

Ronaldo Martins Santos

**DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA TÁTICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO
FÍSICA**

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2020

Ronaldo Martins Santos

DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA TÁTICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudo apresentado junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF, junto à Universidade Federal de Minas Gerais e ao Núcleo de Educação a Distância da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – NEAD/UNESP, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação Física Escolar.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Kátia Lúcia Moreira Lemos

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional/UFMG

2020

S237d Santos, Ronaldo Martins
2020 Desenvolvendo a Inteligência Tática nas aulas de Educação Física. [manuscrito] /
Ronaldo Martins Santos – 2020.
99 f., enc.: il.

Orientador: Kátia Lúcia Moreira Lemos

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de
Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.
Bibliografia: f. 55-58

1. Educação física – Teses. 2. Tática – Teses. I. Lemos, Kátia Lúcia Moreira. II.
Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e
Terapia Ocupacional. III. Título.

CDU: 796.332

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Danilo Francisco de Souza Lage, CRB 6: nº 3132, da
Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E
TERAPIA OCUPACIONAL

Mestrado Profissional Educação Física em Rede
Nacional (PROEF)



ATA DE SESSÃO PÚBLICA DA DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

MESTRANDO: RONALDO MARTINS SANTOS
INÍCIO DO CURSO: 2018

Às 09:00 horas do dia 23 de junho de 2020, na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais foi realizada a sessão pública de forma online, da defesa da Dissertação de Mestrado de RONALDO MARTINS SANTOS, com o trabalho intitulado: DESENVOLVENDO A INTELIGÊNCIA TÁTICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA. A Banca examinadora foi composta pelos seguintes professores: PROF. DRA. KÁTIA LÚCIA MOREIRA LEMOS (orientadora), Prof.ª DR.ª IVANA MONTANDON SOARES ALEIXO, e PROF. DR. MAURÍCIO AZEVEDO COUTO. O candidato realizou apresentação oral de sua pesquisa por, aproximadamente 20 minutos. Em seguida, foi arguido pelos professores da Banca, tendo respondido satisfatoriamente todas as perguntas que lhe foram formuladas. Após a arguição, a banca destacou a relevância do tema para a área da Educação Física Escolar e o diálogo metodológico com a qual a pesquisa foi realizada, indicando a dissertação para publicação.

Trabalho aprovado

Trabalho reprovado

Belo Horizonte 23 de junho de 2020.

Candidato: Ronaldo Martins Santos
RONALDO MARTINS SANTOS

Banca:

Dr.ª Ivana Montandon Soares Aleixo
Prof.ª. Dra IVANA MONTANDON SOARES ALEIXO

Prof. Dr. Mauricio Azevedo Couto
Prof. DR. MAURÍCIO AZEVEDO COUTO

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela saúde e possibilidade de conhecer pessoas tão marcantes.

Aos meus pais, pela incomensurável contribuição na minha formação.

À minha amada Tamara, pelo carinho e apoio.

Aos amigos, pelo incentivo e colaboração.

A todos os familiares, que sempre me apoiaram nos momentos mais difíceis.

À coordenação geral do PROEF, pelo empenho para tornar o mestrado profissional uma realidade.

Aos professores José Ângelo e Admir, que se dedicaram exaustivamente na coordenação do polo UFMG e sempre atenderam todos com muita atenção e carinho.

A todos os professores, pela valiosa contribuição na minha formação e pela excepcional qualidade das disciplinas.

A todos(as) os(as) colegas de turma, pelas trocas de experiência e companheirismo durante todo o curso.

À minha orientadora Prof^a. Dr^a. Kátia Lúcia Moreira, pela dedicação e empenho, como também pela paciência e conselhos assertivos nos momentos em que me sentia perdido.

Ao professor Dr. Pablo Juan Greco, pelas valiosas contribuições no trabalho.

Aos monitores do CECA, Tatiane e Gabriel, por todo o auxílio durante a pesquisa.

Aos professores Ivana Montandon Soares Aleixo e Maurício de Azevedo Couto, por aceitarem o convite para participar da banca examinadora desta pesquisa.

Enfim, a todos aqueles que contribuíram para a realização deste trabalho.

RESUMO

O objetivo deste estudo foi verificar o desenvolvimento da inteligência tática, através de uma unidade didática, nas aulas de Educação Física, em uma escola pública. A amostra foi composta por 28 estudantes de ambos os sexos, na faixa etária de 10 a 12 anos, sendo desenvolvidos os conteúdos de handebol e futsal, através do método situacional. Para o processo de categorização e classificação das aulas, foi utilizado o protocolo desenvolvido por Stefanello (1999), adaptado por Saad (2002), para o futsal e modificado pelo Centro de Estudos de Cognição e Ação (CECA) para o basquetebol. Para avaliar o conhecimento tático processual dos estudantes, foi utilizado o Teste de Conhecimento Tático Processual para Orientação Esportiva (TCTP:OE2). Os resultados indicaram aumento de ações distintas e do total de ações no teste TCTP:OE2, tendo em vista o jogo com as mãos, assim como evolução e manutenção do número de ações no teste do jogo com as mãos e também no teste do jogo com os pés. Acredita-se que diversas variáveis comumente presentes no ambiente escolar interferiram no processo de aprendizagem, ao longo da unidade didática, como eventos escolares, material disponível, histórico da turma com a Educação Física e indisciplina. Através da utilização da metodologia situacional, foi possível oportunizar que os estudantes participassem das atividades de forma efetiva, ampliando o repertório de tomada de decisões.

Palavras-chave: Aulas de Educação Física. Unidade didática. Inteligência tática. Método situacional.

ABSTRACT

The goal of this study was to verify the development of tactical intelligence through a didactic unit, in physical education classes in a public school. The sample consisted of 28 students of both sexes aged 10 to 12 years old, with the contents of handball and futsal being developed through the situational method. In order to categorizing and classifying the classes, it was used the protocol developed by Stefanello (1999) adapted by Saad (2002) for futsal and modified by the Center for Studies in Cognition and Action (CECA) for basketball. To assess the students' tactical procedural knowledge, the Procedural Tactical Knowledge Test for Sports Guidance (PTKT-SG2) was used. The results indicated an increase in different actions and actions total in the PTKT-SG2 test in the hand game, as well as the evolution and maintenance of the number of actions in the hand game test and also in the foot game test. It is believed that several variables commonly present in the school environment interfered in the learning process throughout the didactic unit, such as school events, material, class history with physical education, and indiscipline. Through the use of the situational methodology, it was possible to make it possible for students to participate in activities effectively, expanding the repertoire of decision making.

Keywords: Physical education classes. Didactic unit. Tactical intelligence. Situational method.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Quadro 1 - Capacidades táticas básicas..... | 21 |
| Figura 1 - Protocolo de avaliação do teste TCTP:OE2..... | 25 |
| Quadro 2 - Ações técnico-táticas avaliadas nos momentos teste e reteste | 31 |
| Figura 2 - Segmentos trabalhados | 35 |
| Figura 3 - Tempo da unidade didática para cada constelação das condições da tarefa | 36 |
| Figura 4 - Tempo de cada delimitação espacial em relação ao tempo total da unidade didática | 39 |
| Figura 5 - Tempo de cada tarefa em relação ao tempo total da unidade didática..... | 40 |
| Figura 6 - Número de ações distintas com as mãos, nos momentos teste e reteste | 41 |
| Figura 7 - Total de ações com as mãos nos momentos teste e reteste | 42 |
| Figura 8 - Matriz das 16 ações do jogo com as mãos | 43 |
| Figura 9 - Desempenho de cada estudante, para o jogo com as mãos | 44 |
| Figura 10 - Número de ações distintas com os pés nos momentos teste e reteste .. | 45 |
| Figura 11 - Total de ações com os pés nos momentos teste e reteste | 45 |
| Figura 12 - Matriz das 16 ações do jogo com os pés | 47 |
| Figura 13 - Desempenho de cada estudante, para o jogo com os pés | 48 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|---|----|
| Tabela 1 - Valores de concordância entre observadores (categorização das sessões e TCTP-OE2) | 30 |
| Tabela 2 - Tabela com número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula, por segmento. | 34 |
| Tabela 3 - Número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula, por constelação. | 35 |
| Tabela 4 - Tabela com número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula por delimitação espacial..... | 38 |
| Tabela 5 - Tabela com número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula, por tarefa..... | 39 |
| Tabela 6 - P-valores para os testes de Wilcoxon nas 16 ações com as mãos..... | 42 |
| Tabela 7 - P-valores para os testes de Wilcoxon nas 16 ações do jogo com os pés | 46 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 INTRODUÇÃO | 10 |
| 1.1 Justificativa e relevância do estudo..... | 10 |
| 1.2 Objetivo geral | 13 |
| 1.2.1 Objetivos específicos | 13 |
| 2 REVISÃO DE LITERATURA | 14 |
| 2.1 Histórico da criação dos normativos | 14 |
| 2.1.1 Proposições Curriculares de Belo Horizonte | 14 |
| 2.1.2 Currículo Básico Comum - Estado de Minas Gerais..... | 14 |
| 2.1.3 Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - Contagem..... | 15 |
| 2.2 Tratamento da tática pelos normativos | 15 |
| 2.3 O tratamento do esporte | 17 |
| 2.4 Metodologias do desenvolvimento da tática | 18 |
| 2.5 Instrumentos que avaliam a tática..... | 19 |
| 2.6 Unidade didática | 20 |
| 3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA | 23 |
| 3.1 Universo da pesquisa..... | 23 |
| 3.2 Participantes | 23 |
| 3.3 Aspectos éticos | 23 |
| 3.4 Instrumentos utilizados na pesquisa | 24 |
| 3.4.1 Teste de Conhecimento Tático Processual para Orientação Esportiva (TCTP: OE2)..... | 24 |
| 3.4.2 Observação sistemática das aulas (categorização)..... | 26 |
| 3.5 Procedimentos para a coleta de dados..... | 28 |
| 3.5.1 Apresentação da proposta de pesquisa..... | 28 |
| 3.5.2 TCPT:OE2 | 28 |
| 3.5.3 Observação das aulas | 29 |
| 3.6 Procedimentos para a análise de dados | 29 |
| 3.6.1 Avaliação intra e inter-avaliadores | 29 |
| 3.6.2 Concordância intra e inter-avaliadores | 29 |
| 3.6.3 Fidedignidade dos dados..... | 30 |
| 3.6.4 Análise estatística teste e reteste | 30 |
| 4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS | 32 |
| 4.1 Categorização | 32 |
| 4.2 Nível de conhecimento tático | 40 |
| 5 CONCLUSÃO | 52 |
| 6 RECOMENDAÇÕES | 54 |
| REFERÊNCIAS | 55 |
| APÊNDICES | 59 |
| ANEXOS | 79 |

1 INTRODUÇÃO

1.1 Justificativa e relevância do estudo

Desde o início da minha carreira, trabalhei em escolas localizadas em regiões com grande vulnerabilidade social, estudantes com alto grau de indisciplina e infraestrutura/ material precário para as aulas de Educação Física. O interesse dos estudantes pelo esporte era enorme, principalmente em relação ao futsal, exclusivamente ao jogo formal.

Apesar deste interesse geral, os estudantes considerados mais habilidosos participavam na maior parte do tempo da aula e aqueles menos habilidosos ficavam receosos em participar, por não conseguirem realizar determinadas ações. Ou seja, a aplicação do jogo formal de futsal trazia um conhecimento limitado para os estudantes com grande defasagem de aprendizado e agregava pouco para aqueles em bom nível de aprendizagem.

Mesmo com algumas limitações nas condições de trabalho, sempre procurei proporcionar práticas de qualidade dos esportes, promovendo participação de forma ativa e vivências efetivas de aprendizagem. Ao longo do tempo, foi possível perceber que a aprendizagem nas aulas de Educação Física repercute positivamente nas relações entre os estudantes, no envolvimento/motivação de novas propostas para as aulas e na possibilidade de utilizarem as práticas aprendidas além do ambiente escolar, como nos momentos de lazer com amigos e familiares.

Diante das questões apresentadas, emergiu uma inquietação em relação aos métodos de ensino dos esportes, investiguei diversos e desenvolvi maior afinidade com o método situacional¹, entendendo-o como o mais eficaz para o aprendizado, principalmente pelo fato de se adequar às realidades caracterizadas pela escassez de material. Outra questão que fez com que eu me aproximasse do método foi a

¹ Segundo Pinho, Alves, Greco e Schild (2010), a metodologia situacional é caracterizada como uma opção metodológica ativa, enfatiza o desenvolvimento da compreensão tática e dos processos cognitivos subjacentes à tomada de decisão, procurando evitar que os praticantes sejam condicionados a um desgastante processo de ensino da técnica.

possibilidade do desenvolvimento de um importante elemento do esporte: a inteligência tática² que, a meu ver, é um grande diferencial dentro dos esportes coletivos.

No que diz respeito aos esportes coletivos, oportunizar um aprendizado de qualidade é tornar o indivíduo inteligente taticamente, capaz de tomar decisões corretas no momento do jogo. A aula de Educação Física também deve ser esse espaço do desenvolvimento da inteligência tática, conseqüentemente necessitando de maior sistematização dos conteúdos para atingir o objetivo. Nesse sentido, Danziato (2014) faz uma reflexão sobre a falta de planejamento nas aulas de Educação Física:

Ocorre com grande frequência na Educação Física escolar, uma prática esportivizada, com ênfase na técnica e na repetição de gestos randômicos, sem comprometimento com a evolução dos alunos o conteúdo esporte é, de modo geral, fragmentado, sem planejamento, desorganizado e sem continuidade (DANZIATO, 2014, p. 3).

Outra questão que deve ser abordada está relacionada aos estudos sobre a tática. Em pesquisa realizada por Rufino e Darido (2011), comprovou-se que a tática é uma das temáticas que menos aparece nas pesquisas brasileiras, representando apenas 4% do total de trabalhos.

Na Educação Física escolar, essa temática também carece de maiores estudos, até mesmo pelo fato de muitos profissionais não estimularem os estudantes. De acordo com Pinho, Alves, Greco e Schild,

Por meio de observações assistemáticas da prática pedagógica escolar, percebe-se que há uma cobrança dos professores de Educação Física para que os alunos sejam inteligentes e criativos nas suas ações nos esportes, ou seja, que realizem gestos e ações motoras que desconhecem. Embora sejam claras as preocupações destes profissionais com estes aspectos, os alunos não são estimulados através do ensino proposto por alguns métodos de ensino no cotidiano escolar (PINHO *et al.*, 2010, p. 580).

De acordo com análise realizada por Souza (1997), as capacidades de percepção, antecipação e tomada de decisão, aspectos de grande importância para o comportamento tático, têm sido colocados em um plano secundário nas aulas de Educação Física.

² Segundo Barbanti (2003), a tática refere-se às alternativas de decisão ou planos de ação que permitem resolver situações limitadas frente a um ou mais adversários, garantindo, assim, o sucesso esportivo.

Simplemente priorizar o ensino da tática em alguns momentos não basta, é necessário planejar os conteúdos de forma sistematizada, com metodologias eficazes no desenvolvimento da aprendizagem. Quando os conteúdos são apresentados de forma desordenada, sem possibilidade de aprendizado, os próprios estudantes podem se excluir das atividades, o que pode ser corroborado pelas ideias de Darido, González e Ginciene (2018):

Outro aspecto que pode contribuir para o gradativo afastamento dos alunos das aulas de Educação Física é o insucesso que muitos deles experimentam na disciplina. Não conseguir ser preciso num passe; não acertar a cesta; não passar a medida mais baixa no salto em altura; ficar em último na corrida; não conseguir seguir o ritmo – pode fazer com que esse aluno se sinta desconfortável com o seu próprio desempenho, levando-o a evitar situações em que essas dificuldades fiquem expostas e se convertam em motivo de constrangimento. A não participação é uma forma de proteção (p. 5).

Ao desenvolver a inteligência tática do estudante, através de uma prática sistematizada, que oportunize aprendizado efetivo, é possível diminuir a possibilidade do afastamento das aulas, pois a viabilidade do êxito aumenta, podendo contribuir na motivação.

Para o desenvolvimento da tática, é necessário estruturar uma unidade didática³ direcionada, para não incorrer no erro de propor conteúdos de forma aleatória, sem planejamento e desorganizado, conforme explica Danziato (2014). É preciso otimizar as práticas, para dar respaldo para o ensino do esporte e não negá-lo, como afirma Bracht (2000).

Em diálogo com os autores aqui apresentados, é possível levantar uma questão: será que desenvolver a capacidade de resolver problemas não é um ponto importante nas aulas de Educação Física? É necessário demonstrar que as aulas de Educação Física devem ser espaço para momentos de aprendizagens em diferentes níveis: atitudinais, conceituais e procedimentais. Nesse contexto, o esporte deve ser ensinado amplamente e de forma efetiva e, para isso, torna-se fundamental o desenvolvimento de um importante elemento: a tática!

³ De acordo com Zabala (1998), a didática é o conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que tem um princípio e um fim conhecidos tanto pelos professores como pelos alunos.

Ensinar um esporte não deve ser sinônimo de exclusão, é preciso elucidar estratégias que comprovem que é possível ensinar incluindo os menos habilidosos. O conhecimento deve abranger o tratamento crítico e contribuir com o jogar.

Os indivíduos devem ser críticos ao vivenciarem o esporte e também devem aprender a jogar, a entender o jogo e a resolver problemas. Fala-se muito sobre a necessidade de desenvolver o cognitivo, a inteligência tática, entretanto são escassos os estudos, na Educação Física escolar, para subsidiar a aplicação de jogos que desenvolvem a tática, sendo necessárias investigações mais aprofundadas.

1.2 Objetivo geral

O objetivo geral do estudo é verificar o desenvolvimento da inteligência tática, através da aplicação de uma unidade didática, nas aulas de Educação Física de uma escola pública da cidade de Contagem - Minas Gerais.

1.2.1 Objetivos específicos

- a) Identificar os resultados da avaliação da inteligência tática.
- b) Descrever as principais variáveis que interferem no desenvolvimento da inteligência tática.
- c) Averiguar as variáveis que podem limitar o aprendizado ou favorecê-lo.
- d) Investigar as variáveis da comunidade escolar que colaboram com o afastamento e, conseqüentemente, o não aprendizado.
- e) Averiguar a eficácia do método situacional no desenvolvimento da inteligência tática no contexto escolar.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Histórico da criação dos normativos

Para subsidiar o desenvolvimento da tática nas aulas, é importante averiguar de quais formas os normativos brasileiros tratam a tática e de que maneira ela deve ser desenvolvida. Apresentaremos os normativos da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, do estado de Minas Gerais e da Prefeitura Municipal de Contagem, pois tenho trabalhado em instituições do estado e desses municípios, ao longo dos anos de licenciatura.

Tendo esclarecido quais normativos serão focalizados neste estudo, vamos apresentar o próximo tópico.

2.1.1 Proposições Curriculares de Belo Horizonte

As Proposições Curriculares de Belo Horizonte orientam-se pela política pública desenvolvida desde 1994. A elaboração das proposições contou com a participação dos professores, de acordo com a Secretaria Municipal de Educação:

Foi produzido coletivamente, na Rede de Formação, em interlocuções com vários profissionais da RME/BH e consultores das diversas disciplinas, num esforço de reflexão sobre questões fundamentais para a educação e o currículo. Vai, assim, como um documento preliminar, à consideração de todos os educadores das escolas municipais, para leitura e crítica em momentos da formação e planejamento (BELO HORIZONTE, 2009, p. 4).

2.1.2 Currículo Básico Comum - Estado de Minas Gerais

Grande parte das escolas organizou-se para elaborar o conteúdo básico comum, estruturado em diversas etapas, no início dos anos 2000. Em 2010, a Secretaria de Educação deu início à construção de outro documento norteador que, ao longo de quatro anos, contou com a colaboração de diversos profissionais da educação, mas mantendo como matriz o documento inicial, sem alterar concepção ou estrutura. Segundo a Secretaria de Educação do Estado de Minas Gerais, houve grande envolvimento na elaboração do documento:

A versão, ora construída, Currículo Básico Comum, conta com o esforço coletivo de inúmeros colegas professores, analistas, técnicos da SEE/MG e SRE, especialistas e acadêmicos que participaram de perto de sua construção (MINAS GERAIS, 2014, p. 7).

2.1.3 Base Nacional Comum Curricular (BNCC) - Contagem

A Prefeitura Municipal de Contagem antecipou a implantação da BNCC (BRASIL, 2017), utilizando-a como referencial curricular desde 2018. No ano anterior, através das formações continuadas, foram elaborados cadernos com propostas de atividades, com o objetivo de auxiliar os professores. Segundo a Secretaria Municipal de Educação de Contagem, o foco era a troca de experiências:

A implementação das oficinas nas formações continuadas com os servidores da educação da rede municipal de Contagem advém da compreensão de que a organização dessas permitiria a troca de experiências entres os profissionais da mesma área, gerando um ambiente de colaboração mútua em que se produzissem atividades didáticas com a integração entre teoria e prática (CONTAGEM, 2018b, p. 3).

2.2 Tratamento da tática pelos normativos

Vários normativos citam a tática como habilidade e/ou capacidade a ser trabalhada, mas, em alguns momentos, fazem-no de forma superficial e genérica.

Nas Proposições Curriculares de Belo Horizonte, para estudantes do 3º ciclo, a tática é apresentada como capacidade a ser desenvolvida: “vivenciar os elementos técnicos e táticos básicos de cada modalidade, aplicando-os em uma situação de jogo” (BELO HORIZONTE, 2009, p. 51).

O Currículo Básico Comum (CBC) da Secretaria de Educação do Estado de Minas gerais é dividido em eixo temático, tópico, habilidade, orientação pedagógica, conteúdo e ciclos. Em diversos momentos, a tática é citada e é possível observar que as orientações não se limitam a procurar desenvolvê-la apenas tendo em vista o aspecto procedimental, mas, também, o conceitual. Outro ponto importante apresentado pelo documento é a possibilidade de determinada capacidade tática ser aprendida em uma modalidade específica e ser utilizada em outras.

Na Prefeitura Municipal de Contagem, o currículo é organizado tendo como base as orientações da BNCC (BRASIL, 2017). No caderno Divisão Curricular Trimestral de Educação Física (CONTAGEM, 2018a), por vezes, os aspectos táticos são citados no quesito habilidade. Assim, na seção Divisão Trimestral Anual, no quesito habilidade, as capacidades táticas são citadas por diversas vezes, considerando os esportes de marca, precisão, invasão, técnico-combinatórios, xadrez e lutas.

Na unidade temática esportes, os conhecimentos a serem adquiridos são definidos por habilidades (H) e a tática aparece em diversos momentos (CONTAGEM, 2018a):

- H6: Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.
- H7: Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica (p.12).
- H10: Saber aplicar algumas habilidades técnicas e táticas do xadrez (p. 21).
- H25: Identificar as características (códigos, rituais, elementos técnico táticos, indumentária, materiais, instalações, instituições) das lutas do Brasil (p. 25).
- H5: Esportes de invasão - Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas (p. 18).
- H7: Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate (p. 18).
- H6: Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica (p. 20).
- H26: Planejar e utilizar estratégias básicas das lutas experimentadas, reconhecendo as suas características técnico-táticas (p. 22).

