbrio, o professor deve propor novas situações para desequilibrar novamente a situação de jogo, o que desencadeará um novo processo de busca (ação + reflexão) por soluções. Logo variar é uma questão de necessidade. Somente acontece quando o professor perceber que é necessária a variação no jogo. Abaixo, na

Figura 11, demonstramos o que Santana, Ribeiro e França (2016) denominam de "perturbar pedagógico":



Figura 11. Perturbar Pedagógico. Fonte: Santana; Ribeiro; França (2016).

Outra técnica que os autores apontam é a possibilidade de *gravar os jogos e treinos*. As imagens podem ser utilizadas para analisar a própria ação e tomar consciência das mesmas. A partir destas, o professor pode desenvolver uma ação reflexiva nos alunos possibilitando um aprendizado diferenciado (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016).

Para resumir a ideia geral proposta, os autores apresentam alguns tópicos de síntese referentes às intervenções técnicas pedagógicas para os contextos de exercitação tática (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016, p. 28):

- Aplicar o ajustando-se à capacidade de resposta do jogador.
- Permitir que os jogadores explorem o jogo.

- Observar os jogadores, levantar possíveis problemas e selecionar soluções.
- Interromper o jogo e provocar a tomada de consciência.
- Compartilhar poucas e relevantes informações para solucionar os problemas.
- Provocar novidades (variações) quando houver equilíbrio no contexto.
- Usar imagens, se possível, para ampliar o nível de compreensão dos jogadores.

Neste aspecto, corroboramos com os autores supracitados ao afirmarem que o contexto da exercitação tática é um bom caminho para melhorar o nível de jogo dos jogadores, na medida em que se aproxima do jogo propriamente dito, respeitando a maturação física e desenvolvimento e crescimento motor dos educandos, sem focar na especialização precoce. É a partir da exercitação tática que os alunos trabalham as manifestações cognitivas (tática), gestual (técnica), condicional (física) e emocional (psicológica) para resolver situações práticas de jogo.

Na próxima seção, apresentaremos um debate sobre a educação física e os esportes individuais, os quais possuem algumas características específicas e diferenciadas no processo de ensino-aprendizagem nas modalidades individuais.

SEÇÃO 3

EDUCAÇÃO ESPORTIVA PARA OS ESPORTES INDIVIDUAIS: UM ADENDO NECESSÁRIO

.....

O processo de ensino-aprendizagem das modalidades individuais diferencia-se em alguns aspectos das modalidades coletivas, pois, muitas vezes, o grande desafio é superar suas próprias marcas antes da superação de um adversário.

Nesse sentido, Vancini e colaboradores (2015, p. 151-152) apresentam possíveis diferenças e semelhanças entre as modalidades individuais e coletivas, que interferem diretamente no processo de ensino do esporte na educação física escolar. Com relação às diferenças entre as modalidades individuais e coletivas, os autores apontam que as modalidades individuais:

- São centradas nas provas diferentemente das modalidades coletivas que são centradas no jogo.
- O foco é o gesto técnico (ação executada isoladamente) ao invés do fundamento que é o gesto técnico (ação) executado num contexto, no caso o jogo, como nas modalidades coletivas.
- Tem como foco central mais os componentes técnicos do que os componentes táticos (estratégicos) como nas modalidades coletivas.
- Dependendo da modalidade, o conjunto de ações executadas é mais previsível diferentemente das modalidades coletivas onde as ações motoras possuem um componente de imprevisibilidade predominante (situações-problema).
- Na maioria das vezes não exigem ações cooperativas como nas modalidades coletivas.

- Centrada no rendimento individual e não no coletivo. Muito embora o rendimento individual de cada jogador, numa modalidade coletiva, possa interferir no resultado e qualidade do rendimento coletivo.

Com relação às semelhanças entre as modalidades individuais e coletivas, Vancini e colabores (2015, p. 152) afirmam:

- No seu ensino apresentam e compartilham de habilidades motoras básicas assim como nas modalidades coletivas.
- Podem trabalhar as mesmas capacidades físicas que as modalidades coletivas.
- Em alguns casos é preciso estabelecer relações de oposição (por exemplo, ensino das lutas) como nas modalidades coletivas.
- Em algumas situações ambas exigem confronto entre equipes.
- Assim como nas modalidades coletivas, onde o foco é a bola, algumas modalidades individuais têm como foco adquirir a habilidade de manipulação de um implemento.
- Possuem regras a serem respeitadas como nas modalidades coletivas.
- Em geral, possuem um terreno delimitado no qual acontecem as atividades, assim como nas modalidades coletivas.

Nesse sentido, essas afirmações devem ser levadas em consideração para que se possa adequar um processo de ensino-aprendizagem condizente com a modalidade esportiva (conteúdo) com a qual se está trabalhando.

Escola Alemã, Escola Sueca e Escola Francesa. Estas foram responsáveis por sistematizar os métodos ginásticos que fizeram nascer o Movimento Ginástico Europeu, objetivando regenerar a raça, desenvolver a saúde e a coragem e força para a defesa da pátria (AYOUB, 2003).

No Brasil, o Método Francês consolidou-se como oficial no desenvolvimento da ginástica no país, por um viés militarista e higienista. E assim a ginástica entra na escola, como matéria da educação física. Com o desenvolvimento social brasileiro, no século XX, a ginástica passa por um processo de esportivização e a educação física passa a trabalhar com os esportes dentro da escola. Esportivizando a ginástica, ela entra em um contexto de competição (AYOUB, 2003).

Com os debates relacionados às formas de trabalho e conteúdos da educação física escolar, a ginástica passa a ser entendida como componente da cultura corporal e os autores da abordagem crítica da educação física voltam a defendê-la como conteúdo necessário no ensino da educação física (COLETIVO DE AUTORES, 1992). Nesse aspecto, a ginástica se estabelece, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais, como conteúdo a ser trabalhado no ambiente escolar através das aulas de educação física.

