

PRÁTICAS CORPORAIS E A ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO

1 Esportes de invasão

Basquetebol – Futebol – Futsal – Handebol – *Ultimate Frisbee*



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL

Dilma Vana Rousseff
Presidente

Michel Miguel Elias Temer Lulia
Vice-Presidente

MINISTÉRIO DO ESPORTE

José Aldo Rebelo Figueiredo
Ministro

Ricardo Garcia Cappelli
Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social

Andrea Nascimento Ewerton
Departamento de Desenvolvimento e Acompanhamento de Políticas e Programas Intersecretoriais de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social

Claudia Bernardo
Coordenação-Geral de Esporte Educacional

Amauri Aparecido Bassoli de Oliveira
Coordenação de Desenvolvimento e Acompanhamento Pedagógico



EDITORA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

Reitor: Prof. Dr. Júlio Santiago Prates Filho. **Vice-Reitora:** Profa. Dra. Neusa Altoé.
Diretor da Eduem: Prof. Dr. Alessandro Lucca Braccini. **Editores-Chefe da Eduem:** Profa. Dra. Terezinha Oliveira

CONSELHO EDITORIAL

Presidente: Prof. Dr. Alessandro Lucca Braccini.
Editores Científicos: Profa. Dra. Ana Lúcia Rodrigues, Profa. Dra. Angela Mara de Barros Lara, Profa. Dra. Analete Regina Schelbauer, Prof. Dr. Antonio Ozai da Silva, Profa. Dra. Cecília Edna Mareze da Costa, Prof. Dr. Eduardo Augusto Tomanik, Profa. Dra. Elaine Rodrigues, Profa. Dra. Larissa Michelle Lara, Prof. Dr. Luiz Roberto Evangelista, Profa. Dra. Luzia Marta Bellini, Prof. Me. Marcelo Soncini Rodrigues, Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado, Profa. Dra. Maria Cristina Gomes Machado, Prof. Dr. Oswaldo Curty da Motta Lima, Prof. Dr. Raymundo de Lima, Profa. Dra. Regina Lúcia Mesti, Prof. Dr. Reginaldo Benedito Dias, Profa. Dra. Rozilda das Neves Alves, Prof. Dr. Sezinando Luis Menezes, Profa. Dra. Terezinha Oliveira, Profa. Dra. Valéria Soares de Assis.

EQUIPE TÉCNICA

Projeto Gráfico e Design: Marcos Kazuyoshi Sassaka. **Fluxo Editorial:** Cílicia Conceição de Maria, Edneire Franciscon Jacob, Mônica Tanamati Hundzinski, Vania Cristina Scomparin. **Artes Gráficas:** Luciano Willian da Silva, Marcos Roberto Andreussi. **Marketing:** Marcos Cipriano da Silva. **Comercialização:** Norberto Pereira da Silva, Paulo Bento da Silva, Solange Marly Oshima.

PRÁTICAS CORPORAIS E A ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO

1 Esportes de invasão

Basquetebol – Futebol – Futsal – Handebol – *Ultimate Frisbee*

Organizadores

Fernando Jaime González

Suraya Cristina Darido

Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira

Prefácio

Ricardo Garcia Cappelli



Maringá
2014

Copyright © 2014 para os autores

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução, mesmo parcial, por qualquer processo mecânico, eletrônico, reprográfico etc., sem a autorização, por escrito, dos autores.

Todos os direitos reservados desta edição 2014 para Eduem.

Colaboradores: Admilson Santos, Ana Luiza Barbosa Anversa, Arestides Pereira da Silva Júnior, Camila Rinaldi Biconsini, Caroline Broch, Claudio Kravchychn, Fabiane Castilho Teixeira, Ieda Parra Barbosa Rinaldi, João Danilo Batista de Oliveira, Juliana Pizani, Leonardo de Carvalho Duarte, Roseli Terezinha Selicani Teixeira, Tania Regina Bonfim, Vânia de Fátima Matias de Souza, Vanildo Rodrigues Pereira

Revisão textual e gramatical: Lais Boveto

Normalização textual e de referência: Carmen Torresan

Projeto gráfico/diagramação: Marcos Kazuyoshi Sassaka

Imagens - aberturas de capítulo: Ronaldo Braga Magalhães

Capa – imagem: Ronaldo Braga Magalhães

Capa – arte final: Luciano Wilian da Silva

Ficha catalográfica: Cicilia Conceição de Maria

Fonte: Calibri, Cheltenham Bdcn BT

Tiragem – versão impressa: 30.000 exemplares

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Eduem – UEM, Maringá – PR., Brasil)

E77 Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, *ultimate frisbee* / Fernando Jaime González; Suraya Cristina Darido; Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira, org.; prefácio de Ricardo Garcia Cappelli. – Maringá : Eduem, 2014.
v. 1 (326 p.) : il. (algumas color); 25,0x17,6 cm.-- (Práticas corporais e a organização do conhecimento).

ISBN 978-85-7628-601-1 (Coleção completa)
ISBN 978-85-7628-602-8 (v. 1)

1. Esporte de invasão. 2. Basquetebol. 3. Handebol. 4. Handebol. 5. *Ultimate frisbee*. I. Jaime González, Fernando. II. Darido, Suraya Cristina. III. Oliveira, Amauri Aparecido Bássoli de. IV. Cappelli, Ricardo Garcia, pref. V. Título.

Cdd 22.ed. 796

Editora filiada à

Associação Brasileira
das Editoras Universitárias



Eduem – Editora da Universidade Estadual de Maringá
Av. Colombo, 5790 – Bloco 40 – Campus Universitário
87020-900 – Maringá-Paraná – Fone: (0xx44) 3011-4103 – Fax: (0xx44) 3011-1392
www.eduem.uem.br – eduem@uem.br

SUMÁRIO

PREFÁCIO	7
APRESENTAÇÃO	9
INTRODUÇÃO	13
O ENSINO DOS ESPORTES	
Fernando Jaime González	29
ESPORTES DE INVASÃO	61
BASQUETEBOL	
Fernando Jaime González, Robson Machado Borges, Aline Fernanda Ferreira e Claudio Kravchychyn	63
FUTEBOL	
Robson Machado Borges e Leandro Rechenchosky	121

FUTSAL

Robson Machado Borges e Adolpho Cardoso Amorim 175

HANDEBOL

Fernando Jaime González, Robson Machado Borges e Fernanda Moreto Impolcetto 219

ULTIMATE FRISBEE

Robson Machado Borges, João Danilo Batista de Oliveira, Admilson Santos e Sandra Regina Rosa Farias 277

SOBRE OS AUTORES 325

PREFÁCIO

A Coleção *Práticas Corporais e a Organização do Conhecimento* foi elaborada para subsidiar os profissionais envolvidos com o esporte educacional. Esta Coleção transcende a ideia de atender apenas aos envolvidos com os programas e projetos da Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social – SNEELIS do Ministério do Esporte. Trata-se de uma contribuição a todos que se interessam e atuam com o Esporte Educacional.

A ampliação da escala de atendimento do Programa Segundo Tempo e a ação interministerial entre os Ministérios do Esporte e da Educação com os seus Programas Mais Educação e Esporte da Escola nos impeliram a disponibilizar a toda comunidade este material. Desde o ano de 2010 tem havido um crescimento significativo de atendimento por parte da SNEELIS em relação ao Programa Segundo Tempo e Esporte da Escola junto ao Programa Mais Educação. Para o Esporte da Escola, apenas como exemplo, iniciou-se em 2010 com o atendimento de 1.149 escolas e 329.890 mil alunos, chegando em 2014 com 22.161 escolas e 3.5 milhões de alunos. E a expectativa é de que se dupliquem esses atendimentos em 2015 e que se busque a universalização no ano de 2016, ano de realização das Olimpíadas em nosso país. Isso se colocará como um grande legado social desta iniciativa do governo brasileiro.

O desafio maior de nossa equipe de colaboradores da SNEELIS tem sido a busca continuada no desenvolvimento de materiais pedagógicos que se aproximem das muitas realidades que temos em nosso país. Não tem sido fácil essa tarefa, pois a heterogeneidade das regiões, costumes e formações, se colocam como desafios constantes na confecção de materiais pedagógicos que tratem das práticas corporais. Contudo, entendemos que o material aqui disponibilizado poderá subsidiar de forma ampliada as práticas e discussões sobre o esporte educacional em todas as nossas regiões.

A estruturação desta Coleção atendeu aos princípios básicos do Esporte Educacional que são o da participação, inclusão e emancipação. Os autores se preocuparam em apresentar as diversas manifestações, suas estruturas básicas de organização e algumas possibilidades de desenvolvimento prático como forma de proporcionar aos profissionais envolvidos formas de aplicação das manifestações. A expectativa é de que as experiências e vivências apresentadas pelos autores, junto às experiências dos leitores possam ampliar significativamente a qualidade das ações com todos os envolvidos nessas práticas.

ESPORTES DE INVASÃO

Termos o Esporte Educacional, que é um direito constitucional do povo brasileiro, disponibilizado de forma qualificado se coloca como um verdadeiro desafio e que esperamos, junto com as políticas públicas esportivas organizadas e desenvolvidas pela SNELIS, seja uma realidade para nossas atuais e futuras gerações.

Ricardo Garcia Cappelli
Secretário Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social – SNELIS
Ministério do Esporte – ME

APRESENTAÇÃO

O esporte tem se constituído como uma das manifestações culturais mais difundidas em todo o mundo, seja para a prática cotidiana das diversas comunidades e pessoas, ou para o mundo do espetáculo.

Os praticantes de esporte encontram diferentes significados na sua prática. Pode representar um trabalho para atletas profissionais, diversão e saúde para amigos que se reúnem aos finais de semana e ainda um momento particular de aprender elementos essenciais sobre o mundo e a convivência humana. Por isso, o esporte é um fenômeno plural que pode ocorrer em diversos contextos de prática, com diferentes níveis de exigência, bem como diferentes sentidos e significados atribuídos por seus praticantes e apreciadores.

A grande variabilidade de sentidos e significados atrelados ao esporte indicou a necessidade de definir ou classificar essas intenções de modo mais detalhado. Uma das definições centrais se vincula ao que é determinado legalmente, ou seja, Esporte de Rendimento, Esporte Educacional e Esporte de Participação (Lei Pelé - Lei nº 9.615 - de 24/05/1998 - DOU de 25/3/1998).

O Esporte Educacional pela referida lei é indicado para ser trabalhado por intermédio dos sistemas de ensino e formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a hipercompetitividade de seus praticantes, com a finalidade de auxiliar no desenvolvimento integral e a formação para a cidadania e o lazer, obedecendo aos princípios da Totalidade, Coeducação, Emancipação, Participação, Cooperação e Regionalismo.

O esporte, conforme preconiza o artigo 217 da Constituição Federal, é direito de cada cidadão. Constitui dever do Estado garantir seu acesso à sociedade, com o intuito de contribuir para a reversão do quadro de vulnerabilidade social, atuando como instrumento de formação integral dos indivíduos e, conseqüentemente, possibilitando o desenvolvimento da convivência social, a construção de valores, a promoção da saúde e o aprimoramento da consciência crítica e da cidadania.

A Secretaria Nacional de Esporte, Educação, Lazer e Inclusão Social (SNELIS) tem como atribuição o trabalho e a difusão do Esporte com esta perspectiva, ou seja, visa o desenvolvimento do Esporte Educacional em sua plenitude. Nesta linha, executa diversas ações, com destaque ao *Programa Segundo Tempo* (PST) que hoje se constitui como um dos maiores programas sociais do mundo vinculado ao esporte.

O *Programa Segundo Tempo* vem, ao longo de seus mais de dez anos de existência, aprimorando-se pedagógica e administrativamente. Houve, nesse período, um acréscimo significativo de aporte financeiro ao programa, muitas ações administrativas e gerenciais foram adotadas, de modo que o mesmo atendesse aos requisitos estabelecidos nacionalmente, da mesma forma que muito foi feito em relação aos aspectos pedagógicos, com destaque a um processo continuado de formação dos profissionais envolvidos, a produção de materiais pedagógicos diversificados e apoio local a todos os convênios estabelecidos.

Essas ações colocaram o programa em destaque junto às políticas públicas que envolvem o esporte e possibilitaram proposições intersetoriais no governo federal, em colaboração com o Ministério da Educação e o Ministério da Saúde. Hoje já é possível verificar as experiências do PST, sendo também utilizadas em ações desses ministérios e com apoio mútuo, tais como o Programa Saúde na Escola e Programa Mais Educação. Essa troca de experiências e valorização de práticas só engrandece e potencializa a abrangência e valor dessas iniciativas junto à comunidade brasileira.

É importante ressaltar que nessa coleção abordamos o esporte na perspectiva educacional e incluímos outras práticas corporais, como as danças, as ginásticas, as lutas, a capoeira, as práticas corporais de aventura, as atividades circenses, que compõem o universo da cultura corporal, razão pela qual denominamos a coleção de *Práticas Corporais e a organização do conhecimento*.

Esta coleção, que subsidiará o Esporte da Escola junto ao Programa Mais Educação, apresenta-se como mais uma opção que as escolas têm para a ampliação do tempo escolar e visa disponibilizar, para a comunidade estudantil brasileira, novas e diversificadas vivências formadoras e enriquecedoras para a vida em sociedade. Com isso, pretendemos contribuir no reconhecimento e valorização das experiências escolares e no encaminhamento para a futura implantação do processo de educação integral em nosso país.

De forma geral, para que consigamos atender ao preceito constitucional, ainda temos muito a fazer, pois estamos longe de atender a toda a comunidade brasileira nesta faixa etária e no processo educacional. Hoje, apesar de termos ampliado o aporte geral aos programas em andamento, estes ainda atendem uma parcela reduzida da comunidade existente. Precisamos ampliar consideravelmente nossos esforços e investimentos nesta área, de forma a contemplar o que temos em nossa Carta Magna!

As Práticas Corporais se apresentam como manifestações culturais que podem possibilitar condições para a ampliação do número de praticantes, por conta de sua condição atrativa, assim como sua riqueza cultural, agregando sentido e significado à construção da formação integral, facilitando o vínculo dos participantes com os processos educativos formais.

O Esporte da Escola, em sintonia com as políticas educacionais gerais, visa o acesso e aprendizagem das mais diferentes práticas corporais como um direito de todos. O desenvolvimento destas manifestações culturais deve centrar-se nas orientações da formação integral e emancipadora de modo que todos possam participar das atividades organizadas, aprender com a experiência e se sentirem aptos a uma prática autônoma.

Na presente coleção, assumimos o desafio de refletir e discutir sobre o ensino das Práticas Corporais e seus desdobramentos para a organização do conhecimento. Ao longo dos capítulos das diferentes práticas, apresentamos nossas convicções sobre a importância da integração dessas experiências ao projeto pedagógico mais amplo da escola, bem como refletimos sobre o para que, o que, como e quando ensinar as diferentes práticas corporais no contexto escolar. Além disso, há a proposição de planos de aula, sugeridos para cada um dos temas que compõem essa coleção: Esportes, Ginásticas, Danças, Lutas, Capoeira, Práticas Corporais de Aventura e Atividades Circenses.

É importante frisar que o Esporte da Escola, ao se vincular com a escola, precisa que as ações propostas estejam sempre em consonância com o Projeto Político Pedagógico da Escola, pois nele se encontram os propósitos formativos idealizados para a comunidade vinculada. As Práticas Corporais da Escola podem contribuir e fortalecer esses propósitos, de modo a potencializar a estrutura pedagógica defendida. Com isso, a comunidade poderá se enxergar em suas propostas e ações e caminhar no sentido da tão propalada melhoria da qualidade do ensino público brasileiro.

INTRODUÇÃO

A seguir, serão apresentados os principais pressupostos que regem o trabalho metodológico dos diversos capítulos dessa coleção. Mais especificamente, será retratado para que, o que, quando e como ensinar as Práticas Corporais da Escola. Haverá também um tópico destinado a discutir como o livro foi organizado, mas, antes são necessários alguns esclarecimentos importantes sobre a proposta da coleção.

1 A PROPOSTA DA COLEÇÃO

Os Ministérios do Esporte e da Educação, ao unirem os Programas Segundo Tempo e Mais Educação, fortaleceram as ações para o tempo escolar ampliado. Com essa atitude, há uma clara demonstração do reconhecimento das práticas corporais como manifestações culturais ricas que potencialmente permitem um espaço formativo para crianças e adolescentes.

Com o intuito de enriquecer pedagogicamente as ações relacionadas ao Esporte da Escola, a SNELIS/ME está disponibilizando a coleção *Práticas Corporais e a organização do conhecimento*, com a qual visa subsidiar a estruturação e o desenvolvimento das aulas no macrocampo de Esporte e Lazer.

Esta coleção está estruturada, inicialmente, em quatro livros, sendo o primeiro do Ensino de Esportes de Invasão, o segundo de Esportes de Rede e de Marca, o terceiro de Ginástica, Dança e Atividades Circenses e o quarto com os temas Lutas, Capoeira e Práticas Corporais de Aventura.

Os livros contam inicialmente com um texto de apresentação e depois disponibilizam planos de aula relacionados às temáticas específicas das diferentes práticas corporais.

Os planos de aula propostos ao longo da coleção requerem dos professores atenção e preparo para seu uso. Não se trata de um receituário que deve ser seguido sem a devida reflexão sobre as ações propostas. Pelo contrário, todo o indicativo aponta para o cuidado na preparação e na ação-reflexão, proposta esta que é coincidente e reforçadora dos Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo.

Dessa forma, sugerimos que os responsáveis pelo desenvolvimento das aulas, procurem entender a riqueza que cada uma das tarefas proporciona, assim como os outros momentos que compõem as aulas. Nessa linha, é fundamental que possam explorar as atividades propostas em diferentes espaços, bem como se prontifiquem a modificá-las ou adaptá-las, provocando motivação e a consequente participação efetiva dos alunos.

Acreditamos que o encaminhamento de planos de aula, como os propostos nessa coleção, podem proporcionar ao professor critérios e referências para tomar suas próprias decisões, no planejamento das intervenções para o ensino-aprendizagem e avaliação. Em outras palavras, são 'insumos' que auxiliam os docentes a resolver os problemas que apresentam as diferentes fases do planejamento, execução e avaliação do ensino.

Consideramos que a apresentação de planos de aula, com conteúdos diversificados e aprofundados, promove diversos benefícios aos professores, como possibilidades de refletir sobre a própria prática, auxílio para um melhor planejamento das atividades, a tematização de novas práticas corporais e a melhoria das condições de aprendizagem dos alunos.

2 PARA QUE ENSINAR AS PRÁTICAS CORPORAIS

Não parece, mas responder a essa pergunta é fundamental para pensar o trabalho com as práticas corporais em qualquer contexto. Dessa resposta depende, em grande parte, como serão enfrentadas as demais questões estruturantes do ensino. Portanto, antes de discutir aspectos como conteúdos, etapas, métodos, avaliação é preciso perguntar-se sobre os propósitos que justificam o ensino das práticas corporais no Programa Segundo Tempo, particularmente, em sua versão Esporte da Escola no Programa Mais Educação.

Nesse sentido, após o período formal de aulas de Educação Física escolar e do programa Esporte da Escola, os alunos devem ter condições de envolver-se em práticas corporais sem o auxílio de especialistas. Outro aspecto bastante importante dessa formação integral é que os alunos sejam capazes de reconhecer e repudiar os aspectos negativos que envolvem as práticas corporais na sociedade, como, por exemplo, o uso de anabolizantes no esporte de rendimento, a busca do corpo idealizado pela mídia, a violência entre as torcidas, ou seja, pretende-se garantir a autonomia dos alunos para refletir, criticar e usufruir do conhecimento aprendido na escola.

Pensar as Práticas Corporais para além de suas estruturas básicas leva a indicar que o professor fique atento aos demais temas que podem ser estimulados em ações interdisciplinares, tais como: Meio Ambiente, Saúde e Alimentação, Direitos Humanos, Arte e Cultura, Inclusão Digital e outros.

As vivências com as diferentes manifestações da cultura corporal podem enriquecer e estimular momentos de discussões sobre: a organização social, suas regras e normas; a relação entre o envolvimento com essas práticas e a qualidade de vida; o estilo de vida; a cultura humana relacionada ao tempo livre; as formas que a humanidade pode se relacionar harmoniosamente com o meio ambiente natural e tantos outros aspectos que podem ser induzidos por momentos reflexivos nas atividades desenvolvidas.

Essas aulas precisam ser bem planejadas e estarem adequadamente encadeadas aos demais temas, de forma que todos se envolvam e tenham nesses momentos os esclarecimentos que transcendam o olhar individualizado e simplificado dos campos de conhecimento.

Em suma, podemos entender que o ensino das Práticas Corporais da Escola se justifica quando oportuniza aos alunos o acesso a saberes, conhecimentos, vivências, experiências e atitudes que os potencializam para alcançar os seguintes objetivos:

- a) Usar algumas práticas corporais de forma proficiente e autônoma em contextos recreativos e de lazer;
- b) Apreciar e desfrutar a pluralidade das práticas corporais, compreendendo suas características e a diversidade de significados que as mesmas assumem em diferentes contextos socioculturais;
- c) Interferir na dinâmica local que regula/condiciona a prática corporal na comunidade, em favor da fruição coletiva, bem como reivindicar condições adequadas para a promoção dessas práticas de lazer, reconhecendo-a como uma necessidade básica do ser humano e direito do cidadão;
- d) Compreender o universo de produção de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal que atravessam as práticas corporais e o modo como afetam os gostos e as preferências pessoais neste campo.
- e) Reconhecer e repudiar os aspectos negativos que envolvem as práticas corporais na sociedade;
- f) Estabelecer relações equilibradas e construtivas com os outros durante as práticas corporais, reconhecendo e respeitando o nível de conhecimento, as habilidades físicas e os limites de desempenho pessoais e dos demais participantes;
- g) Evitar todo e qualquer tipo de discriminação quanto à condição socioeconômica, deficiência, gênero, idade, nacionalidade/regionalidade, raça/cor/etnia, ao tipo de corpo, preferência clubística, etc.;
- h) Repudiar a violência sob todas as formas, adotando atitudes de respeito mútuo, dignidade e solidariedade nas práticas corporais;
- i) Reconhecer e valorizar a utilização de procedimentos voltados à prática segura das práticas corporais.

3 O QUE ENSINAR DAS PRÁTICAS CORPORAIS

A Educação Física tem uma longa história relacionada com a produção cultural da sociedade, possui tradição e conhecimentos ligados ao jogo, ao esporte, à luta, à dança, à ginástica, às práticas circenses, às práticas corporais alternativas, às atividades físicas de aventura e outras.

Forquin (1993) afirma que o conteúdo que se transmite na educação é sempre alguma coisa que nos precede, nos ultrapassa e nos institui enquanto sujeitos humanos, e essa produção pode ser denominada perfeitamente de cultura. Em consonância com o autor podemos dizer que todo esse patrimônio de jogos, esportes, danças, ginástica, lutas, práticas corporais de aventura, além de outras, construído ao longo do tempo, pode-se denominar de cultura corporal, cultura corporal de movimento ou cultura de movimento, como vem sendo feito por diferentes autores e linhas pedagógicas da Educação Física. Por questão de afinidade e facilidade linguística utilizaremos nesse texto o termo cultura corporal.

Tais conteúdos não devem ser ensinados e aprendidos pelos alunos apenas na dimensão do saber fazer, mas devem incluir um saber sobre esses conteúdos e um saber ser e se relacionar, de tal modo que possa efetivamente garantir a formação cidadã.

Na prática concreta de aula, isso significa que o aluno deve aprender a dançar carimbó, jogar queimada, futebol de casais ou basquetebol e, juntamente com esses conhecimentos e vivências, deve aprender quais os benefícios de tais práticas, porque se pratica tais manifestações da cultura corporal hoje, quais as relações dessas atividades com a produção da mídia televisiva, imprensa, dentre outras. Dessa forma, mais do que exclusivamente ensinar a fazer, o objetivo é que os alunos e alunas obtenham informações contextualizadas, da mesma forma que aprendam a ser e se relacionar com os colegas, centradas na perspectiva buscada pela escola cidadã. E assim foram materializados os capítulos das Práticas Corporais que compõem essa coleção.

4 QUANDO ENSINAR

No tópico anterior ficou clara a necessidade de algum tipo de organização que ajude a tomar decisões sobre o que ensinar e como ensinar para garantir a aprendizagem efetiva dos alunos.

Ao tomar como referência os objetivos do programa (conferir tópico 2. Para que ensinar as práticas corporais), é necessário que cada professor, possibilite a seus alunos tanto aprender uma ou mais modalidades, para poder usar algumas dessas práticas de forma proficiente e autônoma em contextos recreativos e de lazer, como também apreciar e desfrutar a pluralidade de modalidades esportivas que integram o rico universo da cultura corporal.

Isso significa que, num mesmo ano, por exemplo, o aluno deve aprender tanto a jogar/praticar alguma(s) modalidade(s), como conhecer/experimentar outras tantas.

Dessa forma, o desafio é equacionar a relação entre o tempo necessário para ensinar ‘todos’ os conhecimentos das mais diferentes práticas corporais e o tempo efetivamente disponível para o projeto. Famosa relação entre o tempo necessário e tempo disponível (GONZÁLEZ; FRAGA, 2009, 2012).

Assim, o quando ensinar, a distribuição dos conteúdos ao longo de um determinado período, é diretamente condicionado pelo tempo atribuído por cada grupo constituído à aprendizagem de cada prática corporal no ciclo de trabalho considerado.

Para balizar a discussão, parte-se da ideia de que o esporte é uma das práticas corporais que integra o plano pedagógico, mas que não é a única. Há outras manifestações da cultura corporal que integram o programa e os alunos devem ter a oportunidade de conhecê-las. Isso significa que não é coerente ocupar o ano todo apenas com esporte, e mais, apenas com uma modalidade! Portanto será necessário, decidir que percentual do tempo previsto para o projeto no ano (ou ciclo, mais de um ano) será dedicado a uma ou outra prática corporal.

Nessa linha, é necessário estimar o tempo disponível para o projeto nos diferentes núcleos. Ao relacionar a duração da aula, o número destas na semana e a quantidade de semanas de trabalho previstas no ano, dá para se ter uma ideia do tempo disponível (número de períodos de aula por semana x número de semanas no ano escolar x duração de cada período = estimativa do tempo disponível).

Ainda devemos considerar o local de desenvolvimento das ações do grupo como parte importante do tempo de aula, pois este pode determinar o tempo dedicado a outras atividades (eventos, passeios). Essa dimensão muda de instituição para instituição, mas com frequência compromete algo perto de 10% dos dias de aula. Também, devemos levar em conta que, se a aula acontece no mesmo turno que outras atividades, parte desse tempo é investido na preparação dos alunos antes e depois da atividade (troca de roupa, higienização, etc.). Dessa forma, ao tempo inicialmente estimado pode ser comprometido.

Com esse cálculo como base e considerando os objetivos do Planejamento, o desafio é decidir quanto tempo será dedicado a tematizar cada prática corporal ao longo do ano. Ao fazer a conta se percebe que o tempo é bem menor do que se imagina, assim é fundamental realizar boas escolhas para aproveitar ao máximo o que ‘sobrou’.

Não menos importante é pensar na escolha das modalidades que serão ensinadas. Nesse sentido, é fundamental diferenciar os esportes de acordo com as expectativas que se tem em relação ao nível de aprendizagem que os alunos buscam e conseguem atingir em cada modalidade: ‘saber praticar’ e ‘conhecer’. Trabalha-se, desse modo, com duas categorias de práticas corporais (GONZÁLEZ; FRAGA, 2009, 2012).

Na primeira categoria, denominada de ‘saber praticar’, se incluem os conhecimentos sobre a(s) modalidade(s) esportiva(s) e, demais práticas corporais, escolhidas pelo Núcleo com o propósito de que os alunos consigam, ao longo da participação no programa, usar de forma proficiente e autônoma. Trata-se de ensinar os saberes necessários que os habilitem a ‘se virar’¹ fora do programa nessas modalidades.

A segunda categoria, denominada de ‘praticar para conhecer’, reúne as modalidades esportivas e demais práticas corporais que se pretende que o aluno vivencie, conheça corporalmente, mas sem, necessariamente, se desdobrar em novos e significativos níveis de proficiência e autonomia para sua prática. Trata-se de uma categoria que sistematiza conteúdos da mesma natureza do ‘saber praticar’, mas deles se diferenciam em função do nível de proficiência almejado.

É importante destacar que, em função das características de uma e de outra categoria, o tempo de aula destinado no ano às modalidades reunidas no saber praticar necessita ser bem maior do que o destinado ao praticar para conhecer. Dessa forma, trata-se de conseguir um equilíbrio entre o ‘saber praticar’ e o ‘praticar para conhecer’, que permita melhorar os níveis de desempenho em algumas práticas sem comprometer com isso o conhecimento da pluralidade da cultura corporal. Utilizando essas categorias, cada grupo constituído deverá fazer escolhas de tal forma que o trabalho possa ser planejado e desenvolvido em tempo proporcional.

Por exemplo, o ano de atividades de um grupo poderia ser organizado em, pelo menos, dois períodos. Um dos períodos, o maior, seria orientado ao desenvolvimento da unidade didática (‘temporada’) da modalidade escolhida para saber praticar. Diferentemente, o outro período do ano, estaria centrado em experiências do praticar para conhecer.

Esse segundo período poderia ser subdividido em duas unidades didáticas ou ‘temporadas’, centrada cada uma no desenvolvimento de um tipo diferente de prática corporal: (a) Esportes (sendo uma modalidade e, preferencialmente, um tipo de esporte, diferente ao do primeiro período) ou (b) Dança, ginástica ou

1 Um aluno capaz de ‘se virar no jogo’, basicamente, é aquele que realiza de forma proficiente algumas intenções táticas importantes da modalidade. Por exemplo, no futsal, o aluno ‘se sai bem’ quando consegue posicionar-se entre uma linha imaginária entre o atacante e o gol; responsabiliza-se pelo adversário direto e não sai correndo atrás da bola; passa a bola para o companheiro desmarcado; progride com a equipe para o ataque; procura se desmarcar para receber a bola e finaliza quando está em condições favoráveis.

atividades circenses (sendo uma modalidade diferente ao do primeiro período, caso o conteúdo tenha sido esse) ou (c) lutas, capoeira ou práticas corporais de aventura (sendo uma modalidade diferente ao do primeiro período, caso o conteúdo tenha sido esse).

Ao considerar uma organização padrão, e continuando a ideia apresentada, a distribuição das práticas corporais tematizadas no ano (considerando 80 aulas no total, sem os descontos mencionados!) poderiam ter programações como as apresentadas no quadro a seguir.

Quadro 1: Exemplo de distribuição das práticas corporais durante o ano²

Exemplo 1	Exemplo 2
Basquetebol (para saber praticar): 52 aulas Atividades circenses (para conhecer): 14 aulas Lutas (para conhecer): 14 aulas	Ginástica (para saber praticar): 52 aulas <i>Badminton</i> (para conhecer): 14 aulas Capoeira (para conhecer): 14 aulas

Fonte: Os autores.

A seleção das práticas corporais (e respectivas modalidades) que integraram o programa para ‘saber praticar’ e para ‘conhecer’ também necessita de atenção especial por parte do professor, dos gestores e comunidade escolar. Na escolha deveriam ser levados em conta, tanto a tradição da região como as possíveis desigualdades no acesso a essas práticas corporais por diferentes grupos sociais. Avaliando a sua possibilidade de praticá-los fora do PST/Esporte da Escola.

Os casos do futebol e do futsal são exemplos de práticas que têm forte apelo popular, mas não necessariamente potencializam a participação ativa de toda a comunidade no lazer.

Quando se observa a proporção de homens e mulheres, bem como a faixa etária dos praticantes, dá para notar uma acentuada desigualdade na representação social. As duas modalidades são populares, mas não necessariamente potencializadoras do acesso democrático dos diferentes segmentos da população à prática do esporte. Isso é um indicativo de que a escolha das práticas corporais que integrarão a categoria saber praticar não deve se pautar apenas pela ideia de reprodução da dinâmica da cultura corporal local, mas também pelo propósito de diversificar as práticas de lazer, procurando potencializar o envolvimento com os esportes, exercícios físicos, expressão corporal, etc. dos diferentes segmentos da sociedade.

Tendo esse segundo critério como parâmetro, o plano de trabalho do grupo poderá prever práticas corporais sistematizadas que, mesmo não sendo tão populares na região, tenham potencial para serem usadas por diferentes grupos sociais no lazer e como forma de promoção da saúde (GONZÁLEZ; FRAGA, 2012).

Uma vez estabelecido como será distribuído o tempo para a aprendizagem e experimentação das diferentes práticas corporais, assim como o tempo dedicado a cada uma delas durante o ano, é necessário estabelecer uma lógica de gradação de conhecimento para cada prática. Trata-se de propor uma sequência de conteúdos que favoreça a aprendizagem.

² Utilizaremos, para fins de destaque, padrões de cores diferentes para quadros, tabelas e planos de aula.

Nesse sentido, cada capítulo apresenta propostas de organização dos conteúdos das respectivas práticas corporais. Ainda assim, é fundamental considerar que as propostas devem passar por uma adequação ao contexto social no qual o trabalho é desenvolvido. Trata-se de identificar e considerar os saberes e interesses dos alunos que integram o projeto.

Para aprofundamento sobre a organização das atividades ao longo do ano, o livro Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo apresenta um capítulo específico dedicado ao assunto: Planejamento do Programa Segundo Tempo (p. 237-295). O programa também oferece um vídeo que aborda o tema, o qual está disponível em *You Tube*³ (Palavras-chave: Tema 08; Planejamento do PST; vídeo).

5 COMO ENSINAR AS PRÁTICAS CORPORAIS

A organização desta coleção de Práticas Corporais da Escola objetiva apresentar possibilidades e estratégias que colocam as diferentes práticas corporais como elementos integradores do processo formativo geral desenvolvido pela educação. Nesse sentido, como indicador metodológico deve-se entender que as crianças, adolescentes e jovens são os participantes ativos do processo, devendo ser considerado seus interesses e intencionalidades no momento de tomar decisões sobre os encaminhamentos das aulas. Assim, sempre que possível, pode-se solicitar aos alunos que indiquem caminhos para modificar os jogos, as competições/festivais, as equipes participantes, as atividades propostas pelos professores, bem como as regras dos jogos e dos esportes, além de outras inúmeras possibilidades. Essa é uma forma de trazer o aluno para a aula, respeitar as suas contribuições e torná-lo mais ativo e participante. Consonante a isso, destaca-se que essa condição só será possível com uma mediação bem articulada e sistematizada por parte do professor, que se coloca como o responsável pelo bom andamento do trabalho no programa.

A seguir apresentamos algumas recomendações mais específicas sobre como encaminhar as aulas na perspectiva assumida por essa coleção.

5.1 Procure conhecer e participar do projeto da escola

O conhecimento do professor sobre quem são os alunos, qual o nível de escolaridade, renda e profissão dos pais, quais são os objetivos da escola, a sua programação anual, espaços e atividades curriculares e extracurriculares, além de outras, auxiliam muito a adequação das práticas corporais no projeto da escola.

De modo bem específico, seria importante que o professor conhecesse o trabalho realizado dentro das aulas de Educação Física, pois, por mais que se assemelhem, os propósitos são distintos na origem das ações. A função do Esporte da Escola é disponibilizar um espaço adicional ao processo formativo, porém, sem a função de substituir as aulas regulares de Educação Física.

Assim, antes de iniciar o trabalho com as práticas corporais, recomendamos, num primeiro momento, que o professor busque tomar conhecimento do projeto político pedagógico da escola e, mais relevante ainda, seria garantir a sua participação efetiva na elaboração desse projeto.

³ Tema 08: Planejamento do PST. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85MO2TBhPks>>. Acesso em: 26 maio 2014.

5.2 Organize o espaço

A organização do espaço para os alunos é importante. Se as crianças tiverem certeza dos limites da área de jogo, isso facilitará a organização do trabalho e melhorará a segurança.

Lembre que uma boa parte das aulas foi pensada com vários grupos realizando as tarefas simultaneamente, o que exige a demarcação de áreas de trabalho dentro de uma única quadra, por exemplo. Em se tratando de demarcação da área de trabalho, alguns jovens que têm dificuldades de aprendizagem, percepção ou senso espacial podem não reconhecer as zonas ou conexão entre cones ou marcadores como uma configuração lógica. Quatro cones que formam um quadrado podem parecer para algumas crianças apenas como um monte de cones. Tente demarcar o espaço utilizando as 'fronteiras' apresentadas pelo ambiente no qual a atividade acontece.

Também é importante retirar todos os elementos que possam propiciar uma queda, gerar ou agravar um machucado. Não deixar perto da quadra 'entulhos', assim como pedras, areia ou água no piso. A arrumação e limpeza do espaço pode ser uma das 'rotinas' incorporadas pelas crianças no início da aula.

5.3 Recepcione os alunos, sempre que possível, num mesmo lugar

É importante que os alunos saibam onde vão encontrar o professor no início da aula. Independente de como continuem os trabalhos é bom ter um lugar de referência, isso ajuda para que os alunos se sintam seguros.

5.4 Converse com seus alunos

Quando encaminhar as tarefas, é muito importante que todos possam escutar o professor e que se sintam incluídos. Uma das melhores maneiras de se organizar um grupo é em semicírculo, para ficar à mesma distância de todos. Se você estiver em área coberta, o piso for seco e não estiver muito frio, é possível conversar com as crianças sentadas. A formação de semicírculo também facilita a divisão de grupos. Certifique-se de que o grupo não esteja com a visão voltada para o sol e que os alunos prestem atenção às suas orientações.

É muito interessante e positivo, conversar com os alunos antes de iniciar e após terminar as aulas. Diferente de quando está todo o grupo, esses momentos são oportunos para conversar de forma mais individualizada e conhecer um pouco mais sobre como estão indo as aulas na perspectiva dos alunos. Quando se realiza isso, é muito vantajoso levar um registro dessas conversas 'particulares', de tal forma que no transcurso de algumas aulas todos os alunos tenham a oportunidade de receber essa atenção especial.

5.5 Estabeleça normas claras

Para poder esperar e cobrar determinadas atitudes dos alunos, assim como que eles observem determinadas normas, é importante que as regras da aula sejam claras. Não se trata da imposição de um código de conduta ditatorial, mas sim, de estabelecer com os alunos um conjunto de normas que permita a todos

aprender e desfrutar das aulas. Com isso, espera-se que eles tomem iniciativas ‘corretas’ sem a necessidade de estar permanentemente cobrando a observação de regras elementares de convivência e segurança.

Nessa perspectiva, devem ser estabelecidas, por iniciativa do professor e/ou em acordo com alunos, ‘normas’, entre outras coisas, sobre o que e quando fazer:

- a) O professor chama o grupo quando eles se encontram envolvidos em alguma atividade;
- b) Desejam falar durante as conversas em grupo;
- c) Necessitam ir ao banheiro fora do intervalo;
- d) Aparece algum conflito com um colega;
- e) Uma bola sai do espaço da aula;
- f) Um colega se machuca durante as atividades;
- g) Chegam atrasados à aula;
- h) Ocorre algum ato de discriminação ou preconceito a algum colega;
- i) Faltam sistematicamente às aulas, sem justificativas;
- j) Esquecem-se de fazer alguma tarefa solicitada, entre outros aspectos.

É importante lembrar que os alunos devem entender por que as regras são importantes, assim como dar exemplos de comportamentos adequados e inadequados. Salienta-se também, que ao se trabalhar as normas, estas devem ser ensinadas durante o ano todo e em inúmeras situações. As regras não se aprendem ‘de imediato’, elas precisam de tempo, vivência, cobrança e reflexão.

5.6 Realize orientações eficientes

Procure se comunicar de forma direta e planeje o que irá dizer. Quando procurar descrever um movimento, tente combinar uma explicação com uma demonstração. Por outro lado, notará que um ponto fundamental destas aulas passa pela ‘pergunta’, nesse caso, o importante é ser claro na indagação e ser paciente com as respostas que, muitas vezes, demoram em aparecer ou não são as que se espera.

5.7 Elogie seus alunos

Durante a realização das tarefas é importante, além de dar retornos com informações úteis sobre o que está sendo ensinado, elogiar as ações positivas dos alunos tanto no que se refere à aprendizagem do conteúdo, como as atitudes frente aos acontecimentos da aula.

Felicite-os, destacando os aspectos particulares do comportamento realizado corretamente, assim como indicando o porquê essa atitude é positiva, por exemplo: “Muito bem Antônio, por ajudar o Sergio a realizar corretamente o movimento, é importante vocês colaborarem com as aprendizagens dos colegas”.

Seja sincero, entusiasta e varie a forma e circunstâncias do elogio. Por outro lado, ‘evite’ a comparação com colegas ou o elogio por meio do detrimento da atuação de outro, por exemplo: “Muito bem Antônio, é assim que se faz, e não como teus colegas que não fazem nada!”

5.8 Anote e cumpra o combinado

Cumprir o que foi acordado com a turma é fundamental. Por exemplo, se foi combinado que em cada aula você designará dois ajudantes para colaborar no encaminhamento das atividades, é muito importante que não se perca na designação dos mesmos. Você possivelmente não lembre, mas os alunos sim, e o esquecimento que era a vez de um e não de outro pode causar um problema. Assim como nesse exemplo, os cuidados devem ser tomados com todas as outras combinações que se pode fazer com as crianças durante as aulas.

A organização da aula ajuda a criar e manter um clima positivo, assim como manter os alunos centrados nas aprendizagens.

5.9 Torne as aulas inclusivas

Um objetivo importante do PST é o da inclusão de alunos com deficiências, assim é importante ter disposição para envolver todos nas aulas, independentemente, de suas condições. Por outro lado, isso não é fácil e coloca grandes desafios para todos.

Para auxiliar nesse sentido, o PST tem desenvolvido uma série de documentos e propostas que devem ser consultados quando seja necessário. Por exemplo, o *Caderno de Apoio Pedagógico do Programa Segundo Tempo* apresenta um tópico bastante detalhado de como trabalhar com crianças com deficiência (física ou sensorial), assim como com dificuldades de aprendizagem, titulado *Tornando as aulas inclusivas* (BRASIL, 2010, p.15-21). Entre outros detalhes se encontram algumas características dos jovens com diferentes deficiências, recomendações sobre encaminhamentos pedagógicos, cuidados com a segurança, assim como modificações pelas quais os jogos precisam ser adaptados para possibilitar o envolvimento das crianças.

Na mesma linha, o livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo* tem um capítulo específico dedicado ao assunto: Questões da deficiência e as ações no PST (MARQUES; CIDADE; LOPES, 2009, p.115-162). O programa também oferece um vídeo que aborda o tema, o qual está disponível em *online*⁴ (Palavras-chave: Tema 05; PST; vídeo; deficiência).

4 Tema 05: Questões da deficiência e as ações no Programa. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ybwiNP66qg0>>. Acesso em: 26 maio 2014.

5.10 Incentive atitudes inclusivas e respeitosas e desencoraje comportamentos preconceituosos

As aulas são cenários nos quais os alunos expressam as diversas formas de entender o ‘mundo’ que convivem na sociedade. O Esporte da Escola sendo um espaço educativo deve favorecer a pluralidade e a diversidade de valores, crenças e atitudes, contudo, estas expressões devem ser compatíveis com princípios democráticos, em que a ideia de igualdade de direitos (isonomia) é fundamental.

Isso significa que os professores devem problematizar e inibir qualquer tipo de discriminação quanto à condição socioeconômica, à deficiência, ao gênero, à idade, à nacionalidade/regionalidade, à raça/cor/etnia, ao tipo de corpo, etc. Dessa forma, alguns cuidados são fundamentais, como, por exemplo, os apontados por Silvana Goellner (2009) no livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo*.

- a) Criar um bom ambiente entre os participantes da atividade proposta – permitir que cada pessoa possa se expressar livremente e que seja respeitada pelas suas opiniões, habilidades, vivências etc.
- b) Incentivar a prática de atividades esportivas para todos, independentemente do gênero, idade, nacionalidade/regionalidade, raça/cor/etnia, tipo de corpo etc., promovendo atividades nas quais as crianças, com diferentes características, pratiquem conjuntamente.
- c) Ficar atento para situações em que aconteçam discriminações e buscar interferir de forma a minimizá-las e evitá-las.
- d) Desenvolver estratégias, incentivos, elogios para que cada sujeito se sinta integrante do projeto.
- e) Não deixar de exercer o papel de educador e intervir sempre que houver situações de exclusão.
- f) Desenvolver experiências de sensibilização que possibilitem a discussão e a problematização de situações caracterizadas pela discriminação, exclusão e o preconceito.
- g) estimular a coparticipação nas atividades propostas.

Para aprofundar a discussão, recomendamos particularmente os textos: *Corpo, gênero e sexualidade: educando para a diversidade* de Silvana Vilodre Goellner e *Procedimentos metodológicos para o Programa Segundo Tempo* de Suraya Cristina Darido e Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira, no livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo* (GOELLNER, 2009).

Na mesma linha, sugerimos assistir os vídeos: Tema 07 - Procedimentos metodológicos para o PST (Palavras-chave: Tema 07; PST) e Tema 03 - Corpo, Gênero e Sexualidade (Palavras-chave: Tema 03; PST), ambos disponíveis *online*⁵.

⁵ Tema 07 e Tema 03 disponíveis em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bl-Qr5leFPk>>. Acesso em: 26 maio 2014.

5.11 Procure conhecer outros materiais de apoio já produzidos

O PST tem produzido diferentes materiais que ajudam a pensar e discutir o encaminhamento das aulas em diferentes perspectivas. Da mesma forma, tem produzido materiais audiovisuais que também estão disponíveis na Internet.

6 COMO OS LIVROS FORAM ORGANIZADOS

6.1 Planos de aula visando à inclusão de todos

O conceito de Inclusão no âmbito dessa coleção implica, antes de tudo, rejeitar, por princípio, a exclusão de qualquer aluno.

Na coleção optamos por incluir pelo menos um plano de aula, com atividades que deem conta de refletir sobre as pessoas com deficiência. Assim, buscamos abordar de forma mais explícita a questão da inclusão.

Assumir uma proposição inclusiva pode ajudar a superar o histórico do ensino das práticas corporais – que, em muitos momentos, pautou-se por classificar os indivíduos em aptos e inaptos, excluindo os últimos do esporte, das danças, dos jogos. Deve-se levar em conta também que, mesmo alertados para a exclusão de grande parte dos alunos, muitos professores apresentam dificuldades em refletir e modificar procedimentos e atividades excludentes, devido ao ‘enraizamento’ de tais práticas. Por exemplo, alguns docentes propõem jogos em que os alunos que ganham permaneçam mais tempo em quadra jogando, em detrimento dos demais. Ações como essa podem indicar que se privilegiam os mais aptos, o que deve ser evitado veementemente.

O professor deve partir sempre do pressuposto de que os programas educacionais, caso desta coleção, não visam o rendimento e devem deixar isso claro para seus alunos, valorizando as diferentes formas de expressão. Não é porque um aluno não possui uma habilidade refinada no futebol ou consiga desenvolver com ‘graça’ a coreografia de uma dança, que deve ser tratado de forma inferiorizada nas aulas.

6.2 Rodas inicial e final

Os temas de cada conteúdo deste livro foram estruturados basicamente com sugestões de rodas, pesquisas, vivências e dicas colocadas em ordens diversas, de acordo com as necessidades de abordagem.

Todas as aulas são iniciadas com uma ‘roda’, momento no qual o professor expõe o tema do dia e/ou realiza uma avaliação diagnóstica para levantar o conhecimento prévio dos alunos e alunas sobre o assunto a ser tratado.

Os planos também sugerem finalizar as aulas em roda, pois dessa forma é possível lembrar o que foi realizado no dia e trazer informações sobre algum fato ou observação do cotidiano esportivo, ou simplesmente para apresentar o que foi aprendido naquela aula.

Na roda final, podem-se discutir os erros, os acertos, o que foi aprendido, o que faltou para ser complementado, o que será trabalhado no próximo encontro, além de outros aspectos que o professor e os alunos julgarem importantes.

Na roda não há início nem fim; há um sentido de igualdade e união, no qual todos falam e são ouvidos, enfim, um espaço coletivo. A roda propicia a aprendizagem de ouvir o colega, aguardar a sua vez de falar, respeitar opiniões, argumentar, discordar, concordar, além de outros.

6.3 Planos de aula, pesquisas e vivências

As pesquisas sugeridas, tanto para os momentos de aula como para tarefa de casa, podem ser orientadas pelo professor para as mais diversas fontes, como revistas, livros, jornais, Internet etc. Algumas seguem com sugestões de site para procura.

As vivências sugeridas representam uma significativa forma de aprendizagem, além de proporcionar aos alunos o contato real com as diferentes manifestações da cultura corporal.

As sugestões oferecidas neste livro pretendem promover a apropriação, por parte dos alunos, de conceitos, procedimentos e atitudes, relativos aos diversos temas, devendo ocorrer de forma integrada. Lembramos que pesquisar, ler, vivenciar e discutir são maneiras de adquirir conhecimento e tornar as aprendizagens mais significativas.

Importante ressaltar que os temas não devem ser encarados como ‘receitas’ a serem reproduzidas ao pé da letra. Os docentes têm a possibilidade de alterar, adaptar e criar novas estratégias para a implantação das atividades sugeridas, de acordo com as necessidades e sua realidade.

6.4 Pontos de culminância: festivais e competições

É verdade que os alunos, por tradição, solicitam aos professores práticas e atividades que já conhecem e dominam, na maioria dos esportes, ligadas à prática exclusiva do jogo, no formato do próprio esporte (ou babas, como se diz no nordeste). Em alguns casos, nem por jogos reduzidos e por jogos pré-desportivos os alunos se interessam.

Esse fato é interessante, pois, se por um lado, os alunos gostam e até exigem o próprio jogo, por outro se todas as aulas apresentarem as mesmas atividades eles acabam se desestimulando pela repetição do mesmo tipo de jogo, sem encontrar desafios diferentes.

Nesse sentido, propusemos na coleção que, em cada um dos capítulos, haja a introdução de festivais e/ou competições que facilitem a ocorrência de ‘picos de emoção’, ou desafios. Por isso, nos planos de aula estão incluídas perspectivas para o estímulo dessas atividades.

Parece que, ao longo da história recente da Educação Física, ocorreram tantas críticas ao esporte que acabou por se negar a competição, como se os malefícios fizessem parte de sua ‘natureza’. No entanto, entendemos que se conseguirmos organizar eventos que evitem a seletividade, o clima ‘de vitória a qualquer preço’, a monocultura da prática corporal, entre outros problemas, dando oportunidades para todos competirem de forma cuidadosa e equilibrada,

valorizando o jogar com os outros e não contra os outros, ampliando os conhecimentos das diversas manifestações da cultura corporal, poder-se-ia gerar benefícios na implantação de jogos/festivais/competições.

Além disso, a apresentação do conhecimento aprendido nas aulas de Ginástica, Dança e Atividades Circenses, também podem auxiliar a aprendizagem e motivação dos alunos.

Os programas de Práticas Corporais propostos nesta coleção podem e devem promover: viagens, visitas, além dos festivais e competições. Podem, além disso, promover idas a jogos e competições esportivas, passeios ciclísticos ou caminhadas envolvendo a comunidade, além de outros eventos que estimulem a quebra da rotina e aproximação entre os participantes do núcleo.

6.5 Ligação aos temas transversais

Temas transversais, de forma bastante simplificada, podem ser definidos como os grandes problemas da sociedade brasileira que o governo e a sociedade têm dificuldade em encontrar soluções e que, por isso, encaminham para a escola e outras instituições educacionais a tarefa de tematizá-los (DARIDO, 2012).

Os temas transversais citados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, 1998) são: Ética, Meio Ambiente, Pluralidade Cultural, Saúde, Orientação Sexual e, também, Trabalho e Consumo. Embora, seja possível identificar outros temas de interesse, de acordo com o contexto específico de cada grupo social.

Esses temas foram propostos para toda a escola, ou seja, devem ser tratados por todas as disciplinas escolares, inclusive os programas e ações orientadas a ampliação do tempo escolar. Entende-se que os conteúdos propostos ao longo da coleção podem auxiliar na tarefa de discutir e refletir sobre os temas transversais na escola. Assim, cada um dos conteúdos apresenta possibilidades para o tratamento de um dos temas transversais, mais especificamente:

- a) O esporte e o tema transversal orientação sexual;
- b) A dança e o tema transversal pluralidade cultural;
- c) A ginástica e o tema transversal saúde;
- d) As lutas e o tema transversal trabalho e consumo;
- e) As práticas corporais de aventura e o tema transversal meio ambiente;
- f) A capoeira e o tema transversal pluralidade cultural.

É importante salientar que, quando se optou por incluir a discussão dos temas transversais no Esporte da Escola, fez-se uma opção clara em apoio à necessidade de auxiliar a sociedade no tratamento de seus grandes problemas sociais. Assim, ensinar práticas corporais não significa tratar apenas técnicas e táticas, mais do que isso, significa oferecer uma formação ampla voltada à formação do cidadão crítico.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério do Esporte; Ministério da Educação. **Caderno de Apoio Pedagógico do Programa Segundo Tempo**: repertório de atividades para a iniciação esportiva: movimentações e habilidades; aplicação em jogos; jogos de invasão; jogos de rede e de parede e jogos de bater e de lançar. Brasília, DF, 2010.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Educação física. Brasília, DF: MEC, 1997.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Pluralidade Cultural. Brasília, DF: MEC, 1998.
- DARIDO, Suraya Cristina; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. Procedimentos metodológicos para o programa segundo tempo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão a pratica. Maringá: Eduem, 2009. p. 207-236.
- DARIDO, Suraya Cristina (Org.). **Educação Física e Temas Transversais na Escola**. Campinas: Papirus, 2012. 240 p.
- FORQUIN, Jean-Claude. Currículo e cultura. In: FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e cultura**: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1993.
- GOELLNER, Silvana Vilodre. Corpo, gênero e sexualidade: educando para a diversidade. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão a pratica. Maringá: Eduem, 2009. p. 69-84.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. Referencial curricular - Educação Física - Ensino Fundamental: Caderno do Professor. In: RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. **Lições do Rio Grande**: Livro do Professor. 13. ed. Porto Alegre, 2009. v. 2, p. 97.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. **Afazer da educação física na escola**: planejar, ensinar, partilhar. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208 p.
- MARQUES, Alexandre Carriconde; CIDADE, Ruth Eugênia; LOPES, Kathya Augusta Thomé. Questões da deficiência e as ações no programa segundo tempo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão a pratica. Maringá: Eduem, 2009. p. 115-162.
- OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão a pratica. Maringá: Eduem, 2009.
- OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de et al. Planejamento do Programa Segundo Tempo: a intenção é compartilhar conhecimentos, saberes e mudar o jogo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão a pratica. Maringá: Eduem, 2009. p. 237-295.

O ENSINO DOS ESPORTES

Fernando Jaime González

Os livros *Esportes* desta coleção apresentam propostas de ensino para 11 modalidades esportivas, elaborados com a colaboração de distintos professores do país que ensinam, estudam e pesquisam sobre elas. Os planos propostos nos livros têm como foco a iniciação esportiva a um conjunto de modalidades específicas. Eles procuram seguir a estruturação esquemática indicada no Programa Segundo Tempo (PST) correspondente à Etapa de Transição, entre a Fase Universal 3 e a de Orientação (Figura 1). No entanto, como sabido, essas coordenadas são somente orientadoras e cada turma deverá passar por uma avaliação diagnóstica antes de definir por onde começar o trabalho.

Nesse sentido, é importante destacar que o ensino específico das modalidades apresentadas neste livro deve ser precedido de um trabalho de iniciação esportiva segundo os parâmetros descritos no livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo: da reflexão à prática*, organizado por Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira e Gianna Lepre Perim (2009). Em especial, assegurar que os alunos passem por experiências consistentes de iniciação aos distintos tipos de esporte (invasão, rede, etc.) sem que sejam ensinadas modalidades específicas.

Também é relevante mencionar que o PST disponibiliza materiais pedagógicos (ver Quadro 2) para orientar o ensino nas fases da etapa anterior (formação) os quais devem ser consultados para melhor planejar o trabalho com grupos específicos. Da mesma forma, ao longo de nossos livros, são disponibilizados vários comentários e orientações de como articular os diversos recursos didáticos que o programa já disponibiliza.

A organização dos planos busca subsidiar o ensino de cada uma das modalidades, apresentando uma lógica de ensino comum entre os diversos esportes. Particularmente, aproxima os esportes de invasão e os de rede divisória. Os planos foram elaborados para o ensino dos conhecimentos específicos das primeiras fases da iniciação esportiva de cada modalidade. Começando uma transição entre a fase de iniciação esportiva universal (centrada no desenvolvimento das capacidades táticas e técnicas, compreendida entre os 6 e 10 anos de idade, aproximadamente) e uma fase de iniciação poliesportiva, em que é apresentado ao aluno um conjunto de modalidades específicas, com o propósito de aprender os elementos tático-técnicos básicos que as caracterizam. A ideia é que aprendam a ‘se virar’ em diferentes esportes.

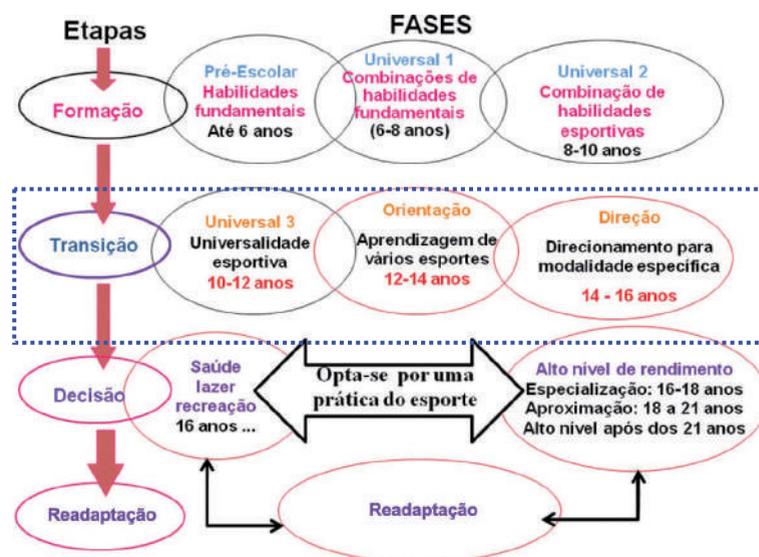


Figura 1: Etapas da Formação Esportiva no PST
 Fonte: Greco, Silva, Santos (2009, p. 76).

Nesse sentido, é importante salientar que nos esportes de invasão e de rede o foco do ensino está centrado no comportamento dos alunos frente às situações de jogo e não na realização isolada das habilidades técnicas (fundamentos) que compõem os esportes. Dessa forma, os planos dessas modalidades propõem, essencialmente, a utilização de jogos reduzidos, acompanhados da intervenção por parte do professor que privilegia a problematização e a reflexão dos alunos sobre as ações realizadas.

Além dos jogos esportivos de invasão e de rede, a coleção apresenta uma proposta para a iniciação ao Atletismo. Em síntese, as modalidades abordadas pelos livros da coleção são de três tipos diferentes de esportes (Quadro 2) e procuram oferecer aos professores subsídios para enriquecer esta importante etapa da formação dos alunos que participam do Programa Mais Educação, particularmente do PST/Esporte da Escola.

Quadro 2: Modalidades Esportivas da Coleção Práticas Corporais da Escola

Invasão	Rede Divisória	Marca
1. Basquetebol	1. <i>Badminton</i>	1. Atletismo
2. Futebol	2. Peteca	
3. Futsal	3. Tênis de Campo	
4. Handebol	4. Tênis de Mesa	
5. <i>Ultimate Frisbee</i>	5. Voleibol	

Fonte: O autor.

Como utilizar o livro

Os tópicos referentes às modalidades nos livros de *Esportes* foram desenvolvidos com a colaboração de mais de 30 professores de Educação Física, vinculados tanto ao Programa Segundo Tempo, como a outros programas de esporte educacional. Muitos acadêmicos de Educação Física também participaram na elaboração do livro, lendo o material e dando sugestões para que a descrição das atividades e as demais informações fossem mais claras.

Os capítulos foram criados para serem utilizados com crianças a partir dos 11 anos de idade e contam com planos de ensino centrados em conhecimentos imprescindíveis para avançar nas etapas de iniciação de cada uma das modalidades propostas. Nesse sentido, os planos foram desenhados para:

- Ser utilizados para trabalhar com todos os alunos;
- Oferecer um conjunto de conteúdos interligados para cada modalidade;
- Favorecer o desenvolvimento da compreensão dos conceitos básicos das modalidades (intenções táticas individuais) e o exercício das habilidades necessárias para jogar melhor e divertir-se com a prática de diferentes esportes;
- Propiciar a transferência de aprendizagem entre as diversas modalidades, dentro do mesmo tipo de esporte, como também do conhecimento didático de quem as ensina;
- Oferecer informações úteis aos orientadores das aulas sobre:
 - . segurança;
 - . regras;
 - . dicas para adaptar as tarefas às necessidades e às possibilidades dos alunos;
 - . possibilidades de confecção de materiais alternativos para as práticas;
 - . inclusão de pessoas com deficiência;
 - . discussão de questões de gênero no esporte.

O livro apresenta um tópico para cada modalidade esportiva. Com um total de 11, são cinco esportes de invasão, cinco de rede divisória e um de marca (sobre a classificação das modalidades esportivas veja o Quadro 3).

Todos os tópicos apresentam uma organização comum, reforçando a ideia de que muitos dos conhecimentos utilizados para ensinar uma modalidade servem para pensar o ensino de outra. Na sequência, segue uma breve descrição de cada um dos componentes que estruturam os tópicos.

1 Características da modalidade

Inicialmente, apresenta-se uma caracterização da modalidade, claramente pautada em duas dimensões. De um lado estão os aspectos culturais do esporte, como sua origem, sua popularidade e seu desenvolvimento no país e no mundo. De outro, uma descrição que enfatiza algumas características da forma como se joga, suas regras e os comportamentos básicos para um participante ser capaz de jogar. Nesta parte da caracterização, salientam-se as semelhanças (também as diferenças) dessa modalidade com outros esportes, particularmente no que se refere ao que os jogadores devem fazer, por exemplo, quando estão com ou sem a bola durante o jogo. Em linhas gerais, nesta segunda parte, localiza-se a modalidade dentro de um sistema de classificação dos esportes (ver Quadro 3).

2 Conhecimentos de cada modalidade

Para se 'sair bem' num jogo, o participante deve dominar conhecimentos variados, mas os mais importantes na etapa da iniciação são a tática individual e a habilidade técnica.

Por exemplo, num jogo de futsal, quando o jogador recebe a bola não pode simplesmente sair chutando ao gol, tem que ver se dá ou não para fazer isso! Então, a primeira ação, antes de chutar (começando antes mesmo de receber a bola), é 'levantar a cabeça' e 'olhar' os colegas, os adversários, o gol, os espaços livres... 'ler o jogo', e aí 'decidir' o que é mais conveniente fazer: passar para o colega, conduzir a bola, tentar um drible, chutar a gol. Tudo isso muito rápido! O que dizem, será que fomos claros? Antes de qualquer ação num jogo (seja com ou sem a bola), o jogador sempre tem que 'ler' e 'decidir' o que fazer! É esse conhecimento que permite ter uma boa escolha do que fazer quando se está jogando. Isso é chamado 'tática individual!'

Além de decidir 'o que e quando fazer' (tática individual), o jogador tem que saber 'se virar' no momento de 'realizar' o chute ou o passe. Não adianta ter tomado a melhor decisão e 'errar' o passe ou, no chute, mandar a bola para a arquibancada! É aí que entra a 'habilidade técnica', o conhecimento de 'como' realizar os movimentos do esporte.

Nesse sentido, é importante salientar que, diferente do que um olhar superficial permite identificar, a maioria das dificuldades que mais comprometem o desempenho dos alunos nos jogos diz respeito a equívocos na tomada de decisão e não à execução de movimentos. Quando se presta atenção nas ações de jogo, evidencia-se que grande parte dos 'erros' de passe, por exemplo, é por tentar passar a bola para quem está marcado ou para quem não está olhando para o passador, ou ainda para 'livrar-se' da bola. Todas essas ações são 'prejudicadas' pelas escolhas do que fazer e não necessariamente pelas dificuldades para fazer o movimento, por não poder passar com 'precisão'.

Após a apresentação das características das modalidades, são elencadas táticas individuais e habilidades técnicas que integram os esportes. Apenas para não ficar totalmente esquecidos, também são mencionados outros dois conhecimentos típicos das modalidades: combinações táticas e sistemas de jogo. No entanto, como não são prioritários nas etapas iniciais, não ganham destaque aqui.

Quadro 3: Sistema de classificação dos Esportes

Com base na diferenciação entre os esportes em que os participantes não podem interferir na ação de seus adversários durante o jogo ou prova e os esportes em que podem interferir na atuação do rival, é possível identificar, no conjunto das modalidades esportivas, sete tipos diferentes de esportes. Isso significa que, por associação, é possível entender como funciona a maioria das modalidades existentes. Dica: caso não conheça algumas das modalidades listadas neste quadro, é só procurar um vídeo no *You Tube*! Compreendendo a lógica do jogo, é possível ter uma ideia geral do que se trata cada um dos esportes.

Tipos de esportes dentro do conjunto SEM interação (interferência) entre adversários

No conjunto de esportes sem interação entre adversários, é possível identificar pelo menos três grupos diferentes de modalidades, quando se usa como critério o tipo de desempenho motor que se compara em uma prova para definir quem ganha ou quem perde. Sob esse critério, as modalidades esportivas podem ser classificadas como:

→ esportes de marca: na comparação dos registros mensurados em segundos, metros ou quilos. Exemplo: todas as provas do atletismo, como também patinação de velocidade, remo, ciclismo, levantamento de peso etc.;

→ esportes técnico-combinatórios: comparação de desempenho centrado na dimensão estética e acrobática do movimento, dentro de determinados padrões ou critérios. Exemplo: todas as modalidades de ginástica – acrobática, aeróbica esportiva, artística, rítmica, de trampolim –, como também as provas da patinação artística, nado sincronizado, saltos ornamentais, etc.;

→ esportes de precisão: arremesso/lançamento de um objeto, procurando acertar um alvo específico estático ou em movimento levando em consideração o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar). Exemplo: bocha, *curling*, *croquet*, golfe, sinuca, tiro com arco, tiro esportivo, etc.

Tipos de esportes dentro do conjunto COM interação (interferência) entre adversários

Para os esportes em que há interação, o critério de classificação está vinculado ao objetivo tático da ação, ou seja, está centrado no que os participantes devem fazer (individualmente, nos esportes individuais, e individual/coletivamente nos esportes coletivos) para alcançar a meta estabelecida pelas referidas modalidades e, conseqüentemente, se saírem bem no confronto esportivo. Sob esse critério, os esportes com interação podem ser divididos em quatro categorias que dão ênfase aos princípios táticos do jogo:

→ esportes de combate: disputas em que o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, na combinação de ações de ataque e defesa. Exemplo: boxe, esgrima, jiu-jitsu, judô, karatê, luta greco-romana, sumô, taekwondô, etc.;

→ esportes de campo e taco: rebatimento da bola o mais longe que puder para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases e, assim, somar pontos. Exemplo: beisebol, críquete, *pesapallo*, *rounders*, *softbol*, etc.;

→ esportes com rede divisória ou parede de rebote: arremesso, lançamento ou rebatimento da bola em direção à quadra adversária em que o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma, ou que o leve a cometer erro. Exemplos de esportes com rede divisória: voleibol, vôlei de praia, tênis, *badminton*, pádel, peteca, *ringo-sport*, *sepaktakraw*. Exemplos de esportes com parede de rebote: pelota basca, raquetebol, *squash*.