Os parâmetros curriculares nacionais (PCN) citam a tática individual e coletiva em diversos momentos, de forma conceitual e procedimental. Na abordagem conceitual, os PCNs reforçam a necessidade de espaço para a discussão de táticas e associam produções da mídia a conteúdos ligados à tática, além de favorecerem a

compreensão dos aspectos táticos do esporte no contexto escolar. De forma procedimental, a resolução de problemas táticos surge como um dos objetivos a serem alcançados.

Como foi possível observar, os normativos tratam a tática como um importante elemento a ser ensinado, sendo abordado tanto em relação aos aspectos procedimentais, quanto aos conceituais, sendo esse último muito interessante, pois deixa clara a necessidade de tratar a tática como conteúdo teórico, explicitando sua importância dentro dos elementos da cultura corporal de movimento.

2.3 O tratamento do esporte

Devido ao surgimento de teorias críticas da Educação Física, o ensino dos esportes, conseqüentemente dos aspectos táticos, nas aulas sofreu determinada resistência, de modo que seu aprendizado foi negado, sob a justificativa de que poderia limitar a participação dos sujeitos menos habilidosos, reforçando a exclusão.

De acordo com Bracht (2000), essas teorias colaboraram para uma visão crítica do esporte, levando as pedagogias críticas da década de 80 a repensarem a relação entre Educação Física e esporte. Ainda segundo Bracht, o esporte de rendimento, enquanto elemento da Educação Física, foi colocado sob suspeita a partir das teorias da reprodução, desenvolvidas no âmbito da Sociologia da Educação e que enfatizavam o papel conservador do sistema educacional nas sociedades capitalistas.

Todas as críticas direcionadas especificamente à reprodução do esporte de rendimento nas aulas de Educação Física repercutiram no ensino do esporte propriamente dito. Assim, desenvolver o esporte tornou-se sinônimo de exclusão, reforçando a ideia de que os sujeitos menos habilidosos seriam privados do conhecimento. Nesse sentido, assistimos ao que Bracht (2000) chamou de negação do esporte.

Consideramos as teorias críticas de grande relevância para a Educação Física, principalmente nas reflexões sobre a inclusão nas aulas, porém há um ponto que tem sido deixado à margem, sendo tratado de forma secundária: o aprendizado. Por vezes, ocorre preocupação demasiada apenas com a inclusão e a criticidade do tratamento do conteúdo, o que, de fato, é significativamente importante. Entretanto, o aprendizado não é relevante? Incluir e tratar com criticidade é fundamental, mas ignorar o aprendizado é subutilizar as aulas. A inclusão deve estar aliada ao aprendizado, como também ocorrer através dele.

Dessa forma, é preciso ser crítico, tratar o esporte devidamente, evitando as possíveis exclusões, através de uma prática pedagógica adequada e do desenvolvimento de um conteúdo importante para o esporte: a inteligência tática.

2.4 Metodologias do desenvolvimento da tática

A Educação Física escolar utilizou, por muito tempo, metodologias do ensino do esporte que focavam no ensino da técnica de forma isolada, sem desenvolver, especificamente, os componentes táticos. Nesse contexto, surgiram várias metodologias de ensino, com grandes similaridades no enfoque da tática e fomento à autonomia decisional. Lima, Matias e Greco (2011) apresentam alguns desses modelos:

[...] Modelo de Educação Desportiva (SIEDENTOP, 1994, 1998), o Modelo Desenvolvimentista (RINK, 1993), o Modelo de Ensino nos Jogos para a Compreensão - Teaching Games for Understanding - TGFU (THORPE & BUNKER, 1986)], o Modelo de Iniciação Esportiva Universal - IEU (GRECO, 1998; GRECO & BENDA, 1998), o Modelo Escola da Bola - Ballschule (KRÖGER & ROTH, 2002) e o Modelo de Abordagem Progressiva ao Jogo (MESQUITA, GRAÇA, GOMES & CRUZ, 2005) (p. 131).

De acordo com Graça e Mesquita (2007), o modelo de ensino dos jogos para a compreensão - Teaching Games for Understanding (TGfU) - surgiu num movimento reformador do ensino dos jogos, iniciado nos fins dos anos 60 e anos 70 do século passado, na universidade inglesa, num pequeno artigo de Bunker e Thorpe (1986), com o objetivo de centralizar a resolução de problemas.

De acordo com Teoldo, Greco, Mesquita, Graça e Garganta (2010), o TGfU é definido como

[...] uma ferramenta de pensamento, um convite para testar novas ideias, propor novos argumentos e oferecer dimensões alternativas no processo de ensino que ajuda tanto os treinadores quanto os professores a avançar com conhecimentos acerca do aprendizado do jogo no contexto esportivo ou da educação física escolar. O modelo do TGfU possui raízes na teoria construtivista e coloca o aluno numa posição de construtor ativo das suas próprias aprendizagens, valorizando os processos cognitivos de percepção, a tomada de decisão e a compreensão do jogo. Basicamente o modelo propõe o ensino a partir de problemas táticos em contexto de jogo e a ênfase na aprendizagem cognitiva antes do desempenho motor [...] O TGfU rompe com a ideia do ensino das técnicas de forma isolada e convoca os conhecimentos táticos, declarativo e processual (TEOLDO *et al.*, 2010, p. 3).

Dentre as diversas metodologias que desenvolvem a tática, sempre tive maior afinidade com o método situacional, por identificá-lo como uma metodologia que permite maior possibilidade de aprendizado. De acordo com Lima, Matias e Greco (2011), o método situacional

desenvolve a capacidade tática, mediante a percepção das situações de jogo e da subsequente decisão. As tarefas neste método estimulam nos alunos e/ou atletas o pensamento crítico e a tomada de decisão, processo este de solução de problemas decorrentes das experiências já vivenciadas. São apresentadas constelações de jogo com poucos jogadores, semelhante ao jogo na rua, o que permite o aprendizado incidental de regras inerentes ao comportamento tático (p. 131).

2.5 Instrumentos que avaliam a tática

No âmbito esportivo, foram realizadas pesquisas com ênfase em testes cujo objetivo era avaliar a tática, de forma quantitativa, dentre eles, podemos mencionar:

- a) Simulador de Movimentos Táticos, de Helsen & Pauwels (1987); utilizado para avaliar o conhecimento tático processual.⁴
- b) O Teste Kora (GIACOMINI; GRECO, 2008), que possibilita analisar a capacidade tática nos parâmetros “Oferecer-se e Orientar-se” e “Reconhecer Espaços”, para avaliar o conhecimento tático processual com e sem bola.

⁴ O conhecimento tático processual consiste no conhecimento de como fazer as coisas (QUEIROGA, 2005).

c) O Teste Game Performance Assessment Instrument (GPAI), de Oslin, Mitchell e Griffin (1998), que possibilita avaliar a tomada de decisão, execução de habilidades e apoio ou suporte.

d) O Teste “GR3-3GR” (COSTA; GARGANTA; GRECO; MESQUITA, 2009), que possibilita avaliar os comportamentos táticos, a partir dos princípios táticos do jogo.

e) O Teste de Conhecimento Tático Processual para Orientação Esportiva (TCTP: OE2) (GRECO *et. al.*, 2014).

Escolhido como instrumento nesse estudo, o TCTP:OE2 possui um protocolo para validação do procedimento de avaliação e compreende a situação de jogo de 3x3, em um espaço de 9x9 metros. O objetivo do jogo consiste em manter a posse de bola durante quatro minutos, por meio da troca de passes (uma aplicação com as mãos e outra com os pés).

De acordo com o protocolo, os três jogadores na defesa poderão recuperar a posse de bola, de acordo com a situação em que a troca de passes acontece, procurando a interceptação dos passes ou tirando a bola das mãos ou dos pés do atacante, porém sem retirar esta da posse do adversário, respeitando as regras do jogo de basquetebol, futsal e handebol. Se isto acontecer, os jogadores que estavam exercendo a função de defensores, rapidamente deverão assumir a função de atacantes e iniciar a troca de passes para manter a posse de bola. É a partir desta teoria, que elaboraremos a unidade tática a ser desenvolvida.

2.6 Unidade didática

Considerando a faixa etária dos estudantes, a unidade didática foi planejada com o intuito de ofertar o aprendizado incidental⁵ e também contemplando parâmetros que constituem o processo de aprendizagem tática que, segundo Greco, Moraes e Costa (2013), são:

⁵ De acordo com Greco, Moraes e Costa (2013), a primeira fase de aprendizagem ocorre através do aprendizado incidental, onde quem joga aprende sem saber que está aprendendo. É o resgate de brincadeiras populares, dos jogos de rua.

- a) Capacidades táticas básicas.⁶
- b) Os jogos para o desenvolvimento da inteligência e da criatividade tática.⁷
- c) As estruturas funcionais.⁸

Quadro 1 - Capacidades táticas básicas

| Parâmetro-Tijolo | Atividade/Tarefas táticas nas quais: |
|------------------------------------|---|
| Acertar o alvo | Deve-se lançar, chutar, combater, disparar uma bola a um alvo, para que atinja um local escolhido |
| Transportar a bola para o objetivo | Objetiva-se transportar, jogar, fazer a bola chegar a um objetivo determinado. |
| Criar superioridade numérica | O importante é através do jogo com o colega conseguir um ponto, gol, ou preparar o ponto, gol para o outro (assistência). |
| Jogo coletivo | O importante é receber a bola do colega, ou passar a bola para este. |
| Reconhecer espaços | É importante reconhecer as chances para se jogar ao gol. |
| Superar o adversário | No confronto com o adversário consegue-se assegurar a posse da bola. |

Fonte: Adaptado de Kröger e Roth (2002).

A aplicação da unidade didática baseou-se nesses parâmetros, mas também foi enriquecida com as atividades coordenativas que, segundo Greco e Silva (2008),

facilitam a realização de ações tanto em situações ambientais previsíveis (estereótipo de movimentos, tarefas fechadas) quanto nos momentos imprevisíveis do jogo (adaptação da técnica em tarefas abertas como os jogos esportivos coletivos) (p. 98).

De acordo com Greco, Moraes e Costa (2013), para ampliar a possibilidade de aprendizado, é importante que sejam oportunizadas atividades que utilizem habilidades com os pés, mãos e raquete e/ou bastão. Com o propósito de desenvolver a tática de forma mais efetiva possível e seguindo a orientação, foram desenvolvidos os conteúdos de handebol e futsal, simultaneamente, ou seja,

⁶ Segundo Kröger e Roth (2002), as capacidades táticas básicas devem ser priorizadas entre os 6 e 10/12 anos de idade.

⁷ Segundo Greco, Moraes e Costa (2013, p. 26), "os jogos para o desenvolvimento da Inteligência e da Criatividade Tática constituem a segunda estrutura no processo de aprendizagem tática [...]. Nele procura se apresentar aos alunos jogos que tenham muita dinâmica, grande variabilidade de situações (táticas), alternância constantes dos processos cognitivos de atenção-percepção-decisão, constituindo assim o conhecimento(tático) de jogo [...]".

⁸ Segundo Greco (1998), uma estrutura funcional é a atividade constituída por um ou mais jogadores que, em uma situação de jogo, desenvolvem tarefas de ataque ou defesa, conforme a posse ou não da bola.

determinada atividade sendo jogada com as variações mão/pé: com as mãos em um período e com os pés em outro, assim como sem a variação. Por uma limitação material, as atividades de raquete/ bastão não foram contempladas na unidade didática.

Em estudo realizado por Danziato (2014), foi aplicada uma unidade didática com fins de averiguar o conhecimento tático processual de escolares de onze a treze anos de idade, através do método situacional e utilizando apenas os jogos para o desenvolvimento da inteligência e criatividade tática. Esta experiência promoveu a aprendizagem incidental, sem a realização dos jogos formais.

Seguindo a mesma linha de intervenção e considerando a realidade de grande defasagem de aprendizado dos estudantes, no presente estudo, foi colocado como norte, no planejamento da unidade didática, a participação efetiva no maior tempo possível para todos. Dessa forma, não consta no planejamento a realização de jogo formal, pois implicaria na participação apenas de duas equipes por vez e, conseqüentemente, mais da metade da turma ficaria ociosa do lado de fora da quadra, tendo em vista o número elevado de estudantes por turma.

Nas pesquisas realizadas por Morales e Greco (2007) e Vilhena e Greco (2009), foi possível encontrar resultados significativos no desenvolvimento da inteligência tática, após 18 sessões de treinamento utilizando a metodologia situacional. Sendo assim, definimos que a unidade didática fosse planejada com 18 aulas, com duração de uma hora cada, tempo padrão estabelecido pela Secretaria de Educação do município de Contagem.

As atividades da unidade didática implementada (Anexo A) estão descritas em Greco e Benda (1998); Greco e Silva (2008); Costa, Greco e Morales (2013) e no estudo realizado por Danziato (2014). A unidade também contemplou algumas atividades que foram desenvolvidas pelo pesquisador ao longo de sua prática docente.

3 TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

3.1 Universo da pesquisa

O objeto a ser investigado e o problema de pesquisa desse estudo sugerem que a seleção do método precisa dar suporte para uma descrição densa, por meio de observação, combinando medidas qualitativas e quantitativas.

O campo de pesquisa foi a Escola Senador José Alencar Gomes Silva, na qual o pesquisador atuava como membro do corpo docente, como professor de Educação Física. A referida escola foi escolhida devido à abertura da direção e ao desejo de apoiar a pesquisa, dando todo o suporte necessário.

3.2 Participantes

Participaram dessa pesquisa 28 estudantes do 5º ano do ensino fundamental, na faixa etária de 10 a 12 anos. De acordo com relatos dos estudantes, no ano anterior, tiveram um professora que propunha conteúdos e exigia a participação, mas, nos primeiros anos do ensino fundamental, as aulas de Educação Física eram “livres”, ou seja, eles podiam escolher os conteúdos e a participação era opcional.

Para implementar a investigação, inicialmente, os estudantes realizaram o teste de conhecimento tático processual (TCTP:OE2); em seguida, vivenciaram uma unidade didática e, por último, realizaram novamente o teste (reteste). Devido a fatores relacionados à transferência de unidade escolar ou à ausência nos dias de aplicação do teste, foi possível levantar os registros de apenas 17 participantes, que estiveram presentes nos dois momentos de avaliação, aqui chamados de teste (momento da primeira avaliação) e reteste (momento em que a avaliação e a coleta de dados foram novamente realizadas).

3.3 Aspectos éticos

Para assegurar o respeito aos participantes, foram realizadas as seguintes ações:

- a) Carta de anuência apresentada para a direção da escola.
- b) Entrega do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os responsáveis.
- c) Todas as imagens realizadas nas aulas foram guardadas sob total sigilo e utilizadas apenas para a análise dos dados.
- d) Foi garantido a todos o anonimato, sendo que o nome de alguns estudantes citados nessa pesquisa foram substituídos por número de registro nos tratamentos dos dados. Além disso, a qualquer momento, os participantes do estudo poderiam desligar-se voluntariamente da pesquisa.

3.4 Instrumentos utilizados na pesquisa

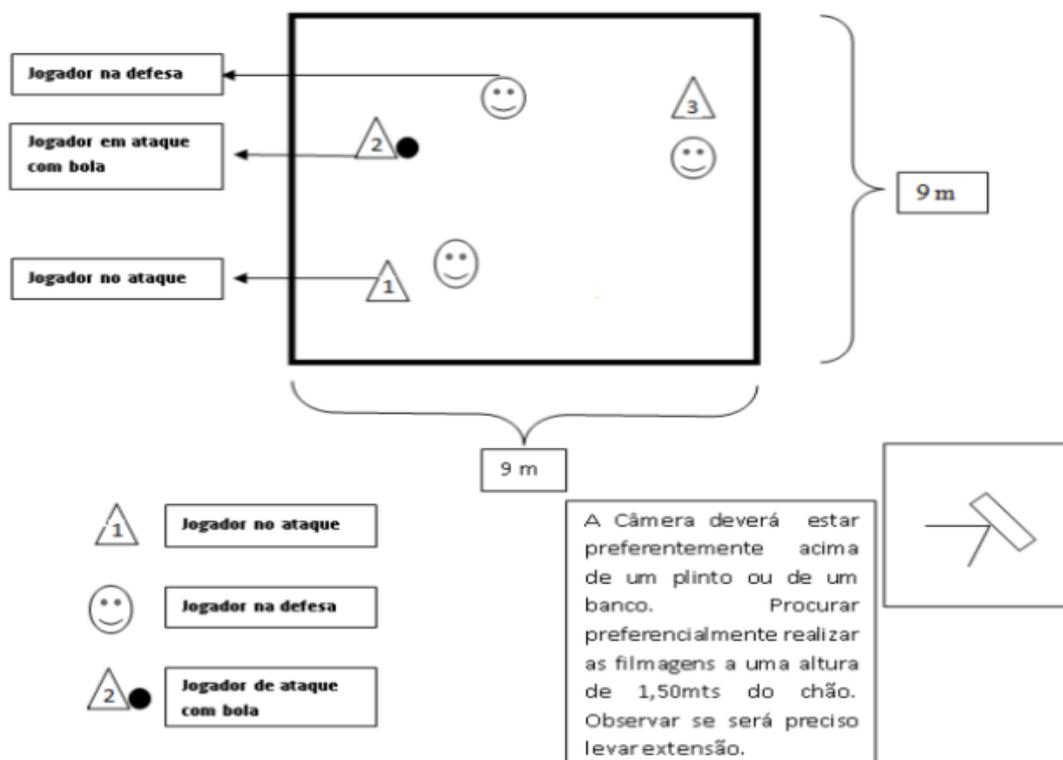
Nesta pesquisa, foram utilizados dois instrumentos: Teste de Conhecimento Tático Processual para Orientação Esportiva (TCTP: OE2) e observação sistemática das aulas (categorização).

3.4.1 Teste de Conhecimento Tático Processual para Orientação Esportiva (TCTP: OE2)

O protocolo para validação do procedimento de avaliação do teste (TCTP: OE2) compreende a situação de jogo de 3x3, em um espaço de 9x9 metros.

O objetivo do jogo consiste em manter a posse de bola durante quatro minutos, por meio da troca de passes (uma aplicação com as mãos e outra com os pés). Os três jogadores na defesa poderão recuperar a posse de bola, de acordo com a situação em que a troca de passes acontece, procurando a interceptação dos passes ou tirando a bola das mãos ou dos pés do atacante, porém sem retirar esta da posse do adversário, respeitando as regras dos jogos de basquetebol, futsal e handebol. Se isto acontecer, os jogadores que estavam exercendo a função de defensores, rapidamente deverão assumir a função de atacantes e iniciar a troca de passes para manter a posse de bola.

Figura 1 - Protocolo de avaliação do teste TCTP:OE2



Fonte: Elaborada pelo autor

Após a aplicação do teste, os estudantes tiveram uma unidade didática com 14 aulas, com o objetivo de desenvolver os conteúdos de handebol e futsal, sendo, em seguida, submetidos ao reteste.

Foram observadas 16 ações no teste:

a) Ações técnico-táticas no ataque: jogador sem bola (JSB): 1- Movimenta-se procurando receber a bola. 2 - Movimenta-se sem intenção de procurar a bola. 3 - Procura espaços livres, executando deslocamentos sem mudanças de direção e de velocidade. 4 - Procura espaços livres executando deslocamentos com mudanças de direção e de velocidade.

b) Ações técnico-táticas no ataque: jogador com bola (JCB): 5 - Protege a bola com a intenção de não perder a posse ou para realizar um passe. 6 - Conduz a bola, controlando-a (fazendo ou não finta), com a intenção de executar um passe. 7 -

Passa ao colega, sem marcação, e posiciona-se para receber. 8 - Passa ao colega, com marcação, e posiciona-se para receber.

c) Ações técnico-táticas na defesa: marcação ao jogador sem bola (MJSB): 9 - Acompanha os deslocamentos do adversário, que tenta se desmarcar. 10 - Desloca-se para interceptar ou antecipar o passe. 11 - Apoia os colegas na defesa (cobertura), quando são superados pelo adversário. 12 - Apoia o colega na defesa, quando o jogador com bola tem dificuldade para dominá-la.

d) Ações técnico-táticas na defesa: marcação ao jogador com bola (MJCB): 13 - Marca a distância, mantendo o controle visual do jogador com bola. 14 - Pressiona o adversário e acompanha seus deslocamentos. 15 - Pressiona o adversário, tentando tirar a bola ou induzindo ao erro. 16 - Pressiona ao adversário, levando-o para os cantos do campo de jogo.

3.4.2 Observação sistemática das aulas (categorização).

Foi realizada a observação sistemática das aulas (categorização), considerando o estudo de Stefanello (1999), adaptado por Saad (2002), para o futsal e modificado pelo CECA, para o basquetebol, que consiste em observação assistemática das sessões de treinamento para verificação empírica do treino esportivo.

Saad (2002) descreveu o treino de acordo com oito parâmetros, porém, neste estudo, serão considerados apenas os seguintes:

a) Segmento de treino - composto por: conversa com o treinador, treinamento técnico, treinamento tático e treinamento coordenativo.

b) Duração - tempo gasto para a realização de cada atividade.

c) Delimitação espacial - requerida para a execução da atividade (ex: círculo central da quadra de voleibol; meia quadra de voleibol; quadra de handebol; meia quadra de handebol).

d) Tarefas - análise das tarefas que permitam a compreensão do modo como o treinador transforma os objetivos e conteúdos do treino em atividades para os atletas:

- Aquisição global da técnica: tarefa que visa à obtenção da ideia do movimento e à elaboração do plano motor (realização da técnica de forma global, em condições facilitadas, onde o indivíduo preocupa-se com a execução do movimento na sua totalidade).

- Fixação da técnica: tarefa que focaliza aspectos particulares da execução técnica, considerando os pontos críticos de sua realização (centralização da atenção nos pormenores da execução técnica).

- Aplicação da técnica: tarefa que procura aplicar as habilidades técnicas em situações que contém os ingredientes do jogo, mas que facilitam a ocorrência do êxito (preocupação em integrar os exercícios nas situações de jogo, com as devidas mudanças das dimensões de espaço e adaptações regulamentares).

- Competição: tarefa que visa aplicar as habilidades técnicas em situações que retratam as exigências da competição oficial (integração dos exercícios às situações de estresse competitivo, bem como de todos os requerimentos que envolvem a competição).

e) Condições da tarefa:

- Complexo de jogo I: situações de jogo com enfoque tático, realizadas através da utilização das estruturas funcionais (1x1; 1x1+1, 2x1, 2x2 etc.).