Após breve relato do percurso histórico da ginástica, podemos conceituar o termo como elemento da cultura corporal que pode ser trabalhada em diferentes contextos. A ginástica contemporânea está dividida em cinco grandes áreas: a) de conscientização corporal (yoga, antiginástica, etc.); b) fisioterápicas (reeducação postural global, pilates, etc.); c) de competição (artística rítmica desportiva, aeróbica, trampolim acrobático, etc.); d) de condicionamento (localizada, aeróbica, musculação, step, etc.); e) de demonstração (ginástica geral ou qualquer atividade gímnica que envolve demonstração) (PAOLIELLO, S.A.).

Neste aspecto, trabalhar com a Ginástica Geral (GG) e com a Ginástica Artística (GA) no ambiente escolar requer algumas

especificidades. Primeiro porque uma apresenta-se com um caráter de competição e outra mais com um caráter demonstrativo. Contudo, de acordo com Ayoub (2003), a Ginástica Geral contempla todas as manifestações gímnicas, utilizando elementos e fundamentos técnicos presentes na ginástica artística, na ginástica rítmica, na ginástica acrobática, nas artes circenses, dentre outras, para se consolidar enquanto espetáculo (principal característica da GG).

A GA foi denominada de *Gymnastique Artistique* pela FIG e popularizada no Brasil pela Confederação Brasileira de Ginástica (CBG) como Ginástica Olímpica. Nunomura e Nista-Piccolo (2004), seguindo o conceito da Federação Internacional, considera que o termo Ginástica Olímpica refere-se a todas as modalidades participantes do Programa Olímpico: Ginástica Artística feminina e masculina, a Ginástica Rítmica, o Trampolim Acrobático e a Ginástica Aeróbica. Neste aspecto, Ginástica Artística:

[...] é uma modalidade individual, caracterizada pela agilidade, força, equilíbrio e autocontrole da executante feminina no solo, barras paralelas assimétricas, salto sobre o cavalo e trave de equilíbrio e do executante masculino no cavalo com alças, barra fixa, barras paralelas simétricas, solo, salto sobre o cavalo e argolas (NISTA-PICCOLO; TOLEDO, 1996, p. 4).

Nista-Piccolo (2004) apresenta possibilidades de uma pedagogia da ginástica artística. De início, pode parecer difícil trabalhar com a GA quando se analisa a complexidade dos movimentos acrobáticos, pois o olhar está voltado para as performances de alto nível como modelo de ensino. No entanto, o trabalho pedagógico da GA auxilia no aprimoramento das capacidades físicas básicas, no desenvolvimento motor, principalmente na fase dos movimentos fundamentais, apontada por Gallahue e Ozmun (2001), pois, nesta fase podemos trabalhar com o aperfeiçoamento das habilidades

básicas através dos movimentos locomotores, manipulativos e estabilizadores.

A alternativa pedagógica apontada por Nista-Piccolo (2004) é trabalhar a GA através do método da educação física desenvolvimentista, elaborada por Gallahue e Ozmun (2001), pois, "a GA é composta por elementos considerados fundamentais para o desenvolvimento motor do ser humano, tais como o rolar, o equilibrar-se, o saltar, o girar, entre muitos outros. Aprender a executá-los, combinando-os em sequência de movimentos, facilita o aprimoramento das capacidades físicas mais complexas e amplia as possibilidades de desempenho de habilidades motoras" (NISTA-PICCOLO, 2004, p. 32).

Pensando em questões pedagógicas, o professor deve estar atento a alguns elementos tais como: partir do que o aluno já sabe fazer, descobrir o que ele faz com maior facilidade, perceber o nível de motivação para execução de determinada tarefa, proporcionar um ambiente favorável, saber quais são os meios facilitadores para ensinar tal fundamento técnico. A estimulação, o lúdico e a utilização de materiais alternativos são elementos facilitadores no processo de ensino-aprendizagem na GA. Para ensinar um movimento novo é importante resgatar o que já é familiar ao aluno para transferir o que já aprendeu ao aprendizado de um novo movimento (NISTA-PICCOLO, 2004).

Como exemplo, podemos citar a roda na trave de equilíbrio. Para a aluna ser capaz de realizar este movimento, ela precisa passar por alguns processos de ensino-aprendizagem para chegar ao objetivo. Partindo do pressuposto que já houve o aprendizado da roda no chão, ela precisa estar apta a realizar a roda na direção retilínea. Neste caso, uma linha no chão pode servir como referência ou alternativa para a trave de equilíbrio. Depois da linha, podemos utilizar a trave menor (mais próxima ao chão). Somente quando estiver segura e realizando o movimento com o fundamento técnico aperfeiçoado é que o professor pode motivá-la a realizar a roda na trave maior.



Em relação à GG, o termo Ginástica Geral foi implementado pela Federação Internacional de Ginástica (FIG) para se “referir as atividades da ginástica fora de competição, ou seja, para distinguir os esportes ginásticos do universo não competitivo da ginástica. [...] O termo ginástica geral passa [...] a marcar a diferença entre a ginástica ‘em geral’, ‘em suas bases’, não competitiva e a ginástica competitiva, esportivizada” (AYOUB, 2003, p. 40-41).

A GG, por não ter finalidade competitiva, está situada em um plano básico, com abertura ao divertimento, prazer, simplicidade e participação ampla, independente de idade, sexo, capacidades físicas e desportivas (técnicas), tipo de material, música e vestuário. O principal alvo de atenção é a pessoa que pratica, com o objetivo de promover a integração entre pessoas e grupos e proporcionar o interesse à prática da ginástica com prazer, criatividade, ludicidade e liberdade de expressão. Além disso, utiliza elementos da ginástica, jogos e dança que não envolvem regras preestabelecidas. Os festivais são as principais formas de manifestação da Ginástica Geral (AYOUB, 2003).

Pensando em processo pedagógico da GG, Ayoub (2003) desenvolve uma perspectiva pedagógica baseada em experiências realizadas pela Faculdade de Educação Física da UNICAMP. Dentro de uma perspectiva contrária à ginástica esportiva, a autora sugere como principais fundamentos da GG os gestos gímnicos que podem ser divididos em: elementos corporais, exercícios acrobáticos e exercícios de condicionamento físico (com ou sem aparelhos), distinguindo, assim, a ginástica de outros componentes da cultura corporal (esporte, lutas, dança).