→ esportes de invasão: disputas em que uma equipe tenta ocupar o setor da quadra/campo defendido pelo adversário para marcar pontos (gol, cesta, *touchdown*), protegendo simultaneamente o próprio alvo ou meta. Exemplo: basquetebol, corfebol, *floorball*, *frisbee*, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, lacrosse, polo aquático, etc.

Fonte: González e Fraga (2012, p. 117).

3. Mapa de conhecimentos

Neste item é disponibilizado um mapa de conhecimentos. Não é nada muito complicado, apenas uma distribuição dos conhecimentos de uma modalidade em etapas ou degraus. A ideia é simples: para jogar bem determinado esporte é necessário aprender bastante, porém não é possível aprender tudo ao mesmo tempo. Além disso, algumas coisas devem ser aprendidas antes do que outras para poder progredir. Sendo assim, é necessário ter um caminho, um percurso, é disso que o mapa de conteúdos trata.

É necessário considerar que os mapas são orientadores da organização do ensino, mas devem ser ajustados às características dos alunos e ao contexto sociocultural em que as aulas são ministradas. Ainda assim, é uma boa base para decidir que conhecimentos trabalhar em cada etapa.

Ao ler o *mapa de conteúdos*, você poderá notar que alguns deles – a maioria na primeira etapa – são acompanhados da legenda ‘Plano(s): 1 – 2 – 3...’. Isso significa que os planos indicados tratam desse conteúdo em particular. A ideia foi relacionar o conhecimento do mapa com as propostas de aulas que compõem o capítulo de cada modalidade. A Figura 2 mostra parte do mapa da Peteca e destaca o lugar onde se indicam os planos.

É importante mencionar que, apesar dos planos serem identificados com números dando a ideia de sequência, não significa que se trate de uma proposição de encadeamento rígido de aulas. Evidentemente, as propostas apresentadas consideram o que é mais ‘comum’ em grupos de alunos, da idade de referência, que se iniciam nas respectivas modalidades esportivas, mas não se trata de um padrão universal. As experiências e conhecimentos anteriores das crianças de cada grupo definem quais conteúdos e a qual ritmo se deve trabalhar dentro de cada etapa.

Em relação às etapas, consideramos que o assunto é um pouco diferente. Nessa dimensão, recomendamos sim observar a progressão sugerida. Trata-se de dar conta de todos os conhecimentos da Etapa I, por exemplo, antes de focar os conteúdos de outras mais avançadas. Lembre-se que a organização das etapas vai desde os conhecimentos táticos individuais mais simples, passa pelos avançados e segue pelas combinações táticas e sistemas de jogo, sendo que um tipo de conhecimento se sustenta em outro. Isso não significa, mais uma vez, que se trate de momentos totalmente fechados ou isolados, e sim de ênfases diferenciadas.

Cabe também um esclarecimento em relação aos planos. A maioria das aulas descritas enfatiza conteúdos tático-técnicos específicos e diferentes para cada uma delas, no entanto, isso não pode ser confundido com a ideia de que uma única aula oferecerá as condições necessárias para que os alunos aprendam um determinado conceito de jogo e/ou habilidade esportiva. Bem pelo contrário. A tendência é que seja necessário bastante tempo de trabalho para que os alunos aprendam cada um dos conteúdos apresentados nos planos. Isso significa, entre outras coisas, que novos planos devem ser elaborados e desenvolvidos pelos professores na busca que seus alunos efetivamente aprendam a ‘se virar’ nas diferentes modalidades. Nesse sentido, recomendamos permanecer trabalhando com os conhecimentos de uma etapa até que todos os alunos efetivamente manifestem ganhos significativos no modo de jogar.

Metas e objetivos táticos	Nível I	Nível II	Nível III
Ataque			
Construindo as condições para atacar e criar espaço na quadra adversária	<ul style="list-style-type: none"> Reconhecer os espaços vazios [Plano: 2] Manter a peteca em jogo. Técnica: toque por baixo e por cima [Plano: 3] Criar espaços vazios para atacar [Plano: 4] 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar o saque para manter a peteca em jogo. Técnica do saque por baixo [Plano: 7] Utilizar o saque para criar espaços [Plano: 11] 	
Marcar ponto		<ul style="list-style-type: none"> Atacar com a cortada. Técnica da cortada [Plano: 8] Forçar o erro do adversário [Plano: 12] 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar a curta (pingada) como forma de marcar o ponto. Técnica da pingada. [Plano: 14]
Atacando em dupla	Cooperação [plano: 6]		<ul style="list-style-type: none"> Encontrar o melhor posicionamento da dupla para o ataque [Plano: 17]
Defesa			
Defendendo o espaço do seu lado da rede.	Recuperar o centro da quadra evitando deixar os espaços vazios [Plano: 5]		
Defendendo um ataque		<ul style="list-style-type: none"> Leitura e antecipação [Plano: 9] 	<ul style="list-style-type: none"> Defender <u>uma curta</u> [Plano: 15] Dificultar o ataque com jogadas no fundo ou jogando no ponto fraco do adversário [plano: 16]
Defendendo em dupla	Cooperação [Plano: 6]	Cobrir os espaços da dupla [Plano: 13]	Encontrar o melhor posicionamento para a dupla na defesa [Plano: 17]

Figura 2: Mapa de Conhecimentos das Modalidades Esportivas: *Peteca*

Fonte: O autor.

4. Orientações didáticas

Tanto na parte inicial de cada tópico, como ao longo da descrição das aulas encontram-se orientações didáticas importantes para cuidar das crianças e desenvolver um bom trabalho. Contudo, não estão todas as orientações, porque há algumas que deveriam ser repetidas na descrição de todas as aulas, uma vez que são fundamentais. Ganham destaque especial, as orientações apresentadas na parte inicial da coleção. Assim, mesmo que não sejam citadas em cada

plano, essas orientações devem ser impreterivelmente consideradas. A qualidade do trabalho junto às crianças depende em grande medida de que elas sejam observadas.

5. Espaço e materiais

A proposta de ensino tem como um de seus pilares a participação dos alunos em jogos com equipes reduzidas (3v3, 4v4) e, simultaneamente, que a maioria deles se envolva nas atividades durante o tempo ‘todo’. Para tanto, é preciso pensar alternativas que permitam que muitos alunos realizem as tarefas de forma simultânea. Neste item, o tópico de cada modalidade apresenta alternativas para aproveitar o espaço e as instalações disponíveis (duas cestas oficiais de basquete, por exemplo).

No mesmo item, são elencados os materiais previstos nos planos. A lista envolve tanto materiais oficiais, como alternativos e autoconstruídos.

6. O campeonato (festival) da modalidade

Espera-se que, junto ao desenvolvimento das aulas, ofereça-se aos alunos a oportunidade de participar de campeonatos, torneios e/ou festivais esportivos, segundo explicações no tópico *Bola pro ‘campo’ que o jogo é de campeonato...* Em linhas gerais, as orientações são as mesmas para todas as modalidades, no entanto, dadas as peculiaridades de cada uma, nesse item são apresentadas dicas específicas na forma de organizar o campeonato, festival e/ou torneio.

7. Planos de aula

Cada modalidade apresenta 20 planos de aula. Do conjunto de planos, 10 integram o Material Impresso (MI) e outros 10 estão disponíveis na Rede/Internet (DR). Os planos no MI e DR estão identificados no Mapa de conhecimento. Um ponto importante é perceber que os planos que integram o MI não são, em algumas modalidades, os 10 primeiros, por tal motivo, não apresentam uma numeração correlativa (por exemplo, na modalidade Basquetebol, os planos MI são: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11, 12, 15 e 20, sendo que os demais estão DR).

Os planos de aula são de diferentes tipos, conforme descritos a seguir:

- Aulas focadas no ‘saber jogar’

A maioria dos planos está centrada no ensino dos conteúdos necessários para saber jogar, enfatizando um ensino centrado na tática individual. Todos os planos têm praticamente a mesma ‘organização’.

- Aulas focadas no conhecimento de aspectos socioculturais da modalidade

Pelo menos num dos planos, enfatiza-se o ensino de aspectos culturais vinculados com a modalidade. A partir das características específicas da prática tematizada, procura-se expandir a reflexão para o mundo esportivo num sentido mais amplo. Particularmente, são enfocadas questões sobre gênero.

- Aula focada na experimentação da modalidade adaptada para pessoas com deficiência

Essas aulas buscam ser um diferencial da coleção Práticas Corporais da Escola. Em todos os capítulos propõe-se que os alunos passem por experiências que os sensibilizem e os ajudem a compreender as dificuldades e as possibilidades de pessoas com deficiência se vincularem ao mundo do esporte.

- Aula focada na avaliação do desempenho tático-técnico da modalidade ensinada

Pelo menos um plano em cada modalidade tem como foco estratégias de avaliação, particularmente, na forma de auto e coavaliação (aluno a aluno). Usando instrumentos simples de leitura de jogo, os alunos são convidados a analisar o próprio desempenho e o de seus colegas para aprender mais sobre a modalidade ensinada. Dada a semelhança entre as modalidades, as aulas propostas tem organização muito similar variando basicamente os instrumentos recomendados para fazer o registro dos comportamentos tático-técnicos.

- Aula focada na autoconstrução de materiais esportivos

Finalmente, em muitos tópicos se encontra uma aula direcionada à construção de materiais esportivos alternativos. Enfatizam-se aspectos como o cuidado do meio ambiente, a educação para o consumo, a criatividade, o trabalho coletivo etc. Os planos trazem formas de confeccionar materiais que podem ser usados pelos alunos durante as aulas, assim como levar para casa para praticar e se divertir.

Planos de aula para saber jogar

Quando se pensa o ensino de modalidades nas quais os adversários interagem diretamente entre si (por exemplo, em todos os esportes de invasão e em todos os esportes de rede), nos denominados ‘jogos esportivos’, coloca-se o grande desafio de superar as formas tradicionais de ensino centradas no desenvolvimento dos chamados ‘fundamentos’. As formas tradicionais de ensino são aquelas em que os alunos passam grande parte da aula em filas, repetindo uma habilidade separada do jogo, sem necessitar escolher ‘o que’ fazer antes de realizar a ação.

Diferentemente, na forma de ensino que sustenta esta proposta, e em grande medida as orientações do PST, procura-se que os alunos aprendam tanto conhecimentos referidos ao ‘como’ fazer (habilidades técnicas, chutar com precisão, por exemplo), como também, e ‘principalmente’, ‘quando’ e ‘o que’ fazer na situação de jogo, ou seja, a ‘tática individual’ (escolher, com base na leitura do jogo, entre passar, conduzir a bola, chutar a gol ou driblar, por exemplo). Em outras palavras, ensinar jogos esportivos passa por buscar que os alunos aprendam a tática individual e as habilidades técnicas de forma articulada. Aprendendo o ‘como’ fazer subordinado ao ‘que e quando’ fazer.

Aproximação tática aos jogos esportivos

Para conseguir trabalhar nesta perspectiva, é fundamental levar em conta alguns pré-requisitos na forma de pensar o ensino dos jogos esportivos:

- a) o conteúdo privilegiado no conjunto de aulas que compõem uma unidade didática deve ser a tática individual (materializada como elementos tático-técnicos) e não o das habilidades isoladas (‘fundamentos’);

- b) as tarefas com interação (interferência) entre adversários e em grupos reduzidos devem ocupar a maior parte do tempo de prática. Assim sendo, os exercícios de habilidades isoladas - quando necessário - e o jogo formal, proporcionalmente, devem tomar um tempo menor da aula;
- c) a reflexão do aluno sobre a ação deve ser constantemente estimulada para facilitar a aprendizagem das intenções táticas. Trata-se de levá-lo a observar, refletir e falar tanto sobre a sua própria ação, como a dos colegas.

Essas ideias iniciais permitem encarar o ensino dos jogos esportivos como um processo facilitador da compreensão e da ação do aluno dentro das situações apresentadas pela modalidade que está aprendendo. Nesse caso, a expectativa é que, na medida em que passem as aulas, os alunos melhorem a 'leitura' do jogo, a 'tomada de decisão' sobre o que fazer frente às alternativas identificadas, bem como a 'executar' de forma mais adequada movimentos necessários para realizar a ação. Essa forma de compreender o ensino implica sintonizar o processo de ensinar com a 'natureza' ou a 'lógica interna' dos jogos esportivos.

Tendo essas ideias como pano de fundo, é possível organizar as aulas de diversas formas, dependendo da modalidade que se quer ensinar, do número de alunos, da quantidade de material, do nível de aprendizagem etc. Uma das formas possíveis é a proposta de Griffin, Mitchell e Oslin (1997) a qual balizou as aulas sugeridas para os esportes de invasão e de rede divisória. Detalhes das formas de trabalho propostas nos diferentes capítulos são descritos a seguir.

Fique atento!

O ensino do esporte, na perspectiva aqui apresentada, é defendido há muitos anos por diversos autores brasileiros e estrangeiros. Não há nada de muito diferente nesta proposta em relação às concepções mais atuais de iniciação esportiva, é só consultar a bibliografia da área para perceber quanto se tem estudado e pesquisado sobre o assunto. Nesse sentido, no final deste capítulo, encontra-se uma lista de trabalhos que permitem continuar o estudo sobre formas alternativas de ensinar o esporte, quando considerada a dimensão do saber-jogar. Não deixe de consultá-la, há muito para se aprender sobre o tema!

A organização das aulas

Conforme explicado na introdução dos livros da coleção, as aulas de todas as modalidades apresentam três grandes blocos: Roda Inicial, Vivências e Roda Final (ver tópico 6.2 da Introdução). A 'Roda Inicial', em linhas gerais, deve ser pensada como um momento no qual o professor apresenta o tema da aula e conversa com os alunos sobre o que eles já conhecem em relação ao assunto a ser ensinado, assim como sobre o que será ensinado nesse dia. Nesse momento professores e alunos em conjunto, devem discutir e refletir as vivências realizadas na aula, evidenciando as situações ocorridas (positivas e negativas) para valorização do pensamento reflexivo e crítico, bem como o fortalecimento das ações pedagógicas das aulas subsequentes. Nesta seção, são sugeridas dicas sobre como esses assuntos podem ser encaminhados nessa parte da aula. Geralmente, como pequenos relatos, aparecem perguntas e/ou conceitos importantes que podem ajudar a localizar o tema do plano.

A 'Roda Final' configura-se como um momento de avaliação da aula, na qual professores e alunos discutem as dificuldades e facilidades encontradas, bem como as possibilidades de transformação, adaptação ou ampliação das atividades e outros aspectos que julgarem oportuno desta e das próximas aulas. No entanto, elas são limitadas já que não há como antecipar o desenrolar das atividades. Lembre-se, são apenas ideias. Nesse

momento, devem ser discutidas as dificuldades, os acertos, o que foi aprendido, além de outros aspectos que o professor e os alunos julgarem importantes. Na seção 'Folha de apoio', sugerem-se encaminhamentos específicos, vinculados aos conteúdos abordados nas aulas, com o propósito de auxiliar professores.

Posteriormente à Roda Inicial, estão previstos em média cinco a seis momentos por aula, com pequenas variações na parte final, caso ocorra o campeonato, festival ou torneio sugerido, como representado pela Figura 3. A seguir, apresentamos as principais características de cada um desses momentos.

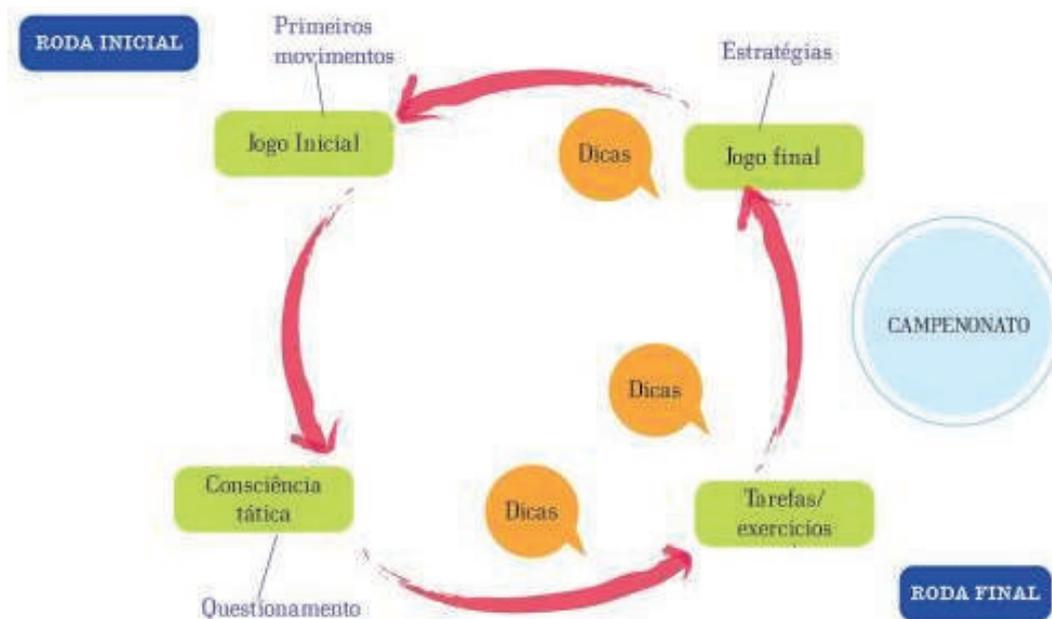


Figura 3: Representação gráfica da forma de trabalho proposta para as aulas
Fonte: O autor.

1. Primeiros movimentos

Após a roda inicial, propõem-se às crianças ‘tarefas elementares’, orientadas a fim de utilizar as habilidades básicas demandadas pelo jogo. Rapidamente se passa a propor ‘jogos de baixa organização’ (de perseguição, por exemplo), que demandam tanto o uso das habilidades experimentadas inicialmente, como a necessidade de prestar atenção ao contexto do jogo, uma vez que as atividades apresentam interação (interferência) entre adversários. Esse passo dura de 5 a 10 minutos. No final desse momento se espera um grupo pronto, tanto do ponto de vista orgânico como motivacional, para iniciar a parte principal da aula. Por tal motivo, sugere-se que os ‘primeiros movimentos’ finalizem com um pequeno jogo!

No início dos ‘primeiros movimentos’, dependendo da idade dos alunos, assim como das condições climáticas da região em que se desenvolvem as aulas, o trabalho pode iniciar seguindo as orientações sobre mobilidade articular e alongamento descritas entre as páginas 22 e 30 do *Caderno de Apoio Pedagógico do Programa Segundo Tempo* (2010).

Também neste momento, e dependendo da fase em que se encontre o grupo, é conveniente realizar, como recomendam Greco, Silva e Santos (2009), trabalhos orientados ao desenvolvimento da coordenação motora, utilizando-se de atividades e jogos nos quais a recepção de informação por meio dos analisadores/sentidos (tátil, acústico, visual, sinestésico, vestibular ou equilíbrio) seja colocada em situação de pressão motora (tempo, precisão, organização, complexidade, variabilidade e carga). Nesse sentido, é importante considerar, como afirmam, Greco e Silva (2008), que a coordenação como um todo deve ser aprimorada dia-a-dia, sendo 15 minutos de várias atividades suficientes em cada sessão.

Na mesma linha, esta parte da aula (ainda que não apenas nela) também é uma oportunidade, para os alunos experimentarem os denominados ‘Jogos de inteligência e criatividade tática’, caracterizados por serem tarefas com interação entre adversários e colaboração dos colegas, não diretamente vinculados a uma modalidade esportiva que está sendo apreendida, que demandam do participante criatividade tática para resolver as situações apresentadas pelo jogo (GRECO; SILVA, 2008). Para trabalhar ambas as dimensões, o PST tem produzido uma série de materiais que muito ajudam a pensar e planejar experiências de movimentos orientadas a tais propósitos. Nesse sentido, não deixe de consultar, no livro *Fundamentos Pedagógicos do PST* (2009), o capítulo ‘Organização e desenvolvimento pedagógico do esporte no Programa Segundo Tempo’, dos professores Greco, Silva e Santos e no livro *Fundamentos Pedagógicos do PST*, do ano de 2008, os Anexos (165-265) com diversas tarefas organizadas por modalidades esportivas, assim como assistir a vídeo aula disponível no *You Tube*. Sobre o assunto veja o vídeo:

- Tema 06. Organização e Desenvolvimento Pedagógico: PST. 5 jun. 2011. (55 min. 20s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rvmVJ7GsTkU>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

2. Jogo inicial

A ideia é bastante simples: sempre que possível, depois dos *primeiros movimentos*, a aula prossegue com um jogo. Os alunos não devem esperar até o final da aula para jogar. Jogam desde o início. Por outro lado, não se trata de colocar 10 alunos para disputar um jogo de futsal formal, por exemplo, enquanto 20 aguardam sua vez na ‘arquibancada’. Não é converter a aula numa *pelada*, *racha*, *rachão*, *baba!* Nada disso! Aula é aula!

O ‘jogo inicial’ é um jogo reduzido da modalidade ensinada – ou seja, com menos jogadores que o esporte formal, geralmente 3v3 ou 4v4⁶ – com ‘condições’ e regras adaptadas, com as quais se busca deixar em evidência os aspectos específicos de tática individual que serão ensinados na aula. Por exemplo, no Plano 3 de Basquetebol o ‘jogo inicial’ é um jogo reduzido 3v3 em que está proibido quicar a bola. Essa ‘condição’ é colocada exatamente para forçar a necessidade de colaborar com o colega que está com a posse de bola, criando linha de passe, uma vez que, se ele não tem como finalizar, não tem outra opção a não ser passar a bola. A situação criada por essa ‘condição’ deixa evidente o aspecto tático que se deseja trabalhar na aula (criar linha de passe) e facilita levar os alunos a pensarem sobre ‘o que’ fazer para ter sucesso no jogo. Esse aspecto não fica tão evidente quando o atacante tem a possibilidade de quicar a bola.

Dessa forma, diversas aulas iniciam com jogos muito similares, no entanto é preciso ficar atento às ‘condições’ diferenciadas que se propõe para cada uma. Essas ‘regras’ diferentes são as que ‘condicionam’ os comportamentos dos jogadores, levando-os à necessidade e/ou conveniência de atuar de forma distinta em um jogo normal, proporcionando assim que um ou outro comportamento tático fique em evidência.

Na mesma linha, muitos dos planos apresentam um ‘jogo inicial’, não apenas ‘reduzido’, mas também ‘assimétrico’. Jogo assimétrico é quando o número de atacantes e defensores não é igual. Por exemplo, três atacantes contra dois defensores ou 3v3 com um ‘curinga’, jogador que participa apenas do ataque, independentemente da equipe com posse de bola.

O importante aqui é entender que tanto os jogos reduzidos como os jogos reduzidos assimétricos têm o mesmo propósito: criar um cenário específico para os alunos enfrentarem, no início da aula, o problema tático que será trabalhado nesse dia. **Lembre-se disso!**

3. Conscientização tática

O terceiro momento da aula não é nada mais do que abrir a possibilidade para os alunos pararem e pensarem ‘no que’ fazem ou ‘o que’ deveriam fazer durante o jogo. Como se faz isso? Basicamente perguntado. Após todos os alunos terem passado tempo suficiente pelo ‘jogo inicial’, o professor para a aula (ou faz isso dentro dos pequenos grupos) e os indaga sobre as ações realizadas no jogo. Induzir os alunos a falarem sobre o que devem fazer no jogo é a ‘alma do negócio’ desta parte da aula. No entanto não é qualquer pergunta que dá conta do recado! Por isso, em cada plano encontram-se perguntas específicas, diretamente vinculadas ao conteúdo da aula proposta. Também se sugerem as respostas a serem procuradas com as questões. Trata-se de sugestões/demonstrações de questionamentos e respostas que direcionam a reflexão dos alunos ao objetivo específico da aula.

Em relação às perguntas, você notará que as primeiras estão relacionadas ao objetivo do ‘jogo inicial’ (por exemplo, Professor pergunta: *qual é o objetivo deste jogo?*). A ideia é perceber se todos os alunos entenderam efetivamente qual é o propósito da atividade que estão realizando. Pode achar estranho, mas é comum que alguns alunos demorem um pouco para pegar o espírito do jogo! Nesse sentido, as perguntas iniciais auxiliam para que ninguém fique para trás.

⁶ Evidentemente, isso não é possível nas modalidades individuais, como o tênis de campo, o tênis de mesa ou a peteca.

Na sequência, as perguntas sugeridas têm como foco as ações que os alunos devem realizar para conseguir sucesso no jogo, de forma particular no aspecto específico da tática individual que se está trabalhando na aula! Por exemplo, o Plano 2 de Basquetebol tem como conteúdo a ensinar que o atacante com posse de bola deve ‘ficar de frente para a tabela antes de dar continuidade ao jogo’; logo, as questões propostas estão todas vinculadas a esse aspecto pontual. Outras perguntas poderiam ser feitas sobre as situações vivenciadas no ‘jogo inicial’: por exemplo, ‘onde o defensor deve ficar para evitar que o atacante arremesse livre’. No entanto isso não é conveniente, uma vez que perguntas como essas não ajudariam a focar a atenção do aluno sobre o que está sendo ensinado nessa aula (‘ficar de frente para a tabela’). Por tal motivo, cada aula tem suas próprias perguntas e focam um aspecto específico da ação de jogo.

As respostas que aparecem nos planos são pistas sobre a ideia de jogo que os alunos devem construir durante a aula com a ajuda do professor. Convém salientar que o propósito é buscar/induzir uma ideia (conceito) e não necessariamente uma frase específica. As palavras usadas pelos alunos para descrever a ação dependem do contexto cultural, assim como de seu conhecimento prévio, e variam muito de grupo para grupo. Por outro lado, se no início não é relevante o uso de conceitos ‘corretos’ na descrição/explicação das situações de jogo, à medida que as aulas avançam os alunos podem incorporar progressivamente o uso de nomenclaturas que lhes permitam descrever de forma cada vez mais rica as ações de jogo. Nessa linha, é possível que os alunos ‘saquem’ e repitam a resposta que o professor quer ouvir, mas sem muita clareza do que isso significa, motivo pelo qual será sempre interessante induzir a que os alunos gerem novas formas de explicar as ações convenientes numa determinada situação.

Também é importante levar em conta que muitas vezes as respostas não serão as adequadas! Contudo estas não devem ser deixadas de lado! Bem pelo contrário, é necessário perspicácia do professor para aproveitar as respostas dos alunos visando a dar sequência ao diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las, conduzindo os alunos à reflexão, para formular respostas corretas.

Antes de passar ao próximo ponto, há que salientar que as perguntas podem e devem aparecer em diferentes momentos da aula. Não necessitam ser sempre em ‘bloco’, exclusivamente neste momento específico da aula, o importante é que o aluno seja convidado a pensar e falar sobre sua atuação no jogo, e é esse o sentido deste momento.

Nesse sentido, é importante destacar que as decisões que o professor toma em relação à forma que vai intervir nesta parte da aula, assim como em outros momentos do trabalho junto aos alunos, estão diretamente ligadas ao que se denomina de ‘estilos de ensino’. Sobre esse assunto, o PST desenvolveu materiais didáticos que permitem melhor entender essa importante dimensão da prática pedagógica. Assim, recomenda-se ler, no livro *Fundamentos Pedagógicos do PST*, o capítulo ‘Estilos de ensino e aprendizagem motora’, (PALMA et al., 2009, p. 89-114) assim como assistir a vídeo-aula específica sobre o tema no *You Tube* (Palavras-chave: Tema 04; Estilos de Ensino e Aprendizagem Motora; PST).

4. Tarefa(s) orientada(s) para o desenvolvimento de elementos tático-técnicos específicos

Após as indagações, os planos propõem tarefas de menor complexidade do que o ‘jogo inicial’, ou até mesmo exercícios (tarefas sem interação/interferência do adversário), para que os alunos aprofundem a compreensão da dimensão tática que se propõe ensinar nessa aula ou exercitem a(s) habilidade(s) diretamente

vinculada(s) à ação em questão. A preferência, entretanto, é que, sempre que possível, as tarefas desta parte da aula sejam com interação, próxima da situação criada pelo jogo esportivo que se está ensinando.

Por outro lado, quando necessário⁷, também é importante trabalhar sobre os aspectos motores, contudo não se trata de exercitar qualquer habilidade, e sim aquelas diretamente vinculadas ao tema da aula! Por exemplo, se numa aula de basquetebol se busca ensinar que após receber a bola o jogador ‘fique de frente para a tabela antes de dar continuidade ao jogo’, não tem sentido, nessa parte da aula, praticar diferentes formas de drible. Melhorar o drible não ajudará a entender e realizar melhor a ação ‘ficar de frente para a tabela’ após de receber a bola. Diferente é se, nessa parte da aula, exercita-se o uso do pé de apoio, uma vez que esse aspecto de fato facilita a intenção tática em questão.

Nas aulas propostas no livro, sugerem-se duas tarefas, assim como se indicam algumas outras apresentadas em publicações do Programa Segundo Tempo: A quantidade de tarefas a serem trabalhadas em aula, logicamente, deve ser calibrada de acordo com o ritmo da turma. Para alguns grupos, o que foi sugerido pode ser demasiado e, para outros, pode estar aquém das suas possibilidades e/ou necessidades. Lembre-se que sempre é importante ficar atento a essa questão.

Durante o desenvolvimento da(s) tarefa(s), como comentado, várias das perguntas utilizadas no momento da ‘conscientização tática’ podem voltar com o propósito de auxiliar os alunos a redobrem sua atenção sobre os conceitos táticos e/ou habilidades técnicas que estão sendo aprendidos nessa parte da aula. Para isso, além do professor, os próprios alunos podem ajudar nesse processo, assumindo o papel de técnico e/ou árbitro durante a realização das tarefas. Mais adiante são apresentados detalhes da estratégia de ensino: ‘Árbitros e Técnicos’. No entanto, vale antecipar que se trata basicamente de orientar alguns alunos a observar aspectos específicos das ações do jogo para ajudar os colegas a perceber o modo como eles jogam. Importa salientar que, ao observar a realização de uma intenção tática, os alunos podem aprender com essa análise, mesmo quando seus colegas não a realizam.

5. Jogo final

Após os alunos refletirem e colocarem em prática ‘o que fazer’ e/ou ‘como fazer’, esta parte da aula fecha com um ‘jogo final’ que, na maioria das vezes, é muito similar ao ‘jogo inicial’, com mudanças em algumas ‘condições’ de prática. Tais modificações têm como propósito reforçar o trabalho sobre os aspectos tematizados durante essa aula. No ‘jogo final’, a presença de alunos-técnicos e/ou árbitros pode ajudar para que a atenção dos jogadores se redobre quanto ao conteúdo trabalhado na aula. Esse olhar atento também pode ser importante para o próprio aluno-técnico aprender a jogar. Para isso, em diversos planos (Folha de apoio) encontram-se sugestões de como orientar a observação do aluno-técnico.

6. Campeonato

A aprendizagem dos conceitos e habilidades trabalhados durante as aulas se potencializa quando os alunos vislumbram a possibilidade de usar esses conhecimentos em situações mais próximas do jogo formal. Na realidade, mais do que no jogo formal, trata-se de criar uma experiência esportiva

⁷ É necessário quando a dificuldade de realizar o movimento solicitado pela situação de jogo se converte num entrave para jogar melhor.

mais autêntica, no formato de campeonatos, festivais e/ou torneios. Para isso, propomos que junto às aulas seja desenvolvido um campeonato ou festival, como explicado no tópico *Bola pro 'campo' que o jogo é de campeonato...*, seguindo as ideias de um modelo de ensino americano que tem funcionado muito bem em outros contextos. Dessa forma, caso incorpore o campeonato ao programa de ensino, a ideia é reservar os últimos 20 minutos das aulas para essa atividade.

Folha de apoio

Cada plano de aula é acompanhado de uma Folha de apoio. Essa folha é parte do plano e reúne informações importantes para dar mais consistência às diferentes partes da aula proposta. A 'Folha de apoio' tem seções que, dependendo do plano, podem aparecer ou não, bem como estar mais ou menos desenvolvidas. As seções são as seguintes:

Variações para os primeiros movimentos

Nesta seção se propõem alternativas para os 'primeiros movimentos', já apresentados no 'plano de aula'. As alternativas podem aparecer descritas ou através de indicações de atividades apresentadas em outros materiais do Programa Segundo Tempo.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Neste tópico, são apresentadas ideias de como tornar a(s) tarefa(s) orientada(s) ao desenvolvimento dos elementos tático-técnicos específicos mais fáceis ou difíceis. O propósito é ajudar professores a calibrar a dificuldade das tarefas aos diferentes grupos de alunos que participam da aula.

Outras tarefas

Além das adaptações e variações das tarefas do plano, em algumas 'folhas de apoio' são sugeridas nesta seção outras tarefas orientadas ao desenvolvimento dos elementos tático-técnicos específicos abordados na aula. As tarefas podem aparecer descritas ou por meio de indicações de atividades apresentadas em outras obras do Programa Segundo Tempo (Quadro 4).

Quadro 4: Obras do PST

BRASIL. Ministério do Esporte. *Caderno de apoio pedagógico repertório de atividades para a iniciação esportiva: movimentação e habilidade*. Brasília, DF: [2010?]. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/123456789/137>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

GRECO, Pablo Juan ; CONTI, Gustavo ; PEREZ-MORALES, Juan Carlos (Org.). *Manual de práticas para a iniciação esportiva no Programa Segundo Tempo*. Maringá: Eduem, 2013. Disponível em: <<file:///C:/Users/Carmen/Downloads/000916403.pdf>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de et al. (Org.). *Ensinando e aprendendo esportes no Programa Segundo Tempo*. Maringá: Eduem, 2011. v. 1. 432p. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/94635>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de et al. (Org.). *Ensinando e Aprendendo Esportes no Programa Segundo Tempo*. Maringá: Eduem, 2011. v. 2. 356p. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/94635>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). *Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo: da reflexão a pratica*. Maringá: EDUEM, 2009. 299p . Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/123456789/149>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). *Fundamentos Pedagógicos para o Programa Segundo Tempo: 1º Ciclo Nacional de Capacitação dos Coordenadores de Núcleo*. Maringá: Editora da Universidade Estadual de Maringá - EDUEM, 2008. 295p. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/123456789/142>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

Fonte: O autor.

O que observar?

Tanto no ‘jogo final’ como durante a realização das ‘tarefas’ se recomenda a presença de alunos-técnicos e/ou árbitros para ajudar a focar a atenção dos alunos no conteúdo trabalhado na aula. Contudo, para que a ajuda do colega efetivamente aconteça, é importante orientar a observação do aluno-técnico. Caso contrário, é difícil para ele saber *o que* olhar e/ou valorizar nesse momento. Nesta seção, encontram-se sugestões sobre quais aspectos do jogo devem ser observados pelos alunos quando desempenham essa função.

Lembrando regras

Um aspecto fundamental dos esportes são suas regras. Evidentemente, nem todas são fundamentais para um aluno aprender nos aspectos centrais do jogo. Assim, nesta seção são apresentadas regras da modalidade diretamente vinculadas ao conteúdo proposto neste plano. A ideia é auxiliar professores no momento de dar explicações mais detalhadas sobre os limites no uso da bola, o espaço, o tempo e o tipo de contato com o adversário que caracterizam a modalidade.

De olho nos detalhes

Este tópico reúne descrições de aspectos específicos da tática individual e/ou habilidade(s) técnica(s) propostas como conteúdo do plano. A ideia é chamar a atenção para detalhes que podem fazer a diferença no momento de ensinar esses temas aos alunos.

Para saber mais

Articuladas com o ponto anterior, neste tópico se encontram sugestões de fontes com informações importantes em relação aos conteúdos do plano. As fontes são diversas, como vídeos, textos, fotos, a maioria disponível na internet.

Dicas

Além do conjunto de dicas distribuídas ao longo do livro, neste tópico são apontadas outras sugestões vinculadas a diferentes aspectos da aula em questão. Essas dicas podem estar orientadas a como problematizar com os alunos os conteúdos trabalhados em aula, os valores e os conflitos que aparecem durante a prática dos jogos e das tarefas, questões de segurança, entre outros assuntos.

Em linhas gerais, a ‘folha de apoio’ foi pensada como uma reservatório de ‘conhecimentos’, ao qual se pode recorrer conforme o andamento das aulas. Nossa expectativa é que o uso deste material permita enriquecer a folha de apoio em próximas versões dos livros, assim como que cada professor faça suas próprias anotações e comentários sobre o que pode ser incrementado e mudado em cada plano. Sobre o assunto, recomendamos a leitura do tópico Pesquisar sobre a própria prática: instrumento fundamental de formação.

Técnicos e árbitros (substitutos)

Seguindo a linha desta proposta, recomenda-se que os alunos durante as aulas não apenas desempenhem a função de jogador, mas também que assumam os papéis de técnico e árbitro. Essa estratégia de ensino, além de contribuir para a compreensão sobre o funcionamento do jogo e valorizar outras funções esportivas, também ajuda a aprender os princípios táticos das diferentes modalidades.

Além disso, essas outras funções auxiliam os alunos a autorregular seus esforços físicos durante a aula, possibilitando que os colegas que estão observando o jogo os substituam quando sentirem a necessidade de descansar. A orientação de que os alunos devem cumprir tempos equivalentes nos distintos papéis não deve desconhecer que há diferenças nas possibilidades de as crianças acompanharem os jogos durante toda a aula.

Para que a estratégia de técnicos e árbitros funcione, alguns pré-requisitos são importantes:

- a) Os ‘alunos-técnicos’ devem ser claramente orientados sobre o comportamento tático-técnico que devem ‘cobrar’ de seus colegas e, no caso do árbitro, uma definição muito transparente das regras de funcionamento do jogo (é importante lembrar/diferenciar quais são as regras do jogo oficial e quais são as ‘condições’ ‘especiais’, regras adaptadas para ensinar a modalidade);
- b) O tempo dedicado aos diferentes papéis deve ser equilibrado, para que todos passem pelas três experiências em forma proporcional, pois a vivência em uma função não substitui a outra. Nesse sentido, é importante estabelecer uma ‘norma’ de substituições – por tempo, número de eventos: gols, chutes a gol, faltas - no jogo etc. – para que o procedimento, ao transcorrer as aulas, passe a ser realizado sem maiores intervenções do professor.
- c) Os grupos devem permanecer praticamente os mesmos durante uma aula, pois assim não se perde muito tempo na organização das tarefas;

d) Na mesma linha do ponto anterior, é importante que o aumento da complexidade das situações de aprendizagem não demande grandes mudanças na lógica das atividades propostas durante uma mesma aula, pois assim os novos desafios poderão ser rapidamente compreendidos.

Por exemplo, para ensinar numa aula de handebol a intenção tática ‘desmarcar-se para receber em progressão’ para um grupo de 30 alunos, poderia se trabalhar da seguinte forma: 1) quadra poliesportiva dividida em três partes (Figura 4); 2) em cada 1/3 de quadra trabalha um grupo de 10 alunos; 3) em cada grupo de 10 alunos, seis participariam do jogo (três contra três), dois seriam técnicos e dois seriam árbitros, com substituições regulares; 4) uma tarefa inicial bastante simples: conseguir quicar a bola no círculo do adversário, desenhado no piso (círculo-meta), espaço que nem atacantes, nem defensores podem invadir; 5) joga-se dentro das regras do handebol, no entanto o jogador com posse de bola não pode se deslocar (nem sequer quicando a bola).

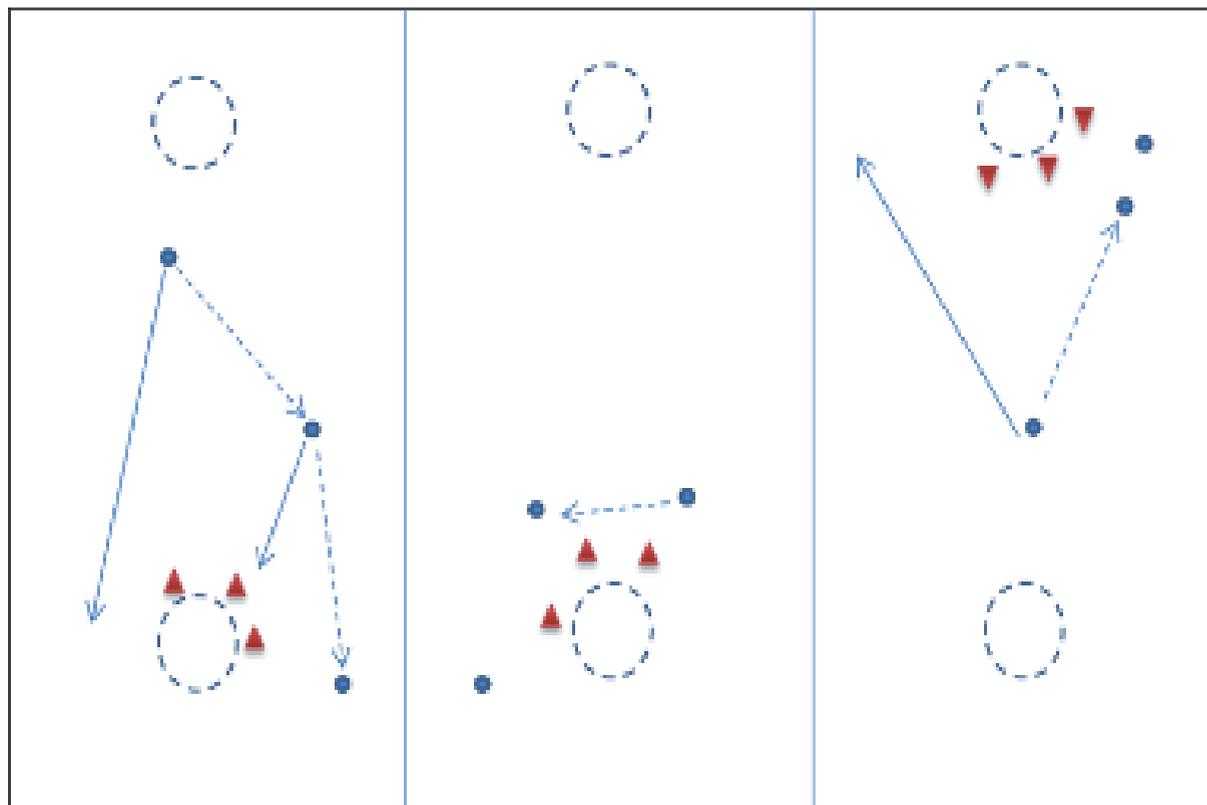


Figura 4: Possibilidades de organização do tempo, os grupos e os papéis desempenhados pelos alunos

Fonte: O Autor.

Nesse contexto, os alunos-técnicos são orientados sobre os elementos centrais com os quais precisam se preocupar no desempenho dos colegas, tais como: o atacante sem posse de bola não deve ficar parado pedindo a bola (aos gritos), deve procurar sair da marcação (criar linha de passe); para se desmarcar, não adianta ficar correndo como um ‘desesperado’, é necessário fazer mudanças de direção e velocidade, observando os espaços vazios; o jogador que está com posse de bola não pode ‘dá-la de presente’ para os adversários, deve procurar passar para um colega que está em condições de receber a bola, e assim por diante.

Está claro que não é conveniente encher o observador de informações! Tudo dependerá de quanto os alunos do grupo sabem sobre o assunto ensinado. Nas aulas descritas no livro, encontram-se orientações sobre os distintos aspectos que os alunos-técnicos podem observar segundo o conteúdo de cada aula.

Assim, de posse dessas informações, cada aluno-técnico avalia e ‘dirige’ a sua equipe. A ideia é que, por meio de indicações junto à quadra e/ou durante conversas em tempos dedicados especificamente para pensar sobre ‘o que’ está acontecendo durante o jogo e como se poderia melhorar (tanto individual como coletivamente), os alunos aprendam de forma colaborativa sobre a modalidade praticada. Esse movimento também inclui a possibilidade de fazer registros do desempenho da sua equipe ou de alguns colegas (*scouting*) para enriquecer as observações.

Os alunos-árbitros, por sua vez, devem fazer cumprir as regras do jogo, tanto as oficiais (neste exemplo: não é permitido empurrar, agarrar, bater no adversário) como aquelas incorporadas pelas ‘condições’ do jogo (proibido quicar a bola, por exemplo). Para desempenhar esse papel, os alunos podem usar apitos e, dependendo do nível de conhecimento prévio, ser instigados a utilizar os sinais oficiais que os árbitros usam na modalidade. Também é importante que os alunos recebam orientações claras sobre quais são as regras do esporte e quais são as regras desse jogo específico. Da mesma forma, é conveniente estimular os alunos a discutirem sobre as possíveis interpretações na aplicação das regras em meio às diferentes situações de jogo. Além disso, os árbitros devem estabelecer novas regras para dar conta do conjunto de situações imprevistas que surgem no momento em que estão participando desses jogos reduzidos e condicionados. Neste ponto, é sempre importante destacar os critérios de segurança e equidade que devem orientar a aplicação e a criação de regras.

Bola pro ‘campo’ que o jogo é de campeonato...

A leitura do título desta sessão pode produzir certo estranhamento, afinal o jargão clássico do futebol não é esse, e sim ‘Bola pro mato que o jogo é de campeonato’. O significado da última frase é simples. Frente a uma situação minimamente favorável, a equipe procura evitar que o jogo ‘continue’, busca demorar, ‘ganhar tempo’, parar a bola, esperando a partida terminar. Trata-se de vencer a custo de jogar.

Se o jargão ‘Bola pro mato...’ ganha sentido em algum lugar em que se pratica esporte, sem dúvida não é no Programa Práticas Corporais na Escola. Aqui a ideia é exatamente a contrária, ‘bola em campo’ que o fundamental é aprender e se divertir. Jogar muito e dentro de equipes equilibradas é o que se deve procurar nas aulas do programa. Por isso, nesta sessão apresentamos a proposta *Sport Education*, desenhada e desenvolvida por Daryl Siedentop e colaboradores⁸, que permite pensar as competições esportivas como ferramenta educativa. Trata-se de colocar a competição a serviço de crianças e adolescentes, e não inverter essa relação.

8 Siedentop (1994), Siedentop, Hastie e Mars (2004, 2011).

Quadro 5: Características do *Sport Education*

Temporada: A ideia é que o tempo dedicado ao desenvolvimento de uma unidade didática de um ‘esporte para saber praticar’ (ver o Quando ensinar das orientações de ensino na primeira parte do livro) se constitua também numa temporada esportiva. No caso do PPEC, a sugestão é que os alunos participem de um campeonato da modalidade que está sendo ensinada ao longo de toda a unidade didática de tal forma que, na maioria das aulas, uma parte do tempo seja destinada a esta atividade.

Filiação: para fomentar a ideia de time, os alunos passam a formar parte de equipes reduzidas que permanecem estáveis ao longo da temporada. Esse arranjo oportuniza um espaço rico para o desenvolvimento social, demandando dos integrantes a organização para passarem da condição de grupo à de equipe.

Cronograma de jogos do campeonato: desde o início da unidade, os alunos estão envolvidos numa competição formal com um calendário de jogos preestabelecidos, o qual se desenvolve em forma concomitante com as atividades orientadas à aprendizagem dessa modalidade. Assim, as tarefas de aprendizagem adquirem maior relevância na medida em que estas servem como uma preparação para a competição da qual estão participando.

Registro do desempenho: durante os jogos se levam estatísticas do desempenho das equipes (número de ataques finalizados, número de bolas perdidas etc.) e/ou dos alunos (assistências, bolas conquistadas, finalizações exitosas etc.). A ideia é oferecer parâmetros que os motivem a conseguir determinados níveis de atuação, oferecer-lhes feedbacks qualificados, fomentar a autoavaliação e até estabelecer índices de desempenho. Muitos dos registros podem ser públicos e estabelecidos segundo a ênfase que se deseja dar a uma determinada dimensão do jogo.

Festividade: o clima criado durante a realização do campeonato deve ser festivo. Trata-se de celebrar os êxitos dos alunos durante os jogos, destacando o crescimento durante o campeonato, mais do que o triunfo dos times.

Evento culminante: sugere-se realizar um evento final que sirva como ponto alto da unidade didática em que o empenho durante a temporada possa ser recompensado com uma atividade especial. Esse evento pode se materializar na realização de um festival ou torneio fora da sede em que normalmente se tem aulas, ou algo nesse estilo. No entanto é fundamental que a ideia de participação de todos seja estritamente mantida nas equipes.

Fonte: Siedentop (1994).

Essa proposta é pouco conhecida no Brasil, porém é muito utilizada em outros países. Além dos Estados Unidos, diversos professores e pesquisadores de países europeus, assim como na Austrália e no Japão, relatam experiências de aulas bem-sucedidas com a utilização deste modelo, com ganhos significativos na motivação e na aprendizagem dos alunos (GONZÁLEZ; FRAGA, 2012). Por aqui, têm sido desenvolvidas experiências em diversas escolas do noroeste do estado do Rio Grande do Sul, nas quais também os relatos de professores e alunos são muito favoráveis. As fotos que ilustram este tópico são de algumas dessas experiências.

Siedentop (1994) propõe recuperar seis características do esporte institucionalizado com maior potencial educativo (temporada, afiliação, cronograma de jogos, registros sistemáticos, festividade e o evento culminante, ver Quadro 5) e propor que todos os alunos, independentemente da condição atlética ou da habilidade motora, participem do que ele denomina ‘experiências esportivas autênticas’. É fundamental considerar que essa é a proposta ‘original’, mas diversas adaptações podem ser feitas, convertendo o campeonato em um festival ou em torneios.

Para este programa, a proposta é que os alunos de cada turma participem de um campeonato da modalidade ensinada ao longo da unidade didática, de uma ‘temporada’, e a conclua num ‘evento culminante’. O evento final pode tomar diferentes formas, como a de um torneio ou festival com a participação de outras turmas do mesmo núcleo ou de grupos de outras escolas em um local diferente do habitual.

Durante o desenrolar do campeonato, os alunos desempenharão outros ‘papéis’ além do jogador, que lhes permitirá aprender mais sobre a modalidade trabalhada. Novamente, a ideia é que de forma colaborativa e corresponsável todos auxiliem para que as aulas de esportes sejam mais divertidas e interessantes.

Para participar do campeonato, a turma é dividida em pelo menos três equipes equilibradas, das quais duas participam, a cada aula, de uma rodada da competição, enquanto a terceira dá sustentação ao jogo, assumindo as responsabilidades pela arbitragem, organização, registro estatístico (*scouting*), entre outras tarefas. O desempenho dos alunos e os resultados dos jogos do campeonato devem ser socializados no núcleo por meio de cartazes e boletins informativos, tornando público o campeonato. Para proporcionar uma experiência bem-sucedida para o conjunto dos alunos, convém assegurar que todos desempenhem o maior número possível de papéis previstos pela organização da competição, particularmente o de jogador, num contexto de jogo adequado às suas possibilidades (Figura 5).

	<i>n</i> Aulas	Aula 1	Aula 2	Aula 3	Aula 4	Aula 5	Aula 6	Aula <i>n</i>	Aula Final
Roda inicial <i>5 a 10 min</i>									Evento culminante
Trabalho centrado no aprendizado da modalidade <i>50 a 60 min</i>								Tantas rodadas como número de aulas tenha a temporada	
Campeonato <i>20 min</i>		Introdução ao campeonato	Preparação do campeonato	Ensaaiando o campeonato	Equipe A Versus Equipe B Apoio: Equipe C	Equipe A Versus Equipe C Apoio: Equipe B	Equipe C Versus Equipe B Apoio: Equipe A		
Roda final <i>5 a 10 min</i>									

Figura 5: Organização esquemática de uma unidade didática com a inclusão do campeonato
Fonte: Siedentop (1994).

A ideia original de Siedentop (1994) é manter as equipes trabalhando junto o tempo todo. Nessa proposta, os alunos se mantêm trabalhando em equipes não apenas durante o campeonato, mas também durante todo o período de aula. Aliás, além da criação de nomes, símbolos, cores etc., a proposta de Siedentop (1994) prevê que cada equipe tenha delimitada uma área própria para ‘treinar’, na qual os grupos procuram melhorar o desempenho técnico, tático e físico de seus integrantes (comandados pelos alunos que assumem os papéis de ‘técnico’ e de ‘preparador físico’ com a orientação do professor).

Entretanto é possível, assim como recomendamos, não seguir ao pé da letra essa característica do modelo, uma vez que não nos parece conveniente que as equipes se mantenham trabalhando o tempo todo de forma separada. As experiências realizadas nos apontam que, durante a parte da aula destinada à aprendizagem dos elementos tático-técnicos da modalidade, é interessante que os alunos se organizem em grupos de trabalho de acordo com o nível de desempenho, deixando a organização em equipes apenas quando forem disputar partidas do campeonato.

Figura 6: Calendários do campeonato e registro de desempenho

Fonte: Vargas e Morisso (2013).

The image shows a hand-drawn calendar and performance record for a football tournament. The title is 'Campeonato Anual de Futebol F.C.C.'. Below the title, there are two main sections: 'Ordem dos Jogos' and 'Classificação do Campeonato'. The 'Ordem dos Jogos' section is a table with columns for 'Equipes', 'Data', 'Local', and 'Resultado'. The 'Classificação do Campeonato' section is a table with columns for 'Equipes', 'Pontos', 'Gols', 'Cartões', and 'Classificação'. The tables are filled with handwritten entries in various colors.

Nessa adaptação, os alunos, durante o desenvolvimento da unidade, irão integrar simultaneamente, em momentos diferentes da aula, grupos de ‘trabalho’ e ‘equipes’. Os ‘grupos de trabalho’ permitem reunir os alunos com base em um nível de dificuldade mais próximo no desenvolvimento das tarefas, o que por sua vez possibilita uma intervenção didática mais ajustada (condicionando o tempo, o espaço, as regras e a atuação dos participantes) às necessidades de aprendizagem desses alunos. Nem sempre ocorre assim quando se mantém o grupo dividido em equipes durante a etapa de aprendizagem dos elementos tático-técnicos.

Voltando às ‘equipes’, é importante assegurar que os jogos aconteçam dentro de uma rígida relação de equilíbrio, tanto no que se refere ao nível de desempenho quanto ao tempo destinado à tarefa. Não adianta que apenas joguem os ‘melhores’ – no PST/Esporte da Escola, todos têm o direito de jogar ao mesmo tempo! Quando isso não é respeitado, se coloca em xeque parte dos princípios fundamentais do programa.

Para isso, caso o número de integrantes supere consideravelmente o número de participantes no jogo do campeonato (por exemplo, jogos de 5x5 em que cada equipe possui 10 integrantes), as equipes são desdobradas em duas ‘microequipes’. Do contrário, não há necessidade de subdivisão.

Dois critérios podem ser adotados para o desdobramento em microequipes: distribuição proporcional dos mais habilidosos em cada uma delas ou seleção dos mais habilidosos em uma única microequipe. Uma vez escolhido um dos critérios, toda a turma deve se comprometer a segui-lo à risca.

É importante salientar que, se optarem pela formação de ‘seleções’, para seguir mantendo o equilíbrio, a microequipe dos mais habilidosos deve jogar apenas contra microequipes do mesmo nível. Também é preciso tomar cuidado com o tempo destinado a cada jogo, para não cometer injustiças com os alunos. Em práticas esportivas no PST/Esporte da Escola, devemos nos esforçar para favorecer a realização de jogos equilibrados e a participação igualitária de todos, pois assim ensinamos sobre inclusão e direitos iguais, mais do que com mil palavras sobre esses temas.

Um dos propósitos dessa forma de organizar o trabalho na aula concorda com um dos principais objetivos do PST/Esporte da Escola: ‘propiciar a autonomia dos alunos no que se refere ao planejamento e à administração de suas experiências esportivas’. Para atingir essa meta, devem ser criadas as condições para que os participantes do programa possam experimentar uma série de papéis que compõem o universo da modalidade trabalhada. Quando eles conseguem incorporar outras funções além de jogador, passam a se sentir mais responsáveis pelo andamento do conjunto das atividades previstas em aula e colaboram mais intensamente para o sucesso da sua equipe, mesmo quando não estão jogando.



Figura 7: Todos os alunos participam
Fonte: Wiercinski (2013).

Entre os papéis mais importantes sugeridos por Siedentop (1994), alguns foram escolhidos:

Jogador

- Empenhar-se em aprender a tática e a técnica da modalidade.
- Jogar sério e de forma leal.
- Apoiar a equipe.
- Respeitar os companheiros, os adversários e os árbitros.

Capitão

- Representar a equipe junto à arbitragem.
- Liderar a equipe durante o jogo.
- Incentivar os companheiros de equipe.

Técnico

- Liderar a equipe.
- Armar estratégias de jogo e, dentro delas, harmonizar as características individuais de cada jogador.
- Ajudar a tomar decisões sobre o posicionamento da equipe em campo (tática coletiva).

Observador (*scout*)

- Registrar dados sobre o desempenho das equipes ou dos jogadores.
- Compilar as informações sobre os jogos.
- Resumir os dados de todas as competições.
- Passar as informações resumidas para o professor, assessor de imprensa e técnico.

Árbitro

- Comandar a partida.
- Assegurar que os atletas cumpram as regras da modalidade dentro do que foi combinado na turma.
- Deixar correr o jogo, procurando não interferir de forma indevida.

Secretário (*súmula*)

- Registrar os resultados corretamente.
- Manter atualizadas as informações sobre a competição.
- Fazer sínteses dos resultados.
- Entregar os registros finais para o professor e o assessor de imprensa da competição.

Responsáveis pelo material e 'gandulas'

- Manter o fluxo do jogo.
- Repor as bolas quando estas saem do campo.
- Buscar as bolas que são jogadas para longe.

Assessor de imprensa do campeonato

- Compilar registros e estatísticas para divulgá-las.
- Gerar notícias sobre o campeonato para expor no núcleo, elaborar cartazes, *folders*, pôsteres criados especialmente para divulgação do evento.



Figura 8: Evento Culminante
Fonte: Wiercinski (2013).



Figura 9: Evento Culminante: Experiência esportiva autêntica
Fonte: Wiercinski (2011).

A organização das equipes equilibradas

Como comentado, a organização da turma em equipes (e microequipes, se necessário) equilibradas é essencial para o desenvolvimento desta proposta de trabalho. No entanto essa preocupação não deve ser apenas do professor – os alunos devem incorporar o 'espírito' de que uma disputa esportiva só fica emocionante quando os times têm chances muitos similares de ganhar o jogo.

A forma de seleção aqui recomendada se baseia na ideia de que o professor conhece praticamente todos os alunos e que eles se conhecem entre si⁹. Caso as condições sejam diferentes, será necessário pensar em outra forma de constituir as equipes.

Como detalhado em González e Fraga (2012), pode-se iniciar fazendo a seguinte pergunta: o que dá graça a um jogo? É bem provável que os mais experientes na modalidade respondam rapidamente, mas é importante insistir para que todos deem a sua resposta. Registre no quadro as diferentes hipóteses levantadas. Esta é uma estratégia que permite sistematizar os fatores que, na opinião dos alunos, favorecem a realização de um jogo bem 'animado'. Depois da exposição, destaque os assuntos mais importantes e enfatize o tema do equilíbrio técnico entre as equipes adversárias como elemento central para poder participar de um campeonato atrativo.

Na sequência, cabe lembrá-los de que estão prestes a iniciar um campeonato no qual as equipes se manterão estáveis ao longo da temporada e, portanto, para conseguir que todos 'desfrutem' dos jogos, será imprescindível compor grupos equilibrados. Uma vez compreendida a importância da formação de três equipes equilibradas, solicite que a turma vote em três pessoas que entendam ser capazes de tocar esse processo. Ou seja, colegas que sejam capazes de fazer a escolha equilibrada de três equipes, sem procurar tirar vantagem para formar uma equipe mais forte. É recomendável que o voto seja secreto, e que os três mais votados definam os times de forma discreta, de preferência em reunião reservada.



Figura 10: Educação Esportiva: Saber mais que jogar
Fonte: Acosta (2013).



Figura 11: Educação Esportiva: a festa de pertencer
Fonte: Acosta (2013).

Os três devem escolher os integrantes de cada equipe de forma consensual. Eles devem terminar o processo convencidos que se trata das três equipes mais equilibradas que podem imaginar. O passo seguinte será, por sorteio, distribuir os três alunos responsáveis pela montagem das equipes nos respectivos times. A ideia é que eles não saibam até esse momento qual das equipes será a sua.

⁹ Na Figura 6 sugere-se que antes de iniciar os preparativos para o campeonato se desenvolvam algumas aulas, permitindo que o professor conheça seus alunos, assim como os alunos conheçam o professor, seus colegas e as rotinas de trabalho.

Se, após a formação das equipes, alguém levantar dúvidas sobre o equilíbrio entre elas, ou houver um clima de insatisfação com a distribuição dos diferentes grupos, é importante analisar se a reivindicação procede ou não, procurando não dar margem para qualquer tentativa de formação de 'panelinhas'. 'Caso os ajustes sejam realmente necessários, cuidado para não constranger os participantes menos habilidosos no momento de propor alguma troca'. Da mesma forma que a divisão das equipes, as alterações precisam ser realizadas pelos três alunos, em local separado para não haver constrangimentos.

Encaminhamento junto aos alunos

Para encaminhar o campeonato, que será desenvolvido durante a temporada, deve ficar claro para os alunos o seguinte:

- a) as equipes jogarão um campeonato ao longo da unidade didática/temporada;
- b) duas equipes jogarão enquanto a terceira dará suporte para o jogo acontecer;
- c) todos participarão de um festival ou torneio de encerramento (ou similar) ao final da temporada. Seria importante anunciar a data/período e local do evento culminante, assim como as condições a serem alcançadas pelas equipes e/ou jogadores durante as aulas para poder participar do torneio ou festival (por exemplo: frequência, comportamento, nível de aprendizagem);
- d) os componentes das equipes serão os mesmos ao longo de todo esse período (não é permitido 'emprestar jogadores entre as equipes');
- e) todos os alunos deverão jogar a mesma quantidade de tempo;
- f) o equilíbrio entre as equipes deve ser uma preocupação de todos;
- g) além de participar como jogadores, os alunos deverão desempenhar outros papéis;
- h) todos deverão participar de todos os papéis preestabelecidos;
- i) os resultados dos jogos, assim como as demais informações coletadas, deverão ser lançados nos cartazes do campeonato a cada rodada.
- j) o calendário de jogo será cumprido à risca. Desse modo, tanto as equipes que jogarão como a de apoio deverão providenciar as informações e os materiais necessários para que os jogos aconteçam sem demora.

Encaminhamento nas aulas

Na implantação de propostas como estas, o professor é sempre muito solicitado pelos alunos. Incertezas sobre como cada um deve proceder surgem por todos os lados. Por isso, é preciso estar bem preparado para explicar a sistemática de trabalho sempre que for necessário e de diferentes maneiras. Cartazes, fichas com indicações, a colaboração dos líderes/administradores das equipes ajudam a encaminhar essa atividade durante os primeiros dias de sua realização.

Todavia, é importante salientar que o conjunto dos relatos aponta que a autonomia dos alunos cresce de forma significativa ao longo do campeonato. Na medida em que os alunos passam pelos diferentes papéis e identificam o que é necessário fazer para o campeonato acontecer, entusiasmam-se com a experiência e passam a buscar mais apoio com os colegas e menos com o professor. Imagine como será quando os alunos passarem a desenvolver experiências similares ao longo dos meses e anos no PST/Esporte da Escola!

Nem tudo são flores

No desenvolvimento desta experiência é importante ter alguns cuidados. Como sabemos o esporte não é educativo por natureza, é preciso uma intervenção pedagógica adequada para que o ensino desta prática corporal (ou qualquer outra) assuma esse caráter.

Nessa linha, a atenção sobre os encaminhamentos para manter as características educativas do esporte deve ser redobrada quando se programam propostas como as descritas. A competição pode *despertar* problemas presentes em outras manifestações esportivas, como o reforço à masculinidade hegemônica, a maior aceitação das transgressões ao jogo limpo na medida em que se avança na temporada ou mesmo a justificativa de que os alunos mais habilidosos joguem mais tempo para assegurar a vitória.

Ainda assim, as possíveis tensões criadas pela participação no campeonato devem ser tomadas como uma boa oportunidade de colocar em discussão os sentidos que o esporte pode ganhar em diferentes contextos e o direito dos jogadores a participar dessa prática social, independentemente de suas características e habilidades esportivas. A prática do esporte e o lazer são um direito social que deve ser respeitado!

Dessa forma, se no desenrolar das atividades, os alunos se envolvem na competição de modo a comprometer os lineamentos educativos do PST/Esporte da Escola, transformando o campeonato em uma disputa centrada apenas no resultado, é preciso interromper as atividades e retomar com os alunos o objetivo do programa. É fundamental que eles não percam de vista o sentido da prática esportiva no PST/Esporte da Escola.

Uma última dica em relação a este tema!

Além dos alunos participarem em experiências inspiradas no *Sport Education* seria importante que as escolas e/ou núcleos do PST oferecessem horários de prática espontânea, para que os alunos possam jogar sem a orientação do professor. Abrir as portas do ginásio!

Evidentemente, há questões de segurança, logística, disponibilidade de espaço e horários que devem ser observadas. No entanto, se o objetivo é proporcionar autonomia para optar em como conviver com o esporte em seus múltiplos significados, dar um espaço para isso é importante.

Pesquisar sobre a própria prática: instrumento fundamental de formação

Além de estudar, uma estratégia fundamental para desenvolver conhecimentos válidos para ensinar esportes passa por colocar sob um olhar crítico a própria prática pedagógica. Quando ensinamos mobilizamos e produzimos uma série de conhecimentos que precisam ser considerados como ponto de partida para melhorar nosso trabalho. Inicialmente pode parecer algo difícil, contudo, não é tanto assim. Desde anotações ‘simples’ que permitam comparar o que se esperava inicialmente de uma tarefa com o que efetivamente aconteceu na aula, por exemplo, como também procedimentos mais sofisticados, como pedir a algum colega para filmar nossa aula para posterior análise individual ou em colaboração (GALVÃO; CUNHA, 2013) ou mesmo fazer pequenos vídeos com as tarefas

propostas para discutir com colegas sobre sua pertinência ou potencialidade para facilitar a aprendizagem de determinado conteúdo, são importantes. Trata-se de colocar em movimento um processo permanente de reflexão sobre 'o ensinar', acompanhado de um ciclo contínuo de ação-reflexão-ação.

Diversas são as bibliografias que nos ajudam a pensar estratégias nesse sentido, entre muitas outras, recomenda-se consultar Betti (2009). Encontra-se, também, pistas importantes no livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo* (OLIVEIRA; PERIN, 2009), particularmente, o capítulo dedicado ao *Planejamento do Programa Segundo Tempo* (OLIVEIRA et al., 2009, p. 237-295). O programa também oferece um vídeo que aborda o tema, o qual está disponível no *You Tube*¹⁰ (Palavras-chave: Tema 08; Planejamento do PST; vídeo).

Dessa forma, as propostas apresentadas na coleção podem e devem ser reformuladas, adaptadas, corrigidas e, nesse processo, superadas. Este documento foi concebido para funcionar como um guia de estudo, de tal maneira que o professor encontre nele uma base para iniciar o processo contínuo de pesquisa sobre a prática de ensinar esportes.