- Complexo de jogo II: são os denominados jogos para o desenvolvimento da inteligência e da criatividade tática (JDICT).

Por se tratar de um estudo no contexto escolar, os termos “treinador” e “sessões” serão substituídos, respectivamente, por professor e aulas, no decorrer das análises da categorização.

3.5 Procedimentos para a coleta de dados

3.5.1 Apresentação da proposta de pesquisa

Inicialmente, foi apresentada a proposta da pesquisa para todos os estudantes. Em seguida, foram enviados para os responsáveis o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE).

3.5.2 TCPT:OE2

O início do processo foi marcado pela disponibilização de uma aula para a realização do teste. Os estudantes receberam as orientações sobre o teste, de forma bem detalhada. Os grupos para a realização do teste foram formados por afinidade, de modo que os estudantes ficaram livres para escolher quem faria parte da equipe, como também para definir qual seria a equipe adversária.

Em seguida, todos receberam coletes numerados. Assim que todas as equipes estavam formadas e numeradas, os estudantes sentaram-se na arquibancada, de frente para o espaço de realização do teste, e assistiram a uma breve demonstração prática. Na sequência, aplicou-se o TCPT:OE2.

O primeiro jogo a ser realizado foi com as mãos e, em seguida, com os pés. Devido à quantidade ímpar de equipes, uma ficou sem adversário, sendo necessário que uma equipe repetisse o teste, porém isso ocorreu de forma espontânea, sem obrigar a participação, inclusive, mais de uma equipe colocou-se à disposição. Para a equipe que repetiu o teste, apenas o primeiro jogo foi considerado para fins de registro.

Após a aplicação do teste, os estudantes vivenciaram uma unidade didática com 14 aulas e, posteriormente, foram submetidos ao reteste, seguindo os mesmos procedimentos descritos anteriormente.

3.5.3 Observação das aulas

Foram filmadas 14 aulas regulares de Educação Física, com a câmera colocada em local em que fosse possível visualizar as atividades de forma ampla, sendo que, em alguns momentos, o campo de filmagem foi reduzido, com o objetivo de ilustrar melhor o que determinado grupo estava realizando. Desta forma, foi possível analisar qual ênfase foi dada nas atividades.

3.6 Procedimentos para a análise de dados

3.6.1 Avaliação intra e inter-avaliadores

Conforme sugerido pelos protocolos, fizemos a avaliação intra e inter-avaliadores. A avaliação “intra” considerou a comparação das análises dos vídeos do teste TCTP:OE2 e a categorização, realizadas pelo pesquisador em dois momentos, com o objetivo de confirmar se os parâmetros de avaliação das ações estavam corretos, respeitando um período de dez dias entre a primeira e a segunda avaliação, para confirmar se os critérios utilizados estavam consolidados.

Já a avaliação inter-avaliadores consiste na comparação das análises do pesquisador com outros dois avaliadores, que, neste estudo, são membros do Centro de Estudos de Cognição e Ação (CECA), da Universidade Federal de Minas Gerais. Foi realizado o mesmo procedimento de análise implementado na avaliação intra.

3.6.2 Concordância intra e inter-avaliadores

Para verificar a concordância intra e inter-avaliadores, tendo em vista a categorização das aulas, utilizou-se a medida de Concordância Entre Observadores (CEO), teste que também foi utilizado para analisar a performance no jogo (TCTP-OE2) intra e inter-avaliadores. (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2012).

Os dados foram organizados na planilha de cálculo do programa Microsoft Excel 2010 for Windows®, tratados via o pacote estatístico *Statistical Package for Social Science* (SPSS®), for *Windows*®, versão 21, conforme orientações de Field (2009).

3.6.3 Fidedignidade dos dados

A fidedignidade dos dados da categorização das aulas e da avaliação da performance no jogo (TCTP - OE2) atendeu a 10% da amostra, de acordo com análise orientada por Tabachnick e Fidell (1989). Os dados foram analisados e reanalisados, observando dois vídeos do grupo experimental e duas aulas, seguindo o ordenamento da apresentação dos resultados.

Para a categorização das aulas, a análise intra-avaliador atingiu o nível de concordância de 92,25% e a análise inter-avaliador de 90,3%, conforme descrito na Tabela 1.

Tabela 1 - Valores de concordância entre observadores (categorização das sessões e TCTP-OE2)

| | Intra-avaliador | | Inter-avaliador | |
|------------------------|-----------------|------|-----------------|------|
| | CEO | % | CEO | % |
| Sessões de aula | 0,913 | 91,3 | 0,885 | 88,5 |
| | 0,932 | 93,2 | 0,921 | 92,1 |
| TCTP-OE | 0,897 | 89,7 | 0,837 | 83,7 |
| | 0,918 | 91,8 | 0,881 | 88,1 |

Fonte: Elaborada pelo autor

Para a análise intra-avaliador do TCTP-OE2, atingiu-se o nível de concordância de 90,75% e inter-avaliador 85,9%. Thomas, Nelson e Silverman (2012) afirmam que os valores de concordância devem ser acima de 80%, conforme foi possível inferir para a categorização das aulas e para o TCTP-OE2.

3.6.4 Análise estatística teste e reteste

Para cada instante de avaliação, teste (momento da primeira avaliação) e reteste (momento em que a avaliação e coleta de dados foram novamente realizados), os estudantes foram avaliados na execução de 16 ações distintas, apresentadas no

Quadro 02, sendo que as avaliações aconteceram para dois tipos de jogos: com as mãos e com os pés.

Quadro 2 - Ações técnico-táticas avaliadas nos momentos teste e reteste

| Ação | Descrição |
|---------|--|
| Ação 1 | Movimenta-se procurando receber a bola. |
| Ação 2 | Movimenta-se sem intenção de procurar a bola. |
| Ação 3 | Procura espaços livres executando deslocamentos sem mudanças de direção e de velocidade. |
| Ação 4 | Procura espaços livres executando deslocamentos com mudanças de direção e de velocidade. |
| Ação 5 | Protege a bola com a intenção de não perder a posse ou para realizar um passe. |
| Ação 6 | Conduz a bola controlando-a (fazendo ou não finta) com a intenção de executar um passe. |
| Ação 7 | Passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber. |
| Ação 8 | Passa ao colega com marcação e posiciona-se para receber. |
| Ação 9 | Acompanha os deslocamentos do adversário que tenta se desmarcar. |
| Ação 10 | Desloca-se para interceptar ou antecipar o passe. |
| Ação 11 | Apoia aos colegas na defesa (cobertura) quando são superados pelo adversário. |
| Ação 12 | Apoia ao colega na defesa quando o jogador com bola tem dificuldade para dominá-la. |
| Ação 13 | Marca à distância mantendo o controle visual do jogador com bola. |
| Ação 14 | Pressiona ao adversário e acompanha seus deslocamentos. |
| Ação 15 | Pressiona ao adversário tentando tirar a bola ou induzindo ao erro. |
| Ação 16 | Pressiona ao adversário levando-o para os cantos do campo de jogo. |

Fonte: Elaborado pelo autor

Desta forma, cada aluno foi avaliado na execução de 16 ações para cada tipo de jogo, em dois momentos.

A proposta dos testes é avaliar se entre os dois momentos de coleta de dados, período esse em que os estudantes puderam ser treinados e desenvolver as habilidades, houve diferença. Ou seja, avaliamos se, após a aplicação da unidade didática, os estudantes apresentaram avanço na execução das ações em foco.

Para realizar as comparações e verificar a existência de diferença entre os resultados dos dois momentos de medição, utilizamos o teste estatístico, não paramétrico, de Wilcoxon Pareado. Para este teste, os resultados são considerados significativos se tiverem p-valor igual ou inferior a 0,05.

Optamos pela utilização de um teste não paramétrico pelo número reduzido de observações e, conseqüentemente, o não atendimento de pressupostos de normalidade para a utilização de um teste paramétrico. Para a realização dos testes, foi utilizado o software estatístico R-Studio.

4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 Categorização

Foram realizadas 14 aulas, sendo duas aulas por semana, em dias alternados, com cada aula tendo a duração de cerca de 1 hora. Houve número médio de 25 estudantes/aula, com presença variando entre 19 e 28 participantes. As aulas tiveram tempo médio de 41:46 (*mm:ss*), variando de 31:42 (*mm:ss*) a 50:59 (*mm:ss*). A unidade didática teve, em sua totalidade, 9:31:42 (*h:mm:ss*). A proposta inicial desse estudo era ofertar uma unidade didática com 18 aulas, porém, devido a eventos/ organização interna da escola, foi possível aplicar 14 aulas.

É importante salientar que boa parte das aulas teve um tempo reduzido, devido a atrasos da turma, em alguns momentos, no trajeto para a quadra e, em outros, para vestirem a roupa adequada para a prática. Também houve diminuição do tempo de aula, em ocasiões específicas, para que pudessem ocorrer os ensaios da festa julina da escola, como consta em relato nas notas do diário de campo (Apêndice A).

O segmento 1, Conversa com o professor, foi abordado nas 14 aulas, com um tempo médio de 16:06 (*mm:ss*) por aula. Considerando toda a unidade didática, esse segmento apresentou um total de 3:45:25 (*h:mm:ss*). Em diversas aulas, como relatado no diário de campo, no Apêndice A, foi gasto um tempo significativo para explicação das atividades e organização da turma.

De acordo com relatos, é possível inferir que boa parte dos estudantes tiveram, nos anos iniciais do ensino fundamental, professores adeptos à prática “rola bola” que, segundo González (2015), é caracterizada pelo abandono do trabalho docente, em que a forma de atuação é a falta de intervenção do professor ou, até mesmo, sua ausência, permitindo aos estudantes se “auto-organizarem”, escolhendo o que querem ou não fazer. Dessa forma, foi essencial um processo de diálogo para conscientizar/ensinar a turma sobre a necessidade de organização para a realização das aulas, como também a importância dos conteúdos.

Por sua vez, o segmento 2, Treinamento técnico, foi abordado em 3 aulas, com um tempo médio de 18:27 (*mm:ss*) por aula. Tendo em vista toda a unidade didática, esse segmento apresentou um total de 55:21 (*mm:ss*).

O segmento 3, Treinamento coordenativo, compôs-se de 7 aulas, com tempo médio de 5:17 (*mm:ss*) por aula, sendo que, para toda unidade didática, esse segmento apresentou um total de 36:59 (*mm:ss*).

De acordo com minha experiência na docência e histórico da turma com a Educação Física, avaliei que, nas primeiras aulas, os estudantes apresentariam alguma resistência para realizar as atividades de caráter técnico/coordenativo. Assim, por uma questão didática, esse tipo de atividade foi ofertada a partir da 7ª aula, visando diminuir os desgastes com a turma, já que as propostas da unidade didática iam de encontro com o entendimento de Educação Física que possuíam, uma vez que os estudantes acreditavam que poderiam escolher o que fazer nas aulas, organizando-se livremente e sem a orientação ou acompanhamento do professor.

Acredito que a estratégia de não colocar essas atividades nas primeiras aulas foi exitosa, pois, ao aplicá-las, o relacionamento com a turma apresentava-se mais consolidado e os estudantes estavam mais conscientes sobre a importância da aula. Nesse sentido, o envolvimento da turma foi além das expectativas, surpreendendo positivamente. A maior parte dos estudantes participou de forma efetiva e mostrou-se extremamente motivada.

Na 9ª aula, como consta nas notas do diário de campo, o estudante nº 1, fez um comentário que explicita a falta de vivência em atividades coordenativas/ técnicas: “nunca tive aula com o arco assim, só livre”.

Foram planejadas atividades técnicas/coordenativas para as 7ª e 11ª aulas, porém o cronograma não se efetivou, devido a problemas no gerenciamento do tempo. Foi necessário demandar um período considerável para realizar intervenções em relação ao comportamentos de alguns estudantes, como também para explicação das atividades.

Por fim, o segmento 4, Treinamento tático, não aconteceu apenas na aula 6. Para as demais 13 aulas apresentou tempo médio de 19:32 (*mm:ss*) por aula, sendo que, para toda a unidade didática, esse segmento apresentou um total de 4:13:57 (*h:mm:ss*), sendo o segmento com maior tempo investido. Seguindo os parâmetros do método situacional, as atividades de treinamento tático ocuparam um tempo maior na aula, através das estruturas funcionais e dos jogos para o desenvolvimento da inteligência e da criatividade tática. A ideia inicial, dentro do planejamento, era ofertar um tempo ainda maior para esse segmento, porém, como relatado anteriormente, tivemos tempo e número de aulas reduzidos.

O resumo destes dados é apresentado na Tabela 2, com todos os segmentos e seus respectivos número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio por aula.

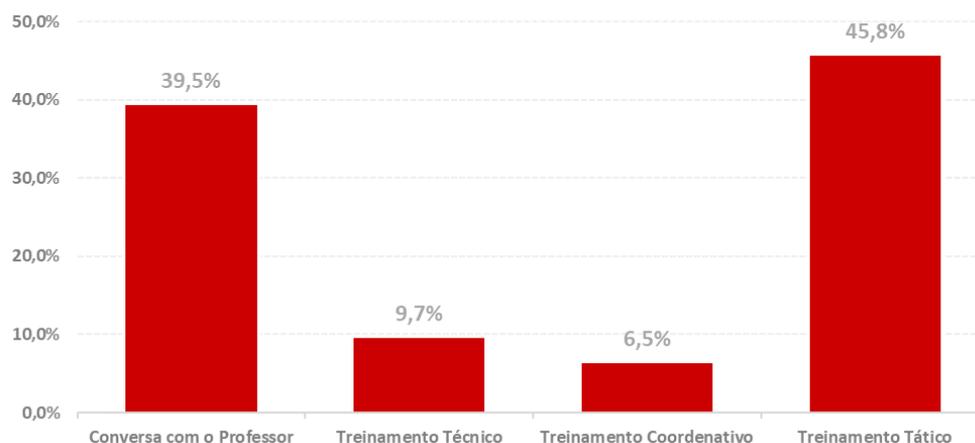
Tabela 2 - Tabela com número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula, por segmento.

| Segmento | Aulas | Tempo Total | Tempo Médio |
|--------------------------|-------|-------------|-------------|
| Conversa com o Professor | 14 | 3:45:25 | 16:06 |
| Treinamento Técnico | 3 | 0:55:21 | 18:27 |
| Treinamento Coordenativo | 7 | 0:36:59 | 5:17 |
| Treinamento Tático | 6 | 4:13:57 | 19:32 |

Fonte: Elaborada pelo autor

Através da Figura 2, podemos observar o quanto cada segmento foi trabalhado em relação ao tempo total da unidade didática. Percebe-se que a soma total ultrapassa os 100%, porque houve segmentos trabalhados simultaneamente, caso dos segmentos Treinamento coordenativo e Treinamento tático.

Nesse sentido, podemos endossar a informação já levantada em relação ao segmento Treinamento tático, ele foi o mais trabalhado, em 45,8% do tempo, número muito próximo de um estudo realizado Vilhena e Greco (2009), em que uma equipe destinou 46% do tempo para o treinamento tático, o que resultou em melhoras significativas no desenvolvimento da inteligência tática.

Figura 2 - Segmentos trabalhados

Fonte: Elaborado pelo autor

Durante a unidade didática, 9 constelações das condições da tarefa foram trabalhadas. A constelação "grupo" foi realizada nas 14 aulas, com um tempo total de 6:34:42 (*h:mm:ss*), o que representa uma média de 25:12 (*mm:ss*) por aula. Destaca-se, ainda, a estrutura funcional "1 a 1", que esteve presente em 6 das 14 aulas, o que corresponde a 43% e a um tempo total de 39:46 (*mm:ss*), considerando toda unidade didática.

O detalhamento com todas as constelações, com destaque para as respectivas quantidades de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio por aula, são apresentados na Tabela 3.

Tabela 3 - Número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula, por constelação.

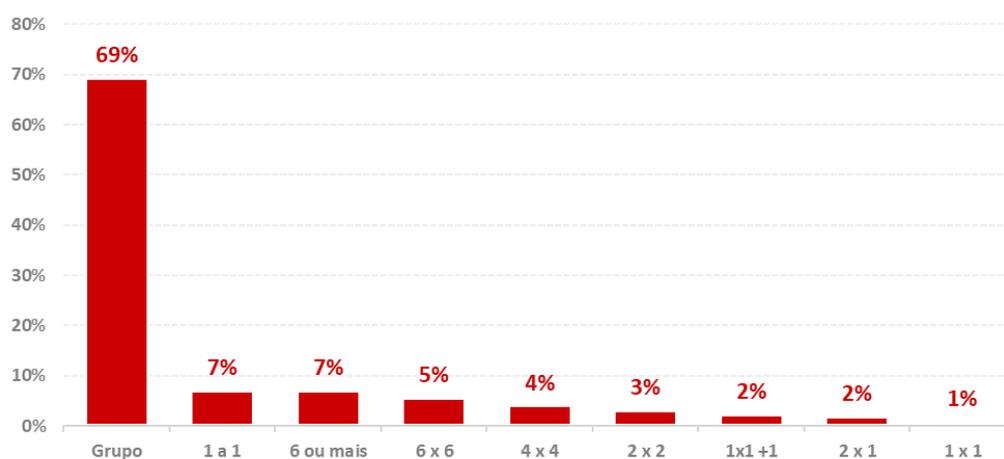
| Constelações | Aulas | Tempo Total | Tempo Médio |
|--------------|-------|-------------|-------------|
| Grupo | 14 | 06:34:42 | 28:12:00 |
| 1 a 1 | 6 | 39:46:00 | 06:37 |
| 6 ou mais | 4 | 39:37:00 | 09:54 |
| 6 x 6 | 3 | 30:53:00 | 10:17 |
| 4 x 4 | 2 | 22:34 | 11:17 |
| 2 x 2 | 2 | 16:50 | 08:25 |
| 1 x 1 + 1 | 2 | 11:59 | 05:59 |
| 2 x 1 | 1 | 10:00 | 10:00 |
| 1 x 1 | 1 | 04:21 | 04:21 |

Fonte: Elaborada pelo autor

Na constelação das condições da tarefa, é valido destacar que aquelas com até 6 jogadores foram atividades do complexo de jogo I (estruturas funcionais) e as demais foram do complexo de jogo II, que abrigou os jogos para o desenvolvimento da inteligência e da criatividade tática.

A Figura 3 apresenta como foi distribuído o tempo da unidade didática para cada constelação das condições da tarefa.

Figura 3 - Tempo da unidade didática para cada constelação das condições da tarefa



Fonte: Elaborado pelo autor

Segundo Greco, Moraes e Costa (2013), jogos com muitos jogadores, que exigem espaço amplo, devem ser evitados no processo de aprendizagem para iniciantes, pois apresentam alto grau de complexidade. Dessa forma, a grande questão da aplicação das atividades consistiu em reduzir, ou não, o número de jogadores e, conseqüentemente, o campo de jogo.

Em diversos momentos, a turma externava o desejo de realizar as tarefas com apenas duas equipes e usando a quadra inteira. Como consta nas notas do diário de campo (Apêndice A), na 12ª aula, o aluno nº 14 fez uma pontuação sobre a atividade "Some 3", que teve um caráter competitivo: "Parece com o jogo da velha, mas é melhor, tem mais lugar pra marcar ponto! Vencemos por um ponto... depois quero repeti essa atividade professor!".

Acredito que essa postura deve-se, em parte, ao caráter preponderantemente competitivo que muitos estudantes vivenciavam nas aulas dos anos anteriores, em que os conteúdos limitavam-se à queimada e ao futsal. Muitos preferiam essa formatação pelo fato de gostarem de competir, outros, menos habilidosos, pela possibilidade de se esconderem do jogo, de participarem de forma passiva, ou seja, apenas posicionando-se dentro do espaço de jogo, sem executar as ações.

Segundo Darido, González e Ginciene (2018), a não participação é uma forma de proteção, assim como a participação passiva. Visando mediar os interesses e melhorar o relacionamento com a turma, foram aplicados jogos com a formação de apenas duas equipes ou com o grupo todo participando no mesmo espaço, em todas as 14 aulas aplicadas.

Entretanto, as tarefas com número de jogadores e espaço reduzidos não deixaram de ser aplicadas, tanto que os jogos de desenvolvimento da inteligência e criatividade tática também tiveram essa configuração, em 9 aulas. Houve um retorno positivo dessas atividades por parte dos estudantes, como pode ser comprovado pelo relato da estudante nº 6, Apêndice A, 8ª aula: “O jogo foi muito legal, mas muito difícil. Nossa, foi muito difícil escolher o lugar de colocar a bola, os meninos gritando o lugar para colocar!”.

As estruturas funcionais foram realizadas em apenas 6 aulas, devido à diminuição do tempo de aula e à limitação de material. Mesmo com o número pequeno de aulas, foi possível diversificar as experiências que os estudantes vivenciaram fora do ambiente escolar, como é possível observar pelo relato do estudante nº 9, que consta no Apêndice A, 8ª aula, sobre uma das atividades de estrutura funcional, o jogo "Dois toques": “Eu já jogo na rua lá de casa, mas aqui foi diferente... nem precisou do goleiro agarrar pra ir pra linha e mesmo assim eu fui só na linha, só colocava a bola no cantinho”.

Em relação às delimitações espaciais, o círculo central foi utilizado exclusivamente para o segmento Conversa com o professor, por 3:41 (*h:mm*), durante a unidade didática. Esse segmento esteve presente em todas as aulas, com uma média de 15:47 (*mm:ss*) por aula.

A quadra toda de handebol foi utilizada em 12 (86%) das 14 aulas, com um tempo médio de 13:44 (*mm:ss*) por aula e 3:12:21 (*h:mm:ss*), considerando o tempo total da unidade didática. Aqui, esse número se justifica devido ao relato anterior, que apresenta o fato de que a turma externava o interesse de jogos com todos ocupando o mesmo espaço e formando apenas duas equipes. Esse espaço foi utilizado em 21 momentos distintos, sendo 14 (67%) para o segmento 4, Treinamento tático. A utilização das demais delimitações espaciais está apresentada na Tabela 4, com os respectivos número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio por aula.