A abordagem metodológica aproxima-se das “aulas abertas a experiência”, metodologia que favorece a utilização das experiências dos alunos como formas de construção do conhecimento. O primeiro passo para a utilização da abordagem no processo de ensino-aprendizagem da GG é a possibilidade dos alunos obterem contato com o tema que será desenvolvido durante a aula, explorando, criando e realizando diferentes ações. O professor estimula e propõe desafios que possibilitem a diversidade de movimentos. Em um segundo momento, os professores oferecem algumas pistas para a solução dos problemas lançados anteriormente, individualmente ou em grupos. E, por fim, com ludicidade, o professor deve garantir que o elemento objetivado na aula seja contemplado (AYOUB, 2003).

Como exemplo, podemos pensar o equilíbrio *passé*. Inicialmente o professor pode propor que os alunos realizem equilíbrios com um pé só, através da brincadeira da estátua. Após, pode lançar dicas para que o equilíbrio de aproxime do equilíbrio *passé*, objetivo da aula. O professor pode sugerir que o pé que está fora do chão esteja retilíneo a perna, ou sugerir que o pé que esteja ao chão fique na ponta do pé. Por terceiro, o professor pode demonstrar o fundamento correto lançando o desafio final: “quem consegue fazer como o professor?”. Assim o caráter da diversão, alegria e criatividade se mantêm na Ginástica Geral.

Ainda, materiais alternativos são muito utilizados na GG, tais como jornais, bexigas, tábuas, revistas, garrafas de plástico, pedaços de isopor, bolas, fitas, mesas, cadeiras, pé-de-lata, bastão, toalha, arco, dentre outros que podem ser considerados materiais pedagógicos para o desenvolvimento das aulas de ginástica geral na escola (AYOUB, 2003).

Nesse aspecto, tanto a GA quanto a GG podem e devem ser trabalhadas no ambiente escolar, mediante um planejamento, organização e o repensar sobre as experiências realizadas no cotidiano das aulas de educação física.

Assim como a ginástica, o atletismo possui especificidades que, por vezes, dificultam o trabalho da modalidade dentro da escola. Dificilmente uma escola possui acesso a uma pista de atletismo para a realização de suas aulas de educação física, muito menos são poucas as que possuem uma pista dentro da própria escola. Contudo, não é por isso que os professores devem deixar de trabalhar com a modalidade no ambiente escolar.

Matthiesen (2005) em seu livro "Atletismo se aprende na escola" apresenta uma proposta de ensino-aprendizagem para iniciação à prática do atletismo. Ela divide as propostas de atividades por provas, as quais englobam as corridas rasas, meio fundo e fundo, corridas com barreiras, saltos em distância, triplo, com vara e em altura, lançamentos de martelo, disco, dardo, pelota e peso, além das provas combinadas como pentatlo, heptatlo e decatlon.

As atividades apresentadas por Matthiesen (2005) são de cunho recreativo, utilizadas para a mesma faixa etária apresentada na ginástica. Utilizamos alguns exemplos de atividades propostas em relação ao salto em altura, pois é uma das modalidades mais atrativas no atletismo e chama atenção dos alunos. O salto em altura consiste em uma prova na qual os atletas correm em direção a uma barra horizontal presa por dois suportes em determinada altura, com o intuito de saltar por cima do obstáculo sem derrubá-lo. Esse salto normalmente é feito de costas (estilo *Fosbury-flop*), pois tal movimento aumenta a impulsão do atleta. Contudo, para o processo de iniciação, utilizamos o salto estilo tesoura e o rolo ventral, mais acessíveis aos movimentos motores do indivíduo.

Para o início do processo de ensino aprendizagem é importante oferecer materiais que não machuquem os alunos. O obstáculo pode ser uma corda ou uma fita elástica. Algumas atividades propostas em relação ao salto em altura são: 1) Em trios, dois alunos ficarão de mãos dadas abaixados e o outro aluno deve saltar por cima dos braços que estarão esticados.



2) O aluno realiza um salto vertical tentando atingir com a mão ou cabeça um objeto que esteja em uma altura fora do seu alcance. 3) Cobrinha: saltar a corda que está sendo movimentada no chão. 4) Com o sarrafo adaptado e colchões, o aluno deverá realizar uma pequena corrida e transpor o sarrafo caindo no colchão. 5) Introduzir o estilo tesoura, depois o rolo ventral para depois ensinar o estilo *Fosbury-flop* (MATTHIENSEN, 2005, p. 67-71).

Tanto na ginástica como no atletismo as dificuldades em termos de materiais utilizados são presentes. Existe nas duas modalidades a possibilidade de utilização de materiais alternativos feitos de materiais recicláveis para que as crianças possam ter acesso à prática das modalidades. Por exemplo, para o dardo, os professores podem utilizar cabos de vassoura. Para o martelo, este pode ser confeccionado utilizando meias de seda ou elástico para confecção do cabo, anéis de papelão para a alça e bolas de meia para a cabeça. Na ginástica rítmica, um exemplo é a confecção da fita, onde o estilete é produzido por um canudinho com um palito de churrasco dentro e prende com um grampeador um pedaço de 3m de fita de cetim para que a criança possua a vivência do material.

Nesse sentido, é importante que o professor crie formas de trabalho diferenciadas em ambientes escolares, visando

o desenvolvimento motor dos indivíduos em vez de ocultar determinados conteúdos por contas dos obstáculos que possam aparecer na atuação profissional.



O principal festival mundial de apresentações é o *World Gymnaestrada*. O evento acontece em diferentes países. Em 2015, o evento aconteceu no mês de julho na Finlândia. Contou com a participação de aproximadamente 21 mil pessoas de 53 países diferentes. Como não possui o intuito de competição, o evento não possui país vencedor. O intuito de sua realização é a troca de experiências de movimentos ginásticos e novas formas de representações realizadas pelo movimento corporal. A próxima edição acontecerá em 2019, na Áustria!



O planejamento é a menor distância entre uma ideia e um resultado. Quanto mais amarrado este planejamento está, maior a possibilidade de sucesso da prática docente. Experimente a partir dos modelos propostos desta unidade a construir alguns plano de aula. Assim você poderá treinar para sua prática profissional!