REFERÊNCIAS

- ACOSTA, Guilherme. **Educação Esportiva**: a festa de pertencer. Relatório da Prática de Ensino da disciplina Metodologia do Ensino dos Esportes II. Ijuí: Unijuí - Curso de Educação Física, 2013.
- ACOSTA, Guilherme. **Educação Esportiva**: saber mais que jogar. Relatório da Prática de Ensino da disciplina Metodologia do Ensino dos Esportes II. Ijuí: Unijuí - Curso de Educação Física, 2013.
- BETTI, Mauro. **Educação Física Escolar**: ensino e pesquisa-ação. Ijuí: Ed. Unijuí, 2009.
- GALVÃO, Zenaide ; CUNHA, Antonio Camilo. A autoscopia como estratégia: a percepção e reflexão de uma professora de educação física sobre sua ação pedagógica. In: IX SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA, LAZER E SAÚDE. 9., Braga. 2013. **Atas...** Braga: Universidade do Minho, 2013. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/24853/1/A%20autoscopia%20como%20estrat%C3%A9gia...%20Galv%C3%A3o%2c%20Z%2c%20Cunha%2c%20AC.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2014.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. **Afazer da educação física na escola**: planejar, ensinar, partilhar. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208p.
- GRECO, Pablo Juan.; SILVA, Siomara A. A metodologia de ensino dos esportes no marco do programa segundo tempo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos Pedagógicos para o Programa Segundo Tempo**: 1º Ciclo Nacional de Capacitação dos Coordenadores de Núcleo. Maringá: Editora da Universidade Estadual de Maringá - Eduem, 2008. p. 81-111.
- GRECO, Pablo Juan.; SILVA, Siomara A.; SANTOS, Lucídio Rocha. Organização e desenvolvimento pedagógico do esporte no Programa Segundo Tempo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão a prática. Maringá: Eduem, 2009. p. 163-206.
- GRIFFIN, Linda L.; MITCHELL, Stephen A.; OSLIN, Judith L. **Teaching Sport Concepts and Skills**: A Tactical Games Approach. Champaign: Human Kinetics, 1997.
- OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão à prática. Maringá: Eduem, 2009.

¹⁰ Tema 08: Planejamento do PST. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85MO2TBhPks>>. Acesso em: 26 maio 2014.

PALMA et al. Estilos de ensino e aprendizagem motora: implicações para prática. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo**: da reflexão à prática. Maringá: Eduem, 2009. p. 89-114.

SIEDENTOP, Daryl. **Sport Education**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1994.

SIEDENTOP, Daryl; HASTIE, Peter A.; MARS, Hans van der. **Complete Guide to Sport Education**. Champaign, IL: Human Kinetics, 2011.

VARGAS, Tairone; MORISSO, Maríndia. **Calendários do campeonato e registro de desempenho**. [S.l.]; EEEM, 2013

WIERCINSKI, Gilmar. **Evento Culminante**. [S.l.]: [s.n.], 2013.

WIERCINSKI, Gilmar. **Experiência esportiva autêntica**. [S.l.]: [s.n.], 2011.

WIERCINSKI, Gilmar. **Todos os alunos participam**. [S.l.]: [s.n.], 2013.

Obras de consulta

BALBINOTTI, Carlos (Org.). **O ensino do tênis**: novas perspectivas de aprendizagem. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BAYER, Claude. **O ensino dos esportes coletivos**. Paris: Vigot, 1994.

BLÁZQUEZ SANCHEZ, Domingo . **La iniciación deportiva y el deporte escolar**. Barcelona: Inde, 1995.

BOLONHINI, Sabini Zink; PAES, Roberto Rodrigues. A proposta pedagógica do Teaching Games For Understanding: reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 12, n. 2, p. 1-9, 2009.

CLEMENTE, Filipe Manuel. Princípios Pedagógicos dos Teaching Games for Understanding e da Pedagogia Não-Linear no Ensino da Educação Física. **Movimento**, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 315-335, Abr./Jun. 2012. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/27495/19075>>. Acesso em: 13 abr. 2014.

CLEMENTE, Filipe; MENDES, Rui. Aprender o jogo jogando: uma justificação transdisciplinar. **Revista Científica Exedra**, Coimbra, v. 5, n. 1, p. 27-36, 2011. Disponível em: <http://www.exedrajournal.com/docs/N5/02A-FClemente_RMendes.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2014.

EHRET, Arno. **Manual de handebol**: treinamento de base para crianças e adolescentes. São Paulo: Phortes, 2002.

GONZÁLEZ VÍLLORA, Sixto. **Estudio de las etapas de formación del joven deportista desde el desarrollo de la capacidad táctica**: Aplicación al fútbol. 2008. Tesis (Doctoral)-Universidad de Castilla-la Mancha, 2008. Disponível em: <<https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/1429>> . Acesso em: 10 abr. 2014.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. Metodologia do ensino dos Esportes Coletivos. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012. Disponível em: <https://xa.yimg.com/kq/groups/25179465/1701920668/name/EF_Esportes+Coletivos+5.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2014.

GRAÇA, Amândio; OLIVEIRA, José (Org.). **O ensino dos jogos desportivos**. Porto: centro de Estudos dos Jogos desportivos, 1998.

GRECO, Pablo Juan. **Iniciação Esportiva Universal**: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

GRECO, Pablo Juan; BENDA, Rodolfo N. **Iniciação esportiva universal**: da aprendizagem motora ao treinamento técnico. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

LIMA, Cláudio O. V.; MATIAS, Cristiano J. A. da S.; GRECO, Pablo J. O conhecimento tático produto de métodos de ensino combinados e aplicados em sequências inversas no voleibol. **Rev. bras. educ. fis. esporte**, São Paulo , v. 26, n. 1, Mar. p. 129-147, 2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v26n1/a13v26n1.pdf>>. Acesso em: 01 Jun. 2013.

MARTINY, Luís. E. ; GONZÁLEZ, Fernando. J. Os efeitos do processo metodológico para a maximização do tempo de aprendizagem no desenvolvimento de comportamentos técnico-táticos individuais. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, v. 18, p. 35-42, 2010. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/viewFile/1060/1673>>. Acesso em: 13 abr. 2014.

MITCHELL, Stephen; OSLIN, Judith; GRIFFIN, Linda. **Teaching Sport Concepts and Skills: a tactical games approach for ages 7 to 18**. Champaign: Human Kinetics, 2013.

MOURA, Camila C. et al. Pedagogia do Esporte: A importância da utilização da situação problema no processo de ensino e aprendizagem dos Jogos Esportivos Coletivos. **Educação Física em Revista – EFR**, Brasília, DF, v. 7, n. 2, p. 58-64, 2013. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/efr/article/view/785/3044>>. Acesso em: 13 abr. 2014.

NASCIMENTO, Juarez Vieira do; RAMOS, Valmor; TAVARES, Fernando (Org.). **Jogos desportivos: formação e investigação**. Florianópolis: UDESC, 2013.

OLIVEIRA, João C. Etapas de aprendizagem no basquetebol. **Revista Horizonte**, Lisboa, v. 11, n. 63, set./out. 1994.

OLIVEIRA, João C. **O ensino do basquetebol: gerir o presente, ganhar o futuro**. Lisboa: Caminho, 2001.

PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

PÉREZ MORALES, Juan Carlos; GRECO, Pablo Juan. A influência de diferentes metodologias de ensino aprendizagem- treinamento no basquetebol sobre o nível de conhecimento tático processual. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 21, n. 4, p. 291-99, out./dez. 2007.

PINHO, Silvia T. et al. Método situacional e sua influência no conhecimento tático processual de escolares. **Motriz: Revista de Educação Física (Online)**, v. 16, p. 1-12, 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/motriz/v16n3/a05v16n3.pdf>>. Acesso em: 01 Jun. 2013.

RAMOS, Valmor; SAAD, Michel Angillo; MILISTETD, Michel (Org.). **Jogos desportivos coletivos: investigação e prática pedagógica**. Florianópolis: UDESC, 2013.

REVERDITO, Riller Silva ; SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia do esporte: jogos coletivos de invasão**. São Paulo: Phorte, 2009.

REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; MONTAGNER, Paulo Cesar (Org.). **Pedagogia do Esporte: aspectos conceituais da competição e estudos aplicados**. São Paulo: Phorte, 2013.

RICARDO, Vasco Nuno. **Novas estratégias de ensino para os jogos desportivos**. 2005. 187 p. Dissertação (Mestrado em Ciências do Desporto) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade de Porto, Porto, Portugal. Disponível em: <<http://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/14111/2/4324.pdf>> Acesso: 1 dez. 2012.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés**. São Paulo: Phorte, 2011.

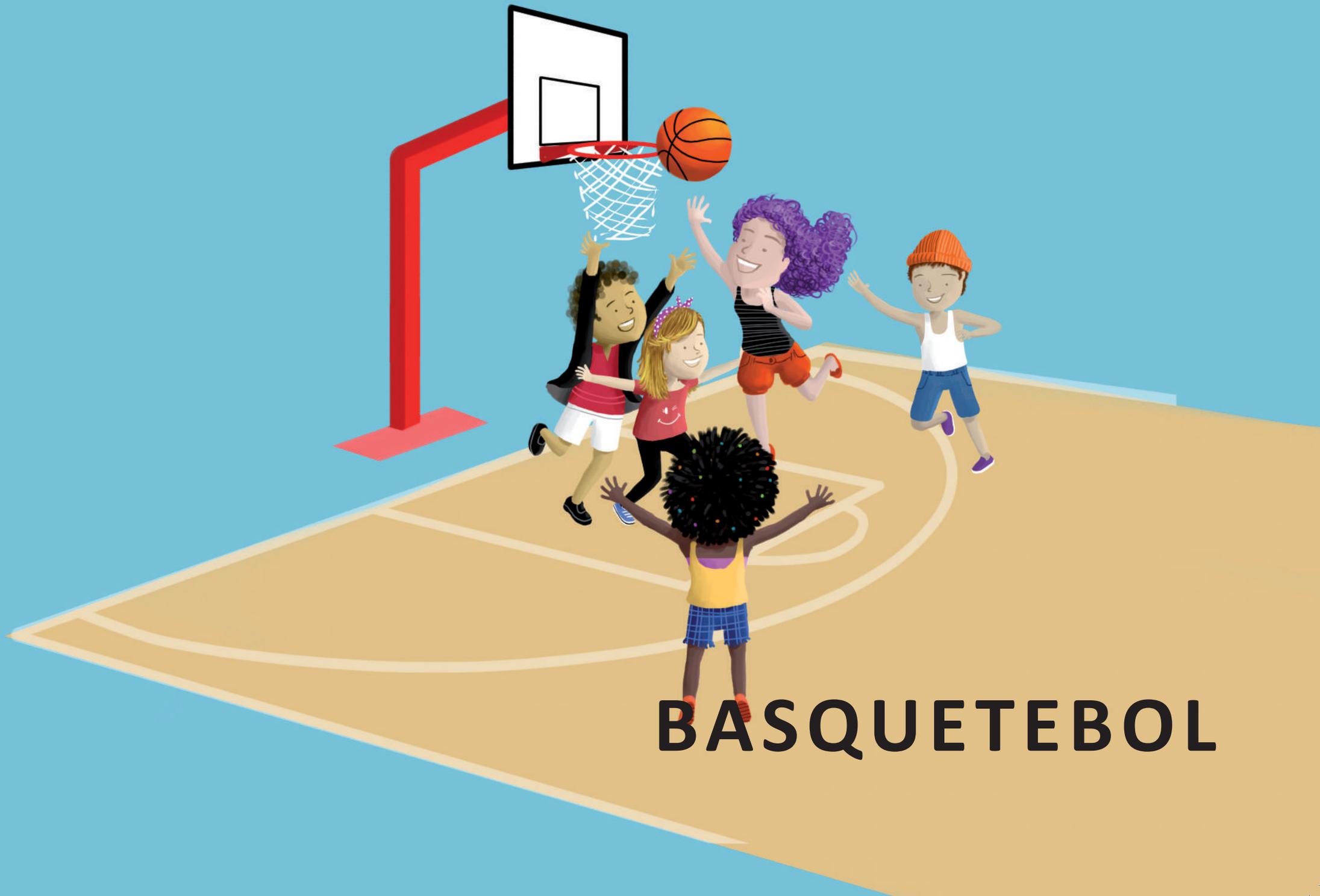
SILVA, Marcelo V.; GRECO, Pablo J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal. **Rev. bras. educ. fís. esporte** (Impr.), São Paulo , v. 23, n. 3, Set. 2009. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbefe/v23n3/v23n3a10.pdf>>. Acesso em: 01 Jun. 2013.

ESPORTES DE INVASÃO

Esportes de Invasão são modalidades em que as equipes tentam ocupar o setor da quadra/campo defendido pelo adversário para marcar pontos (gol, cesta, *touchdown*), ao mesmo tempo em que têm que proteger a própria meta. Esta categoria reúne um conjunto esportes muito populares em diferentes partes do mundo, como o futebol, futsal, futebol americano, basquetebol, handebol e também muitos outros que não são tão populares por aqui como o corfebol, *floorball*, *frisbee*, hóquei na grama, lacrosse, polo aquático, *rúgbi* etc.

Nesses esportes é possível perceber, entre outras semelhanças, que as equipes jogam em quadras ou campos retangulares. Em uma das linhas de fundo (ou num dos setores ao fundo), fica a meta a ser atacada, e na outra linha de fundo a que deve ser defendida. Para atacar a meta do adversário, uma equipe precisa, necessariamente, ter a posse de bola (ou outro tipo de móvel) para avançar sobre o campo do adversário (geralmente fazendo passes) e criar condições para fazer os gols, cestas ou *touchdown*. Só dá para chegar lá conduzindo, lançando ou batendo (com um chute, um arremesso, uma tacada) na bola, ou no objeto usado como bola, em direção à meta.

Nesse tipo de esporte, ao mesmo tempo em que uma equipe tenta avançar a outra tenta impedir os avanços. E para evitar que uma chegue à meta defendida pela outra, é preciso reduzir os espaços de atuação do adversário de forma organizada e, sempre que possível, tentar recuperar a posse de bola para daí partir para o ataque. O curioso é que tudo isso pode ocorrer ao mesmo tempo. Num piscar de olhos, uma equipe que estava atacando passa a ter que se defender, basta perder a posse de bola e pronto, tudo muda.



BASQUETEBOL

BASQUETEBOL

Fernando Jaime González, Robson Machado Borges, Aline Fernanda Ferreira e Claudio Kravchychyn

1. Características da modalidade

O basquetebol é um dos desportos mais populares do mundo. Seu nome se origina de basketball, que em inglês significa 'bola na cesta'. A modalidade foi inventada em 1891, pelo professor de educação física canadense James Naismith, na Associação Cristã de Moços de Springfield, Massachusetts, nos Estados Unidos da América.

O primeiro jogo foi disputado em 1892, com as equipes tendo nove jogadores para cada lado. As regras da partida, em um total de treze, foram escritas por James Naismith.

O basquetebol feminino teve seu início através da professora de educação física Sanda Berenson que, em 1892, adaptou as regras criadas por James Naismith. No entanto, a primeira partida oficial entre mulheres ocorreu somente em 1896, na Califórnia.

A história do basquetebol, como aponta Larissa Galatti, evidencia a importância da criatividade, de inovar nas nossas aulas. James Naismith partiu de princípios já existentes em outras modalidades e os adequou ao espaço que tinha disponível em sua escola e aos objetivos educacionais e, assim, inventou um jogo que se converteu num ícone da cultura esportiva mundial.

A base foi atrever-se a pensar diferente... Não se esqueça de relatar essa história para seus alunos. Quanto há para inventar ainda?!

Em 1936, a modalidade foi incluída nos Jogos Olímpicos de Berlim. Atualmente, o esporte é praticado por mais de 300 milhões de pessoas no mundo inteiro, nos mais de 170 países filiados à Federação Internacional de Basquetebol (FIBA).

No Brasil, um dos primeiros países a conhecer a novidade, o esporte foi trazido pelo norte-americano Augusto Shaw, que chegou ao país para lecionar no tradicional Mackenzie College, em São Paulo, em 1896. A nova modalidade foi apresentada e aprovada imediatamente pelas mulheres, fato que atrapalhou a

promoção do basquetebol entre os homens. Além disso, havia a forte concorrência do futebol, trazido em 1894 por Charles Miller, que tinha se tornado a grande atração da época entre os homens. A aceitação nacional do novo esporte veio através do professor Oscar Thompson, na Escola Nacional de São Paulo e Henry J. Sims, então diretor de educação física da Associação Cristã de Moços do Rio de Janeiro.

O basquetebol para pessoas com deficiência, foi adaptado recebendo o nome de 'basquetebol em cadeiras de rodas'. O surgimento aconteceu após a segunda guerra mundial, com ex-soldados do exército americano que feridos após os confrontos, começaram a jogar em uma quadra de um hospital. A estreia da modalidade nos Jogos Paraolímpicos ocorreu em 1960, em Roma, com os homens. As mulheres participaram pela primeira vez em 1968, em Telaviv.

Ao analisar a lógica interna desse esporte é possível compreender, devido à necessidade de cooperar com os companheiros para marcar cestas, que o basquetebol é 'coletivo'. Como as ações de ambas as equipes estão relacionadas – interferindo e sofrendo interferência – ao adversário, a modalidade é classificada como: 'com interação entre adversários'. Quanto ao tipo de esporte, faz parte do grupo das modalidades de 'invasão', juntamente com o hóquei no gelo e futsal, por exemplo. Em um primeiro instante, pode parecer esquisito um esporte praticado com as mãos fazer parte da mesma família de um jogo com os pés e de outro que é praticado no gelo, utilizando-se tacos. Todavia, ao observar a lógica de funcionamento e o objetivo das modalidades – que é invadir o espaço defendido pelo adversário para marcar ponto – fica evidente que eles têm as mesmas características de ação.

O basquetebol se caracteriza pela necessidade constante de resolução de problemas, nas mais diversas situações durante o jogo. Trata-se de um rápido processo cognitivo em que o jogador precisa perceber todas as informações relevantes para sua ação, escolher o que fazer entre as várias opções existentes e, por fim, executar os movimentos para solucionar as dificuldades de forma proficiente naquele momento específico. O que torna esse processo mais interessante é pensar que ele ocorre rapidamente, às vezes em menos de um segundo.

2. Alguns elementos de desempenho esportivos do basquetebol

Assim como os outros esportes coletivos com interação entre adversários, o basquetebol é influenciado pelo conjunto completo dos elementos do desempenho esportivo. A influência desse conjunto nos jogadores e equipes – alguns elementos com maior participação do que outros, dependendo de cada partida – é condicionante dos resultados nos jogos.

Um desses importantes elementos é a 'técnica' que, no caso do basquetebol, vincula-se à forma executar os movimentos de passes, arremessos, dribles, etc. Os tipos de passe característicos dessa modalidade são: de peito, quicado, gancho, de ombro, com uma mão e por cima da cabeça. Os tipos de arremessos: bandeja, *jump*, gancho e com uma das mãos. Os tipos de drible, basicamente, são: de proteção e de progressão.

É importante compreender que os gestos técnicos mencionados anteriormente, correspondem à última parte de um complexo processo cognitivo que permite ao jogador ler e tomar decisões em relação ao jogo. Desse modo, os movimentos são oriundos da 'dimensão tática'. Logo, dos elementos do desempenho esportivo, a 'tática individual' precisa ser o foco central do ensino, não sendo conveniente o ensino das habilidades técnicas de forma isolada.

O basquetebol é um dos esportes em que as ‘combinações táticas’ ocorrem com frequência. Praticamente em todo ataque é possível observá-las. Combinações táticas como passar e seguir, bloqueio indireto, bloqueio direto dinâmico e bloqueio direto estático, são exemplos dessas ações combinadas.

‘Os sistemas de jogo’, por sua vez, corresponde à distribuição dos jogadores na quadra. No basquetebol existem vários sistemas, inclusive alguns são utilizados na defesa e outros no ataque. Quando a equipe está defendendo, poderá escolher entre os sistemas de defesa por zona: 2:1:2, 1:2:2, 2:2:1, 2:3, 3:2, 1:3:1; defesa individual; defesa individual pressão-meia-quadra, defesa individual pressão quadra toda; defesa individual com flutuação; sistema de defesa misto, entre outros. Obviamente, a escolha do sistema passa pela característica dos jogadores da equipe adversária (‘chutadores’ de 3 pontos, 1 ou 2 pivôs, jogadores com características de drible, etc.) A escolha do sistema no ataque, depende fundamentalmente do tipo de defesa que o oponente está utilizando. O sistema ofensivo posicional é um dos mais utilizados. Quando a equipe estava defendendo e parte para o ataque, pode utilizar contra-ataque direto e sustentado. A equipe pode atacar com 1 armador, 1 ala armador, 1 ala, 1 ala pivô e 1 pivô. Ou pode jogar com 2 pivôs, por exemplo.

3. Mapa de conhecimentos

A descrição do mapa está organizada em etapas de complexidade crescente com base nos conhecimentos táticos da modalidade. Particularmente, dentro dos ‘esportes de invasão’, uma das descrições mais ricas é a que apresenta os quatro subpapéis que os jogadores desempenham durante o jogo: atacante com posse de bola (ACPB), atacante sem posse de bola (ASPB), defensor do atacante com posse de bola (DACPB) e defensor do atacante sem posse de bola (DASPB). A utilização dessa descrição ganha sentido, no momento em que se compreende que as ações dos jogadores durante os esportes de invasão, são distintas e mudam constantemente em função da alternância da posse da bola.

Atenção! Um aspecto importante, diz respeito a descrição dos planos de aulas neste livro. Por uma questão de espaço, não foi possível apresentar os 20 planos de aulas criados para a modalidade basquetebol. Desse modo, 10 estão contemplados nesse material (identificados no mapa que segue pela sigla MI= Material Impresso) e os outros 10 (identificados no mapa com a sigla DR= Disponível na Rede) estão num livro eletrônico:

- BRASIL. Ministério do Esporte. *Esporte na escola*. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/segundo-tempo-na-escola>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Quadro 1: Mapa de conhecimentos

Problemas táticos	I	II	III	IV	V
Marcar					
Manter a posse da bola	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como ACPB • Procurar jogar com os companheiros. [Plano 4] - MI • Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de passar, driblar, arremessar). - Paradas, pé de pivô e proteção da bola. [Plano: 1] - MI • Procurar ficar de frente para a meta adversária quando recebera bola. - Paradas, pé de pivô e proteção da bola. [Plano: 2] - MI • Passar e movimentar-se (não ficar no lugar) [Plano 7] - DR, [Plano 14] - DR - Vários tipos de passe: peito, sobre cabeça, quicado. <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como ASPB • Deslocar-se para receber a bola (criar linha de passe) [Plano: 5] - MI [Plano: 6] - MI 	<p>ACPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar linha de passe com drible - Drible de proteção <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimentar-se com trajetórias de apoio • Utilizar fintas para sair da marcação - Cortes em V e L - Solicitar a bola com a mão. 			
Criar espaço para finalizar		<p>ACPB</p> <p>Chamar a atenção do atacante direto antes de passar [Plano 8] - DR</p> <p>- Usar a tripla ameaça</p>	<p>Combinações táticas (CT) elementares ofensivas: 2x1 e 3x2;</p> <p>- CT básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> . passar e seguir . bloqueio direto dinâmico e estático. 	<p>- CT básica: bloqueio indireto dinâmico e estático.</p>	

<p>Usar o espaço para atacar</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos. - Ofensivo posicional • Sistemas de transição: contra-ataque direto e sustentado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de jogos avançados - Circulação entre posições e livre com regras
<p>Atacar a cesta</p>	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar antes de agir (ler a situação de jogo, finalizar em condições favoráveis). - Lançamento a pé firme (1 a 3 metros de distância) [Plano 3] - MI 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar jogo em igualdade 1x1 - Saídas direta e cruzada; - Drible de proteção; [Plano 9] - DR • Finalizar quando estiver em condição favoráveis; - Atacar o corredor vazio; - Bandeja (após do drible e após do passe). [Plano 15] - MI <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimentar-se com trajetórias ofensivas • Utilizar fintas para sair da marcação - Cortes em V e L (aproximando-se e afastando-se da bola) - Solicitar a bola com a mão. [Plano 16] - DR • Rebote ofensivo 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar fintas com drible • Arremesso de <i>jump</i> 		

Defender					
Defender a meta	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como DACPB • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. [Plano 10] - DR, [Plano 11] - MI <p>DASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como DASPB • Responsabilizar-se pelo adversário direto (não é para seguir a bola). [Plano: 12] - MI, [Plano: 13] - DR • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. 	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regular as distâncias sobre o atacante direto em função da meta. <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar marcação individual sobre o atacante direto, mas 'de olho' no atacante com posse de bola. [Plano 17] - DR 			
Defender o espaço			<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcação individual de ajuda, sobremarcação e flutuação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos - Defensivo em zona <ul style="list-style-type: none"> . Movimentação como equipe . Responsabilidades dos jogadores . Comunicação • Retorno defensivo com pressão (dois defensores em cima do jogador com posse de bola) e sem pressão (marcando atrás da linha da bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogo avançados - Defensivos: mistos, combinados, pressão.
Recuperar a posse da bola		<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antecipação do passe • Rebote defensivo 			
Reiniciar o jogo					
Salto entre dois				<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamento ofensivo e defensivo no salto entre dois. 	

Reposição de fora para dentro			<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais - Jogadas de bola parada do lateral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais - Jogadas de bola parada do fundo da quadra. 	
Lance-livre				<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamento para lance livre. • Rebote para posição de lance livre 	
Uma bola ao alto e bola presa			<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos de reinício 		
Outras regras					
Bola	<ul style="list-style-type: none"> • Não andar com a posse da bola. • Não é permitido quicar pegar e voltar a quicar. • Funcionamento do pé de pivô. 				
Adversário	<ul style="list-style-type: none"> • Está proibido o contato com o adversário (cilindro defensivo). 				
Espaço		<ul style="list-style-type: none"> • Área da cesta de campo de três pontos 			
Tempo de jogo			<ul style="list-style-type: none"> • Placar empatado • Períodos extras 		
Posse alternada			<ul style="list-style-type: none"> • Procedimento na posse alternada 		
Violações		<ul style="list-style-type: none"> • Volta de bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Três segundos • Oito segundos • Vinte e quatro segundos 		
Faltas		<ul style="list-style-type: none"> • Falta pessoal 	<ul style="list-style-type: none"> • Falta dupla • Falta antidesportiva • Falta desqualificante • Falta técnica 		

Legenda: Aulas: Inclusão [Plano: 18] –DR; Gênero [Plano: 19] - DR; Avaliação [Plano: 20] – MI.
 Fonte: Os autores.

4. Orientações didáticas

Para auxiliar no desenvolvimento das aulas, acrescentamos aqui algumas sugestões didáticas em relação às apresentadas no início do livro. Não se esqueça de voltar a ler aquelas orientações sempre que for planejar seu trabalho.

- a) A verbalização dos conceitos táticos é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da compreensão dos jogos. Oportunizar ao aluno falar sobre o que ele precisa fazer ou não em determinada situação deveria ser uma preocupação constante do professor. Isso não significa que o educador deve ser o único interlocutor nesse processo, os colegas podem ajudar muito a partir de situações como: desempenhar o papel de técnico, realizar *scouting*, participar de rodas de conversa sobre o jogo ou determinada situação, etc. Um aspecto importante, no entanto, é que os alunos tenham clareza sobre os critérios de observação, daquilo que eles devem olhar no jogo. Não dá para pedir que eles olhem ‘tudo’! Devem ser orientados de forma precisa nesse aspecto como, por exemplo, pedir que ‘observem se seu colega, após receber a bola fica de frente – ou não – para a tabela’. Essa é uma solicitação de ‘bom tamanho’.
- b) É importante o conhecimento das regras da modalidade. Elas estão disponíveis no site: www.cbb.com.br
- c) Faça intervenções quando achar necessário, mesmo durante o jogo.
- d) As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.
- e) É importante que todos os alunos participem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém ‘de fora’.
- f) A função de árbitro/substituto por equipe é extremamente enriquecedora ao aluno. Durante um pequeno período ele tem a função de observar seus colegas, buscando perceber pontos falhos que limitam o desempenho dos companheiros e prejudicam sua equipe. Posteriormente, poderá instruir seus companheiros. Nesse processo, é interessante a contribuição do professor nas primeiras vezes.
- g) O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.
- h) Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando à sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.

5. Espaço e materiais

Para a realização das aulas, recomendamos utilizar a quadra de basquetebol de forma que todos os alunos participem das tarefas ao mesmo tempo. Para tanto, propomos jogos com estrutura funcional reduzida (3v3 ou 4v4, dependendo do número de alunos no dia). Por exemplo, se houver 32 alunos na turma, a quadra será dividida em 4 quadrantes, havendo 4 jogos simultâneos, disputado por um total de 8 equipes, mais os técnicos/substitutos. Os materiais necessários

para as aulas são (a quantidade dependerá de cada aula): bolas de basquetebol; bolas de iniciação; jalecos; cones; bambolês; garrafas pet (2 l); cordas; tabelas e cestas móveis.

6. O campeonato da modalidade

O primeiro passo para início do campeonato de basquetebol é a organização das equipes. Entre as várias formas existentes para a divisão, sugerimos que a turma escolha três alunos para separar as equipes de modo que elas fiquem equilibradas. Uma vez que, ao final da separação haverá um sorteio para definir em quais equipes os três jogadores que fizeram a divisão serão integrados.

O sistema de disputa poderá ser realizado de várias formas. Uma possibilidade coerente é que as três equipes joguem entre si, em turno e retorno. Com isso, duas turmas se enfrentam em cada aula (exemplo: Turma A x Turma B), com outra turma responsável pela organização e execução (Turma C). A vitória poderá valer 3 pontos, o empate 2 e a derrota 1 ponto.

O número de jogadores em cada equipe poderá ser 5, 6, 7, etc. O grupo deverá definir quem serão os árbitros, os técnicos, os assistentes, os secretários (registro dos resultados, das cestas, faltas, etc.), os jogadores, os assessores de imprensa (noticiar o evento, divulgar resultados, etc.) e os fotógrafos.

Após um mês de aulas, aproximadamente, poderá ter início o campeonato, havendo um jogo em cada aula, assim, serão necessárias seis aulas para o evento. Dependendo da disponibilidade, outra opção é fazer um dia todo de festival, nesse caso todos os jogos seriam na mesma data. No entanto, pela questão de identificação e pertencimento que surge no campeonato – principalmente –, sugerimos que o torneio em um dia único seja a última opção.

Recomendamos que os alunos sejam convidados a participar da construção dos critérios de desempate.

Basquetebol: Plano de Aula 01

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivos:

- Observar antes de agir
- Parar na recepção da bola (paradas em um e dois tempos)

Roda inicial

Professor, caso esta seja a primeira aula da modalidade seria interessante fazer um levantamento sobre o conhecimento dos alunos sobre o basquete: experiências, conhecimentos sobre as regras, espaços no bairro onde é possível jogar etc. Trata-se de contextualizar o esporte e aproveitar as informações que os alunos possuem sobre o tema.

Será que é possível praticar esportes como o basquete, o futsal, o futebol, o voleibol, entre outros, sem pensar o que fazer? Qual a diferença com o atletismo, por exemplo? No atletismo, ao realizar lançamento da pelota, em que o atleta deve pensar? No que vai fazer? Não! Está claro que ele deve lançar a pelota o mais longe possível. Logo, não é como o basquete, o futsal e o futebol, uma vez que, nesses esportes, o atleta precisa pensar *o que* fazer quando está com bola? Sim, pois ele possui muitas alternativas. Não é possível sair quicando a bola, ou dar um passe, sem analisar como está o jogo. Isso significa que sempre é necessário 'ler o jogo' antes de agir. Exemplos dos próprios alunos em experiências anteriores em diversas situações de jogo ajudam a esclarecer o conceito. Além disso, essas falas são bons indicadores do 'domínio' do tema da aula.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, cada uma com uma bola, um aluno jogará a bola para o alto enquanto o outro esperará que ela quique uma vez, para saltar e pegá-la, retornando ao solo utilizando dois apoios (contatos com o solo). Ao sinal do professor, os alunos trocam de função. Na sequência, os alunos deverão executar a mesma ação, no entanto tentarão cair no solo com apenas um contato (os dois pés ao mesmo tempo).

Com a turma dividida grupos de 8 alunos, ocorre um enfrentamento 4v4 em um espaço determinado da quadra. O jogo consiste na equipe que possui a bola tentar encostar o móvel em um jogador adversário. A cada toque no adversário é contabilizado um ponto e a posse da bola passa para a outra equipe. Quem chegar a 5 pontos primeiro vencerá. Não é permitido lançar a bola no adversário, tampouco progredir com a bola. A bola passa para a equipe adversária toda vez que se comete uma violação, como andar com a bola na mão, o deixar a bola sair do perímetro do espaço de jogo.

2. Jogo inicial

Jogo: 3v3 numa cesta + 1 Árbitro/Substituto por equipe

Condições:

- não é permitido quicar a bola.
- cada defensor marca seu atacante direto.

- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer cesta, sem quicar a bola.

P: O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

R: Tem que parar e virar para a cesta.

P: É importante observar a situação do jogo antes de tomar uma decisão e realizar uma ação? Por quê?

R: Sim, senão pode dar errado. Pode passar para quem está marcado ou não passar para alguém que está melhor posicionado para fazer cesta.

P: Algumas vezes durante o jogo havia companheiro livre e a bola foi passada para quem estava marcado. Será que a situação foi observada? Como faço para observar?

R: Quando receber a bola é preciso parar, sem andar, se virar para a cesta e observar a situação.

P: Como faço para não andar? Qual o recurso que tenho para não andar?

R: É preciso realizar paradas de um ou dois tempos.

P: Como faço para 'se virar' e ficar de frente para a tabela?

R: Utilizo o pé de pivô.

4. Tarefa(s)

4.1. Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 Árbitro/Substituto

Objetivo do jogo: Receber a bola atrás da linha-meta adversária.

Descrição: o jogo acontece numa quadra reduzida. Marca ponto a equipe que conseguir que um de seus membros com bola pise na linha-meta adversária.

Condições:

- cada defensor marca o seu atacante;
- não está permitido usar o drible;
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- os atacantes não podem pisar na linha adversária sem a posse da bola.

4.2. Descrição: sob orientação do professor os alunos experimentam e praticam paradas em um e dois tempos, seguidas da realização de movimentações usando pé de pivô. Salientar as exigências e possibilidades regulamentares do uso do pé de pivô, assim como os aspectos técnicos vinculados a sua realização eficaz.

Objetivo: realizar, de forma adequada, as paradas de um e dois tempos e o uso do pé de pivô.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é poder observar se os alunos avançaram. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a observar antes de agir, parar na recepção da bola em um e dois tempos e se orientar a cesta (utilizando o pé de pivô).

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância dos conteúdos trabalhados, apontando as vantagens dessas ações e o quanto podem qualificar a participação dos alunos no campeonato e em jogos futuros. Apontar, brevemente, as várias possibilidades que surgem para o atacante com posse de bola, quando ele observa antes de agir (o que muitas vezes acontece em milésimos de segundos). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância dos temas. A roda final também é um bom momento para encaminhar, junto aos alunos, os 'temas de casa', a respeito do que foi vivenciado na aula. Os temas podem ser de diferentes tipos, enfatizando tanto a dimensão conceitual (por exemplo, identificar numa lista quais são as regras do basquete e quais não) como procedimental (desenvolver habilidades de manipulação da bola de basquetebol, por exemplo) do que se está trabalhando. É importante, no entanto, evitar tarefas desinteressantes, como, por exemplo, copiar textos. As tarefas de casa devem ser pensadas com cuidado.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 01

Variações para os primeiros movimentos

Durante esses jogos são apresentadas as primeiras informações a respeito das regras sobre 'andar' e o 'pé de pivô'. Sem exigir sua estrita observação, é importante o aluno entender essa característica particular da modalidade. Na mesma linha, é importante salientar, desde o primeiro momento, que estão proibidos os contatos corporais sobre o portador da bola.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Tanto no Jogo inicial, como nas tarefas com interação que se possam propor nesta parte da aula, é importante considerar o espaço de jogo. No Jogo inicial, por exemplo, quanto menor o espaço maior a necessidade de explorar o pé de apoio. Nesse sentido, uma forma de variar as atividades poderia ser como base a modificação do espaço de jogo.

Nas tarefas, também é importante experimentar o uso do pé de pivô com ambas as pernas, assim rodar para frente e para trás, com diferentes alturas do centro de gravidade e graus diferentes de flexão das pernas. A ideia é 'sentir' as formas mais eficazes de realizar as ações experimentadas.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo 3v3 ou 4v4, tendo como objetivo conseguir 10 passes consecutivos. A tarefa ocorre num espaço reduzido ($\frac{1}{2}$ quadra ou $\frac{1}{4}$ de quadra, dependendo do número de alunos na turma) com duas 'áreas especiais' nas quais os passes têm maior valor. As áreas são dois círculos no chão (marcados com giz no solo, ou utilizando bambolês). Quando um jogador conseguir receber a bola em um dos círculos, contará cinco passes para sua equipe. Não é permitido conduzir a bola. Os jogadores não podem permanecer nas 'áreas especiais' esperando o passe.

O que observar

O aluno-técnico observará quantos passes são realizados sem a leitura da situação antes da ação e se os jogadores estão enquadrando o corpo para a cesta, quando recebem a bola. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola ou a não marcação de pontos se vincula com o fato de não observar antes de agir. No jogo final, o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que o jogador com posse da bola, move o pé de pivô durante a rotação.

Ideias para roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância dos conteúdos trabalhados, apontando as vantagens que se têm com essas ações e o quanto podem qualificar a participação dos alunos no campeonato e em jogos futuros. Brevemente, apontar as várias possibilidades que surgem para o atacante com posse de bola, quando o mesmo observa antes de agir (que muitas vezes acontece em milésimos de segundos). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância dos temas. A roda final também é um bom momento para encaminhar junto aos alunos os 'temas de casa' a respeito do vivido na aula. Os temas podem ser de difere tipos, enfatizando tanto a dimensão conceitual (por exemplo, identificar numa lista quais são as regras do basquete e quais não) como procedimental (desenvolver habilidades de manipulação da bola de basquetebol, por exemplo) do que se está trabalhando. É importante, no entanto, evitar tarefas desinteressantes, como, por exemplo, copiar textos. As tarefas de casa devem ser pensadas com cuidado.

Lembrando regras

Um pivô é o movimento legal no qual um jogador que está segurando uma bola viva na quadra de jogo dá um ou mais passos em qualquer direção com o mesmo pé, enquanto o outro pé, chamado de pé de pivô, é mantido no mesmo ponto de contato com o solo.

Regra

Estabelecendo um pé de pivô para um jogador que segura uma bola viva na quadra de jogo:

- Enquanto está com ambos os pés no piso: no momento que um pé é levantado, o outro se torna o pé de pivô.
- Enquanto se move: se um pé estiver tocando o piso, este pé se torna o pé de pivô; se ambos os pés estão fora do piso e o jogador cai com ambos os pés, simultaneamente, no momento que um pé é erguido, o outro pé se torna o pé de pivô; se ambos os pés estão fora do piso e o jogador cai com um pé, então aquele pé se torna o pé de pivô; se um jogador salta com aquele pé e para, caindo com ambos os pés simultaneamente, então nenhum pé é o pé de pivô.

Progressão com a bola por um jogador que estabeleceu um pé de pivô enquanto tem o controle de uma bola viva na quadra de jogo:

- Enquanto está com ambos os pés no piso: para passar ou arremessar para uma cesta de campo, o jogador pode saltar do pé de pivô, mas nenhum pé pode retornar ao piso antes que a bola saia da(s) mão(s); para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s).

De olho nos detalhes

- Orientar os alunos para retornar ao solo flexionando os joelhos após saltar para apanhar a bola.

Para saber mais

- É importante o conhecimento das regras da modalidade.

Elas estão disponíveis em: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL. <www.cbb.com.br>. Acesso em: 1 jun. 2014.

Explicações sobre o pé de pivô podem ser encontradas no site *You Tube*: (Palavras-chave: *violación; passos; baloncesto*)

- ESCUELA DE ARBITRAJE DE ESPAÑA. *Violación de Pasos en Baloncesto*. 3 dez. 2011. (26 min 50 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=011JU-rbcmg>>. Acesso em: 1 jun. 2014.

e em (Palavras-chave: pé de pivô; Clube Telha de Basquete).

- CLUB TELHA DE BASQUETE. Pé do pivô. 15 dez. 2007. (0,38 seg.) Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=oz2pWCLQ4Fg>>. Acesso em: 1 jun. 2014.

Dicas

- É necessário orientar os alunos sobre a posição das mãos para recepção e o passe/lançamento.
- É importante que todos os alunos joguem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém 'de fora'.
- As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.
- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.

Basquetebol: Plano de Aula 02

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivos

Procurar ficar de frente para a meta adversária quando recebera bola.

- Usar o pé de pivô para criar linha de passe
- Proteger a bola

Roda inicial

Professor, é importante sempre retomar aspectos da aula anterior. Perguntar aos alunos sobre o tema trabalhado no último encontro e, a partir disso, articular o que será aprendido nessa aula. Ao realizar esse movimento em cada aula, será possível evidenciar a continuidade do trabalho, reforçando a ideia de que as aulas então todas conectadas.

Recuperar a ideia de que no basquetebol não são permitidos os contatos corporais, assim como é necessário respeitar o princípio do cilindro. Isso significa que, nesta modalidade, diferentemente de outras, não é permitido o 'jogo do corpo' sobre o adversário.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, os alunos se deslocam um atrás do outro. O primeiro subitamente deve realizar paradas em um ou dois tempos, e o que está atrás deve evitar o contato com o primeiro, utilizando-se do mesmo recurso.

Em grupos de quatro alunos com uma bola, três trocam passes tentando encostar a bola no outro colega (está proibido arremessar a bola), no entanto, não podem andar com a bola, nem quicar. Ganha o jogador que passar mais tempo sem ser pego.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 + 1 Técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Fazer cesta, mas tem que passar três vezes antes de arremessar.

Descrição: Trata-se de um jogo reduzido de basquetebol que acontece numa única cesta, com substituições em sequência regulares (2 ou 3 minutos).

Condições:

- Anota um 1 ponto para cada passe exitoso e 2 pontos para cada cesta convertida.
- O jogo reinicia na metade da quadra.
- Não está permitido usar o drible.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

Resposta (R): Tem que parar e virar para a cesta.

P: É importante observar a situação do jogo antes de tomar uma decisão e realizar uma ação?

R: É necessário saber onde estão os colegas e os adversários antes de seguir, ademais se estou perto da cesta posso arremessar.

P: Como faço para observar?

R: Quando receber a bola parar sem andar e se virar para a cesta.

P: Como faço para não andar?

R: É preciso utilizar paradas em um ou dois tempos.

P: O que posso fazer para ficar de frente para a tabela?

R: Usar o pê-pivô.

P: Quando estiver de frente para a cesta, o que fazer para o adversário não tirar a bola?

R: Usar os braços e o corpo para proteger a bola, utilizando o pé de pivô e fintas para abrir espaço frente ao adversário.

4. Tarefa(s)

4.1 Participantes: 3v3

Objetivo do jogo: Passar e se movimentar para distintas posições (Sugestões na figura 1).

Descrição: Jogador passa e então se move para outra posição. O jogador que recebe a bola deve: 1) apresentar o alvo (mão) para o passador, 2) receber a bola e parar num tempo, 3) proteger a bola e 4) realizar uma finta de bola ou de corpo antes de passar. A defesa colabora com o ataque (defesa 'semiativa'). Ataque e defesa mudam cada 10 passadas ou cada 2 minutos (Figura 1). Trabalhar o tempo necessário.

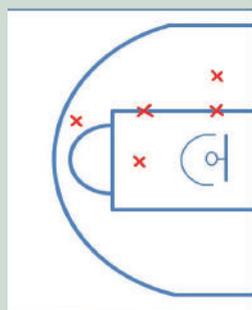


Figura 1: Ataque a cesta
Fonte: Os autores.

5. Jogo final

Idem ao jogo inicial. Deve-se buscar polarizar a atenção dos alunos sobre os aspectos trabalhados durante a aula. Enfatizar que não adianta trabalhar sobre um conceito tático e/ou uma habilidade durante a aula e depois, na hora do jogo, 'esquecer tudo'. Pedir para eles verbalizarem as 'regras de ação' a serem observadas durante o jogo é importante. A fala dos alunos é um indício de como anda a compreensão do tema da aula.

Roda final

Ao final da aula, seria importante recuperar aspectos pontuais do conteúdo da aula: mão-alvo, proteção da bola e fintar antes de passar. Para tanto, é possível solicitar aos 'professores voluntários' que expliquem cada um desses elementos. Ao observar equívocos nas explicações dos alunos, é necessário valorizar o esforço e conduzir a reflexão do grupo a uma elaboração adequada do conceito tático tratado.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 02

Variações para os primeiros movimentos

A turma será dividida em três equipes que atuarão em uma quadra com vários arcos espalhados. Os alunos da equipe 1 se posicionarão dentro dos arcos. As equipes 2 e 3 se enfrentam, com objetivo de passar a bola para os jogadores que estão dentro dos arcos. No entanto, essa ação somente poderá ser realizada após a equipe realizar cinco passes consecutivos entre seus jogadores. A equipe que conseguir fazer com que a bola chegue duas vezes aos jogadores de dentro do círculo será vencedora e a outra trocará de função com a que estava dentro do círculo. Não é permitido usar o drible.

O que observar

É importante que os alunos tenham clareza sobre os critérios de observação, sobre o que eles devem olhar no jogo. Não dá para pedir que eles olhem 'tudo'! Devem ser orientados de forma precisa nesse aspecto como, por exemplo, pedir que observem se os jogadores estão, observando antes de agir, enquadrando o corpo para a cesta, além de proteger a bola quando a recebem. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola ou a não marcação de pontos, vincula-se com o fato de não observar antes de agir, proteger a bola e orientar-se ao objetivo. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que o jogador com posse da bola, mover o pé de pivô durante a rotação.

Lembrando regras

Princípio do cilindro

O princípio do cilindro é definido como o espaço dentro de um cilindro imaginário ocupado por um jogador no piso (Figura 2).

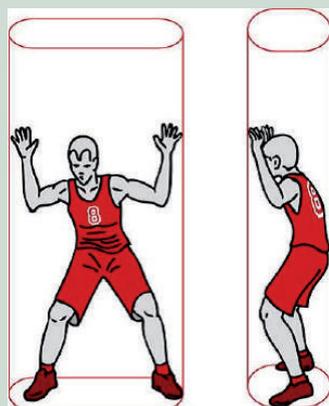


Figura 2: Princípio do cilindro
Fonte: FIBA (2010, p. 37).

Os braços e as mãos podem ser estendidos na frente do tronco não mais do que a posição dos pés, com os braços flexionados nos cotovelos de modo que os antebraços e mãos estejam erguidos. A distância entre seus pés irá variar de acordo com sua altura.

A ideia básica é que nem atacantes, nem defensores podem invadir cilindro do adversário durante o jogo. Não é possível deitar-se sobre o adversário nem empurrá-lo, assim como tirar os pés ou as mãos do meu cilindro para evitar a progressão do adversário.

De olho nos detalhes

Polarizar a atenção dos alunos em:

- solicitar a bola com a mão-alvo;
- receber a bola com parada em um ou dois tempos e protegê-la;
- realizar uma finta de passe ou de corpo antes de passar a bola;
- passar a bola com precisão.

Para saber mais

Uma explicação através de vídeo, pode ser encontrada em no *You Tube*:

A TV Escola desenvolveu uma série de vídeos sobre diferentes modalidades esportivas, os quais se encontram disponíveis na internet. Dois desses vídeos são sobre o basquetebol e apresentam uma ideia geral da modalidade, que ainda não centrando a descrição da tática individual, podem ser aproveitados para ensinar e aprender outros aspectos da modalidade. Não deixe de dar uma olhada!

Procure no *You Tube* com as seguintes palavras-chave: (tv escola; basquetebol; parte 1 e tv escola); (basquetebol; parte 2).

- BASQUETEBO L: parte 1. 3 fev. 2013. (12min 30s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lqalkl8krb0>>. Acesso em 2 jun. 2014.
- BASQUETEBO L: parte 2. 29 maio 2012. (12min 30s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=M2CQteG5eis>>. Acesso em 2 jun. 2014.

Dicas

- A verbalização dos conceitos táticos é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da compreensão dos jogos. Oportunizar que o aluno fale sobre o que ele deve fazer ou não em determinada situação deve ser uma preocupação constante do professor. Isso não significa que o professor deve ser o único interlocutor nesse processo, os colegas podem ajudar a partir de situações como: desempenhar o papel de técnico, realizar *scouting*, participar de rodas de conversa sobre o jogo ou determinada situação.

Basquetebol: Plano de Aula 03**Problema tático**

Atacar a cesta

Objetivo

Receber o passe, ficar de frente para a tabela e arremessar com precisão.

Roda inicial

O basquetebol é um esporte que exige raciocínio rápido dos participantes, o que torna necessário uma leitura ampla e veloz da situação de jogo. Com base nesse entendimento, dialogar com os alunos sobre a importância de receber o passe, ficar de frente para a tabela e arremessar com precisão (quando o arremesso for a melhor opção). Solicitar que expressem as dificuldades que tiveram na aula anterior e desafiá-los a tentar observar antes de agir, orientar-se ao objetivo e arremessar com sucesso nos jogos desse dia.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos com uma bola, os alunos passam seguindo uma sequência preestabelecida. Após passar a bola o jogador deve deslocar-se e se movimentar por todo o espaço, evitando esbarrar com os colegas. Os passes devem ser os mais variados.

Os pequenos grupos se dividem em dois. Um com posse de bola tenta conseguir a maior sequência de passes em quanto o outro grupo procura recuperar a bola e iniciar a própria sequência. O jogo acontece dentro das regras da modalidade, no entanto, não está permitido o drible.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 Técnico/substituto por equipe

Objetivo do jogo: Fazer cesta sempre que possível.

Descrição: Jogo reduzido de basquetebol que acontece numa única cesta, com substituições em sequência regulares (2 ou 3 minutos).

Condições:

- Anota um 1 ponto para cada tiro tentado (que bate na cesta com trajetória descendente), 2 pontos para cada cesta convertida.
- O jogo reinicia na metade da quadra.
- Não está permitido usar o drible.

3. Consciência tática

Pergunta(P): De que setor da quadra você conseguiu marcar a maioria de seus pontos?

Resposta (R): De perto da cesta.

P: Por que é melhor para arremessar quando se está perto da cesta, em vez de muito longe da cesta?

R: Quanto mais perto da cesta, maior o aproveitamento dos arremessos.

P: O que mais você pode fazer para aumentar suas chances de pontuação? Será melhor estar de frente para a cesta ou de lado? Estar equilibrado ou em movimento? Pressionado pelo defensor ou com espaço para arremessar?

R: De frente para a cesta; equilibrado; não dá para arremessar caindo!; com espaço, sem a pressão do defensor.

P: Além disso será que é dá na mesma arremessar de qualquer forma? O terá uma forma que é mais eficiente?

R: Usar uma forma adequada (técnica) de arremesso. Usar a tabela como um alvo.

4. Tarefa(s)

4.1 Participantes: Em grupos de 3 ou 4 integrantes

Objetivo do jogo: Conseguir 2 ou 3 cestas de cada marca

Descrição: Todos os jogadores arremessam três vezes de cada um dos cinco pontos marcados em torno da cesta, entre 1 e 3 metros de distância (Figura 3). Um parceiro pega o rebote e passa com precisão ao companheiro de equipe. Durante a realização do exercício o arremessador deve:

- Solicitar a bola com o braço estendido e
- Enquadrar a cesta antes de arremessar.
- Durante o arremesso se recomenda: base firme; olhar a cesta por baixo da bola; cotovelo debaixo da bola; estender completamente o braço; flexionar o pulso; usar o quadrado na tabela como guia ao arremessar de um dos lados da cesta.



Figura 3: Ataque a cesta
Fonte: Os autores.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo do início. Definir a manutenção da pontuação segundo o desempenho da equipe. Antes de iniciar é importante induzir aos alunos a redobrem a atenção no enquadramento da cesta antes do arremesso (salientar o pé de pivô), assim como no uso da técnica adequada. Pode ser conveniente limitar as possibilidades de ação dos defensores, caso seja necessário ampliar o tempo para o arremessador realizar corretamente a movimentação.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo desenvolvido, apontando as vantagens de realizar um arremesso de forma equilibrada e de frente para a tabela. Trata-se de convencer os alunos sobre a importância do conteúdo trabalhado. Aproveite a oportunidade para dar mais dicas sobre a forma correta do arremesso.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 03

Variações para os primeiros movimentos

Com a turma dividida em três equipes, duas estarão no ataque, cada uma com uma bola, e a outra estará na defesa. O objetivo é realizar dez passes entre os integrantes da equipe, sem que os defensores adquiram a bola. Quando a bola for interceptada, a equipe que errou o passe passará a defender. Não está permitido usar o drible.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

É fundamental adequar as distâncias de arremesso e a altura da cesta às características das crianças. Não há distância padrão preestabelecida, mas a ideia seria trabalhar com um grau de dificuldade que propiciasse o êxito das crianças na ação.

Outra(s) tarefa(s)

4.2 Jogo 3v2, em uma tabela única, com superioridade numérica a favor da equipe atacante. O arremesso que não for convertido contabiliza 1 ponto, arremesso com êxito vale 2 pontos. Cada equipe tem direito a 8 ataques, após, os defensores e atacantes trocam as funções, mantendo um atacante, em função da superioridade numérica (o aluno que permanecerá no ataque será o que tiver convertido o maior número de pontos, através de arremessos).

No vídeo que segue são apresentadas várias atividades de arremesso que ilustram possibilidades de trabalho para esta parte da aula: (Palavras-chave: jgbasket; tiro baloncesto).

FINALIZACIONES y ejercicios para trabajo del detalle en el tiro de baloncesto. 30 ago. 2010. (4 min 14 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oVD_YvArBP0>. Acesso em: 2 jun. 2014.

O que observar

- O aluno-técnico procurará observar se os jogadores de sua equipe, antes de arremessar, enquadram seu corpo em direção à cesta e assumem uma posição de arremesso tecnicamente adequada. Qual foi o índice de desempenho dos colegas no arremesso? Faltou algo?

Ideias para roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo desenvolvido, apontando as vantagens que se têm ao realizar um arremesso de forma equilibrada e de frente para a tabela. Trata-se de convencer os alunos sobre importância do conteúdo trabalhado. Aproveite a oportunidade para dar mais dicas sobre a correta forma de arremesso.

Lembrando regras

Nesta aula um ponto interessante para lembrar é o uso do pê-pivô, tanto no momento de girar para ficar de frente para a cesta, como para esclarecer/discutir o motivo pelo qual se cobra uma violação quando se salta para arremessar (tirando os dois pés do chão) e se retorna com a bola na mão.

De olho nos detalhes

Algumas orientações sobre o arremesso para os alunos, podem ser as seguintes: Posicione-se de frente para a cesta e mantenha os pés na largura dos ombros, com os joelhos levemente flexionados. Segure a bola com uma mão, deixando o cotovelo bem debaixo da bola, apoiando a outra mão ao lado da bola a cima e um pouco a frente da cabeça, de modo que consiga ter visão da cesta (uma linha imaginária entre os olhos e o aro). Mantenha os dedos abertos. Traga a bola em direção a testa e leve os braços para frente, lançando a bola em direção a cesta, buscando um movimento de parábola (Figura 4). O braço, após do arremesso, deve ficar bem estendido em direção a cesta e o pulso flexionado, produto do movimento realizado no momento de impulsionar a bola.



Figura 4: Arremesso de lance livre
Fonte: Criação e desenho de Ronaldo Braga Magalhães.

Para saber mais

Detalhes sobre o arremesso você encontra no site:

- CIENTISTA calcula o arremesso perfeito no Basquete. 25 abr 2012. Disponível em: <<http://chall.com.br/noticias/58/cientista-calcula-o-arremesso-perfeito-no-basquete.php>>. Acesso em: 2 jun. 2014.
- Sugestões para melhorar o arremesso são encontradas no seguinte vídeo: (Palavras-chave: *Shot Science*; Arremessos Perfeitos);
- THE SHOOT SCIENCE GUYS. *Shot Science - Arremessos Perfeitos*. Legendado. (5min 11s). 13 abr. 2012. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=gP8bL94w-D0>>. Acesso em: 2 jun. 2014.
- FURTADO, Sabrina L. *Como arremessar uma bola de Basquete*. Disponível em: <<http://pt.wikihow.com/Arremessar-uma-Bola-de-Basquete>>. Acesso em: 02 jun. 2014.

Dicas

Recursos gráficos como desenhos e fotografias podem ajudar aos alunos a reconhecer o movimento mais adequado para realizar o arremesso.

Basquetebol: Plano de Aula 04

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivo

Procurar jogar com os companheiros

Roda inicial

Em uma turma iniciante no basquetebol é normal que os alunos, quando recebem a bola, conduzam-na tentando driblar todos os adversários que aparecem pela frente. A possibilidade de sucesso com essa ação é grande ou pequena? Será que essa opção é a mais adequada? Será que conseguirá êxito com essa atitude quando enfrentar jogadores de outras turmas? Por meio do entendimento de que é necessário procurar jogar com os companheiros, converse com os alunos sobre esse tema. Explique que a execução de passes é essencial no basquetebol.

1. Primeiros movimentos

A turma será organizada em duas equipes. Havendo várias bolas espalhadas pela quadra, o objetivo é transportá-las (através de passes, não é permitido andar com a bola) até o garrafão da quadra do adversário. Quem conseguir o maior número de bolas vencerá.

2. Jogo inicial

Jogo: 3v3 numa cesta + 1 Árbitro/Substituto por equipe

Condições:

- cada defensor marca seu atacante direto.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer cesta, cooperando com os companheiros.

P: É possível vencer o jogo sozinho?

R: Não tem como jogar sozinho.

P: O que é preciso fazer para não perder a bola?

R: É preciso passar para um companheiro. Jogar com a equipe.

P: Que tal voltarmos a jogar atentos ao que conversamos nessa reflexão?

R: Ótimo. Vamos voltar a jogar procurando ajuda dos colegas da equipe.

4. Tarefa

Participantes: Metade da turma versus outra metade.

Objetivo do jogo: Fazer com que a bola passe de um lado a outro da quadra (percorra as duas metades) por cinco vezes, sem interceptação do adversário.

Descrição: A turma será dividida nas equipes A e B. Metade dos alunos das equipes A e B somente poderão atuar em uma das metades da quadra, enquanto a outra metade dos jogadores das duas equipes atuará apenas no outro lado.

Condições:

- O toques realizados entre os jogadores que estão no mesmo lado da quadra não recebem pontuação.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- não é permitido quicar a bola.

5. Jogo final

Idem jogo inicial, com a seguinte condição: se a bola passar por todos os jogadores da equipe antes da finalização, a cesta terá o dobro do valor normal (ponto através de bandeja = 4 pontos).

Roda final

Ao final da aula, conversar sobre a importância de procurar jogar com os companheiros, apontando as vantagens dessa ação (a decisão de passar a bola para os companheiros é fundamental para manter a posse da mesma). Por fim, motivar os alunos para o próximo encontro, mencionando que o aprendizado desse dia será utilizado na próxima aula.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 04

Variações para os primeiros movimentos

Os alunos em duplas, exceto três que serão os ladrões de bola, deslocar-se-ão pela quadra executando passes, tentando evitar que os três ladrões roubem a bola da dupla. Caso um dos três ladrões interceptar o passe, o jogador que executou o passe trocará de função com o ladrão. Os jogadores e as bolas não poderão permanecer parados.

Outra(s) tarefa(s)

Em equipes de 5 jogadores. Tendo a quadra de basquetebol como espaço, haverá 5 mini-balizas (serão formadas por cones, 1 m de distância um do outro) postas em diferentes locais dentro da quadra (garrafão, linha de 3 pontos, no centro da quadra, etc.). Será considerado ponto, quando um jogador da equipe que estiver com a bola passar o móvel entre uma das mini-balizas e um companheiro receber a bola do outro lado. Não é permitido progredir com a bola.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar quantos passes sua equipe consegue dar sem perder a posse da bola. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola se vincula com o fato de não passar a bola para os jogadores da equipe.

Para saber mais

A boa movimentação de bola é exemplificada nos vídeos a seguir disponíveis no *You Tube*. Ainda se tratando de equipes experimentadas dá ideia sobre o conceito em questão: (Palavras-chave: trabalho em equipe; Goiás EC; basquetebol)

- BOM trabalho em equipe: Final Copa Mão na Bola Basquete Adulto Feminino - Rio Verde GO 2013. 29 set. 2013. (0,43 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=IOAMobytOF0>>. Acesso em 02 jun. 2014.
- TRABALHO em Equipe - Goiás EC Basquetebol Feminino 2012. 26 jun. 2012. (0,43 s). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=hWj6P_Kz36o>. Acesso em 02 jun. 2014.
- TRABALHO em Equipe - Goiás EC Copa SESC 2011 - Sub 16. 01 ago. 2011. (0,12 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Tg7smOuwKal>>. Acesso em 02 jun. 2014.

Dicas

- Na tarefa do item 4, é interessante deixar um tempo (em torno de 2 minutos) para que os alunos montem uma estratégia para o jogo.
- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.

Basquetebol: Plano de Aula 05

Problema tático

Manter a posse de bola apoiando ao colega.

Objetivos

Deslocar-se para receber a bola

Roda inicial

O professor questiona quanto tempo do jogo os alunos pensam que um jogador passa com a bola na mão? O tempo todo? A metade do tempo? Pouco tempo? Cita-se, como exemplo, um esporte que eles podem conhecer mais: quanto tempo um jogador de futebol está em contato com a bola durante os 90 minutos de jogo? Sabiam que é em torno de 2 minutos? Desse modo, o que o jogador faz o restante do tempo? E como será no basquetebol? A aula tratará, especificamente, sobre o que faz um atacante sem posse de bola durante o jogo.

1. Primeiros movimentos

Organizados em duplas, os alunos se deslocam um atrás do outro a uns dois metros de distância. O que está na frente faz o papel de guia e o que está atrás de seguidor. O guia vai alterando seus deslocamentos de forma aleatória tentando ampliar o diminuir a distância de dois metros, o seguidor contrariamente, tenta sempre estar a dois metros de distância.

Na mesma organização (um atrás do outro) os alunos se deslocam numa corrida suave. Quando o professor grita '1' (o qualquer outro tipo de sinal combinado) o seguidor tenta tocar as costas do guia antes que este complete 5 passos, completados os 5 passos voltam a deslocar-se de forma lenta. Quando o professor grita '2' o guia é quem tenta pegar o seguidor e este busca fugir para evitar que o toquem nos cinco primeiros passos.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 + 1 Técnico/substituto por equipe

Objetivo do jogo: Marcar a maior quantidade de pontos e oferecer linha de passe para o colega com posse de bola.

Descrição: Jogo reduzido de basquetebol que acontece numa única cesta, com substituições em sequência regulares (2 ou 3 minutos).

Condições:

- Complete três ou mais passes sucessivos antes de tentar o arremesso
- Um ponto para três passes sucessivos;
- Dois pontos para cada cesta marcada.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que você teve que fazer para apoiar o companheiro que estava com a bola?

Resposta (R): Movimentar-se para os espaços vazios, procurando receber longe da defesa.

P: Como você pôde conseguir ficar longe de seu defensor?

R: Usando cortes e fintas (mudança de direção e velocidade).

P: Como foi mais fácil desmarcar-se dos defensores, quando se deslocava depressa ou o divagar?

R: Depressa.

P: Quando você estava tentando desmarcar-se dos defensores, seu primeiro passo rápido era em direção a eles ou afastando-se deles?

R: Em direção a eles (introduzir o conceito Corte em L e em V).

4. Tarefa(s)

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 árbitro/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: conseguir, através da troca de passes, que a bola dê uma volta completa ao redor da área demarcada no chão, sem passar por dentro dela.

Descrição: o jogo acontece ao redor de uma área retangular (Figura 5). O objetivo da equipe com posse de bola é marcar ponto, enquanto a equipe sem posse de bola tenta, ao mesmo tempo, evitar a progressão e recuperar a posse de bola. É fundamental realizar cortes em V e L para criar linhas de passe.

Condições:

- não é permitido tirar a bola do atacante com a posse de bola (apenas é possível interceptar a bola na trajetória do passe);
- o atacante com posse de bola não pode driblar;
- o atacante sem posse da bola deve solicitar a bola oferecendo uma 'mão-alvo'.

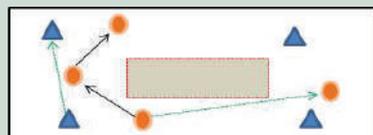


Figura 5: Volta ao mundo em '80 passes'
Fonte: González e Fraga (2012, p. 120).

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ↑ Trajetória da bola
- ↑ Deslocamentos dos jogadores

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. É importante ressaltar que se marcam pontos tanto por conseguir passes consecutivos, como por realizar a cesta. Destaque-se a necessidade de utilizar os cortes em V em L para sair da marcação, assim como a solicitar a bola oferecendo a mão-alvo.

Roda final

No fechamento dessa aula, recupera-se a ideia de que, mesmo sem a posse de bola, há muito para ser feito num jogo de invasão como o basquetebol. Os jogadores que estão sem bola são os 'criadores' do jogo, são aqueles que, através de suas movimentações, oferecem alternativas para dar continuidade ao ataque, tanto para manter a posse da bola e progredir na quadra, como para atacar a meta. Jogador sem bola tem muito trabalho em esportes como o basquetebol!

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 05

Variações para os primeiros movimentos

A turma será dividida em duas equipes. O jogo inicia com o professor jogando, aleatoriamente, bolas para a quadra. O objetivo é conseguir colocar cinco bolas dentro do garrafão da quadra do adversário. Não é permitido se deslocar com a bola. É interessante proporcionar um tempo (entre 30 e 50 segundos) para que os alunos conversem acerca da estratégia mais adequada.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

No momento 4 da aula, na medida em que os alunos consigam ter êxito nas demarcações podem ser colocadas exigências limitando, por exemplo, os passes para trás da linha da bola. Da mesma forma, caso perceba uma tendência a concentrar os passes em parte dos membros da equipe, pode proibir o passe para aquele de quem se recebeu a bola ou exigir a participação de todos em cada volta ao redor da área demarcada.

Outra(s) tarefa(s)

Em uma estrutura reduzida (12m x 9m) ocorre um jogo 4v4, em que o objetivo é realizar 10 passes entre os integrantes da equipe. No espaço correspondente a 2 metros das linhas laterais, será uma zona de maior pontuação (demarcada com giz ou cones). Cada vez que um jogador receber a bola nesse espaço, será contabilizado 3 passes. Não é permitido progredir com a bola e a marcação deverá ser individual.

O que observar

O aluno-técnico deveria chamar a atenção dos colegas quando a bola é passada para um colega que não solicitou a bola. Da mesma forma, observar quem são os colegas que realizam os cortes em V em L para sair da marcação, assim como chamar a atenção daqueles que o fazem.

De olho nos detalhes

Realizar cortes em V e L é fundamental para não ficar correndo atrás da bola sem 'perder' o defensor. Não se trata apenas de mover-se, tem que fazê-lo com clareza do que espera que aconteça.

Para saber mais

Imagens interessantes sobre as formas de realizar a desmarcação são apresentadas neste vídeo disponível em *You Tube*. Os exemplos são de jogadoras com mais idade e experiência que aqueles para os quais esta aula está pensada, assim o vídeo ilustra o conceito da desmarcação e não pode ser confundido com uma proposta de atividades. (Palavras-chave: Desmarcarse; Federación Navarra de Baloncesto)

- RUPEREZ, César. *Desmarcarse*. Federación Navarra de Baloncesto. 13 abr. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V1UKB84WBjg>>. Acesso em 3 jun. 2014.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. *Afazeres da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar*. Erechim: Edelbra, 2012.