Tabela 4 - Tabela com número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula por delimitação espacial

| Delimitação Espacial | Sessões | Tempo Total | Tempo Médio |
|-------------------------|---------|-------------|-------------|
| Círculo Central | 14 | 3:41:00 | 15:47 |
| Quadra toda de handebol | 12 | 3:12:21 | 16:02 |
| Meia quadra de handebol | 5 | 1:03:32 | 12:42 |
| Meia quadra de vôlei | 7 | 1:02:04 | 8:52 |
| Quadra toda de vôlei | 3 | 31:45 | 10:35 |

Fonte: Elaborada pelo autor

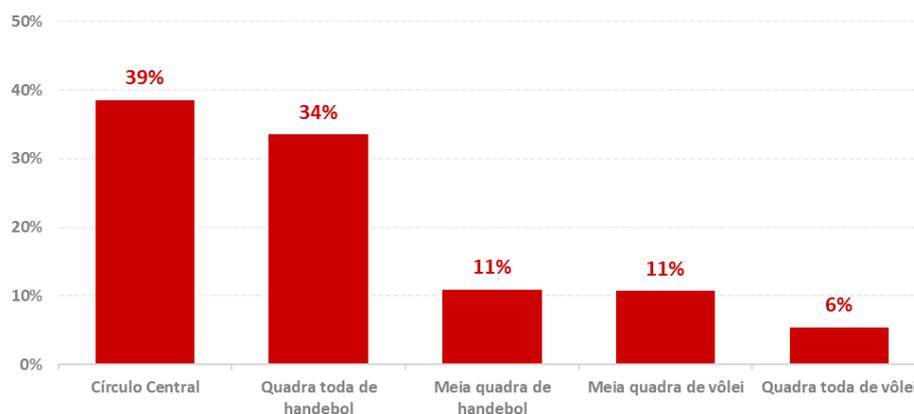
Na Figura 4, podemos observar que o círculo central representou quase 40% do tempo da unidade didática, como já dito, esse foi utilizado em sua totalidade para conversa com o professor. Entre os espaços utilizados para as atividades, o principal foi a quadra toda de handebol, que representou mais de um terço do tempo total da unidade didática, as demais limitações espaciais, juntas, representam 30% do total do tempo.

A delimitações espaciais quadra toda de vôlei, meia quadra de handebol e meia quadra de vôlei são tratadas, nesse estudo, como referência para a construção de espaços de jogos. Eram formados espaços que equivaliam ao mesmo tamanho destas delimitações, não necessariamente acontecendo nas delimitações específicas.

Em muitos momentos, eram utilizados espaços que ultrapassavam as linhas demarcatórias, como, por exemplo, na execução do jogo queimada cone, que se

encontra no Anexo A. Nesse jogo, foram formadas três meias quadras de voleibol, possibilitando que todos pudessem participar simultaneamente, sem a necessidade de aguardar a vez de jogar do lado de fora da quadra. De forma semelhante, diversas outras tarefas sofreram adaptações em relação à delimitação espacial.

Figura 4 - Tempo de cada delimitação espacial em relação ao tempo total da unidade didática



Fonte: Elaborado pelo autor

Foram realizadas tarefas em 61% do tempo total da unidade didática, ou seja, para 5:45:17 (*h:mm:ss*) do total de 9:30:42 (*h:mm:ss*). A principal atividade realizada durante a unidade didática foi a tarefa 3, aplicação da técnica: foco na técnica aplicada em situação de jogo (mas que facilite a ocorrência do êxito). Presente em 11 (79%) das 14 aulas, a tarefa 3 teve um tempo médio de 25:49 (*mm:ss*) por aula, totalizando 4:43:57 (*h:mm:ss*) para a unidade didática. As demais tarefas, com os respectivos número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio por aula estão apresentados na Tabela 5.

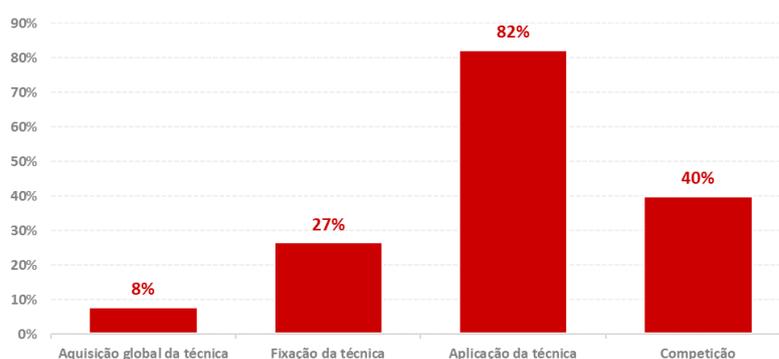
Tabela 5 - Tabela com número de aulas, tempo total da unidade didática e tempo médio de cada aula, por tarefa

| Tarefa | Aulas | Tempo Total | Tempo Médio |
|-----------------------------|-------|-------------|-------------|
| Aquisição global da técnica | 3 | 0:27:17 | 9:06 |
| Fixação da técnica | 7 | 1:31:38 | 13:05 |
| Aplicação da técnica | 11 | 4:43:57 | 25:49 |
| Competição | 8 | 2:17:43 | 17:13 |

Fonte: Elaborada pelo autor

Através da Figura 5, é possível observar o quanto cada tarefa foi trabalhada em relação ao tempo total da unidade didática. Percebe-se que a soma total ultrapassa os 100%, porque houve tarefas realizadas simultaneamente.

Figura 5 - Tempo de cada tarefa em relação ao tempo total da unidade didática



Fonte: Elaborado pelo autor

As tarefas “aplicação da técnica” e “competição” ocuparam um espaço maior na unidade didática, pelo fato de estarem relacionadas com atividades em real situação de jogo, o que vai ao encontro das ideias de estrutura funcional e jogos para o desenvolvimento da inteligência e criatividade tática.

As tarefas “aquisição global da técnica” e “fixação da técnica”, por sua vez, ocuparam um tempo médio menor de espaço na aula, devido ao fato de estarem relacionadas ao caráter mais técnico/ coordenativo e, conseqüentemente, desvinculadas da situação real de jogo.

Como relatado anteriormente, as atividades coordenativas/ técnicas não foram ofertadas em um número maior de aulas, devido à resistência inicial da turma e também pela necessidade de melhor gerenciamento do tempo.

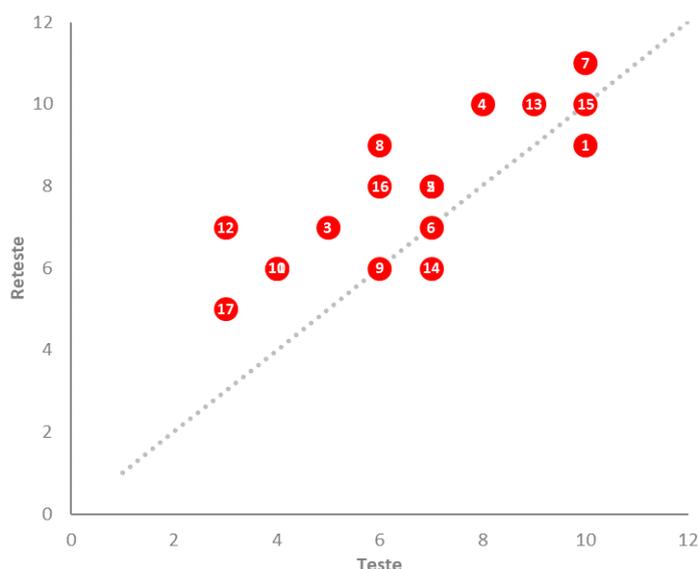
4.2 Nível de conhecimento tático

A primeira análise realizada visa avaliar se, no jogo com as mãos, os estudantes apresentaram maior repertório de ações, ou seja, se, no reteste, o estudante tem mais ações distintas em relação ao que foi verificado no teste.

Utilizamos gráficos de dispersão, com o propósito de ter uma percepção visual dos resultados, e sua interpretação é a seguinte: temos dois momentos de medição para cada estudante, onde o eixo x representa o resultado no teste, que é o primeiro momento de avaliação e o eixo y, o resultado no reteste, que representa o segundo momento de avaliação. Caso um ponto esteja acima da diagonal $x=y$, significa que o estudante apresentou avanço. Por outro lado, se o ponto estiver na diagonal, significa que não houve alterações e, por fim, caso esteja abaixo, o estudante apresentou piora em relação ao teste.

O teste de *Wilcoxon* apresentou $p\text{-valor}=0,0018$, o que indica que houve um aumento de ações distintas no reteste. A Figura 6 representa o resultado da análise, onde podemos, facilmente, perceber que a grande maioria dos pontos encontram-se acima da diagonal, o que indica que a maioria dos estudantes apresentou avanço no reteste.

Figura 6 - Número de ações distintas com as mãos nos momentos teste e reteste

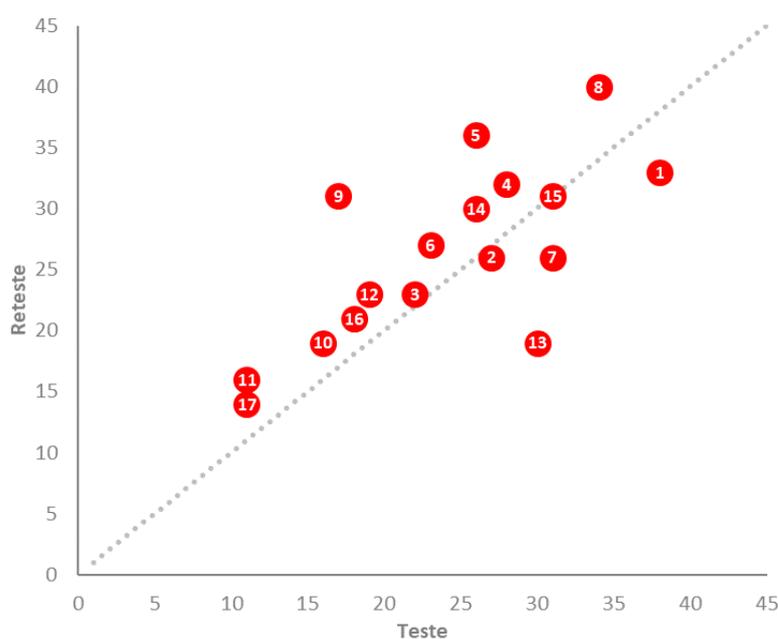


Fonte: Elaborado pelo autor

Na sequência, ainda para o jogo com as mãos, o propósito é verificar se, tendo em vista os dois momentos das avaliações, os estudantes apresentam um número maior de ações, independente de elas serem repetidas ou não. Esse resultado demonstra o quão participativo no jogo o estudante foi.

Para essa verificação, o teste de *Wilcoxon* apresentou $p\text{-valor}=0,0063$. Dessa maneira, podemos afirmar que existe diferença significativa, a ponto de dizer que houve evolução no número total de ações, do teste para o reteste. A Figura 7 mostra a grande maioria dos dados acima da diagonal. Desta forma, a análise apresenta um valor que garante a diferença estatística entre os dois momentos.

Figura 7 - Total de ações com as mãos nos momentos teste e reteste



Fonte: Elaborado pelo autor

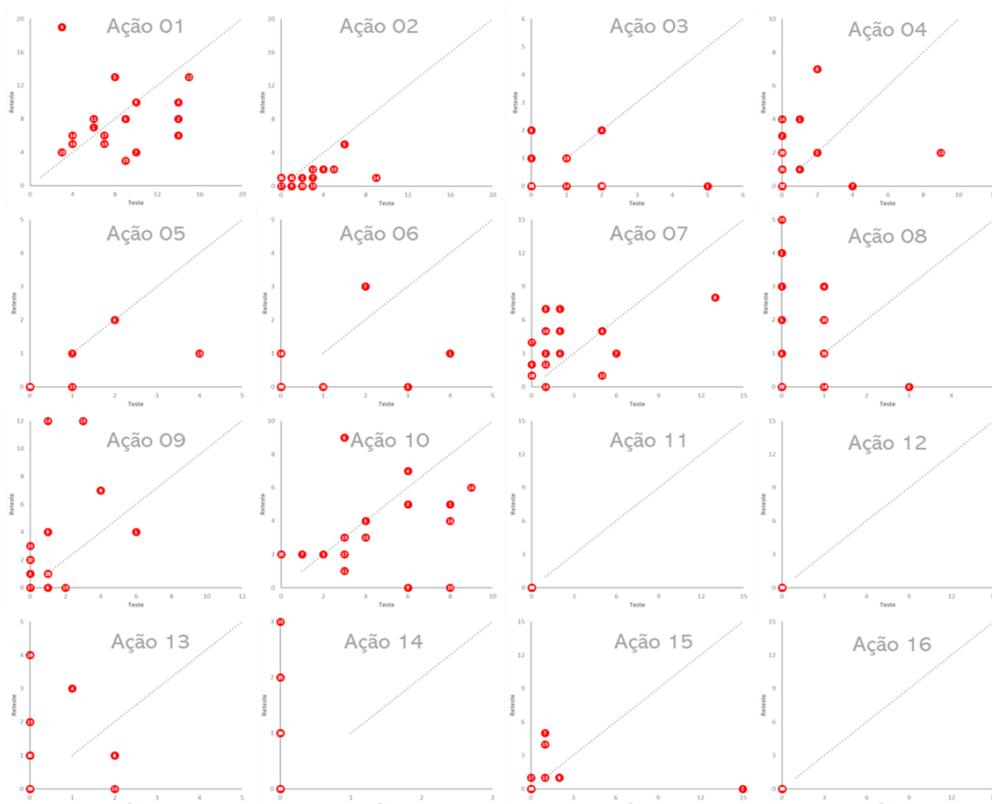
Na Tabela 6, temos a apresentação dos p-valores consolidados dos testes de todas as ações, considerando os momentos de teste e reteste e na Figura 8, a matriz com as 16 ações do jogo com as mãos. Dessa forma, é possível notar que apenas as ações 8, 9, 13 e 14 apresentaram p-valor significativo, ou seja, o reteste apresentou valores superiores ao teste.

Tabela 6 - P-valores para os testes de Wilcoxon nas 16 ações com as mãos

| | | | | | | | | |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Ação | Ação 01 | Ação 02 | Ação 03 | Ação 04 | Ação 05 | Ação 06 | Ação 07 | Ação 08 |
| p-valor | 0,8117 | 0,9951 | 0,9711 | 0,1142 | 0,9101 | 0,7213 | 0,0689 | 0,0482 |
| Ação | Ação 09 | Ação 10 | Ação 11 | Ação 12 | Ação 13 | Ação 14 | Ação 15 | Ação 16 |
| p-valor | 0,0068 | 0,8968 | - | - | 0,0386 | 0,0079 | 0,4578 | - |

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 8 - Matriz das 16 ações do jogo com as mãos



Fonte: Elaborado pelo autor

É importante destacar a ação 9, “acompanha os deslocamentos do adversário que tenta se desmarcar”, que consiste em uma ação de marcação ao atacante sem bola. Verificamos uma discreta evolução na inteligência tática dos estudantes, visto que, na realização das primeiras aulas, foi possível observar que a grande maioria concentrava as ações somente na bola, ou seja, encontravam-se na fase anárquica⁹ do jogo.

A apresentação de p-valor significativo da ação 8, “passa ao colega com marcação e posiciona-se para receber”, e p-valor significativo muito próximo de 0,05, da ação 7, “passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber”, também representa um bom indicio da evolução da inteligência tática. Para essas ações serem consideradas, é necessário que o jogador crie uma linha de passe, ou seja, movimente-se até determinado espaço em que poderá receber a bola, sem uma possível interceptação de um adversário.

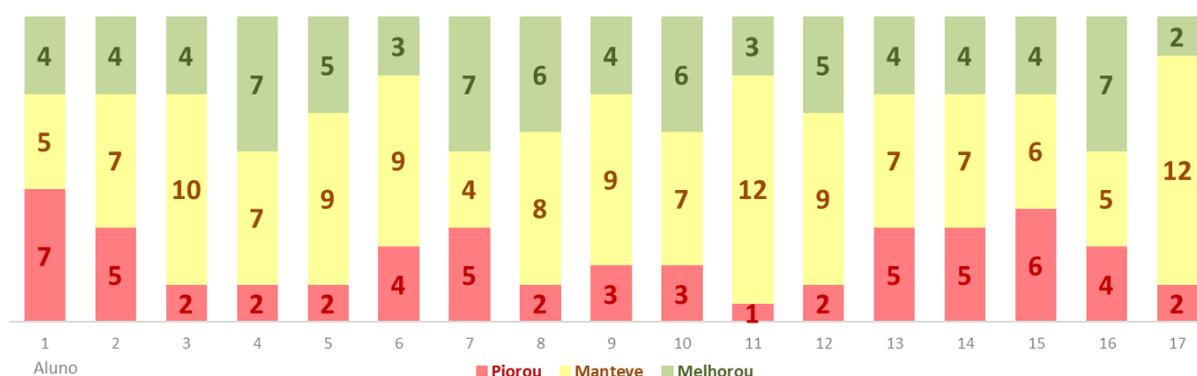
⁹ Segundo Garganta (1995), abuso da verbalização para pedir a bola, aglutinação em torno da bola e visão central com enfoque na bola são características da fase anárquica do jogo.

É justificável o fato de não haver nenhuma ocorrência, considerando os dois momentos de avaliação, das ações 11, 12 e 16. Essas ações apresentam um bom nível de complexidade e exigem que os estudantes preocupem-se não somente com a bola, ou seja, eles precisam avançar mais, superando a fase anárquica do jogo.

A Figura 9 representa o comportamento de cada estudante, em relação à quantidade de ações em que ele evoluiu, se manteve ou piorou, tendo em vista o teste e o reteste, para o jogo com as mãos. Nota-se que, para 14 (82%) dos 17 estudantes, a maioria das ações foram mantidas. Para 10 estudantes (59%), foram registradas mais ações com evolução que ações com redução. Para 6 estudantes (35%), nota-se que houve, pelo menos, 5 ações onde houve piora no desempenho.

Por fim, é interessante ressaltar que todos os estudantes apresentaram ações onde melhoraram, mantiveram ou pioraram o nível de desempenho, sempre considerando os dois momentos de avaliação. Em média, 3,13 estudantes passam a realizar alguma não observada no teste, no momento do reteste, no jogo com as mãos.

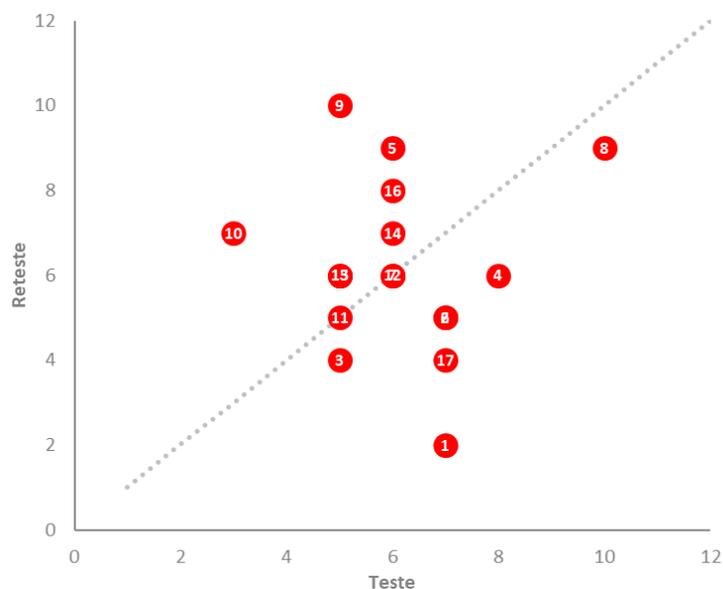
Figura 9 - Análise do desempenho individual de cada estudante, para o jogo com as mãos



Fonte: Elaborada pelo autor

De forma análoga, os testes foram repetidos para as avaliações do jogo com os pés. E o resultado, para ações distintas no teste e reteste, apresentou p-valor=0,5, ou seja, não há diferença significativa entre os dois momentos, no que diz respeito ao repertório de ações dos alunos. A Figura 10 ajuda a visualizar essa situação, pois é possível notar que há muitos pontos, tanto acima como abaixo da diagonal.

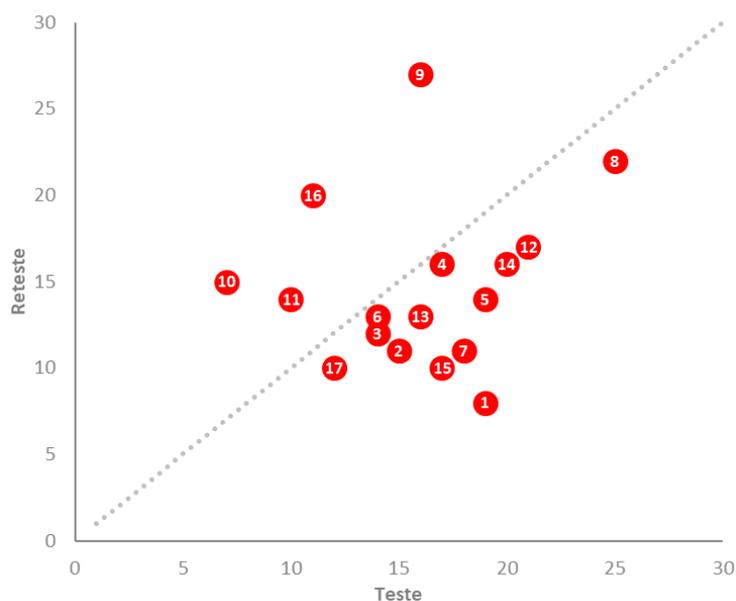
Figura 10 - Número de ações distintas com os pés nos momentos teste e reteste



Fonte: Elaborado pelo autor

Para o número total de ações no jogo com os pés, nos dois momentos de avaliação, o teste de *Wilcoxon* apresentou p-valor=0,8571, indicando que não houve aumento significativo no número total de ações. Através da análise da Figura 11, podemos constatar tal situação, pois há poucos casos onde os pontos estão acima da diagonal $x=y$.

Figura 11 - Total de ações com o pé nos momentos teste e reteste



Fonte: Elaborado pelo autor

Na Figura 12, temos a matriz com as 16 ações do jogo com os pés, nos momentos teste e reteste. Assim como na Tabela 7, onde os p-valores dos testes de todas as ações estão consolidados. É possível notar que apenas a ação 4 apresentou p-valor significativo, ou seja, o reteste trouxe valores consideravelmente superiores ao teste. Isso representa um avanço, uma vez que a ação 4, “procura espaços livres executando deslocamentos com mudanças de direção e de velocidade”, consiste numa ação do jogador sem bola, o que significa dizer que os estudantes, embora estivessem, inicialmente, na fase anárquica, já apresentaram melhoria. A evolução representada pela realização dessa ação significa que os estudantes apresentaram entendimento da lógica do jogo e, conseqüentemente, alcançaram progresso da inteligência tática.

Por sua vez, a não evolução das ações 7 e 8, que apresentaram resultados mais positivos no jogo com as mãos, pode ser justificada pela exigência técnica maior que as atividades com os pés demandam, já que para executar essas ações é necessário, inicialmente, dar o passe.