Possibilidades práticas de jogos para o ensino do esporte na Educação Física Escolar

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

O acadêmico deverá ser capaz de:

- Relacionar o conteúdo teórico à prática pedagógica no ensino do esporte por meio dos jogos.
- Adquirir possibilidades práticas da Pedagogia do Esporte.
- Compreender diferentes classificações de jogos.

ROTEIRO DE ESTUDO

- SEÇÃO 1 - Jogos de Invasão
- SEÇÃO 2 - Jogos de Rede/Parede
- SEÇÃO 3 - Jogos de Rebatida/Campo
- SEÇÃO 4 - Jogos de Alvo

PARA INÍCIO DE CONVERSA

Na Pedagogia do Esporte, a classificação para os jogos é construída baseada nas condições e objetivos das táticas nos jogos, de acordo com as suas similitudes. Por exemplo, os jogos de invasão possuem como aspectos táticos principal a organização do ataque e da defesa, no que se refere à manutenção de bola para a invasão da área e atingir a meta. Nesse aspecto, futebol, basquete, handebol e outros se situam em um mesmo polo da classificação. Na tabela a seguir podemos observar a classificação completa.

Tabela 10. Sistema de classificação de jogos por categoria

Invasão	Rede/Parede	Rebatida/Campo	Alvo
Bandeira	Badminton	Basebol	Arco e
Basquete	Handebol de	Bets	flecha
Frisbee	parede	Cortada	Bocha
Futebol e variações	Peteca	Críquete	Boliche
Handebol	Tênis e	Kickbol	Dardo
Hóquei	variações	Softbol	Golzinho
Mãe da Rua	Voleibol	T-Bol	Queimada
Passa 6 ou 10			com pinos
Rúgbi			Rebatida
			Tiro

Fonte: Adaptado de Sadi (2010).

Como já dissemos, é essencial que o professor possua um bom planejamento, ou seja, traçar planos e metas que estarão relacionadas ao tempo disponível (ano letivo, número de aulas, calendário, organização didática, avaliação), possibilidade de materiais (ou adaptações dos mesmos) e a maturação física dos alunos (desenvolvimento e crescimento motor).

Sadi (2010) propõe uma organização dos conteúdos para um planejamento anual. Vale ressaltar novamente que não é uma receita pronta e acabada, mas uma possibilidade de utilização que deve ser pensada por futuros professores que possam utilizar a tabela como referência em seu planejamento. A Tabela X traz um exemplo de planejamento anual.

Tabela 11. Exemplo de Planejamento Anual

Mês	Categoria	Número de Aulas	Percentual	Competições e Avaliações
Fevereiro	Jogos de Alvo	6	8%	Não
Março	Jogos de Invasão	8	10%	Sim
Abril	Jogos de Alvo e de Invasão	2 e 6	3,5 % e 8%	Sim e Não
Maiο	Jogos de Rebatida/Campo	8	10%	Não
Junho	Jogos de Rede/Parede	8	10%	Sim
Agosto	Jogos de Alvo e Jogos de Rede/Parede	2 e 6	3,5 % e 8%	Sim e Sim
Setembro	Jogos de Invasão	8	10%	Sim
Outubro	Jogos de Rebatida/Campo e Jogos de Invasão	2 e 6	3,5 % e 8%	Sim e Não
Novembro	Jogos de Rede/Parede	8	10%	Sim
Dezembro	Jogos de Rede/Parede	6	8%	Sim

Fonte: Sadi (2010, p. 61).

Observando o esquema apresentado e antes de passar para a prática da classificação de jogos, destaca-se que jogo e esporte muitas vezes se confundem, pois possuem a mesma natureza, no sentido do jogar. Qualquer abordagem metodológica que trabalhe com os jogos coletivos deverá começar na sua forma primária de jogo. Da mesma forma, qualquer proposta metodológica para o ensino dos esportes coletivos deverá ser orientada pelo ato de jogar em

Scaglia e Reverdito (2009, p. 208) apresentam alguns indicadores importantes para que o professor possa observar o nível de jogo dos seus alunos e, também, o nível de aprendizagem dos mesmos à medida que o jogo esportivo é aplicado. Em relação aos indicadores individuais: os autores apresentam indicadores motores e indicadores cognitivos.

- Aspectos Motores

Jogo de nível fraco	Jogo de nível bom
<ul style="list-style-type: none"> - Desequilíbrios acentuados e dificuldade para reequilibrar, principalmente com a posse de bola e em deslocamento. - Insegurança na seleção e na execução dos elementos técnicos-motores básicos durante o jogo. - Dificuldade frente a situações de jogo que exijam velocidade de ação e reação. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repertório elevado e variabilidade aplicada nas ações técnico-motoras. - Velocidade de ação e reação. - Configuração variada de ritmos e direções no jogo. - Movimentos automatizados e grande adaptação a novos padrões de movimentos e economia de energia.

- Aspectos Cognitivos

Jogo de nível fraco	Jogo de nível bom
<ul style="list-style-type: none"> - Ocupação inconsciente dos espaços de jogo, predominância na função da bola. - Dificuldade em ações que exijam antecipação e decisão frente ao oponente. - Impossibilidade de reconhecer situações específicas no jogo (espaços, distâncias, movimentos). 	<ul style="list-style-type: none"> - Ocupação consciente dos espaços. - Capacidade de antecipação e decisão com velocidade nas situações de jogo. - Capacidade de percepção do jogo. - Capacidade de reconhecimento das tarefas do jogo e das decisões. - Percepção da ótica do espaço, movimentos próprios e de outros jogadores (oponentes).

Quando se trata de aspectos coletivos, Scaglia e Reverdito (2009) apontam alguns indicadores quanto ao jogo, como podemos observar abaixo:

- Aspectos Coletivos

Jogo de nível fraco	Jogo de nível bom
<ul style="list-style-type: none"> - Aglutinação sobre a bola. - Excesso de individualismo por parte de um ou mais jogadores. - Indisposição à cooperação no jogo. - Indisposição para ação defensiva sobre seu oponente direto ou indireto. - Prevalência na comunicação verbal no jogo. - Prevalência em situações faltosas de origem técnica e regulamentária. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ocupação dos espaços em razão de um melhor posicionamento para a ação do companheiro ou receber a bola. - Construção do jogo com predomínio na troca de passes (tocar-deslocar-receber). - Predisposição para cooperação ofensiva e defensiva. - Prevalência da comunicação gestual-motora. - Jogo orientado para o ataque.