Dicas

- Este conteúdo, como outros, tem um indicador bem claro para o aluno observador: pedir a bola com a mão-alvo, o que facilita a possibilidade de incorporar normas adicionais para condicionar a atuação dos jogadores. Por exemplo, poderia ser cobrada uma violação cada vez que um atacante recebesse a bola sem ter oferecido a mão-alvo, assim como duplicar o valor de uma cesta perto da tabela conseguida após de um corte em V ou em L.
- É fundamental que o professor demonstre como realizar os cortes em 'L' e em 'V'.

Basquetebol: Plano de Aula 06**Problema tático**

Manter a posse de bola apoiando ao colega.

Objetivos

Deslocar-se para receber a bola

- Movimentar-se procurando criar uma linha de passe
- Utilizar cortes em V e L para sair da marcação

Roda inicial

Quando se enfrenta uma equipe que marca corretamente, ou seja, cada defensor marca o atacante direto e o acompanha em seus deslocamentos pela quadra, o que é necessário fazer para receber a bola? Como receber a bola livre de marcação? Após essas reflexões iniciais com os alunos, converse sobre a importância da desmarcação. Motive-os, mencionando que 'livrar-se da marcação para receber a bola' será o tema da aula.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, cada uma com uma bola, um aluno passa a bola para outro, realiza uma ginga de corpo para um lado (flexionando a perna e agachando o corpo) e se desloca para o outro. Posteriormente, em uma segunda tarefa, em trios (2 atacantes e 1 defensor) espalhados pela quadra, dois alunos trocam passes enquanto outro tenta pegar a bola. As funções deverão ser trocadas, de modo que todos realizem a desmarcação.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 + 1 técnico/substituto por equipe

Objetivo do jogo: Marcar a maior quantidade de pontos e oferecer linha de passe para o colega com posse de bola.

Descrição: Jogo reduzido de basquetebol que acontece numa única cesta, com substituições em sequência regulares (2 ou 3 minutos).

Condições:

- Complete três ou mais passes sucessivos antes de tentar o arremesso;
- Um ponto para três passes sucessivos;
- Dois pontos para cada cesta marcada.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer cestas e apoiar ao jogador com bola.

P: O que pode ser feito para ajudar quem está com a bola?

R: Apoiar o companheiro dando opções a ele.

P: Como fazer para dar opções?

R: Movimentar-se para os espaços vazios, procurar receber longe da defesa.

P: Como faço para que o colega não passe a bola antes do tempo? Quando se está realizando a finta?

R: Tem que solicitar a bola. Usar a mão como um alvo. Indicar onde se quer receber a bola.

4. Tarefa(s)

4.1 Participantes: 2v1 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar a cesta.

Descrição: A bola sairá da linha de fundo, com o atacante, após a saída da bola o defensor pode se movimentar. Os atacantes devem trocar passes entre si, até passar a linha de 3 pontos, após a linha pode ser realizado o arremesso ou a bandeja. O atacante sem posse da bola deve se movimentar com a intenção de buscar o espaço vazio na quadra, formando uma linha de passe com seu companheiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador.
- O atacante com posse de bola não poderá progredir com a bola.

5. Jogo final

Realizar-se-á um jogo idêntico ao inicial. O intuito é averiguar a evolução dos alunos, após a conscientização tática e a tarefa do momento 4 da aula. É relevante incentivar os alunos para que realizem os cortes em 'L' e em 'V'.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador.
- O atacante com posse de bola não poderá progredir com a bola.

Roda final

No encerramento dessa aula, defenda a necessidade dos alunos se esforçarem para dominar corporalmente o conteúdo sobre a desmarcação. Reforce os avanços que os alunos tiveram e assegure a eles que o jogador que se desmarca consegue uma melhor posição para receber a bola.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 06

Variações para os primeiros movimentos

As tarefas propostas para os primeiros movimentos, geralmente, apresentam ações que têm relação com o objetivo da aula. Por exemplo, fintar para um lado e se deslocar para o outro, tem muito a ver com se desmarcar para receber a bola, que é o objetivo dessa aula.

Outra(s) tarefa(s)

4.2 A quadra é dividida em quatro partes (imagine duas linhas: a linha central da quadra e uma linha imaginária de uma tabela a outra). Logo, tem-se 4 retângulos. A turma é dividida em 2 equipes, sendo cada equipe subdividida em 4 grupos. Cada um desses grupos ocupará um retângulo da quadra (não é permitido jogar fora do quadrante), com o objetivo de fazer com que a bola, através de passes aos companheiros, percorra todos os espaços sem ser interceptada pelos adversários. Quando a bola passar pelos 4 quadrantes a equipe marca 1 ponto e, quando fizer 3 pontos, será vencedora. Não há uma ordem estabelecida de progressão da bola nos retângulos (sentido horário, anti-horário). Não é permitido progredir com a bola e a marcação deverá ser individual.

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber em que nível a perda da posse da bola está relacionada com o fato dos companheiros não se desmarcarem para dar opções ao atacante que está com a bola. Para isso, observará se os atacantes sem a posse da bola procuram se desmarcar para receber o móvel, se buscam realizar os cortes em L ou em V ou se não tentam ajudar o colega com a bola.

De olho nos detalhes

É pertinente lembrar aos alunos a necessidade de utilizar a tripla ameaça, o pé de pivô para procurar linha de passe e fintas de bola antes de passar.

Para saber mais

Um exemplo de desmarcação, pode ser visto no seguinte vídeo: (palavras-chave: 5ªs jogadas da semana - 14).

- SILVA, Jaime. 5ªs jogadas da semana – 14. Olivais Coimbra e o Coimbrões (Juniões Fem.). 15 abr. 2007. (0,06 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=NrAxGRpasZ4>>. Acesso em: 2 jun. 2014.

Dicas

- Caso necessário, o professor precisará demonstrar *novamente* como realizar os cortes em 'L' e em 'V'.
- Faça intervenções quando achar necessário, mesmo durante o jogo.

Basquetebol: Plano de Aula 11

Problema tático

Defender a meta

Objetivo

Posicionar-se entre o atacante direto e a cesta

Roda inicial

Defender é tão importante quanto atacar! Não adianta converter muitas cestas, se a equipe sofre tantas outras. Nesse contexto, converse com os alunos sobre o posicionamento adequado do defensor em relação ao atacante. Explicar o funcionamento da marcação individual, orientando-se pela linha imaginária traçada da posição do atacante e a cesta. Desafiar os alunos para que se posicionem corretamente em todos os jogos dessa aula.

1. Primeiros movimentos

A turma será dividida em duas equipes. Cada equipe receberá o número de bolas correspondente à metade do número de alunos. O objetivo é colocar o maior número de bolas no garrafão da equipe adversária (paradas dentro do espaço). Não é permitido entrar no garrafão, tampouco tirar as bolas postas pelos oponentes. Os integrantes com posse de bola podem se deslocar quicando-a. Os jogadores defensores poderão 'roubar' a bola do adversário, de acordo com as regras do basquetebol.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 + 1 Árbitro/Substituto por equipe

Objetivo do jogo: Fazer cesta

Descrição: Jogo reduzido de basquetebol que acontece numa única cesta, com substituições em sequência regulares (2 ou 3 minutos).

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do atacante (apenas interceptá-la).
- Somente é permitido quicar a bola com outro propósito de atacar a cesta.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer para minimizar a possibilidade de a equipe sofrer cesta?

Resposta (R): Marcar de forma eficiente os adversários.

P: Como fazer para executar uma boa marcação no atacante direto?

R: É preciso se posicionar adequadamente.

P: Qual é a posição adequada para o defensor, em relação ao atacante direto e a meta?

R: Permanecer em uma linha imaginária entre o atacante e a tabela.

P: Vamos voltar a jogar tentando se posicionar adequadamente?

R: Sim. Tentaremos ficar na linha imaginária.

4. Tarefa

Participantes: 3v3+3 (curingas)

Objetivo do jogo: fazer a cesta/acertar a bola no alvo.

Descrição: o jogo ocorre numa quadra reduzida (Figura 6).

Os 3 jogadores de apoio somente poderão se deslocar no espaço determinado. O atacante com bola somente poderá progredir quicando-a, quando não houver um defensor entre ele e a meta. As equipes atacarão de forma alternada.

Condições:

- passados 3 minutos, troque os alunos de espaço de jogo para que todos joguem na miniquadra com tabela (essa condição prevê que, não havendo 4 tabelas na quadra, postes, parte da tela ou de uma parede sejam utilizados como alvo).
- passados 3 minutos, troque os alunos de função.
- é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola.

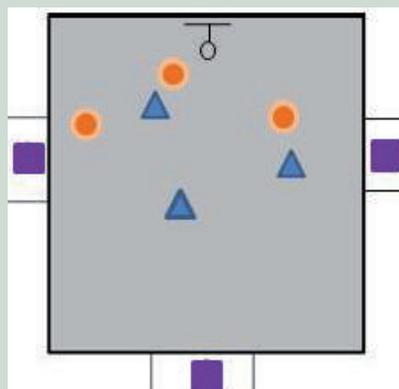


Figura 6: Atacando a cesta com ajuda fixa
Fonte: Os autores

Legenda:

- ▲ Atacantes
- Defensores
- Coringas

5. Jogo final

Com a intenção de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho no basquetebol, ocorrerá o mesmo jogo inicial. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a se posicionar entre o atacante direto e a cesta.

Roda final

Ao encerrar a aula, é válido o questionamento: será que os alunos compreenderam a importância de se posicionar entre o atacante direto e a cesta? O tema da aula pode ser apontado como básico, fundamental para que os alunos consigam 'se defender' quando estiverem nas funções de defensores no basquetebol. Aponte que quando o defensor se posiciona adequadamente, as alternativas para o atacante diminuem, uma vez que não há corredor livre para a cesta a sua frente. Conclua, reafirmando que saber marcar o adversário de forma proficiente, é imprescindível para se ter um bom desempenho nessa modalidade.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 11

Variações para os primeiros movimentos

A turma será organizada em duas equipes. Com várias bolas espalhadas pela quadra (20 aproximadamente), o objetivo é transportá-las (através de passes, não é permitido andar com a bola) até o garrafão da quadra do adversário. Quem conseguir o maior número de bolas vencerá. A partir da segunda vez que realizarem essa tarefa, estará autorizado interferir nas ações do adversário, ou seja, pode interceptar o passe.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo 3v3 ou 4v4, em uma única tabela, com objetivo de fazer a cesta. O jogador com posse de bola somente poderá se deslocar com a bola caso não tenha nenhum defensor entre ele e a tabela, quando ele receber a bola. A marcação deverá ser individual

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber em que medida o êxito dos atacantes adversários se relaciona com o posicionamento errado dos defensores. Para isso, observará se os jogadores de defesa buscam se posicionar em uma linha imaginária entre o atacante direto e a meta. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola.

De olho nos detalhes

Oriente os alunos que estiverem defendendo a: flexionarem as pernas; abaixar o quadril; afastar os pés à largura dos ombros; manter o peso distribuído igualmente na parte anterior dos pés; posicionar o tronco ligeiramente inclinado à frente; deixar os membros superiores abertos, com as palmas das mãos viradas para frente e dedos afastados.

Dicas

- Oriente a aumentar ou diminuir a distância da máxima do defensor em relação ao adversário, de acordo com o nível e evolução dos alunos.
- Instrua os alunos que estiverem defendendo, a 'fechar' o espaço para o garrafão, oferecendo as laterais da quadra (zona morta).

Basquetebol: Plano de Aula 12

Problema tático

Defender a meta

Objetivo

Responsabilizar-se pelo atacante direto (não seguir a bola)

Roda inicial

Para o sucesso da defesa de uma equipe, é preciso que cada jogador assuma suas obrigações e execute adequadamente a marcação. Nesse sentido, conversar com os alunos sobre a importância da marcação no resultado do jogo. Explicar o funcionamento da marcação individual, orientando-se pela linha imaginária traçada da posição do atacante até a cesta. Explanar sobre a importância do defensor acompanhar o atacante direto durante seus deslocamentos, uma vez que essa ação defensiva é primordial para um bom desempenho no basquetebol.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos (3, 4, 5 integrantes) os alunos passam a bola e se movimentam por todo o espaço. A seguir se propõe que, dentro do grupo, se designe um *pegador* que terá como objetivo tocar o jogador com posse de bola, que deverá passar a bola aos colegas antes de ser alcançado. Reforçar informações sobre as regras sobre 'andar' e o 'pé de apoio'.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 + 1 Árbitro/Substituto por equipe

Objetivo do jogo: Fazer cesta.

Descrição: Jogo reduzido de basquetebol que acontece numa única cesta, com substituições em sequência regulares (2 ou 3 minutos).

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do atacante (apenas interceptá-la).
- É permitido se deslocar quicando a bola.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer para diminuir as possibilidades de sucesso do ataque adversário?

Resposta (R): Marcar os adversários, não deixá-los livres.

P: É possível um defensor marcar todos os oponentes?

R: Não, cada um precisa marcar o seu atacante direto.

P: Como fazer para manter o atacante direto marcado?

R: Acompanhando-o em seus deslocamentos.

4. Tarefa

Participantes: 2v2

Objetivo do jogo: Atacar a cesta

Descrição: Os participantes se posicionam em duplas na linha de fundo da quadra. Ao sinal se deslocam em direção à outra tabela. Ao ultrapassarem a linha central, outros dois jogadores os estão esperando para defender (2x2). Finalizada a ação os jogadores que estavam na defesa se dirigem para a outra tabela para jogar 2x2, no ataque, e entram dois colegas que estavam esperando.

Condições:

- Caso o defensor seguir a bola, 'abandonando' seu atacante direto, e este arremessar, se considerará cesta convertida independente da bola entrar ou não na cesta. Caso
- Caso a bola seja interceptada pelo defensor, a dupla passa para o ataque.

5. Jogo final

Após a conscientização tática e a tarefa no momento 4 da aula, retorna-se ao mesmo jogo inicial. A ideia é averiguar se os alunos melhoraram seu desempenho, no que tange a se responsabilizar pelo atacante direto.

Roda final

Ao final da aula, dialogue sobre a necessidade de cada jogador executar adequadamente a marcação, para que ocorra o sucesso da equipe quando estiver defendendo. Justifique que quando isso não ocorre a defesa da equipe fica vulnerável. É importante buscar o convencimento dos alunos em relação ao tema da aula.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 12

Variações para os primeiros movimentos

Em grupos de 7 alunos (aproximadamente), cada integrante será responsável por colocar um cone num local da quadra de sua preferência (o cone deverá ficar no mínimo a 1 m das linhas do perímetro de jogo). O jogo inicia com o professor lançando uma bola para o alto. O objetivo de cada aluno será acertar a bola nos cones dos colegas tendo que proteger o seu. O colega que tiver o cone acertado, tentará atingir o cone dos outros com o móvel. É permitido 'unir forças' fazendo passes com os outros colegas.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

As duplas, paulatinamente, podem passar a ser, trios, quartetos até quintetos! O importante é estabelecer um princípio de organização para identificar o atacante direto de quem o jogador é responsável. Pode condicionar a distância do arremesso. Estabelecer um tempo de ataque ou um número máximo de passes.

Outra(s) tarefa(s)

Um jogo 3v3 ou 4v4 em uma tabela única, tendo como objetivo fazer a cesta. A marcação deverá ser individual e as equipes precisarão combinar antecipadamente 'quem marcará quem'. Pois, quando uma cesta for convertida e o defensor correspondente ao atacante que converteu a cesta estiver a mais de dois metros do atacante no momento do arremesso, a cesta terá o valor de 4 pontos.

O que observar

No intuito de perceber em que medida o sucesso dos atacantes adversários se vincula com o posicionamento errado dos defensores, o aluno-técnico tentará observar se os defensores se responsabilizam pelo adversário direto, acompanhando suas trajetórias pela quadra. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola ou acompanhar seus deslocamentos.

Para saber mais

Normalmente, os alunos preferem atacar do que defender. É pertinente demonstrar para os alunos que é possível ter grande destaque e ser um ótimo jogador, a partir do momento que o aluno sabe defender. O vídeo abaixo, mostra lances de sucesso de um excepcional jogador de basquetebol chamado Scottie Pippen. É interessante perceber que o êxito em suas ações defensivas partem de duas atitudes: 1) posicionar-se entre o atacante direto e a cesta; 2) responsabilizar-se pelo atacante direto. Veja o vídeo:

- SCOTTIE PIPPEN: Ultimate Defender. 10 out. 2009. (6min 37 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=N9vFHYVXtRk&list=PL0D1A03DA7EE2E68F>>. Acesso em: 2 jun. 2014.

Dicas

- Elogie os alunos pelo seu desempenho e procure motivá-los para a próxima aula.

Basquetebol: Plano de Aula 15**Problema tático**

Atacar a cesta.

Objetivo

Finalizar quando estiver em condições favoráveis

Roda inicial

É possível observar, muitas vezes, jogadores que estando livre de marcação, próximo ao objetivo, não finalizam. Também, observa-se que outros concluem a jogada, mesmo não estando em uma situação clara para o arremesso. Nesse contexto, converse com os alunos sobre a importância de finalizar em condições favoráveis. Explicar que o discernimento correto desse momento pode ser decisivo para o êxito na finalização.

1. Primeiros movimentos

Um aluno será o defensor e ficará sobre a linha divisória da quadra (pode se deslocar sobre a linha, mas não poderá sair dela). Seu objetivo consiste em tirar a bola dos outros alunos, que tentarão, cada um conduzindo com uma bola, passar pelo defensor e chegar ao outro lado da quadra. Os atacantes que perderem a posse da bola, tornam-se defensores.

2. Jogo inicial

Jogo: 3v3 numa cesta + 1 Árbitro/Substituto por equipe

Condições:

- cada defensor marca seu atacante direto.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).

3. Consciência tática

Pergunta (P): Como saber o momento de finalizar?

Resposta (R): Quando estiver desmarcado, sem adversário à frente e em um local que consiga finalizar com perigo.

P: Quais informações levar em conta para decidir se finaliza ou passa ao companheiro?

R: É preciso analisar a posição que o jogador com a bola se encontra, em relação aos adversários e a cesta. E também observar se não tem um companheiro em melhores condições.

P: Vamos jogar e tentar finalizar no momento adequado?

R: Sim. Se estiver livre é preciso definir a jogada.

4. Tarefa(s)

Participantes: 2v1.

Objetivo do jogo: Fazer a cesta.

Descrição: O jogo ocorre num espaço reduzido, em que os atacantes saem de duas colunas no centro da quadra, em direção a cesta e o defensor sairá do garrafão (Figura 7).

O atacante com posse da bola deverá arremessar se estiver de livre de marcação, caso contrário passar ao companheiro. Quem arremessar passará a ser defensor e esse passará a ser atacante.

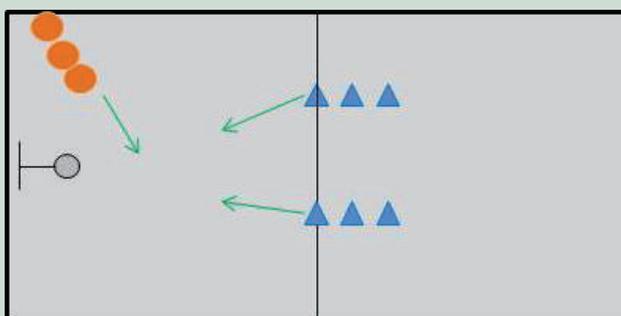


Figura 7: Ataque dois contra um

Fonte: Os autores

Legenda:

- ▲ Atacantes
- Defensores
- ↑ Deslocamentos dos jogadores

5. Jogo final

Nesse momento da aula, retorna-se ao jogo inicial com o propósito de verificar se os alunos melhoraram seu discernimento sobre finalizar quando estiverem em condições favoráveis.

Condições:

- cada defensor marca seu atacante direto.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).

Roda final

No encerramento da aula, conversar sobre a importância de finalizar quando estiver em condições favoráveis. Tentar convencer os alunos sobre a importância do conteúdo da aula. Basicamente, busca-se que os alunos entendam que se o atacante estiver livre precisa arremessar, caso contrário é interessante passar a bola e se movimentar na tentativa que outro atacante se qualifique como melhor posicionado.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 15

Variações para os primeiros movimentos

Cada aluno se desloca pela quadra quicando uma bola. Ao sinal do professor, os discentes tentarão jogar a bola dos adversários para fora da quadra, ao mesmo tempo em que buscam proteger a sua. Não é permitido segurar a bola. O aluno que perder a bola poderá tentar tirar a bola dos outros.

Outra(s) tarefa(s)

Um jogo 3v3+1 (curinga) + 1 árbitro, em uma tabela única, tendo como objetivo fazer a cesta. Caso o atacante estiver livre, em condições favoráveis para finalizar e não atacar a cesta, ocorrerá uma violação e a equipe perderá a posse da bola.

O que observar

O aluno-técnico buscará analisar se os companheiros estão finalizando quando estão em condições favoráveis ou não. O objetivo é perceber em que medida a equipe deixa de marcar pontos, devido a falta de finalização dos jogadores.

Lembrando regras

É bom regra sobre o 'andar' no momento de trabalhar o ataque a cesta. Particularmente no que se refere à progressão com a bola por um jogador que estabeleceu um pé de pivô, sendo que quando ambos os pés estão no piso: a) Para iniciar um drible, o pé de pivô não pode ser levantado antes que a bola saia da(s) mão(s) e b) Para passar ou arremessar para uma cesta de campo, o jogador pode saltar do pé de pivô, mas nenhum pé pode retornar ao piso antes que a bola saia da(s) mão(s).

De olho nos detalhes

É preciso o empenho do professor em ajudar os alunos a desenvolverem o senso crítico sobre o momento de arremessar. Nesse processo, é pertinente trabalhar com a ideia de equipe. Em outras palavras, as escolhas de um jogador refletem no grupo. Por exemplo, não finalizar quando há clara possibilidade de arremesso ou finalizar quando as condições não são propícias, constituem-se em ações que formam o resultado alcançado pelo grupo.

Para saber mais

Nos vídeo abaixo, podem ser observados jogadores que finalizaram quando estavam em condições favoráveis: (Palavras-chave: 5^{as} jogadas da semana - 12) e (Palavras-chave: 7^{as} Jogadas da semana – 5):

- SILVA, Jaime. *5^{as} jogadas da semana – 12*. Olivais Coimbra e o ED Viana (Iniciados Masc. A). 15 abr. 2007. (0,05s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=g5-fp45aANQ>>. Acesso em: 2 jun . 2014.

- SILVA, Jaime. *7^{as} Jogadas da semana – 5*. Olivais Coimbra e o Montijo (Juniors B Masc.). 13 maio 2007. (0, 08 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=44gSbt_ofBk>. Acesso em: 2 jun . 2014.

Neste vídeo tem imagens sobre diferentes formas de fazer a bandeja no momento de atacar a cestas: (Palavras-chave: Entrenamiento baloncesto; Entradas a canasta; finalizaciones a canasta)

- ENTRENAMIENTO baloncesto: Entradas a canasta-Finalizaciones a canasta. 1 nov. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TJpq1LUO8L0>>. Acesso em: 2 jun . 2014.

Dicas

É interessante a intervenção do professor sobre as possibilidades de ação, à medida que o aluno arremessa quando está marcado ou não finaliza quando está livre. Para tanto, a estratégia de parar o jogo e coletivamente realizar a observação e análise das alternativas para agir é válida.

Basquetebol: Plano de Aula 20

Objetivo

- Avaliar o desempenho de jogo (próprio, do colega e da equipe).

Durante as aulas o professor avalia tudo, o tempo todo. Avalia se um aluno está envolvido, interessado; avalia o conhecimento inicial dos estudantes sobre um determinado tema; avalia se a turma está aprendendo; avalia se suas intervenções são pertinentes; avalia... Avaliar é um processo inerente ao ensino.

No entanto, a avaliação não é apenas um assunto do professor. Os alunos também podem e devem avaliar. Particularmente, quando se trata de jogos esportivos, os processos de coavaliação (avaliação aluno-aluno) e autoavaliação são ferramentas poderosas para aprender conceitos táticos e identificar o uso de diferentes habilidades.

No entanto, é fundamental ser coerente nesse processo. A avaliação do desempenho nos jogos esportivos passa por analisar o comportamento no jogo e não das habilidades isoladas (fora do jogo), num circuito, por exemplo. Para realizar essa avaliação, a modalidade pode ser simplificada (menor número de jogadores, mais espaço, etc.), mas não pode ser 'desnaturalizada', tirando a interação entre os adversários que a caracteriza.

Nesta aula os alunos aprenderão sobre o que e como avaliar. Esses conhecimentos podem ser usados de forma permanente, assim, quanto mais cedo eles aprenderem sobre o tema, maior aproveitamento terão das aulas.

As avaliações podem ser realizadas ao 'vivo' ou 'in vitro'. Ao 'vivo' é olhar o jogo no momento que ele acontece, 'in vitro' é fazer a análise com base num vídeo. Sem dúvida, a primeira forma é mais comum, e pode ser usada cotidianamente. No entanto, o registro em vídeo é cada vez mais acessível por conta dos celulares (ou aparelhos similares) que tenham esse recurso. Nesse sentido, é muito interessante dar oportunidade aos alunos de observar seu próprio desempenho nos jogos, através de vídeos. Aprendem muito com a experiência de se autoavaliar.

As avaliações podem estar centradas nas equipes e nos jogadores. Recomenda-se que as avaliações iniciem pela equipe e, num segundo momento, se passe a avaliar os jogadores.

Roda inicial

Apresente o propósito da aula. Explique tudo o que se pode aprender olhando os jogos com atenção. Apresente a Ficha 1 e com ajuda dos próprios alunos, simulando um jogo, explique quais e como devem ser registradas as informações.

Tarefa 1: Coletas das informações.

O trabalho pode iniciar pela Ficha 1. Como se trata de uma aula 'especial' pode ser interessante colocar duas equipes a jogar e os demais alunos a avaliar. Esse formato facilita a orientação dos observadores em relação ao preenchimento da ficha. Também é interessante usar o recurso de 'congelar' durante o jogo em observação para exemplificar cada um dos itens considerados, descritos na ficha.

As equipes observadas devem ser equilibradas e o tempo de jogo suficiente para que o número de acontecimentos permita uma análise consistente do desempenho. A recomendação é que o jogo não dure menos de 4 minutos e, por outro lado, não é necessário que dure muito mais do que 7 minutos. O importante sim é registrar o tempo na ficha para poder fazer comparações posteriormente.

O preenchimento da Ficha pode ser de forma individual ou em duplas. De qualquer forma, depois observar o jogo é importante que os alunos comparem os registros entre eles. Convertendo esse momento numa ótima oportunidade para, novamente, esclarecer dúvidas sobre os critérios de registro.

Superada essa segunda rodada de perguntas e dúvidas, é conveniente observar mais 1 ou 2 jogos para todos se familiarizarem com a observação.

Tarefa 2: Análise das informações

Com os dados em mão, se inicia uma segunda parte da aula, em que o objetivo é ajudar os alunos a interpretar seus registros. A mediação do professor é fundamental para isso.

A Ficha 1 oferece três dados sobre o desempenho no jogo: número de vezes que a equipe consegue a posse da bola, número de finalizações e número de finalizações com êxito (cestas convertidas). Tomando como base essas cifras, se fazem cálculos simples que se convertem em indicadores de desempenho que: a) ajudam analisar o jogo, b) permitem comparar o desempenho de um mesmo grupo em momentos diferentes, c) estabelecer metas orientadoras a serem alcançadas numa aula. Por exemplo: a) Será que finalizar um ataque de cada três, mostra uma equipe que cuida a bola? b) O mês passado esta equipe convertia 1 de cada 5 bolas, hoje é o dobro!; c) Esta equipe finaliza uma vez a cada duas posses de bola, será que dá para melhorar? Vamos buscar, pelo menos, finalizar duas vezes cada três posses de bola, o que vocês acham, conseguem?

Na folha de apoio se encontram informações para as avaliações individuais.

Jogo final

Para concluir a aula, os alunos participam de um jogo 3v3 numa cesta (marcação individual), enquanto colegas registram alguma dimensão do comportamento tático ensinada em aulas anteriores. Na sequência, acedem aos registros de seu desempenho e discutem com seus colegas as possibilidades conseguir melhorar em relação a esse ponto. Imediatamente voltam a jogar com o propósito de alcançar um melhor desempenho na segunda metade da partida. O tempo deve ser equivalente entre a primeira e a segunda parte.

Roda final

Ao final da aula, recolha as impressões dos alunos sobre a implementação dessa forma de avaliação, assim como das informações e, fundamentalmente, das aprendizagens que o processo propicia. Na mesma linha, desafie aos jogadores e equipes a levarem registros de seus desempenhos, procurando melhorá-los durante as aulas. No caso de já estar desenvolvendo o campeonato, segundo sugerido nesta proposta, vários índices de desempenho podem ser incorporados à planilha de resultados dos jogos.

Folha de apoio - Basquetebol: Plano de Aula 20

Outras possibilidades

Após dos alunos terem ganhado confiança no uso do instrumento de registro por equipe, é possível passar à observação do jogador (o que pode acontecer depois de várias aulas trabalhando com avaliações de equipe). A ideia é que, em condições similares as sugeridas para as avaliações da equipe (jogo reduzido, equipes equilibradas, duração do jogo entre 4 e 7 minutos), sejam designadas duplas de observação dentro do mesmo time, de tal forma que enquanto uma metade joga, a outra faz os registros. Depois trocam de papeis para todos serem avaliados.

Do mesmo modo que no caso das equipes, o desempenho dos jogadores pode ser registrado com base no número de eventos como mostra a Ficha 2, mas também podem ser avaliados a partir da frequência que um comportamento específico aparece (ou não) numa determinada situação de jogo, como mostra a Ficha 3. Por exemplo, no caso da última ficha, a escolha pode ser observar se o aluno, depois de receber a bola, e antes de dar continuidade ao jogo, se orienta em relação à tabela. Outro exemplo seria observar se no momento que um atacante recebe a bola, seu marcador direto se encontra posicionado entre ele e a cesta. Em resumo, podem ser avaliadas todas as ações tático-técnicas dos quatro subpapeis.

Particularmente, em relação a Ficha 3, é importante que no momento de escolher os aspectos a serem avaliados se considere, qual é o conteúdo da aula em que acontece a observação, bem como o conhecimento prévio do aluno sobre o tema. Nesse sentido, é fundamental que o observador tenha clareza do que ele tem que registrar, bem como de que o número de itens para serem avaliados seja reduzido (dois ou três no máximo).

Observando as Fichas 2 e 3, fica evidente que ambas oferecem diversas possibilidades de leitura do jogo, enriquecendo o conhecimento sobre o comportamento dos jogadores em quadra. Também, que o critério de observação pode ser adequado ao conteúdo ensinado. Nesse sentido, diversas 'Folhas de apoio', no item 'O que observar', apresentam sugestões de indicadores que ajudam a pensar os critérios de leitura do jogo que podem compor a Ficha 3 e ajudar no processo de ensino.

De olho nos detalhes

Diversas planilhas podem ser montadas na linha do GPAI. O importante é ter clareza do que se pretende/necessita observar.

Para saber mais

Os instrumentos de avaliação TSAP e GPAI são descrito de forma bastante detalhada em González e Fraga (2012).

- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. *Afazeres da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar*. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208p.
- FIGUEIREDO, L. M.; LAGO, C.; FERNÁNDEZ VILLARINO, M. A. Análisis del efecto de un modelo de evaluación recíproca sobre el aprendizaje de los deportes de equipo en el contexto escolar. *Motricidad*. European Journal of Human Movement, v.21, p. 102-122, 2008. Disponível em: <<http://www.revistamotricidad.es/openjs/index.php?journal=motricidad&page=article&op=view&path%5B%5D=188&path%5B%5D=383>>. Acesso em: 10 fev. 2014.

Para se aprofundar sobre *o que e como* avaliar outras dimensões do trabalho desenvolvido no programa consulte o livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo* (2009), particularmente, o capítulo dedicado ao Planejamento do Programa Segundo Tempo (p.237-295). O programa também oferece um vídeo que aborda o tema, o qual está disponível em *You Tube* (Palavras-chave: Tema 08; Planejamento do PST; vídeo).

OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de et al. Planejamento do Programa Segundo Tempo: a intenção é compartilhar conhecimentos, saberes e mudar o jogo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). *Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo: da reflexão a prática*. Maringá: EDUEM, 2009. p. 237-295.

Tema 08: Planejamento do PST. 9 jun 2011. (45 min 8 s) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85MO2TBhPks>>. Acesso em: 26 maio 2014.

Dicas

- Lembre-se, é fundamental que os alunos sejam orientados no processo de avaliação. Não podemos esperar grandes aprendizagens se a única orientação é 'olhe o jogo e comentem'.
- Quando consideramos os distintos tipos de jogos esportivos, é possível observar que os critérios de avaliação se assemelham muito. Conseqüentemente, a experiência de analisar o desempenho de jogo de uma modalidade de invasão, auxilia muito na avaliação do desempenho em outras do mesmo tipo de esporte. É importante aproveitar essa característica.

FICHA 1
TSAP- JOGOS DE INVASÃO: Observação de equipes

Equipe observada _____	Turma: _____
Observador: _____	Data: _____
Duração do jogo: _____	

Orientação: registre o nome dos colegas que compõem as equipes. Colo que os nomes em ordem segundo a marcação individual.

Equipe observada: _____	_____
Equipe adversárias _____	

Orientação: Marque uma cruz em frequência cada vez que a equipe que você observa...

Índices	Frequência	Total
Toma posse da bola		
Finaliza		
Converte/marca ponto		

Fonte: Adaptado de Gréhaigne e Godbout (1998)

FICHA 2

TSAP- JOGOS DE INVASÃO: Observação do jogador

Nome: _____ Turma: _____

Observador: _____ Data: _____

Tempo de jogo observado: _____

Quando a marcação é individual, registre o nome do defensor direto do jogador observado:

Registre a composição das equipes

Companheiros: _____

Outros adversários: _____

Orientação: Observe as ações do jogador e marque uma cruz no quadro que corresponda

Posse da bola

Bolas recebidas (BR)	Bolas conquistadas/recuperadas (BC)	Volume de jogo. BR + BC

Uso de bola

Passes corretos (PA)	Finalizações exitosas (FE)	Bolas perdidas (BP)	Finalizações erradas (FR)
Bolas aproveitadas (PA+FE) =		Bolas não aproveitadas (BP+FR) =	

Orientação: Preencha a célula cinza com as somas dos dados indicados.

Fonte: Adaptado de Richard (2010)

FICHA 3
GPAI - BASQUETEBOL: Observação do jogador

Nome: _____ Turma: _____

Observador: _____ Data: _____

Tempo de jogo observado: _____

Quando a marcação é individual, registre o nome do defensor direto do jogador observado:

Registre a composição das equipes

Companheiros: _____

Outros adversários: _____

Orientação: *Observe as ações do jogador e marque uma cruz no quadro que corresponda*
Crêterios de observação

Tomada de decisão quando se desempenha como atacante com posse de bola (ACPB)

- **Apropriada (DA):** Após de receber a bola fica de frente para a tabela.
- **Inapropriada (DI):** Fica de costas para a tabela. Dá continuidade ao jogo sem orientar-se em relação à cesta.

Execução da habilidade

- **Eficaz (EE):** Usa o pé pivô, dentro das regras.
- **Ineficaz (EI):** Não usa o pé de pivô ou comete violação quando usa.

Toma de decisão (ACPB)		Execução da habilidade (ACPB)	
DA	DI	EE	EI

Fonte: Adaptado de Oslin, Mitchell e Griffin (1998)

REFERÊNCIAS

FIBA. **Regras oficiais de basquetebol 2010**. Disponível em: <http://sge.esumula.com.br/Arquivos/LIVRO_DE_REGRAS.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2014.

GALATTI, Larissa Rafaela. **Pedagogia do esporte**: discutindo o processo de ensino-aprendizagem na modalidade basquetebol. 2002. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física)-Unicamp, 2002.

GRÉHAIGNE, Jean Francis; GODBOUT, Paul. Formative assessment in team sports with a tactical approach. **Journal of Physical Education, Recreation and Dance**, v. 69, n. 1, p. 46-51, 1998.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. **Afazer da educação física na escola**: planejar, ensinar, partilhar. Erechim: Edelbra, 2012.

OSLIN, Judith L.; MITCHELL, Stephen A.; GRIFFIN, Linda L. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): development and preliminar validation. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 17, n. 2, p. 231-243, 1998.

RICHARD, Jean François. Student-involved formative assessment as a cornerstone to the construction of game performance. In: BUTLER, Joy I.; GRIFFIN, Linda L. **More Teaching Games for Understanding**. Champaign: Human Kinetics, 2010, p. 157-169.

FUTEBOL



FUTEBOL

Robson Machado Borges e Leandro Rechenchosky

1. Características da modalidade

O futebol é a modalidade esportiva mais praticada no mundo e está presente de forma intensa na sociedade brasileira. São diversos os meios de comunicação (televisão, rádio, jornal, internet, aplicativo para celular, entre outros) que oferecem, diariamente, uma série de informações a respeito da seleção nacional, dos clubes esportivos e dos campeonatos que disputam. Nesse universo, desde cedo as crianças são incentivadas a torcerem por um determinado clube, geralmente aquele que os pais – ou um deles ao menos – se identificam.

Criado na Inglaterra no ano de 1823, a modalidade foi registrada oficialmente em 1863 em Londres, com a criação do *Football Association* que catalogou as primeiras regras da modalidade (GIULIANOTTI, 2002). Inicialmente o futebol era praticado pela classe elitizada, passando a ser usufruído corporalmente pelas classes populares a partir da Revolução Industrial.

No Brasil surgiu por meio dos colégios jesuítas (SANTOS NETO, 2002), quando em 1894 apareceu o principal propulsor da modalidade no país, o inglês Charles Müller. A partir de então, a modalidade ganhou forças em território nacional, sendo mais tarde – após três títulos mundiais – consolidado popularmente como: ‘Brasil: o país do futebol’.

Devido à popularidade da modalidade, em 1904 foi criada a *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), principal responsável por desenvolver esse esporte no mundo, assim como em regulamentar as regras. Entre as competições que organiza, a Copa do Mundo é o maior evento internacional de uma mesma modalidade, sendo disputada por seleções masculinas a cada quatro anos. Em 2014, na sua 20ª edição, a Copa do Mundo FIFA retorna ao Brasil – uma vez que a primeira foi em 1950 – com a participação de todas as seleções campeãs do mundo. A seleção brasileira é a única que participou de todas as edições desse megaevento, sendo a mais vitoriosa com cinco títulos mundiais.

Em relação ao futebol feminino não ocorre a mesma valorização, sobretudo no Brasil. As mulheres tiveram a sua 1ª Copa do Mundo FIFA somente 61 anos após a primeira edição masculina, sendo realizada em 1991 na China. A 7ª edição será realizada em 2015 no Canadá. As seleções da Alemanha e Japão são as

maiores vencedoras com dois títulos cada, enquanto que o melhor resultado das brasileiras foi um vice-campeonato na Copa do Mundo da China, em 2007. Por outro lado, a brasileira Marta foi considerada por cinco anos consecutivos (2006 – 2010) a melhor jogadora do mundo.

Essa modalidade se caracteriza por ser um ‘esporte coletivo’, uma vez que é disputado em equipe. No que se refere à relação de oposição com o adversário, é considerado um ‘esporte com interação’, pois as ações de uma equipe estão vinculadas ao oponente. Sobre o tipo de esporte, faz parte do grupo das ‘modalidades de invasão’, juntamente com o basquetebol e o polo aquático, por exemplo. Pode parecer estranho o futebol fazer parte do mesmo conjunto do polo aquático, mas quando se observa a lógica de funcionamento e o objetivo das modalidades – que é invadir o espaço defendido pelo adversário para colocar a bola na meta –, compreende-se que os esportes são da ‘mesma família’, apesar de um ser disputado na grama e com os pés e outro na água e com as mãos.

Essa modalidade se caracteriza pela necessidade permanente de tomar decisões, em função das situações que surgem nas partidas. Logo, o jogador precisa processar a informação de forma rápida, não bastando ao praticante saber executar perfeitamente os gestos técnicos, se não souber optar pela melhor alternativa. Assim, para que uma ação no futebol seja bem sucedida, o jogador necessita perceber e analisar a situação de jogo corretamente (posicionamento dos companheiros e adversários, distância até a meta, etc.), escolher mentalmente (‘o que fazer’ – conduzir, passar, driblar, finalizar etc. – e ‘quando fazer’) e resolver motoramente o problema (‘como fazer’, técnica a ser utilizada).

2. Alguns elementos de desempenho esportivos do futebol

O futebol é constituído por diversos elementos do desempenho esportivo. A totalidade desses elementos – uns em maior grau do que outros, dependendo da situação – influenciam na atuação dos jogadores e da equipe, ao passo que determinam os resultados dos jogos. Nesse processo, a capacidade física, o sistema de jogo, a estratégia, as combinações táticas, a capacidade volitiva, a habilidade técnica e a tática individual são os elementos envolvidos.

A técnica no futebol corresponde à forma de executar os movimentos de passes, finalizações, cabeceios, entre outros. O passe com a parte interna do pé é o gesto motor mais utilizado em um jogo, não sendo o único. Lançamentos com o peito do pé são comuns, ao contrário de chutes de ‘três dedos’ ou ‘trivela’, que são menos usuais.

Dos elementos, a tática individual precisa ser a dimensão central do ensino, uma vez que – costumeiramente – as dificuldades de atuação dos alunos se vinculam a ela. Nesse elemento, há a necessidade de optar uma entre as diversas alternativas, levando em consideração todo o contexto (adversários, companheiros, espaço de jogo, local da bola, etc.).

As combinações táticas ocorrem constantemente nesse esporte. O *overlap*, passar e seguir e o cruzamento no ‘segundo pau’ são exemplos desse elemento do desempenho esportivo.

O sistema de jogo mais utilizado no futebol é o 4:4:2, apesar de não ser único. Atualmente, nota-se a utilização dos: 3:5:2, 4:3:3 e 4:3:2:1, havendo outras variações que são possíveis alterando o posicionamento de apenas um jogador. Apesar de a imprensa futebolística nacional pouco comentar, diversas equipes

utilizam um sistema de jogo para atacar e outro para defender. Por exemplo, quando a equipe está no ataque é usado o 4:3:3, no momento em que perde a posse da bola, dois atacantes recuam compondo a marcação no sistema 4:3:2:1.

As estratégias utilizadas no futebol são as mais diversas, de acordo com o objetivo daquela partida ou da fase do campeonato. Nesse sentido, utilizar três volantes quando se joga 'fora de casa'; usar atacantes rápidos para jogar no contra-ataque; diminuir o número de volantes e aumentar a quantidade de meias ou atacantes quando se joga 'em casa', são exemplos de definições estratégicas no futebol.

Em relação ao elemento capacidade física, o futebol demanda resistência, força, velocidade, flexibilidade, entre outros. Essas valências fazem parte da capacidade condicional dos jogadores para desempenhar suas funções durante o jogo.

Outro importante elemento corresponde à capacidade volitiva. Trata-se da situação psicológica do jogador durante a partida – ou mesmo antes e depois dela. Nesse sentido, é possível observar se o participante: fica nervoso, está envolvido com o jogo, sente medo ou ansiedade, mantém-se concentrado, etc.

3. Mapa de conhecimentos

A descrição do mapa está organizada com base nos conhecimentos táticos da modalidade, em etapas de complexidade crescente. Particularmente, dentro dos esportes de invasão, uma das descrições mais ricas é a que apresenta os quatro subpapelis que os jogadores desempenham durante o jogo: atacante com posse de bola (ACPB), atacante sem posse de bola (ASPB), defensor do atacante com posse de bola (DACPB) e defensor do atacante sem posse de bola (DASPB). A utilização dessa descrição ganha sentido, no momento em que se compreende que as ações dos jogadores durante os esportes de invasão, são distintas e mudam constantemente em função da alternância da posse da bola.

Atenção! Um aspecto importante, diz respeito a descrição dos planos de aulas neste livro. Por uma questão de espaço, não é possível apresentar os 20 planos de aulas criados para a modalidade futebol. Desse modo, 10 estão contemplados nesse material (identificados no mapa que segue pela sigla MI= Material Impresso) e os outros 10, identificados no mapa com a sigla DR= Disponível na Rede, estão num livro eletrônico, no site: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/segundo-tempo-na-escola>>.

Quadro 1: Mapa de conhecimentos

Problemas táticos	I	II	III	IV	V
Atacar/Fazer Gol					
Manter a posse da bola	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como ACPB. • Observar a situação de jogo antes de agir. [Plano: 1] - MI [Plano: 2] - DR • Orientar-se à meta adversária quando receber a bola. [Plano: 3] - MI [Plano: 4] - DR • Proteger a bola. • Progredir com a equipe para o ataque. • Procurar jogar com os companheiros. [Plano: 5] - MI [Plano: 6] - DR • Passar ao companheiro em melhores condições. [Plano: 7] - MI [Plano: 8] - DR • Tipos de passe: lado de pé (chapa), peito de pé, 'três dedos/trivela', lançamento 'gancho/cavadinha', 'letra', calcanhar. <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como ASPB • Orientar-se, ser capaz de dispor de campo visual amplo, percebendo seu companheiro com bola e os espaços possíveis para poder utilizá-los em profundidade. 	<p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desmarcar-se para receber a bola (criar linha de passe). • Utilizar fintas para sair da marcação: - Cortes em V e L. - Solicitar a bola. [Plano: 15] - MI 			

Criar espaço para finalizar		<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar a posição do companheiro em relação à linha de impedimento. <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deslocar-se para receber a bola, observando a linha de impedimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinações táticas (CT) elementares ofensivas: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Overlap</i>* • CT básicas: <ul style="list-style-type: none"> - Passar e seguir 	<ul style="list-style-type: none"> • CT complexas: <ul style="list-style-type: none"> - Encadeamento de combinações táticas básicas. 	
Usar o espaço para atacar			<p>ASPB: Realizar Infiltrações em diagonal;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de transição: <ul style="list-style-type: none"> contra-ataque 	
Atacar a meta	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizar quando estiver em condições favoráveis. <p>[Plano: 9] - MI [Plano: 10] - DR</p> <p>• Tipos de finalização:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chute com peito do pé - Chute com lado do pé - Chute com o bico do pé 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situação de 1x1: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar dribles: (ultrapassar o adversário com ações de finta). - Ameaçar finalizar para abrir espaço para o chute. 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizações especiais: <ul style="list-style-type: none"> - Gancho/cavadinha - Toque de 'letra' 		
Defender/Evitar o gol					
Defender a meta	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como DACPB • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. <p>[Plano: 11] - DR [Plano: 12] - MI</p> <p>DASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como DASPB • Responsabilizar-se pelo adversário direto (não seguir a bola). <p>[Plano: 13] - MI [Plano: 14] - MI</p>	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regular a distância sobre o atacante direto em função da meta. <p>- Pressionar [Plano: 16] - DR</p> <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilizar-se pelo adversário direto (mas 'de olho' no atacante com posse de bola). <i>Plano:</i> 	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlar o adversário sobre a perna de chute. <p>• Realizar a cobertura a um companheiro</p>		

Defender o espaço			<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcação individual: <ul style="list-style-type: none"> - Dobrar marcação <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • CT elementares defensivas: <ul style="list-style-type: none"> - Troca de marcação (os defensores trocam a marcação pelos atacantes) • CT básicas: <ul style="list-style-type: none"> - Realizar a linha de impedimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos. <ul style="list-style-type: none"> - 4:4:2 - 3:5:2 • Retorno defensivo: <ul style="list-style-type: none"> - com pressão (dois defensores em cima do jogador com posse de bola) - sem pressão (marcando atrás da linha da bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogo avançados * Defensivos: <ul style="list-style-type: none"> - Marcação pressão - Marcação meio campo - Marcação mista
Recuperar a posse da bola		<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antecipação ao passe • Intercepção do passe • Pressionar o adversário 			
Reiniciar o jogo					
Tiro inicial	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimento • Contravenções/Sanções 				
Arremesso lateral	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimento • Contravenções/Sanções 				
Tiro de meta	<ul style="list-style-type: none"> • Arremesso de meta: <ul style="list-style-type: none"> - Momento da bola em jogo • Procedimento • Contravenções/Sanções 				
Bola ao chão	<ul style="list-style-type: none"> • Situações de bola ao chão • Circunstâncias especiais • Procedimento • Contravenções/Sanções 				
Tiro livre direto		<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre direto: <ul style="list-style-type: none"> - Critérios de definição • Procedimento • Contravenções/Sanções 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais: <ul style="list-style-type: none"> - Jogadas de bola parada nas cobranças de tiro livre direto 		

Tiro livre indireto		<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto: - Critérios de definição • Procedimento • Contravenções/Sanções 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais: - Jogadas de bola parada nas cobranças de tiro livre indireto 		
Tiro de canto			<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais: - Jogadas de bola parada do tiro de canto. 		
Tiro penal		<ul style="list-style-type: none"> • Tiro penal: - Critérios de definição de um tiro penal • Procedimento • Contravenções/Sanções 	<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamento dos atletas no tiro penal 		
Impedimento		<ul style="list-style-type: none"> • Infração • Não infração 			
Outras regras					
Bola	<ul style="list-style-type: none"> • Não tocar a bola com as mãos e braço/antebraço (exceto o goleiro). 				
Área de meta	<ul style="list-style-type: none"> • Função 				
Área penal	<ul style="list-style-type: none"> • Momento da bola em jogo • Função 				
Área de canto	<ul style="list-style-type: none"> • Função 				
Adversário	<ul style="list-style-type: none"> • Limites de contato com o adversário 		<ul style="list-style-type: none"> • Punições: - Advertência - Expulsão 		
Companheiros	<ul style="list-style-type: none"> • Goleiros 				
Espaço de jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Restrições em espaços em função da situação 				

* *Overlap* é um termo utilizado no futebol, para uma jogada em que o jogador passa a bola para outro jogador da mesma equipe situado próximo a linha lateral e corre, passando pelo companheiro que recebeu a bola, em direção a linha de fundo ou a meta adversária para receber a bola.

Aulas: Inclusão [Plano: 17] – DR; Gênero [Plano: 18] - DR; Conceitual [Plano: 19] – DR. Avaliação [Plano: 20] – MI.

Fonte: Os Autores.

4. Orientações didáticas

Para auxiliar no desenvolvimento das aulas, acrescentamos aqui algumas sugestões didáticas em relação às apresentadas no início do livro. Não se esqueça de voltar a ler aquelas orientações sempre que for planejar seu trabalho.

- A função de técnico/substituto por equipe é extremamente enriquecedora ao aluno. Durante um pequeno período ele tem a função de observar seus colegas, buscando perceber pontos falhos que limitam o desempenho do aluno e prejudicam sua equipe. Posteriormente, poderá instruir seus companheiros. Nesse processo, é interessante a contribuição do professor nas primeiras vezes.
- É importante que todos os alunos participem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém 'de fora'.
- As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.
- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.
- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.
- É importante o conhecimento das regras da modalidade. Elas estão disponíveis no site:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL. Disponível em: <www.cbf.com.br>. Acesso em 2 jun. 2014.

5. Espaço e materiais

Para a realização das aulas, recomendamos utilizar o campo de futebol de forma que todos os alunos participem das tarefas ao mesmo tempo. Para tanto, propomos jogos com estrutura funcional reduzida (4v4 ou 5v5, dependendo do número de alunos na turma). Por exemplo, se houver 32 alunos na turma, a quadra será dividida em 4 quadrantes, havendo 4 jogos simultâneos, disputado por um total de 8 equipes. O tamanho do espaço dependerá do número de alunos que estiverem na aula no dia. Para um espaço que ocorrerá o jogo 5v5, propomos a utilização de um retângulo de 25 m x 12 m.

Os materiais necessários para as aulas constam na parte que segue (a quantidade dependerá de cada aula): bolas de futebol; jalecos; cones; bambolês; garrafas pet (2 l); cordas.

6. O campeonato da modalidade

Para início do campeonato é preciso organizar as equipes. Como forma de divisão, entre tantas existentes que buscam o equilíbrio, sugerimos que a turma escolha três alunos para separar os 'times', de modo que eles fiquem equilibrados, pois ao final da separação haverá um sorteio para definir em quais equipes os três jogadores que fizeram a divisão serão participantes.

O número de jogadores em cada equipe poderá ser 8, 9,10 ou 11. O grupo deverá definir quem serão os jogadores, os assessores de imprensa (noticiar o evento, divulgar resultados, etc.), os árbitros, os auxiliares de arbitragem, os técnicos, os assistentes, os secretários (registro dos resultados, dos gols, cartões, etc.) e os fotógrafos.

O sistema de disputa poderá ser realizado de forma que as três equipes joguem entre si, em turno e retorno. Com isso, sempre duas turmas se enfrentam (exemplo: Turma A x Turma B), com outra turma responsável pela organização e execução (Turma C). A vitória vale 3 pontos, empate 2 e derrota 1 ponto.

Em cada aula haverá um jogo, assim serão necessárias seis aulas. Dependendo da disponibilidade, outra opção é fazer um dia todo de festival, nesse caso todos os jogos seriam na mesma data. No entanto, pela questão de identificação e pertencimento que surge no campeonato – principalmente –, sugerimos que o torneio em um dia único seja a última opção. Sugerimos que os alunos sejam convidados a participar da construção dos critérios de desempate.

REFERÊNCIAS

GIULIANOTTI, Richard. **Sociologia do futebol**: dimensões históricas e socioculturais do esporte de multidões. São Paulo: Nova Alexandria, 2002.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.

SANTOS NETO, José Morais do. **Visão do jogo**: primórdios do futebol no Brasil. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

Futebol: Plano de Aula 01**Problema tático**

Manter a posse da bola

Objetivo

Observar a situação de jogo antes de agir

Roda inicial

O futebol é um esporte em que é preciso tomar de decisões constantemente. Para escolher a melhor ação é necessário observar a situação de jogo antes de agir. Com base nesse entendimento, conversar com os alunos sobre a lógica de funcionamento do futebol, no que se refere à necessidade de ler o contexto do jogo antes de decidir o que fazer. Explicar que analisar o cenário de cada momento do jogo é fundamental para o sucesso da ação.

1. Primeiros movimentos

Na metade do campo de futebol, cada aluno se deslocará conduzindo uma bola de futebol. Ao sinal do professor (silvo de apito ou palmas) o aluno deve deixar a sua bola no local onde se encontra e procurar a bola de outro colega para continuar imediatamente a condução. Na sequência, ao novo sinal do professor, o aluno deve trocar passe com outro colega e continuar a condução.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (minicampo de 22 m x 11 m, aproximadamente) com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

Resposta (R): Olhar e perceber a situação do jogo antes de decidir 'o que' e 'como' fazer.

P: É importante observar a situação do jogo antes de tomar uma decisão e realizar uma ação? Por quê?

R: Sim. Porque as posições dos companheiros e adversários têm influência na ação.

P: Algumas vezes durante o jogo havia companheiro livre e a bola foi passada para quem estava marcado. Será que a situação foi observada?

R: Acho que não. Se tivesse observado tinha visto o companheiro livre.

P: Normalmente, todos observavam antes de agir?

R: Não. Muitas vezes tomamos as decisões sem ler a situação do jogo.

P: Vamos voltar a jogar e tentar observar melhor antes de agir?

R: Sim. Vamos tentar observar antes executar as ações.

4. Tarefa(s)

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Receber a bola na linha de fundo da meta adversária.

Descrição: O jogo ocorre num espaço reduzido (minicampo de 22 m x 11 m, aproximadamente). Será realizado um jogo em que a equipe com posse da bola tentará que um atacante receba a bola na linha de fundo de meta adversária. Cada 'recebimento' na linha de fundo de meta adversária, contará 1 ponto.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.
- Os jogadores não podem permanecer nas 'áreas especiais' esperando o passe, por mais de 4 segundos.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é poder observar se os alunos avançaram. Antes de iniciar é importante induzi-los a redobram a atenção no intento de observar antes de agir.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a necessidade de observar antes de agir, apontando as vantagens que se têm com essa ação. Apontar, brevemente, as várias possibilidades que surgem para o atacante com posse de bola, quando o mesmo observa antes de agir (o que muitas vezes acontece em milésimos de segundos). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância e a necessidade de ler a situação de jogo antes de atuar.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 01**Variações para os primeiros movimentos**

Durante esses jogos são apresentadas as primeiras informações a respeito das regras sobre o contato do jogador com a bola e entre os próprios jogadores. Sem exigir sua estrita observação, é importante o aluno entender as características particulares da modalidade (ver Lembrando regras).

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

É importante experimentar o contato com a bola, utilizando ambas as pernas. A ideia é obter recurso de chute com os pés, pelo menos para os movimentos mais simples.

Outra(s) tarefa(s)

A turma será dividida em duas equipes. Cada equipe receberá o número de bolas correspondente à metade do número de alunos. O objetivo é colocar o maior número de bolas na área de gol da equipe adversária (paradas dentro do espaço). Não é permitido entrar na área, tampouco tirar as bolas postas pelos oponentes. Os integrantes com posse de bola não podem se deslocar conduzindo-a. Os jogadores defensores poderão 'roubar' a bola do adversário, de acordo com as regras do futebol. Quem conseguir colocar o maior número de bolas na área de gol do oponente vencerá. Não é permitido tocar na bola com os membros superiores.

O que observar

O aluno-técnico observará se os companheiros buscam observar a situação de jogo antes de agir. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola e a não marcação de gols, vinculam-se com o fato de não observar antes de agir.

Lembrando regras

As faltas e condutas antiesportivas serão sancionadas da seguinte maneira:

Tiro livre direto: Será concedido um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes seis (06) faltas de uma maneira que o árbitro considere imprudente, temerária ou com o uso de uma força excessiva:

- dar ou tentar dar um pontapé em um adversário;
- dar ou tentar dar uma rasteira em um adversário;
- saltar sobre um adversário;
- trancar a um adversário;
- agredir ou tentar agredir a um adversário;
- empurrar a um adversário.

Será concedido assim mesmo um tiro livre direto a equipe adversária se um jogador comete uma das seguintes quatro (04) faltas:

- dar um pontapé no adversário antes de tocar a bola;
- agarrar a um adversário;

- cuspir em um adversário;
- tocar a bola com as mãos deliberadamente (exceto o goleiro dentro de sua própria área penal).

O tiro livre direto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

Tiro livre indireto: Será concedido um tiro livre indireto à equipe adversária se um goleiro comete uma das seguintes cinco faltas dentro de sua própria área penal:

- tardar mais de seis segundos em por a bola em jogo depois de havê-la controlada com suas mãos.
- voltar a tocar a bola com as mãos depois de havê-la posto em jogo e sem que qualquer outro jogador a tenha tocado;
- tocar a bola com as mãos depois que um jogador de sua equipe a tenha cedido com o pé;
- tocar a bola com as mãos depois de tê-la recebido diretamente de um arremesso lateral lançado por um companheiro;
- perder tempo.

Será concedido assim mesmo um tiro livre indireto à equipe adversária se um jogador, na opinião do árbitro:

- joga de forma perigosa;
- obstruir o avanço de um adversário;
- impede que o goleiro possa jogar a bola com as mãos;
- cometer qualquer outra falta que não tenha sido anteriormente mencionada na Regra 12, pela qual o jogo seja interrompido para advertir ou expulsar a um jogador.

O tiro livre indireto será lançado desde o lugar onde se cometeu a falta.

De olho nos detalhes

É importante que os alunos adquiram o hábito de 'levantar a cabeça' rapidamente logo que dominar a bola, visando agilizar o processo de observação. De acordo com a evolução dos alunos, é pertinente orientá-los a iniciar a observação antes de receber a bola.

Para saber mais

É importante o conhecimento das regras da modalidade. Elas estão disponíveis em:

- FUTEBOL: regras oficiais. Disponível em: <http://www.portalbrasil.net/regras_do_futebol.htm>. Acesso em: 2 jun. 2014.

Dicas

- Na tarefa dos 'primeiros movimentos' é interessante que os alunos conduzam a bola com diferentes partes do pé: parte interna, peito do pé, parte externa...
- É importante que todos os alunos joguem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém 'de fora'.

Futebol: Plano de Aula 03**Problema tático**

Manter a posse da bola

Objetivo

Orientar-se à meta adversária quando receber a bola

Roda inicial

Para onde 'virar' o corpo quando receber a bola? Por quê? Essas perguntas são uma boa forma iniciar a conversa com os alunos sobre a necessidade de se orientar para a meta adversária, para ter um campo visual amplo do jogo e transmitir uma situação de 'perigo' ao adversário.

1. Primeiros movimentos

Os alunos em duplas, exceto três que serão os ladrões de bola, deslocar-se-ão pelo campo de jogo (30 m x 15 m, aproximadamente) executando passes, tentando evitar que os três ladrões roubem a bola da dupla. Caso um dos três ladrões interceptar o passe, o jogador que executou o passe trocará de função com o ladrão. Os jogadores e as bolas não poderão permanecer parados.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (minicampo de 22 m x 11 m, aproximadamente) com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

Resposta (R): Observar antes de agir e orientar-se à meta.

P: Deve-se manter meu corpo 'virado' para onde quando se recebe a bola? Por quê?

R: Para a meta adversária. Para ter uma visão ampla do campo e

P: Vamos jogar visando se orientar à meta adversária?

R: Vamos. Sim, ficaremos atentos ao objetivo.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v3 ou 3v2 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo (22 m x 11 m, aproximadamente) com a presença de um goleiro. A equipe que estiver atacando terá superioridade de 1 jogador, sendo que as equipes atacam alternadamente. Um atacante, obrigatoriamente, deverá estar à frente da linha tracejada, que será demarcada a 5 m da linha de fundo, conforme a figura (com isso, fica reforçada a necessidade de orientação ao objetivo).

Condições:

- Primeiramente, uma equipe atacará 5 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas.
- O jogador com a bola, poderá finalizar de qualquer local da quadra.
- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.
- A necessidade de um atacante, obrigatoriamente, permanecer à frente da linha tracejada, não significa que precisa ser o mesmo jogador todo o tempo. Os alunos podem entrar e sair da área demarcada, desde que sempre fique um no local.

5. Jogo final

Ocorrerá o jogo igual ao inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos sobre os aspectos trabalhados durante a aula. É conveniente enfatizar que os alunos busquem ficar de frente para a meta, antes de dar continuidade ao jogo.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

No encerramento da aula, dialogar sobre a importância do assunto desenvolvido, apontando as vantagens dessa ação e o quanto pode qualificar o desempenho dos alunos. Mencionar, brevemente, as oportunidades que podem ser aproveitadas e/ou a preocupação gerada à equipe adversária, quando o atacante com posse de bola se orienta ao objetivo. Trata-se dos alunos compreenderem a importância do conteúdo da aula. Para isso, solicite que 'professores voluntários' expliquem o tema. Ao observar equívocos nas explicações dos alunos, é necessário valorizar o esforço e conduzir a reflexão do grupo à elaboração adequada do conceito tático.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 03**Variações para os primeiros movimentos**

A turma será dividida em duas equipes, que terão como objetivo acertar a bola em 15 cones espalhados num espaço de jogo de 25 m x 15 m. O cone que for acertado com a bola deverá ser retirado do campo pela equipe que efetuou o chute. Quem acertar o maior número de cones vencerá. Não é permitido mais do que 3 toques na bola.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

- Se os alunos apresentarem dificuldades em virar o corpo em direção à meta após receber a bola, poderá se acrescentar a seguinte regra: cobrar-se-á um tiro livre indireto quando o jogador passar a bola sem orientar-se, primeiramente, à meta adversária.
- Além de cobrar falta quando não se realiza a ação, poderá ser incluída pontuação para cada momento em que os alunos se orientarem à meta adversária quando receberem a bola, visando à incorporação da intenção tática de orientação corporal.

Outra(s) tarefa(s)

Um jogo 4v4, com objetivo de acertar os cones (ou garrafas pet 2l) da equipe adversária. A equipe com posse da bola deve realizar passes até encontrar uma situação clara para atingir os alvos adversários (quatro ou cinco). Enquanto isso a equipe da defesa procura evitar o lançamento e conseguir a posse da bola para passar ao ataque. Os alvos devem ficar na linha do fundo da quadra, atrás de uma linha a qual não pode ser ultrapassada (a distância da linha em relação aos alvos pode variar em função do nível dos grupos, ainda assim, é recomendável que nos primeiros jogos não seja superior a três metros).

Condições:

- não é permitido conduzir bola.
- após do gol se reinicia com um lateral.

O que observar

O aluno-técnico observará se os jogadores de sua equipe, ficam de frente para a meta adversária antes de passarem a bola. A ideia é perceber o quanto a *não* realização dessa intenção tática, tem relação com a perda da posse da bola e com a falta de gols marcados.

De olho nos detalhes

É interessante orientar o aluno para que ao dominar a bola, traga- para frente do seu corpo, mantendo-a próxima ao corpo. Essa ação permite que ele fique de frente para o objetivo e mantenha o contato com a bola, o que facilita sua observação.

Dicas

- É interessante que os professores realizem intervenções induzindo o posicionando dos alunos à meta adversária. Por exemplo, ao constatar que a meta adversária estava desprotegida e o jogador não percebeu essa situação por não ter 'virado' o corpo para observar, é pertinente parar o jogo para chamar atenção dos alunos.
- O tamanho do espaço do campo de jogo poderá aumentar em função da idade e das capacidades físicas da turma.

Futebol: Plano de Aula 05

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivo

Procurar jogar com os companheiros

Roda inicial

Em uma turma iniciante no futebol, é habitual que os participantes, ao receber a bola, conduzam-na tentando driblar todos que surgem no caminho até a meta adversária. Será que essa opção é a mais adequada? A possibilidade de sucesso é grande ou pequena? Será que conseguirá êxito com essa atitude quando enfrentar outros jogadores de outras turmas? Será que terá sucesso no momento em que o nível de desempenho dos participantes ficar mais próximo, com o aumento da idade? Entendendo que é necessário procurar jogar com os companheiros (pela própria característica da lógica interna da modalidade), converse com os alunos sobre esse tema. Explique que o trabalho em equipe é importante no futebol e a troca de passes é essencial.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos, um aluno será o 'tigre' e deverá ficar no centro do círculo. Os demais deverão trocar passes com a bola de futebol, sem que o 'tigre' toque na bola. Quando o 'tigre' tocar na bola, ele trocará de função com o jogador que executou o passe. Serão permitidos, no máximo, três toques na bola.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Em um jogo de futebol é possível 'fazer tudo' sozinho?

Resposta (R): Não tem como ganhar sozinho.

P: O que é preciso fazer para não perder a bola?

R: É preciso jogar com os companheiros.

P: Por que essa ação é importante?

R: Se não passar a bola tem mais chance de perdê-la e proporcionar o contra-ataque.

P: Vamos voltar a jogar procurando ajuda dos colegas da equipe?

R: Sim. Vamos tentar trabalhar em equipe.

4. Tarefa(s)

Participantes: Metade da turma versus outra metade.

Objetivo do jogo: Fazer com que a bola passe de um lado a outro do campo (percorra as duas metades) por cinco vezes, sem interceptação do adversário.

Descrição: A turma será dividida nas equipes A e B, que se enfrentarão num campo reduzido (40 m x 20 m, aproximadamente), o qual estará dividido em duas partes do mesmo tamanho. Metade dos alunos das equipes A e B somente poderão atuar em uma das metades do campo, enquanto a outra metade dos jogadores das duas equipes atuará apenas no outro lado.