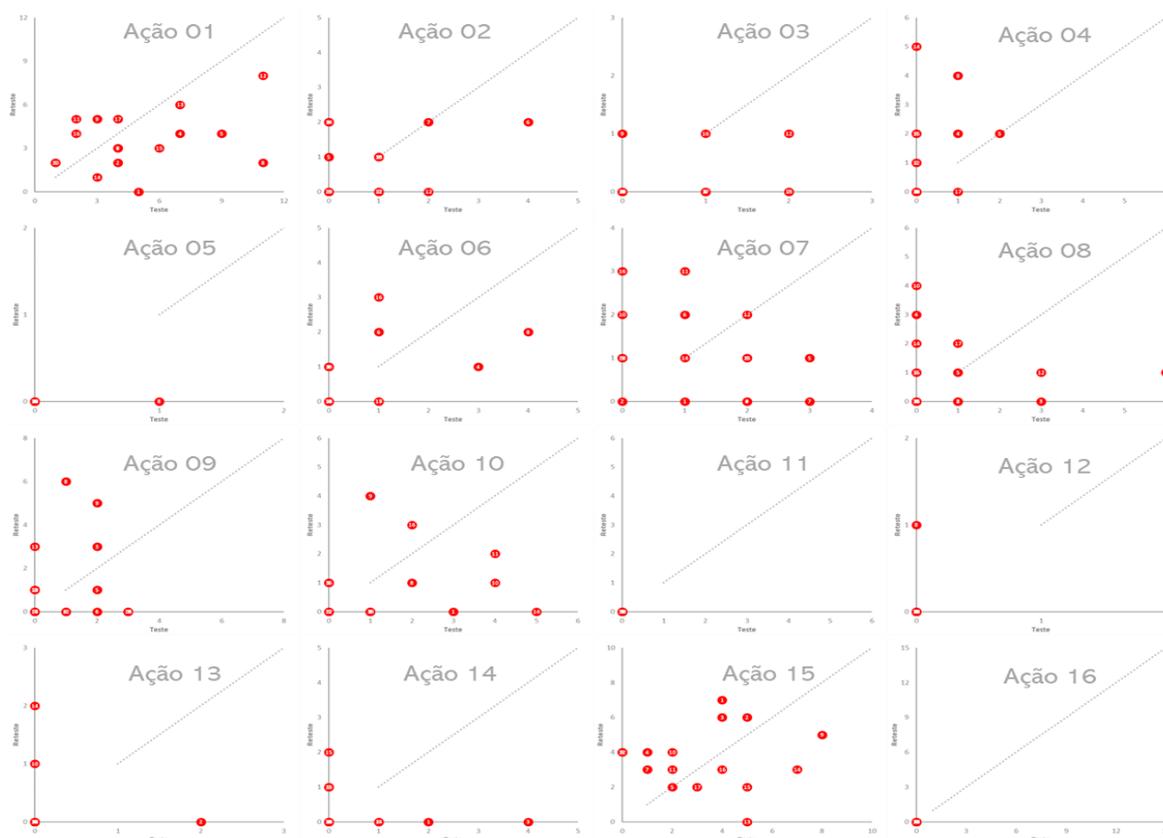
Já as ações 11, 12 e 16 não apresentaram nenhuma ocorrência nos dois momentos de avaliação, o que significa dizer que os estudantes ainda podem avançar, embora tenham se desenvolvido significativamente, tendo em vista que, antes do início da realização da unidade didática, ainda se encontravam na fase anárquica, com grande dificuldade de focalizar outros elementos além da bola. Isso porque tais ações consideram não só a bola ou sua posse, mas têm em conta aspectos relacionados ao colega do mesmo time e ao adversário.

Tabela 7 - P-valores para os testes de Wilcoxon nas 16 ações do jogo com os pés

| | | | | | | | | |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Ação | Ação 01 | Ação 02 | Ação 03 | Ação 04 | Ação 05 | Ação 06 | Ação 07 | Ação 08 |
| p-valor | 0,9592 | 0,4516 | 0,9833 | 0,0139 | 0,8413 | 0,3549 | 0,5761 | 0,4642 |
| Ação | Ação 09 | Ação 10 | Ação 11 | Ação 12 | Ação 13 | Ação 14 | Ação 15 | Ação 16 |
| p-valor | 0,5128 | 0,9079 | - | - | 0,3927 | 0,7269 | 0,2254 | - |

Fonte: Elaborada pelo autor

Figura 12 - Matriz das 16 ações do jogo com os pés



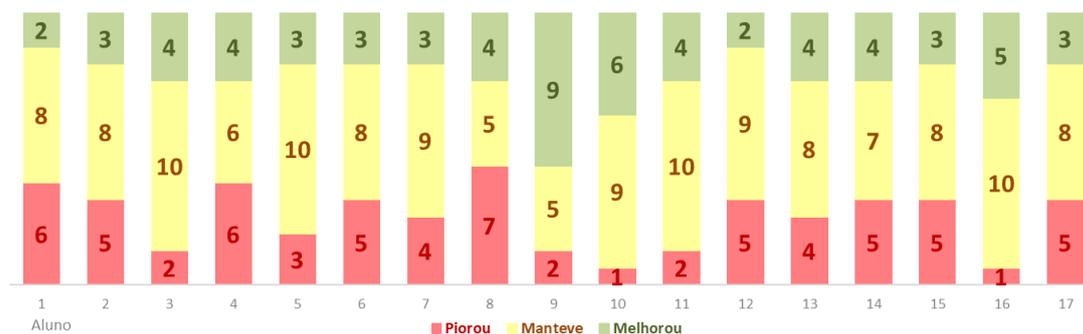
Fonte: Elaborada pelo autor

A Figura 13 representa o comportamento de cada estudante em relação à quantidade de ações em que ele evoluiu, se manteve ou piorou, entre o teste e o reteste, para o jogo com os pés.

Nota-se que para 15 (88%) dos 17 estudantes, a maioria das ações foram mantidas. Para apenas 5 estudantes (30%) foram registrados mais ações com evolução que ações com redução. Para 9 estudantes (53%), nota-se que houve, pelo menos, 5 ações com piora no desempenho.

Por fim, é interessante ressaltar que todos os estudantes apresentaram ações onde melhoraram, mantiveram ou pioraram o desempenho, considerando sempre os dois momentos de avaliação. Em média 2,73 estudantes passaram a realizar uma ação nova entre o teste e o reteste, no jogo com os pés.

Figura 13 - Desempenho de cada estudante, para o jogo com os pés



Fonte: Elaborada pelo autor

Através dos resultados dos testes, é possível concluir que o jogo com as mãos apresentou mais estudantes com maior repertório de ações do que o jogo com os pés. Dessa forma, é considerável salientar que o planejamento procurou contemplar atividades com variações, que pudessem ser jogadas com os pés e com as mãos.

Em 10 aulas, foram realizadas atividades com os pés e com as mãos. Em 2 aulas, foram realizadas apenas atividades com os pés e em outras 2, apenas atividades com as mãos. Por uma limitação material (poucas bolas de boa qualidade), não foi possível realizar atividades de estrutura funcional com as mãos, nas constelações 1x1, 2x1, 2x2, 3x2, 3x3. Já com os pés, a limitação de material não impediu a realização das atividades.

Outro ponto importante a destacar é que foram alcançados resultados estatisticamente significativos no número total de ações e ações distintas do teste TCTP:OE2, o que se apresenta como um bom indício da evolução da inteligência tática dos estudantes.

Mesmo com resultados positivos na pesquisa, diversas variáveis interferiram no processo de aprendizagem. Nesse sentido, podemos citar a comunidade escolar, eventos escolares e situações afins, histórico da turma com a Educação Física, indisciplina e material.

Em relação à comunidade escolar, é interessante destacar que a escola foi inaugurada recentemente, sendo que o nível de pertencimento¹⁰ da comunidade em relação à escola ainda se encontra em processo de construção. Em decorrência disso, alguns estudantes não valorizam devidamente as aulas, tendo um comportamento displicente em muitos momentos, fato esse que pode ser ratificado pelos relatos do diário de campo (Apêndice A). Num dos relatos, temos que

a turma chegou na quadra com um nível extremo de dispersão, conversando excessivamente e com brincadeiras constantes. Ao separar os grupos de forma aleatória, verifiquei que muitos não gostaram da divisão, mas, devido ao tempo reduzido de aula, não era possível problematizar a questão da formação de equipes. No momento da explicação da atividade, continuaram com brincadeiras, conversas e, num determinado momento, alguns estudantes se retiraram da aula e sentaram-se na arquibancada. (Notas do Diário de Campo, 13ª aula).

Quanto aos eventos escolares e situações afins, podemos dizer que o número de aulas previsto no planejamento foi reduzido, devido a uma série de acontecimentos durante a aplicação da pesquisa, como paralisações da rede municipal e licença médica do pesquisador. Após o início da pesquisa, a escola se inscreveu em um evento esportivo externo, que também culminou com a não realização das aulas, pois a quadra não poderia ser utilizada em dias de jogos.

Esses acontecimentos fizeram com que a unidade didática se estendesse até o período preparatório da festa julina. Naquela ocasião, alguns professores precisaram abandonar os conteúdos que estavam sendo trabalhados para desenvolver elementos da festa. Outros continuaram com o planejamento curricular, com adaptações. Realizar a aplicação da pesquisa durante os preparatórios da festa impactou consideravelmente o desenvolvimento das atividades. Algumas aulas tiveram redução do tempo, de modo a favorecer a realização dos ensaios das danças para a festa. Além disso, houve utilização dos primeiros minutos da aula para recolhimento das prendas para gincana.

¹⁰ Segundo Silva (2018, p. 133), "o sentido de pertencimento escolar que se considera como modelo para o alunado é aquele que privilegia e além do conteúdo curricular, a emoção e a afetividade que o espaço escolar possa proporcionar a toda a comunidade envolvida. [...] O sentimento de pertencimento é uma forma de incentivar as pessoas a valorizarem e cuidarem do lugar que estão inseridos".

Na organização pedagógica da escola, eram disponibilizados momentos específicos para desenvolver elementos da festa julina e, nos demais, a orientação era seguir o planejamento curricular. Na prática, o desenvolvimento das atividades curriculares não acontecia efetivamente, pois grande parte dos estudantes estava focada na arrecadação de prendas, confecção de enfeites e ensaios de dança, de modo que apresentava-se dispersa nos momentos de desenvolver os conteúdos regulares.

É importante ressaltar que não foi pedido que as aulas práticas de Educação Física se resumissem a desenvolver elementos da festa, até mesmo porque isso geraria um desgaste enorme da coordenação pedagógica com as turmas. Entretanto, houve situações de liberação de alguns estudantes para a realização de tarefas com outros professores. Nenhum estudante foi liberado das aulas que faziam parte da pesquisa, como também não houve pedido de liberação, porém acredito que, mesmo se houvesse, a possibilidade deles rejeitarem sair da aula seria enorme, pois estavam muito envolvidos na realização das tarefas.

Outra variável que interferiu significativamente foi o histórico da maior parte dos estudantes com a Educação Física. Foi possível perceber que se tratava de estudantes com histórico de professores com abandono da prática docente e que moldaram um comportamento na turma em relação às aulas. Alguns estudantes introjetaram a ideia de que a aula deveria ser espaço livre, em que poderiam escolher o que fazer, não necessitando seguir as orientações do professor.

Dessa forma, um tempo considerável foi destinado para dialogar com a turma, permitindo que os estudantes externassem os desejos e problemas que ocorriam durante a aplicação dos jogos. O processo de mediação de conflitos foi necessário para que os empecilhos durante as atividades fossem minimizados. Na maior parte das vezes, os atos de indisciplina ocorriam pelo fato de os estudantes não aceitarem uma proposta de aula diferente do que vivenciaram na maior parte da sua vida escolar.

Vale destacar que muitos estudantes possuem severas dificuldades de conviver com os outros, de respeitar as diferenças, sendo que, em parte, esse comportamento pode estar relacionado ao formato de aula que vivenciaram anteriormente e que não

permitiu que essas questões fossem trabalhadas. Foi possível perceber a resistência de alguns em receber em sua equipe aqueles que não eram tão habilidosos. Diante disso, em jogos com muito participantes, as equipes eram formadas aleatoriamente e, em jogos com menores constelações, as equipes eram formadas por afinidade, porém era exigido que todos estivessem alocados em uma equipe, caso contrário, perderiam o direito de formar as equipes.

É relevante relatar o caso de um estudante que, no tratamento dos dados, aparece como número 16. Ele era preterido na maior parte das vezes em que as equipes eram formadas por afinidade. Porém, diante dos resultados dos testes, foi possível afirmar que foi um dos que mais realizou ações distintas e que teve menos ações com redução, tanto no jogo com as mãos como o jogo com os pés.

A escassez de material foi outra variável que interferiu nas aulas, sendo necessário pegar material emprestado em outras escolas. Mesmo com essa ajuda externa, algumas atividades ficaram prejudicadas pelas limitações dos materiais, pois o número de bolas não atendia amplamente à exigência das tarefas e outras não quicavam, impedindo maiores variações nos jogos.

5 CONCLUSÃO

A realização do estudo possibilitou analisar e descrever as variáveis que interferiram no processo de aprendizagem da tática nas aulas, tais como sentimento de pertencimento da comunidade em relação a escola, eventos escolares, histórico da turma com a Educação Física, indisciplina e material. É válido destacar que a realidade da escola em que foi aplicada a pesquisa assemelha-se a diversas outras escolas públicas do país, com inúmeros desafios e limitações.

A aplicação da unidade didática para o desenvolvimento da inteligência tática oportunizou que os estudantes vivenciassem uma prática planejada, embasada em conhecimentos científicos relevantes na área do aprendizado esportivo. Devido à baixa oferta de programas de iniciação esportiva pelo poder público na cidade, torna-se ainda mais relevante o desenvolvimento dessas aprendizagens nas aulas de Educação Física, pois, para muitos, principalmente aqueles com defasagem, as aulas podem ser o único espaço de aprendizagem efetiva a que terão acesso.

Foi possível verificar, ainda, que houve participação efetiva nas aulas, ponto fundamental para o desenvolvimento da inteligência tática, como também de qualquer outro conteúdo. Ao longo da minha prática docente, foram raras as situações em que a grande maioria dos estudantes participavam efetivamente nas primeiras aulas, principalmente considerando que muitos apresentam um histórico de aula “rola bola”, com grande defasagem de aprendizado e de vivências.

Na pesquisa, foi possível constatar que, nas aulas iniciais, muitos se escondiam dentro da quadra, evitando participar efetivamente do jogo. Com as intervenções e proposições de atividades que levavam os estudantes a tomarem decisões no jogo, a partir da 7ª aula, praticamente todos passaram a participar efetivamente das tarefas. A possibilidade de insucesso na realização de tarefas não provocou o afastamento das aulas, como sugerem Darido, González e Ginciene (2018), pois as atividades ofertadas deixavam os objetivos atingíveis para grande parte dos estudantes, fazendo com que se sentissem mais motivados e envolvidos.

Através da categorização, é possível afirmar que um tempo considerável da aula foi destinado para o segmento conversa com o professor (39,5%). Esse tempo foi utilizado para a organização da aula, explicação de atividades e resolução de conflitos, inclusive aqueles decorrentes da falta de entendimento de regras.

Verificamos que os segmentos desenvolvidos caracterizam a metodologia situacional, pois a realização de atividades do segmento tática (45,8% do tempo) foi enfatizada; além de termos dado espaço para tarefas e condições das tarefas realizadas dirigidas para aplicação da técnica em situações reais de jogo.

Em relação à avaliação do teste TCTP:OE2, foi possível encontrar resultados estatisticamente significativos para o número total de ações e ações distintas no jogo com as mãos. Assim, é possível concluir que as atividades propostas para os jogos com as mãos foram efetivas.

Com a utilização da metodologia situacional, foi possível incluir os estudantes no processo de aprendizagem, todos participaram das atividades propostas na unidade didática, não houve nenhum estudante que se afastou das aulas. Dentro do contexto escolar, especificamente neste estudo, a metodologia mostrou-se extremamente eficaz para ampliar o repertório de tomadas de decisões, mesmo num grupo de estudantes com considerável defasagem de aprendizado.

6 RECOMENDAÇÕES

É fundamental que mais estudos abordem o ensino do esporte nas aulas de Educação Física, listando as principais dificuldades e possibilidades de aprendizado, considerando as especificidades do contexto da escola.

Os tempos e atividades que constam desse estudo colocam-se apenas como norteadores para o processo de aprendizagem tática, devendo ser respeitadas as particularidades de cada estudante, visto que, em determinadas situações, torna-se necessário demandar estratégias que fogem das recomendações da iniciação esportiva, como, por exemplo, tratar de problemas e conflitos que exigem momentos específicos para serem dialogados. Dessa forma, pode não ser possível transferir / adotar os pressupostos do treinamento esportivo de forma integral nas aulas de Educação Física, devido às imprevisibilidades de comportamento e aos objetivos diversos dos estudantes.

Uma outra alternativa na realização de estudos futuros é o desenvolvimento da unidade didática com maior exploração das regras, para que os estudantes possam aumentar o repertório de estratégias e entenderem melhor os jogos. Percebi que alguns jogos necessitariam de mais tempo, para que os estudantes desenvolvessem melhores estratégias de jogo e aumentassem o número de respostas para situações diversas.

É importante ressaltar que, em outro contexto, com variáveis externas interferindo com menos intensidade, é possível que ocorram maiores ganhos na aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BARBANTI, V. J. **Dicionário de Educação Física e Esporte**. Barueri: Editora Malone Ltda., 2003.
- BELO HORIZONTE. **Proposições curriculares ensino fundamental: Educação Física - 3º ciclo**. Belo Horizonte: Secretaria Municipal de Educação, 2009.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Física**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=78231-anexo-texto-bncc-reexportado-pdf1&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192. Acesso em 05 fev. 2018.
- BRACHT, V. **Esporte na escola e esporte de rendimento**. Rio Grande do Sul: Movimento, 2000.
- BUNKER, D.; THORPE, R. The Curriculum Model. *In*: THORPE, R.; BUNKER, D.; ALMOND, L. **Rethinking games teaching**. Loughborough: University of Technology, Loughborough, 1986.
- CONTAGEM. **Divisão Curricular Trimestral: Educação Física**. Contagem: Secretaria Municipal de Educação, 2018a.
- CONTAGEM. **Propostas de atividades Educação Física**. Contagem: Secretaria Municipal de Educação, 2018b.
- COSTA, G. T.; GRECO, P. J.; MORALES, J. P. M. (org). **Manual das práticas dos esportes no Programa Segundo Tempo**. Maringá: Eduem, 2013.
- COSTA, I. T.; GARGANTA, J.; GRECO, P. J.; MESQUITA, I. Influência de tipo de piso, dimensão das balizas e tempo de jogo na aplicação do teste de “GR3-3GR” em futebol. **Educación Física y Deportes**, v. 14, n. 136, 2009. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd136/aplicacao-do-teste-de-gr3-3gr-em-futebol.htm>. Acesso em 10 jun. 2019.
- DANZIATO, A. V. H. **Jogos para Desenvolvimento da Inteligência e Criatividade Tática: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor**. Produções Didático-Pedagógicas. Paraná: Secretaria de Educação, 2014.
- DARIDO, S. C; GONZÁLEZ, F.J.; GINCIENE, G. **O afastamento e a indisciplina dos alunos nas aulas de Educação Física escolar**. Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF- Disciplina Problemáticas da Educação Física, 2018.
- FIELD, A. **Descobrimo a estatística usando o SPSS**. Porto Alegre: Artmed. 2009.
- GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. *In*: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (org.). **O ensino dos jogos desportivos**. Porto: Universidade do Porto, 1995.

GIACOMINI, D. S.; GRECO, P. J. Comparação do conhecimento tático processual em jogadores de futebol de diferentes categorias e posições. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 8. n. 1, p. 126-136, 2008.

GONZÁLEZ, F. J. Atuação dos professores na Educação Física escolar: entre o abandono do trabalho docente e a renovação pedagógica. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIA DO ESPORTE, 2015, Espírito Santo. **Anais...** Espírito Santo: Universidade Federal do Espírito Santo, 2015. Disponível em: http://reiipefe.com/wp-content/uploads/2015/12/Fala_Conbrace_2015.pdf. Acesso em fev. 2019.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. **Rev. Port. Cien. Desp.** [online], v. 7, n. 3, p. 401-421, 2007. Disponível em: http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S164505232007000300014&lng=pt&nrm=i. Acesso em 20 jul. 2019.

GRECO, P. J. **Iniciação Esportiva Universal**: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1988.

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. (org.). **Iniciação esportiva universal**: da aprendizagem motora ao treinamento técnico. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.

GRECO, P. J.; SILVA, S. A. A metodologia de ensino dos esportes no marco do Programa Segundo Tempo. *In*: OLIVEIRA, A. A. B. de; PERIM, G. L. (org). **Fundamentos pedagógicos para o Programa Segundo Tempo**. Maringá: Eduem, 2008.

GRECO, P. J.; ABURACHID, L. M. C.; SILVA, S. R.; MORALES, J. C. P. Validação de conteúdo de ações tático-técnicas do teste de conhecimento tático processual - orientação esportiva. **Motricidade**, v. 10, p. 38-48, 2014.

HELSEN, W.; PAUWELS, J. The use of a simulator in evaluation and training of tactical skills. **Soccer Institut voor Lichamelijke Opleiding**, Bélgica, p. 13-17, 1987.

KRÖGER, C.; ROTH, K. **Escola da bola**: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos. São Paulo: Phorte, 2002.

LIMA, V. O. C.; MATIAS, S. A. J. C.; GRECO, J. P. O Conhecimento Tático Produto de Métodos de Ensino Combinados e Aplicados em Sequências Inversas no Voleibol. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo. v. 26, n. 1, p. 129-147, 2011.

MINAS GERAIS. **Educação Física**: Currículo Básico Comum do Ensino Fundamental. Belo Horizonte: Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais, 2014.

MORALES, J. C. P.; GRECO, P. J. A influência de diferentes metodologias de ensinoaprendizagem-treinamento no basquetebol sobre o nível de conhecimento tático processual. **Rev. Bras. Ed. Fís. Esporte**, v. 21, n. 4, p. 291-299, 2007.

OSLIN, J. L.; MITCHELL, S. A.; GRIFFIN, L. L. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and preliminary validation. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 17, n. 2, p. 231–243, 1998.

PINHO, S. T.; ALVES, D. M.; GRECO, P. J.; SCHILD, J. F. G. Método situacional e sua influência no conhecimento tático processual de escolares. **Motriz**, Rio Claro, v.16, n. 3, p. 580-90, 2010.

QUEIROGA, M. A. O **conhecimento tático-estratégico do distribuidor de alto nível**: um estudo com distribuidores das seleções brasileiras de voleibol feminino e masculino. 183 f. Dissertação. (Mestrado em Ciência do Desporto: Treino de Alto Rendimento). Universidade do Porto. Porto: FCDEF, 2005.

RUFINO, L. G. B.; DARIDO, S. C. A separação dos conteúdos das “lutas” dos “esportes” na Educação Física escolar: necessidade ou tradição? **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 14, n. 3, p. 117, set./dez., 2011.

SAAD, M. A. **Estruturação das sessões de treinamento técnico-tático nos escalões de formação do Futsal**. Dissertação. (Mestrado em Educação Física: Teoria e Prática Pedagógica em Educação Física). Centro de Educação Física e Desporto. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2002.