A partir dessas orientações, o professor, ao observar o jogo jogado, pode propor desequilíbrios essenciais para o avanço do processo de aprendizagem no ensino do esporte para escolares na disciplina de educação física.

Possibilidades de Jogos



Jogo 1: Mãe da Rua

O jogo mãe da rua consiste em transpor um outro lado de um determinado espaço, por exemplo, a quadra, sem que o pegador os pegue. O jogador pegador, ao tocar

outro jogador, invasor da rua, torna-se invasor e o jogador que foi pego, torna-se o pegador.

Para alcançar os objetivos dos jogos de invasão, os jogadores poderão estar em posse de uma bola e só atravessarão a rua driblando a bola de forma contínua. Pode-se variar o tamanho das bolas, o tipo de bola, as formas de deslocamento, colocando os alunos sobre diferentes problemas de adaptação óculo-motriz em relação aos diferentes tipos e formas de bolas.

Como variação pode inserir mais pegadores, pode-se atravessar em duplas com as mãos dadas e uma bola apenas, além de propor diferentes formas de deslocamento (um único pé, lateralmente, de costas, etc.).

Jogo 2: Passa 6, 8 ou 10 com as Mãos ou Pés (Futebol, Handebol, Basquete)

Este jogo possibilita inúmeras variações, só depende da criatividade dos professores em oferecer estas variedades de possibilidades. O jogo consiste em realizar o número de passes estipulados no início do jogo para conquistar um ponto. A equipe que está sem a posse de bola deve tentar bloquear o passe da outra equipe para manter a posse de bola e conquistar a pontuação. O objetivo deste jogo é passar e receber, movimentando-se pelo espaço de jogo.

O professor pode definir algumas condições como não andar com a posse de bola, não bater nas mãos e braços do adversário, tirar a bola sem cometer faltas. Além disso, utilizando os espaços reduzidos, podem-se construir equipes com um número menor de jogadores para propiciar uma maior movimentação.

Após esta primeira familiarização com o jogo, o professor pode incluir novos desafios como atingir uma meta a partir do número de passes atribuídos, podendo ser o gol, um jogador-alvo, um cone, um arco, a trave, a cesta, dentre outros.

Jogo 3: Jogo dos Coletes

O jogo dos coletes possui uma regra central: só pode marcar o jogador da equipe adversária se estiver com o colete na mão. A partir do momento que a equipe conquista a posse de bola pela marcação, esta deve soltar o colete no chão, dando opção para a outra equipe pegar o colete e voltar a marcar. Ao mesmo tempo precisa recuperar o tempo de estruturação de sua defesa antes que a equipe que está atacando consiga atingir a meta.

Este jogo tem o objetivo de desenvolver a cognição em conjunto com as habilidades motoras, pois exige que o aluno saia da zona de conforto no processo de ataque e defesa. Podem ser utilizados diferentes números de integrantes na equipe, espaços reduzidos na quadra, sendo um jogo bastante dinâmico e rápido, podendo auxiliar na utilização das capacidades motoras e coordenativas dos alunos.

Jogo 4: Jogo dos Números

O jogo dos números exige atenção nos comandos externos (do professor) ao mesmo tempo em que trabalha com as linhas demarcatórias da substituição nas modalidades coletivas. Este jogo trabalha com o princípio da inclusão, onde todos os alunos, em algum momento do jogo cumprem papéis fundamentais.

O jogo funciona da seguinte maneira: supondo que o professor possua em quadra 12 alunos para jogar, cada equipe se constituirá por 6 jogadores de cada lado. Destes 6 jogadores, cada dupla receberá um número de 1 a 3, consolidando 3 duplas. Um integrante da dupla inicia jogando e o outro da dupla inicia na zona de substituição.

No momento em que o professor der o comando sonoro chamando um número, o aluno que estiver em quadra que representa o número chamado deve imediatamente seguir para a zona de substituição, de onde o seu companheiro vai entrar para jogar. Não há pausa no jogo, este acontece em conjunto com a substituição do jogador.

O jogo dos números é um jogo bastante interessante ao dar oportunidades para todos os alunos jogarem em um espaço reduzido com um número de pessoas também reduzidas, possibilitando que o aluno protagonize sua participação, não se escondendo ou escondida no momento da prática.

SEÇÃO 2

JOGOS DE REDE/PAREDE



Os jogos de rede/parede são bastante dinâmicos. Para marcar ponto, deve-se golpear a bola em um espaço curto, com precisão e força suficientes para que o oponente não consiga rebater a bola lançada. As decisões são tomadas na força/resistência/fragilidade e no posicionamento do adversário.

Os jogos progridem do jogar/agarrar para rebater e lançar em situação individual e de equipe (habilidades de manipulação). A utilização de espaços reduzidos pode auxiliar o professor na aplicação dos jogos de rede/parede.

Como sequência básica para o ensino dos jogos de rede/parede, Sadi (2010) sugere o início com a criança atirando e segurando a bola sobre a rede ou contra a parede. Depois pode ser proposta uma rebatida com o antebraço, em situação de jogo, lançando e agarrando a bola. Então, é sugerida a rebatida com equipamentos ou braços e mãos.

As sequências iniciam-se com jogos simples, que ensinam os conceitos básicos dos jogos. Na iniciação ocorrem o envolvimento de algumas habilidades, poucas regras e menor número de jogadores. A partir da assimilação das competências de habilidades e de tomadas de decisão, podem-se redefinir as regras e aumentar a complexidade do jogo.

Possibilidades de Jogos

Jogo 1: Handebol de Parede

O problema tático deste jogo versa na localização de espaço e tempo. Os objetivos consistem no reconhecimento dos espaços da parede e na atenção aos quiques da bola, bem como desenvolver as noções de distância, precisão e força para jogar a bola.

Em duplas, um aluno deve lançar a bola contra a parede e o outro necessita agarrá-la. Podem ser variáveis os tipos e tamanhos das bolas, bem como as distâncias utilizadas pelos mesmos. A rede pode ser delimitada pela altura de cones, bem como por marcas na própria parede. O aluno deve lançar a bola acima da altura estipulada. Marca ponto aquele aluno que lançar a bola sem que seu colega consiga agarrá-la.

