

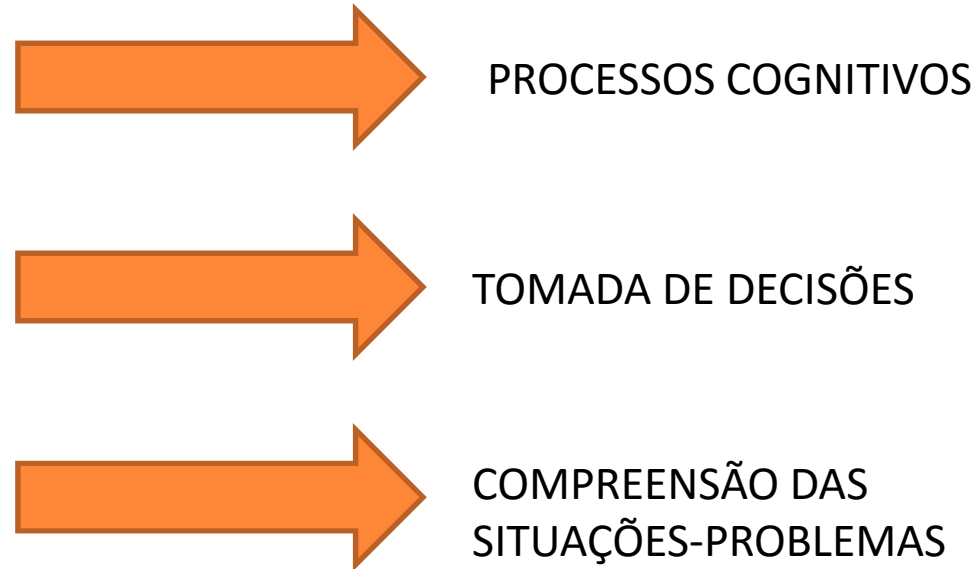
**PEDAGOGIA DO ESPORTE:
O JOGO COMO MEDIADOR DO
ENSINO-APRENDIZAGEM**



- Problema: Ensino das habilidades técnicas prevalece sobre o ensino das habilidades táticas; Execução Técnica é aplicada de forma isolada e descontextualizada
- Consequência: Não proporcionar aos praticantes participação e envolvimento ativo, para além de não os incitar à compreensão do jogo e ao desenvolvimento do raciocínio tático

- Influências das idéias construtivistas, holísticas, complexidade, dentre outras...

- VALORIZAÇÃO



- Crítica: Modelo de Instrução Direta



PROPOSTAS DE NOVOS MODELOS DE ENSINO

TGFU:
Teaching
Game for
Understand

- Centrada no praticante
- Revitalizar a tática na aprendizagem

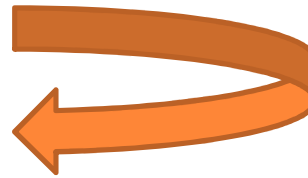
SE: Sport
Education

- Democratização
- Humanização pelo Esporte



TEACHING GAME FOR UNDERSTAND

- Raízes: final década de 60 e 70 (Universidade de Loughborough)
- Ensino das Técnicas



desenvolvimento das habilidades técnicas por problemas colocados pelo jogo



- Saber executar uma habilidade técnica sem compreender a razão da sua escolha não tem sentido; do mesmo modo, compreender o jogo, mas não ter habilidade para colocar em prática a decisão tomada é insuficiente para ser eficaz!



1. Formas de Jogo

2. Conceito de Jogo

3. Pensar Estrategicamente

4. TOMADA DE DECISÃO

O que fazer?
Como fazer?

Seleção de Técnica

6. PERFORMANCE
SITUADA

Desenvolvimento de
habilidade

5. Execução do
movimento



PELO TGFU SURGIRAM OUTRAS PROPOSTAS...

- Game sense (Brooker et al, 2000; Light, 2000)
- Tactical Approach (Griffin, Mitchell, Oslin, 1997)
- Play Practice Approach (Lauder, 2001)
- Tactical Decision Making Approach (Gréhaigne, Wallian, Godbout, 2005)



SPORT EDUCATION (SE)

- Centrado no aluno
- Teoria da aprendizagem social
- Integração com os pares → evitar problemas associados a uma cultura desportiva enviesada (elitismo, iniquidade e trapaça)



- Domina as habilidades de forma a participar no jogo de um modo satisfatório e que conhece e adota um comportamento tático apropriado ao nível do jogo praticado

Competência Esportiva



- Conhece e valoriza as tradições e os rituais associados ao esporte e distingue a boa da má prática esportiva

Literacia Esportiva



- Prática do esporte o atrai e o sujeito se torna um promotor da qualidade e um defensor da autenticidade da prática esportiva

Entusiasmo pelo Esporte



COMO TORNAR ISSO PRÁTICO?