SILVA, A. S. Sentimentos de pertencimento e identidade no ambiente escolar. **Revista Brasileira de Educação em Geografia**. Campinas, v. 8, n. 16, p. 130-141, jul./dez., 2018.

SOUZA, P. R. C. . Desenvolvimento da Capacidade Tática no Futsal. *In*: GRECO, P. J. (org.). **Temas Atuais II: Educação Física e Esportes**. Belo Horizonte: Editora Healthy, 1997.

STEFANELLO, J. M. F. **A participação da criança no desporto competitivo: uma tentativa de operacionalização e verificação empírica da proposta teórica de Urie Bronfenbrenner**. Tese de doutorado. Coimbra, Portugal: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade de Coimbra, 1999.

TABACHNIC, B. G.; FIDELL, L. S. **Using multivariate statistics**. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon, 1989.

TEOLDO, I.; GRECO, P.J.; MESQYUTA, I.; GRAÇA, A.; GARGANTA, J. O Teaching Games for Understanding (TGfU) como modelo de ensino dos jogos desportivos coletivos. **Revista Palestra**, v. 10, p. 69-77, 2010.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed, 2012.

VILHENA, M.S.; GRECO, P.J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 23, n. 3, p. 297-307, 2009.

ZABALA, A. **A Prática Educativa**: como ensinar. Tradução Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Diário de campo

1ª Aula

A primeira atividade foi “queimada com 3 elementos”, que consiste numa queimada com os elementos:

- Bola utilizada para queimar o adversário;
- Duas bolas diferenciadas, uma para cada equipe (indicando que o possuidor das mesmas não pode ser queimado);
- Um arco em cada meia quadra, que também impede que o aluno que estiver posicionado em seu interior seja queimado, de modo que quem arremessar a bola no mesmo seja considerado queimado.

A turma não apresentou resistência na realização dos conteúdos, apenas falta de organização e utilização de poucas estratégias. Houve pequenos conflitos para decidir quem ficaria dentro dos arcos, na maior parte das vezes, ficavam aqueles que conseguiam se impor aos demais. Em muitos momentos, não houve tomada de decisão no sentido de contribuir para o jogo, mas, sim, pensando na individualidade. Alguns utilizaram a estratégia de se esconder atrás dos colegas que ficavam dentro do arco (tática individual).

Acredito que para forçar a tomada de decisão, seja necessário estipular regras, como tempo com a bola na mão, tempo de permanência no arco e aumento no número de bolas no jogo. Os alunos ainda pensam e executam as ações de forma individual. Poucos estudantes participaram de forma ativa no jogo, é necessário pensar na modificação das regras e/ou fragmentar o jogo para que mais estudantes possam participar nos arremessos.

A atividade seguinte foi “policia e ladrão”, que consiste num jogo de pegador, em que os ladrões se organizam em trio e ficam em posse de uma bola, que deve ser utilizada como pique, quem estiver em posse não poderá ser pego. Os ladrões que

forem presos ficam dentro do círculo central e podem ficar livres, se receberem o passe. Devido às especificidades das regras do jogo, as tomadas de decisão, como troca de passes e deslocamentos, foram mais constantes e houve participação ativa de um número maior de jogadores.

Tivemos algumas quebras de regras. Os “policiais” entravam dentro do círculo central, a fim de impedir que o passe fosse feito para os “presos”, o que dificultou que estes se deslocassem para receberem o passe. Os estudantes não procuraram passar a bola dentro do trio, com o objetivo de ajudar o colega que pudesse ser colado. É preciso pensar em adicionar mais elementos, para que um número maior de estudantes participe efetivamente e o número de tomada de decisões aumente.

2ª Aula

A primeira atividade foi o “pegador com bola”, com similaridades com o jogo polícia e ladrão, porém com as seguintes variações, que propiciaram participação efetiva de um número maior de estudantes:

- Aumento do número de pegadores e do tempo de posse de bola para os fugitivos.
- Quem estiver com a bola não poderá andar.

Com essas modificações, foi possível observar maior ocorrência de deslocamentos, trocas de passes entre os “fugitivos” e também elaboração de estratégias coletivas, como aproximação e tabelas, dificultando a ação do pegador. A cada 3 ou 4 minutos, ocorria a mudança de jogador na função de pegador.

Devido às vivências anteriores da turma com a Educação Física, foi consolidada uma “segregação” entre meninos/meninas e habilidosos/não habilidosos. Com essa atividade, foi possível amenizar essas questões, pois ocorreram trocas de passes entre esses grupos, com o intuito de ajudar para que o outro tivesse êxito no jogo. Os estudantes jogaram com boa motivação e não reclamaram, em nenhum momento, das atividades.

Na segunda parte da aula, realizamos a queimada de três elementos. Com o intuito de aperfeiçoar a prática da atividade, foram realizadas algumas variações no jogo:

- Cada equipe terá jogadores com coletes, que não poderão ser queimados (salvadores);
- Aumento do número de bolas.

Com essas modificações, foi possível ampliar o número de estudantes que participaram efetivamente, principalmente aqueles que possuem menos habilidades, porém muitos ainda se “escondem” do jogo, em boa parte do tempo.

3ª Aula

A primeira atividade foi a queimada com elementos. Como um bom número de estudantes ainda não haviam participado de forma efetiva, propus, desde o início da aula, o acréscimo da seguinte variação: ao serem queimados, os jogadores deveriam ir para a quadra do adversário, porém sem poder se deslocar em posse de bola. Os estudantes demoraram um pouco para entender a dinâmica do jogo, no início foi um pouco confuso, foi necessário fazer algumas intervenções, com o intuito de esclarecer as regras. Aproveitei esses momentos para escolher outros “salvadores”. Eles elaboraram boas estratégias para se protegerem da bola, como também para realizar a troca de passes entre aqueles que foram “queimados”.

Infelizmente, alguns estudantes não compreendem as aulas de Educação Física como momento de aprendizagem. Um estudante se retirou da aula, após ser chamada a atenção, pois estava atrapalhando os demais colegas com brincadeiras. Desde as primeiras aulas, ele demonstrou a intenção de tensionar a relação professor/aluno, com o intuito de ter apenas o futsal como conteúdo. Decidi não fazer nenhuma intervenção no momento em que ele abandonou a aula, avaliei que se fazia necessário ignorá-lo naquela situação.

4ª Aula

Iniciamos a aula com o pega bandeira, sendo jogado no formato que os estudantes conheciam, segundo alguns estudantes, com as regras tradicionais. Jogaram com bom envolvimento e motivação, sendo possível perceber que todos assumiram alguma função no jogo, tanto defensivamente, como ofensivamente.

Com o objetivo de ampliar as ações táticas, foram colocadas bolas, substituindo as bandeiras. Na primeira parte do jogo, para marcar o ponto, era necessário atravessar a linha central, quicando a bola e; na segunda, conduzindo a bola com os pés. A entrada das bolas no jogo inibiu alguns estudantes a participarem efetivamente, acredito que pelo fato de não possuírem habilidade de condução/manipulação da bola e, conseqüentemente, terem medo de errar e ficarem expostos para a turma. Dessa forma, os mais habilidosos tiveram mais ações ofensivas e os menos habilidosos limitaram-se a realizar ações mais defensivas, como colar e/ou tirar a posse de bola dos adversários.

5º Aula

A turma chegou atrasada na quadra, com isso, tivemos o tempo reduzido de aula. Percebendo que os estudantes estavam desatentos e seria custoso separar as equipes para a atividade principal, decidi propor o jogo de pegador de dupla, que teve uma pequena duração e, ao final, o integrante da dupla que tivesse do lado direito seria de uma equipe e do lado esquerdo de outra.

Jogaram o pega bandeira com bola. Foram formados dois espaços de jogo, na largura da quadra, com dimensões menores e diminuição do número de jogadores de cada equipe, propiciando maior possibilidade de participação no jogo. Foi possível observar que, praticamente, todos os estudantes participaram de forma efetiva, não sendo detectados estudantes sem função no jogo. As ações ofensivas ainda foram executadas, na maior parte das vezes, pelos mais habilidosos, porém os menos habilidosos não se contentaram em participar do jogo apenas “colando”, atuaram também nas ações defensivas do jogador com bola.

6ª Aula

Ao avisar para a turma que as atividades da aula seriam “jogadas com o pé”, muitos estudantes ficaram eufóricos. O aluno número 8, logo disse: “Vai ser só golaço!”. Se pudessem escolher, tenho certeza de que a maioria definiria o futsal como conteúdo o ano inteiro.

A atividade realizada foi o “gol a gol por equipe”, que consiste num jogo em que os jogadores têm como objetivo chutar a bola na meta adversária e marcar o gol. Foram disponibilizadas diversas bolas para o jogo, a fim de oportunizar que todos pudessem vivenciar o chute, como também a função de goleiro. O jogo foi realizado por duas equipes, com os integrantes podendo ir até a linha de três metros da quadra adversária para efetuar o chute em direção à meta adversária.

Foi possível averiguar que alguns estudantes ficaram participando à margem, chutando a bola de qualquer forma, sem uma intenção clara. A atividade foi válida para perceber aqueles que tinham uma afinidade maior com o futsal, mas, em relação ao aprendizado, ficou claro que o jogo deveria sofrer adaptações, pois a atividade com muitos jogadores e espaço grande de jogo limitou a participação daqueles menos habilidosos. Fiquei surpreso com o insucesso da atividade, visto que apliquei essa mesma atividade em outras turmas com o mesmo nível de aprendizado e os objetivos foram alcançados, na grande maioria das vezes.

Mesmo com a inserção das variações da regra, permitindo que chutassem a bola em locais específicos no campo do adversário, alguns ainda não participaram com efetividade, muitos desrespeitaram as regras, ocupando espaços proibidos e, conseqüentemente, atrapalhando a dinâmica da aula. Ainda é preciso construir com os estudantes a necessidade do cumprimento de regras mais complexas.

Ao final da aula, tivemos uma conversa sobre os conflitos que ocorreram, como não respeitar a vez do colega jogar e desentendimentos provocados pela disputa da bola.

7ª Aula

Iniciamos explicando as regras, de forma bem detalhada, visto que, na última aula, tivemos problemas em relação ao entendimento da mesma. A primeira atividade foi o jogo da velha, em formato de estafeta. Formamos dois espaços de jogo, conseqüentemente, as equipes ficaram com número menor de jogadores. Segundo relatos de alguns estudantes, foi a primeira vez que realizaram o jogo e disseram que gostaram muito, pedindo que fosse repetido em outros momentos. Para que

pudessem entender melhor a dinâmica do jogo, não coloquei bolas na atividade, realizando o jogo da forma mais simples, apenas utilizando o colete para marcar os espaços no jogo da velha. Dessa forma, foi possível exercitarem a tomada de decisão, com a pressão do tempo e do adversário.

Como a aula acontecia em dois espaços de jogo, foi necessário que as equipes organizassem início e término de jogo, sem a minha intervenção. Houve bom nível de envolvimento na tarefa, como também no respeito às regras.

A segunda atividade foi o jogo o “derruba cone coletivo”, que consiste em derrubar o cone dos adversários e proteger o próprio cone, com a bola manipulada com as mãos, seguindo as mesmas regras de condução do handebol. Ao ter o cone derrubado, o jogador passaria a ter a função de ajudar outro colega cujo cone estivesse de pé.

Alguns relataram que já conheciam a atividade com o nome de derruba lata, porém, na versão conhecida pelos estudantes, quem tivesse a lata derrubada sairia do jogo e só voltaria a participar após o penúltimo jogador ser eliminado. Foi possível observar que muitos estudantes contentaram-se em apenas executar ações defensivas; outros tentavam atacar os cones dos adversários, em situações esporádicas e os mais habilidosos tiveram maior participação nas ações ofensivas. Ocorreram diversas quebras às regras do jogo, principalmente em relação à condução da bola.

A terceira atividade da aula foi o “golzinho”, que consiste em um jogo 2x2, com o objetivo de defender a própria meta e fazer gol no adversário, seguindo as mesmas regras de condução do futsal.

Como um número considerável de estudantes possui vivência limitada em relação aos esportes, principalmente em relação ao futsal, permiti que pudessem escolher a função de goleiro e/ou a função de jogador de linha, como também assumir as duas funções durante o jogo. Alguns ficaram tímidos na hora da escolha das duplas e sentaram-se na arquibancada, de modo que foi necessário conversar com cada um,

na tentativa de convencê-los a participar. Seguindo a ideia que todos participariam ao mesmo tempo da aula, foi necessário permitir o formato 3x2.

É possível observar que existem diversos pequenos grupos na sala. Assim, quem não está incluso em nenhum acaba se isolando em determinadas situações, principalmente quando a atividade apresenta um nível de complexidade maior. Apesar de alguns estudantes relatarem falta de interesse no futsal, tiveram bom nível de envolvimento e motivação para a realização da atividade.

8ª Aula

Ampliando o grau de dificuldade, colocamos o elemento bola no jogo da velha. Tiveram que conduzir a bola com os pés e marcar o jogo da velha com o colete, já que não tínhamos bolas de cores diferentes para cada equipe. Oportunizando que um número maior de estudantes participasse, formamos 6 equipes e três espaços de jogos da velha. Cada equipe ficou com, aproximadamente, 4 jogadores, o que permitia que praticamente todos participassem em cada queda ou, na pior das hipóteses, em duas quedas.

A condução da bola, com a pressão de tempo/adversário, foi motivante para todos, inclusive para aqueles que já possuíam uma boa habilidade no futsal. O estudante nº 16 relatou que não estava bem para participar da prática e se colocou à disposição para ajudar, contribuindo na organização dos materiais e filas.

Todas as equipes tiveram autonomia para iniciar, finalizar e recomeçar o jogo, não sendo necessário o meu comando. Ocorreram menos quebras às regras, em comparação com as aulas anteriores.

Não foi possível realizar a variação do jogo, conduzindo a bola com as mãos (quicando), pois havia poucas bolas boas que quicavam. Ao final da atividade, nos reunimos em volta do círculo para fazer um breve comentário do jogo e explicar a próxima atividade. Então, a aluna nº 6 fez questão de pontuar: "O jogo foi muito legal, mas muito difícil. Nossa, foi muito difícil escolher o lugar de colocar a bola, os meninos gritando o lugar para colocar!".

A segunda parte da aula foi uma atividade coordenativa chamada “tocando com o balão”, que consiste em um jogo em duplas, de trocas de passe com pé, enquanto controla o balão no alto com as mãos. A grande maioria participou demonstrando grande envolvimento, motivação e dedicação, superando totalmente as minhas expectativas. Não esperava um número alto de adesões, devido ao fato da atividade ter um caráter mais técnico, o que ia na contramão do interesse de muitos estudantes, que queriam vivenciar apenas o jogo formal do futsal.

A terceira parte da aula foi o jogo dois toques, em que dois jogadores de linha devem trocar passes com o objetivo de fazer o gol e o goleiro deve impedir, sendo que, a cada insucesso ofensivo, o atacante troca a função com o goleiro.

Alguns estudantes tiveram um pouco de dificuldade na realização da tarefa, devido à falta de vivência no futsal, porém todos os trios envolveram-se no jogo e muitos relataram que gostaram de experimentar as funções de goleiro e jogador de linha. O aluno nº 9 fez o comentário sobre o jogo: “Eu já jogo na rua lá de casa, mas aqui foi diferente... nem precisou do goleiro agarrar pra ir pra linha e mesmo assim eu fui só na linha, só colocava a bola no cantinho”.

9ª Aula

A aula ocorreu num dia muito conturbado, a escola estava fazendo diversos ensaios para a festa junina e isso influenciou o comportamento dos estudantes, que ficaram muito dispersos e inquietos. Muito tempo foi perdido nas explicações e tivemos um tempo efetivo de atividade reduzido. Mesmo com todos esses pontos negativos, foi possível perceber que o envolvimento da turma com as atividades tem aumentado significativamente, até mesmo aqueles que demonstravam um pouco de timidez e/ou receios em realizar as tarefas participaram de forma ativa e com bom nível de envolvimento.

A primeira atividade foi o jogo “quatro gols”, em que a equipe marca ponto se fizer uma tabela entre os cones que formam o “gol”. Para que todos pudessem participar ao mesmo tempo, formamos 6 equipes. Foi possível observar que a maioria ainda

se encontra na fase anárquica do jogo, centrando as ações na bola. Assim, em raros momentos, tentaram variar a meta para a marcação do ponto.

Todos os estudantes envolveram-se na atividade, oferecendo-se para receber o passe e disputando a posse da bola. Apesar de boa parte do grupo não conseguir realizar as ações táticas esperadas, a atividade foi exitosa. Aqueles com dificuldades em jogar o futsal não se eximiram em tentar, é possível afirmar que, até o momento, foi uma das melhores atividades, pois todos foram incluídos no processo de aprendizagem.

Na sequência, vivenciaram o jogo rouba bola, cujas regras assemelham-se ao pega bandeira, mas, ao invés da bandeira, as equipes têm como objetivo pegar as bolas no campo do adversário e trazer para o próprio campo. Devido a uma grande quantidade de bolas no jogo, ocorreram diversas ações ofensivas, simultaneamente, e, em contrapartida, poucas ações defensivas foram realizadas. Por isso, os estudantes conseguiram atingir o objetivo do jogo com grande facilidade. Na maior parte do tempo, as equipes não elaboraram, defensivamente, táticas coletivas, em contrapartida as táticas individuais ocorreram com maior frequência.

Para ser descolado, o jogador deveria receber a bola de um colega, o que possibilitou uma ação que exigia um novo foco de atenção no jogo: jogadores que entravam na área do adversário preocupavam-se em descolar o colega e jogadores de defesa preocupavam-se em fazer a marcação do jogador colado, evitando que a bola chegasse.

Muitos quebraram as regras do jogo, principalmente na condução de bola, que deveria ser feita com os pés, mas acabou sendo realizada com as mãos. Acredito que, na empolgação em realizar a atividade e com tantas bolas, não prestaram atenção na explicação das regras do jogo e focaram, na maior parte das vezes, apenas em atingir o objetivo.

Era possível fragmentar o jogo (reduzir espaços e número de jogadores), mas como todos estavam incluídos no processo de aprendizagem, decidi não realizar a variação. A turma já demonstrou, em alguns momentos, que prefere realizar

atividades em que todos participam ao mesmo tempo, no mesmo espaço, sem fragmentações

A última atividade da aula foi coordenativa, chamada passando pelo arco. Trata-se de um jogo em trio, em que um jogador deve rolar o arco e outros dois devem trocar passes, com a bola passando dentro do arco.

De acordo com relatos, alguns estudantes ficaram empolgados com a ideia de realizar a aula com o arco, nunca tinham feito atividade que era necessário manipulá-lo, como o relatou o aluno nº1: “Nunca tive aula com o arco assim, só livre”. Acredito que, por causa desse fato, alguns não realizaram a atividade pedida, em determinados momentos, ficaram rodando o arco na cintura e/ou jogando-o para o alto.

É importante observar que muitos tiveram dificuldades em entender a tarefa, até mesmo aqueles que conseguiram realizá-la de forma correta demoraram a organizar as funções, tinham dúvidas de onde deveriam se posicionar e/ou como deveriam jogar a bola. Mesmo com essa questão, muitos se envolveram na atividade e procuraram realizar a tarefa com êxito.

Outros estudantes estavam com pouco interesse na atividade, tentaram desorganizar a aula, em algumas oportunidades, porém, como a maioria absoluta estava envolvida, acabaram ficando um pouco intimidados e sem apoio de outros para atrapalhar a aula.

10ª Aula

Novamente, tivemos um tempo reduzido de aula, devido à organização da festa junina da escola, mas as atividades ocorreram com boa organização e envolvimento por parte dos estudantes.

A primeira atividade foi pegador por equipe, jogo em que uma equipe é “pegadora” e outra é “fugitiva”, sendo que, depois de um tempo determinado, as funções são invertidas. Para marcar ponto é necessário encostar nos adversários fugitivos,

estando em posse de bola, porém não é permitido andar com a bola na mão. O principal objetivo da atividade é estimular que os estudantes entendam a necessidade das ações sem a posse da bola. Para propiciar mais participações efetivas no jogo, foram formados dois espaços de jogo, com duas equipes se enfrentando em cada espaço.

Alguns tiveram muita dificuldade em entender a dinâmica do jogo, houve pouca movimentação sem a posse de bola, facilitando as ações da equipe “fugitiva”. Aqueles que estavam “fugindo” conseguiram se desmarcar da equipe pegadora, por diversas vezes, fazendo uma boa leitura da ação defensiva. Mesmo com as dificuldades para realizar a tarefa com êxito, um número considerável de jogadores conseguiu trocar passes e marcar ponto.

Para aperfeiçoar a prática, acredito que seria necessário formar mais equipes, com número menor de jogadores, para instigar mais trocas de passes e movimentações, porém o tempo reduzido de aula limitou variações na atividade.

A segunda atividade foi coordenativa, chamada “vire e pegue”, que consiste num jogo em dupla, em que um jogador arremessa a bola na parede e o colega, estando de costas para a parede, tem que virar e dominar a bola.

Inicialmente, achei que não haveria uma grande adesão à atividade, porém a maioria participou com grande envolvimento e estiveram motivados na execução correta, tanto na ação de arremesso, como na velocidade de reação. Algumas duplas adotaram a estratégia de variar as formas de jogar a bola, quicando no chão ou direto na parede, ampliando o grau de dificuldade da tarefa.

A terceira atividade do dia foi “passar pro outro lado”. Trata-se de um jogo em que duas duplas ficam uma em cada extremidade da quadra de jogo, tentando trocar passes e uma dupla fica no espaço central, evitando que isso aconteça. A dupla que errar o passe, ocupa a função central da quadra. Não houve dificuldades no entendimento da atividade, todas as equipes conseguiram realizar a tarefa, dentro do que foi solicitado.

Coloquei como regra a obrigatoriedade de troca de passes entre colegas de dupla, antes de passar a bola para a extremidade, mas foi possível observar que as trocas de passes ocorreram em muitos momentos não por obrigatoriedade da regra, mas com o objetivo de buscar o espaço vazio. As duplas que ocuparam o espaço central de quadra procuraram fechar os espaços e antecipar as ações das duplas adversárias.

11ª Aula

Tivemos uma boa participação da turma nas atividades, com bom envolvimento e participação efetiva no jogo. Devido à gincana da festa junina, foi necessário interromper a aula na metade, para que os estudantes pudessem ir para o recreio e, ao retornar, participassem do restante da aula. Apesar dessa “divisão”, não tivemos problemas em relação à organização da turma.

A primeira atividade desenvolvida foi queimada cone, um jogo com o mesmo formato da queimada tradicional, porém, ao invés de acertar a bola, é necessário derrubar o cone do adversário. Houve boa participação, com envolvimento e dedicação, tivemos poucas quebras à regra. Uma boa vantagem dessa atividade em relação ao jogo tradicional da queimada é que os jogadores não fogem da bola, pois precisam proteger o cone, sendo desenvolvidos tanto ações de defesa do goleiro como arremessos ofensivos.