Jogo 2: Pingue-Pongue

O jogo consiste lançar a bola por cima da rede que será definida pelo professor em termos de altura (pode ser colocada rente ao chão), deixar quicar uma vez e passar a bola para a quadra da outra equipe. A bola não pode quicar na mesma quadra duas vezes.

O problema tático se revela na manutenção do *rally*, enquanto que os objetivos se definem em manter a bola dentro do espaço definido, desenvolvendo as noções de distância, precisão e força para lançar a bola.

Jogo 3: Vôlei

Como conteúdo para este jogo define-se a marcação do ponto, ou seja, o problema tático a ser resolvido. Como objetivo geral, identificamos sacar e preparar o ataque e a defesa. Como objetivos específicos, definimos compreender a lógica de um jogo 2x2, efetuando o saque e ocupando os espaços da quadra.

Neste jogo podemos definir 3 tarefas práticas:

- jogar em dupla contra a parede durante 3 minutos, efetuando

o saque como primeira jogada. O jogador deve golpear a bola no saque e agarrar a primeira bola vinda do saque, sem que esta quique no chão.

- jogar o mesmo jogo, 2x2, com os alunos ocupando os espaços. O aluno que receber a bola deve projetar-se abaixo dela antes de segurá-la acima da cabeça, para depois lançar para o companheiro a partir do toque.

- jogar o mesmo jogo rebatendo sempre a bola e deixando que ela quique uma vez no chão. A bola deverá ser golpeada de manchete apenas.

Jogo 4: Raquetebol (squash) e Badminton

Como o pingue-pongue, já citado, este jogo consiste também em manter o *rally*, contudo a diferença se dá na utilização de raquetes (badminton ou raquetebol), utilizando rede baixa.

É interessante começar o jogo com alguém fora da quadra lançando a bola ou peteca e o aluno que está na quadra rebater, dando início ao *rally*.

No caso do raquetebol em que é utilizada a bola, vale deixar a bolinha quicar uma vez no chão.

Como um processo de iniciação, pode-se pedir que os alunos utilizem a parede para buscarem realizar o movimento

de forma mais adequada, ou seja, levantar a raquete e flexionar o cotovelo.



SEÇÃO 3

JOGOS DE REBATIDA/CAMPO

Os jogos de rebatida/campo são jogos realizados, geralmente, com taco e grama. A identidade principal desta categoria é a família do baseball e softbol, este último mais fácil de ser aplicado nas possibilidades das escolas brasileiras. Ele assegura uma base de conhecimentos esportivos e torna o jogo atrativo, dinâmico e motivante.

Os jogadores devem golpear a bola da equipe adversária com precisão e força, a fim de ludibriar o adversário, para que este não agarre a bola rebatida, ganhando mais tempo para correr entre as bases do campo previamente definidas.

De acordo com Sadi (2010), os professores devem incentivar os alunos a tomarem decisões e iniciativas em relação à força, resistência e posicionamentos dos chutes e arremessos. Para prevenir a marcação de pontos em jogos de rebatida, os membros da equipe devem posicionar-se de forma a jogar a bola para a base antes que o atleta adversário os atinja. Escolhem onde se posicionar inicialmente e em como fazer para jogar com velocidade.

Possibilidades de Jogos

Jogo 1: Bets (Taco)

Este jogo é parte da vivência de crianças e adolescentes que brincam nas ruas das diferentes cidades brasileiras. O jogo é formado por duas duplas, na qual a dupla que não está com a posse do taco lança a bolinha buscando derrubar o alvo que está protegido pelo adversário. Este deve tentar rebater a bola lançando a bolinha para longe. Tendo êxito na jogada, cruza com seu companheiro de rebatida no meio do campo, batendo um taco no outro e contabilizando um ponto. Ao derrubar o alvo, as duplas trocam de posição.

O bates possibilita o desenvolvimento de habilidades motoras importantes de locomoção e manipulação, além de contribuir com aspectos cognitivos-motores durante a realização do jogo. Possibilita um entrosamento entre as duplas e uma dinamicidade entre as rebatidas.

Jogo 2: T-bol

Dois times disputam o jogo. A primeira equipe a atacar organiza a ordem dos jogadores (um ataque por vez). A bola fica parada, a um metro do chão, em cima de um cone por exemplo. O jogador de posse do taco rebate a bola e inicia a corrida em volta das 4 bases estipuladas previamente.

A equipe da defesa busca a bola jogada e lança em direção a base 1, que lançará para a 2, que lançará para a 3 e finalmente para a 4. Caso o rebatedor atinja a base 4 antes da bolinha chegar à base, este marca um ponto. O atacante possui três chances de rebater.

Conforme os alunos assimilam o jogo, o professor pode criar maiores desafios como a não necessidade de seguir a ordem no lançamento da bola às bases. Como variação, o rebatedor pode parar em uma base se achar que não chegará antes da bola. Como se vê este é um jogo preparatório para futuros trabalhos com o softbol e o basebol.

Jogo 3: Softbol

Dois times disputam o jogo. A primeira equipe a atacar organiza a ordem dos jogadores que irão rebater. A bola deverá ser lançada por um jogador da equipe adversária, a uma distância de mais ou menos 1 metro, a qual o rebatedor tentará atingir. Caso acerte, este deve se movimentar através de uma corrida em volta das 4 extremidades do campo demarcado (bases 1, 2, 3, 4).

A equipe de defesa busca a bola jogada e lança para a base mais próxima do rebatedor fazendo com que a bola chegue antes do mesmo. Caso isto aconteça, o jogador é eliminado. Caso consiga

atingir uma base antes da bola retornar poderá se manter nela. Ao perceber que pode conseguir fechar o caminho completo, este marca um ponto para sua equipe.

A tarefa prática deste jogo é tentar agarrar a bola no ar. Como problema tático define-se acertar a rebatida, correr, posicionar-se e observar o posicionamento da bola e dos demais jogadores. Como objetivo, temos: dominar a rebatida da bola lançada por outro jogador.