Condições:

- O toques realizados entre os jogadores que estão no mesmo lado do campo não recebem pontuação.
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

5. Jogo final

Realizar-se-á um jogo idêntico ao inicial. O objetivo é averiguar se os alunos melhoraram seu desempenho, após a conscientização tática e a tarefa central da aula. É relevante induzir os alunos a procurar jogar com os companheiros.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, conversar sobre a importância de procurar jogar com os companheiros, apontando as vantagens que se têm com essa ação (a decisão de passar a bola para os companheiros é fundamental para manter a posse da mesma). Por fim, motivar os alunos para o próximo encontro, mencionando que o aprendizado desse dia será utilizado na próxima aula.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 05

Variações para os primeiros movimentos

Durante esses jogos os alunos começam a ter contato com o funcionamento da modalidade. Contatos com o adversário e necessidade de colaboração com os companheiros são exemplos de assuntos pertinentes, desde o início do aprendizado.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo dos 10 passes: 5v5. Num espaço limitado, os jogadores de uma equipe tentam fazer dez passes consecutivos, sem que a bola seja interceptada pelos jogadores adversários. A cada dez passes consecutivos, a equipe marca um ponto. Sempre que uma equipe marca ponto, a bola é repostada em jogo pela equipe adversária na lateral do campo. Sempre que uma equipe perde a posse da bola, por interceptação do oponente, 'mau passe' ou 'má recepção', a contagem de passes é anulada e a equipe passa à situação de defesa. Não é permitido o drible. A bola é repostada em jogo no local onde saiu, pela equipe contrária à que a tocou, por último. Qualquer infração às regras é sancionada com a marcação de uma falta e o jogo recomeça com posse de bola da equipe adversária à que cometeu a violação, no local da infração. A equipe que tem a posse da bola e sofre falta, mantém o número de passes obtidos até esse momento, continuando a contagem.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar quantos passes sua equipe consegue dar sem perder a posse da bola. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola se vincula com o fato de não passar a bola para os jogadores da equipe.

Lembrando regras

No futebol, com objetivo de manter a posse da bola, é muito comum passá-la para o goleiro da sua equipe. Nessa situação é importante conhecer algumas regras a respeito do recuo para o goleiro. Um vídeo que explica essa situação está apresentado a seguir, em

Para saber mais.

Uma demonstração de jogadores procurando jogar com os companheiros, pode ser visto em: (Palavras-chave: Troca de passes seleção brasileira 70).

- TROCA de passes seleção brasileira 70. 22 out. 2011. (0,33 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NoPVJtsm7f0>>. Acesso em: 2 jun. 2014.

Vídeo explicativo sobre a regra do recuo para o goleiro:

- SENHOR Apito: Recuo de bola. 16 nov. 2009. (2 min 40 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=XXa4XBc8tbc>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Um exemplo de jogadores procurando jogar com os companheiros no futebol, pode ser visto no seguinte vídeo:

- QUASE 2 minutos de troca de passes... 25 fev. 2012. (2 min 05 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=dRfbbpMN7RQ>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- No momento 4 da aula, é interessante incentivar a realização de passes entre os jogadores que estão no mesmo lado do campo, como forma de manutenção da posse da bola e uma melhor oportunidade de passar aos companheiros do outro lado. Havendo um grande número de alunos, é interessante utilizar duas bolas ao mesmo tempo.

- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.

Futebol: Plano de Aula 07

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivo

Passar ao companheiro em melhores condições

Roda inicial

O futebol impõe aos participantes uma série de desafios cognitivos complexos que precisam ser vencidos para se chegar a decisão mais adequada. Conseguir selecionar o companheiro em melhores condições para passar a bola é uma ação difícil, que precisa ser realizada de forma rápida, sendo estritamente necessária. Com base nesse apontamento, dialogar com os alunos sobre as vantagens de passar ao colega em melhores condições. Explicar que essa ação possibilita vantagens como a manutenção da posse de bola e a possibilidade de finalização.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, um aluno jogará a bola para o alto e se deslocará para um local da quadra diferente do que estava e o outro tentará dominá-la quando estiver retornando ao solo. Após dominar, o aluno executa um passe para o colega que domina a bola e joga para o alto novamente. Ao sinal do professor, os alunos trocam de função.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Consegue-se marcar o gol sem passar a bola para os colegas?

Resposta (R): Não. É muito difícil acontecer.

P: O que é preciso fazer?

R: É preciso jogar a bola para os colegas da equipe.

P: Para qual companheiro se deve passar a bola?

R: Para o que estiver em melhores condições.

P: Como identificar quem está em melhores condições?

R: É preciso verificar quem está livre, preferencialmente próximo à meta, ou se deslocando em direção a ela.

4. Tarefa

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 2 (curingas em posição fixa)

Objetivo do jogo: Marcar o gol.

Descrição: O jogo ocorre num minicampo (22 m x 11 m, aproximadamente), no qual é preciso marcar o gol em uma meta de 4 m de largura, havendo goleiro. Haverá dois jogadores curingas que atuarão para a equipe que estiver no ataque, no entanto, eles não poderão sair de um local determinado por uma circunferência de 1m, no qual os outros jogadores não poderão entrar (Figura 1).

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.
- O goleiro poderá se afastar da linha da meta que defende, no máximo 1 m.

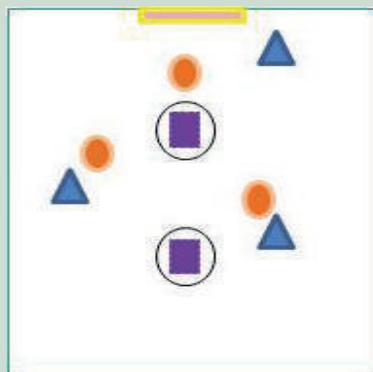


Figura 1: Ataque com apoio de curingas fixos
Fonte: Os autores

Legenda:

- ▲ Atacantes
- Defensores
- ◻ Curingas

5. Jogo final

Com o intento de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho no futebol, ocorrerá o mesmo jogo inicial. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a passar ao companheiro em melhores condições.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, conversar sobre a importância do assunto desenvolvido para a prática do futebol, apontando as vantagens de optar por passar a bola ao companheiro em melhores condições (cria-se uma situação de 'perigo' ao adversário, mantém a posse da bola, etc.). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância do conteúdo da aula, motivando-os para o próximo encontro.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 07**Variações para os primeiros movimentos**

Os alunos ocupam diversos locais da quadra. Com o número de bola correspondendo a metade do número de alunos, os discentes executam um passe para um colega e se deslocam para outro local da quadra, para receber o passe de outro e assim, sucessivamente.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Para ajudar o aluno a passar ao companheiro em melhores condições é interessante utilizar tarefas com superioridade numérica. Pois, essa estrutura de jogo auxilia no desenvolvimento da referida intenção tática.

Outra(s) tarefa(s)

Um jogo 4v3, podendo ser 3v2 (em função do número de alunos na turma), com objetivo do jogo de marcar o gol. O jogo ocorre num espaço reduzido, havendo goleiro. Primeiramente, uma equipe atacará 5 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas. A equipe que estiver atacando terá superioridade numérica de um jogador. O goleiro poderá se afastar da linha da meta que defende, no máximo 1 metro. Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar se o jogador que recebeu a bola era o que estava em melhores condições. O objetivo é perceber em que medida os jogadores procuram o companheiro melhor posicionado.

De olho nos detalhes

Em situações de contra-ataque é interessante orientar a turma a perceber o número de jogadores de sua equipe 'na jogada', em relação ao número de adversários. Pois, em uma situação de superioridade numérica é provável que um companheiro esteja claramente em melhores condições para receber um passe.

Para saber mais

Um exemplo de jogadores procurando passar ao companheiro em melhores condições no futebol, pode ser visto no seguinte vídeo:

- TOP assistências do Futebol Europeu em 2013. 19 dez 2013. (3 min 50 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=dXOwJt8XOCw>>. Acesso em: 2 jun. 2014.

Dicas

- Inserir a normatização de que a cada 3 vezes que o companheiro do atacante com posse de bola receber o móvel tendo 'clara chance de gol', será contabilizado 1 gol.
- Realizar o revezamento dos alunos no papel de coringa e de goleiro.

Futebol: Plano de Aula 09

Problema tático

Criar oportunidade para marcar o gol

Objetivo

Finalizar quando estiver em condições favoráveis

Roda inicial

Conversar com os alunos sobre a lógica de funcionamento do futebol, no que se refere à importância de finalizar quando estiver em condições favoráveis. Ressaltar que, muitas vezes, jogadores finalizam quando estão marcados e não o fazem quando estão livres de marcação. Explicar que o discernimento correto desse momento é decisivo para o sucesso da finalização.

1. Primeiros movimentos

Cada aluno conduzirá uma bola de futebol num espaço reduzido do campo (30 m x 15 m). O objetivo do jogo é chutar a bola do outro colega para fora do espaço de jogo, protegendo a sua, simultaneamente. Não é permitido ficar parado no mesmo local. É necessário ficar atento para não esbarrar com os colegas.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Como fazer para marcar gols?

Resposta (R): É preciso finalizar, chutar na meta.

P: Como saber o momento de finalizar?

(R): Quando estiver sozinho, livre de marcação em um local que consiga chutar com perigo.

P: Quais informações levar em conta para decidir se finaliza ou passa ao companheiro?

R: É preciso analisar: se estiver sozinho livre de marcação ou em local que permita um bom ângulo para o chute é um bom momento para finalizar. Caso contrário, é melhor passar a bola para um companheiro.

P: Vamos jogar e tentar definir no momento adequado?

R: Sim. Voltaremos a jogar atentos para finalizar quando surgir a oportunidade.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 3v3 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Passar a bola ao jogador no centro do círculo.

Descrição: A equipe no ataque passará a bola entre seus jogadores até que eles encontrem o momento adequado de passá-la ao companheiro que está no centro do círculo. A equipe defensora tentará evitar o passe defendendo o espaço em que o receptor se encontra. Os jogadores atacantes devem permanecer em seus quadrantes, limitados pelas linhas perpendiculares e os defensores devem marcar, sem sair do espaço limitado pelos dois círculos concêntricos.

Condições:

- Não é permitido o passe ao jogador do centro, por cima do defensor.
- Não é permitido conduzir a bola com mais de quatro toques.

5. Jogo final

Na tentativa de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho, proponha o mesmo jogo inicial. Lembre-os da importância de finalizar quando estiver em condições favoráveis.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, explanar a respeito da importância do discernimento na hora de decidir finalizar ou não. Os alunos precisam ser convencidos sobre a relevância do conteúdo da aula, acreditando na importância do tema para seu desenvolvimento nos esportes de invasão. Caso contrário, os saberes se perderão com o tempo por não fazer muito sentido aos participantes.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 09

Variações para os primeiros movimentos

Em grupo de 5 (3 atacantes e 2 defensores) espalhados pela quadra, os jogadores tentarão executar 15 passes sem perder a posse da bola. Os defensores tentam pegar a bola. Caso um defensor toque na bola, o jogador que executou o passe trocará de função com o defensor. Não é permitido andar com a bola.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Para ajudar o aluno a finalizar quando estiver em condições favoráveis é interessante utilizar tarefas com superioridade numérica. Pois, essa estrutura de jogo oportuniza o acontecimento de finalização livre de marcação.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo com estrutura reduzida, em que 1 defensor precisa evitar que 2 atacantes acertem a bola em um cone que estará na quadra, dentro de um bambolê. Após terminado tempo, trocam as funções.

O que observar

O aluno-técnico tentará analisar o contexto em que as finalizações estão sendo realizadas. O objetivo é calibrar a situação ideal para finalizar, ou seja, se estiver marcado não finaliza e se estiver livre precisa definir a jogada.

Lembrando regras

Por ocasião das finalizações, alguns chutes saem diretamente pela linha de fundo. Veja a seguir, o que diz a regra sobre o tiro de meta: O tiro de meta é uma forma de reiniciar o jogo. Um gol pode ser anotado diretamente de um tiro de meta, porém somente contra a equipe adversária.

Se concederá um tiro de meta quando:

- a bola tenha ultrapassada em sua totalidade a linha de meta, seja por terra ou pelo ar, depois de haver tocado por último um jogador da equipe atacante, e não tenha marcado um gol conforme a Regra 10.

Procedimento:

- a bola será lançada desde qualquer ponto da área de meta por um jogador da equipe defensora;
- os adversários deverão permanecer fora da área penal até que a bola esteja em jogo;
- o executor do tiro não poderá voltar a jogar a bola até que esta não tenha tocado a outro jogador;
- a bola estará em jogo quando tenha sido lançada diretamente fora da área penal.

Contravenções/Sanções:

Se a bola não for lançada diretamente fora da área penal:

- o tiro de meta será repetido;

Tiro de meta executado por qualquer jogador, exceto o goleiro:

Se a bola está em jogo e o executor do tiro toca pela segunda vez a bola (exceto com as mãos), antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida;

Se a bola está em jogo e o executor do tiro tocá-la intencionalmente com as mãos antes de este ter tocado a outro jogador:

- será concedido tiro livre direto à equipe contrária, desde o lugar onde a falta foi cometida;
- será concedido um tiro penal se a falta foi cometida dentro da área penal do executor.

Tiro de meta lançado pelo goleiro:

Se a bola está em jogo e o goleiro toca pela segunda vez a bola (exceto com suas mãos) antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária desde o lugar onde a falta foi cometida.

Se a bola está em jogo e o goleiro toca intencionalmente a bola com a mão antes que esta tenha tocado a outro jogador:

- será concedido um tiro livre direto à equipe contrária se a falta ocorreu fora da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida;
 - será concedido um tiro livre indireto à equipe contrária se a falta ocorreu dentro da área penal do goleiro, e o tiro será lançado desde o lugar onde a falta foi cometida.
- Para qualquer outra infração à regra o tiro de meta será repetido.

De olho nos detalhes

É necessário que o professor perceba a diferença entre definir uma jogada no momento adequado e marcar o gol. Pois, o jogador pode ter optado corretamente por finalizar e não ter convertido o gol por questões técnicas. Desse modo, é importante que a atenção fique centrada na *escolha* entre finalizar ou não, em determinada situação.

Dicas

- No caso de dificuldades dos alunos em conseguir realizar o passe ao jogador do centro, no momento 4 da aula, há a possibilidade de inserir um jogador na equipe que está atacando, ficando com superioridade numérica de 1 jogador.

Futebol: Plano de Aula 12

Problema tático

Defender a meta

Objetivo

Posicionar-se entre o atacante e a meta

Roda inicial

Iniciar a conversa com os alunos explicando o funcionamento da marcação individual no futebol, orientando-se pela linha imaginária traçada da posição do atacante ao centro da meta. É pertinente solicitar que apontem as dificuldades que tiveram na aula anterior, na tentativa de marcar o atacante direto. Após a exposição das dificuldades, proponha alternativas - de forma conjunta com os alunos - para tais problemas.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos (4, 5, 6 integrantes) os alunos passam a bola e se movimentam pelo campo. A seguir se propõe que, dentro do grupo, se designe um pegador que terá como objetivo tocar o jogador com posse da bola. Esse, deverá passar a bola aos colegas antes de ser alcançado.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que o defensor deve fazer quando o atacante recebe a bola?

Resposta (R): Se posicionar de maneira defensiva, atento ao adversário.

P: Qual é o posicionamento defensivo mais adequado?

R: Ficar em uma linha imaginária entre o atacante e a meta.

P: Em relação a posição do corpo, como o defensor deve se posicionar?

R: Deve flexionar os joelhos e manter o tronco levemente a frente. Também é bom ficar na ‘meia planta’ do pé (parte da frente).

P: Vamos jogar visando se posicionar defensivamente entre o atacante e o gol?

R: Sim. Vamos jogar lembrando do funcionamento da linha imaginária entre o atacante e a meta.

4. Tarefa

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/árbitro.

Objetivo do jogo: Acertar a ‘torre’ do adversário, evitando que o oponente acerte a sua.

Descrição: No espaço de jogo (22 m x 11 m, aproximadamente), a equipe que tiver a posse da bola tentará atingir a ‘torre’ (um cone ou uma garrafa pet) do adversário, que estará dentro da quadra. A torre estará dentro de uma circunferência de 1m na qual nenhum jogador poderá entrar.

Condições:

- Caso o defensor entre na área e evite que a torre seja atendida será a equipe atacante ganhará um ponto.
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

5. Jogo final

Com o intenção de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho no futebol, ocorrerá o mesmo jogo inicial. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a se posicionar entre o atacante direto e a meta.

Roda final

Ao encerrar a aula, é válido o questionamento: será que os alunos compreenderam a importância de se posicionar entre o atacante direto e a meta? O tema da aula pode ser apontado como básico, fundamental para que os alunos consigam ‘se defender’ quando estiverem nas funções de defensores no futebol. Conclua, reafirmando que saber marcar o adversário de forma proficiente, é imprescindível para se ter um bom desempenho nessa modalidade.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 12

Variações para os primeiros movimentos

Em duplas, um de frente para o outro, um aluno será o 'sombra', tendo que se manter a uma distância de 1 metro do colega. No entanto, os deslocamentos devem acontecer de acordo com as orientações do professor (deslocamento lateral, corrida de costas, etc.).

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Ao propor tarefas para a intenção tática 'posicionar-se entre o atacante e a meta', é interessante pensar que os jogadores sem a bola precisam ter uma referência para proteger, um objeto ou local que possam traçar uma linha imaginária até o atacante direto.

Outra(s) tarefa(s)

Em espaços reduzidos, ocorre o enfrentamento 4v4. O jogo consiste em uma equipe tentar acertar a bola em um jogador adversário, que será definido antes do jogo. A equipe sem a bola precisa proteger o jogador. Esse jogador somente poderá ser atingido da altura dos joelhos para baixo.

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber em que medida o êxito dos atacantes adversários se relaciona com o posicionamento errado dos defensores. Para isso, observará se os defensores buscam se posicionar em uma linha imaginária entre o atacante direto e a meta. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola.

Lembrando regras

Durante a realização da marcação, é preciso cuidar para não haver excessos no contato com o oponente. Pois, a regra da modalidade prevê as seguintes 'sanções disciplinares':
Faltas puníveis com uma advertência:

Um jogador será advertido e receberá o cartão amarelo se comete uma das seguinte 07 (sete) faltas:

1. For culpado de conduta antiesportiva;
2. Desaprovar com palavras ou ações as decisões do árbitro;
3. Infringir persistentemente as regras do jogo;
4. Retardar o reinício do jogo;
5. Não respeitar a distância regulamentar em um tiro de canto ou tiro livre;
6. Entrar ou voltar a entrar no campo de jogo sem a permissão do árbitro;
7. Abandonar deliberadamente o campo de jogo sem a permissão do árbitro.

Faltas puníveis com uma expulsão:

Um jogador será expulso e receberá o cartão vermelho se cometer uma das seguintes 07 (sete) faltas:

1. For culpado de jogo brusco grave;
2. For culpado de conduta violenta;
3. Cuspir a um adversário ou em qualquer outra pessoa;
4. Impedir com mão intencionalmente um gol ou malograr uma oportunidade manifesta de um gol (isso não vale para o goleiro dentro de sua própria área penal);
5. Malograr a oportunidade manifesta de marcar um gol de um adversário que se dirige até a meta do jogador mediante uma falta punível com um tiro livre ou penal;
6. Empregar linguagem ofensiva, grosseira e obscena;
7. Receber uma segunda advertência na mesma partida.

De olho nos detalhes

- Aumentar ou diminuir a distância do defensor em relação ao adversário, de acordo com o nível e evolução dos alunos.
- Orientar que a marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

Para saber mais

Um exemplo de êxito do defensor, que se posiciona entre o atacante e a meta, pode ser observado em: (Palavras-chave: Corbari – Marcação)

- DIEGO CORBARI – Marcação. 04 jun 2009. (4 min 13 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=i9Uq87e6F-0>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- Na ausência de um cone, uma garrafa pet de 2 litros, com areia ou terra, pode ser utilizada.
- Não esqueça de parabenizar os alunos pelo esforço, motivando-os para a próxima aula.

Futebol: Plano de Aula 13

Problema tático

Defender a meta

Objetivo

Responsabilizar-se pelo atacante direto

Roda inicial

Ao assistir um jogo de alunos iniciantes no futebol é comum perceber que eles correm atrás da bola, indo onde ela for. Será que essa atitude é a mais adequada que os defensores devem adotar em um jogo de futebol? A partir do entendimento de que não é a melhor conduta, inicie a aula perguntando aos alunos quais ações seriam corretas para os jogadores que estão defendendo. A ideia é chegar à conclusão de que é preciso marcar o atacante direto, acompanhando seus deslocamentos pela quadra e não ficar correndo atrás da bola.

1. Primeiros movimentos

Em grupos de 6 alunos (4 atacantes e dois defensores), os atacantes se deslocam pelo campo executando passes. Os defensores precisam tocar no jogador que estiver com a posse da bola. Quando o atacante é tocado pelo adversário, eles trocam de função. Não é permitido andar com a bola.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Fazer o gol, tendo que marcar o adversário direto quando não estiver com a bola.

P: O que significa responsabilizar-se pelo atacante direto?

R: Significa que um defensor marca constantemente um atacante, procurando impedi-lo de receber a bola, acompanhando-o pela quadra. Dessa forma, não sai correndo atrás da bola.

P: O que é necessário para se ter uma marcação direta bem sucedida?

R: Manter a marcação próxima e constante em um adversário específico e atenção a movimentação tanto do defensor direto, quanto de quem está com a bola.

P: Ocorreu responsabilidade pelo atacante direto no jogo anterior?

R: Não adequadamente. Muitas vezes os atacantes ficavam livres.

4. Tarefa

Participantes: 4v4 ou 3v3 + 1 árbitro/substituto.

Objetivo do jogo: Fazer com que a bola passe pelo 'minigol de 4 entradas'.

Descrição: O jogo consiste nos defensores marcarem dentro de um círculo (não podem sair do círculo), protegendo o 'minigol de 4 entradas'. Opostamente, os atacantes precisam fazer com que a bola passe pelo 'minigol de 4 entradas'. Os atacantes podem entrar no círculo, a fim de receber um passe, mas apenas um de cada vez e, não recebendo a bola, o tempo máximo de permanência no círculo é 3 segundos.

Condições:

- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.
- A marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

5. Jogo final

Nessa parte da aula, realizar-se-á um jogo igual ao inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos na ação de se responsabilizar pelo adversário direto, acompanhando-o em seus deslocamentos.

Condições:

- A marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).
- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, reafirmar a necessidade de se responsabilizar pelo adversário direto apontando o quanto esse conhecimento pode qualificar a participação dos alunos no campeonato e em jogos futuros. Explique que a capacidade de desempenhar a marcação de forma eficiente, qualifica o nível de desempenho dos jogadores.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 13

Variações para os primeiros movimentos

Um pega-pega, em que consiste 3 alunos tentam tocar os colegas que deverão fugir pelo espaço de jogo. Quem for tocado ficará paralisado e somente poderá se deslocar novamente se um colega o salvar, tocando na mão.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Outra(s) tarefa(s)

Dois alunos posicionados dentro de um grande círculo, um será o defensor e o outro tentará receber o passe do terceiro aluno que estará de posse de bola fora do círculo.

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber se os defensores se responsabilizam pelo adversário direto, acompanhando suas trajetórias. O intuito é perceber em que medida o êxito dos atacantes adversários se vincula com o posicionamento errado dos defensores. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola ou acompanhar seus deslocamentos.

Lembrando regras

De olho nos detalhes

Manter contato com o adversário através do toque dos dedos, facilita a identificação do posicionamento do oponente, uma vez que em determinados momentos é necessário olhar para o atacante com posse de bola para visualizar a bola.

Dicas

- No momento 4 da aula, trocar a função dos atacantes e defensores a cada 3 gols marcados ou 2 minutos.

Futebol: Plano de Aula 14**Problema tático**

Defender a meta

Objetivo

Responsabilizar-se pelo atacante direto

Roda inicial

Conversar com os alunos sobre a necessidade de se posicionar adequadamente para defender. Quando um marcador acompanha o atacante, não deixando espaços para sua atuação, a equipe que está no ataque tem dificuldades em marcar gols. Reafirme a importância de não seguir a bola, acompanhando o adversário sem dar liberdade a ele.

1. Primeiros movimentos

A turma será dividida em duas equipes. Cada equipe receberá o número de bolas correspondente a metade do número de alunos. O objetivo é colocar o maior número de bolas na área de gol da equipe adversária (paradas dentro do espaço). Não é permitido entrar na área, tampouco tirar as bolas postas pelos oponentes. Os integrantes com posse de bola podem se deslocar conduzindo-a. Os jogadores defensores poderão 'roubar' a bola do adversário, de acordo com as regras do futebol. Quem conseguir colocar o maior número de bolas na área de gol do oponente vencerá.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é preciso fazer para dificultar que o adversário faça gols?

Resposta (R): É preciso marcar os adversários.

P: O que é necessário para se ter uma marcação direta bem sucedida?

R: É necessário posicionar-se entre o atacante e a meta, manter a marcação próxima e constante e ter atenção ao jogador que está com a bola.

P: É correto correr atrás da bola ou acompanhar os deslocamentos do atacante direto?

R: Acompanhar o atacante direto.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 3v3 + 1 (curinga) + 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Receber a bola atrás da linha-meta adversária.

Descrição: o jogo acontece num minicampo. Marca ponto a equipe que conseguir que um de seus membros receba a bola em cima da linha-meta adversária. O jogador curinga atuará para que tiver a posse da bola (Figura 2). Ele não poderá se deslocar com a bola, tampouco marcar ponto.

Condições:

- trocar o aluno na função de curinga e o árbitro/substituto a cada 3 minutos.
- o jogador que passar a bola e não se movimentar, não poderá receber a bola.
- Os jogadores (exceto o curinga) podem progredir com bola.

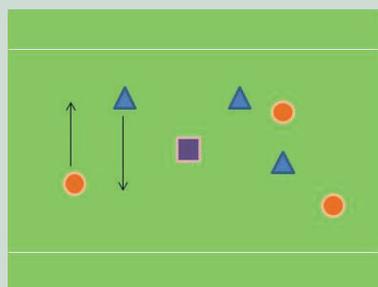


Figura 2: Ataque à linha do oponente
Fonte: Os autores.

Legenda:

- Atacantes
- Defensores
- Curingas
- Sentido em que as equipes atacam

5. Jogo final

Após a conscientização tática e a tarefa central no momento 4 da aula, retorna-se ao mesmo jogo inicial. A ideia é averiguar se os alunos melhoraram seu desempenho, no que tange a se responsabilizar pelo atacante direto.

Condições:

- A marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).

Roda final

Ao final da aula, dialogue sobre a necessidade de cada jogador assumir suas obrigações e executar adequadamente a marcação, para que ocorra o sucesso da equipe quando estiver defendendo. Justifique, que quando essa responsabilidade não ocorre a defesa da equipe fica vulnerável.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 14

Variações para os primeiros movimentos

Alunos distribuídos no espaço de jogo, cada aluno terá que defender um cone. O objetivo do jogo é evitar que o seu cone seja atingido, a medida que é permitido atingir o cone dos colegas. Ganha o aluno que ficar com seu cone em pé por último. Os alunos podem trocar passes e os que tiverem seu cone atingido podem derrubar os outros cones.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo dos 10 passes, com marcação individual.

O que observar

No intuito de perceber em que medida o sucesso dos atacantes adversários se vincula com o posicionamento errado dos defensores, o aluno-técnico tentará observar se os defensores se responsabilizam pelo adversário direto, acompanhando suas trajetórias pela quadra. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola ou acompanhar seus deslocamentos.

De olho nos detalhes

Quando o defensor estiver acompanhando o atacante direto em seus deslocamentos, é importante tentar se manter em uma linha imaginária entre o atacante e o gol.

Para saber mais

Um exemplo de jogadores se responsabilizando pelos atacantes diretos, pode ser observado em: (Palavras-chave: marcação individual). MARCAÇÃO individual. 16 ago. 2013. (0,22 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o9bEAlFBxZ0>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- É interessante a intervenção do professor sobre as possibilidades de ação, à medida que os alunos observam o jogo. A estratégia de parar o jogo e coletivamente realizar a observação e análise das alternativas para agir é válida.

Futebol: Plano de Aula 15**Problema tático**

Manter a posse de bola apoiando o colega

Objetivos

- Movimentar-se procurando criar uma linha de passe
- Utilizar cortes em V e L para sair da marcação

Roda inicial

Convencer os alunos sobre a importância de um determinado assunto é vital para que mobilizem tal saber com o passar do tempo. Com base nesse entendimento, converse com os alunos sobre a importância de se desmarcar para receber a bola, mais precisamente, utilizando cortes em 'L' e em 'V'. Reforçar que quando os cortes são realizados, fica mais simples obter uma desmarcação eficaz.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, os alunos se deslocarão um atrás do outro, cada um conduzindo uma bola. O aluno da frente deverá realizar mudanças de direção de forma 'brusca' e o de trás deverá segui-lo. Ao sinal do professor os papéis se invertem, ou seja, quem seguia passará a guiar as ações.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num minicampo, com minitraves (cones a 1 m de distância um do outro) e sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que pode ser feito para ajudar quem está com a bola?

Resposta (R): Apoiar o companheiro dando opções a ele.

P: Como fazer para dar opções?

R: Movimentar-se para os espaços vazios, procurando receber a bola longe da defesa.

P: Como é possível ficar longe de seu marcador?

R: Realizando cortes e fintas.

P: Quais cortes podem ser utilizados?

R: Cortes em L ou em V.

P: É mais fácil escapar dos defensores quando se desloca depressa ou quando empregava a mesma velocidade?

R: Depressa.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 + 1 Árbitro/Substituto.

Objetivo do jogo: Dar uma volta completa ao retângulo.

Descrição: A equipe que está no ataque deverá fazer que a bola dê uma volta completa no retângulo (formado por cones ou marcado com giz), no sentido horário, sem que seja interceptada pelos defensores e sem que passe sobre o retângulo. A outra equipe tentará adquirir a posse da bola e deverá fazer que a bola dê volta no sentido anti-horário.

Condições:

- Ganha a equipe que fizer a bola percorrer, de forma sucessiva ou alternada, cinco voltas no perímetro do retângulo.
- Não é permitido tirar a bola do portador.
- Não é permitido conduzir a bola.

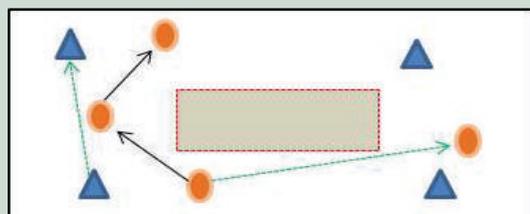


Figura 3: Volta ao mundo em '80 passes'
Fonte: González e Fraga (2012, p. 120).

Legenda:

● Atacantes

▲ Defensores

↑ Trajetória da bola

↑ Deslocamentos dos jogadores

5. Jogo final

Realizar-se-á um jogo idêntico ao inicial. O intuito é averiguar a evolução dos alunos, após a conscientização tática e a tarefa do momento 4 da aula. É relevante incentivar os alunos para que realizem os cortes em 'L' e em 'V'.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- O atacante com posse de bola não poderá se deslocar.

Roda final

No encerramento dessa aula, defenda a necessidade dos alunos se esforçarem para dominar corporalmente o conteúdo sobre a desmarcação, que é útil tanto para manter a posse da bola e progredir na quadra, quanto para construir o ataque à meta adversária. O jogador que está sem a bola é fundamental em uma equipe no futebol, sendo tão exigido quanto quem está com a bola.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 15

Variações para os primeiros movimentos

Pique-bandeira com bola: com a turma dividida em duas equipes, os alunos precisam atravessar o território inimigo e pegar a bola do adversário, sem deixar que a sua seja roubada. Se um jogador for *pego*, seus colegas se organizam para resgatá-lo (tocando-o com a mão) sem deixar o objetivo principal de lado.

Outra(s) tarefa(s)

No vídeo abaixo é possível ver uma outra possibilidade de tarefa para o trabalho de desmarcação:

- JOGOS Pedagógicos - Jogo de Desmarque em Marcação Individual. 11 dez. 2009. (0,31 s). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=CTojn5_UzCQ>. Acesso em 5 maio 2014.

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber em que nível a perda da posse da bola está relacionada com o fato dos companheiros não se desmarcarem para dar opções ao atacante que está com a bola. Para isso, observará se os atacantes sem a posse da bola procuram se desmarcar para receber o móvel, se buscam realizar os cortes em L ou em V ou se não procuram ajudar o colega com a bola.

De olho nos detalhes

Para realizar os cortes em L ou em V de forma eficaz, é interessante, primeiramente, deslocar-se devagar em direção a um local onde não se deseja receber a bola. Posteriormente, realizando flexão de joelho e quadril, fazer um movimento rápido de mudança de direção, imprimindo maior velocidade e apontando o local que se quer receber a bola. É interessante, sinalizar com a mão o momento em que se deseja a recepção.

Para saber mais

Um vídeo com a sugestão de uma tarefa que pode ser utilizada para trabalhar a desmarcação consta em: (Palavras-chave: Jogos Pedagógicos - Jogo de Desmarque em Marcação Individual)

- JOGOS Pedagógicos - Jogo de Desmarque em Marcação Individual. 11 dez 2009. (0,31 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CTojn5_UzCQ>. Acesso em: 5 jun. 2014.

- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. *Afazeres da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar*. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208 p.

Dicas

- É importante o professor demonstrar 'novamente' como realizar os cortes em 'L' e em 'V'.
- Faça intervenções quando achar necessário, mesmo durante o jogo.
- Valorize o esforço dos alunos, comentando a evolução que eles têm apresentado.

Futebol: Plano de Aula 20

Objetivo: Avaliar o desempenho de jogo (próprio, do colega e da equipe).

Durante as aulas o professor avalia tudo, o tempo todo. Avalia se um aluno está envolvido, interessado; avalia o conhecimento inicial dos estudantes sobre um determinado tema; avalia se a turma está aprendendo; avalia se suas intervenções são pertinentes; avalia... Avaliar é um processo inerente ao ensino.

No entanto, a avaliação não é apenas um assunto do professor. Os alunos também podem e devem avaliar. Particularmente, quando se trata de jogos esportivos, os processos de coavaliação (avaliação aluno-aluno) e autoavaliação são ferramentas poderosas para aprender conceitos táticos e identificar o uso de diferentes habilidades.

No entanto, é fundamental ser coerente nesse processo. A avaliação do desempenho nos jogos esportivos passa por analisar o comportamento no jogo e não das habilidades isoladas (fora do jogo), num circuito, por exemplo. Para realizar essa avaliação, a modalidade pode ser simplificada (menor número de jogadores, mais espaço, mudando a meta, etc.), mas não pode ser 'desnaturalizada', tirando a interação entre os adversários que a caracteriza.

Nesta aula os alunos aprenderão sobre 'o que e como' avaliar. Esses conhecimentos podem ser usados de forma permanente, assim, quanto mais cedo eles aprenderem sobre o tema, maior aproveitamento terão das aulas.

As avaliações podem ser realizadas ao 'vivo' ou 'in vitro'. Ao 'vivo' é olhar o jogo no momento que ele acontece, 'in vitro' é fazer a análise com base num vídeo. Sem dúvida, a primeira forma é mais comum, e pode ser usada cotidianamente. No entanto, o registro em vídeo é cada vez mais acessível por conta dos celulares (ou aparelhos similares) que tem esse recurso. Nesse sentido, é muito interessante dar oportunidade aos alunos de observar seu próprio desempenho nos jogos, através de vídeos, pois, aprende-se muito com a autoavaliação.

As avaliações podem estar centradas nas equipes e nos jogadores. Recomenda-se que as avaliações iniciem pela equipe e, num segundo momento, se passe a avaliar os jogadores.

Roda inicial

Apresente o propósito da aula. Explique tudo o que se pode aprender olhando os jogos com atenção. Apresente a Ficha 1 e com ajuda dos próprios alunos, simulando um jogo, explique quais e como devem ser registradas as informações.

Tarefa 1: Coletas das informações.

O trabalho pode iniciar pela Ficha 1. Como se trata de uma aula 'especial' pode ser interessante colocar duas equipes a jogar e os demais alunos a avaliar. Esse formato facilita a orientação dos observadores em relação ao preenchimento da ficha. Também é interessante usar o recurso de 'congelar' durante o jogo em observação para exemplificar cada um dos itens considerados, descritos na ficha.

As equipes observadas devem ser equilibradas e o tempo de jogo suficiente para que o número de acontecimentos permita uma análise consistente do desempenho. A recomendação é que o jogo não dure menos de 4 minutos e, por outro lado, não é necessário que dure muito mais do que 7 minutos. O importante sim é registrar o tempo na Ficha para poder fazer comparações posteriormente.

O preenchimento da Ficha pode ser de forma individual ou em duplas. De qualquer forma, depois observar o jogo é importante que os alunos comparem os registros entre eles. Convertendo esse momento numa ótima oportunidade para, novamente, esclarecer dúvidas sobre os critérios de registro.

Superada essa segunda rodada de perguntas e dúvidas, é conveniente observar mais 1 ou 2 jogos para todos se familiarizarem com a observação.

Tarefa 2: Análise das informações

Com os dados em mão, se inicia uma segunda parte da aula, em que o objetivo é ajudar os alunos a interpretar seus registros. A mediação do professor é fundamental para isso.

A Ficha 1 oferece três dados sobre o desempenho no jogo: número de vezes que a equipe consegue a posse da bola, número de finalizações e número de finalizações com êxito (gols). Tomando como base essas cifras, se fazem cálculos simples que se convertem em indicadores de desempenho que: a) ajudam analisar o jogo, b) permitem comparar o desempenho de um mesmo grupo em momentos diferentes, c) estabelecer metas orientadoras a serem alcançadas numa aula. Por exemplo: a) Será que finalizar um ataque de cada dez, mostra uma equipe que cuida a posse da bola? b) O mês passado esta equipe fazia um gol cada 12 ataques, hoje é 1 cada 8!; c) Esta equipe finaliza uma vez a cada 10 posses de bola, será que dá para melhorar? Vamos buscar, pelo menos, finalizar uma vez cada 6 posses de bola, o que vocês acham, conseguem?

Na folha de apoio se encontram informações para as avaliações dos jogadores. Essa dimensão da avaliação é fundamental para a melhora do desempenho dos alunos.

Jogo final

Para concluir a aula, os alunos participam de um jogo 4v4 dois minigoleiras sem goleiro (marcação individual), enquanto colegas registram alguma dimensão do comportamento tático ensinada em aulas anteriores. Na sequência, acedem aos registros de seu desempenho e discutem com seus observadores as possibilidades conseguir melhorar em relação a esse ponto. Imediatamente voltam a jogar com o propósito de alcançar um maior desempenho na segunda metade da partida. O tempo deve ser equivalente entre a primeira e a segunda parte.

Roda final

Ao final da aula, recolha as impressões dos alunos sobre a implementação dessa forma de avaliação, assim como das informações e, fundamentalmente, das aprendizagens que o processo propicia. Na mesma linha, desafie aos jogadores e equipes a levarem registros de seus desempenhos, procurando melhorá-los durante as aulas. No caso de já estar desenvolvendo o campeonato, segundo o sugerido nesta proposta, vários índices de desempenho podem ser incorporados à planilha de resultados dos jogos.

Folha de apoio - Futebol: Plano de Aula 20

Outras possibilidades

Após dos alunos terem ganhado confiança no uso do instrumento de registro por equipe, é possível passar à observação do jogador (o que pode acontecer depois de várias aulas trabalhando com avaliações de equipe). A ideia é que, em condições similares as sugeridas para as avaliações da equipe (jogo reduzido, equipes equilibradas, duração do jogo entre 4 e 7 minutos), sejam designadas duplas de observação dentro do mesmo time, de tal forma que enquanto uma metade joga, a outra faz os registros. Depois trocam de papéis para todos serem avaliados.

Do mesmo modo que no caso das equipes, o desempenho dos jogadores pode ser registrado com base no número de eventos como mostra a Ficha 2, mas também podem ser avaliados a partir da frequência que um comportamento específico aparece (ou não) numa determinada situação de jogo, como mostra a Ficha 3. Por exemplo, no caso da última ficha, a escolha pode ser observar se o aluno, depois de receber a bola, e antes de dar continuidade ao jogo, se orienta em relação à meta. Outro exemplo seria observar se no momento que um atacante recebe a bola, seu marcador direto se encontra posicionado entre ele e a meta. Em resumo, podem ser avaliadas todas as ações tático-técnicas dos quatro subpapeis.

Particularmente, em relação a Ficha 3, é importante que no momento de escolher os aspectos a serem avaliados se considere, qual é o conteúdo da aula em que acontece a observação, bem como o conhecimento prévio do aluno sobre o tema. Nesse sentido, é fundamental que o observador tenha clareza do que ele tem que registrar, bem como de que o número de itens para serem avaliados seja reduzido (dois ou três no máximo). Também é possível escolher situações 'condicionadas' que centrem o trabalho sobre alguns dos princípios de jogos. Por exemplo, o jogo descrito a seguir retira a finalização, centrando o trabalho sobre a proteção e a progressão com a bola:

Situação de avaliação: Jogo 4v4 em um campo de 20x20 m2, com metas largas (toda a linha do fundo); O objetivo atravessar a linha do fundo com a bola controlada; se a bola sai pela lateral, o jogo se reinicia com lateral; após de conseguir marcar a equipe que defendia reinicia o jogo saindo de sua linha com o pé; duração do jogo é de 5 minutos.

Observando as Fichas 2 e 3, fica evidente que ambas oferecem diversas possibilidades de leitura do jogo, enriquecendo o conhecimento sobre o comportamento dos jogadores em quadra. Também, que o critério de observação pode ser 'adequado' ao conteúdo ensinado. Nesse sentido, diversas 'Folhas de apoio', no item 'O que observar', apresentam sugestões de indicadores que ajudam a pensar os critérios de leitura do jogo que podem compor a Ficha 3 e ajudar no processo de ensino.

De olho nos detalhes

Diversas planilhas podem ser montadas na linha do GPAI (OSLIN; MITCHELL; GRIFFIN, 1998). O importante é ter clareza do que se pretende/necessita avaliar.

Para saber mais

Os instrumentos de avaliação TSAP e GPAI são descritos de forma bastante detalhada em González e Fraga (2012).

- FIGUEIREDO, L. M.; LAGO, C.; FERNÁNDEZ VILLARINO, M. A. Análisis del efecto de un modelo de evaluación recíproca sobre el aprendizaje de los deportes de equipo en el contexto escolar. *Motricidad*. European Journal of Human Movement, v.21, p. 102-122, 2008. Disponível em: <<http://www.revistamotricidad.es/openjs/index.php?journal=motricidad&page=article&op=view&path%5B%5D=188&path%5B%5D=383>>. Acesso em: 10 fev. 2014.

Para se aprofundar sobre *o que e como* avaliar outras dimensões do trabalho desenvolvido no programa, consulte o livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo* (2009), particularmente, o capítulo dedicado ao Planejamento do Programa Segundo Tempo (p.237-295). O programa também oferece um vídeo que aborda o tema, o qual está disponível em *You Tube* (Palavras-chave: Tema 08; Planejamento do PST; vídeo).

- OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de et al. Planejamento do Programa Segundo Tempo: a intenção é compartilhar conhecimentos, saberes e mudar o jogo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). *Fundamentos pedagógicos do Programa Segundo Tempo: da reflexão a pratica*. Maringá: Eduem, 2009. p. 237-295.

Tema 08: Planejamento do PST. 9 jun 2011. (45 min 8 s) Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=85MO2TBhPks>>. Acesso em: 26 maio 2014.

Dicas

- Lembre-se, é fundamental que os alunos sejam orientados no processo de avaliação. Não podemos esperar grandes aprendizagens se a única orientação é 'olhe o jogo e comentem'.
- Quando consideramos os distintos tipos de jogos esportivos, é possível observar que os critérios de avaliação se assemelham muito. Consequentemente, a experiência de analisar o desempenho de jogo de uma modalidade de invasão, auxilia muito na avaliação do desempenho em outras do mesmo tipo de esporte. É importante aproveitar essa característica. Fato que explica o porque da descrição destas aulas serem tão similares, mudando apenas alguns critérios de análise.

FICHA 1
TSAP- JOGOS DE INVASÃO: Observação de equipes

Equipe observada _____	Turma: _____
Observador: _____	Data: _____
Duração do jogo: _____	

Orientação: registre o nome dos colegas que compõem as equipes. Colo que os nomes em ordem segundo a marcação individual.

Equipe observada: _____
Equipe adversárias _____

Orientação: Marque uma cruz em frequência cada vez que a equipe que você observa...

Índices	Frequência	Total
Toma posse da bola		
Finaliza		
Converte/marca ponto		

Fonte: Adaptado de Gréhaigne e Godbout (1998)

FICHA 2

TSAP- JOGOS DE INVASÃO: Observação do jogador

Nome: _____ Turma: _____

Observador: _____ Data: _____

Tempo de jogo observado: _____

Quando a marcação é individual, registre o nome do defensor direto do jogador observado:

Registre a composição das equipes

Companheiros: _____

Outros adversários: _____

Orientação: Observe as ações do jogador e marque uma cruz no quadro que corresponda**Posse da bola**

Bolas recebidas (BR)	Bolas conquistadas/recuperadas (BC)	Volume de jogo. BR + BC

Uso de bola

Passes corretos (PA)	Finalizações exitosas (FE)	Bolas perdidas (BP)	Finalizações erradas (FR)
Bolas aproveitadas (PA+FE) =		Bolas não aproveitadas (BP+FR) =	

Orientação: Preencha a célula cinza com as somas dos dados indicados.

Adaptado de Richard (2010)

FICHA 3

GPAI - Futebol: Observação do jogador

Nome: _____ Turma: _____
 Observador: _____ Data: _____
 Tempo de jogo observado: _____

Quando a marcação é individual, registre o nome do defensor direto do jogador observado:

 Registre a composição das equipes
 Companheiros: _____
 Outros adversários: _____

Orientação: Observe as ações do jogador e marque uma cruz no quadro que corresponda

Critérios de observação

Tomada de decisão quando se conduz a bola (ACPB)

- **Apropriada (DA):** O jogador conduz a bola porque tem uma condição clara de finalizar/chutar a gol, ou lhe tem deixado espaço para avançar sem um companheirc melhor posicionado a quem passar.
- **Inapropriada (DI):** O jogador não conduz a bola em direção ao gol quando tem uma condição clara de finalizar/chutar a gol ou avança tendo um colega melhor posiccionado a quem passar.

Execução da habilidade

- **Eficaz (EE):** O jogador conduz a bola interpondo o seu corpo entre esta e o adversário, e a translada perto do pé.
- **Ineficaz (EI):** O jogador conduz a bola sem interpor seu corpo entre esta e o adversário, e a translada longe do pé.

Toma de decisão (ACPB)		Execução da habilidade (ACPB)	
DA	DI	EE	EI

Fonte: Adaptado de Oslin, Mitchell e Griffin (1998)

REFERÊNCIAS

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. **Afazer**es da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208 p.

GRÉHAIGNE, Jean Francis; GODBOUT, Paul. Formative assessment in team sports with a tactical approach. **Journal of Physical Education, Recreation and Dance**, Reston, VA, v. 69, n. 1, p. 46-51, 1998.

OSLIN, Judith L.; MITCHELL, Stephen A.; GRIFFIN, Linda L. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): development and preliminar validation. **Journal of Teaching in Physical Education**, Champaign, v. 17, n. 2, p. 231-243, 1998.

RICHARD, Jean François. Student-involved formative assessment as a cornerstone to the construction of game performance. In: BUTLER, Joy I.; GRIFFIN, Linda L. **More Teaching Games for Understanding**. Champaign: Human Kinetics, 2010. p. 157-169.

FUTSAL



FUTSAL

Robson Machado Borges e Adolpho Cardoso Amorim

1. Características da modalidade

Surgido a mais de oitenta anos, o futsal está presente de forma intensa na sociedade brasileira. Diversos são os espaços – escolas, praças, ‘escolinhas’, programas sociais, clubes esportivos, parques, ginásios – em que a modalidade é praticada. A estrutura física mínima necessária, o número reduzido de jogadores para realização de uma partida e a semelhança ao futebol, colaboram para a popularização e prática da modalidade.

Em âmbito profissional, a FIFA (Federação Internacional de Futebol Associado) gerencia a modalidade desde 1989, organizando diversos eventos esportivos. Dentre esses, destacam-se os campeonatos mundiais de seleções e de clubes, em que o Brasil tem se destacado. No âmbito do lazer, a localização sociocultural do futsal permite a apropriação da modalidade por pessoas de distintas classes sociais. Ao contrário de outros esportes elitizados (automobilismo e o golfe, por exemplo), é possível observar – diariamente – crianças e jovens usufruindo da modalidade em diversas cidades brasileiras.

O futsal, assim como outros esportes de invasão, caracteriza-se pela necessidade constante de solucionar problemas surgidos durante o jogo. Para resolver tais entraves, os jogadores precisam escolher gestos motores utilizando-os nos momentos adequados, conforme a necessidade de cada situação.

Nesse sentido, essa modalidade possui características que precisam ser consideradas quando se propõe seu ensino. Um aspecto importante é a necessidade de cooperar com os companheiros para marcar gols, sendo considerado um esporte coletivo. Quanto à relação de oposição com o adversário, o futsal é um esporte com interação entre adversários, uma vez que as ações de uma equipe estão atreladas – dependem e condicionam – as ações da outra. No que se refere ao tipo de esporte, pertence ao grupo das modalidades de invasão, pois seu objetivo é invadir o espaço defendido pelo adversário para colocar a bola na meta. Nesse conjunto, faz parte da mesma família do futebol americano e do rúgbi, apesar do fato desse dois serem praticados – prioritariamente – com as mãos.

2. Alguns elementos de desempenho esportivo do futsal

No futsal os elementos do desempenho esportivo são determinantes nos desempenhos dos jogadores e equipes, influenciando nos resultados das partidas. Por se tratar de um 'esporte coletivo' com interação entre adversários, demanda todos os elementos na sua prática. Desses, a tática individual assume o papel central no ensino, utilizando a técnica como suporte motor para cada situação do jogo. Desse modo, 'o que' e 'quando fazer', antecede o 'como fazer'. Por exemplo, ao receber a bola o jogador precisa optar – entre tantas outras possibilidades – se passa, dribla, finaliza ou conduz a bola e o momento que fará a ação, para somente após, executar o movimento. Isso significa compreender o futsal como um processo constante de tomada de decisões, em que os gestos motores correspondem a materialização das repostas escolhidas para cada situação do jogo.

Alguns contatos com a bola são característicos do futsal. Para dominar a bola a forma mais utilizada é pisando na mesma, com a parte de baixo (sola) do pé. Já os passes, em sua maioria, são efetuados com a parte interna do pé (os toques de peito de pé, gancho/cavadinha e a 'pisada' – escorada – para um companheiro ocorrem com menos frequência). Para finalizar na meta, além dos contatos já mencionados no passe que podem ser utilizados também na finalização, o toque na bola com bico do pé é bastante comum no futsal.

As combinações táticas se constituem como outro elemento importante no futsal. O encadeamento de movimentos entre os jogadores permite levar vantagem sobre os adversários. Ações como passar e seguir, rodízio em oito, finalização de 2º trave e escorada de pivô, são exemplos de combinações táticas.

Os sistemas de jogo no futsal são diversos, possibilitando distintas formas de posicionamentos dos atletas em quadra. Como exemplo desses sistemas, citamos: o 2:2, que é utilizado, costumeiramente, por equipes iniciantes e categorias menores; o losango ou 1:2:1, que é constituído de um jogador denominado fixo, um ala pela esquerda, outro ala pela direita e um pivô; o sistema 4:0, que por sua vez, apresenta uma ampla movimentação dos jogadores em quadra, não havendo posições fixas. Essas formas de disposição dos jogadores podem ser alteradas mudando a função de apenas um jogador, ou de toda a equipe, como é o caso quando se utiliza as marcações: meia quadra, pressão e mista.

3. Mapa de Conhecimentos

A descrição do mapa está organizada em etapas de complexidade crescente com base nos conhecimentos táticos da modalidade. Particularmente, dentro dos esportes de invasão, uma das descrições mais ricas é a que apresenta os quatro subpapelis que os jogadores desempenham durante o jogo: atacante com posse de bola (ACPB), atacante sem posse de bola (ASPB), defensor do atacante com posse de bola (DACPB) e defensor do atacante sem posse de bola (DASPB). A utilização dessa descrição ganha sentido, no momento em que se compreende que as ações dos jogadores durante os esportes de invasão, são distintas e mudam constantemente em função da alternância da posse da bola.

Atenção! Um aspecto importante, diz respeito a descrição dos planos de aulas neste livro. Por uma questão de espaço, não é possível apresentar os 20 planos de aulas criados para a modalidade futsal. Desse modo, 10 estão contemplados nesse material (identificados no mapa que segue pela sigla MI= Material Impresso) e os outros 10 (identificados no mapa com a sigla DR= Disponível na Rede) estão num livro eletrônico, no site:

- BRASIL. Ministério do Esporte. *Esporte na escola*. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/segundo-tempo-na-escola>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Quadro 1: Mapa de Conhecimentos

Problemas táticos	I	II	III	IV	V
Atacar/Fazer Gol					
Manter a posse da bola	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ler a situação de jogo antes de atuar. [Plano: 1] - MI [Plano: 2] - DR • Receber a bola e virar o corpo em direção à meta antes de atuar. [Plano: 3] - DR [Plano: 4] - MI • Procurar jogar com os companheiros. [Plano: 5] - DR [Plano: 6] - MI • Passar ao companheiro em melhores condições. [Plano: 7] - MI [Plano: 8] - DR • Progredir com a equipe para o ataque. • Proteger a bola. • Tipos de passe: lado de pé, peito de pé, gancho/cavadinha, pisada e pisada para trás. <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orientar-se, ser capaz de dispor de campo visual amplo, percebendo seu companheiro com bola e os espaços possíveis para poder utilizá-los em profundidade. 	<p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desmarcar-se para receber a bola (criar linha de passe). • Utilizar fintas para sair da marcação: - Cortes em 'V' e 'L'. - Solicitar a bola [Plano: 11] - MI [Plano: 12] - DR 			

Criar espaço para finalizar			<ul style="list-style-type: none"> • Combinações táticas (CT) elementares ofensivas: 2x1 e 3x2; • CT básicas: <ul style="list-style-type: none"> - Passar e seguir - Rodízio em 'oito' - Finalização 'de 2º trave' - 'Escorada' de pivô 	<ul style="list-style-type: none"> • CT complexas: <ul style="list-style-type: none"> - Encadeamento de combinações táticas básicas. 	
Usar o espaço para atacar				<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de transição: contra-ataque 	
Atacar a meta	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Finalizar quando estiver em condições favoráveis. [Plano: 9] - MI [Plano de aula: 10] - MI <p>• Tipos de finalização:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chute com peito do pé - Chute com lado do pé - Chute de bico 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situação de 1x1: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar dribles: (ultrapassar o adversário com ações de finta). - Ameaçar finalizar para abrir espaço para o chute. 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arremessos especiais: <ul style="list-style-type: none"> - Gancho/cavadinha 		
Defende/Evitar Gol					
Defender a meta	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. [Plano: 13] - DR [Plano: 14] - MI <p>DASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilizar-se pelo adversário direto (não seguir a bola). [Plano: 15] - MI 	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regular a distância sobre o atacante direto em função da meta. <ul style="list-style-type: none"> - Pressionar [Plano: 16] - DR <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilizar-se pelo adversário direto (mas 'de olho' no atacante com posse de bola). <ul style="list-style-type: none"> - Dissuasão de passe 	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlar o adversário sobre a perna de chute. 		

Defender o espaço			<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcação individual: <ul style="list-style-type: none"> - Dobrar marcação - Flutuação. <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • CT elementares defensivas: <ul style="list-style-type: none"> - Troca de marcação (os defensores trocam a marcação pelos atacantes) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos. <ul style="list-style-type: none"> - Losango - 4x0 • Retorno defensivo: <ul style="list-style-type: none"> - com pressão (dois defensores em cima do jogador com posse de bola) - sem pressão (marcando atrás da linha da bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogo avançados * Defensivos: <ul style="list-style-type: none"> - Marcação meia quadra - Marcação pressão - Marcação mista
Recuperar a posse da bola		<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Antecipação ao passe • Intercepção do passe 			
Reiniciar o jogo					
Tiro lateral	<ul style="list-style-type: none"> • Tiro lateral 		<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais: <ul style="list-style-type: none"> - Jogadas de bola parada do lateral. 		
Arremesso de meta	<ul style="list-style-type: none"> • Arremesso de meta: <ul style="list-style-type: none"> - Momento da bola em jogo 		<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais: <ul style="list-style-type: none"> - Jogadas de arremesso de meta 		
Bola ao chão	<ul style="list-style-type: none"> • Situações de bola ao chão 				
Bola de saída		<ul style="list-style-type: none"> • Bola de saída: <ul style="list-style-type: none"> - Chute direto 			
Tiro livre direto		<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre direto: <ul style="list-style-type: none"> - Critérios de definição - A execução 			
Tiro livre indireto		<ul style="list-style-type: none"> • Tiro livre indireto: <ul style="list-style-type: none"> - Critérios de definição - A execução 			
Tiro de Canto			<ul style="list-style-type: none"> - Jogadas de bola parada do tiro de canto. 		

Penalidade máxima		<ul style="list-style-type: none"> • Penalidade máxima: - Critérios de definição de um tiro livre - A execução 		<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamento na penalidade máxima 	
Tiro livre sem barreira	<ul style="list-style-type: none"> • Penalidade máxima: - Critérios de definição de um tiro livre - A execução 				
Outras Regras					
Bola	<ul style="list-style-type: none"> • Não tocar a bola com as mãos e braço/antebraço (exceto o goleiro). 				
Área penal					
Adversário	<ul style="list-style-type: none"> • Limites de contato com o adversário 		<ul style="list-style-type: none"> • Punições: - Desclassificação - Advertência - Expulsão 		
Companheiros	<ul style="list-style-type: none"> • Goleiros 				
Espaço de jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Restrições em espaços em função da situação 				

Aulas: Inclusão [Plano: 17] – MI; Gênero [Plano: 18] - DR; Conceitual [Plano: 19] – DR. Avaliação [Plano: 20] – DR.
 Fonte: Os autores.

4. Orientações didáticas

Para auxiliar no desenvolvimento das aulas, acrescentamos aqui algumas sugestões didáticas em relação às apresentadas no início do livro. Não se esqueça de voltar a ler aquelas orientações sempre que for planejar seu trabalho.

- É interessante a intervenção do professor sobre as possibilidades de ação, à medida que os alunos observam o jogo. A estratégia de parar o jogo e coletivamente realizar a observação e análise das alternativas para agir é válida.
- É necessário buscar o convencimento do aluno, de modo que ao final da aula ele se oriente ao objetivo por compreender que tal ação é importante para obter sucesso no jogo e não apenas porque a regra da tarefa determinava tal atitude.

- A função de técnico/substituto por equipe é extremamente enriquecedora ao aluno. Durante um pequeno período ele tem a função de observar seus colegas, buscando perceber pontos falhos que limitam o desempenho do aluno e prejudicam sua equipe. Posteriormente, poderá instruir seus companheiros. Nesse processo, é interessante a contribuição do professor nas primeiras vezes.
- É importante que todos os alunos participem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém 'de fora'.
- As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.
- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.
- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.
- É importante o conhecimento das regras da modalidade. Elas estão disponíveis no site:

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTSAL. Disponível em: <www.cbfs.com.br>. Acesso em: 2 jun. 2014.

5. Espaço e materiais

Para a realização das aulas, recomendamos utilizar a quadra de futsal com uma formatação que permita a todos os alunos participarem das tarefas ao mesmo tempo. Para tanto, propomos jogos com estrutura funcional reduzida (3v3 ou 4v4, dependendo do número de alunos na turma). Por exemplo, se houver 32 alunos na turma, a quadra será dividida em 4 quadrantes, havendo 4 jogos simultâneos, disputado por um total de 8 equipes. O tamanho do espaço dependerá do tamanho total da quadra e do número de alunos que estiverem no dia. Para um espaço que ocorrerá o jogo 4v4, propomos a utilização de um retângulo de 20 m x 10 m, com minitraves sem goleiro.

Os materiais necessários para as aulas constam na parte que segue (a quantidade dependerá de cada aula): bolas de futsal; jalecos; cones; bambolês; garrafas pet (2 l); giz.

6. O campeonato da modalidade

A partir de um mês de aula trabalhando na modalidade, é pertinente iniciar o campeonato com as turmas. Para tanto, é preciso organizar as equipes. Como forma de divisão, entre tantas existentes que buscam o equilíbrio, sugerimos que a turma escolha três alunos para separar os 'times', de modo que eles fiquem equilibrados, pois ao final da separação haverá um sorteio para definir em quais equipes os três jogadores que fizeram a divisão serão participantes.

O número de jogadores em cada equipe poderá ser 5, 6, 7, etc. É importante que se tenha equilíbrio entre as equipes em relação à capacidade de jogo atual dos alunos, ressaltando que meninas e meninos participarão juntos.

O grupo deverá definir quem serão os jogadores, os técnicos, os árbitros, os assistentes, os secretários (registro dos resultados, dos gols, cartões, etc.), os assessores de imprensa (noticiar o evento, divulgar resultados, etc.) e os fotógrafos.

O sistema de disputa poderá ser realizado de forma que as três equipes joguem entre si, em turno e retorno. Com isso, sempre duas turmas se enfrentam (exemplo: Turma A x Turma B), com outra turma responsável pela organização e execução (Turma C). A vitória vale 3 pontos, empate 2 e derrota 1 ponto.

Em cada aula haverá um jogo, assim serão necessárias seis aulas. Dependendo da disponibilidade, outra opção é fazer um dia todo de festival, nesse caso todos os jogos seriam na mesma data. No entanto, pela questão de identificação e pertencimento que surge no campeonato – principalmente –, sugerimos que o torneio em um dia único seja a última opção.

Sugerimos que os alunos sejam convidados a participar da construção dos critérios de desempate.

Futsal: Plano de Aula 01

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivo

Ler a situação de jogo antes de atuar

Roda inicial

O futsal é um esporte dinâmico, em que as ações ocorrem de forma rápida e constante. Em uma modalidade com essas características, ler a situação de jogo antes de atuar é fundamental para o sucesso das ações. Nesse sentido, conversar com os alunos sobre a lógica de funcionamento do futsal, no que se refere à necessidade de observar a situação de jogo antes de decidir o que fazer. Explicar que analisar o contexto de cada momento do jogo é fundamental para atingir um bom desempenho no jogo.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos os alunos passam a bola e se movimentam por toda a quadra, evitando esbarrar com os colegas. Durante a execução dos passes devem experimentar diferentes formas de realizar a ação e os deslocamentos.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + um técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido com minitraves sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Marcar gol

P: O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

R: Olhar e perceber a situação do jogo antes de decidir 'o que' e 'como' fazer.

P: É importante observar a situação do jogo antes de tomar uma decisão e realizar uma ação? Por quê?

R: Sim. Porque as posições dos companheiros e adversários influenciam na ação.

P: Algumas vezes durante o jogo havia companheiro livre e a bola foi passada para quem estava marcado... Será que a situação foi observada?

R: Acho que não. Se tivesse observado tinha visto o companheiro livre.

P: Todos observavam antes de agir? Por quê?

R: Não. Tomamos decisão sem ler a situação do jogo.

P: Vamos voltar a jogar e tentar observar melhor antes de agir?

R: Sim. Vamos tentar levantar a cabeça e olhar o jogo.

4. Tarefa(s)

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Fazer a bola passar entre as pernas de um companheiro para outro colega dominá-la do outro lado.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido ($\frac{1}{2}$ quadra ou $\frac{1}{4}$ de quadra, dependendo do número de alunos na turma). A equipe com posse de bola deverá fazer com que o móvel passe entre as pernas de um companheiro e outro colega deverá dominar a bola do outro lado (através de passes com os pés). Cada passe com êxito, contará 1 ponto.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é observar se os alunos avançaram. Antes de iniciar é importante induzi-los a redobram a atenção na intenção de observar antes de agir.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo trabalhado, apontando as vantagens que se têm com essa ação e o quanto pode qualificar a participação dos alunos no campeonato e em jogos futuros. Apontar, brevemente, as várias possibilidades que surgem para o atacante com posse de bola, quando o mesmo observa antes de agir (o que muitas vezes acontece em milésimos de segundos). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância e a necessidade de ler a situação de jogo antes de atuar.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 01

Variações para os primeiros movimentos

É interessante realizar os passes com ambas as pernas e com diferentes partes do pé (peito, bico, sola, lado interno, etc.). Do mesmo modo, é pertinente deslocar-se pela quadra de formas variadas (de frente, de costas, corrida lateral, etc.).

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Caso os alunos, iniciantes, apresentem dificuldades em realizar a tarefa do momento 4, é pertinente mudar a forma de pontuação, de modo que basta a bola passar entre as pernas do companheiro, sem que um outro domine-a, para efetuar o ponto.

Outra(s) tarefa(s)

A turma é dividida em quatro equipes, que se enfrentaram em dois jogos, tendo a metade da quadra de futsal como espaço em cada jogo. Em cada miniquadra, o objetivo é acertar um dos 5 cones que estarão espalhados no espaço de jogo. Cada jogador pode efetuar, no máximo, três toques na bola.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar quantos passes sua equipe consegue dar sem perder a posse da bola. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola se vincula com não observar antes de agir.

No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que o jogador com posse da bola, conduzir a bola com mais de três toques.

De olho nos detalhes

Orientar os alunos para 'levantar a cabeça' rapidamente logo que dominar a bola, visando agilizar o processo de observação. Para jogadores experientes, é pertinente orientá-los a iniciar a observação antes de receber a bola.

Para saber mais

É importante o conhecimento das regras da modalidade. Elas estão disponíveis em:

- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO. *Livro Nacional de regras 2013*. Fortaleza, 2013. Disponível em: <http://www.cbfs.com.br/2009/cbfs/Livro_Nacional_de_Regras_2013_.pdf>. Acesso em: 2 jun. 2014.

Dicas

- É importante que todos os alunos joguem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém 'de fora'.
- As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.
- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.

- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.

Futsal: Plano de Aula 04

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivo

Receber a bola e virar o corpo em direção à meta antes de atuar

Roda inicial

Quando um jogador recebe a bola e não se posiciona corporalmente em direção à meta que ataca, sua atuação se torna limitada, uma vez que, possivelmente, deixará de observar o que se passa naquele instante, no local que é o seu objetivo. Com base nesse entendimento, dialogar com os alunos sobre a necessidade de se orientar à meta adversária para ter um ângulo visual amplo do jogo e para passar uma situação de 'perigo' ao oponente.

1. Primeiros movimentos

Tendo toda a quadra de futsal como espaço, os alunos precisam executar passes entre eles, para evitar que 15 bolas fiquem paradas ou que saiam da quadra. Para tanto, precisam jogá-las através de passes para os outros colegas. Não é permitido dar mais do que 3 toques na bola em cada 'encontro' com a bola. É necessário ficar atento para não esbarrar com os colegas.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo ocorre num espaço reduzido com minitraves sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Deve-se manter o corpo 'virado' para onde quando se recebe a bola? Por quê?

Resposta (R): Para a meta adversária. Para ter uma visão ampla do jogo e preocupar o adversário.

P: Qual outra vantagem que se tem quando o jogador que está de posse da bola, fica de frente para o objetivo?

R: Consegue observar os companheiros em melhores condições.

P: Como fazer para 'se virar' e ficar de frente para a meta?

R: Dominar a bola, trazendo-a com a sola do pé (pisando na bola), para frente do seu corpo.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v3 ou 3v2 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o gol.

Descrição: Em uma miniquadra de 20 m x 10 m, ocorrerá um jogo com superioridade numérica, em que uma equipe atacará a outra alternadamente. Um atacante, obrigatoriamente, deverá estar à frente da linha tracejada, que será demarcada acerca de 5 m da linha de fundo (com isso, fica reforçada a necessidade de orientação ao objetivo).