Alguns estudantes tentaram derrubar os cones como se fosse boliche, rolando a bola sobre o solo, o que, além de se mostrar uma técnica ineficaz, descaracterizou o objetivo da atividade. Até os estudantes se conscientizarem sobre a importância da utilização da técnica, seria importante estabelecer uma regra de arremesso, colocar uma linha ou uma rede e estabelecer que todos os arremessos deveriam acontecer apenas acima dela.

Os estudantes ficaram preocupados, na maior parte do tempo, em defender os cones, não utilizando estratégias ofensivas, como troca de passes para tentar derrubar os cones dos adversários ou trocar passes com jogadores do cruzado.

Um jogador recusou-se a ir para o cruza, após ter o cone derrubado. Expliquei a necessidade de seguir as regras do jogo, mas, mesmo assim, ele ficou reticente e preferiu jogar de forma passiva e, em seguida, abdicou de jogar, sentando-se na quadra. Pelo fato de haver outros espaços de jogo que necessitavam da minha orientação, não fiz nenhuma intervenção com esse estudante.

A segunda atividade do dia foi campo minado, em que uma dupla precisa atravessar a quadra de voleibol trocando passes, enquanto as demais duplas estão posicionadas nas laterais da quadra, tentando acertar a dupla que atravessa.

A turma tem enormes dificuldades em realizar tarefas com grandes grupos e com regras mais complexas. Tivemos uma determinada desorganização na atividade, muitos não respeitaram a ordem de saída para atravessar a quadra e outros não se preocuparam com o objetivo de acertar a dupla que estava atravessando. Apesar dessas dificuldades, a atividade teve o aspecto positivo de possibilitar a execução de diversos chutes, como também otimizar a capacidade de percepção.

A terceira atividade foi "1x1", que consiste em driblar o colega e ultrapassar a bola na linha lateral da quadra de futsal. Apesar de todas as duplas realizarem a atividade simultaneamente, não houve muitos conflitos e a organização da atividade permitiu que todas as duplas jogassem e conseguissem atingir o objetivo do jogo. Mesmo sendo uma atividade simples, foi extremamente motivante, tanto os jogadores mais habilidosos como os menos habilidosos sentiram-se entusiasmados em participar.

As duplas foram formadas por afinidade, o que propiciou um determinado equilíbrio, visto que até mesmo aqueles que eram muito habilidosos preocupavam-se em se adaptar à tarefa, para que o colega menos habilidoso pudesse tentar o drible.

12ª Aula

Novamente, tivemos um tempo reduzido de aula, devido à gincana da festa junina. Os estudantes demoraram um pouco para chegar à quadra, estavam dispersos com muitas conversas e brincadeiras.

A primeira atividade foi o “Some 3”, que consiste num jogo em que a equipe tem como objetivo colocar a maioria das bolas em um conjunto de 3 arcos. Este jogo tem formato similar a um jogo de estafeta. Pela complexidade das regras e pelo motivo de os estudantes estarem dispersos, decidi que o jogo fosse realizado em apenas um espaço, conseqüentemente, formamos apenas duas equipes, o que, de fato, não é positivo, pois os estudantes participam menos vezes e ficam esperando muito tempo na fila. Mesmo com essas questões, foi possível observar que eles exercitaram a tomada de decisão, com a pressão de tempo e também do adversário.

Inicialmente, a ideia era que realizassem a condução da bola com os pés até os arcos, mas, devido ao curto tempo, e seguindo a lógica de iniciar com a atividade de forma mais simples possível, eles conduziram a bola dominada com as mãos, sendo que o único objetivo alcançado na atividade foi a tomada de decisão.

Apesar de estarem dispersos, não houve problemas em relação ao envolvimento da turma na atividade, muitos relataram que gostaram e se mostraram extremamente motivados. O aluno nº 14 fez uma excelente observação: “Parece com o jogo da velha, mas é melhor, tem mais lugar pra marcar ponto! Vencemos por um ponto... depois quero repeti essa atividade professor!”.

Devido à limitação de materiais, não tínhamos bolas claras para uma equipe e escuras para outra. Com isso, uma equipe colocava a bola e o colete e a outra apenas a bola, invertendo a organização na próxima disputa.

A segunda atividade foi “joga pra cima e dá o passe”, que consiste num jogo em duplas, em que há trocas de passes com as mãos e com os pés, simultaneamente. Como relatado em outras aulas, os alunos não foram resistentes com essa atividade coordenativa, a maior parte da turma tentou realizar a atividade com foco na execução correta, conseguindo adaptar a distância entre os colegas e a velocidade da bola, de acordo com o nível de dificuldade.

Algumas duplas perderam o foco na atividade, em alguns momentos, ficaram controlando a bola no alto, com os pés, e/ou apenas chutando a bola. Para outras

duplas, a atividade teve um alto grau de complexidade, de modo que tiveram extremas dificuldades para entender a dinâmica da tarefa.

Através dessa atividade, foi possível perceber o quanto é importante oportunizar momentos em que os estudantes têm a possibilidade de manipular a bola e explorar as possibilidades de contato de forma livre, pois como muitos relataram, não brincam de bola em casa, seja por falta de espaço em casa e/ou seja pela falta de espaços de lazer na comunidade.

13ª Aula

Como relatado anteriormente, a equipe pedagógica da escola diminuiu o tempo de todas as aulas para 45 minutos, de forma que os dois últimos horários pudessem ser disponibilizados para ensaios da festa junina. No entanto, as minhas aulas, que são nos primeiros horários (1º e 2º), também foram prejudicadas. Isso porque, em toda primeira aula do dia, os estudantes passavam nas salas recolhendo prendas para a gincana da escola. A turma chegou na quadra com um nível extremo de dispersão, conversando excessivamente e com brincadeiras constantes.

Ao separar os grupos de forma aleatória, verifiquei que muitos não gostaram da divisão, mas, devido ao tempo reduzido de aula, não era possível problematizar a questão da formação de equipes. No momento da explicação da atividade, continuaram com brincadeiras, conversas e, num determinado momento, alguns estudantes se retiraram da aula e sentaram-se na arquibancada.

Percebi que aquele dia não seria produtivo para a realização da atividade, de modo que decidi interromper a aula e tive uma conversa para esclarecer os estudantes sobre a pesquisa. Deixei claro que, com aquele comportamento, não seria possível desenvolver as atividades planejadas e entendia que a euforia de grande parte da turma era por causa da gincana. Decidi por encerrar a aula e foram para a sala mais cedo. Não considere essa aula como dada, sendo que a próxima será contabilizada como a 13ª.

Devido à experiência negativa na última aula, deixei que organizassem equipes de acordo com a afinidade. Muitos estudantes ainda são extremamente reticentes em realizar pequenos jogos com colegas que não fazem parte de seu ciclo de amizade.

A primeira atividade foi o “jogo dos dez passes”. Nele, a equipe tem como objetivo trocar passes, sendo que, a cada dez passes consecutivos realizados, marca-se um ponto.

Houve bom envolvimento com a atividade, todos participaram efetivamente, procurando disputar a bola e/ou dando opção para receber o passe em alguns momentos. Nessa atividade, foi possível perceber que a fase anárquica de jogo ainda é muito presente, mesmo que alguns estudantes se posicionem melhor para receber a bola. Em determinados momentos, as ações ainda são de concentração em torno da bola e poucas ações táticas sem bola são efetivadas.

Acredito que o fato do jogo ter sido jogado com menos jogadores contribuiu para que estudantes com menos habilidades pudessem participar mais vezes. Além disso, a própria regra do jogo obrigou os mais habilidosos a passarem a bola para os menos habilidosos, afinal marcava-se ponto dando passe para os colegas. Com o intuito de propiciar que mais estudantes participassem do jogo, fiz a orientação de não trocar passe com o jogador que deu o último passe.

Na sequência, realizamos o cone maluco, um jogo similar ao baseball, em que o primeiro jogador da fila de uma equipe arremessa a bola para algum local da quadra e, a partir desse momento, toda a equipe está autorizada a fazer o percurso entre os cones, em deslocamento lateral, sendo um por vez. A cada jogador que realizar percurso a equipe marca um ponto. Logo, a equipe adversária tem como objetivo pegar a bola e trocar passes, até chegar à mão do jogador que será o receptor, não sendo permitido andar com a bola e/ou conduzir.

Essa atividade foi de grande complexidade para a turma, tanto na organização, quanto na coordenação de ações e cumprimento de regras. Vários objetivos estavam presentes nessa atividade: coordenativos, técnicos e táticos. Disponibilizei

dois espaços de jogos na quadra, conseqüentemente, formamos quatro equipes. Foi muito difícil organizar os estudantes.

No primeiro momento, deixei que duas equipes demonstrassem o jogo, enquanto as demais prestaram atenção. Mesmo assim, surgiram muitas dúvidas e aqueles que estavam ansiosos em realizar a atividade atrapalharam com conversas, tirando a atenção dos demais.

Muitos estudantes quebraram as regras em muitos momentos, mais pela ânsia de realizar a ação correta do que com o objetivo de atrapalhar o jogo. Na maior parte das vezes, em duas equipes, os jogadores que buscavam a bola arremessada eram os mesmos, não houve revezamento nessa função e os demais ficavam perto do receptor para receber o passe. As outras duas equipes mostraram-se mais organizadas, com revezamento nas funções do jogo. Não se preocuparam em contar os pontos, focaram em realizar as tarefas, tanto no arremesso como na troca de passes e na passagem entre os cones.

Mesmo com esses problemas, avalio que a atividade foi exitosa, pela complexidade. Os estudantes tiveram postura ativa em todos os momentos. Em parte, os objetivos foram alcançados, todos participaram e estiveram incluídos no jogo, exercendo alguma função. É possível acrescentar mais elementos no jogo, ampliando o grau de dificuldades no percurso dos cones, com atividades coordenativas com bola.

A terceira atividade foi “2x1 + goleiro”, que consiste num jogo reduzido de dois atacantes contra um defensor e goleiro, sendo jogada com os pés. Seguindo a mesma ideia de formarem as equipes por afinidade, alguns grupos tiveram formatação diferente da proposta, com apenas um atacante contra um defensor e goleiro ou dois atacantes contra dois defensores e goleiro. O ideal seria seguir a formatação planejada, mas avaliei que as adaptações refletiriam uma participação mais efetiva, menos desgaste na formatação de equipes e mais tempo para a prática.

Todos os estudantes participaram efetivamente do jogo. A cada sucesso nas ações defensivas, invertiam as funções. Mesmo com diversos espaços de jogo na quadra,

eles conseguiram jogar com boa organização, sem atrapalhar o jogo dos demais grupos.

Foi interessante ver estudantes que diziam não jogar futsal estarem envolvidos, realizando dribles, interceptações, desarmes e tabelas, de forma espontânea e com prazer de jogar. Os mais habilidosos também gostaram da atividade e realizaram com muita seriedade tarefas que eram simples, devido à vivência no futsal fora da escola. Não consegui visualizar pontos negativos consideráveis nessa atividade. Acredito que todos tiveram ganho no processo de aprendizagem.

14º Aula

Novamente, tivemos um tempo reduzido de aula, devido à organização da festa junina. A aula foi remanejada para o último horário e isso ocasionou uma maior desatenção da turma, na maior parte da aula, pois já estavam cansados. A turma evoluiu consideravelmente, tendo em vista o nível de organização nas últimas aulas, porém a redução do tempo de aula interfere no comportamento dos estudantes. Muitos ficam inquietos e desatentos, em boa parte do tempo, principalmente no início, que é o momento fundamental para esclarecimentos sobre as atividades.

Iniciamos a aula com a atividade “os goleiros”, um jogo onde o campo de jogo é dividido em três zonas. Estas serão ocupadas, na mesma quantidade, por jogadores. Os jogadores dos setores extremos devem procurar passar a bola para o outro lado, sem que os goleiros do meio consigam pegá-la. Os chutes só podem ser realizados até a altura do joelho. Após um tempo estabelecido, o grupo que está na extremidade vai para o meio, exercendo a função de goleiro.

Tivemos um bom envolvimento na realização da tarefa, foi possível vivenciarem as funções do jogo de forma significativa. Devido à pequena quantidade de materiais, alguns jogadores dos grupos da extremidade ficaram, em determinados momentos, sem chutar a bola.

Todos os grupos que exerceram a função de goleiros tiveram maior participação efetiva no jogo, pois os chutes vinham dos dois lados. Ocorreram poucos problemas

em relação ao descumprimento das regras, alguns estudantes ficaram eufóricos com a possibilidade de chutar a bola por diversas vezes e, em alguns momentos, acabaram perdendo o foco na tarefa.

A maior parte da turma conseguiu atingir os objetivos propostos na atividade. Foi muito interessante ver estudantes com pouca afinidade com o futsal vivenciarem a função de goleiro, com boa motivação e empenhados na realização da tarefa.

A segunda atividade da aula foi o “circuito domínio de bola”. Neste circuito, em cada espaço, a dupla deveria executar uma tarefa com bola. A ideia era fazer o circuito, mas, devido à desatenção de diversos estudantes, a explicação ficou prejudicada. Muitos não conseguiram entender a dinâmica. Com isso, foi necessário adaptar, de acordo com o comportamento da turma. Excluí a possibilidade de realizar a atividade em circuito, apenas pedi que formassem duplas e variassem a forma de trocar passes: com os pés, com as mãos e rebatendo a bola com as mãos.

Foi possível perceber todos os estudantes envolvendo-se na tarefa e muitos adaptando o passe, observando a distância do colega, de acordo com o nível de habilidade. Um bom exemplo de adaptação foi um trio que realizou a atividade troca de passes com duas bolas, sem a minha orientação.

Como relatado em aulas anteriores, fiquei muito surpreso com o envolvimento em atividades coordenativas, independente do nível de habilidade, todos foram comprometidos. Não foi preciso fazer grandes intervenções na atividade, os jogadores conseguiram manter boa organização, mesmo a tarefa sendo realizada de forma mais aberta, sem a formatação em circuito.

Ao ver a tarefa descontextualizada, pode parecer que a atividade não teve organização, porém foi muito claro que todos os estudantes estavam procurando evoluir no aspecto coordenativo, com grande grau de comprometimento na execução da tarefa.

A terceira atividade foi “rouba rabo com bola”, um jogo em que os pegadores deverão tentar roubar o rabo dos alunos sem a posse de bola. Ao serem

perseguidos, os alunos deverão se oferecer para receber o passe dos alunos que estão posicionados dentro do arco. Em posse de bola, o aluno não poderá ter seu rabo roubado. A atividade não ocorreu como planejado, a turma estava muito dispersa para realizar atividades com grau de complexidade maior. Desde o início da aula, foi possível perceber essa situação.

ANEXOS

ANEXO A

Unidade didática

1ª Aula

JDICT: Queimada com 3 elementos.

Capacidade tática: Acertar o alvo, jogo coletivo.

Descrição: Divide-se o espaço de jogo em duas meias quadras. Reserve-se, ainda, um espaço nos fundos para os alunos que forem queimados. Os times são formados, ocupando cada equipe uma das metades da quadra. Os elementos de jogo são: uma bola (utilizada para queimar o adversário); duas outras bolas diferenciadas, uma para cada equipe, indicando que o possuidor das mesmas não pode ser queimado e um arco em cada meia quadra, que também impede que o aluno que estiver posicionado em seu interior seja queimado, de modo que quem arremessar a bola no mesmo seja considerado queimado.

Quando restar apenas dois alunos em uma das equipes, as bolas e os arcos não poderão ser utilizados como 'piques'. Do fundo da quadra, o aluno 'queimado' pode continuar tentando queimar a equipe adversária. A partida termina quando todos os alunos de uma equipe forem queimados.

JDICT: Polícia e ladrão com bola.

Capacidade tática: Superar o adversário.

Descrição: organiza-se a turma em dois grupos (polícia e ladrão). A prisão será o círculo central da quadra. Os ladrões, quando em posse de bola, não poderão ser pegos. A equipe em ataque procura passar a bola entre si, de forma a que a defesa não pegue o colega sem a bola. O jogador do trio que foi pego vai para a cadeia. Para salvar o ladrão da cadeia, o jogador deverá passar a bola para o mesmo no

círculo central e receber o passe novamente. O professor deverá colocar uma bola para cada três ladrões. Os alunos não poderão quicar a bola, apenas passar.

2ª Aula

JDICT: Pegador sem bola.

Capacidade tática: Jogo coletivo.

Descrição: a atividade será realizada em um espaço delimitado, no qual um aluno será escolhido para ser o pegador, enquanto os outros deverão se esquivar do mesmo. Haverá uma ou mais bolas com os participantes, de forma que os alunos deverão trocar passes e quem estiver com a posse da mesma não poderá ser pego. O aluno que for tocado pelo pegador, ou que permanecer em posse de bola por mais de 3 segundos, será “colado” e deverá ficar dentro do círculo central, esperando um passe para ser “descolado”.

Variações:

- aumentar número de pegadores,
- aumentar o tempo com a bola na mão,
- quem estiver com a bola não poderá andar,
- bolas para descolar o colega (ao invés de inverter o pegador).

JDICT: Queimada com elementos.

Capacidade tática: Acertar o alvo, jogo coletivo.

Descrição: Divide-se o espaço de jogo em duas meias quadras. Reserve-se, ainda, um espaço nos fundos para os alunos que forem queimados. Os times são formados, ocupando cada equipe uma das metades da quadra. Os elementos de jogo são: uma bola (utilizada para queimar o adversário); duas outras bolas diferenciadas, uma para cada equipe, indicando que o possuidor das mesmas não pode ser queimado e um arco em cada meia quadra, que também impede que o aluno que estiver posicionado em seu interior seja queimado, sendo que quem arremessar a bola no mesmo seja considerado queimado.

Quando restar apenas dois alunos em uma das equipes, as bolas e os arcos não poderão ser utilizados como 'piques'. Do fundo da quadra, o aluno 'queimado' pode continuar tentando queimar a equipe adversária. A partida termina quando todos os alunos de uma equipe forem queimados.

Variações: - Cada equipe terá jogadores com coletes que não poderão ser queimados (salvadores).

- Aumento do número de bolas (5 a 9 bolas).

3ª Aula

JDICT: Queimada com elementos.

Capacidade tática: Acertar o alvo, jogo coletivo.

Descrição: Divide-se o espaço de jogo em duas meias quadras. Reserve-se, ainda, um espaço nos fundos para os alunos que forem queimados. Os times são formados, ocupando cada equipe uma das metades da quadra. Os elementos de jogo são: uma bola (utilizada para queimar o adversário); duas outras bolas diferenciadas, uma para cada equipe, indicando que o possuidor das mesmas não pode ser queimado e um arco em cada meia quadra, que também impede que o aluno que estiver posicionado em seu interior seja queimado, de modo que quem arremessar a bola no mesmo seja considerado queimado.

Quando restar apenas dois alunos em uma das equipes, as bolas e os arcos não poderão ser utilizados como 'piques'. Do fundo da quadra, o aluno 'queimado' pode continuar tentando queimar a equipe adversária. A partida termina quando todos os alunos de uma equipe forem queimados.

Variações: - Aumento do número de bolas (5 a 9 bolas).

- Os jogadores queimados irão para a quadra do adversário, sendo válido queimar os adversários desde que não se desloquem em posse de bola.

- Cada equipe terá jogadores com coletes que não poderão ser queimados (salvadores).

4ª e 5ª Aulas

JDICT: Pega bandeira.

Capacidade tática: Criar superioridade numérica, superar o adversário, jogo coletivo, transportar a bola.

Descrição: Os participantes são divididos em dois times. O espaço é dividido dois campos de tamanhos iguais. Cada time deve colocar a bandeira dentro da área do gol do próprio campo. O objetivo do jogo é atravessar o campo adversário e capturar a bandeira sem ser pego. Quem for pego, deve ficar congelado (parado) no território oposto.

O participante poderá ser libertado por alguém de sua equipe que conseguir tocá-lo, sem ser pego pelo adversário. Vence a equipe que conseguir capturar a bandeira da equipe adversária primeiro.

Variações:

- Utilizar a bola no lugar da bandeira.
- Atravessar o campo adversário quicando a bola.
- Atravessar o campo do adversário conduzindo a bola com os pés.
- Aumentar o número de bolas.
- Ao invés do toque, é necessário tirar uma fita da cintura do adversário, para congelá-lo.

Obs: Ao conduzir ou quicar a bola, o jogador que perder a posse ficará “congelado”. É permitido passar a bola para os colegas de equipe, desde que estejam no campo do adversário.

6ª Aula

JDICT: Gol a gol.

Capacidade tática: Acertar o alvo.

Descrição: Os participantes serão divididos em duas equipes, ficando cada uma na meia quadra defensiva. Os participantes deverão chutar a bola na meta adversária, não podendo cruzar a linha central. Vence a equipe que marcar mais gols. É importante utilizar uma grande quantidade de bolas, com tamanhos e pesos diferentes, oportunizando que todos vivenciem o chute. Não há limite no número de goleiros.

Variações:

- Permitir o chute em determinadas áreas no campo do adversário
- Diferenciar a pontuação de acordo com a característica da bola.
- Dividir a quadra em 2 campos de jogo, realizando o jogo na largura da quadra.
- Limitar o número de goleiros.
- Colocar arcos pendurados na trave, tendo uma pontuação diferente.

7ª Aula

JDICT: Jogo da velha.

Capacidade tática: Transportar a bola.

Descrição: Nove arcos serão colocados no centro da quadra, representando os espaços de marcação do jogo da velha. A atividade acontecerá em formato de estafeta, com cada equipe iniciando o jogo ao lado da trave. O primeiro jogador de cada equipe deverá conduzir a bola até o jogo da velha, colocá-la dentro do arco e retornar a fila, tocando na mão do próximo jogador e autorizando que ele saia. A equipe que colocar primeiro 3 bolas em sequência (horizontal, vertical ou diagonal) vence.

Variações:

- Condução quicando a bola
- Condução com os pés

JDICT: Derruba cone coletivo.

Capacidade tática: Transportar a bola, acertar o alvo, superar o adversário.

Descrição: Em um espaço demarcado pelo professor, os alunos deverão posicionar um cone em qualquer local de sua preferência. O professor jogará a bola para o alto para iniciar o jogo. Os alunos deverão dominar a bola e utilizarão desta para derrubar o cone dos adversários, ao mesmo tempo em que deverão proteger seu cone. O aluno cujo cone for derrubado ajudará um colega a defender o cone. O vencedor será o aluno que permanecer até o final, sem ter o cone derrubado.

Variações: - Realizar o jogo em constelações menores.
- Pé e mão.
- Limitar o número de “ajudantes” para aqueles que ainda estiverem com o cone.

Estrutura funcional: Golzinho.

Capacidade tática: Acertar o alvo, superar o adversário, criar superioridade numérica.