Jogo 4: Kickbol

No kickbol duas equipes são formadas para disputar o jogo. A primeira equipe organiza seus jogadores para atacar. A bola deverá ser rolada/tocada a meia altura por um jogador da equipe adversária, que tentará acertar o rebatedor. O jogador chuta a bola para frente e corre em volta das bases da extremidade do campo.

A equipe da defesa busca a bola e lança para as bases tentando atingir o rebatedor para eliminá-lo da rodada. Caso o rebatedor consiga correr por entre as 4 bases, este marca um ponto para sua equipe. O rebatedor tem três chances para chutar a bola para frente.

É importante orientar os rebatedores a chutar para o alto para que esta bola seja agarrada no ar pela defesa. A bola deverá ser lançada de baixo para cima. Pode ser utilizada uma bola de futebol de campo.

SEÇÃO 4

JOGOS DE ALVO

Os jogos de alvo envolvem habilidades de manipulação. Nessa categoria de jogo, há um “processo de desenvolvimento integrado” que compõe a tomada de decisão e revisão das decisões tomadas e a experimentação de habilidades finas (SADI, 2010, p.153). Tal integração é essencial para o ensino dos esportes.

Nos jogos de alvo, a atitude de tomada de decisão é realizada antes da execução da habilidade. Permitem maior tempo de tomada de decisão e muitas dessas decisões são utilizadas para resolução de problemas táticos como antecipação de jogadas nos jogos de invasão, por exemplo. O problema tático nos jogos de alvo é a precisão e a força que envolvem direção e distância adequadas (SADI, 2010).

No processo de iniciação, devemos utilizar jogos simples e fáceis, como rolar, jogar ou deslizar uma bola para acertar um alvo, tal que pino, cone ou qualquer outro objeto utilizado. Progressivamente variações avançadas vão sendo introduzidas como o boliche, os dardos, a bocha e a queimada com pinos (SADI, 2010). A partir daí, ocorre o progresso mediante novos desafios e possibilidades para os alunos.

Possibilidades de Jogos

Jogo 1: Boliche com Três Pinos

Neste jogo conseguimos desenvolver nos escolares o controle óculo-manual e a força e a velocidade necessária para derrubar os pinos. O objetivo do jogo é derrubar os 3 pinos de uma só vez, ajustando a posição de início e a linha-alvo.

Um jogador se posiciona de um lado da “pista” enquanto o oponente na outra extremidade, com uma distância de 4 a 6 metros. O jogador que derrubar os três pinos marca um ponto.

É importante que o professor reflita com os alunos sobre a melhor forma de se posicionar, a melhor forma de lançar a bola, como seria lançar de maneira diferente, dentre outros questionamentos que façam com que os escolares pensem sobre seus movimentos ajustando aos desafios propostos pelo professor.

Jogo 2: Queimada com Pinos

O jogo acontece com duas bolas diferentes, uma para acerar os pinos, outra para queimar as pessoas. O objetivo do jogo é acertar as pessoas e os cones. A bola específica para queimar as pessoas não pode queimar os cones e vice-versa.

A equipe que derrubar o cone escolhe um jogador da equipe adversária para ir para o "cemitério", pois será considerado "morto". Quando um cone ou pessoa for carimbado, o professor deve parar o jogo com o apito. Os jogadores não podem obstruir a área do cone.

Na queimada com pinos os alunos podem conhecer a força, precisão e direção dos arremessos. Além disso, precisam definir qual o melhor momento de arremessar as bolas. Neste aspecto, precisam jogar com mais dinamismo e velocidade. Estes são os problemas a serem solucionados pelos participantes.

Jogo 3: Bocha

Este jogo é bastante próximo à modalidade esportiva da bocha. É interessante que o professor observe as situações de jogo para que possa desenvolver as habilidades motoras das crianças sem que haja foco apenas na competitividade e especialização precoce.

O problema tático a ser solucionado é buscar precisão e direção no rolamento da bola. Como objetivo na aplicação do jogo, podemos elencar: ajustar a posição inicial e a linha alvo, além de aproximar as bolas da bola maior.



Pode-se jogar na grama ou no tapete. O lugar da bola maior pode ser permanente e cada jogador possui duas bolas menores. O objetivo é jogar as bolas para aproximá-las da bola fixa. A bola mais próxima da maior marca 2 pontos. Se um jogador tiver duas bolas mais próximas do que a bola do adversário, ele marca 4 pontos (dois por bola).

Jogo 4: Futebol com Boliche

O Futebol com Boliche é jogado 3x3 e é realizado com dois objetivos. O primeiro relativo aos alvos a serem acertados e, um segundo, o próprio jogo do futebol, que objetiva o gol. Os pinos são derrubados no decorrer do jogo de futebol. Cada pino que se derruba é marcado um gol para a equipe.

Os pinos podem ser colocados no lugar da quadra que o professor identificar contribuir melhor para o jogo. Sugerimos nas extremidades da quadra para evitar qualquer impacto dos escolares com os cones.

Neste jogo, os alunos desenvolvem habilidades manipulativas dos membros inferiores, força, precisão e direção no chute. Precisam identificar o que necessitam para derrubar os pinos, o que devem fazer antes de chutar, tomar decisões sobre o melhor momentos de se realizar a ação.

FINALIZANDO

A partir desses modelos de jogos propostos é importante lembrar que o professor deve estar sempre atento aos questionamentos e avaliações durante a prática do jogo, a fim de propor novos desafios para os alunos solucionarem durante a aplicação das aulas de educação física.

Os jogos aqui expostos foram retirados do livro "Pedagogia do Esporte: descobrindo novos caminhos" de Renato Sadi (2010) e Riller Reverdito e Alcides Scaglia (2009). Mais opções de jogos podem ser encontrados na literatura de Pedagogia do Esporte, utilizadas para a construção deste livro para a disciplina do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Ponta Grossa.



A prática esportiva também ajuda em um mundo melhor com tudo de bom que traz para nós: saúde, autoestima, espírito de equipe, objetivos, entre outros atributos que com certeza, vem junto com o esporte (Gustavo Borges).