Condições:

- Primeiramente, uma equipe atacará 5 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas.
- O jogador com a bola, poderá finalizar de qualquer local da quadra.
- A necessidade de um atacante, obrigatoriamente, permanecer à frente da linha tracejada, não significa que precisa ser o mesmo jogador todo o tempo. Os alunos podem entrar e sair da área demarcada, desde que sempre fique um no local.
- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

5. Jogo final

Será realizado o mesmo jogo inicial. A ideia é comparar a atuação dos alunos para verificar se eles melhoraram seu desempenho. Antes de iniciar é necessário induzi-los ao intento de receber a bola e virar o corpo em direção à meta antes de atuar.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre as vantagens do jogador se orientar corporalmente ao objetivo. Trata-se de convencer os alunos sobre a importância do tema da aula, instigando-os a adquirir tal saber, uma vez que possibilitará que melhorem seus desempenhos em diversos jogos de invasão durante sua vida.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 04

Variações para os primeiros movimentos

A quantidade de bolas poderá diminuir em função do número de alunos. Algo em torno de uma bola para cada três alunos.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Uma norma que poderá auxiliar na execução da intenção tática dessa aula, é contabilizar um gol para equipe que está na defesa, a cada 3 vezes que o jogador com a posse da bola não se orientar à meta adversária quando receber o móvel.

Outra(s) tarefa(s)

Um jogo 3v3 ou 4v4, num espaço reduzido com minitraves sem goleiro. O objetivo é marcar gol na minitrave do adversário, tendo que proteger a sua. Somente é permitido progredir com a bola, se não estiver nenhum defensor entre o atacante com posse de bola e a meta.

O que observar

O aluno-técnico terá a função de analisar em que nível a *não* realização da intenção tática tema dessa aula, tem relação com a perda da posse da bola. Para tanto, observará se os companheiros ficam de frente para a meta adversária antes de passarem a bola.

De olho nos detalhes

É fundamental o aluno compreender importância de virar o corpo em direção à meta antes de agir. Pois, se o jogador não efetua essa ação deixa de observar situações cruciais para o êxito da sua equipe, como um companheiro desmarcado ao lado da baliza adversária, por exemplo, apresentando menos perigo para ao adversário.

Dicas

- É necessário buscar o convencimento do aluno, de modo que ao final da aula ele se oriente ao objetivo por compreender que tal ação é importante para obter sucesso no jogo e não apenas porque a regra da tarefa determinava tal atitude.

Futsal: Plano de Aula 06**Problema tático**

Manter a posse da bola

Objetivo

Procurar jogar com os companheiros

Roda inicial

Conversar com os alunos sobre a lógica de funcionamento do futsal, no que se refere à necessidade de procurar jogar com os companheiros. Retomar, de forma breve, o que foi vivenciado e discutido anteriormente, desafiando os alunos para essa aula. É válido solicitar que expressem as dificuldades que tiveram e desafiá-los a cooperar com os colegas nesse dia.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, um aluno jogará a bola para o alto e se deslocará para um local da quadra diferente do que estava e o outro tentará dominá-la quando estiver retornando ao solo. Após dominar, o aluno executa um passe para o colega que domina a bola e joga para o alto novamente. Ao sinal do professor, os alunos trocam de função.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves, sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Como é mais fácil marcar o ponto, jogando sozinho ou passando a bola para os companheiros?

Resposta (R): Passando a bola para os companheiros.

P: Por quê?

R: Porque a probabilidade de perder a bola é menor.

P: Vamos voltar a jogar procurando ajuda dos colegas da equipe?

R: Vamos tentar cooperar com o time.

4. Tarefa

Participantes: Metade da turma versus outra metade.

Objetivo do jogo: Fazer a bola passar pela meta, de modo que um companheiro a domine do outro lado.

Descrição: A turma será dividida em 2 equipes. Jogando em toda a quadra, o espaço de jogo terá 5 metas/goleiras (serão formadas com cones, com 1 m de distância um do outro). Será considerado gol, quando um jogador da equipe que estiver com a bola passar o móvel entre uma das metas e um companheiro dominar a bola do outro lado.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

5. Jogo final

Após a conscientização tática e a tarefa central, retorna-se ao mesmo jogo inicial. A ideia é constatar se os alunos evoluíram. Reforce para os alunos a importância de 'procurar jogar com os companheiros'.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, propor a reflexão sobre a importância do assunto desenvolvido, apontando as vantagens de optar por jogar com os companheiros (mantém a posse da bola, evita o contra-ataque etc.). O objetivo é convencer os alunos a respeito da importância do assunto, na tentativa de que adquiram o hábito de cooperar com os colegas, uma vez que é uma condição necessária para a prática do futsal.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 06

Variações para os primeiros movimentos

Um 'pega-pega', em que 4 alunos tentam tocar no restante da turma, sendo que o aluno que for tocado fica 'imóvel', somente podendo se deslocar caso um companheiro bata palmas à sua frente.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Uma possibilidade para incentivar os alunos a jogar com os companheiros na tarefa do momento 4, é a seguinte norma: as equipes deverão realizar cinco passes antes de tentar marcar o ponto.

Outra(s) tarefa(s)

Com a turma dividida em quatro equipes, ocorre um jogo 3v3+1 curinga (este atuava para a equipe com a bola), em que o objetivo é acertar a bola dentro de um bambolê pendurado na rede da quadra, tendo que proteger o seu bambolê. O atacante com posse de bola não poderá se progredir com a bola.

O que observar

O aluno-técnico terá o objetivo de perceber em que medida a perda da bola se vincula com o fato de não passar a bola para os jogadores do time. Para isso, terá que analisar se os companheiros atuam de forma individualista, ao ponto de prejudicar a equipe.

Para saber mais

Um exemplo de jogadores procurando jogar com os companheiros no futsal, pode ser visto no seguinte vídeo: (Palavras-chave: *ELECTRIC PLN VS MFA PINKY BOY'S*).

- ELECTRIC PLN VS MFA PINKY BOY'S. 14 nov. 2013. (1 h 11 min 31 s). Disponível em:< <http://www.youtube.com/watch?v=8lgRhLSUC-Q>>. Acesso em: 03 jun 2014.

Dicas

- Caso houver um grande número de alunos, para o momento 4 da aula, é interessante utilizar duas bolas ao mesmo tempo.

Futsal: Plano de Aula 07

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivo

Passar ao companheiro em melhores condições

Roda inicial

Em um jogo de futsal os jogadores enfrentam os adversários, havendo uma série de desafios cognitivos complexos que precisam ser vencidos para se chegar a decisão mais adequada. Conseguir selecionar o companheiro em melhores condições para passar a bola é uma ação difícil, que precisa ser realizada de forma rápida, sendo estritamente necessária. Nesse sentido, conversar com os alunos sobre as vantagens de passar ao colega em melhores condições. Explicar que essa ação possibilita vantagens como a manutenção da posse de bola e a possibilidade de finalização.

1. Primeiros movimentos

A turma será organizada em duas equipes. Com várias bolas espalhadas pela quadra (25 aproximadamente), o objetivo é transportá-las (através de passes, não é permitido andar com a bola) até a área de gol da quadra do adversário. Quem conseguir o maior número de bolas vencerá. A partir da segunda vez que realizarem essa tarefa, estará autorizado interferir nas ações do adversário, ou seja, é possível interceptar o passe.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves, sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Consegue-se marcar o gol sem passar a bola para os colegas?

Resposta (R): Não. É muito difícil acontecer.

P: O que é preciso fazer?

R: É preciso jogar a bola para os colegas da equipe.

P: Para qual companheiro se deve passar a bola?

R: Para o que estiver em melhores condições.

P: Como identificar quem está em melhores condições?

R: É preciso verificar qual companheiro está sem marcação, preferencialmente próximo à meta, ou se deslocando em direção a ela.

P: Vamos jogar e tentar passar para o companheiro em melhores condições?

R: Sim. Vamos tentar identificar o colega melhor posicionado.

4. Tarefa

Participantes: Preferencialmente 4v3, podendo ser 3v2, em função do número de alunos na turma.

Objetivo do jogo: Marcar o gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) em que as equipes atacam alternadamente, tentando marcar o gol em uma meta de 3 m de largura, havendo goleiro. Primeiramente, uma equipe atacará 5 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas. A equipe que estiver atacando terá superioridade numérica de um jogador.

Condições:

- O goleiro poderá se afastar da linha da meta que defende, no máximo 1 m.
- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

5. Jogo final

Com o intento de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho no futsal, ocorrerá o mesmo jogo inicial. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a passar ao companheiro em melhores condições.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final da aula, conversar sobre a importância do assunto desenvolvido, apontando as vantagens de optar por passar a bola ao companheiro em melhores condições (cria-se uma situação de 'perigo' ao adversário, mantém a posse da bola, etc.). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância do conteúdo da aula, motivando-os para o próximo encontro.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 07

Variações para os primeiros movimentos

Uma atividade denominada 'pega-pega corrente', que consiste em dois alunos de mãos dadas se deslocarem pela quadra tentando tocar no restante dos alunos da turma. Os alunos que são tocados, passam a fazer parte da corrente.

Outra(s) tarefa(s)

Tarefa 3v3+1 curinga, os alunos participam do jogo dos 10 passes. Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

O que observar

O aluno-técnico tentará analisar se os participantes buscam identificar o companheiro em melhores condições para passar a bola ou se passam para o primeiro que enxergam. A intenção é compreender em que nível a perda da bola ou a não marcação de gols, vincula-se com o fato de ignorar (no sentido de não observar) o posicionamento do jogador da equipe.

De olho nos detalhes

Para facilitar a identificação do companheiro melhor em melhores condições, é interessante analisar o número de atacantes em relação ao número de defensores. Pois no momento em que se percebe superioridade numérica, haverá um companheiro livre de marcação. Outra forma, é buscar identificar companheiros que se desmarquem progredindo em direção a meta (muitas vezes se deslocando por trás do marcador direto) e/ou que já estejam próximo ao objetivo.

Para saber mais

Um exemplo do intento de passar a bola ao companheiro em melhores condições no futsal, pode ser visto no seguinte vídeo: (Palavras-chave: EXERCÍCIO DE TREINO; JOGO DE POSSE DE BOLA).

- EXERCÍCIO de treino: jogo de posse de bola para contra –ataque. 05 jul. 2013. (0,27 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=om1gIVxSV-0>>. Acesso em: 03 jun. 2014.

Dicas

- Inserir a normatização de que a cada 3 vezes que o companheiro do atacante com posse de bola receber o móvel tendo 'clara chance de gol', será contabilizado 1 gol.
- Realizar o revezamento dos alunos no papel de goleiro.

Futsal: Plano de Aula 09**Problema tático**

Criar oportunidade para marcar o gol

Objetivo

Finalizar quando estiver em condições favoráveis

Roda inicial

Em diversas ocasiões é possível observar jogadores que não finalizam, mesmo estando livres de marcação e próximos ao objetivo. Observa-se, também, que outros concluem a jogada mesmo não estando em uma situação clara para o arremate. Assim, converse com os alunos sobre a importância de finalizar quando estiver em condições favoráveis. Explicar que o discernimento desse momento pode ser decisivo para o êxito na finalização.

1. Primeiros movimentos

Um aluno será o defensor e ficará sobre a linha divisória da quadra (poderá se deslocar sobre a linha, mas sem sair dela). Seu objetivo consiste em tirar a bola dos outros alunos, que tentarão, cada um conduzindo com uma bola, passar pelo defensor e chegar ao outro lado da quadra. Os atacantes que perderem a posse da bola, tornam-se defensores. O espaço atuação será a quadra de futsal.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Marcar gol.

P: Como saber o momento de finalizar?

R: Quando estiver sozinho, livre de marcação em um local que consiga chutar com perigo.

P: Quais informações levar em conta para decidir se finaliza ou passa ao companheiro?

R: É preciso analisar: se está sozinho com o goleiro e tem boa chance de fazer o gol finaliza, se não passa a bola para um companheiro.

P: Vamos jogar e tentar definir no momento adequado?

R: Vamos jogar tentando perceber quando estamos livres para fazer o gol.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 3v3.

Objetivo do jogo: Passar a bola ao jogador no centro do círculo.

Descrição: A equipe no ataque passará a bola entre seus jogadores até que eles encontrem o momento adequado de passá-la ao companheiro que está no centro do círculo. A equipe defensora tentará evitar o passe defendendo o espaço em que o receptor se encontra. Os jogadores atacantes devem permanecer em seus quadrantes, limitados pelas linhas perpendiculares e os defensores devem marcar, sem sair do espaço limitado pelos dois círculos concêntricos.

Condições:

- Não é permitido o passe ao jogador do centro, por cima do defensor.
- Não é permitido conduzir a bola com mais de quatro toques.

5. Jogo final

Na tentativa de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho, proponha o mesmo jogo inicial. Lembre-os da importância de 'finalizar quando estiver em condições favoráveis'.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

Ao final do encontro, explanar a respeito da importância do discernimento na hora de decidir finalizar ou não. Os alunos precisam ser convencidos sobre a relevância do conteúdo da aula, acreditando na importância do tema para seu desenvolvimento nos esportes de invasão.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 09**Variações para os primeiros movimentos**

Dividir a turma em trios, os quais se deslocam pela quadra executando passes até chegar ao outro lado. Como alguns trios se deslocarão em sentido contrário, cruzando-se, é necessário cuidar para não se bater com os colegas e não deixar a bola ‘escapar’.

Outra(s) tarefa(s)

Separar a turma em seis equipes, para jogar em três espaços da quadra. O jogo consiste na equipe, com situação assimétrica favorecendo os atacantes (4v3, 3v2), tentar fazer com que a bola de futsal passe entre dois cones que estão a uma distância de 1 metro um do outro. Os defensores, ao contrário, tentarão evitar o gol. Após três minutos, inverte-se as equipes no ataque e na defesa (um defensor continua atacando).

O que observar

O aluno-técnico tentará analisar o contexto em que as finalizações estão sendo realizadas. O objetivo é calibrar a situação ideal para finalizar, ou seja, se estiver marcado não finaliza e se estiver livre precisa definir a jogada.

De olho nos detalhes

É prudente o professor atentar para a diferença entre definir no momento adequado e marcar o gol. A decisão adequada de finalizar não está ligada diretamente a obrigação do gol. Nessa aula, a atenção precisa estar centrada na escolha entre finalizar ou não, em determinada situação. Por isso, é necessário o empenho em ajudar os alunos a desenvolverem o senso crítico sobre a escolha do chute. Nesse processo, é pertinente trabalhar com a ideia de equipe. Dito de outra forma, as escolhas de um jogador refletem no grupo. Por exemplo, não finalizar quando havia clara chance de gol ou finalizar quando as condições não são propícias, constituem-se em ações que formam o resultado alcançado pelo grupo.

Para saber mais

Exemplos de situações que evidenciam a decisão de finalizar no momento adequado, podem ser vistos no seguinte vídeo: (Palavras-chave: JOGO DE FINALIZAÇÃO; SUPERIORIDADE).

- JOGO de finalização e superioridade. 19 abr. 2011. (4 min 38 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=HHv-PKJ22V0>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Dicas

- No caso de dificuldades dos alunos em conseguir realizar o passe ao jogador do centro, no momento 4 da aula, há a possibilidade de inserir um jogador na equipe que está atacando, ficando com superioridade numérica de 1 jogador.
- Valorize o esforço dos alunos, comentando a evolução que eles têm apresentado.

Futsal: Plano de Aula 10

Problema tático

Criar oportunidade para marcar o gol

Objetivo

Finalizar quando estiver em condições favoráveis

Roda inicial

Inicie a aula conversando com os alunos sobre a importância de finalizar quando estiver em condições favoráveis, para obter uma maior probabilidade de sucesso. É pertinente retomar as discussões da aula passada, indagando os alunos sobre as dificuldades que tiveram durante os jogos. Posteriormente, estimule-os para terem um melhor desempenho nesse dia.

1. Primeiros movimentos

Cada aluno se deslocará pela quadra conduzindo uma bola. Ao sinal do professor, os alunos deverão tentar jogar a bola dos colegas para fora da quadra, precisando proteger a sua. O aluno que 'perder' sua bola, deverá tirar a bola dos outros.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Em que momento se deve tentar concluir a jogada?

Resposta (R): Quando estiver livre, sem marcação em um local que consiga finalizar com perigo.

P: O que é preciso analisar quando se decide se finaliza ou passa ao companheiro?

R: O jogador com a bola precisa analisar a posição que se encontra, em relação aos adversários e a meta. Ainda é preciso observar se não há um companheiro em melhores condições.

4. Tarefa(s)

Participantes: 2v1+goleiro.

Objetivo do jogo: Marcar o gol.

Descrição: Num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) será realizada uma tarefa 2 x 1 (dois atacantes e um defensor), em que o atacante com posse da bola deverá arremessar se estiver e livre de marcação, caso contrário passar ao companheiro. Quem arremessar passará a ser defensor.

Condições:

- É permitido conduzir a bola.

5. Jogo final

Nesse momento da aula, retorna-se ao jogo inicial com o propósito de verificar se os alunos melhoraram seu discernimento sobre 'finalizar quando estiverem em condições favoráveis'.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).

- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

Roda final

No encerramento das atividades é importante buscar resposta para o seguinte questionamento: será que os alunos compreenderam a importância de finalizar quando estiverem em condições favoráveis? Logo, peça que eles manifestem seus entendimentos referentes à pertinência desse saber. Por fim, mencione que esse conhecimento é possível de ser mobilizado no decorrer da vida esportiva, inclusive em diferentes esportes de invasão.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 10

Variações para os primeiros movimentos

Cada aluno deverá se deslocar conduzindo uma bola pela quadra. Dez cones, aproximadamente, estarão espalhados pela quadra. O objetivo é se deslocar com a bola, sem bater nos cones e nos outros colegas e sem perder o controle da bola.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

A tarefa do momento 4 da aula pode ser realizada também em situação 3v2, dependendo do número de alunos na turma.

Outra(s) tarefa(s)

No campo de jogo (24 m x 12 m), cada equipe terá que defender duas minitraves (1 m de largura cada), a 6 metros de distância uma da outra. Apenas 1 goleiro terá responsabilidade de proteger as duas metas de sua equipe. Os alunos se enfrentam 4v4+1 (curinga - atua para que tiver a posse da bola), conforme Figura 1.

Condições:

- O goleiro não poderá passar da linha da área, que estará localizada a 3 metros da linha de fundo.
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

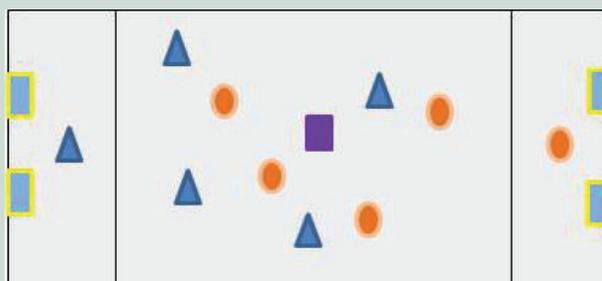


Figura 1: Alvos duplos
Fonte: Os autores.

Legenda:

- ▲ Atacantes
- Defensores
- Curingas
- ↑ Sentido em que as equipes atacam

O que observar

O aluno-técnico buscará analisar se os companheiros estão finalizando quando estão em condições favoráveis ou não. O objetivo é perceber em que medida a equipe deixa de marcar gols, devido a falta de finalização dos jogadores.

Para saber mais

Um exemplo de finalização em condições favoráveis, pode ser visto no seguinte vídeo: (Palavras-chave: treinamento 2013 - futsal).

- GONÇALVES, Michel da Silva. *Treinamento 2013 (Gol) Futsal. Cat. B. Masc.* 17 mar. 2013. (0,11 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nQ2ZkG9OYC4>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Dicas

É necessário que o professor exemplifique o que significa uma situação de 'condições favoráveis' para finalizar (um momento em que o atacante com posse de bola está próximo à meta, livre de marcação).

Futsal: Plano de Aula 11

Problema tático

Construir o ataque

Objetivo

Desmarcar-se para receber a bola, utilizando cortes em 'L' e em 'V'.

Roda inicial

Quando a equipe está no ataque, como fazer para ajudar o atacante que está com a posse da bola? Esse questionamento pode ser utilizado para iniciar o diálogo com os alunos nessa aula. O intuito é conduzi-los à reflexão sobre a necessidade da desmarcação no jogo de futsal. Solicite que expliquem como fazer para sair do marcador na tentativa de receber a bola.

1. Primeiros movimentos

Em grupos de 8 alunos (aproximadamente), cada grupo com o espaço de atuação determinado ($\frac{1}{4}$ de quadra de futsal), cada integrante será responsável por colocar um cone no local de sua preferência (o cone deverá ficar no mínimo a 1 m das linhas laterais). O jogo inicia com o professor lançando uma bola para o alto. O objetivo de cada aluno será acertar a bola nos cones dos colegas tendo que proteger o seu. O colega que tiver o cone acertado, tentará atingir o cone dos colegas com o móvel.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves sem goleiro.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que pode ser feito para ajudar o colega que está com a bola?

Resposta (R): Apoiar o companheiro dando opções a ele.

P: Como fazer para dar opções?

R: Movimentar-se para os espaços vazios, procurar receber a bola longe do defensor.

P: Como é possível ficar longe de seu marcador?

R: Realizando cortes e fintas. Ameaçando ir para um lado e indo para outro.

P: Se voltarmos a jogar será que é possível se desmarcar do adversário?

R: Sim. Vamos tentar sair da marcação para receber a bola.

4. Tarefa

Participantes: 2v1.

Objetivo do jogo: Desmarcar-se para receber a bola.

Descrição: Após reunir os alunos em um círculo no centro da quadra, o professor explicará o funcionamento dos cortes em 'L' e em 'V' e, conseqüentemente, demonstrará como realizá-los. Posteriormente, em trios (2 atacantes e 1 defensor) espalhados pela quadra, os alunos tentarão realizar os cortes em 'L' e em 'V'. As funções deverão ser trocadas, de modo que todos realizem a desmarcação.

Condições:

- O defensor deverá marcar o atacante sem a posse de bola.
- Não é permitido conduzir a bola.

5. Jogo final

Nesse parte da aula, realizar-se-á um jogo igual ao inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos sobre a intenção de se desmarcar para receber a bola. Para tanto, é importante lembrar os alunos que os cortes em 'L' e em 'V' são excelentes ferramentas para fugir do defensor direto.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola.

Roda final

No fechamento dessa aula poderia ser recuperada a ideia de que, mesmo sem a posse de bola, há muito o que se pensar e fazer no futsal. Os atacantes sem a bola criam/oferecem, através de movimentações, alternativas para dar continuidade ao jogo. É pertinente exemplificar que, dificilmente ocorrerá um passe que deixe um companheiro livre com o goleiro, se não ocorrer um movimento de desmarcação de quem está sem a bola.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 11

Variações para os primeiros movimentos

Uma possibilidade é realizar a tarefa em duplas, de modo que cada uma fique responsável por um cone precisando acertar a bola nos cones dos adversários.

Outra(s) tarefa(s)

Neste vídeo é possível ver uma outra possibilidade de tarefa para o trabalho de desmarcação: (Palavras-chave: Jogos Pedagógicos - Jogo de Desmarque em Marcação).

- JOGOS Pedagógicos - Jogo de Desmarque em Marcação Individual. 11 dez. 2009. (0,31 s). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=CTojn5_UzCQ>. Acesso em: 5 jun. 2014.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar se os atacantes sem a posse da bola procuram se desmarcar para receber o móvel. Mais precisamente, se tentam realizar os cortes em L ou em V. A ideia é perceber em que medida a perda da posse da bola tem relação com o fato de não se desmarcar.

De olho nos detalhes

Para realizar os cortes em L ou em V de forma eficaz, é interessante, primeiramente, deslocar-se devagar em direção a um local onde não se deseja receber a bola. Posteriormente, realizando flexão de joelho e quadril, fazer um movimento rápido de mudança de direção, imprimindo maior velocidade e apontando o local que se quer receber a bola. É interessante, sinalizar com a mão o momento em que se deseja a recepção.

Para saber mais

Exemplos de movimentos de desmarcação, utilizando cortes e L e em V, podem ser vistos no vídeo: (Palavras-chave: futsal - finalização com desmarcação).

- FINALIZAÇÃO com desmarcação. 28 set. 2010. (1h 23 min). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=dJ24Er9mPfs>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Dicas

- É fundamental que o professor demonstre como realizar os cortes em 'L' e em 'V'.
- Lembrar que para realização dos cortes em 'L' e em 'V', é importante informar os alunos que o primeiro passo de deslocamento deve ser para um lado em que não se quer receber a bola. Se for diretamente ao ponto desejado, sem quebra de direção, dificilmente conseguirá 'escapar' do marcador.

Futsal: Plano de Aula 14**Problema tático**

Manter a posse da bola

Objetivo

Posicionar-se entre o atacante direto e a meta

Roda inicial

Conversar com os alunos sobre o posicionamento do defensor em relação ao atacante. Explicar o funcionamento da marcação individual, orientando-se pela linha imaginária traçada da posição do atacante ao centro da meta. Solicitar que apontem as dificuldades que tiveram na aula anterior, na tentativa de marcar o atacante direto. Após a exposição das dificuldades, proponha alternativas - de forma conjunta com os alunos - para tais problemas. Conclua, reafirmando que saber marcar o adversário de forma proficiente é imprescindível para ter um bom desempenho no futsal.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos, um aluno será o 'tigre' e deverá ficar no centro do círculo. Os demais deverão trocar passes com a bola de futsal, sem que o tigre toque na bola. Quando o tigre tocar na bola, ele trocará de lugar com o jogador que executou o passe. Serão permitidos, no máximo, dois toques na bola.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves sem goleiro.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Marcar gol, tentando evitar que o oponente marque.

P: O que pode ser feito para evitar que o adversário faça gols?

R: Marcar os adversários de forma eficiente.

P: O que é preciso fazer para marcar o oponente de forma eficaz?

R: É preciso se posicionar corretamente.

P: Qual seria o posicionamento correto para o defensor?

R: Posicionar-se em uma linha imaginária entre o atacante e a meta.

P: No jogo passado será que os atacantes foram marcados de forma adequada?

R: Na maioria das vezes não. Várias vezes eles ficavam livres com o goleiro.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 3v3.

Objetivo do jogo: Ultrapassar a linha de fundo da quadra adversária, conduzindo a bola.

Descrição: A equipe com posse da bola tentará que um atacante ultrapasse a linha de fundo de meta adversária conduzindo a bola. A equipe sem a bola tentará evitar, ao mesmo tempo em que buscará adquirir a posse da bola.

5. Jogo final

Com o intenção de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho no futsal, ocorrerá o mesmo jogo inicial. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a se posicionar entre o atacante direto e a meta.

Roda final

Será que os alunos compreenderam a importância de se posicionar entre o atacante direto e a meta? Esse entendimento precisa ser o farol do professor, pois o tema dessa aula é básico/elementar/fundamental para que os alunos consigam 'se virar' quando estiverem nas funções de defensores no futsal.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 14

Variações para os primeiros movimentos

Caso o 'tigre' demorar para conseguir tocar na bola, poderá ser incluído outro 'tigre' no círculo.

Polícia e ladrão: a turma será dividida em dois grupos (polícia e ladrão). Ao sinal do professor os policiais deverão tentar pegar os ladrões. Os fugitivos tocados pelos policiais, deverão se dirigirem (correndo) para o círculo central da quadra, que será a prisão. Após, os policiais passam a atuar como ladrões e os ladrões como policiais. A equipe que prender todos os ladrões em menor tempo vencerá.

Outra(s) tarefa(s)

O jogo consiste em uma disputa 1 x 1 (sem bola), em que um aluno que representa o atacante precisa superar o defensor que se encontra em uma linha imaginária entre ele e o centro do gol. O defensor, que não poderá ficar a uma distância maior do que 2 metros, precisará seguir seu oponente buscando se manter na linha imaginária, mesmo com a movimentação do atacante, conforme Figura 2.

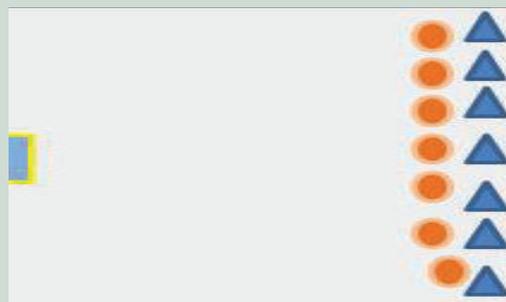


Figura 2: Jogo da ultrapassagem
Fonte: Os autores.

Legenda:

▲ Atacantes

● Defensores

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber em que medida o êxito dos atacantes adversários se relaciona com o posicionamento errado dos defensores. Para tanto, observará se os defensores buscam se posicionar em uma linha imaginária entre o atacante direto e a meta ou não. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola.

De olho nos detalhes

Flexionar os joelhos, manter a distância dos pés semelhante aos ombros (quanto a distância e não de forma paralela) e manter o tronco levemente flexionado à frente, facilita o deslocamento na marcação do atacante.

Para saber mais

Uma exemplificação da postura corporal que o defensor do atacante com posse de bola pode adotar está no vídeo a seguir: (Palavras-chave: Manobras Defensivas no Futsal).

- MANOBRAS Defensivas no Futsal. 21 fev. 2011. (3h 18 min). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=oEC5UG-rBFc>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Dicas

- Aumentar ou diminuir a distância da máxima do defensor em relação ao adversário, de acordo com o nível e evolução dos alunos.
- Orientar que a marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

Futsal: Plano de Aula 15**Problema tático**

Defender a meta

Objetivo

Responsabilizar-se pelo adversário direto (não seguir a bola).

Roda inicial

Ao observar alunos iniciantes no futsal, é comum perceber que eles correm atrás da bola, indo onde ela for. Será que essa é a postura mais adequada que os defensores devem adotar em um jogo de futsal? A partir do entendimento de que não é a melhor conduta, comece a aula perguntando aos alunos quais ações seriam corretas para os jogadores que estão defendendo. A ideia é chegar à conclusão, de que é preciso marcar o atacante direto, acompanhando seus deslocamentos pela quadra e não ficar correndo atrás da bola. Explicar que quando essa responsabilidade não ocorre a defesa da equipe fica vulnerável.

1. Primeiros movimentos

Em grupos de 6 alunos (4 atacantes e dois defensores), os atacantes se deslocam pela quadra executando passes. Os defensores precisam tocar no jogador que estiver com a posse da bola. Quando o atacante é tocado pelo adversário, eles trocam de função. Não é permitido andar com a bola e não há limite de tempo para efetuar o passe.

2. Jogo inicial

Participantes: 3v3 ou 4v4 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar gol.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (uma miniquadra de 20 m x 10 m) com minitraves sem goleiro.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que pode ser feito para evitar que a equipe sofra gols?

Resposta (R): Marcar de forma eficiente os adversários.

P: Como é possível marcar de forma eficiente os adversários?

R: A acompanhando o deslocamento dos atacantes.

P: Como é possível acompanhar o deslocamento dos atacantes?

R: Posicionando-se em uma linha imaginária entre o atacante direto e a meta e acompanhando sua trajetória.

P: Como fazer para não perder o oponente de vista e mantê-lo marcado?

R: Ficar sempre próximo, atento a ele e a quem estiver com a bola.

P: Vamos voltar a jogar tentando se responsabilizar pelo atacante direto?

R: Sim. Vamos jogar acompanhando o atacante onde ele for.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 3v3 + 1 árbitro/substituto.

Objetivo do jogo: Fazer com que a bola passe pelo 'minigol de 4 entradas'.

Descrição: Um jogo que consiste nos defensores marcarem dentro de um círculo (não podem sair do círculo), protegendo o 'minigol de 4 entradas'. Opostamente, os atacantes precisam fazer com que a bola passe pelo 'minigol de 4 entradas'. Os atacantes podem entrar no círculo, a fim de receber um passe, mas apenas um de cada vez e, não recebendo a bola, o tempo máximo de permanência no círculo é 3 segundos.

Condições:

- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.
- A marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

5. Jogo final

Nesse parte da aula, realizar-se-á um jogo igual ao inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos na ação de se responsabilizar pelo adversário direto, acompanhando-o em seus deslocamentos.

Condições:

- A marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

Roda final

Ao final da aula, reafirmar a necessidade de se responsabilizar pelo adversário direto, apontando o quanto esse conhecimento pode qualificar a participação dos alunos no campeonato e em jogos futuros. Explique que a capacidade de desempenhar a marcação de forma eficiente, qualifica o nível de desempenho dos jogadores.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 15**Variações para os primeiros movimentos**

Tendo toda a quadra de futsal como espaço, os alunos precisam executar passes entre eles, para evitar que 10 bolas fiquem paradas ou que saiam da quadra. Para tanto, precisam jogá-las através de passes para os outros colegas. Não é permitido dar mais do que 3 toques na bola em cada encontro com a bola. É necessário ficar atento para não esbarrar com os colegas.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo dos 10 passes, com marcação individual.

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber se os defensores se responsabilizam pelo adversário direto, acompanhando suas trajetórias pela quadra. O intuito é perceber em que medida o êxito dos atacantes adversários se vincula com o posicionamento errado dos defensores. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola ou acompanhar seus deslocamentos.

De olho nos detalhes

Manter contato com o adversário através do toque das pontas dos dedos, facilita a identificação do posicionamento do adversário, uma vez que em determinados momentos é necessário olhar para o atacante com posse de bola para visualizar a bola.

Para saber mais

- Uma exemplificação dos defensores acompanhando os atacantes diretos, pode ser observada no vídeo: (Palavras-chave: Division futbol sala Barça vs Inter Movistar). DIVISION honor futbol sala Barça vs Inter Movistar (Final Copa del Rey). 1 fev. 2012. (1 h 46 min 36 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=VXeIGJwyNkU>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Dicas

- Na tarefa orientada ao desenvolvimento da capacidade de jogo, trocar a função dos atacantes e defensores a cada 5 gols marcados.

Futsal: Plano de Aula 17

Tema da aula

Inclusão no futsal.

Objetivo

Compreender a relevância da inclusão.

Roda inicial

O futsal é um esporte que pode ser praticado por pessoas com deficiência (por exemplo, visual, auditiva ou física)? Essa questão é uma boa forma de iniciar a conversa com os alunos, apresentar o tema da aula e incentivar a reflexão e o debate sobre inclusão. Posteriormente, peça que os alunos apontem se conhecem alguma pessoa com deficiência que participe de jogos esportivos e questione – para que pensem e respondam ao final da aula – o que pode ser feito para que essas pessoas tenham condições de praticar futsal?

1. Tarefas iniciais

Primeira tarefa: Os alunos ficam dispostos em duplas, um na frente do outro, próximos da linha de fundo da quadra de futsal. O aluno da frente deve estar com os olhos vendados e com a posse da bola. O colega que ficar atrás deverá orientar seu companheiro (para direita, esquerda, frente, etc.) com o objetivo de conduzi-lo até a outra linha de fundo, sem perder o controle da bola e sem esbarrar nos outros alunos. Ao chegar a linha de fundo da quadra oposta, os alunos trocam de função e retornam.

Segunda tarefa: Em grupos de 8 alunos (4v4), cada equipe fará duas duplas. As duplas atuarão de mãos dadas, sendo que um aluno da dupla estará com os olhos vendados. O objetivo é fazer o gol numa minigoleira do adversário (formada por 2 cones, a cerca de 1,5 m de distância um do outro), evitando que o oponente ataque sua meta. Não haverá goleiro. O gol realizado pelo aluno sem a venda nos olhos contabilizará 1, se marcado pelo aluno com os olhos vendados, contabilizará 3 gols. É preciso mudar o integrante da equipe com a venda, para que todos passem pela experiência.

2. Reflexão

Pergunta (P): Como vocês se sentiram durante as tarefas?

Resposta (R): Foi esquisito, uma sensação muito estranha de não poder enxergar.

P: Quais foram as maiores dificuldades?

R: Não saber onde estava. Andar pela quadra se orientando apenas pelo colega.

P: É preciso confiar no companheiro?

R: Sim, totalmente. Pois, como não estamos enxergando vamos onde ele orientar.

P: O fato de não enxergar tornou necessário ater-se em outros sentidos?

R: Com certeza. Prestamos mais atenção através da audição, escutando as orientações do companheiro e os ruídos dos outros colegas.

P: Será que pessoas com deficiência visual ou física podem participar de jogos esportivos?

R: Podem. Pessoas com deficiência têm o direito de participar, brincar e se divertir.

P: O que é possível fazer para que todos participem?

R: É preciso respeitar as pessoas com deficiência, ser tolerante, solidário e adaptar as regras, de modo que as condições de participação se tornem semelhantes.

3. Tarefa complementar

Participantes: 1/4 da turma versus 1/4 da turma.

Objetivo do jogo: Marcar o gol.

Descrição: A turma será dividida em 4 equipes, de modo que duas equipes se enfrentam em cada metade da quadra de futsal. Os alunos deverão jogar sentados, não sendo permitido ficar em pé. Eles poderão se deslocar utilizando os braços e erguendo o quadril ou se arrastando pela quadra.

Condições:

- apenas os goleiros poderão ficar em pé, mas não poderão sair de sua área de meta, que será ficará a 2 m da linha do gol;
- o goleiro não poderá fazer gol;
- não é permitido prender a bola entre as pernas, tampouco se deslocar com a bola no colo;
- é permitido chutar a bola sentado ou mesmo deitado.

Roda final

Ao final da aula, conversar com os alunos sobre os acontecimentos desse dia. É importante solicitar que eles expressem o que sentiram, as sensações, as dificuldades, os desafios, os momentos de insegurança, entre outros, que tiveram na aula. Por fim, tentando que eles respondam a pergunta da roda inicial, é necessário orientar os alunos para que percebam que alterar as regras dos jogos pode ser uma forma de fazer com que pessoas com deficiência tenham condições de praticar o futsal.

Folha de apoio - Futsal: Plano de Aula 17

Variações para as Tarefas iniciais

É possível alterar os locais de saída e de chegada, fazendo com que as duplas tenham que cruzar umas pelas outras, aumentando o grau de dificuldade da tarefa.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo adaptado utilizando muletas. Será necessário alguns pares de muletas. Primeiramente, apresente as muletas aos alunos e faça com que todos vivenciem a experiência de se deslocar utilizando-as. Posteriormente, monte um pequeno circuito com obstáculos (cones), para que cada aluno vivencie uma volta no local conduzindo uma bola de futsal. Finalmente, realize um jogo de futsal com os jogadores utilizando as muletas. Caso tiver apenas dois pares de muletas, deixe um para cada equipe e estipule que os jogadores que estão sem muletas somente poderão se deslocar saltando com o impulso de uma perna. É preciso revezar a utilização das muletas, para que todos vivenciem a situação.

Para saber mais

No vídeo que segue, é possível observar jogadores com apenas uma perna jogando futsal: (Palavras-chave: Futsal de deficientes físicos).

- FUTSAL de deficientes físicos no Mogi Shopping. 17 jan. 2010. (2 min 07 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BAnt5Ivle9U>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

No vídeo abaixo, pessoas cegas jogando futsal: (Palavras-chave: Copa Brasil de futsal para cegos 2012).

- COPA Brasil de futsal para cegos 2012. 01 fev. 2013. (2 min 16 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NOT_IdrKYss>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Na sequência, pode ser observado a prática do futsal sentado, através do vídeo: (Palavras-chave: Futsal sentado).

- FUTSAL sentado IFCE Campus-Crateús 2013. 12 ago. 2013. (8 min 40s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zyUNV3tbeTo>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Dicas

- Caso o professor não possua bola com guizo, pode-se enrolar um papel celofane na bola, também em sacolas plásticas de mercado, dessa forma, ao tocar o chão, o som de contato da bola com o papel celofane ou sacola ficará perceptível para os alunos.

- Alguns alunos não se sentem a vontade com os olhos vendados e podem sentir um mal-estar. Por isso, ao mesmo tempo em que é preciso incentivar para que todos os alunos vivenciem as atividades propostas, é necessário ficar atento ao bem-estar dos alunos.



HANDEBOL

HANDEBOL

Fernando Jaime González, Robson Machado Borges e Fernanda Moreto Impolcetto

1 Caracterização da modalidade

Apesar de pouco se ver a prática do handebol como hábito em momentos de lazer e as emissoras de televisão, com canais abertos, normalmente não transmitirem jogos, a modalidade é bem conhecida no Brasil. Mesmo que alguns professores não ensinem a modalidade, a aula de Educação Física é a principal fonte de promoção do handebol no país.

Na América Latina o handebol não tem status profissional. Seu local de maior aceitação é a Europa. Esse continente é o grande centro do handebol no planeta, particularmente na Alemanha.

Contraindo esse panorama, recentemente a equipe feminina adulta do Brasil sagrou-se, pela primeira vez, campeã mundial de handebol. E mais, esse êxito foi conseguido na casa das adversárias, Belgrado. Os 19.500 torcedores que lotaram a arena, recorde de público do torneio, alentavam a equipe local. No entanto, a seleção brasileira não se intimidou e venceu a Sérvia por 22 a 20, após um jogo muito equilibrado. Para abrilhantar ainda mais a façanha, o Brasil foi o único time invicto na competição. Um feito histórico.

A criação do handebol é atribuída ao professor alemão Karl Schelenz, em 1919. Inicialmente o esporte foi praticado em campo similar ao do futebol, sendo disputado por duas equipas de onze jogadores cada uma. Apesar de no início ser praticado apenas por moças, logo o desporto passou a ser disputado por homens e se espalhou por toda a Europa. Em 1946, os suecos oficializaram o seu handebol de salão para 7 jogadores por equipe.

A estreia do handebol em Jogos Olímpicos, ocorreu em Berlim, em 1936. Após, foi retirado e voltou em 1972. No entanto a participação das mulheres no handebol em Jogos Olímpicos, ocorreu somente em 1976.

No Brasil, o desporto começou a ser praticado em 1930. No dia 26 de fevereiro de 1940, foi fundada, em São Paulo, a Federação Paulista de Handebol.

A adaptação do handebol para pessoas com deficiência, recebe o nome de Handebol em Cadeira de Rodas (HCR), e é muito recente no Brasil. Estima-se que em 2003 na UNICAMP, foi desenvolvida a primeira proposta de adaptação do handebol convencional para a prática de pessoas com deficiências e em 2005 a prática tenha ganhado aspecto competitivo.

Em nível competitivo, o Handebol em Cadeira de Rodas se divide em duas modalidades: o HCR 7 (que adapta as regras do handebol de salão para 7 jogadores) e o HCR 4 (que adapta o Handebol em Areia para a prática em quadra). É praticado por pessoas com deficiências físicas decorrentes de poliomielite, lesão medular (paraplegia e tetraplegia) e má formação ou amputação de membros inferiores.

No que se refere à lógica interna, por se tratar de um 'esporte de invasão', a modalidade se caracteriza pela tentativa das equipes em ocupar o setor da quadra defendido pelo adversário para marcar gols, protegendo simultaneamente sua própria meta. Nesse processo, as ações de uma equipe durante a partida estão relacionadas ao oponente, interferindo e sofrendo interferência do adversário, o que constitui o handebol como uma 'modalidade esportiva com interação'. E, logicamente, como é praticado com a cooperação de companheiros é um 'esporte coletivo'.

No handebol, a cada ataque, os jogadores efetuam um grande número de passes. É por meio dessas trocas de passes, realizadas em grande velocidade, que tentam penetrar na defesa adversária, necessitando muita eficiência para não perder a posse da bola e gerar contra-ataques. Nessa ação, é possível perceber que o handebol demanda a necessidade de uma alta velocidade na capacidade de tomada de decisão dos jogadores. É um esporte que requer muita inteligência dos participantes, uma vez que as opções de ação são várias e muitas vezes precisam ser processadas em milésimos de segundos. Por exemplo, arremessar, driblar, passar ou realizar uma combinação tática, são algumas das alternativas que precisam ser levadas em conta para o êxito da ação.

2. Alguns elementos de desempenho esportivos do handebol

O desempenho de atletas e equipes no handebol é regulado pela influência dos elementos do desempenho esportivo. Alguns elementos têm papel mais determinante do que outros, de acordo com a peculiaridade de cada partida.

É sempre importante ressaltar que, como em outros esportes com interação entre adversários, os gestos motores somente acontecem após um intrincado processo cognitivo de leitura do jogo e tomada de decisão. Desse modo, é importante que a execução dos movimentos ocorra sempre em função da tática individual, que precisa ser o cerne do ensino dos esportes com interação, em virtude das próprias características de lógica interna e estrutura funcional que a modalidade apresenta, particularmente nas etapas de iniciação. Diversas são as 'intenções táticas' que podem ser identificadas para cada um dos 'subpapéis'. Destacamos a seguir algumas das mais importantes:

Atacante com posse da bola (ACPB):

- observar antes de agir;
- passar a bola para o companheiro em melhores condições.

Atacante sem posse da bola (ASPB):

- desmarcar-se para receber a bola;
- solicitar a bola em deslocamento à meta.

Defensor do atacante com posse de bola (DACP):

- Posicionar-se em uma linha imaginária entre o atacante e a meta;
- pressionar o atacante direto.

Defensor do atacante sem posse de bola (DASP):

- responsabilizar-se pelo atacante direto;
- realizar a cobertura a um companheiro.

A técnica empregada nessa modalidade requer muita precisão e eficiência, tanto nas finalizações quanto nos passes. Exemplos de tipos de passe podem ser: acima do ombro, em pronação, por trás da cabeça, por trás do corpo, quicado. A coordenação na execução dos movimentos é essencial no deslocamento com a bola. O ato de arremesso em deslocamento, realizando uma sequência de passos antes da finalização, evidencia essa necessidade. Um atleta de alto nível dessa modalidade é capaz de realizar até oito contatos no solo em uma mesma jogada, após receber a bola. O que permite percorrer uma distância considerável com a posse do móvel.

No handebol as 'combinações táticas' ocorrem com bastante frequência. Em todo ataque é possível observar a presença desse importante e decisivo elemento do desempenho esportivo. São exemplos de combinações táticas: passar e seguir, engajamento, cruzamento, bloqueios diretos e indireto, estáticos e dinâmicos.

Outro importante elemento é o 'sistema de jogo', que diz respeito a organização dos jogadores na quadra. Nessa modalidade são utilizados diversos sistemas para defender e para atacar. Como sistemas defensivos podemos citar o 3:2:1, 5:1, 6:0 com flutuação, 6:0 na base, 4:2, 3:3 e 1:5. O sistema normalmente mais utilizado é 6:0 com flutuação. Nele os seis jogadores ficam próximos à linha dos 6 metros, sendo que quando o atacante direto (correspondente ao defensor) recebe a bola, o defensor desse atacante avança em direção ao atacante pressionando-o. Quando o atacante passa a bola, o defensor recua próximo a linha dos 6 metros novamente e o defensor responsável pela marcação do atacante que recebeu a bola fará a mesma ação e, assim, sucessivamente. Importante ressaltar, que nas equipes de alto nível é comum a mudança de formações de defesa durante o jogo, visando se sobressair sobre o ataque adversário. Há situações excepcionais durante os jogos em que as equipes utilizam a marcação individual. Por exemplo, quando há um jogador de destaque na equipe adversária ou quando uma partida está no final e a equipe defensora está perdendo, utiliza-se a marcação individual em que cada defensor marca um atacante procurando diminuir os espaços e pressionar os adversários, visando adquirir a posse da bola.

Os sistemas ofensivos também apresentam uma grande variedade: 3:3, 4:2, 6:0 e 5:1. Esse último é bastante utilizado no âmbito profissional. Formado por cinco jogadores posicionados à frente da área de tiro livre, mais um jogador infiltrado – pivô –, todos os jogadores, exceto o pivô, têm função de armar e concluir as jogadas, apesar dos dois que atuam nas laterais terem a missão de penetração e finalizações com o pivô.

Ainda a respeito dos sistemas de jogo, é sempre bom lembrar que são ensinados em etapas de ensino avançadas da modalidade. No princípio, a marcação individual, em que cada aluno é responsável por marcar um adversário direto, deve ser priorizado nas primeiras etapas.

Para condução do processo de ensino do handebol, é importante o conhecimento das regras da modalidade. Elas estão disponíveis no site da CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL. Disponível em: <www.brasilhandebol.com.br>. Acesso em: 4 jun. 2014.

3. Mapa de conhecimentos

A descrição do mapa está organizada com base nos conhecimentos táticos da modalidade, em etapas de complexidade crescente. Particularmente, dentro dos esportes de invasão, uma das descrições mais ricas é a que apresenta os quatro subpapéis que os jogadores desempenham durante o jogo: atacante com posse de bola (ACPB), atacante sem posse de bola (ASPB), defensor do atacante com posse de bola (DACPB) e defensor do atacante sem posse de bola (DASPB). A utilização dessa descrição ganha sentido, no momento em que se compreende que as ações dos jogadores durante os esportes de invasão, são distintas e mudam constantemente em função da alternância da posse da bola.

Atenção! Um aspecto importante, diz respeito à descrição dos planos de aulas neste livro. Por uma questão de espaço, não é possível apresentar os 20 planos de aulas criados para a modalidade handebol. Desse modo, 10 estão contemplados nesse material (identificados no mapa que segue pela sigla MI= Material Impresso) e os outros 10, identificados no mapa com a sigla DR= Disponível na Rede, estão num livro eletrônico:

- BRASIL. Ministério do Esporte. *Esporte na escola*. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/segundo-tempo-na-escola>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Quadro 1: Mapa de conhecimentos

Problemas táticos	I	II	III	IV	V
Marcar/Fazer Gol					
Manter a posse da bola	<ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se no subpapel que atua e jogar com os companheiros [Plano: 01] - MI <p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Procurar jogar com os companheiros. • Procurar ficar de frente para a meta adversária quando receber a bola. Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de atuar). [Plano: 02] - MI • Passar e recuperar a posição ofensiva (não ficar junto à linha da área de gol) - Vários tipos de passe: ombro, pronação, quicado. [Plano: 06] - MI <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como ASPB. • Perceber seu companheiro com bola e os espaços possíveis para poder utilizá-los em profundidade ou desmarcar-se. [Plano: 05] - MI <ul style="list-style-type: none"> • Desmarcar-se, afastar-se da bola, manter a linha de passe, sempre atrás da linha da bola. • Desmarcar-se, afastar-se da bola, manter a linha de passe e manter a 'largura' do ataque. [Plano: 07] - MI 	<p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimentar-se com trajetórias de apoio [Plano: 10] - MI 			

<p>Criar espaço para finalizar</p>		<p>ACPB <ul style="list-style-type: none"> • Mobilizar/fixar pelo menos um defensor antes de passar. [Plano: 11] - DR [Plano: 16] - DR </p>	<p>Combinações táticas (CT) elementares ofensivas: 2x1 e 3x2; - CT básica: . passar e seguir . cruzamento . engajamento . bloqueio direto dinâmico e estático.</p>	<p>- CT básica: bloqueio indireto dinâmico e estático; Ponte-aérea. - CT complexa Encadeamento de combinações táticas básicas.</p>	
<p>Usar o espaço para atacar</p>				<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos. - Ofensivo posicional • Sistemas de transição: contra-ataque direto e sustentado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de jogos avançados - Circulação entre posições.
<p>Atacar a meta</p>	<p>ACPB: <ul style="list-style-type: none"> • Observar antes de agir (ler a situação de jogo, finalizar em condições favoráveis). - Arremesso com apoio - Arremesso em suspensão [Plano: 03] – MI [Plano: 04] - MI </p>	<p>ACPB: <ul style="list-style-type: none"> • Criar jogo em igualdade 1x1 - Ultrapassar o adversário com ações de finta, ações de drible, ações com bola adaptada e em infiltração. [Plano: 12] - DR [Plano: 17] - DR ASPB: <ul style="list-style-type: none"> • Movimentar-se com trajetórias ofensivas • Solicitar a bola em movimento. [Planos: 13] - DR </p>	<p>ACPB: <ul style="list-style-type: none"> • Arremessos especiais </p>		

Defender					
Defender a meta	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como DACPB. • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. <p>- Blocagem [Plano: 08] - MI</p> <p>DASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer-se como DASPB. • Responsabilizar-se pelo adversário direto (não é para seguir a bola). <p>[Plano: 09] - MI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. • Realizar marcação individual sobre o atacante direto, mas 'de olho' no atacante com posse de bola: dissuadir o passe. <p>[Plano: 15] - DR</p>	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regular as distâncias sobre o atacante direto em função da meta. <p>- Acossar [Plano: 14] - DR</p> <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar marcação individual sobre o atacante direto, mas 'de olho' no atacante com posse de bola. <p>- Dissuadir o passe</p>	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlar o adversário sobre o braço de arremesso, evitando empurrar, atacar por trás, utilizar de forma exagerada, os braços, agarrar ou bloquear de forma irregular o braço do adversário. 		
Defender o espaço			<p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcação individual de ajuda. • Dobrar a marcação. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos - Defensivo em zona - Movimentação como equipe - Responsabilidades dos jogadores - Comunicação • Retorno defensivo com pressão (dois defensores em cima do jogador com posse de bola) e sem pressão (marcando atrás da linha da bola) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogo avançados - Defensivos: mistos.

ESPORTES DE INVASÃO

Recuperar a posse da bola		DASPB • Realizar marcação individual sobre o atacante direto, mas 'de olho' no atacante com posse de bola. - Interceptação de passe			
Reiniciar o jogo					
Tiro lateral, de meta e de saída	• Tiro lateral • Tiro de meta	• Tiro de saída			
Tiro livre	• Tiro livre - A decisão para um tiro livre - A execução				
Tiro de 7 metros		• Tiro de 7 metros - A decisão para um tiro de 7 metros - A execução			
Outras Regras					
Bola	• Não andar com a posse da bola (dar no máximo 3 passos com a bola ou 4, se o primeiro contato no solo for após receber a bola no ar). • Não tocar a bola com o pé ou com a perna (abaixo do joelho), exceto quando a bola for arremessada por um adversário.	• Evitar os dois dribles. • Não andar com a posse da bola.		• Jogo passivo.	
Adversário	• Proibido o contato com o adversário		• Punições: advertência, exclusão e desqualificação. - Durante o jogo - Fora do jogo		
Companheiros	• Goleiros				
Espaço	• Área de gol restrita ao goleiro				

Aulas: Inclusão [Plano: 18] – DR; Conceitual [Plano: 19] – DR; Avaliação [Plano: 20] – DR.

Fonte: Os autores.

4. Orientações didáticas

- O conhecimento das regras da modalidade é essencial. Elas estão disponíveis no site da Confederação Brasileira de Handebol¹¹.
- Quando se organiza a turma em equipes é preciso que estas sejam equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores. Esse cuidado possibilita que os alunos enfrentem desafios de um ‘tamanho’ coincidente com seu grau de desempenho.
- É importante que ‘todos’ os alunos participem ao mesmo tempo. Não ficando ninguém ‘de fora’. A ideia é evitar que alunos fiquem apenas esperando. A estratégia de ‘Técnicos e Árbitros’ apresentada na parte inicial do livro, como a de utilizar, majoritariamente, jogos reduzidos, auxilia consideravelmente nesse propósito.
- A verbalização dos conceitos táticos é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da compreensão dos jogos. Oportunizar que o aluno fale sobre ‘o que’ tem ou não para fazer em determinada situação, assim como avaliar as ações próprias como a de seus colegas durante o jogo, deve ser uma preocupação permanente do professor.
- Na mesma linha, é importante intervir quando achar necessário, mesmo durante o jogo. Por exemplo, em uma aula que tem como objetivo ‘orientar-se ao objetivo’, ao constatar que a meta adversária estava desprotegida e o atacante com bola não percebeu essa situação por não ter ‘virado’ o corpo para observar, é pertinente parar o jogo para chamar atenção dos alunos.
- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.
- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.

5. Espaço e materiais

Para a realização das aulas, recomendamos utilizar a quadra de handebol de forma que todos os alunos participem das tarefas ao mesmo tempo. Para tanto, propomos jogos com estrutura funcional reduzida (4v3+goleiro, 4v4, 5v4, assim como a utilização do curinga, dependendo do número de alunos e da intenção tática no dia). Por exemplo, se houver 32 alunos na turma, a quadra de handebol poderá ser dividida em 3 miniquadras, havendo 3 jogos simultâneos, disputado por um total de 6 equipes de 4 participantes, mais os ‘Técnico-Árbitros-Substitutos’.

Área do gol, pode ser menor que os seis metros regulamentares, modificando seu tamanho segundo as características da aula e da turma.

11 FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE HANDEBOL. *Regras do jogo*. 1 jul. 2010. Disponível em: <http://www.brasilhandebol.com.br/noticias_detalhes.asp?id=27182&moda=007&area=&ip=1>. Acesso em: 4 jun. 2014.

Nesse sentido, a Federação Internacional de Handebol, desenvolveu um material didático no qual ilustra diferentes formas de aproveitar o espaço de uma quadra para propiciar o envolvimento de muitas crianças em forma simultânea. Uma versão desse material se encontra disponível em: (Palavras-chave: IHF; Handball School; Spanish).

- LUND, Allan; SPÄTE, Dietrich, BANA, Philippe (Org.). *Enseñanza del Balonmano en la Escuela*: introducción al balonmano para niños entre 5 y 11 años. International Handball Federation. Disponível em: <http://www.ihf.info/files/Uploads/Documents/10285_Teaching%20Handball%20at%20School_Spanish1.pdf>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Mini-Handebol de uma única trave

Caso seja necessário realizar um número de jogos reduzidos que a quadra disponível não comporte, é possível utilizar-se do Mini-Handebol de uma única trave. A lógica do jogo é muito similar ao 3v3 do basquetebol, ambas as equipes atacam uma mesma trave, alternando os papéis de atacantes e defensores, segundo a posse da bola. O que muda de um jogo com duas traves é que ao finalizar um ataque ou a equipe recuperar a posse da bola, esta não pode imediatamente atacar a trave e sim tem que sair da linha de ‘contra-ataque’ (demarcada geralmente 4 metros atrás da linha da área de gol) para poder ser lançada a gol. A ideia é criar uma fase de transição entre defesa e ataque que está presente no jogo com duas traves. Caso a equipe que recupera a bola ataque diretamente a meta, sem levá-la para fora da linha de contra-ataque, cobra-se uma falta e a equipe adversária reinicia da metade da quadra.

Dependendo, as equipes podem ter um goleiro cada e estes se alternariam no gol, dependendo da equipe no ataque. Mas, também seria possível, ter um único goleiro defendendo para ambas as equipes ou, no caso que se entenda trabalhar em situações de assimetria, o goleiro poderia participar do ataque.

No *You Tube* se encontra um vídeo da Federação Europeia de Handebol que ilustra esta forma de jogar. (Palavras-chave: EHF; CAN; 1 *Goal Game*).

- EHF CAN Video Library. *1 Goal Game*. 23 ago. 2012. (3 min 40 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oOPGHQkkDBg>>. Acesso em: 3 jun. 2014.

Os materiais necessários para as aulas são os seguintes (a quantidade dependerá de cada aula), recomenda-se que sejam tanto ‘oficiais’ como autoconstruído: bolas de iniciação ao handebol e iniciação esportiva; jalecos; cones; bambolês; garrafas pet (2L); cordas.

6. O campeonato da modalidade

Inicialmente, não foram reconhecidas recomendações específicas ou diferentes a aquelas descritas no tópico ‘Bola pro ‘campo’ que o é jogo de campeonato...’ no início do livro. Por isso antes de começar a trabalhar com essa estratégia de ensino leia com atenção cada detalhe da proposta e faça as adequações necessárias para atender as particularidades do grupo com o qual trabalha. O importante é não esquecer que se trata de colocar a ‘competição’ ao serviço da aprendizagem dos alunos e não as crianças e adolescentes ao reboque da competição!

Em relação às regras, podem ser adaptadas as oficiais, segundo o ritmo da turma, bem como incorporadas as regras do Mini-Handebol. Uma escolha, assim como a outra, devem estar balizadas pelo projeto do núcleo e as características do grupo.

Para auxiliar na organização do trabalho no Anexo XX, propõe-se uma súmula adaptada para os jogos de handebol.

Sites recomendados e consultados na elaboração do material

- RONDINELLI, Paula. Handebol. Brasil Escola. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/educacao-fisica/handebol.htm>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE HANDEBOL. *Regras de jogo*. Disponível em: <http://www.brasilhandebol.com.br/noticias_detalhes.asp?id=27182&mo da=007&area=&ip=>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- HANDEBOL em Cadeira de Rodas – HCR. São Carlos, UFSCar. Disponível em: <<http://hcrsaocarlos.blogspot.com.br/p/hcr.html>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- HANDEBOL. Disponível em: <<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/handebol/handebol-no-brasil.php>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- 90 anos do Handbol. 7 out. 2009. Disponível em: <<http://handbolehandsport.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Handebol: Plano de Aula 01

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivos

Reconhecer-se como atacante (ou defensor) e jogar com os companheiros

Roda inicial

Professor, caso esta seja a primeira aula da modalidade, seria interessante fazer um levantamento sobre o conhecimento dos alunos sobre o handebol: experiências, as regras etc. Trata-se de contextualizar o esporte e aproveitar as informações que os alunos têm sobre o tema.

Apresentar/recuperar a ideia de que o handebol é um esporte coletivo e que, por esse motivo, é fundamental colaborar com os colegas tanto para atacar como para defender. Isso significa, entre outras coisas, reconhecer quando se está no papel de atacante e quando se é defensor, assim como o que se deve fazer quando se encontra num ou noutro papel.

Pode ser muito interessante, dependendo da idade dos alunos, simular situações em que eles têm que dizer o que fariam caso a bola ficasse com um ou outro jogador numa determinada situação. Pode parecer estranho, mas quando trabalhamos com crianças pouco experientes (e não apenas com crianças!) é possível identificar sujeitos que demoram bastante tempo para identificar quem são seus colegas, como proceder quando sua equipe está com bola e quando a equipe adversária passa no ataque.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos (3, 4, 5 integrantes), os alunos passam a bola e se movimentam por todo o espaço, evitando esbarrar nos colegas. Durante a execução dos passes devem experimentar diferentes tipos, assim como passar e receber a bola em movimento.

Organizar os grupos para um jogo de 3v3 ou 4v4 com o objetivo conseguir 'x' passes consecutivos (entre 5 e 10) 'observando a regras do handebol' (andada, limites da quadra e contatos corporais). Neste jogo, a defesa é individual ('cada um marca o seu') e não é permitido o uso do drible. Após conseguir o número de passes combinado, o jogo reinicia da lateral com a equipe adversária (Figura 1).

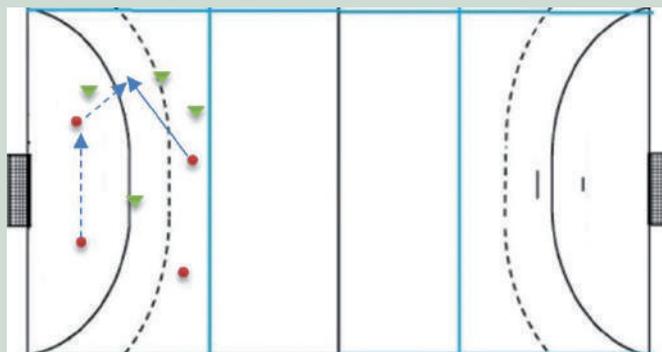


Figura 1: Jogo dos passes
Fonte: Os autores

2. Jogo inicial

Jogo: 5v5 +1 Arbitro substituto por equipe.

Objetivo: Passar a bola a um companheiro da equipe (receptor) que apenas pode deslocar-se num corredor de um metro de comprimento perto da linha final da miniquadra.

Descrição: A equipe com posse da bola deve passar a bola até encontrar uma situação clara de passe ao 'receptor' (marcar ponto). Enquanto isso, a equipe da defesa procura evitar o ponto adversário, bem como conseguir a posse da bola para passar ao ataque.

Condições:

- não é permitido quicar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- O passe ao 'receptor' deve ser quicado.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Passar a bola para nosso colega atrás da linha.

P: Como sei se minha equipe está atacando?

R: Quando algum dos membros da equipe está com bola.

P: Como o jogador sabe quando tem que defender?

R: Quando a bola está com alguém da outra equipe.

P: O que tenho que fazer neste jogo quando alguém de minha equipe recupera a bola?

R: Adiantar-me para receber a bola, 'abrir' o jogo.

P: O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

R: Procurar jogar com os companheiros.

P: É importante observar a situação do jogo antes de tomar uma decisão e realizar uma ação?

R: Sim, senão vai dar errado.

P: Por quê?

R: Pode passar para quem está marcado ou não passar quando o receptor está livre.

P: Como faço para não andar?

R: Não dou mais de três passos com a bola na mão.

Professor: nas primeiras aulas, dependendo da compreensão da turma, pode incorporar perguntas que ajudem aos alunos a reconhecerem os diferentes subpapéis que desempenham durante o jogo. Por exemplo: P: Se um companheiro de equipe está com a bola, a sua equipe é... R: *Atacante*.... P: e você é... R: *atacante sem a posse da bola*. Muitas vezes pode aparentar que não é necessário este tipo de intervenção, mas se experimenta pode se surpreender com o número de alunos que demoram em entender essa dimensão da lógica do jogo.

4. Tarefa

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 curinga

Objetivo do jogo: Reconhecer-se como atacante ou defensor e comportar-se em consequência.

Descrição: Na mesma organização espacial do primeiro jogo, os jogadores de ambas as equipes fazem deslocamentos aleatórios no centro da sua quadra, preparadas para receber a bola. O curinga passa a bola para qualquer um dos jogadores. Nesse instante, uma das equipes se converte em atacante e seus jogadores devem organizar-se em função dessa condição, para tentar marcar ponto (passar a bola para seu 'receptor'). Da mesma forma, os membros da outra equipe se organizam para defender. O passe ao receptor deve ser quicado. Não é permitido quicar a bola. O curinga é substituído de forma regular.

5. Jogo final

Idem jogo inicial.

Roda final

Parte deste momento de encerramento pode ser dedicada a orientar a atenção dos alunos sobre os aspectos trabalhados durante a aula. Enfatizar que não adianta trabalhar sobre um conceito tático e/ou uma habilidade durante a aula e depois, na hora do jogo, 'esquecer tudo'. É relevante solicitar que verbalizem as 'regras de ação' a serem observadas durante o jogo. A fala dos alunos é um indício de como anda a compreensão do conceito tematizado em aula.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 01

Variações para os primeiros movimentos

O último jogo descrito no 'Primeiros Movimentos' pode ganhar zonas com valores diferentes para os passes realizados dentro delas. Por exemplo, nos cantos da quadra e/ou nas zonas laterais a bola recebida vale 2 ou 3 passes. Também, retornar a bola ao jogador de quem se a recebeu não conta ou, até resta 1 ou 2 passes. Na mesma lógica, se pode variar desafiando aos alunos a fazer o passe com a cabeça, podendo realizar um autopasse antes de enviar a bola para um colega com a cabeça ou um passe direto com a cabeça sem usar as mãos (variando os pontos conseguidos com cada um). A variante com a cabeça entra na lógica dos 'Jogos desenvolvimento inteligência e criatividade tática' proposto por Greco e Silva (2008a).

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Variante da tarefa do momento 4.

- Após de realizar o jogo algumas vezes, seria conveniente estabelecer uma 'defesa individual'. No entanto, antes disso seria conveniente levar os alunos a refletirem sobre a forma que eles se organizam tanto para defender como para atacar.
- Estabelecer um máximo de passes para passar a bola ao 'receptor'.
- Colocar a condição que as recepções devem ser em deslocamento para frente.

O que observar?

O aluno-técnico procurará observar se os jogadores de sua equipe, quando um colega fica com a bola, se posicionam rapidamente para atacar a meta adversária. Da mesma forma, poderia ser orientado a observar como os colegas se organizam no momento que passam à condição de defensores.