Descrição: Em um espaço reduzido, serão feitas duas metas com tamanho reduzido. Os alunos terão como objetivo proteger a própria meta e fazer gol na meta adversária, sendo as regras de condução de bola as mesmas do futsal. Jogarão 2x2, podendo assumir a função de goleiro e/ou jogador de linha.

8ª Aula

JDICT: Jogo da Velha com bola.

Capacidade tática: Transportar a bola.

Descrição: Nove arcos serão colocados no centro da quadra, representando os espaços de marcação do jogo da velha. A atividade acontecerá em formato de estafeta, com cada equipe iniciando o jogo ao lado da trave.

O primeiro jogador de cada equipe deverá conduzir a bola até o jogo da velha, colocá-la dentro do arco e retornar a fila, tocando na mão do próximo jogador e

autorizando que ele saia. A equipe que colocar primeiro 3 bolas em sequência (horizontal, vertical ou diagonal) vence.

Variações: - Condução quicando a bola.
- Condução com os pés.

Coordenativa: Tocando com o balão.

Descrição: Os alunos deverão se dispor em duplas, estando um de frente para o outro. Cada dupla deverá ter a posse de uma bola e um balão. O aluno que estiver com o balão, deverá lançá-lo para cima e não deverá deixá-lo cair no chão. Quando o balão for lançado para cima, a dupla deve iniciar a troca de passes com o pé. Todas as vezes que um aluno da dupla tocar no balão, estes deverão cessar a troca de passes com o pé e iniciar a troca de passes com as mãos ou o inverso.

Estrutura funcional: Jogo do um toque.

Capacidade tática: Acertar o alvo.

Descrição: Uma dupla de alunos se posicionará fora da área do goleiro e trocará passes, podendo realizar apenas um toque na bola. Os alunos deverão trocar passes e chutarão a bola para o gol, assim que estiverem dentro da área do goleiro, na tentativa de superar o goleiro e realizarem o gol.

A finalização poderá acontecer a qualquer momento, desde que o aluno que irá finalizar esteja dentro da área do goleiro. Se o goleiro defender, quem chutou a bola será o goleiro e o aluno que era o goleiro passa a ser atacante.

9ª Aula

JDICT: Quatro gols.

Capacidade tática: Jogo coletivo, reconhecer os espaços, criar superioridade numérica.

Descrição: Em um campo de jogo são colocados quatro gols (por exemplo, com cones ou postes) e cada equipe em posse de bola deve procurar passá-la por entre os gols. Assim, cada lado dos gols deve ter um jogador (um jogador e um receptor); cada vez que a equipe consegue passar a bola sem que o adversário a pegue, ganha um ponto.

Observações/Dicas: - Quanto maior o campo, menor os gols e vice-versa;
 - Finta de corrida deve ser enfatizada, para poder sair da marcação;
 - Passes entre os postes, somente até a altura dos cones;
 - Prestar atenção ao jogo para evitar contato visual.

Variações: - Quando a bola é jogada entre todos os componentes da equipe, pode-se partir para fazer gol ou pode se dar dois pontos (Pé – complexidade II);
 - Passes no jogo somente com as mãos (Mão – complexidade I).

JDICT: Jogo do rouba-bola.

Capacidade tática: Transportar a bola, superar o adversário.

Descrição: a turma deverá ser organizada em duas equipes. Cada equipe deverá delimitar um local para que as bolas fiquem dispostas. O objetivo será o de transportar todas as bolas que estão dentro da quadra adversária para dentro da sua própria área. Para defender, os alunos deverão roubar a bola dos pés do adversário e devolvê-las para sua área de origem. Vencerá a equipe que primeiro transportar todas as bolas.

Variações: - Conduzir a bola quicando.

Coordenativo : Passe do arco.

Capacidade tática: Acertar o alvo.

Objetivo: trabalhar a precisão do passe.

Descrição: os alunos deverão formar grupos de três componentes, sendo que cada trio deverá estar de posse de uma bola e de um arco, distribuídos conforme o trio definir. O aluno que estiver com o arco deverá rolá-lo ao chão. Os outros dois alunos deverão realizar o passe, tendo como objetivo passar a bola por dentro do arco. A cada três tentativas, os alunos deverão trocar de função.

10ª Aula

JDICT: Pegador por equipe.

Capacidade tática: Jogo coletivo, criar superioridade numérica.

Descrição: Duas equipes serão formadas, sendo uma a equipe pegador e outra a fugitiva. A equipe pegadora terá a posse de bola durante um tempo determinado e deverá “pegar” os jogadores do time adversário, sendo que o jogador pegador só poderá pegar o adversário estando em posse de bola, não podendo conduzir a bola quicando e nem mesmo andando.

Toda vez que um jogador da equipe pegadora pegar um adversário, marcará um ponto, sendo que o jogador “pego” não fica “colado”, podendo se movimentar na quadra de jogo. Ao final do tempo, invertem-se as funções.

Coordenativa: Vire e pegue.

Descrição: O lançador se coloca de frente para o jogador, com uma ou várias bolas de diferentes tamanhos na sua mão. O jogador deverá estar de costas, a quatro metros de uma parede e de frente ao lançador. Atrás do jogador poderá ser colocado um espaguete com algum referencial de espaço. O lançador lança contra a parede e o jogador deverá girar, ultrapassar o objeto ou a marcação no chão e pegar a bola que volta da parede.

JDICT: Passar a bola para o outro lado.

Capacidade tática: Reconhecer espaços, transportar a bola.

Descrição: Nos espaços determinados, haverá três duplas formadas. O objetivo das duplas nas extremidades é passar a bola para a dupla da outra extremidade. A dupla que estiver no espaço central deverá evitar que o objetivo seja cumprido, fechando os espaços, assim quem está no meio faz o papel de defensor e deve procurar interceptar os passes.

As funções podem ser trocadas observando o tempo e, também, cada vez que a defesa interceptar a bola. O ataque não pode passar a bola acima da cabeça dos defensores.

Variações: Pé e mão.

11ª Aula

JDICT : Queimada cone.

Capacidade tática: Acertar o alvo, jogo coletivo, reconhecer espaços.

Descrição: O jogo acontecerá na quadra de voleibol, cada equipe deverá ficar na meia quadra. Cada jogador terá um cone a ser defendido. O objetivo de jogo é derrubar o cone do adversário, arremessando a bola. É permitido defender o cone, utilizando qualquer parte do corpo, porém é proibido deitar-se ou sentar-se para defender o cone. O jogador que tiver seu cone derrubado será considerado “queimado” e deverá ir para a área do “cruza” (que é todo o espaço fora da quadra de voleibol, na quadra adversária), podendo derrubar os cones dos adversários.

A partir do momento que a equipe adversária tiver um jogador no cruza, não será mais permitido que os jogadores saiam da quadra de voleibol para pegar a bola. Vence a equipe que derrubar todos os cones do adversário primeiro.

Variações: - Aumentar o número de bolas.
- Obrigar o passe entre o “cruza” e a equipe.

- Definir bolas que poderão ser arremessadas apenas pelo “cruza”.
- Colocar jogadores sem cone para ajudar a equipe a defender.
- Utilizar o chute ao invés do arremesso.

JDICT: Campo minado.

Capacidade tática: Transportar a bola, acertar o alvo.

Descrição: Delimita-se um espaço retangular e coloca-se um grupo de crianças em duplas, uma com a bola de frente para outra, na outra linha lateral. Estas crianças devem traçar passes entre si, rolando a bola no chão. No outro grupo, cada um dos jogadores deve estar com uma bola, eles tem como objetivo passar driblando no espaço onde rolam as bolas, sem deixar que as bolas roladas os acertem.

Estrutura funcional: Vencendo o adversário 1x1.

Capacidade tática: Superar o adversário.

Descrição: A quadra será dividida em setores. Em cada setor, jogam 2 alunos (1x1). O objetivo da atividade é conseguir ultrapassar a linha marcada/desenhada no fim de cada setor. Quando isto acontece, marca-se um ponto no fundo da quadra.

12ª Aula

JDICT: Some 3.

Capacidade tática: Transportar a bola, reconhecer espaços.

Descrição: Duas equipes, cada uma com um grande número de bolas de características diferentes da outra equipe, por exemplo, uma equipe com bolas de handebol e a outra, com bolas de borracha. Vários conjuntos de 3 bambolês espalhados pela quadra. Ao sinal, o jogo começa, na forma de jogo de estafeta, o 1º aluno (de cada equipe em colunas) vai até um arco, coloca uma bola e retorna,

dando saída para o próximo. A equipe procura somar três bolas nos conjuntos de bambolês.

Ganha a equipe que conseguir somar o maior número de três bolas dentro dos conjuntos de bambolês ou a equipe que tenha mais bolas. Para evitar o ponto da outra equipe, uma equipe pode colocar suas bolas nos conjuntos de bambolês onde está sendo feito o “some três” dos adversários. Cada vez que um jogador “fecha” um conjunto de 3 bambolês, em vez de retornar, pode deslocar-se livremente para outro conjunto, receber um passe do próximo colega da sua coluna, colocar em um bambolê e voltar. Este ganha tempo, pois nessa rodada não precisa ir e voltar.

Coordenativo: Jogar para cima e dar passe.

Descrição: Os estudantes estarão organizados em duplas, cada um com uma bola. Deverão trocar passes, sendo que uma bola será jogada com a mão e a outra chutada com o pé.

13ª Aula

JDICT: Jogo dos dez passes.

Capacidade tática: Jogo Coletivo, criar superioridade numérica, reconhecer espaços.

Descrição: São formadas duas equipes, com número igual de jogadores. O objetivo do jogo é trocar 10 passes entre os membros da equipe, sem que a equipe adversária toque, intercepte ou roube a bola.

Coordenativo (pressão de tempo): Cone maluco.

Capacidade tática: Jogo coletivo.

Descrição: Organizar duas equipes com quatro participantes cada uma. Um aluno de cada equipe ficará dentro dos arcos, atrás dele, os colegas formarão filas, sendo uma fila para cada equipe e cones posicionados de forma perpendicular à fila de

cada equipe. O aluno da equipe A que está com a bola dentro do arco, deverá jogá-la o mais longe possível, para que o adversário B, que se encontra no outro arco, corra e pegue-a. Enquanto isso, o aluno que lançou a bola, da equipe A, correrá em torno dos cones, respeitando a ordem numérica. Ao terminar uma volta, ele deverá encostar a mão no cone número 4, marcando, desse modo, um ponto para a equipe.

O próximo da fila deverá repetir o mesmo procedimento e assim, sucessivamente, até que o aluno que recuperar a bola volte ao seu arco. Reinicia-se o jogo com a posse de bola para a equipe que a recuperou. Ganhará a equipe que marcar mais pontos.

Variações: - Ao chegar no último cone, a equipe é autorizada a enviar outro jogador.

- Toda a equipe terá a incumbência de pegar a bola e jogar para o jogador dentro do cone, mas não poderá conduzir a bola quicando ou andando.

Estrutura funcional: 2x1 + goleiro.

Capacidade tática: Acertar o alvo, superar o adversário, jogo coletivo.

Descrição: Cada dupla tentará superar um defensor posicionado no meio da quadra e finalizar ao gol. Quando a dupla finaliza e erra, troca a função com defensor e goleiro.

14ª Aula

JDICT: Os goleiros.

Capacidade tática: Reconhecer espaços, acertar o alvo.

Descrição: O campo de jogo será dividido em três zonas. Estas serão ocupadas pelo mesmo número de jogadores. Os jogadores dos setores extremos devem procurar passar a bola para o outro lado, sem que os goleiros do meio consigam pegá-la. Os

chutes só podem ser até a altura do joelho. Os goleiros que pegam a bola devem colocá-la ao lado da linha lateral.

Coordenativo: Circuito domínio de bola.

Descrição: Os alunos deverão se dispor em duplas, tendo a posse de duas bolas. Os alunos deverão passar por um circuito dividido por cones, em partes distintas. Na primeira parte, os alunos deverão trocar passes com as duas bolas, simultaneamente, e com os pés. Na segunda parte, os alunos deverão trocar passes com as duas bolas, simultaneamente, com as mãos. Na terceira parte, os alunos deverão rebater a bola para cima, sem que a mesma caia no chão, com apenas uma das mãos. Finalmente, na quarta parte, os alunos deverão trocar passes com apenas uma bola, rebatendo-a para cima, sem que a mesma caia no chão. Se algum aluno da dupla perder o controle da bola durante este percurso, a dupla deverá reiniciar o circuito.

JDICT: Rouba-rabo com bola.

Capacidade tática: Jogo coletivo.

Descrição: O professor deverá distribuir quatro arcos pela quadra. Dentro de cada arco, posiciona-se um aluno, que será o coringa e terá a posse da bola. O(s) pegador(es) deverão tentar roubar o rabo dos alunos sem a posse de bola. Ao serem perseguidos, os alunos deverão se oferecer para receber o passe dos alunos que estão posicionados dentro do arco. Em posse de bola, o aluno não poderá ter seu rabo roubado. Os alunos podem, ou não, trocar de lugar com o coringa, dependendo do nível de aprendizagem da turma.

Variações: - Aumento do número de arcos.
- Aumento do número de coringas.

Atividades não realizadas:

7ª Aula

Atividade coordenativa: Jogo do quadrado.

Descrição: grupos de quatro participantes deverão posicionar-se em quadrados e fazer dez passes entre si, com o pé. O passe só é válido se houver um receptor diferente de cada vez. O grupo que realizar primeiro os dez poderá atrapalhar os outros grupos. O jogo terminará quando todos os grupos trocarem os dez passes e obedecerá à seguinte pontuação: dez pontos para o primeiro grupo, nove para o segundo lugar e, assim, sucessivamente.

Variações: mão e pé.

9ª Aula

Estrutura funcional: Ataque contra defesa.

Descrição: O jogo obedecerá à estrutura funcional 3 contra 3, definindo-se uma equipe responsável pelo ataque e a outra pela defesa. A equipe que estiver no ataque tem o objetivo de entrar na área defensiva adversária, trocando passes. Se a equipe que estiver defendendo recuperar a posse de bola, deverá passar pelo centro do campo de jogo para se tornar a equipe de ataque. Cada vez que o ataque entrar na área, ganhará um ponto.

Variações: mão e pé.

10ª Aula

Estrutura funcional: Passe na toca

Descrição: O campo de jogo ou quadra será dividido em vários corredores de, no máximo, 5 m de largura. Nos extremos de cada corredor, será posicionado um arco

e dentro dos corredores acontecerão, simultaneamente, vários jogos na estrutura funcional de 2x2. A dupla no ataque trocará passes e deverá avançar até um dos arcos dispostos nos extremos do corredor. O gol será marcado se um aluno no ataque receber o passe de seu colega dentro do arco (os pés devem estar dentro do arco). Após marcar o gol, a dupla que estava no ataque passa para a defesa e a dupla na defesa passa para o ataque.

Variações: mão e pé.

11ª Aula

Coordenativa: Queima cone.

Descrição: Cinco cones serão colocados em cima do banco sueco. O aluno que definirá a ação estará dentro de um arco e deverá receber a bola do colega, uma vez de cada lado, e acertar os cones a uma distância de 04 metros.

Variações: mão e pé.

12ª Aula

Estrutura funcional: 1 x 1 Jogo dos números.

Descrição: Em um espaço demarcado pelo professor, serão divididas duas equipes, com o mesmo número de jogadores. Cada equipe se posicionará atrás do seu respectivo gol e os integrantes serão numerados. Uma bola será colocada no centro do espaço de jogo. O professor mencionará, em voz alta, um número e aqueles integrantes que possuem a numeração chamada sairão na estrutura funcional em busca da bola, para tentar marcar o gol no adversário. O adversário sem posse de bola deverá tentar evitar o gol.

Variações: mão e pé.

14ª Aula

Estrutura funcional: Jogo dos passes com coringas.

Capacidade tática: Jogo coletivo, criar superioridade numérica.

Descrição: A atividade tem início com dois atacantes, dois defensores e dois coringas, na estrutura funcional 2x2+1. Os atacantes utilizarão o coringa, posicionado livremente pela quadra, como apoio para consignar gols.

Variações: mão e pé.

15ª Aula

JDICT: Jogo dos 03 Coletes.

Capacidade tática: Jogo Coletivo, criar superioridade numérica, reconhecer espaços.

Descrição: São formadas três equipes, com número igual de jogadores. Será realizado um “peruzinho/bobinho”, que não ocorre de forma individual, por exemplo, 2 x 1, mas por equipes. Enquanto duas equipes trocam passes, a outra tenta roubar a bola. A equipe que perder a bola passará a marcar, sendo que a cada vez que é roubada a bola, a equipe que era peru ganha um ponto e a posse da bola e quem perde vai para defesa (de peruzinho).

Variações: mão e pé.

Coordenativo (pressão de complexidade): Passe e gol.

Descrição: os alunos se dividirão em duplas, estando um de frente para o outro. Os alunos terão que colocar a mão no cone à sua direita, depois no que estiver à sua esquerda para, então, efetuarem o passe para o colega, que terá que executar as mesmas tarefas antes de realizar o passe novamente. O passe deverá ser realizado

sem, obrigatoriamente, que haja o domínio prévio da bola (realizado de forma direta).

Estrutura funcional: 2x2 nos quatro cantos.

Capacidade tática: Acertar o alvo, criar superioridade numérica, jogo coletivo, reconhecer espaços.

Descrição: o espaço proposto para a atividade será dividido em quatro partes. Os jogos acontecerão na largura e em profundidade, com o objetivo de marcar gols ou derrubar o alvo. Cada equipe terá dois jogadores, oportunizando o trabalho das estruturas 2x2. Após 5 minutos de jogo, trocam-se as duplas de local, para que todos joguem contra todos.

Variações: mão e pé.

16ª Aula

JDICT: Avançando os setores.

Capacidade tática: Superar o adversário.

Descrição: A quadra será dividida em 4 setores. Cada aluno deverá proteger sua bola, tentando tirar a do adversário. Quando alguém consegue tirar a bola de um adversário, o jogo para e todos os outros que permanecerem com a posse de bola avançam para o próximo setor. Quem perdeu a posse de bola, não fica excluído, retorna ao primeiro setor e espera, realizando “embaixadinhas”, até aparecer mais um jogador, momento no qual passa a jogar 1x1. O jogo termina quando chegar um jogador no setor quatro.

Coordenativo: Condução com cambalhota no colchonete.

Descrição: Os alunos se posicionarão em três filas, que ficarão dispostas atrás de seus respectivos colchonetes. Cada aluno terá que conduzir a bola, rolar a mesma

do lado do colchonete e realizar uma cambalhota em cima do mesmo, continuando a condução da bola assim que ficarem de pé.

Estrutura Funcional: 1x1.

Capacidade tática: Acertar o alvo, superar o adversário.

Descrição: Vários jogadores jogarão 1x1, ao mesmo tempo, buscando finalizar ao gol.

Variações: mão e pé.

17ª Aula

JDICT: Jogo do gol central.

Descrição: Jogam duas equipes de três participantes (3x3). No centro do campo de jogo há uma meta, formada por dois cones. O objetivo das equipes é fazer o gol, passando a bola por entre os cones, em qualquer sentido. Quando a equipe sem a posse de bola recuperar a mesma deverá voltar a um setor marcado, denominado neutro, para poder recomeçar o ataque. No setor neutro não é permitida a roubada de bola.

Variações: Jogar com as mãos, sendo obrigatório o quique da bola antes de atravessar os cones.

Coordenativo: Circuito de condução.

Descrição: Cada aluno estará com uma bola e um arco. A tarefa é conduzir a bola quicando e rodar um arco no braço ao mesmo tempo. O aluno deverá seguir um percurso delimitado.

Estrutura Funcional: 3x3

Capacidade tática: Acertar o alvo, criar superioridade numérica, jogo coletivo, reconhecer espaços, superar o adversário.

Descrição: Um trio (atacante) posiciona-se atrás da linha de fundo de um dos gols, enquanto um trio se posiciona no meio do campo de jogo (defensor). Os atacantes buscam superar os defensores e fazer um gol. Finalizada a ação de ataque, em tempo previamente estipulado, a equipe atacante passa a defender e a equipe defensora passa a atacar.

18ª Aula

JDICT: Bola na faixa.

Capacidade tática: Criar superioridade numérica, jogo coletivo, reconhecer espaços, superar o adversário.

Descrição: Duas equipes procuram ter a posse de bola. Cada equipe deve defender um setor de, aproximadamente, 3 metros de largura, que está localizado no fundo da quadra e fora do campo, onde disputam a posse de bola. O objetivo é fazer com que um companheiro da equipe receba a bola dentro da faixa defendida pela equipe adversária, obtendo, assim, um ponto.

Variações: mão e pé.

Coordenativo: Acerte quicando.

Descrição: Serão dispostos três arcos, um do lado do outro. O aluno A deverá quicar uma bola, permanentemente, com uma das mãos e, ao mesmo tempo, tentará acertar uma bola com a outra mão dentro dos arcos, que estarão dispostos à sua frente. O aluno B, que ficará ao lado dos arcos, deverá quicar uma bola de forma contínua, com uma das mãos, e tentará impedir que a bola que A lançou atinja o arco. Para isso, o aluno usará a mão que está livre. Após acertar a bola dentro dos três arcos, de maneira sequencial, o aluno A deverá acertar a bola do aluno B, por meio do arremesso. O aluno B deverá ficar dentro de um dos três arcos.

JDICT: Gol móvel.

Capacidade tática: Acertar o alvo, transportar a bola, criar superioridade numérica, jogo coletivo, reconhecer espaços, superar o adversário.

Descrição: Duas crianças segurando bambolês acima da cabeça são os gols móveis. Estas devem correr, fugindo dos colegas, que estão com a posse da bola, dificultando a possibilidade deles fazerem o gol.

Variações:

- Mais de dois gols móveis.
- Mais de uma bola.
- Duas equipes e cada uma só pode fazer o gol no bambolê específico.
- Só vale o gol quando um colega recebe a bola que passou dentro do bambolê.

Estrutura funcional: Derruba cone 1x1+1.

Capacidade tática: Acertar o alvo, criar superioridade numérica, superar o adversário.

Descrição: Em um espaço demarcado, serão divididas duas equipes. Essas serão dispostas em fila, atrás do seu respectivo cone. O jogo será na estrutura 1x1 +1 e, próximo aos cones, haverá um coringa para cada equipe, que ajudará o jogador que está em ataque. Todos os jogadores portarão uma bola, exceto o primeiro jogador de uma das filas. Ao sinal do professor, o primeiro da fila, que está portando a bola, sai na tentativa de derrubar o cone do defensor. O jogador em ataque, após a finalização da jogada, terá que voltar rapidamente para defender, pois o aluno posicionado atrás do cone que estava sendo atacado sairá rapidamente para consignar um ponto para sua equipe.

Variações:

- Ser jogado com os pés ou mão.
- Adicionar condicionante de pressão de tempo, exigindo do ataque que finalize em, no máximo, 10 segundos.