- Variedade de papéis assumida pelos alunos na constituição das equipes: jogadores; árbitros; jornalistas; dirigentes; etc
- Valorização da competição: registros de resultados, comportamentos, estatísticas individuais ou de equipe que marcam a história e conferem importância ao que se faz na competição

PELO SE SURGIRAM NOVAS PROPOSTAS

- Jogos Desportivos de Invasão (Graça, Pinto, 2005; Graça et al, 2006; Musch et al 2002)
- Modelo de Abordagem Progressiva ao Jogo: MAPJ (Mesquita, 2006).



ATENÇÃO

- Não há confirmação de superioridade de abordagens táticas em relação as técnicas
- **CUIDADO:** comparar MID com TGFU ou SE parece ser equívoco de investigação (METZLER, 2005) uma vez que o tipo de objetivo, processos e domínio que enfatizam são diferentes!
- Há muitas pesquisas de abordagem quantitativa de performance que ficam querendo comprar um modelo com outro....o cerne das abordagens não é ver o ser humano como corpo físico e o esporte como manifestação de processos metabólicos...lembrem-se das nossas primeiras aulas!



ENTÃO...O JOGO

- Objetivo: no ambiente de jogo permitir que o jogador mobilize os seus atributos pessoais (competências e habilidades)
- Metodologia: Valorize a natureza do jogo

representação
imprevisibilidade
desequilíbrios
desafios



PARA AUXILIÁ-LOS...OBJETIVOS TÁTICOS; TÉCNICOS E DE COORDENAÇÃO

TÁTICA

Se oferecer/ se orientar (no sentido de sair da marcação)

Manter a posse da bola de forma individual

Manutenção da posse da bola de forma coletiva

Criar em superioridade numérica individualmente

Criar em superioridade numérica coletiva

Reconhecer espaços

Aproveitar as situações de definição

Adaptado Conteúdo da Escola da Bola. Roth, Kroger, 2011



TÉCNICA

Reconhecer a linha de voo da bola

Reconhecer o movimento e a posição do colega

Reconhecer o movimento e a posição do adversário

Determinar o percurso para chegar a bola

Reconhecer o ponto de jogar a bola

Controlar a posse/ recepção da bola

Controlar o passe da bola



COORDENAÇÃO

Manejo de bola

Tempo

Precisão

Complexidade

Organização

Carga

Variabilidade



ALTERNATIVAS DE SISTEMATIZAÇÃO DAS VARIAÇÕES NAS ESTRUTURAS FUNCIONAIS

PARÂMETRO/ CONTEÚDO	TIPO DE ALTERNATIVA
Espaço	Maior, menor, formatos não-convencionais. Quadra toda, meia quadra, espaço maior. Alterar dimensões, incorporar zonas de finalização, espaços proibidos,. Setores fixos
Tempo	Modificar a duração do jogo, limitar tempo de posse de bola, limitar tempo de ações, limitar velocidade do ataque, aumentar a velocidade do jogo, reduzir mesma, trocas de velocidade
Regras	Mudar sistema de pontuação, limitar tipos de ações, permitir tipos de ações
Número de Jogadores	Igualdade numérica, superioridade numérica, com curinga, inferioridade numérica
Técnica	Limitar tipos de ações, limitar tipo de técnicas
Tática	Tabelas, cruzamentos, bloqueios, jogo na larguram na profundidade
Número de decisões	Dois gols, quatro gols, formas de faze gol, permitindo fazer gols em ambos os lados da quadra

Quadra 13 x 3
basquetebol

Quadra 2: Futsal. 3 x 2 no
campo goleiro móbil

Quadra 3: Handebol.
goleiro fixo 1 x 1 mais um
curinga

Quadra 4: Futsal. 2 x 1 com
goleiro móbil e um curinga
para cada equipe

Quadra 5: Voleibol 3 x 3
dois no ataque um na linha
de fundo

Quadra 8: Handebol/ Futsal
3 x 2 + goleiro móbil

Quadra 7: Handebol/Futsal. 1 X
1 com goleiros fixos e curingas

Quadra 6: Basquete.
3 x 3 em uma cesta

rede