Lembrando regras

Regras fundamentais que devem ser colocadas desde o início:

- Não tocar o atacante com posse da bola.
- É permitido dar até três passos com a bola na mão (ou quatro quando da recepção em suspensão). Na sequência tem que quicar, passar ou lançar.
- É permitido quicar a bola, mas depois de parar o quique não é permitido reiniciá-lo. Pode-se fazer uma sequência de 3 passos, drible, mais 3 passos, podendo em seguida arremessar ou passar a bola.
- A área do gol é exclusiva do goleiro.

Para saber mais

A TV Escola desenvolveu uma série de vídeos sobre diferentes modalidades esportivas, os quais se encontram disponíveis na internet. Dois desses vídeos são sobre o handebol e apresentam uma ideia geral da modalidade, que ainda não centrando a descrição da tática individual, podem ser aproveitados para ensinar e aprender outros aspectos da modalidade. Não deixe de dar uma olhada!

Procure no *You Tube* com as seguintes palavras-chave: tv escola; handebol; parte 1 e tv escola; handebol; parte 2.

- O HANDEBOL: Parte 1. 13 maio 2013. (12 min. 31 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_jqEXw__iH0>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- O HANDEBOL: Parte 2. 13 maio 2013. (14 min. 0,1 s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0_ktK0OSu9o>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

Lembre-se que não é necessário liberar o drible na primeira etapa. Em linhas gerais, na etapa de iniciação se recomenda inibi-lo a maior parte do tempo para incentivar o trabalho coletivo.

Da mesma forma, quando sejam realizadas tarefas com a mesma quantidade de jogadores em cada equipe, é importante induzir os alunos a realizarem uma defesa individual. Esse aspecto favorece a iniciativa defensiva, ainda que a defesa possa ficar menos eficaz, no momento em que mais espaços - próximos a meta - fiquem livres.

Handebol: Plano de Aula 02

Problema tático

Manter a posse da bola

Objetivos

Procurar ficar de frente para a meta adversária quando receber a bola e observar antes de agir

Roda inicial

Nessa aula, a conversa com os alunos pode começar por uma pergunta como: será que é possível, em esportes como o handebol, o basquete, o futsal, o futebol, jogar sem pensar em como agir durante a partida? Qual a diferença desses esportes com o lançamento da pelota do atletismo, por exemplo (ou outra prática esportiva sem interação entre adversários que os alunos conheçam)? Ao lançar a pelota é necessário pensar no que fazer? Não! É preciso lançar a pelota o mais longe possível. Não é necessário se deter em *como* fazer esse movimento.

No handebol, no basquetebol, no futsal, no futebol é diferente? É necessário pensar em que fazer quando estou com a bola? Sim, pois tenho muitas alternativas. Não dá para sair dando um passe, sem ver como está o jogo, quem está mais perto, quem está mais longe, se tem alguém que pode marcar ponto. No mesmo sentido, não posso tentar finalizar sem levar em conta os defensores e o goleiro. Isso significa que sempre é necessário 'ler o jogo' antes de agir. Por esse motivo, é importante que, ao participar de esportes como o handebol, o *frisbee*, o basquetebol, o futsal, o futebol, ou seja, esportes de invasão, haja atenção ao que se passa no espaço de jogo.

Exemplos dos próprios alunos em experiências anteriores, em diversas situações de jogo, ajudam a esclarecer o conceito. Além disso, essas falas são bons indicadores do 'domínio' do tema objeto da aula.

É importante recuperar as regras da modalidade trabalhada na(s) aula(s) anterior(es). Sempre é bom incentivar a confecção de bolas que se possam agarrar com uma só mão, assim como o uso das mesmas em jogos de malabar, para os alunos melhorarem suas habilidades manipulativas.

1. Primeiros movimentos

Em pequenos grupos (3, 4, 5 integrantes) os alunos passam a bola e se movimentam por todo o espaço, evitando esbarrar com os colegas. Durante a execução dos passes devem experimentar diferentes formas de realizar a ação e os deslocamentos, variar: as distâncias dos passes, mudar o tipo de passe, utilizar a 'outra mão', realizar passes em suspensão.

A seguir se propõe que, dentro do grupo, se designe um pegador que terá como objetivo tocar o jogador com posse de bola. Esse, por sua vez, deverá passar a bola aos colegas antes de ser alcançado. Joga-se dentro de um espaço determinado, não é permitido andar com a bola.

Durante esses jogos são apresentadas as primeiras informações sobre as regras a respeito de 'andar' e os contatos ilegais com o adversário. Inicialmente, não é necessário liberar o drible. Sem exigir sua estrita observação das regras, é importante que os alunos entendam as características particulares da modalidade (ver quadro).

2. Jogo inicial

Jogo: 4v4 ou 5v5

Objetivo: Derrubar os cones (ou garrafas pet 2l) da equipe adversária.

Descrição: A equipe com posse da bola deve realizar passes até encontrar uma situação clara para atingir os alvos adversários (quatro ou cinco). Enquanto isso a equipe da defesa procura evitar o lançamento e conseguir a posse da bola para passar ao ataque. Os alvos devem ficar na linha do fundo da quadra, atrás de uma linha a qual não pode ser ultrapassada (a distância da linha em relação aos alvos pode variar em função do nível dos grupos, ainda assim, é recomendável que nos primeiros jogos não seja superior a três metros).

Condições:

- não é permitido quicar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- após do gol se reinicia com um tiro de meta.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Derrubar os cones, sem quicar a bola.

P: O que é necessário fazer quando se recebe a bola?

R: Tem que receber a bola de frente para a meta ou se virar para os cones.

P: É importante observar a situação do jogo antes de tomar uma decisão e realizar uma ação? Por quê?

R: Sim, senão vai dar errado. Pode passar para quem está marcado ou não lançar quando há espaço para lançar.

P: Algumas vezes durante o jogo tentaram atingir o alvo estando marcados ou não lançaram estando desmarcados? Será que a situação foi observada?

P: Como faço para observar?

R: Tento receber a bola olhando para os cones. Procuro olhar para frente antes de dar continuidade ao jogo.

P: Como faço para não andar?

R: Não dou mais de três passos com a bola na mão.

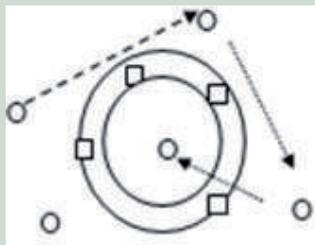


Figura 2: Tranca passe
Fonte: González e Fraga (2012, p. 134).

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 Curinga/Prisioneiro

Objetivo do jogo: Passar a bola para o curinga que se encontra dentro do círculo.

Descrição: a equipe no ataque, posicionada fora do círculo, passará a bola entre seus jogadores até que encontrem o momento de passá-la ao 'prisioneiro' (jogador no centro). A equipe de guardiães (defensores) tentará evitar o passe defendendo o espaço onde se encontra o prisioneiro. Os jogadores defensores devem marcar sem sair do espaço limitado pelos dois círculos concêntricos. Não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe). Os atacantes devem realizar passes quicados para o prisioneiro (Figura 2).

5. Jogo final

Idem jogo inicial.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo trabalhado, apontando as vantagens dessa ação e o quanto pode qualificar a participação nos jogos. Reforce, brevemente, as várias possibilidades que surgem para o atacante com posse de bola, quando o mesmo observa antes de agir (o que muitas vezes acontece em milésimos de segundos). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância e a necessidade de ler a situação antes de jogar.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 02**Variações para os primeiros movimentos**

Dependendo das experiências anteriores dos participantes, assim como também do material disponível, os momentos iniciais da aula podem ser utilizados para desafiá-los com exercícios que demandem a coordenação motora, aspecto fundamental da formação multidimensional. Como comentado no capítulo inicial, orientações sobre como desenvolver esta dimensão se encontram descritas em livros do PST (ver Quadro 2, cap. 'O Ensino dos Esportes'), por exemplo, no tópico *O ensino-aprendizagem e treinamento da coordenação* do capítulo de Greco e Silva, no livro *Fundamentos Pedagógicos para o Programa Segundo Tempo* (GRECO; SILVA, 2008a, p. 98) Não deixe de consultá-lo.

Também na internet se encontram diversos vídeos que ajudam a pensar esta parte da aula. Contudo, é importante ter em conta que as tarefas apresentadas não podem ser tratadas como modelos a reproduzir, e sim como ilustrações que permitem imaginar diferentes desafios motores para as turmas segundo suas características das mesmas.

Por exemplo, o vídeo abaixo, disponível no *You Tube*: (Palavras-chave: coordenação motora; base de tudo; exercícios) apresenta tarefas com ênfase no desenvolvimento da coordenação vinculadas aos deslocamentos, enquanto que este outro conjunto, organizado num canal também disponível no *You Tube*, apresenta tarefas com bola: (Palavras-chave: *absolut handball; coordination training*).

- COORDENAÇÃO motora - A base de tudo - Exercícios de coordenação motora. 15 abr. 2013. (6 min 24 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Z9KKxPTinDM>>. Acesso em 5 jun. 2014.
- COORDINATION Training. 7 vídeos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLmIPCQfG-qb1uHNwAoyXbP4stBLcnly2X>>. Acesso em 5 jun. 2014.

Outra(s) tarefa(s)

Descrição: A quadra dividida diagonalmente em duas. A metade da turma em cada lado. Desde a metade da quadra, uma dupla sai trocando passes e deve superar ao defensor que espera na linha de 6 metros. O que arremessa ocupa o lugar do goleiro e o outro passa a ser defensor. Goleiro e defensor e se colocam na fila para participar novamente da tarefa.

Objetivo: passar a bola para o colega em movimento, evitando que o defensor pegue a bola, e lançar quando estiver próximo da baliza.

Condições:

- Não é possível quicar a bola,
- Não se permitem passes em forma de parábola.

Variantes: segundo o nível da turma a tarefa pode virar um 3v2.

O que observar?

O aluno-técnico procurará observar quantos passes sua equipe consegue dar sem perder a posse da bola. A ideia é perceber em que medida a perda da bola se vincula com não observar antes de agir e com não enquadrar o corpo em direção à meta.

Lembrando regras

Regras fundamentais que devem ser colocadas desde o início:

- Não tocar no atacante com posse da bola.
- É permitido dar até três passos com a bola na mão (ou quatro quando da recepção em suspensão). Na sequência tem que quicar, passar ou lançar.
- É permitido quicar a bola, mas depois de parar o quique não é permitido reiniciá-lo. Pode-se fazer uma sequência de 3 passos, drible, mais 3 passos, podendo em seguida arremessar ou passar a bola.
- A área do gol é exclusiva do goleiro.

Dicas

A verbalização dos conceitos táticos é uma ferramenta importante para o desenvolvimento da compreensão dos jogos. Oportunizar que o aluno fale sobre o que ele deve fazer ou não, em determinada situação, deveria ser uma prática recorrente nas aulas. Isso não significa que o professor deve ser o único interlocutor nesse processo. Os colegas podem ajudar a partir de situações como: desempenhar o papel de técnico, realizar *scouting*, participar de rodas de conversa sobre o jogo ou determinado lance da partida. Um aspecto importante, no entanto, é que os alunos tenham clareza sobre os critérios de observação, o que eles devem olhar no jogo.

Handebol: Plano de Aula 03**Problema tático**

Atacar a meta.

Objetivo

Finalizar quando estiver em condições favoráveis.

Roda inicial

Dialogar com os alunos sobre o conteúdo das aulas anteriores, reforçando a importância de observar o jogo antes de atuar. Nesse sentido, além de olhar para passar, é fundamental olhar o jogo para saber quando finalizar, lançar a gol. Particularmente, é importante ficar de frente para a baliza, mirar o gol, o goleiro e os defensores e, assim, ver os espaços vazios. É comum que os jogadores das laterais joguem de lado para a baliza e, com frequência, não olhem para ela quando recebem a bola. Portanto, um ponto fundamental é discutir quais são as condições para realizar um bom lançamento ao gol e o quanto é importante estar atento a baliza adversária.

É pertinente recuperar as regras da modalidade trabalhada na(s) aula(s) anterior(es). Sempre é bom incentivar a confecção de bolas que se possam agarrar com uma só mão, assim como o uso das mesmas em jogos de malabar, para os alunos melhorarem suas habilidades manipulativas. É possível utilizar os minutos iniciais dos Primeiros Movimentos para os alunos mostrarem seus progressos.

1. Primeiros movimentos

Tarefa 1: Em pequenos grupos com uma bola, os alunos passam seguindo uma sequência preestabelecida. Após passar a bola os jogadores devem deslocar-se, movimentando-se por todo o espaço. Os receptores devem afastar-se cada vez mais dos passadores.

Na sequência, solicitar-se-á aos alunos para saltarem no momento de executar o passe devendo a bola bater contra o chão antes de chegar às mãos do colega (passe quicado em suspensão). É importante experimentar a combinação de saídas (primeiro passo com a perna direita ou esquerda) e passos, buscando atender as limitações regulamentarias (máximo três passos com a bola na mão) e o gesto técnico adequado (coordenação entre a perna de impulsão e o braço de lançamento).

Tarefa 2: A turma dividida em duas grandes equipes, cada uma ocupa uma metade da quadra. Várias bolas. O objetivo é lançar as bolas em direção à quadra adversária, de tal forma que elas quiquem uma vez e saiam pela linha do fundo. A outra equipe, por sua vez, busca defender as bolas lançadas para, na sequência, tentar marcar ponto na quadra adversária. O jogador que pega uma bola deve comportar-se segundo as regras da modalidade. Com isso, não pode executar mais do que três passos com o móvel na mão, no entanto, pode passar a bola para um colega e recebê-la mais perto da linha da metade da quadra para realizar o lançamento.

2. Jogo inicial

Jogo: 5v5 + 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol com duas minibalizas por equipe, colocadas no fundo da quadra.

Condições:

- não é permitido quicar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- Gol por erro defensivo 1 ponto, gol sem marcação da defesa 2 pontos.

3. Consciência tática

P: Como é mais fácil fazer o gol, de longe ou de perto?

R: De perto.

P: Como faço para lançar de perto?

R: Tem que receber a bola e avançar, usar os três passos.

P: Quando o gol valia mais?

R: Quando tirávamos o defensor da jogada.

P: Quantas vezes conseguiram lançar sem defensor no meio? Por quê?

P: O que mais se pode fazer para conseguir sempre dois pontos?

R: Olhar e finalizar apenas se o defensor não está.

P: Como é a relação entre o braço e a perna no momento do lançamento?

R: A perna que fica na frente é a contrária ao braço.

4. Tarefa

Participantes: 3v3 ou 4v4 + substituto/árbitro

Objetivo do jogo: Marcar pontos acertando a 'vítima'

Descrição: Duas equipes denominadas A ('Atiradores') e G ('Guarda-costas'). A equipe G escolhe um companheiro que vai ser a vítima (no gráfico quadrado colorido) e tenta proteger este, dos arremessos realizados pela equipe A. Os guarda-costas podem bloquear, marcar, tentar tomar a posse da bola e a vítima pode mover-se livremente. Se os jogadores de G conseguirem o controle da bola, passam a ser a equipe de atiradores e a A a equipe que deve proteger sua vítima. A cada vez que a vítima for acertada marca-se um ponto.

Condições:

- a 'vítima' deve ser acertada do joelho para baixo.
- não é permitido quicar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).

5. Jogo final

Idem jogo inicial.

Roda final

No encerramento da aula, explanar sobre a importância do discernimento na hora de decidir finalizar ou passar. Os alunos precisam ser convencidos sobre a relevância do conteúdo da aula, acreditando na importância do tema para seu desenvolvimento nos esportes de invasão. Caso contrário, os saberes se perderão com o tempo por não fazerem muito sentido aos participantes.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 03

Variações para os primeiros movimentos

Dentro do comentado, para os 'Primeiros Movimentos' além do necessário trabalho da coordenação motora, pode ser proposto um 'Jogo de inteligência e criatividade tática', por exemplo, o 'Salada de gols', proposto por Greco e Silva (2008b, p. 255-56). Material: uma bola, plinto, oito cones, cinco cordas ou cinco arcos. Descrição: duas equipes jogam no campo e dispõem de várias locais para obter pontos, pois existem cones em diferentes locais da quadra onde os alunos podem ir. A primeira é passar driblando com a bola e, a segunda, fazendo um passe indireto (quicado) para um colega por entre os cones (colocados a três metros entre si, na forma de um gol). Vale um ponto e continua o jogo com a mesma equipe em posse da bola. A equipe em posse da bola procura fazer quantos passes e gols o adversário permitir. Uma segunda alternativa para fazer o gol é quicar a bola dentro de um círculo formado por uma corda ou arco, que estão distribuídos aleatoriamente no campo de jogo. Não se pode fazer mais de um ponto por vez nos círculos. A terceira forma de fazer gol é lançando a bola contra um 'plinto' colocado no círculo central (que não pode ser invadido pelos jogadores). Uma quarta forma de fazer gol consiste em premiar cada interceptação de passe ou roubar uma bola passada pelo adversário com um ponto. A característica do jogo está centrada na ideia de que os jogadores sugiram formas de fazer ponto e os valores dos mesmos. Deve prevalecer o princípio da quantidade antes da qualidade. Variações: os gols feitos com cones podem ser mudados de distância. Fazer sem quicar a bola. É importante premiar com ponto as ações nas quais o defensor recupera a bola para sua equipe, seja interceptando ou antecipando no passe.

Outra(s) tarefa(s)

Lançamento parado. Em pequenos grupos de frente e afastados (mais de 4 metros) de goleiras adaptadas, com uma área de gol de, pelo menos, quatro metros e a participação de um passador. Passe ao colaborador, recepção e lançamento em apoio. Após do lançamento recolhe a bola e volta espera seu turno. Deve evitar-se deter o deslocamento na recepção, também devem explorar-se os apoios após da recepção, sempre que possível realizar três (ou quatro caso a recepção seja no ar). Observar que aperna contraria ao braço de execução se encontre estendia no último passo. Cuidar o armado do braço e que o tronco participe do lançamento.

Variações: Mudar a situação do passador; realizar mais de 1 passe antes do lançamento variando as trajetórias, lançar contra uma parede, aumentar a distância do arremesso em relação ao gol, aumentar a distância entre aluno e o gol, mudar o alvo_(objeto dentro da trave, bambolê em movimento dentro da trave), incorporar um goleiro (quem lança vai ao gol, o goleiro vai à posição de passador e o passador retorna ao grupo).

O que observar?

O aluno-técnico procurará observar se os jogadores de sua equipe lançam entre os defensores ou, diferentes disso, forçam a finalização (intentam fazer o gol quando estão claramente marcados). É muito interessante que os técnicos tenham algum registro sobre os acontecimentos. Os registros podem ser por equipe e não necessariamente individuais.

Lembrando regras

Arremessar no ar, antes de cair/pisar dentro da área do gol.

Handebol: Plano de Aula 04**Problema tático**

Atacar a meta.

Objetivo

Finalizar quando estiver em condições favoráveis.

Roda inicial

É possível observar, muitas vezes, jogadores que mesmo livres de marcação, próximos ao objetivo, não finalizam. Observa-se, também, que outros concluem a jogada mesmo não estando em uma situação clara para o arremesso. Nesse contexto, converse com os alunos sobre a importância de finalizar em condições favoráveis. Explicar que o discernimento correto desse momento pode ser decisivo para o êxito na finalização.

1. Primeiros movimentos

Um aluno será o defensor e ficará sobre a linha divisória da quadra (pode se deslocar sobre a linha, mas não poderá sair dela). Seu objetivo consiste em tirar a bola dos outros alunos, que tentarão, cada um conduzindo com uma bola, passar pelo defensor e chegar ao outro lado da quadra. Os atacantes que perderem a posse da bola, tornam-se defensores.

2. Jogo inicial

Jogo: 3v3 + 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol (Mini-Handebol), com uma ou duas balizas.

Condições:

- não é permitido quicar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- Gol por erro defensivo 1 ponto, gol sem marcação da defesa 2 pontos.
- Toque do defensor ou goleiro na bola em direção à baliza, neutraliza o gol.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual é objetivo do jogo?

Resposta (R): Marcar tantos pontos quanto possível.

P: Como é mais fácil fazer o gol, de longe ou de perto?

R: De perto.

P: Como faço para lançar de perto?

R: Têm que receber a bola é avançar, usar os três passos.

P: Quando o gol valia mais?

R: Quando tirávamos o defensor da jogada.

P: Quantas vezes conseguiram lançar sem defensor no meio? ... Por quê?

P: O que mais se pode fazer para conseguir sempre dois pontos? R: Olhar, e finalizar apenas se o defensor não está.

P: Como é a relação entre o braço e a perna no momento do lançamento?

R: A perna que fica na frene é a contraria a do braço.

4. Tarefa(s)

Participantes: 3v3 ou 4v4 + substituto/arbitro

Descrição: o jogo acontece num campo retangular, dividido em duas áreas iguais. O objetivo da equipe com posse de bola é fazer gol na meta defendida pela equipe adversária (no caso, toda a linha do fundo). Defensores e atacantes não podem ultrapassar suas respectivas áreas (Figura 3).

Condições:

- para marcar ponto, a bola deve quicar uma vez no campo adversário antes de sair pela linha do fundo;
- completar três ou mais passes sucessivos antes de tentar a finalização;
- será atribuído um ponto para gol que resulte de uma falha na ação defensiva (defensor não consegue deter a bola), e dois pontos para o gol que resulte de uma finalização em direção ao espaço vazio (onde não há defensor).

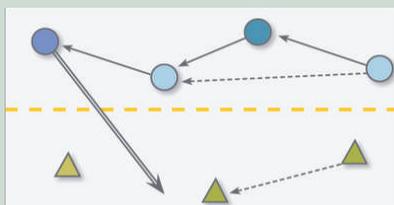


Figura 3: Tá no fundo é gol!
Fonte: González e Fraga (2012, p. 107).

Legenda:

● Atacantes

▲ Defensores

↑ Deslocamentos dos jogadores

↑ Trajetória da bola

5. Jogo final

Nesse momento da aula, retorna-se ao jogo inicial com o propósito de verificar se os alunos melhoraram seu discernimento sobre finalizar quando estiverem em condições favoráveis.

Roda final

Ao final da aula, conversar sobre a importância de finalizar quando estiver em condições favoráveis. Tentar convencer os alunos sobre a importância do conteúdo da aula. Busca-se que os alunos entendam que se o atacante estiver livre precisa arremessar, caso contrário é interessante passar a bola e se movimentar na tentativa de que outro atacante se qualifique como melhor posicionado.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 04

Variações para os primeiros movimentos

Duas equipes se enfrentam na quadra de handebol, tendo diversos arcos distribuídos no solo. A equipe que tiver a posse da bola tentará marcar ponto fazendo com que um jogador receba a bola no ar, caindo dentro de um dos arcos. A equipe sem a bola tenta adquiri-la. O jogo ocorre de acordo com as regras do handebol.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo: 'Pelota basca' ou paredão.

Objetivo: Realizar a maior quantidade de passes em sequência entre dois jogadores (também pode ser em pequenas equipes de 3 ou 4 jogadores).

Descrição: Um jogador lança contra a parede por cima de uma linha horizontal a 1,50m do chão e sem entrar na zona demarcada frente ao muro (entre 4 e 6 metros). A trajetória deve obrigar ao receptor a deslocar-se (se este recebe sem movimentar-se não conta). O lançador não pode deslocar-se com a bola.

Variantes: 1v1 marca o ponto o que consegue que a bola a quique duas vezes antes da recepção; ganha o que marca mais pontos num tempo determinado ou consegue primeiro determinado número de pontos. O mesmo jogo pode ser disputado por equipes de 2v2 ou 3v3 alternando os jogadores de forma sequencial. O lançador pode deslocar-se dentro das regras (não andar nem invadir a 'área de gol').

O goleiro e o arremessador

Dois jogadores em pé de frente um para o outro 8 metros afastados um do outro. Cada jogador defende seu gol e ao mesmo tempo deve tentar fazer gol no adversário.

O que observar?

O aluno-técnico buscará analisar se os companheiros estão finalizando quando estão em condições favoráveis ou não. O objetivo é perceber em que medida a equipe deixa de marcar pontos, devido a falta de finalização dos jogadores.

Para saber mais

No vídeo a seguir, se caracterizam os lançamentos básicos do handebol. O material faz uma descrição básica do conjunto de gestos técnicos utilizados na finalização e, por tal motivo, é importante não confundir a natureza deste vídeo, o qual busca dar uma ideia global dos diferentes tipos de lançamento e não uma sequência metodológica. Da mesma forma, não corresponde ensinar, neste momento de iniciação, todos os arremessos apresentados. O vídeo apenas ilustra o conteúdo desta aula.

- CENTRO UNIVERSITÁRIO CLARETIANO. *Handebol – Arremessos*. 9 abr. 2012. (6 min 3 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=6FwZE9EUdIE>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. *Afazeres da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar*. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208 p.

Handebol: Plano de Aula 05

Problema tático

Manter a posse da bola.

Objetivos

Perceber seu companheiro com bola e os espaços possíveis para poder utilizá-los em profundidade ou desmarcar-se.

Roda inicial

Será que um jogador de handebol passa a maior parte do tempo com ou sem a posse de bola? A resposta é sem a bola! Então, o que o jogador faz o restante do tempo? Com base nessa linha de reflexão, converse com os alunos para que reflitam sobre a importância de perceber seu companheiro com bola e os espaços possíveis, para poder utilizá-los em profundidade ou se desmarcar.

1. Primeiros movimentos

Organizados em duplas, um atrás do outro, os alunos se deslocam numa corrida suave. Quando o professor grita '1' (ou qualquer outro tipo de sinal combinado) o seguidor tenta tocar as costas do guia antes que este complete cinco passos. Completados os 5 passos voltam a se deslocar de forma lenta. Quando o professor grita '2' o guia é quem tenta pegar o seguidor e este busca fugir para evitar que seja tocado nos cinco primeiros passos.

Na mesma organização, os alunos se deslocam um atrás do outro a uns dois metros de distância. O que está na frente faz o papel de guia e o que está atrás de seguidor. O guia vai alterando seus deslocamentos de forma aleatória tentando ampliar o diminuir a distância de dois metros, o seguidor contrariamente, tenta sempre estar a dois metros de distância.

2. Jogo inicial

Jogo: 4v4 (um deles goleiro) + 2 Árbitro e 2 Secretários.

Descrição: Jogo reduzido de handebol em parte da quadra, com duas goleiras em cada campo (Figura 4).

Condições:

- 1 gol = 5 pontos
- 1 lançamento sem defensor = 1 ponto
- Alcançar a zona de ataque com 2 toques na bola como máximo = 1 ponto (ao quicar, cada contato com a bola conta como um toque).

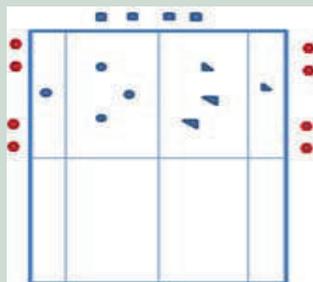


Figura 4: Jogo reduzido
Fonte: Os autores.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Marcar tantos pontos quanto possíveis.

P: Como consigo fazer isso?

R: Tem que fazer gol.

P: Qual outra forma?

R: Tem que finalizar sem defensor na frente.

P: Que mais?

R: Tem que passar rápido ao ataque, com dois passes (toques) apenas.

P: O que é preciso cuidar para fazer gol?

R: Como tem duas goleiras tem que olhar qual está demarcada. Fazer que vai para uma e passar para um colega que está perto da outra.

P: Expliquem de novo, não sei se entendi?*

R: Quando um está com a bola tem que buscar se um colega está desmarcado e perto de uma das duas goleiras, aí você vê.

P: Certo, e o que deve fazer o atacante sem posse da bola?

R: Olhar também, ver onde pode ir para ajudar. Ficar perto de quem está com a bola para ajudar. Precisa ser uma distância média, não muito perto, nem muito longe.

4. Tarefa

4.1 Participantes: 4v4 ou 6v6.

Objetivo: Conseguir a maior quantidade de passes, sem perder a bola, dentro da mesma equipe.

Descrição: A quadra estará dividida em duas metades, a turma dividida em duas equipes e cada equipe em dois grupos. Cada equipe se distribui em ambas as metades, não podendo invadir o outro lado. Em cada espaço, a equipe com a bola tenta executar passes, enquanto a equipe sem a bola tenta adquiri-la. Não é permitido passar a bola para o companheiro que executou o último passe. Após passar, é obrigatório deslocar-se no próprio espaço. É importante que os alunos consigam dar continuidade entre a recepção e o passe, bem como os receptores saiam do 'cone de sobra' e indiquem sua posição com a mão (solicitar a bola).

4.2 Participantes: 3v2 e 3v1

Objetivo: Progredir na quadra e fazer o gol.

Descrição: A tarefa inicia atrás de uma das linhas de fundo com os alunos organizados em três filas. No centro da quadra se colocam dois defensores e um terceiro perto da área de gol (entre as linhas de 6m e 9 metros, de onde não poderá sair) com o propósito de interceptar a bola que os atacantes conduzem até a baliza contrária para efetuar um arremesso. Os dois jogadores que se situam na metade da quadra não podem entrar na área defendida pelo terceiro defensor. O trio de atacantes que não marcar o gol, passará a defender.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. Destaque a necessidade de perceber seu companheiro com bola e os espaços possíveis para poder utilizá-los em profundidade, assim como solicitar a bola oferecendo a mão-alvo.

Roda final

Ao final dessa aula é interessante recuperar a ideia de que um jogador sem a posse da bola tem muito trabalho em esportes como o handebol. Os jogadores que estão sem bola são os 'criadores' do jogo, são aqueles que através de suas movimentações oferecem alternativas para dar continuidade ao ataque, tanto para manter a posse da bola e progredir na quadra, como para atacar a meta.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 05

Variações para os primeiros movimentos

Como em aulas anteriores, Variações para os 'Primeiros Movimentos' poderia ser oferecido um 'Jogo de inteligência e criatividade tática', (GRECO; SILVA, 2008a) como o 'Defendo e ataco' (GRECO; SILVA, 2008b) Materiais: bambolês e bolas. Descrição: Distribuem-se bambolês de cores diferentes em um campo previamente estabelecido, exemplo: quadra de voleibol. Cada equipe tem uma bola de uma cor; sendo também responsável por defender uma das cores dos bambolês e atacar fazendo pontos na outra. A bola só pode ser passada entre os colegas para fazer o gol. As equipes conseguem obter o ponto quando recebem o passe do colega e caem com o pé dentro do bambolê. Variações: cair com dois pés no bambolê. Jogar com mais de uma bola, jogar com bolas de diferente cor, uma para cada equipe.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Na tarefa 4.2 o comportamento da defesa pode ser condicionando dificultando ou facilitando a ação dos atacantes.

Outra(s) tarefa(s) (Figura 5)

Participantes: 5v5

Objetivo: Marcar pontos recebendo a bola dentro da área de gol.

Descrição: O espaço do jogo deve ter duas áreas de gol (3 metros de diâmetro aproximadamente) cercadas por áreas de proteção (entre 1,5m a 2,5 metros), delimitadas no chão próximo às linhas de fundo, mas afastadas de modo que os alunos possam circular em volta delas. Os jogadores devem trocar passes entre si e para marcar o ponto um deles deve entrar e receber a bola no momento que passa pela área de gol, no entanto está proibido para atacantes e defensores permanecer na área. Caso o jogador entra e não consegue receber a bola, ele não pode ficar esperando tem que sair da área e dar continuidade ao jogo. A marcação é individual. Quem está com a bola não pode se deslocar no espaço.

Variações: Para marcar ponto, além de receber a bola em deslocamento dentro da área de gol, devo passar a bola para um colega que se encontra fora da área, sem deter a ação.

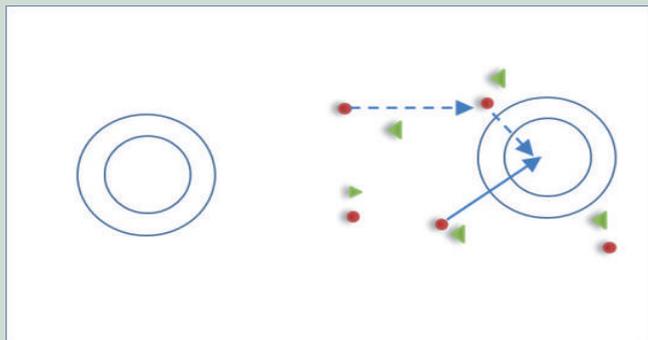


Figura 5: Recebendo a bola no ninho
Fonte: Os autores.

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ↑ Trajetória da bola
- - - Deslocamentos dos jogadores

O que observar?

O aluno-técnico deverá chamar a atenção dos colegas quando a bola é passada para um colega que não solicitou a bola. Da mesma forma, observar quem são os colegas que tentam sair da marcação, assim como chamar a atenção daqueles que não o fazem.

Para saber mais

Neste vídeo, são outros jogos que, selecionados e modificados de forma adequada aos propósitos das aulas, podem ajudar a pensar possibilidades de ensino. (Palavras-chave: *basic handball; small games; HEF*). Não deixe de consultá-lo.

- EHF CAN Video Library. *Basic Handball - Small Games*. 23 ago 2012. (3 min 50 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=koJqchI6QEY>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

Perguntas como as destacadas com * [*P: Expliquem de novo, não sei se entendi?*] são estratégias para potencializar a formulação de conceitos táticos por parte dos alunos para ‘resolver’ as situações de jogo. Ao longo, desse processo podem ser utilizados uma série de procedimentos, como desenho na quadra, simulações de jogadas, entre outros que facilitem a elaboração conceitual da situação pelos alunos.

Handebol: Plano de Aula 06

Problema tático

Manter a posse da bola.

Objetivo

Passar e recuperar a posição ofensiva (não ficar no junto à linha da área de gol).

Roda inicial

Ao observar alunos iniciantes em uma partida de handebol, é comum perceber que eles ficam parados próximos aos defensores. Será que essa atitude é a mais adequada? Com base nessa reflexão, converse com os alunos sobre a necessidade de recuperar a posição ofensiva, ou seja, afastar-se do defensor, não ficar no junto à linha da área de gol.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, um aluno de frente para outro, deslocam-se a frente para executar um passe. Após o movimento, retornam para trás e esperam o passe do colega da frente.

Em pequenos grupos com uma bola, os alunos passam seguindo uma sequência preestabelecida. Após de passar a bola o jogador deve deslocar-se e se movimentando, evitando esbarrar com os colegas. Os passes devem ser os mais variados.

2. Jogo inicial

Jogo: 3v3+ 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol (Mini-handebol). Quando a equipe está na defesa um membro da equipe ocupa a posição de goleiro ficando uma situação 3v2.

Condições:

- não é permitido quicar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- Gol após de receber a bola parado junto à linha 1 ponto. Gol marcado após de recepção da bola em deslocamento para frente vale 2 pontos.

3. Consciência tática

P: Quando um gol vale 1, quando vale 2?

R: Quando você recebe a bola perto da área sem mover-se vale 1, quando você pede a bola em movimento para frente e faz gol vale 2.

P: Quando me aproximo da área para finalizar e o defensor fecha o espaço, o que faço?

R: Passa para um colega.

P: E depois?

R: Preparo-me para receber a bola de novo.

P: Certo. Mas, fico perto da linha da área de gol?

R: Não, tem que sair. Voltar.

P: Por quê?

R: Por que senão fica perto do defensor. É difícil passar a bola para quem está perto da linha... facilita para o defensor.

P: Como é então? O que se faz?

R: Assim, você vai para perto da linha com a bola, se dá para lançar você lança, senão passa para um colega. Depois de passar é preciso 'abrir' o jogo (vai para trás) e quando a bola volta, pede e vai de novo para o espaço vazio.

4. Tarefa

Ponte aérea: 5v5 (2 árbitros)

Objetivo: Marcar pontos recebendo a bola no ar e caindo dentro da área de gol, sem queimar a área de proteção.

Descrição: O espaço do jogo deve ter duas áreas de gol no fundo da quadra cercada por áreas de proteção. Os jogadores devem trocar passes e para marcar o ponto um deles deve receber a bola no ar e cair dentro da área de gol, sem pisar a zona de proteção. A largura da área de proteção varia segundo as características do grupo (de 1,5m a 2,5 metros), o importante é que exija dos alunos uma corrida de aproximação, de tal forma que não possam pular com êxito para dentro da área de gol sem ter-se afastado para tomar impulso. Quem está com a bola não pode se deslocar no espaço (Figura 6).

Variações: O tamanho da área de proteção pode variar ao longo da quadra, fazendo que algumas partes, a distância seja menor. Na mesma linha, podem ser marcadas duas áreas de proteção, na primeira é proibido ficar, mas é permitido correr nela quando se busca realizar a ponte aérea, e apenas na segunda deve ser saltada. As variações devem permitir que os alunos enfrentem desafios que possam ser superados*.

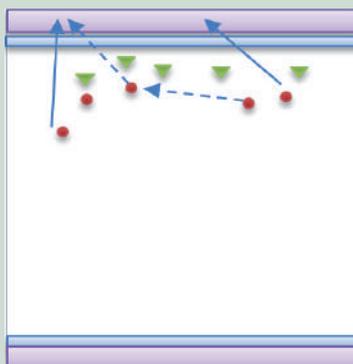


Figura 6: Recebendo a bola na área do oponente
Fonte: Os autores.

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ⋯ Trajetória da bola
- ↑ Deslocamentos dos jogadores

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo do início. Antes de iniciar é importante induzir os alunos para que passem a bola e retornem a posição ofensiva (não fiquem no junto à linha da área de gol).

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo desenvolvido, apontando as vantagens do atacante se afastar do defensor, saindo de perto da linha da área de gol. Explique que ao não realizar essa ação, a equipe fica sem uma opção de passe. Trata-se de convencer os alunos sobre importância do conteúdo trabalhado.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 06

Variações para os primeiros movimentos

Em duplas, com os alunos de frente um para o outro, a aproximadamente sete metros de distância, um aluno deverá quicar duas bolas ao mesmo tempo. Após cerca de 5 segundos, o referido aluno passa as duas bolas para o colega que deverá realizar as mesmas ações.

O que observar?

O aluno-técnico procurará observar se os jogadores de sua equipe, recuperam a posição ofensiva após a execução do passe ou se ficam no junto à linha da área de gol, próximo dos defensores.

De olho nos detalhes

É pertinente orientar o aluno, para que ao retornar a posição ofensiva, realize essa ação atento ao companheiro que está com a bola. Para que não seja surpreendido com uma passe e perca a posse da bola.

Para saber mais

No vídeo que segue, é possível observar jogadores passando a bola e recuperando a posição ofensiva, afastando-se dos defensores, numa ação de engajamento ou ataque sucessivos aos espaços. Ainda que se trate de uma ação bem mais complexa do que se pretende ensinar nesta aula, o tema em questão é uma das bases para ter sucesso: (Palavras-chave: *handball*; engajamento; *penetraciones sucessivas*).

- HANDBALL - *Engajamento - Penetraciones sucessivas*. 2 maio 2010. (0,35 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=xxReAcoiouU>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

Um desafio do tamanho que possa ser resolvido.

Handebol: Plano de Aula 07

Problema tático

Manter a posse da bola.

Objetivos

Desmarcar-se, afastar-se da bola, criar linha de passe e manter a 'largura' do ataque.

Roda inicial

Quando se enfrenta uma equipe que marca corretamente, ou seja, cada defensor marca o atacante direto e o acompanha em seus deslocamentos pela quadra, o que é necessário fazer para receber a bola? Como receber a bola livre de marcação? Essas perguntas oferecem uma boa forma de iniciar a conversa com os alunos nessa aula. Após essas reflexões iniciais, converse com eles sobre a importância da desmarcação. Motive-os para a aula, mencionando que 'criar linha de passe' é fundamental para receber a bola e dar opções aos companheiros.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, cada uma com uma bola, um aluno passa a bola para outro, realiza uma finta de corpo para um lado (flexionando a perna e agachando o corpo) e se desloca para o outro. Posteriormente, em uma segunda tarefa, em trios (2 atacantes e 1 defensor) espalhados pela quadra, dois alunos trocam passes enquanto outro tenta pegar a bola. As funções deverão ser trocadas, de modo que todos realizem a desmarcação.

2. Jogo inicial

Jogo: 3v3+ 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol. Quando a equipe está defesa um membro da equipe ocupa a posição de goleiro ficando uma situação 3v2.

Condições:

- Quique da bola restrito a dar continuidade ao jogo. Não é permitido o quique no lugar.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).
- Gol após de receber a bola parado junto à linha 1 ponto, gol marcado após de recepção da bola em deslocamento para frente vale 2 pontos.

3. Consciência tática

P: Quando um gol vale 1, quando vale 2?

R: Assim, quando você recebe a bola perto da área sem mover-se vale 1, e quando você pede a bola em movimento para frente e faz gol vale 2.

P: Há diferença entre receber a bola ao lado da linha e receber um pouco afastado indo para o gol?

R: Sim.

P: Qual?

R: É mais difícil receber em movimento.

P: Certo. Mas, tem alguma vantagem receber a bola estando um pouco mais afastado?

R: Sim, você já está de frente para o gol e vê onde está o espaço vazio, onde não tem defensor. Quando você está perto da linha tem que estar virado para a bola, depois que recebe precisa ficar de frente para a meta e dá tempo ao defensor chegar junto.

P: Certo. Então quando o colega com bola vai para a área de gol, ao espaço vazio entre os defensores, o que está sem bola vai junto ou fica um pouco para trás mantendo a linha de passe?

R: Fica um pouco para trás, se vai junto fica mais difícil passar a bola.

4. Tarefa(s)

Participantes: 5v4 ou 6v5 (+ árbitro)

Objetivo do jogo: Lançar a bola para que ela quique dentro do círculo (também pode colocar um alvo: cone, pet, caixa de papelão, bambolê).

Descrição: a equipe no ataque, posicionada fora da 'área de ataque' (círculo lilás), passará a bola entre seus jogadores até que encontrem o momento de entrar nessa área e lançar contra o piso da 'área de gol', num movimento contínuo, de tal forma que a bola saia do outro lado (ou atinja o alvo). A equipe de defensores tentará evitar o lançamento, defendendo a área de gol. A bola não pode ser defendida após do quique. Os defensores devem marcar sem sair da 'área de ataque', mas dentro dela podem interceptar os passes. Os atacantes não podem esperar a bola dentro da 'área de ataque', nem finalizar fora dela. Cada n (3 a 5) erros do ataque (recepções dentro da 'área de ataque', lançamento de fora da área, bolas interceptadas, etc.) as equipes trocam de papéis. Um membro da equipe na defesa assume o papel de árbitro do jogo, ficando uma situação assimétrica entre ataque e defesa. Ganha a equipe que em n ataques consegue a maior quantidade de pontos (Figura 7).

Variações: alterar o número de atacantes e defensores, retirar ou até inverter a assimetria.

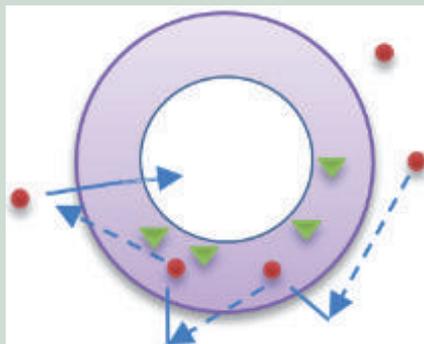


Figura 7: Bola no centro
Fonte: Os autores.

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ⋯ Trajetória da bola
- ↑ Finalização

5. Jogo final

Realizar-se-á um jogo idêntico ao inicial. O intuito é averiguar a evolução dos alunos, após a conscientização tática e a tarefa do momento 4 da aula. É relevante incentivar os alunos para que criem linha de passe.

Roda final

No final da aula, defenda a necessidade dos alunos se esforçarem para dominar corporalmente o conteúdo sobre a desmarcação. Reforçar os avanços que os alunos tiveram nessa aula e assegurar que o jogador que se desmarca consegue uma melhor posição para receber a bola.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 07**Variações para os primeiros movimentos**

Em duplas, um aluno com uma bola e outro com um arco, o primeiro jogará a bola para o alto e o segundo tentará posicionar o arco de modo que a bola passe pelo objeto antes de tocar no solo. Após três tentativas, os alunos trocam de função. É preciso cuidado para evitar esbarrões com os colegas, durante os deslocamentos pela quadra.

Outra(s) tarefa(s)

Participantes: dois jogadores com posse de bola e dois ou três jogadores marcados.

Descrição: Um jogador se desmarca para receber a bola devolve o passe o mais rapidamente possível, a um dos jogadores da dupla que tinham a posse da bola e continua o trabalho. Pode ganhar um formato competitivo comparando-se o número de passes com êxito em 3 minutos, por exemplo. Também seria possível descontar pontos por cada passe interceptado.

Variantes: aumentar o número de duplas (atacantes e marcadores).

O que observar?

O aluno-técnico tentará perceber em que nível a perda da posse da bola está relacionada com o fato dos companheiros não se desmarem para dar opções ao atacante que está com a bola. Para isso, observará se os atacantes sem a posse da bola procuram criar linha de passe ou se não tentam ajudar o colega com a bola.

De olho nos detalhes

É importante que os alunos criem linha de passe a uma média distância dos companheiros, não pedindo a bola 'em cima' do colega. Dessa forma é possível manter a 'largura' do ataque pelas pontas.

Para saber mais

Neste vídeo se observam várias movimentações que tem como base o conceito 'criar linha de passe e manter a 'largura' do ataque', ainda que também e combinado com intenções do jogador com posse de bola (mobilizar/fixar pelo menos um defensor antes de passar). Apesar de ser um material de um grupo bastante experiente, diferentes do que imaginamos para esta aula, as imagens são uma ilustração interessante do tema em questão: (Palavras-chave: *basic handball; Group Tactical Means; Demarking*).

- EHF CAN Video Library. *Basic Handball - Group Tactical Means – Demarking*. 23 ago. 2012. (5 min 28 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GkBIFGPcgv0>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- O professor precisará demonstrar como criar linha de passe para receber a bola.
- Faça intervenções quando achar necessário, mesmo durante o jogo.

Handebol: Plano de Aula 08

Problema tático

Defender a meta

Objetivos

Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida

- Blocação

Roda inicial

Para o sucesso da defesa de uma equipe em uma partida de handebol, é preciso que cada jogador assuma suas obrigações e execute adequadamente a marcação. Nesse sentido, conversar com os alunos sobre a importância da marcação no resultado do jogo. Explicar o funcionamento da marcação individual, orientando-se pela linha imaginária traçada da posição do atacante direto à baliza defendida.

1. Primeiros movimentos

Em trios os alunos passam a bola e se deslocam por toda a quadra variando os tipos de passes (quicado, pronado, sobre ombro, etc.). Combinam passes e dribles com bola. Na sequência, nos mesmos trios, uma nova tarefa corresponde a passar a bola ao companheiro que está na frente e se deslocar para ocupar o lugar dele. O jogador-passador durante seu deslocamento deve tentar interceptar ou desviar o passe do colega que recebeu a bola quando passe para o terceiro membro da equipe. Não é permitido passes com trajetórias parabólicas. Esta parte da aula poderia encerrar com o jogo 'Guarda costas' (ver plano 03) entre dois trios.

2. Jogo inicial

Jogo: 5v5 ou 4v4 + 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol, um goleiro por equipe.

Condições:

- É permitido quicar a bola quando o corredor em direção a baliza está vazio.
- Gol sem marcação da defesa 2 pontos.
- Gol marcado vale 1 ponto.
- Blocação do defensor vale um ponto.

3. Consciência tática

P: Como posso marcar pontos?

R: Fazendo gol e 'tapando' os lançamentos dos atacantes.

P: Os gols tem o mesmo valor?

R: Não, marcado vale 1, sem marca vale 2.

P: Quando um atacante está marcado?

R: Quando o defensor está entre ele e a baliza.

P: Não entendi bem, me expliquem melhor.

R: É assim, cada defensor marca um atacante, quando o ele recebe a bola o defensor deve estar na linha imaginária que vai entre ele e a meta, para que ele não possa se aproximar da baliza ou lançar sem marcação.

P: Certo, não importa a distância?

R: Sim, quanto mais perto o atacante está do gol, mas perto o defensor tem que ficar.

P: Quando o atacante lança, como faço para defender?

R: Tem que colocar os braços firmes para que a bola se desvie.

4. Tarefa(s)

4.1 Participantes: 6v3

Descrição: Três defensores protegem um círculo do intento de infiltração dos atacantes com posse de bola, tratando de evitar sua entrada no círculo. Os atacantes podem passar a bola apenas aos colegas que estão ao lado, a 'um passe de distância'. Os defensores distribuem a responsabilidade da marcação, que mediante o contato ao jogador com bola, evitam sua infiltração. Para contatar o atacante, o defensor deve estar entre o atacante e o círculo. Não pode chegar de lado ou por trás (Figura 8).

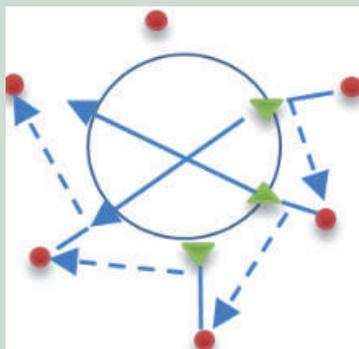


Figura 8: Bola no centro
Fonte: Os autores

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ⋯ Trajetória da bola
- ↑ Deslocamentos dos jogadores

4.2 Um grupo de atacantes, todos com bola, e um grupo de defensores. Os atacantes, um por vez, tentam chegar à área-alvo driblando e sem cometer faltas técnicas. Enquanto dois defensores buscam antecipar-se a trajetória do atacante ocupando, antes que ele, o espaço de atuação. Não podem fazer faltas sobre ele. Contabiliza-se o tempo que a equipe completa de atacantes demora para conseguir entrar na área-alvo. Variantes: altera-se o número de defensores participantes da ação.

5. Jogo final

Nessa parte da aula, realizar-se-á um jogo semelhante ao inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos sobre a intenção de se posicionar entre o atacante direto e a meta defendida.

Roda final

No encerramento da aula, conversar sobre a importância de se posicionar entre o atacante direto e a meta defendida, para evitar o sucesso do adversário. Aponte que, quando o defensor não se posiciona corretamente, o caminho para gol fica aberto para o oponente. Trata-se de convencer os alunos sobre a importância do conteúdo trabalhado.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 08

Variações para os primeiros movimentos

Em um jogo 4v4, as equipes devem tentar fazer com que a bola quique dentro de um bambolê que estará, no chão, na quadra adversária. A marcação deverá ser individual. É permitido quicar a bola quando o corredor em direção ao bambolê estiver vazio.

Outra(s) tarefa(s)

O jogo consiste em uma disputa 1 x 1 (sem a bola), em que um aluno que representa o atacante precisa superar o defensor que se encontra em uma linha imaginária entre ele e o centro do gol. O defensor, que não poderá ficar a uma distância maior do que 2 metros, precisará seguir seu oponente buscando se manter na linha imaginária, mesmo com a movimentação do atacante.

O jogo consiste em uma disputa 2 x 2, em que uma dupla deverá acertar o cone da outra, precisando proteger o seu. A marcação deverá ser individual.

Algumas das tarefas apresentadas neste vídeo, disponível no *You Tube*, podem ajudar a pensar outras. No entanto, é sempre fundamental levar em conta o conhecimento prévio de nossos alunos. (Palavras-chave: *basic handball - individual defense*).

- EHF CAN Video Library . *Basic Handball - Defensive Small Groups*. 23 ago 2012. (4 min 19 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AwjbJIEZLnc>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

O que observar?

O aluno-técnico observará se os defensores buscam se posicionar em uma linha imaginária entre o atacante direto e a baliza defendida. O objetivo é perceber em que nível o êxito dos atacantes se relaciona com o posicionamento errado dos defensores.

De olho nos detalhes

Para realizar o posicionamento defensivo, é importante alternar o peso do corpo ora por um membro inferior ora por outro, para facilitar os deslocamentos para frente e para trás, de acordo com as ações do atacante. Ficar na 'meia planta' do pé (parte da frente), facilita essa ação.

Para saber mais

Neste vídeo se observam exercícios de movimentação defensiva com destaque na dimensão técnica. Ainda que não é a ênfase que deva ganhar o conteúdo neste momento, o vídeo disponível no *You Tube*, é um material interessante para ilustrar os comportamentos deste subpapel: (Palavras-chave: *basic handball - individual defense*).

- EHF CAN Video Library. *Basic Handball - Individual Defence*. 23 ago. 2012. (4 min 50 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0CBQfjj25Zg>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- É interessante a intervenção do professor sobre as possibilidades de ação, à medida que os alunos observam o jogo. A estratégia de parar a tarefa e coletivamente realizar a observação e análise das alternativas para agir é válida. Poderão ser utilizadas reflexões como: nessa situação, com os alunos 'parados/congelados', onde o defensor deveria estar?
- Elogie os alunos pelo seu desempenho e procure motivá-los para a próxima aula.

Handebol: Plano de Aula 09

Problema tático

Defender a meta.

Objetivo

Responsabilizar-se pelo adversário direto (não é para seguir a bola).

Roda inicial

Ao assistir um jogo de alunos inexperientes no handebol é comum perceber que eles correm atrás da bola. Será que essa atitude é a mais adequada que os defensores podem adotar? A partir do entendimento de que não é a melhor conduta, comece a aula perguntando aos alunos quais ações seriam corretas para os jogadores que estão defendendo. A ideia é chegar à conclusão de que é preciso marcar o atacante direto, acompanhando seus deslocamentos pela quadra e não ficar correndo atrás da bola. Do mesmo modo, é preciso ficar 'de olho' no atacante com posse de bola, para tentar dissuadir o passe quando possível.

1. Primeiros movimentos

Cada aluno deverá se deslocar quicando uma bola pela quadra de handebol. O objetivo é acertar o móvel, na bola dos outros colegas, jogando-as para fora do limite da quadra, protegendo a sua simultaneamente. O jogador que perder sua bola, ajudará a tirar a bola de outros.

2. Jogo inicial

Jogo: 5v5 ou 4v4 + 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol com duas minibalizas por equipe, colocadas no fundo da quadra.

Condições:

- É permitido quicar a bola quando o corredor em direção à baliza está vazio.
- Gol sem marcação da defesa 2 pontos.
- Gol marcado vale 1 ponto.

3. Consciência tática

P: No jogo anterior, qual era a pontuação para os gols?

R: Gol sem defensor por perto 2 pontos, marcado 1 ponto.

P: Como faço para que os atacantes não façam gols de dois pontos?

R: O defensor deve estar bem posicionado.

P: O que é estar bem posicionado?*

R: Cada defensor tem que marcar um adversário, assim a gente não deve ir atrás da bola, tem que saber onde está o atacante direto.

P: Certo, mas com saber se o local que o defensor se encontra é adequado?

R: É preciso ficar por perto do atacante direto para que, se ele receber a bola, tenha dificuldades em se deslocar para a área de gol ou finalizar.

P: Ótimo. Mas, como é isso de ficar por perto... Qualquer lugar próximo seria correto?

R: Não! É necessário se posicionar entre o atacante direto e a meta, um uma linha imaginária.

P: Assim, quando estou marcando o atacante sem posse de bola e lhe passam a bola, sempre tenho que intentar pegar a bola (interceptar a bola)?

R: Não. Tem que estar seguro que vai pegar, senão se você não pega, 'dá mole' e deixa ao atacante sem marcação e ele pode ir direto ao gol.

4. Tarefa (Figura 9)

Jogo: 4v4 ou 5v5

Descrição: o jogo acontece num campo retangular. Marca ponto a equipe que conseguir fazer com que seu atacante ultrapasse a linha de fundo da meta adversária quicando a bola (Figura).

Condições:

- cada defensor marca o seu atacante;
- o atacante com posse de bola só pode quicar em direção à meta, se o corredor perpendicular à linha-meta (área cinza) estiver livre. Se estiver ocupado por seu defensor direto, ele deverá passar a bola.
- não é permitido tirar a bola do atacante com posse de bola (só é possível interceptar a bola na trajetória do passe).

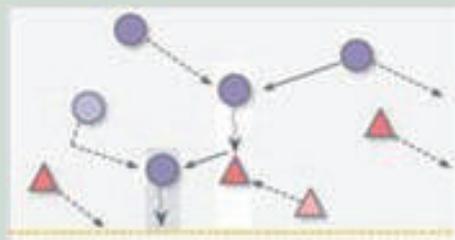


Figura 9: Alto lá!
 Fonte: González e Fraga (2012, p. 132).

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ↑ Trajetória da bola
- ⋯ Deslocamentos dos jogadores
- ↪ Condução da bola

5. Jogo final

Jogo idêntico ao inicial, no entanto os jogadores somente poderão se deslocar com a bola caso não houver defensor entre ele e a meta. Reforce as informações sobre marcar o atacante direto e não seguir a bola.

Condições:

- É permitido quicar a bola quando o corredor em direção à baliza está vazio.
- Gol sem marcação da defesa 3 pontos.

Condições:

- Gol marcado vale 1 ponto.
- Lançamento bloqueado vale 1 ponto.
- Interceptação do passe 1 ponto.

Roda final

Ao final da aula, dialogue sobre a necessidade de cada jogador executar adequadamente a marcação, para que ocorra o sucesso da equipe quando estiver defendendo. Justifique, que quando isso não ocorre, a defesa da equipe fica vulnerável. É importante buscar convencer os alunos em relação ao tema da aula.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 09

Variações para os primeiros movimentos

Em duplas, um de frente para o outro, um aluno será o 'sombra', tendo que acompanhar o colega em suas trajetórias, buscando se manter a uma distância de 2 metros do colega.

Outra(s) tarefa(s)

Em duplas, o objetivo é tocar o cone. Um cone à direita e outro à esquerda do jogador que fará a função de defensor. O jogador atacante deverá superar o defensor e tocar os cones.

O que observar?

O aluno-técnico tentará perceber se os defensores se responsabilizam pelo adversário direto, acompanhando suas trajetórias. A intenção é averiguar em que medida o êxito dos atacantes adversários se vincula com o posicionamento errado dos defensores.

No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' toda vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de adquirir a bola ou acompanhar seus deslocamentos, desde que obtenha vantagem sobre o ataque com tal ação.

De olho nos detalhes

Dissuasão de passe: modalidade de marcação ao jogador com bola, que tem como objetivo impedir, dificultar e/ou retardar a execução do passe, pelo oponente direto.

Dissuasão da recepção: modalidade de marcação ao jogador sem bola, que tem como objetivo impedir, dificultar e/ou retardar a execução do passe do jogador com bola, ao nosso oponente direto.

Dicas

Ressaltar a evolução que os alunos tiveram e motivá-los para a próxima aula.

Handebol: Plano de Aula 10**Problema tático**

Manter a posse da bola.

Objetivo

Movimentar-se com trajetórias de apoio.

Roda inicial

O que um jogador deve fazer após executar um passe? Será que é adequado ficar parado? Com base nesses questionamentos, dialogar com os alunos sobre a importância de se movimentar. Explicar que não se movimentar, facilita a marcação do adversário.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, os alunos deverão passar a bola ao companheiro e se movimentar para qualquer espaço vazio da quadra. É preciso trocar passes e se deslocar cuidando para não se bater com outros colegas. Recomenda-se a variação dos tipos de passe.

Para esta aula o 'Jogo das diagonais ou jogo dos 4 gols' proposto por Greco e Silva (2008b) oferece situações interessantes. Material: pares de cones, bola.

Descrição - Na quadra tem 4 gols feitos por dois cones, um em cada encontro das linhas por exemplo. O gol é obtido com um passe quicado para um colega por entre os cones (gols). Para concretizar o gol, deve haver a recepção pelo colega do outro lado do gol. A equipe adversária deverá tentar interceptar o passe para evitar o gol. A equipe só perde a posse de bola quando a mesma é roubada/ interceptada. Poderá consignar dois ou mais gols/ pontos num mesmo gol (cones).

2. Jogo inicial

Jogo: 5v5 ou 4v4 + 1 Árbitro/Substituto por equipe.

Descrição: Jogo reduzido de handebol, um goleiro por equipe.

3. Consciência tática

P: O que necessito ter para marcar gols?

R: A posse da bola!

P: Ótimo! Agora como faço para não perder a bola?

R: Temos que executar passes, cuidando para que o adversário não intercepte. Não podemos passar de qualquer jeito, ou tentar driblar todo o mundo.

P: O atacante que está sem bola pode ajudar a conservar a bola?

R: Sim. Oferecendo linha de passe para quem está com bola.

P: Não entendi direito*. Expliquem-me de novo.

R: Assim, quando alguém está com bola precisa ter opção de passe. Se todo o mundo está atrás dos defensores fica difícil passar, tornando-se mais fácil de perder a bola. Assim quem está com a bola deve sempre contar com, pelo menos, dois colegas que lhe ofereçam uma linha de passe.

4. Tarefa

4.1 Jogo dos 10 passes: 5v5

Num espaço limitado, os jogadores de uma equipe tentam fazer dez passes consecutivos, sem que a bola seja interceptada pelos jogadores adversários. A cada dez passes consecutivos, a equipe marca um ponto. Sempre que uma equipe marca ponto, a bola é repostada em jogo pela equipe adversária na lateral da quadra. Sempre que uma equipe perde a posse da bola, por interceptação do oponente, 'mau passe' ou 'má recepção', a contagem de passes é anulada e a equipe passa à situação de defesa. Não é permitido o drible, nem contato físico entre jogadores. O jogador com bola, ou a bola, não podem sair dos limites do campo. A bola é repostada em jogo no local onde saiu, pela equipe contrária à que a tocou, por último. Qualquer infração às regras é sancionada com a marcação de uma falta e o jogo recomeça com posse de bola da equipe adversária à que cometeu a violação, no local da infração. A equipe que tem a posse da bola e sofre falta, mantém o número de passes obtidos até esse momento, continuando a contagem.

4.2 Jogo: 3v3 ou 4v4 (+árbitros e técnicos).

Objetivo: conseguir, através da troca de passes, que a bola dê uma volta completa ao redor da área demarcada no chão, mas sem passar por dentro dela.

Descrição: o jogo acontece ao redor de uma área retangular. O objetivo da equipe com posse de bola é marcar ponto, enquanto a equipe sem posse de bola tenta, ao mesmo tempo, evitar a progressão e recuperar a bola. Não é permitido tirar a bola do atacante (apenas é possível interceptar a bola na trajetória do passe). O atacante com posse de bola não pode andar mais que três passos.

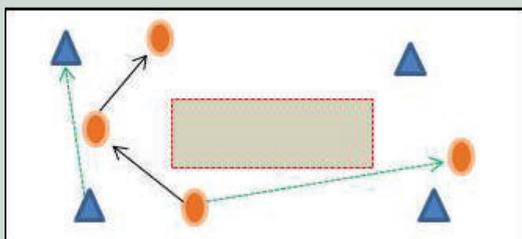


Figura 10: Volta ao mundo em '80 passes'
Fonte: González e Fraga (2012, p. 120).

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ↑ Trajetória da bola
- ↑ Deslocamentos dos jogadores

5. Jogo final

Idem ao jogo inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos em passar e se movimentar com trajetórias de apoio.

Roda final

No final da aula, é interessante recuperar a ideia sobre a importância da movimentação do atacante sem a posse da bola. Mencionar que é preciso causar preocupação para a defesa adversária constantemente, o que não ocorre quando o jogador fica parado sobre o controle da marcação.

Folha de apoio - Handebol: Plano de Aula 10

Variações para os primeiros movimentos

No 'Jogo das diagonais ou jogo dos 4 gols' é possível fazer várias alterações: determinar dois gols para cada equipe atacar e dois para defender. Passe para o gol de costas. Passe para o gol por debaixo das pernas. Passe para o gol saltando. Variações na recepção no momento do gol. Duas bolas. Mais de uma equipe. Várias equipes com diversas bolas com gol definido ou não.

Outra(s) tarefa(s)

A turma será dividida em 2 equipes. Jogando em toda a quadra, o espaço de jogo terá 4 balizas (serão formadas outras duas nas laterais, com cones, com 3 m de largura). Cada equipe deverá defender duas balizas e atacar em duas. Haverá um goleiro em cada meta. Não é permitido quicar a bola e a marcação deverá ser individual.

O que observar?

O aluno-técnico procurará observar se os jogadores de sua equipe procuram se movimentar com trajetórias de apoio. A ideia é perceber a frequência com que os colegas ficam parados no lugar, não contribuindo com a movimentação do ataque da equipe.

Dicas

Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas adequadas.

REFERÊNCIAS

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. **Afazer**es da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar. Erechim, RS: Edelbra, 2012. 208p.

GRECO, Pablo Juan.; SILVA, Siomara A. A metodologia de ensino dos esportes no marco do programa segundo tempo. IN: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos Pedagógicos para o Programa Segundo Tempo: 1º** Ciclo Nacional de Capacitação dos Coordenadores de Núcleo. Maringá: Editora da Universidade Estadual de Maringá - Eduem, 2008a. p. 81-111.

GRECO, Pablo Juan.; SILVA, Siomara A. Handbol. IN: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIN, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos Pedagógicos para o Programa Segundo Tempo: 1º** Ciclo Nacional de Capacitação dos Coordenadores de Núcleo. Maringá: Editora da Universidade Estadual de Maringá - Eduem, 2008b. p. 255-266.

ULTIMATE FRISBEE



ULTIMATE FRISBEE

Robson Machado Borges, João Danilo Batista de Oliveira, Admilson Santos e Sandra Regina Rosa Farias

1. Características da modalidade

A história mais aceita para o surgimento do disco *frisbee* aponta que tenha acontecido no século XX, nos Estados Unidos da América. Estudantes de uma universidade do estado da Pensilvânia começaram a brincar com uma forma de torta de uma fábrica, lançando-a entre eles. Associa-se ao nome dessa fábrica ser *Frisbie's Pies* a denominação dada ao esporte, criado por volta de 1960, *Ultimate Frisbee*.

No Brasil, a modalidade chegou ao final da década de 1980. Hoje é um esporte praticado no país, principalmente em São Paulo, havendo inclusive o campeonato brasileiro de *frisbee*.

Esse esporte se torna atraente para praticar pela necessidade de poucos materiais (um disco, fitas ou cones para demarcação do campo de jogo) e uma estrutura simples para sua prática, que pode ser: uma quadra esportiva, um campo, um pátio da escola, uma praça pública, ou simplesmente uma faixa retangular de terra, grama ou areia da praia. Nesses espaços, basta demarcar duas áreas de pontuação (end zone ou zona de gol), preservando uma área de dimensão maior do que as áreas gol, para a transição de jogo.

Uma peculiaridade desse esporte é o fato de ser um dos poucos esportes no mundo que não possui árbitros. As regras servem como um guia para a prática do jogo, não ocorrendo violações intencionais, pois existe um código de honra e respeito mútuo entre os participantes. Os jogadores são estimulados a respeitar os princípios do jogo e a praticarem o *fair play* (jogo limpo), julgando a intencionalidade de suas ações. Em caso de atos involuntários que infrinjam os princípios e ou regras do jogo, o próprio infrator – ao julgar sua ação – assume que cometeu uma infração. Nos casos de lances duvidosos, ocorre a discussão entre os envolvidos até que se julgue a ação e se decida pela continuidade do jogo. Em caso de dúvida ou discordância pela persistência de pontos de vista distintos, a jogada retorna ao lance anterior. Por essas características, o esporte estimula a atitude ética dos jogadores, o exercício do diálogo e a construção de consensos, bem como o desenvolvimento da capacidade de ação, reflexão, argumentação, comunicação e juízo de valor de suas ações e papéis assumidos no jogo.