PALAVRAS FINAIS




O livro apresentado buscou discutir conceitos e possibilidades de trabalho para o ensino do esporte por meio dos jogos. A união entre aspectos motores e cognitivos, bem como o trabalho por intermédio das táticas de jogos norteiam a discussão. O ensino do esporte vai além da aprendizagem dos gestos técnicos, mas sim, busca desenvolver no aluno uma maneira inteligente de pensar a prática esportiva, a partir dos desafios táticos presentes nos jogos esportivos.

O professor neste processo possui um papel protagonista. A partir da atividade docente que crianças e adolescentes terão acesso a um repertório variado de experiências esportivas, desenvolvendo, para além de habilidades motoras e cognitivas, o interesse e o gosto pela atividade esportiva, seja para competição, lazer ou qualidade de vida.

Assim, finalizamos este livro com a perspectiva de contribuir com a formação profissional dos acadêmicos do curso de licenciatura em educação física, apontando para a importância de continuar os estudos sobre a temática, pois este material é apenas uma contribuição à gama de estudos e pesquisas já existentes.

Esperamos ter colaborado para as reflexões acerca da Pedagogia do Esporte e a formação profissional de vocês, futuros professores!



REFERÊNCIAS

AYOUB, E. *Ginástica geral e Educação Física Escolar*. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

CARNEIRO, R. L. Flexibilidade: conceitos básicos. In: GRECO, P. J.; BENDA, R. N. *Iniciação Esportiva Universal*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

CHAGAS, M. H. Velocidade: conceitos básicos. In: GRECO, P. J.; BENDA, R. N. *Iniciação Esportiva Universal*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez, 1992.

FERREIRA, H. B.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. Pedagogia do Esporte: Considerações Pedagógicas e Metodológicas no Processo de Ensino-Aprendizagem do Basquetebol. In: PAES, R. R.; BALBINO, H. F. (org.) *Pedagogia do Esporte: contextos e perspectivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FREIRE, J. B. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 1989.

GALLLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. *Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, criança, adolescentes e adultos*. São Paulo: Phorte, 2001

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. *Iniciação Esportiva Universal*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

GRECO, P. J.; CHAGAS, M. H. Capacidades Motoras. In: GRECO, P. J.; BENDA, R. N. *Iniciação Esportiva Universal*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

GRECO, P. J. Métodos de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos. In: GARCIA, E. S.; LEMOS, K. L. M. (Eds.). *Temas atuais VI em educação física e esportes*. Belo Horizonte, MG: Health, 2001. p. 48-72.

MATTHIESEN, S. Q. *Atletismo se aprende na escola*. Jundiaí: SP: Fontoura, 2005.

MESQUITA, I.; GRAÇA, A. Modelo de Ensino dos Jogos Desportivos. In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. S. *Pedagogia do Desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

- NISTA-PICCOLO, V. L. *Pedagogia da Ginástica Artística*. In: NUNOMURA, M.; NISTA-PICCOLO, V. L. (org.) *Compreendendo a ginástica artística*. São Paulo: Phorte, 2004
- NUNOMURA, M.; NISTA-PICCOLO, V. L. Apresentação. In: NUNOMURA, M.; NISTA-PICCOLO, V. L. (org.) *Compreendendo a ginástica artística*. São Paulo: Phorte, 2004.
- PAES, R. R.; BALBINO, H. F. *Pedagogia do Esporte: contextos e perspectivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- PAOLIELLO, E. *O Universo da Ginástica*. Grupo de Pesquisa em Ginástica Geral FEF S.A..
- SADI, R. S. *Pedagogia do Esporte: descobrindo novos caminhos*. São Paulo: Ícone, 2010.
- SANTANA, W. C.; RIBEIRO, D. A.; FRANÇA, V. S. 70 contextos de exercitação tática para o treinamento do futsal. 2ª ed., Londrina: Companhia Esportiva, 2016.
- SCAGLIA, A. J.; REVERDITO, R. S. *Pedagogia do Esporte: jogos coletivos de invasão*. São Paulo: Phorte, 2009.
- SCHIAVON, L. M.; NISTA-PICCOLO, V. L. Aspectos Pedagógicos no Ensino da Ginástica Artística e da Ginástica Rítmica no Cenários Escolar. In: PAES, R. R.; BALBINO, H. F. (Org.) *Pedagogia do Esporte: contextos e perspectivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- SCHMIDT, R.; WRISBERG, C. *Aprendizagem e Performance Motora: uma abordagem da aprendizagem baseada na situação*. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. *Manual de Lazer e Recreação*. São Paulo: Phorte, 2010.
- TOLEDO, E; NISTA-PICCOLO, V. L. Encontro de História do Esporte, Lazer e Educação Física: *A Ginástica - conceitos e adjetivações*. Faculdade de Educação Física - Universidade Estadual de Campinas, 1996.
- TUBINO, M. J. G.; TUBINO, F. M.; GARRIDO, F. A. C. *Dicionário enciclopédico do esporte*. São Paulo: SENAC Editora, 2007.
- VANCINI, R. L.; CASTA DELI, E.; SARRO, K. J.; FACHINA, R. J. F. G.; ANDRADE, M. S.; LIRA, C. A. B. A pedagogia do ensino das modalidades esportivas coletivas e individuais: um ensaio teórico. *Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP*. v. 13, n.4, p. 137-154, 2015.

NOTAS SOBRE OS AUTORES

GONÇALO CASSINS MOREIRA DO CARMO

Doutor em Ciências Sociais Aplicadas pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG, 2016), Mestre em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP, 2002). Especialista em Políticas Públicas para o Lazer e o Esporte pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (1999). Licenciado e Graduado em Educação Física pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (1998). Tem experiência na área de Educação; Políticas Públicas; Educação Física Escolar; Sociologia do Esporte e do Lazer, Saúde e qualidade de vida e Lutas e Esportes de Combate.



CLÁUDIA MORAES E SILVA PEREIRA

Possui Graduação em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá, Especialização em Educação Física Escolar pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Especialização em Gestão de Políticas Públicas para Infância e Juventude pela Universidade Estadual de Ponta Grossa, Mestrado em Ciências Sociais Aplicadas (turma 2012-2013), na área de concentração História, Cultura e Cidadania, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais Aplicadas. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais Aplicadas, turma de 2016. Professora do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual de Ponta Grossa (Licenciatura, Bacharelado e Ensino à Distância).