O objetivo desse esporte é fazer com que um membro da equipe receba o disco na área de gol (*end zone*) da equipe adversária. Cada disco recebido nesse local é convertido em ponto. A cada ponto marcado por uma das equipes, gera a troca de lados no campo. Os integrantes da equipe de defesa devem adquirir a posse do disco para iniciar um contra-ataque. Nessa ‘luta’ pelo disco, não deve existir contato físico direto e intencional entre os oponentes. A recuperação do disco, em toda a extensão da área de jogo, deve ser realizada pela interceptação no seu percurso de voo. Vence a disputa a equipe que tiver marcado maior número de pontos ao final da partida.

Durante o jogo o participante que recebe o disco não poderá se deslocar, apenas poderá utilizar o pé de pivô. Para dar seguimento ao jogo (efetuando um passe ou lançamento para um de seus seis companheiros – cada equipe atua com sete jogadores em campo), o jogador tem 10 segundos para se desfazer do disco. A posse do móvel muda de equipe sempre que: a) o objeto for lançado para fora da área de jogo; b) a equipe de posse do disco deixá-lo cair no chão; c) quando a equipe que está no ataque comete uma infração (andar com a posse do disco na mão, por exemplo).

Ao analisar a lógica interna da modalidade, observa-se que o *frisbee* é um esporte de invasão, da mesma família do hóquei no gelo e do futebol. Pois, apesar de um ser praticado com um disco, outro no gelo e outro com os pés, a característica primordial dessas modalidades são semelhantes, uma vez que os esportes de invasão consistem em “[...] invadir o setor defendido pelo adversário procurando atingir a meta contrária para pontuar, protegendo simultaneamente a sua própria meta” (GONZÁLEZ, 2006, p. 117). Quanto à forma de colaboração, é coletivo à medida que há cooperação de parceiros formando uma equipe. E como as ações dos participantes interferem – ao passo que sofrem interferência – no modo de proceder dos oponentes, é considerado um esporte com interação do adversário.

O *frisbee* se caracteriza pela alternância constante de situações de ataque e defesa entre as equipes. Por isso é um esporte muito dinâmico, em que é necessário perceber a situação de jogo (posicionamento dos companheiros e adversários em relação às áreas de gol – tanto de ataque quanto de defesa) e tomar decisões de forma constante para escolher as melhores ações a realizar.

2. Alguns elementos de desempenho esportivos do *frisbee*

O *frisbee* é constituído por vários elementos do desempenho esportivo. O conjunto desses elementos – alguns com maior presença do que outros, dependendo da situação – determina o desempenho de atletas e equipes e, conseqüentemente, os resultados dos jogos.

Desses elementos, é possível apontar que a técnica no *frisbee* corresponde à forma de executar os movimentos de: deslocamento, pé de pivô, saltos, passes/lançamentos (*forehand e backhand*) e recepção do disco. É um importante elemento do desempenho esportivo que precisa ser trabalhado, preferencialmente, vinculando-a às situações de jogo, envolvendo oposição direta entre atacantes e defensores.

Entre todos os elementos a tática individual precisa receber uma atenção especial, de modo que seja central no processo de ensino. Pois, costumeiramente, os problemas nas atuações dos alunos se vinculam às escolhas inadequadas no momento da ação, o que corresponde à dificuldade de ordem tática. Por exemplo,

o jogador que estiver com posse do disco precisará ser ensinado a solucionar cognitivamente o que fazer: passar/lançar para qual dos companheiros? Em que momento? Realizando qual tipo de passe/lançamento? Em qual direção?

Das intenções táticas possíveis nesse esporte, ‘desmarcar-se para receber’ ganha destaque. Pois, enquanto no futebol, por exemplo, essa intenção tática é utilizada buscar uma condição favorável para finalizar, no *frisbee* a desmarcação para receber o disco na zona de pontuação realizada com êxito, significa o ponto. Logo, o jogador que consegue se desmarcar em direção à zona de pontuação e receber o disco, conseguirá realizar uma das mais importantes ações desse esporte.

As combinações táticas são utilizadas frequentemente no ataque e na defesa. Correspondem as convenções dos movimentos com um ou mais jogadores da equipe para se sobressair sobre o adversário em uma determinada situação de ataque ou de defesa. Jogadas como: passar e seguir, bloqueio indireto, bloqueio direto dinâmico e bloqueio direto estático, são exemplos dessas ações combinadas no *frisbee*.

Outro elemento importante é o sistema de jogo. Ele diz respeito às distribuições dos jogadores em campo e as funções/atribuições de cada participante na disputa. Na defesa, entre outros possíveis, podemos citar: por zona, individual e misto. Ainda, é possível apontar que o retorno defensivo pode ocorrer: com pressão sobre o portador e sem pressão. No último caso, a marcação é realizada atrás da linha do disco. Como sistemas ofensivos, é possível mencionar o ofensivo posicional e a circulação entre posições. Além disso, no sistema de transição, pode ocorrer o contra-ataque direto e o sustentado.

3. Mapa de conhecimentos

A descrição do mapa está organizada com base nos conhecimentos táticos da modalidade, em etapas de complexidade crescente. Particularmente, dentro dos esportes de invasão, uma das descrições mais ricas é a que apresenta os quatro subpapelés que os jogadores desempenham durante o jogo: atacante com posse de bola (ACPB), atacante sem posse de bola (ASPB), defensor do atacante com posse de bola (DACP) e defensor do atacante sem posse de bola (DASP). A utilização dessa descrição ganha sentido, no momento em que se compreende que as ações dos jogadores durante os esportes de invasão, são distintas e mudam constantemente em função da alternância da posse da bola.

Pode soar estranho essa denominação quando se refere a um esporte que não é praticado com uma bola, mas o disco não muda substancialmente o conceito. A lógica de funcionamento das intenções táticas a serem mobilizadas é a mesma, não se altera em razão do objeto de jogo.

Atenção! Um aspecto importante, diz respeito à descrição dos planos de aulas neste livro. Por uma questão de espaço, não é possível apresentar os 20 planos de aulas criados para a modalidade Ultimate Frisbee. Desse modo, 10 estão contemplados nesse material (identificados no mapa que segue pela sigla MI= Material Impresso) e os outros 10, identificados no mapa com a sigla DR= Disponível na Rede, estão num livro eletrônico:

- BRASIL. Ministério do Esporte. *Esporte na escola*. Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/index.php/institucional/esporte-educacao-lazer-e-inclusao-social/segundo-tempo-na-escola>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Quadro 1: Mapa de conhecimentos

Problemas táticos	I	II	III	IV	V
Marcar					
Manter a posse do disco	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os princípios do jogo e experimentar o manejo do disco [Plano: 1] - MI • Procurar jogar com todos os companheiros. [Plano: 4] - DR • Procurar ficar de frente para a meta adversária quando receber o disco. [Plano: 6] - MI - Paradas e uso do pé de pivô. [Plano: 5] - MI • Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de passar ou lançar). - Paradas e uso do pé de pivô. - Passe [Plano: 2] - MI [Plano: 3] - DR • Passar ao companheiro em melhores condições. [Plano: 7] - MI [Plano: 8] - DR • Passar e movimentar-se (não ficar no lugar) - Vários tipos de passe: peito, sobre a cabeça, quicado. <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deslocar-se para receber o disco (criar linha de passe) 	<p>ACPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar linha de passe com o pé de pivô - Fintas de passe <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimentar-se com trajetórias de apoio • Utilizar fintas para sair da marcação - Cortes em V e L - Solicitar o disco com o braço estendido. [Plano: 9] - MI [Plano: 10] - MI [Plano: 11] - DR 			

Criar espaço para finalizar			Combinções táticas (CT) elementares ofensivas: 2x1 e 3x2; - CT básica: - passar e seguir	- CT básica: bloqueio indireto estático e dinâmico.	
Usar o espaço para atacar				<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos. - Ofensivo posicional • Sistemas de transição: contra-ataque direto e sustentado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de jogos avançados - Circulação entre posições e livre com regras.
Atacar a meta	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar antes de agir (ler a situação de jogo, buscar finalizar em condições favoráveis, não deixar de finalizar em condições favoráveis). - Passes 	<p>ACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudar o setor de finalização. - Passes em profundidade [Plano: 16] – DR <p>ASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Movimentar-se com trajetórias ofensivas • Utilizar fintas para sair da marcação - Cortes em V e L (aproximando-se e afastando-se do disco) - Solicitar o disco com o braço estendido. 			
Defender					
Defender a meta	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posicionar-se entre o atacante direto e a meta defendida. [Plano: 12] - DR [Plano: 13] - MI <p>DASPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responsabilizar-se pelo adversário direto (não é para seguir o disco). [Plano: 14] - MI [Plano: 15] - DR 	<p>DACPB:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regular as distâncias sobre o atacante direto em função da meta. <p>DASPB</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar marcação individual sobre o atacante direto, mas 'de olho' no atacante com posse do disco. 			

Defender o espaço			DASPB • Marcação individual de ajuda, sobremarcação e flutuação.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos básicos <ul style="list-style-type: none"> - Defensivo em zona . Movimentação como equipe . Responsabilidades dos jogadores . Comunicação • Retorno defensivo com pressão sobre o portador e sem pressão (marcando atrás da linha do disco) 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de jogos avançados <ul style="list-style-type: none"> - Defensivos: mistos e combinados.
Recuperar a posse do disco		DASPB • Antecipação do passe			
Reiniciar o jogo					
<i>Pull</i> (tiro de saída)				<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamento ofensivo e defensivo no tiro de saída. 	
Lateral			<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais <ul style="list-style-type: none"> - Jogadas de lateral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedimentos especiais <ul style="list-style-type: none"> - Jogadas de bola parada do fundo da quadra. 	
Tiro livre (reinício após da falta)				<ul style="list-style-type: none"> • Posicionamento para lance livre. • Rebote para posição de lance livre 	
Outras Regras					
Disco (<i>Frisbee</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Não é permitido andar com a posse do disco, mas é possível realizar pivô. • Quando o disco cai no solo, é falta do último jogador que o tocou. • Não é permitido realizar um autopasse. 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 (8 na modalidade <i>indoor</i>) segundo com a posse do disco. • Em caso de captura simultânea do disco por parte de um jogador de cada equipe, o atacante mantém a posse. 			

Adversário	<ul style="list-style-type: none"> • Um passo é a distância mínima de marcação. • Está proibido o contato com o adversário (cilindro defensivo). • É proibido arrancar o disco das mãos do adversário. 	<ul style="list-style-type: none"> • Não é permitido dobrar a marcação ao jogador com o disco. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lei da vantagem. 		
Espaço	<ul style="list-style-type: none"> • Inversão do campo após de cada ponto marcado. • A recepção deve ser realizada dentro do campo de jogo. 				

Aulas: Inclusão [Plano: 17] – DR; Gênero [Plano: 18] -MI; Conceitual [Plano: 19] – DR. Avaliação [Plano: 20] – DR.
 Fonte: Os autores.

4. Orientações didáticas

Para auxiliar no desenvolvimento das aulas, acrescentamos aqui algumas sugestões didáticas em relação às apresentadas no início do livro. Não se esqueça de voltar a ler aquelas orientações sempre que for planejar seu trabalho.

- É interessante a utilização de colchonetes para que nas ações de recepção do disco os alunos possam fazer saltos e quedas, ampliando as possibilidades de execução da recepção com movimentos performáticos.
- As manobras realizadas pelos alunos durante a aula podem ser registradas em filmagem e/ou fotografias e depois exibidas para eles. Depois da exposição dos vídeos o professor pode estimular os alunos a tentar realizar algumas das manobras exibidas.
- Caso houver muitos alunos realizando a mesma tarefa, dois discos poderão ser utilizados, desde que não obstrua o foco da intenção tática desenvolvida nessa aula.
- Orientar os alunos a segurarem firme o disco (empunhadura). Normalmente é lançado com a parte côncava para baixo, porém há possibilidade do inverso e do lançamento do mesmo em posição vertical.
- A função de técnico/substituto por equipe é extremamente enriquecedora ao aluno. Durante um pequeno período ele tem a função de observar seus colegas, buscando perceber pontos falhos que limitam o desempenho do aluno e prejudicam sua equipe. Posteriormente, poderá instruir seus companheiros. Nesse processo, é interessante a contribuição do professor nas primeiras vezes.
- É importante que todos os alunos participem ao mesmo tempo e ninguém fique ‘de fora’.
- As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.

- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.
- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos, visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são ‘as mais adequadas’, é preciso valorizá-las, conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas corretas.
- É importante o conhecimento das regras da modalidade, que estão disponíveis no site:
 - FEDERAÇÃO PAULISTA DE DISCO. *Frisbee Brasil*. Disponível em: <<http://www.frisbeebrasil.com.br/>>. Acesso em: 5 maio 2014.

5. Espaço e materiais

Para a realização das aulas, recomendamos utilizar espaço de jogo do *frisbee* de forma que todos os alunos participem das tarefas ao mesmo tempo. Para tanto, propomos jogos com estrutura funcional reduzida (3v3 ou 4v4, dependendo do número de alunos na turma). Por exemplo, se houver 32 alunos na turma, a quadra será dividida em 4 quadrantes, havendo 4 jogos simultâneos, disputado por um total de 8 equipes. Os materiais necessários para as aulas constam na parte que segue (a quantidade dependerá de cada aula): discos de *frisbee*; colchonetes ou colchões; jalecos; cones; bambolês; garrafas pet (2 l); cordas.

6. O campeonato da modalidade

Para início do campeonato é preciso organizar as equipes. Como forma de divisão, entre tantas existentes que buscam ‘equiparidade’, sugerimos que a turma escolha três alunos para separar os ‘times’, de modo que eles fiquem equilibrados, pois ao final da separação haverá um sorteio para definir em quais equipes os três jogadores que fizeram a divisão serão participantes.

O número de jogadores em cada equipe poderá ser 7, 8, 9, etc. O grupo deverá definir quem serão os jogadores, os assessores de imprensa (noticiar o evento, divulgar resultados, etc.), os técnicos, os assistentes, os secretários (registro dos resultados, dos pontos) e os fotógrafos.

O sistema de disputa poderá ser realizado de forma que as três equipes joguem entre si, em turno e retorno. Com isso, sempre duas turmas se enfrentam (exemplo: Turma A x Turma B), com outra turma responsável pela organização e execução (Turma C). A vitória vale 3 pontos, empate 2 e derrota 1 ponto.

Em cada aula haverá um jogo, assim, serão necessárias seis aulas. Outra opção, dependendo da disponibilidade, é fazer um dia todo de festival, nesse caso todos os jogos seriam na mesma data. No entanto, pela questão de identificação e pertencimento – principalmente – que surge no campeonato, sugerimos que o torneio em um dia único seja a última opção e que os alunos sejam convidados a participar da construção dos critérios de desempate.

REFERÊNCIAS

DACOSTA, Lamartine (Org.). **Atlas do esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Sistema de classificação dos esportes. In: REZER, Ricardo (Org.). **O fenômeno esportivo**: ensaios crítico-reflexivos. Chapecó: Argos, 2006.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE DISCO. **Frisbee Brasil**. Disponível em: <<http://www.frisbeebrasil.com.br/>>. Acesso em: 5 maio 2014.

ULTIMATE Frisbee. Disponível em: <<http://universodosesportes.wordpress.com/ultimate-frisbee-2/>>. Acesso em: 5 maio 2014.

Frisbee: Plano de Aula 01

Tema da aula

Familiarizar-se com a lógica do *frisbee*

Objetivos

- Reconhecer princípios do jogo
- Experimentar o manejo do disco

Roda inicial

Conversar com os alunos sobre a lógica de funcionamento do *frisbee*, suas principais regras, características (forma de pontuação, relação entre adversários, espaços, materiais/equipamentos) e o espírito de jogo. Apresentar um vídeo (curto) que mostre a organização do jogo e como ele é disputado.

1. Primeiros movimentos

Distribuir discos entre os alunos e solicitar que realizem passes, lançamentos, recepções e deslocamentos livres pelo campo. Incentivar a experimentação das diferentes formas de pegar, lançar e recepcionar o disco. Ressaltar que na recepção é necessário segurar o disco com as duas mãos (principalmente se for o oficial ou de material mais resistente). Dessa forma se garante a posse e se evitam acidentes.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo (24 m x 12 m). A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

3. Consciência tática

Pergunta (P): No *frisbee* é permitido andar com o disco na mão?

Resposta (R): Não. Quando pego o disco não posso andar.

P: Tenho que ficar com os pés fixos no chão?

R: Não. Posso usar o pé de pivô.

P: É permitido tocar no adversário?

R: Não. Pode marcar, tentar tocar no disco, mas não pode tirá-lo da mão dele.

P: O que os jogadores podem fazer para ter êxito?

R: Perceber quando é possível passar, sair da marcação, movimentar-se, ocupar o espaço livre.

4. Tarefa(s)

4.1: Participantes: 4v4 ou 5v5+ 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Conseguir realizar 10 passes consecutivos.

Descrição: O jogo acontece num mini campo (24 m x 12 m). A pontuação ocorre através de passes. Cada passe tem o valor de 1 ponto, quem fizer 10 passes consecutivos vencerá.

4.2: Descrição: Realizar passes de revés em duplas frente a frente, e depois em movimento.

Dicas técnicas:

1. Não andar com o disco na mão após a recepção.
2. Arremessar na horizontal.
3. Flexionar o pulso, fazendo o movimento de chicote.

Variações:

1. Mudar a distância.
2. Aumentar os deslocamentos.
3. Diminuir o tempo entre a recepção e o passe.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é poder observar se os alunos aprenderam. É provável que alguns alunos durante o *jogo inicial* tenham abusado dos passes por cima. Dessa forma, pode-se incluir uma nova regra em que ficam proibidos os passes por cima da altura da cabeça, aumentando a necessidade da desmarcação do atacante sem posse do disco. Lembre-se que é importante recuperar os conceitos de jogo apontados no momento das indagações.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo trabalhado, apontando as vantagens dessa ação e o quanto pode qualificar a participação dos alunos no campeonato (caso esteja acontecendo) e em jogos futuros. Apontar, brevemente, as várias possibilidades que surgem para o atacante com a posse do disco, quando o mesmo observa antes de agir (o que muitas vezes acontece em milésimos de segundos). Trata-se de convencer os alunos sobre a importância e a necessidade de observar antes de agir.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 01**Variações para os primeiros movimentos**

Durante esses jogos são apresentadas as primeiras informações sobre as regras a respeito de 'andar' e o 'pé de pivô'. Sem exigir sua estrita observação, é importante o aluno entender essa característica particular da modalidade. Na mesma linha, é importante salientar desde o primeiro momento que estão proibidos os contatos corporais sobre o portador do disco.

Outra(s) tarefa(s)

Em pequenos grupos, um aluno será o 'tigre' e deverá iniciar o jogo no centro do círculo. Os demais deverão trocar passes com o disco, sem que o 'tigre' toque o disco. Quando o 'tigre' tocar no disco, ele mudará de função com o jogador que executou o passe.

O que observar

No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que o jogador com posse do disco, move o pé de pivô durante a rotação. O aluno-técnico observará quantos passes sua equipe consegue dar sem perder a posse do disco.

Lembrando regras

Um pivô é o movimento legal no qual um jogador que está segurando o disco no espaço de jogo, realiza um ou mais de um passo em qualquer direção com o mesmo pé, enquanto o outro pé (chamado de pé de pivô), é mantido no mesmo ponto de contato com o solo.

Regra

Estabelecer um pé de pivô para um jogador que segura o disco no espaço de jogo:

- Enquanto está com ambos os pés no piso: No momento que um pé é levantado, o outro pé se torna o pé de pivô.
- Enquanto se move: Se um pé estiver tocando o piso, este pé se torna o pé de pivô; se ambos os pés estão fora do piso e o jogador cai com ambos os pés simultaneamente, no momento que um pé é erguido, o outro pé se torna o pé de pivô; se ambos os pés estão fora do piso e o jogador cai com um pé, então aquele pé se torna o pé de pivô; se um jogador salta com aquele pé e para, caindo com ambos os pés simultaneamente, então nenhum pé é o pé de pivô.

Progressão com o disco por um jogador que estabeleceu um pé de pivô enquanto tem o controle do móvel no espaço de jogo:

- Enquanto está com ambos os pés no piso: para passar ou lançar, o jogador pode saltar do pé de pivô, mas nenhum pé pode retornar ao piso antes que o disco saia da(s) mão(s).

De olho nos detalhes

Na realização do pé de pivô, é necessário que o contato do pé com o solo, ocorra somente com a meia planta do pé (parte da frente).

Para saber mais

Um vídeo sobre as formas de lançar um disco pode ser visto em: (Palavras-chave: Como lanzar el Frisbee en Ultimate).

- COMO lanzar el Frisbee en Ultimate. 25 out. 2011. (7 min 47 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v23AgHaW86w>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- É necessário orientar os alunos sobre a posição das mãos para recepção e o passe/lançamento.
- É importante que todos os alunos joguem ao mesmo tempo, de maneira que ninguém fique 'de fora'.
- As equipes precisam estar equilibradas, com nível semelhante de desempenho dos jogadores.
- O tempo das atividades não deve ser extenso (por uma questão física e de motivação dos alunos). Recomendamos em torno de 8, 10 minutos.
- Durante a conscientização tática, é necessário perspicácia para aproveitar as respostas dos alunos, visando a sequência do diálogo. No surgimento de respostas que não são as mais adequadas, é preciso valorizá-las, conduzindo os alunos à reflexão, para alcançar respostas adequadas.

Frisbee: Plano de Aula 02**Problema tático**

Manter a posse do disco

Objetivo

Observar antes de agir (ler a situação de jogo antes de passar), sem andar com o disco na mão

Roda inicial

Qual a importância de levantar a cabeça e analisar o que está acontecendo no jogo antes de realizar uma ação? Nesse sentido, conversar com os alunos sobre a lógica de funcionamento do *frisbee*, no que se refere a observar antes de agir, lendo a situação de jogo antes de passar o disco, sem andar com o móvel. Explicar que a leitura adequada do jogo permite optar por alternativas adequadas, o que é importante para manter a posse do disco.

1. Primeiros movimentos

Passo em frente, passo atrás. Em duplas, dispostos frente a frente, separados cerca de dois metros de distância os alunos passam o disco alternadamente. Se um jogador passa certo e seu parceiro o recebe sem deixá-lo cair no chão, o primeiro dá um passo para trás, caso contrário, dá um passo em frente. O propósito é melhorar a precisão no lançamento e na recepção. Oriente aos alunos a passar o disco apenas quando o colega estiver atento e pronto para recebê-lo. É necessário, também, cuidar para evitar o choque com outros colegas que estão recebendo o disco.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo (24 m x 12 m). A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é preciso fazer quando se recebe o disco?

Resposta (R): É preciso observar antes de agir.

P: O que é 'observar antes de agir'?

R: É olhar para o espaço de jogo, ver as posições dos companheiros e dos adversários antes de passar.

P: É permitido andar com o disco na mão?

R: Não. Apenas utilizar o pé de pivô.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Fazer o disco passar entre as pernas de um companheiro, para um colega recepcioná-lo do outro lado.

Descrição: O jogo acontece num espaço reduzido (24 m x 12 m).

Condições:

- Cada passe com êxito, contará 1 ponto.

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é poder observar se os alunos evoluíram. Antes de iniciar, reforce a necessidade de analisar a situação de jogo antes de passar, sem andar com o disco na mão.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância do conteúdo trabalhado, apontando as vantagens dessa ação e o quanto pode qualificar a participação dos alunos em jogos futuros. Apontar, brevemente, as várias possibilidades que surgem para o atacante com posse do disco, quando o mesmo realiza a leitura do que está acontecendo no jogo.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 02

Variações para os primeiros movimentos

Durante esses jogos são reforçadas informações sobre a recepção e passe/lançamento do disco. Por exemplo, recepcionar o disco com as duas mãos é importante no início da prática, pois além de facilitar a 'pegada', diminui o risco de acidentes.

Outra(s) tarefa(s)

No momento 4 da aula, poderia ser utilizado um bambolê, que um aluno seguraria para que os colegas passassem o disco por dentro dele para marcar o ponto.

O que observar

O aluno-técnico observará quantos passes são realizados sem a leitura da situação antes da ação. O objetivo é perceber em que medida a perda do disco ou a não marcação de pontos, se vincula com o fato de não observar antes de agir. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que o jogador realiza uma carga não permitida sobre o adversário, anda com posse do disco ou move o pé de pivô durante a rotação.

Lembrando regras

No *frisbee* não são permitidos contatos corporais. Assim, é necessário respeitar o 'princípio do cilindro'. Isso significa que não é permitido o 'jogo do corpo' sobre o adversário, sendo necessário manter, no mínimo, 1 metro de distância do jogador que está com o disco.

Dicas

- Orientar que os alunos podem pular para facilitar a passagem do disco entre as pernas.

Frisbee: Plano de Aula 05**Problema tático**

Manter a posse do disco

Objetivo

Utilizar o pé de pivô para procurar linha de passe

Roda inicial

No *frisbee* é necessário passar o disco para os companheiros. Para isso, qual recurso pode ser utilizado para ajudar a visualizar os colegas e criar linha de passe? Explicar para os alunos que a utilização do pé de pivô é uma excelente forma para melhor enxergar a situação de jogo e encontrar um companheiro em condições de receber um passe.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, um aluno joga o disco para o alto e o outro precisa pegá-lo antes de cair no chão. Ao saltar para pegar o objeto, deve realizar paradas em um ou dois tempos. Posteriormente, os jogadores trocam as funções.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando se recebe o disco?

Resposta (R): Tem que parar e virar para a zona de pontuação.

P: Como faço para parar e não andar?

R: Tem que realizar paradas de um e dois tempos.

P: O que fazer para 'virar', ficar de frente para o objetivo?

R: Utilizar o pé de pivô.

P: Vamos voltar a jogar procurando utilizar o pé- pivô?

R: Sim. Tentaremos usar o pé- pivô para criar linha de passe.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Fazer com que o disco passe entre dois cones, com espaço de 1 metro de distância entre eles.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando marcar o ponto no alvo adversário, protegendo o sua minigoleira de cones.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

4. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. Deve-se buscar polarizar a atenção dos alunos sobre os aspectos trabalhados durante a aula. É importante enfatizar que os conceitos táticos e as habilidades trabalhadas durante a aula, precisam ser utilizados na hora do jogo.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

Roda final

Ao final da aula, conversar sobre a importância de utilizar o pé de pivô. Para tanto, pode-se solicitar aos 'professores voluntários' que demonstrem como fazer. Valorize o esforço dos alunos e estimule-os a continuar se esforçando no aprendizado dessa nova modalidade.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 05

Variações para os primeiros movimentos

Durante esses jogos são apresentadas as primeiras informações sobre as regras e funcionamento do *frisbee*. Logo, respeitar as regras é essencial: não andar com o disco, realizar o pé de pivô de forma correta.

Outra(s) tarefa(s)

Cada aluno com um disco se posiciona em local da quadra que consiga visualizar o professor. Com intuito de ensinar a execução do pé de pivô o professor realiza os movimentos, explicando e demonstrando como realizar. Após, os alunos tentam fazer os movimentos ao mesmo tempo que o professor.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar quantas vezes os jogadores realizam o pé de pivô. O objetivo é perceber em que medida os jogadores utilizam o pé de pivô como recurso para facilitar o passe aos companheiros. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que o jogador com posse do disco, move o pé de pivô durante a rotação.

De olho nos detalhes

Flexionar o quadril e os joelhos, combinado com a ação de esticar o braço que segura o disco, facilita na busca por uma linha de passe com um companheiro, através da utilização do pé de pivô.

Para saber mais

O vídeo abaixo mostra a execução do pé de pivô no *frisbee*. (Palavras-chave: Roctember Layout - ultimate frisbee PE, SA).

- ROCTEMBER Layout - ultimate frisbee. 16 out. 2012. (0,09 s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pXFE-nIOHYs>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Outra demonstração de realização de pé de pivô, pode ser vista (mais precisamente a demonstração desse recurso aparece no vídeo a partir dos 32 segundos). (Palavras-chave: Ultimate Frisbee - EXTREME Pivot).

- ULTIMATE Frisbee - EXTREME Pivot. 25 dez. 2013. (0,50 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ymwgmSCIQ0>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- É necessário que o professor demonstre como realizar o pé de pivô.

- Oportunizar que o aluno fale sobre o que ele deve fazer – ou não – em determinada situação, precisa ser uma preocupação constante do educador.

Frisbee: Plano de Aula 06**Problema tático**

Manter a posse do disco

Objetivo

Receber o disco e virar o corpo em direção à zona de pontuação antes de atuar

Roda inicial

O que se deve fazer quando o jogador recebe o disco? O olhar deve estar voltado para onde? Esses questionamentos são bons para iniciar a conversa com os alunos sobre a necessidade de se orientar para zona de pontuação adversária. É preciso buscar que eles reflitam sobre esse importante posicionamento corporal. A ideia é que consigam perceber que ficar de frente para o objetivo que se deseja, é fundamental para se ter um campo visual amplo do jogo e passar uma situação de 'perigo' ao adversário.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, um aluno lança o disco para cima e o outro precisa pegá-lo sem deixar cair no chão. Quando segurar o disco é preciso ficar de frente para o colega que lançou o objeto.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando se recebe o disco?

Resposta (R): Observar antes de agir e orientar-se à zona de pontuação.

P: Deve-se manter o corpo 'virado' para onde? Por quê?

R: Para a meta adversária. Para ter uma visão ampla do jogo e preocupar o adversário.

P: Qual outra vantagem que se tem quando o jogador que está de posse do disco fica de frente para a zona de pontuação?

R: Consegue observar os companheiros em melhores condições ou mesmo se há algum colega na zona de pontuação.

P: Vamos jogar tentando se orientar à meta adversária?

R: Sim. Cuidaremos para virar o corpo em direção à zona de pontuação tão logo recebermos o disco.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do Jogo: Acertar a 'torre' do adversário.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe que tiver a posse do disco tentará atingir a 'torre' (um cone ou uma garrafa pet) do adversário, que estará dentro do campo. A torre estará dentro de uma circunferência de 1m na qual nenhum jogador poderá entrar.

Condições:

- Não é permitido progredir com o disco.
- Caso o defensor entre na área e evite que a torre seja atendida, a equipe atacante ganhará um ponto.

5. Jogo final

Ocorrerá o jogo igual ao inicial. Deve-se buscar focar a atenção dos alunos sobre os aspectos trabalhados durante a aula. É conveniente enfatizar que os alunos busquem ficar de frente para a zona de pontuação, antes de dar continuidade ao jogo.

Condições:

- Não é permitido progredir com o disco.
- Cobrar uma 'falta' quando o jogador da equipe adversária passar o disco sem ter-se orientado, primeiramente, à zona de pontuação que ataca.

Roda final

No encerramento da aula, conversar sobre a importância e as oportunidades que podem ser aproveitadas, além da preocupação gerada à equipe adversária, quando o atacante com posse de bola se orienta ao objetivo. Trata-se dos alunos compreenderem a importância do conteúdo da aula.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 06**Variações para os primeiros movimentos**

A turma será organizada em duas equipes. Com vários discos espalhados no campo (25 aproximadamente), o objetivo é transportá-los até a área de pontuação do campo adversário (através de passes, não é permitido andar com o disco). A equipe que conseguir o maior número de discos vencerá. A partir da segunda vez que a tarefa for realizada, estará autorizado interferir nas ações do adversário, ou seja, será possível interceptar o passe.

Outra(s) tarefa(s)

Os alunos se enfrentam em um jogo 3v3, ou 4v4, com objetivo de marcar pontos através do recebimento do disco na zona de pontuação do campo adversário (cada vez que o jogador receber o disco, contará dois pontos). Cada vez que o jogador receber o disco e não virar o corpo para a zona de pontuação que ataca, contará um ponto para adversário.

O que observar

No jogo final o aluno-técnico procurará observar se os jogadores de sua equipe, antes de passarem o disco, ficam de frente para a zona de pontuação.

De olho nos detalhes

Utilizar o pé de pivô é uma boa forma de orientar o corpo ao objetivo quando se recebe o disco.

Para saber mais

No vídeo abaixo, é possível ver jogadores de *frisbee* virando o corpo em direção à zona de pontuação, após receber o disco:

- CHAMPIONSHIP Game USA v Canada Part 1 of 4. 23 ago. 2010. (9 min 59 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=s4I31poHMzw>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- Na tarefa realizada no início da aula 'Primeiros movimentos', é válido sugerir aos alunos a utilização dos saberes relacionados a utilização do pé de pivô.
- Além de cobrar uma falta quando não se realiza a ação, poderia ser incluída pontuação para cada momento em que os alunos se orientarem à meta adversária quando receberem a bola, visando à incorporação da intenção tática de orientação corporal.
- É interessante que o professor realize intervenções para induzir o posicionamento dos alunos na zona de pontuação adversária.

Frisbee: Plano de Aula 07**Problema tático**

Manter a posse do disco

Objetivo

Passar ao companheiro em melhores condições

Roda inicial

Quando se está de posse do disco é preciso passá-lo para algum companheiro, o tempo para essa ação é de 10 segundos. Mas como saber para quem passar? Qual critério utilizar? Essas questões podem nortear o início da conversa com os alunos. É importante que aprendam a reconhecer as vantagens de passar ao companheiro em melhores condições. Explicar que essa ação possibilita vantagens como a manutenção da posse do disco e o próprio ponto.

1. Primeiros movimentos

Em trios, os alunos passam o disco entre si com objetivo de levá-lo até a linha de fundo do outro lado do campo (espaço de 40m x 20m). Para tanto, precisam se deslocar a aproximadamente 5 m um do outro, recebendo e passando o disco.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é preciso fazer para marcar pontos?

Resposta (R): É preciso lançar o disco para os colegas da equipe.

P: Para qual companheiro se deve passar o disco?

R: Para o que estiver melhor posicionado.

P: Como identificar quem está melhor posicionado?

R: É preciso verificar qual companheiro está sem marcação, preferencialmente próximo na (ou próximo) à zona de pontuação, ou se deslocando em direção a mesma.

P: Vamos jogar e tentar passar para o companheiro em melhores condições?

R: Sim. Jogaremos observando o posicionamento dos colegas.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 (curinga) + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar pontos.

Descrição: O jogo acontece num mini campo, em que as equipes atacarão alternadamente, tentando marcar o ponto na zona de pontuação (retângulo de 6 m x 4m) que estará situada no centro do espaço de jogo (Figura 1). Primeiramente, uma equipe atacará 5 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas. A equipe que estiver atacando terá superioridade numérica de um jogador.

Condições:

- Os atacantes poderão permanecer nas zonas de pontuação por 4 segundos, no máximo.
- Os defensores somente poderão entrar nas zonas de pontuação quando estiverem acompanhando o seu marcador direto e terão, no máximo, 4 segundos de permanência nas zonas.
- Não é permitido andar com o disco.

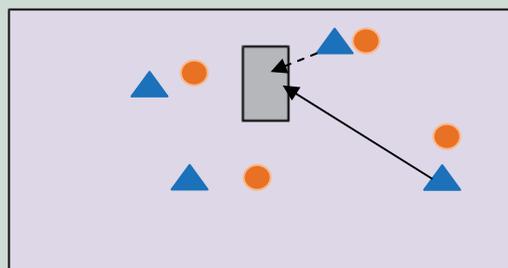


Figura 1: Disco no centro
Fonte: Os autores

Legenda:

- ▲ Atacantes
- Defensores
- ↑ Deslocamentos dos jogadores
- ↑ Trajetória da bola

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é conseguir observar se os alunos progrediram. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a 'passar ao companheiro em melhores condições'. Pedir para eles verbalizar as 'regras de ação' a serem observadas durante o jogo é importante. A fala dos alunos é um indício de como anda a compreensão do tema da aula.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

Roda final

Ao final da aula, indagar os alunos sobre as perguntas iniciais da aula, buscando que as respostas girem em torno do assunto 'passar ao companheiro em melhores condições'. Essa compreensão é fundamental para que melhorem seu nível de desempenho em jogos esportivos de invasão.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 07**Variações para os primeiros movimentos**

Outra tarefa para os primeiros momentos pode ser em duplas. Um jogador passa o disco ao colega que o recebe, deixa-o no lugar onde recebeu e se desloca a outro espaço no campo. O aluno que passou o disco corre até o lugar em que ficou o disco e passa ao colega que está se deslocando. Esse recebe, controla e deixa o móvel no local, para se deslocar novamente. Cada 10 passes invertem os papéis. Durante a tarefa o professor pode orientar os alunos quanto a execução dos passes.

Outra(s) tarefa(s)

Em uma estrutura reduzida, ocorrerá um jogo 4v4+1, em que o curinga atuará para a equipe que tiver a posse da bola. Um atacante, obrigatoriamente, deverá estar na zona de pontuação do campo adversário, que será demarcada acerca de 5 metros da linha de fundo (com isso, fica reforçada a necessidade de orientação ao objetivo).

Condições:

- A equipe pode alternar o atacante que ficará na zona de pontuação durante o ataque (um entra e outro sai).
- O defensor poderá permanecer dentro da área marcando o atacante.
- Qualquer atacante poderá receber o disco para marcar o ponto.

O que observar

O aluno-técnico analisará o destino dos passes efetuados pelos jogadores da sua equipe. O objetivo é perceber em que medida a perda da posse do disco ou a ausência de pontuação, deve-se a execução do passe para um companheiro que não estava em melhores condições, uma vez que havia outro melhor posicionado.

Lembrando regras

Uma norma importante limita o tempo do jogador em 10 segundos para deixar a posse do disco.

De olho nos detalhes

Utilizar fintas ameaçando que fará o passe/lançamento em uma direção e realizá-lo em outra, é uma boa ação para enganar o adversário e facilitar que o disco chegue ao companheiro desejado.

Para saber mais

Exemplos de jogadores de *frisbee* passando o disco para o companheiro em melhores condições, podem ser vistos em: (Palavras-chave: WUGC 2012 - USA vs Canada Open Semis).

- WUGC 2012 - USA vs Canada Open Semis. 30 jul. 2012. (34 min 42 s). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=TWCP_qqPUNU>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- Durante os jogos o professor poderá utilizar a estratégia de congelar (ao silvo de apito, os alunos ficam parados no lugar que se encontram), para evidenciar o passe ao companheiro em melhores condições. Falas como: nessa situação, qual seria a melhor opção de passe? Qual jogador está em melhores condições nesse momento?; ajudam a compreensão dos alunos.

Frisbee: Plano de Aula 09**Problema tático**

Manter a posse do disco

Objetivos

- Desmarcar-se para receber o disco
- Utilizar cortes em V e L para sair da marcação

Roda inicial

Nos jogos de invasão, como o caso do *frisbee*, a equipe que está sem a bola precisa marcar seus adversários. Consequentemente, com os atacantes marcados, fica difícil receber o disco. Logo, surge a questão: como sair da marcação do defensor para conseguir receber o disco? Essa reflexão é uma boa maneira de iniciar a aula sobre esse importante e difícil tema de ser ensinado que se trata da intenção tática 'desmarcar-se para receber o disco'.

1. Primeiros movimentos

Organizados em duplas, os alunos se deslocam um atrás do outro a dois metros de distância. O que está na frente faz o papel de guia e o que está atrás de seguidor. O guia vai alterando seus deslocamentos de forma aleatória, tentando ampliar ou diminuir a distância de dois metros. O seguidor, contrariamente, tenta sempre estar a dois metros de distância.

Na mesma organização (um atrás do outro) os alunos se deslocam numa corrida suave. Quando o professor grita '1' (ou qualquer outro tipo de sinal combinado) o seguidor tenta tocar as costas do guia antes que este complete 5 passos, completados os 5 passos voltam a se deslocar de forma lenta. Quando o professor grita '2' o guia é quem tenta pegar o seguidor e este busca fugir para evitar que o toquem nos cinco primeiros passos.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que você teve que fazer para apoiar?

Resposta (R): Movimentar-se para espaços vazios, procurar receber longe da defesa.

P: Como você faz para conseguir ficar longe de seu defensor?

R: Utilizo cortes e fintas, com mudanças de direção e velocidade.

P: Quais cortes e fintas?

R: Em L e em V.

P: Quando você estava tentando se desmarcar dos defensores, seu primeiro passo rápido era em direção a eles ou afastando-se deles?

R: Em direção a eles.

4. Tarefa(s)

Primeira Tarefa: Descrição: Com os alunos reunidos em um círculo, explicar o funcionamento da desmarcação, utilizando cortes em 'L' ou em 'V'. Inclusive, demonstrando como realizar os deslocamentos.

Segunda Tarefa: Participantes: 2v1.

Objetivo do jogo: Desmarcar-se para receber a bola, utilizando cortes em 'L' e em 'V'.

Descrição: Em trios (2 atacantes e 1 defensor), espalhados pelo campo, os alunos tentarão realizar os cortes em 'L' e em 'V'. As funções deverão ser trocadas, de modo que todos realizem a desmarcação (Figura 2).

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

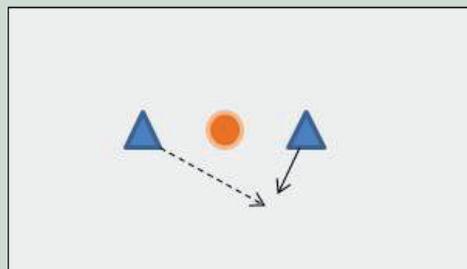


Figura 2: Desmarcar-se 2v1
Fonte: Os autores.

Legenda:

-  Atacantes
-  Defensores
-  Deslocamentos dos jogadores
-  Trajetória da bola

5. Jogo final

Realizar-se-á um jogo idêntico ao inicial. O intuito é averiguar a evolução dos alunos, após a conscientização tática e a tarefa do momento 4 da aula. É relevante incentivar os alunos para que realizem os cortes em 'L' e em 'V'.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância de realizar a desmarcação de forma proficiente. Salientar os benefícios que os cortes em 'L' e em 'V' proporcionam, apontando o quanto podem facilitar o recebimento do disco livre de marcação, inclusive para marcar o ponto. Ressaltar que o domínio dessa ação possibilita um melhor desempenho dos atacantes com posse de bola no campeonato e em jogos futuros.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 09

Variações para os primeiros movimentos

As tarefas propostas no item 1, apresentam uma lógica de aquecimento corporal, ‘preparando’ o organismo para uma prática mais intensa, no caso o *frisbee*. Como é possível observar, as duas tarefas demandam a realização de movimentos que podem ser utilizados para realizar a intenção tática dessa aula, que corresponde a ‘desmarcar-se para receber o disco’. Isso ocorre, pois o aluno que irá fugir pode utilizar mudanças rápidas de direção, empregando diferentes velocidades, o que é uma boa forma de sair da marcação do oponente.

Outra(s) tarefa(s)

Os alunos se enfrentam em um jogo 3v3 ou 4v4, em que o objetivo da equipe que está no ataque é conseguir que o disco dê uma volta completa ao retângulo (formado por cones ou marcado com giz), no sentido horário, sem que a equipe oponente intercepte o disco. A outra equipe ao adquirir a posse do disco, deverá fazer que o mesmo dê volta no sentido anti-horário.

Condições:

- Ganha a equipe que fizer o disco percorrer, de forma sucessiva ou alternada, três voltas no perímetro do retângulo.
- Não é permitido lançar o disco sobre o retângulo.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar se os atacantes sem a posse do disco estão utilizando os cortes e fintas em L e em V. O objetivo é perceber em que nível a perda do disco se vincula com o fato de não se desmarcar.

No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que os jogadores que receberem o disco, executarem mais de dois passos (não fazer a parada em dois tempos).

De olho nos detalhes

Para realizar os cortes em L e em V de forma eficaz, é interessante, primeiramente, deslocar-se devagar em direção a um local onde não se deseja receber o disco. Posteriormente, realizando flexão de joelho e quadril, fazer um movimento de mudança de direção, imprimindo maior velocidade, apontando o local que se quer receber o disco. É interessante, esticar o braço, estendendo a mão no momento em que se deseja a recepção.

Para saber mais

- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. *Metodologia do ensino dos esportes coletivos*. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.

Dicas

- É fundamental que o professor demonstre como realizar os cortes em ‘L’ e em ‘V’.
- Lembrar que para realização dos cortes em ‘L’ e em ‘V’, é importante informar os alunos que o primeiro passo é o deslocamento para um lado em que não se quer receber o disco. Após, realiza-se uma quebra rápida de direção, imprimindo maior velocidade na direção onde se deseja receber o disco.

Frisbee: Plano de Aula 10**Problema tático**

Manter a posse do disco

Objetivos

- Desmarcar-se para receber o disco
- Utilizar cortes em V e L para sair da marcação

Roda inicial

Quando se enfrenta uma equipe que marca corretamente, ou seja, cada defensor marca o atacante direto, posicionando-se entre ele e a meta, acompanhando-o em seus deslocamentos pela quadra, o que é necessário fazer para receber o disco, preferencialmente, livre da marcação? Após essa reflexão inicial com os alunos, converse sobre a importância da desmarcação. Motive-os para a aula, mencionando que o tema da aula será 'se desmarcar para receber o disco'. É válido revisar as informações e vivências da aula anterior, principalmente sobre os cortes em 'L' ou 'V', incentivando os alunos a utilizarem os cortes nesse dia.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, os alunos se posicionarão de frente um para o outro, a 10 m de distância. A cinco metros dois alunos, haverá 2 cones, com espaço de 1 m entre eles. Os alunos executarão passes com o disco, buscando que o mesmo passe entre os cones. O aluno que estará esperando o disco para recepcioná-lo não poderá ficar parado, deve estar em movimento e se deslocar rapidamente ao encontro do disco quando o colega lançá-lo.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Marcar pontos, tendo que se desmarcar para receber o disco.

P: O que pode ser feito para receber o disco?

R: Movimentar-se para os espaços vazios, procurar sair de perto do defensor.

P: Como é possível ficar longe de seu marcador?

R: Realizando cortes e fintas. Fazendo de conta que irá para um lado e se deslocar para outro.

P: É mais fácil escapar dos defensores quando se desloca rápido ou quando a mesma velocidade é empregada?

R: Rápido.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 (curinga) + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo e descrição: O objetivo da equipe que está no ataque é conseguir que o disco dê uma volta completa no retângulo (formado por cones ou marcado no solo), no sentido horário, sem que o móvel seja interceptado pelos defensores, tampouco passe sobre o retângulo (Figura 3). A outra equipe tentará adquirir a posse do disco e fazer o mesmo dê volta no sentido anti-horário.

Condições:

- Ganha a equipe que fizer o disco percorrer, de forma sucessiva três voltas no perímetro do retângulo.
- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

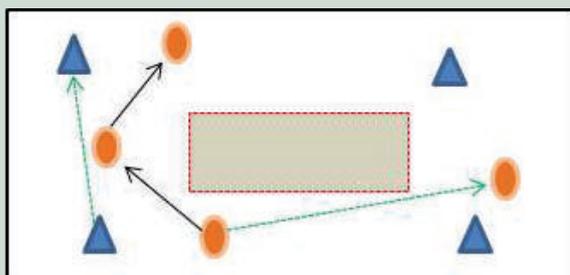


Figura 3: Volta ao mundo em '80 passes'
Fonte: González e Fraga (2012, p. 120).

Legenda:

- Atacantes
- ▲ Defensores
- ↑ Trajetória da bola
- ↑ Deslocamentos dos jogadores

5. Jogo final

Realizar-se-á o mesmo jogo inicial. A ideia é poder observar se os alunos progrediram. Desta vez, o jogo ocorrerá com atenção redobrada dos jogadores ao objetivo de se desmarcar para receber o disco, utilizando cortes em 'L' e em 'V'. Enfatizar que é preciso jogar atento ao que foi conversado e ensinado.

Roda final

Ao final da aula, dialogar sobre a importância de se desmarcar para receber o disco. Salientar os benefícios que os cortes em 'L' e em 'V' proporcionam, apontando o quanto podem facilitar o recebimento do disco livre de marcação. Reforçar os avanços que os alunos tiveram nessa aula e motivá-los para a próxima que será sobre o mesmo assunto.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 10

Variações para os primeiros movimentos

Durante esses jogos são apresentadas as primeiras informações sobre as regras sobre 'andar' e o 'pé de pivô'. Sem exigir sua estrita observação, é importante o aluno entender essa característica particular da modalidade. Na mesma linha, é importante salientar desde o primeiro momento que estão os proibidos os contatos corporais sobre o portador do disco.

Outra(s) tarefa(s)

Jogo 4v3 (podendo ser 3v2, em função do número de alunos na turma), em que o objetivo consiste em um jogador receber o disco na zona de pontuação do campo adversário. Para tanto, as equipes atacam alternadamente. Primeiramente, uma equipe atacará 5 vezes e depois a outra terá o mesmo número de tentativas.

O que observar

O aluno-técnico procurará observar se os atacantes sem a posse da bola estão utilizando os cortes. O objetivo é perceber em que medida a perda da bola se vincula com o fato de não se desmarcar. No jogo final o aluno-árbitro deverá sinalizar uma violação cada vez que os jogadores que receberem o disco, executarem mais de dois passos (não fazer a parada em dois tempos).

De olho nos detalhes

Para realizar os cortes em L e em V de forma eficaz, é interessante, primeiramente, deslocar-se devagar em direção a um local onde não se deseja receber o disco. Posteriormente, realizando flexão de joelho e quadril, fazer um movimento de mudança de direção, imprimindo maior velocidade, apontando o local que se quer receber o disco. É interessante, esticar o braço e estender a mão no momento em que se deseja a recepção.

Para saber mais

Exemplos de jogadores tentando se desmarcar para receber o disco, podem ser vistos em: (Palavras-chave: *Dream Cup 2013 | Team USA vs. Buzz Bullets | Finals*).

- DREAM Cup 2013 - *Team USA vs. Buzz Bullets – Finals*. 20 mar. 2013. (35 min 32 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ed77AbqVcQk>>. Acesso em: 5 jun. 2014.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; FRAGA, Alex Branco. *Afazeres da educação física na escola: planejar, ensinar, partilhar*. Erechim: Edelbra, 2012.

Dicas

- Outra forma de pontuação passível para o momento 4 da aula, é definir: a equipe vencedora será a que conseguir fazer com que o disco percorra, de forma alternada cinco voltas no perímetro do retângulo.
- O professor poderá utilizar a estratégia de 'congelar', em que os alunos ficam parados no local, para evidenciar questões sobre a desmarcação.

Frisbee: Plano de Aula 13**Problema tático**

Defender a meta

Objetivo

Posicionar-se entre o atacante direto e a zona de pontuação

Roda inicial

Conversar com os alunos sobre o posicionamento do defensor em relação ao atacante. Qual seria o posicionamento mais adequado? Explicar o funcionamento da marcação individual, orientando-se pela linha imaginária traçada da posição do atacante até a zona de pontuação. Explanar a importância do conhecimento sobre as ações defensivas para um bom desempenho no *frisbee*. É pertinente retomar as vivências da aula anterior e solicitar que os alunos expressem as dificuldades que tiveram, para que a turma possa apontar sugestões visando melhorar o desempenho de todos nesse dia.

1. Primeiros movimentos

A turma será separada em dois grupos, cada um terá seus jogadores espalhados na metade do campo de jogo que estará separado em duas partes de mesmo tamanho. O objetivo do jogo será lançar o disco, buscando que o objeto toque o solo no espaço do adversário. O aluno que recepcionar o disco deverá lançá-lo para o campo do oponente. Caso o disco toque no solo será ponto para a equipe que o lançou e o jogador mais próximo do móvel dará seguimento ao jogo. Os lançamentos deverão ocorrer para o alto para evitar acertar os colegas.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.

3. Consciência tática

Pergunta (P): O que é necessário fazer quando o atacante recebe o disco?

Resposta (R): Posicionar-se de maneira defensiva, atento ao adversário.

P: Qual é o posicionamento defensivo mais adequado?

R: Ficar em uma linha imaginária entre o atacante e a meta.

P: Vamos jogar visando se posicionar defensivamente entre o atacante e a zona de gol?

R: Sim. Jogaremos atentos à linha imaginária.

4. Tarefa

Participantes: 3v3+3 (jogadores de apoio).

Objetivo do jogo: fazer o *frisbee* passar entre dois cones que estarão na linha de fundo da defesa adversária.

Descrição: o jogo ocorre num mini campo. Os 3 jogadores de apoio somente poderão se deslocar no espaço determinado. O atacante com o disco poderá progredir com o disco na mão, quando não houver um defensor entre ele e a meta.

Condições:

- passados 3 minutos, troque os alunos de função (atacantes, defensores e jogadores de apoio).
- Não é permitido andar com o disco.

5. Jogo final

Com a intenção de verificar se os alunos melhoraram seu desempenho no *frisbee*, ocorrerá o mesmo jogo inicial. Antes de iniciar é importante induzir os alunos a se posicionar entre o atacante direto e a zona de pontuação.

Roda final

No encerramento da aula, é oportuno o questionamento: será que os alunos compreenderam a importância de se posicionar entre o atacante direto e a zona de pontuação? Aponte que, quando o defensor se posiciona adequadamente, as alternativas para o atacante diminuem, dificultando a condição de realização do passe. Conclua, ao reafirmar que saber marcar o adversário de forma proficiente é imprescindível para se ter um bom desempenho nessa modalidade.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 13**Variações para os primeiros movimentos**

Uma variação para a atividade de primeiros movimentos é utilizar dois discos ao mesmo tempo, caso houver um grande número de alunos.

Outra(s) tarefa(s)

Em um jogo 3v3 ou 4v4, o objetivo é fazer com que o disco passe pelo 'minigol de 4 entradas'. Essa tarefa, consiste nos defensores marcarem dentro de um círculo (não podem sair do círculo), protegendo o 'minigol de 4 entradas'. Opostamente, os atacantes precisam fazer com que o disco passe pelo 'minigol de 4 entradas'. Os atacantes podem entrar no círculo, a fim de receber um passe, mas apenas um de cada vez e, não recebendo o disco, o tempo máximo de permanência no círculo é 3 segundos. A marcação deverá ser individual (cada um marca o seu).

O que observar

O aluno-técnico tentará perceber em que medida o êxito dos atacantes adversários se relaciona com o posicionamento equivocado dos defensores. Para isso, observará se os jogadores de defesa buscam se posicionar em uma linha imaginária entre o atacante direto e a zona de pontuação. No jogo final, o aluno-árbitro deverá sinalizar uma 'falta' cada vez que o defensor atingir o corpo do atacante, mesmo sem intenção, na tentativa de interceptar o disco.

De olho nos detalhes

Para realizar o posicionamento defensivo, é importante flexionar os joelhos e o quadril de modo que o peso do corpo possa ser sustentado ora por um membro inferior ora por outro, de acordo com as ações do atacante. Ficar na 'meia planta' do pé (parte da frente), facilita essa ação.

Para saber mais

Um exemplo de jogadores tentando se posicionar entre o atacante direto e a zona de pontuação, pode ser observado no vídeo: (Palavras-chave: *WUCC 2010 - Finals*).

- WORLD Ultimate Club Championship 2010 - *Finals Match*. 16 jul. 2010. (9 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DJcFTQRn_i4>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- Na ausência de um cone, uma garrafa pet de 2 litros, com areia ou terra, pode ser utilizada.
- Não se esqueça de parabenizar os alunos pelo esforço, motivando-os para a próxima aula.

Frisbee: Plano de Aula 14**Problema tático**

Defender a meta

Objetivo

Responsabilizar-se pelo atacante direto

Roda inicial

É adequado ficar correndo atrás do disco, de um lado para outro do campo, na tentativa de pegá-lo? Na lógica dessa questão, conversar com os alunos sobre a necessidade de se posicionar adequadamente para defender. Explicar que é preciso definir o jogador adversário que será marcado, responsabilizando-se por ele. Não é para correr atrás do disco.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, correndo em ritmo lento, um aluno persegue o outro a uma distância de 2 m. Ao sinal do professor (silvo de apito ou palmas), o aluno que está perseguindo buscará tocar o colega da frente que, por sua vez, tentará fugir (a utilização de mudanças rápidas de direção é uma ferramenta para fugir). A perseguição deve durar cerca de 5 segundos e será encerrada com um novo sinal do professor.

2. Jogo inicial

Participantes: 4v4 ou 5v5 + 1 técnico/substituto por equipe.

Objetivo do jogo: Marcar o ponto através do recebimento do disco na zona de pontuação.

Descrição: O jogo acontece num mini campo. A equipe executa passes tentando fazer com que um companheiro receba o disco na zona de pontuação defendida pelo adversário.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.

3. Consciência tática

Pergunta (P): Qual era o objetivo do jogo?

Resposta (R): Pontuar, tendo que marcar o adversário direto quando estiver defendendo.

P: O que significa responsabilizar-se pelo atacante direto?

R: Significa que um defensor marca constantemente um atacante, procurando impedi-lo de receber o disco, acompanhando-o pelo campo. Dessa forma, não sai correndo atrás do disco.

P: O que é necessário para se ter uma marcação direta bem sucedida?

R: Ficar próximo ao adversário direto, mantendo-se em uma linha imaginária entre ele e a zona de pontuação, com atenção ao atacante que está com o disco.

P: Ocorreu responsabilidade pelo atacante direto no jogo anterior?

R: Não adequadamente. Muitas vezes os atacantes ficaram livres.

4. Tarefa(s)

Participantes: 4v4 ou 3v3 + 1 árbitro/substituto.

Objetivo do jogo: Fazer com que o disco passe pela 'zona de 4 entradas'.

Descrição: O jogo consiste nos defensores marcarem dentro de um círculo (não podem sair do círculo), protegendo a 'zona de 4 entradas'. Os atacantes podem entrar no círculo, a fim de receber um passe, mas apenas um de cada vez e, não recebendo o disco, o tempo máximo de permanência no círculo é 4 segundos.

Condições:

- Não é permitido andar com o disco.
- O jogador tem 10 segundos para realizar o passe.
- A 'zona de 4 entradas' poderá ser formada com 4 cones ou garrafas pet 2l, de modo que formam um quadrado.

5. Jogo final

Após a conscientização tática e a tarefa no momento 4 da aula, retorna-se ao mesmo jogo inicial. A ideia é averiguar se os alunos melhoraram seu desempenho, no que tange a se responsabilizar pelo atacante direto.

Roda final

No encerramento das atividades, dialogar sobre a importância de se responsabilizar pelo adversário direto, apontando o quanto esse conhecimento pode qualificar a participação dos alunos no campeonato e em jogos futuros. Justifique, que quando isso não ocorre a defesa da equipe fica vulnerável. A ideia é fazer com que os alunos compreendam que é mais adequado definir um adversário para marcar, em vez de perseguir o disco.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 14

Variações para os primeiros movimentos

A tarefa proposta no item 1, apresenta o objetivo de aquecimento corporal, 'preparando' o organismo para uma prática mais intensa, no caso o *frisbee*. Como é possível observar, a tarefa demanda a realização de movimentos que podem ser utilizados para realizar a intenção tática dessa aula, 'responsabilizar-se pelo atacante direto'.

Outra(s) tarefa(s)

A turma é dividida em 2 equipes e cada equipe, dividida em 4 grupos. Cada um desses grupos ocupará um quadrante do campo (não é permitido jogar fora do quadrante), com o objetivo de fazer com que o disco, através de passes aos companheiros, percorra todos os quadrantes sem ser interceptado pelos adversários. Quando o disco passar pelos 4 quadrantes a equipe marca 1 ponto (o disco deve passar por todos os quadrantes não havendo uma ordem fixa - sentido horário e anti-horário). Quem fizer 3 pontos vencerá.

Condições:

- Não é permitido tirar a bola do portador, quando o mesmo estiver com o pé sobre a bola (pisando na bola).
- Não é permitido conduzir a bola com mais de três toques.

O que observar

No intuito de perceber em que medida o sucesso dos atacantes adversários se vincula com o posicionamento errado dos defensores, o aluno-técnico tentará observar se os defensores se responsabilizam pelo adversário direto, acompanhando suas trajetórias pelo campo.

De olho nos detalhes

Para acompanhar o adversário em seus deslocamentos pelo campo, é interessante se manter entre ele e a zona de pontuação que está defendendo. Do mesmo modo, é preciso manter o contato visual com o atacante de posse do disco.

Para saber mais

No vídeo que segue, é possível observar jogadores de *frisbee* se posicionando entre o atacante direto e a zona de pontuação e se responsabilizando pelo atacante direto: (Palavras-chave: 2012 WUGC - Open Pool Play - Australia vs Sweden).

- 2012 WUGC - *Open Pool Play - Australia vs Sweden*. 11 set. 2012. (40 min 28 s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=MAo2ksa56HM>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

Dicas

- No momento 4 da aula, trocar a função dos atacantes e defensores a cada 3 pontos marcados ou 2 minutos.

Frisbee: Plano de Aula 18**Tema da aula**

Todos têm o direito de jogar – questões de Gênero.

Objetivo

Compreender a igualdade de direitos entre os gêneros.

Roda inicial

Converse com os alunos sobre o direito de participação das pessoas nos esportes. Pergunte se eles acham correto que uma pessoa tenha mais direitos do que outra em função do gênero. Argumente em defesa da igualdade de oportunidades, inclusive no tempo para jogar, brincar e aprender.

1. Primeiros movimentos

Em duplas, uma menina e um menino, um jogará o disco para o alto e o outro tentará saltar e pegar o disco no ar. Após, o aluno executa o lançamento do disco para o colega tentar pegá-lo no ar, e assim, sucessivamente.

2. Jogo inicial

Jogo: 4v4+1.

Descrição: Os alunos se enfrentam em espaço reduzido, havendo seis minibalizas (cones a 1 metro de distância um do outro) em diferentes locais dentro do campo. O objetivo é fazer com que o disco passe entre uma das minibalizas e um companheiro recepcione-o do outro lado. A equipe deverá ser formada por duas meninas e dois meninos. Haverá um curinga que atuará para a equipe que tiver a posse do disco. O curinga deverá ser uma menina. Não é permitido progredir com o disco. Para ponto ser considerado válido, alunos de gêneros diferentes terão que ter participado dos dois últimos contatos com disco antes do ponto, ou seja, o passe deverá ser realizado por um (a) aluno (a) de um gênero e a recepção por outro. Não é permitido progredir com o disco. A marcação deverá ser individual, sendo que menina marca menina e menino marca menino.

3. Consciência sobre jogos mistos

P: Qual era o objetivo do jogo ?

R: Marcar o ponto.

P: O que era preciso para marcar o ponto?

R: Fazer o disco passar entre os cones e um companheiro pegar do outro lado, sendo o disco arremessado por uma menina e a recepção de um menino ou ao contrário, a menina passa e o menino recebe.

P: Era importante meninas e meninos cooperar e trabalhar em equipe? Por quê?

R: Sim. Caso contrário, não marca o ponto.

P: Podemos entender que meninas e meninos podem jogar juntos?

R: Sim, podem.

P: Alguém deve ter mais direitos por ser mulher ou homem?

R: Não, todos devem ter direito iguais.

P: E no esporte?

R: Também. Todos têm direito de jogar, inclusive dá para jogar juntos.

4. Tarefa

Jogo: 4v4+1.

Descrição: Os alunos se enfrentam no jogo dos 10 passes, que consiste na equipe conseguir realizar 10 passes consecutivos sem que o adversário toque adquira o disco. O curinga deverá ser uma menina e atuará para a equipe que tiver a posse do disco. Não é permitido progredir com o disco.

Roda final

No final da aula é interessante recuperar a ideia sobre a igualdade de direitos. Realize uma fala em favor da participação de meninas e meninos jogando juntos. Cite exemplos de situações em que alguma menina teve um bom desempenho no jogo frente a uma determinada situação. Encerre a aula, reforçando o quanto pode ser bom e divertido brincar, estudar, jogar com amigos, indiferentemente do gênero.

Folha de apoio - Frisbee: Plano de Aula 18

Variações para os primeiros movimentos

A turma será dividida em duplas, sendo que um aluno iniciará a atividade com um disco e outro com um arco. A tarefa funciona em equipe, uma vez que o primeiro aluno deverá lançar o disco na direção do colega, que tentará posicionar o arco de modo que o disco passe pelo objeto antes de tocar o solo.

Adaptações e variações da(s) tarefa(s)

Caso perceba que os meninos evitam passar o disco para as meninas, pode ser inserido a seguinte condição: toda a vez que o jogo precisar ser reiniciado (lateral, falta, ponto, etc.) uma menina deverá lançar o disco. Ou ainda, estipule que o disco deve passar por todos antes da equipe finalizar.

De olho nos detalhes

Para realização dos jogos é preciso que as equipes fiquem equilibradas

Para saber mais

- GOELLNER, Silvana Vilodre. *A Educação dos corpos: dos gêneros e das sexualidades e o reconhecimento da diversidade. Cadernos de Formação RBCE*, v. 1, n. 2, p. 71-83, mar. 2010.

Dicas

- Busque o tempo todo promover interação entre os gêneros nas aulas, incentivar meninos e meninas a trabalharem juntos e se respeitarem, ajuda a compreensão sobre a importância das pessoas, indiferente do gênero.
- Elogie tanto as meninas quanto os meninos durante os jogos.

REFERÊNCIAS

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância, 2012.

SOBRE OS AUTORES

Adolpho Cardoso Amorim

Graduado em Educação Física pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Mestre em Educação Física pela Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep). Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física UEM/UEL. Professor da Universidade Estadual de Maringá - UEM/PR.

Admilson Santos

Graduado em Educação Física pela Universidade Católica do Salvador (UCSAL). Mestre em Educação Física pela Universidade Gama Filho (UGF). Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor da Universidade Federal da Bahia - UFBA/BA e da Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS/ BA.

Aline Fernanda Ferreira

Licenciada em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro (Unesp). Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro (Unesp). Doutoranda em Desenvolvimento Humano e Tecnologias pela Universidade Estadual Paulista - Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro – Unesp, SP.

Amauri Aparecido Bássoli de Oliveira

Graduado em Educação Física pela Universidade do Norte do Paraná (UNOPAR), Mestre em Ciência do Movimento Humano pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Doutor em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Professor da Universidade Estadual de Maringá-UEM/PR.

Claudio Kravchychyn

Graduado em Educação Física pela Escola de Educação Física de Assis. Mestre em Educação pela Universidade do Oeste Paulista (Unoeste). Doutorando em Educação Física pelo Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física UEM/UEL. Professor da Universidade Estadual de Maringá - UEM/PR.

Fernanda Moreto Impolcetto

Licenciada em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro (Unesp). Mestre em Ciências da Motricidade pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro (Unesp). Doutora em Desenvolvimento Humano e Tecnologias pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Rio Claro (Unesp). Professora da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – Unesp/SP.

Fernando Jaime González

Graduado em Educação Física pelo Instituto del Profesorado de Educación Física (Córdoba/Argentina). Mestre em Ciências do Movimento Humano pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Doutor em Ciências do Movimento Humano pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (UFRGS). Professor da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – Unijuí/ RS.

João Danilo Batista de Oliveira

Graduado em Educação Física pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Mestre em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Doutor em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor da Universidade Estadual de Feira de Santana - UEFS e Faculdade Social da Bahia – FSBA/ BA.

Leandro Rechenchosky

Graduado em Educação Física pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Mestre em Educação Física pelo Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física UEM/UEL. Professor da Universidade Estadual de Maringá-UEM/PR.

Robson Machado Borges

Graduado em Educação Física pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI). Mestrado em andamento pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul- UFRGS/ RS.

Sandra Regina Rosa Farias

Graduada em Educação Física pela Universidade de Santo Amaro (UNISA). Mestre em Saúde Coletiva pela Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professora da Universidade do Estado da Bahia – UNEB/BA.

Suraya Cristina Darido

Graduada em Educação Física pela Universidade de São Paulo (USP). Mestre em Educação Física pela Universidade de São Paulo (USP). Doutora em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano pela Universidade de São Paulo (USP). Professora da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - Rio Claro (Unesp) e Livre docente pela mesma Instituição - Unesp/SP.