



ACORDO DE COOPERAÇÃO TÉCNICA ENTRE

SEME E UNESCO – PROJETO 914BRZ1006

CURSO DE ATUALIZAÇÃO EM PEDAGOGIA DO ESPORTE

Guia Didático

Esportes Coletivos Terrestres

(Versão preliminar)

Consultor

Dante De Rose Junior

Organizadoras das obras de referência:

Sheila Aparecida Pereira dos Santos Silva

Thatiana Aguiar Freire Silva

Autores:

Antenor Magno da Silva Neto

Cynthia Cleusa Pasqua Mayer Tibeau

Dante de Rose Junior

Edison de Jesus Manoel

Igor Armbrust

José Anibal de Azevedo Marques

Meico Fugita

Revisão dos textos:

Fernando Fagundes Ferreira

São Paulo

2013

GUIA DIDÁTICO: ESPORTES COLETIVOS TERRESTRES

Sumário

Conteúdo	pág.
Lista de quadros	4
Lista de figuras	4
Apresentação do Guia Didático	5
Esportes Coletivos Terrestres.....	8
• <i>Classificação</i>	8
• <i>Características</i>	11
• <i>Estratégia, tática e técnica</i>	14
• <i>Modalidades presentes no Programa Clube Escola</i>	19
Competências e habilidades a desenvolver por meio de vivência dos Esportes Coletivos Terrestres relacionadas aos quatro pilares da educação apoiados pela UNESCO	25
Proposta Pedagógica – Esportes Coletivos Terrestres	28
• <i>Bases da proposta</i>	28
• <i>Princípios pedagógicos</i>	29
• <i>Princípios organizacionais</i>	30
• <i>Torneios, campeonatos e demais atividades</i>	31
• <i>Progressão da aprendizagem</i>	33
• <i>Objetivos e indicadores de aprendizagens específicas.....</i>	35
• <i>Instrumentos de avaliação</i>	39
• <i>Atuação do Educador</i>	42
Sugestões de atividades	46
• <i>Fundamentos preparatórios</i>	47
- Controle de corpo: jogos e brincadeiras	48
- Controle de corpo: exercícios simples e combinados	49
- Controle de bola: jogos e brincadeiras.....	50
- Controle de bola: exercícios simples e combinados	51
• <i>Conjunto de atividades</i>	52
- Experiências estimuladoras: situações coletivas de jogo	53
- Experiências estimuladoras: situações de jogo individuais e grupais	56
- Experiências estimuladoras: gestos técnicos	58
• <i>Estratégias: exemplos</i>	61
- Exemplo 1	62
- Exemplo 2	64
- Exemplo 3	66
- Exemplo 4	68
• <i>Para saber mais</i>	71
• <i>Torneios, festivais, campeonatos e outras atividades.....</i>	72
- Torneios	73
- Festivais	74
- Atividades culturais	74
Considerações finais	75
Referências bibliográficas.....	76

Lista de quadros		pág.
Quadro 1 – Competências gerais e suas relações com os quatro pilares da Educação e com as competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres.....		27
Quadro 2 – Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres focadas na Execução		36
Quadro 3 – Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres focadas no Conhecimento e Apreciação		37
Quadro 4 – Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres focadas no Relacionamento		38
Quadro 5 – Exemplos de Intervenção do Educador		45
Lista de figuras		pág.
Figura 1 – Classificação dos Esportes Coletivos Terrestres		10
Figura 2 – A essência do jogo		11
Figura 3 – A dinâmica do jogo		13
Figura 4 – Interação ataque-defesa nos Esportes Coletivos Terrestres		13
Figura 5 – Gestos técnicos nos Esportes Coletivos Terrestres		17
Figura 6 – Tática e técnica nos Esportes Coletivos Terrestres		18
Figura 7 – A progressão da aprendizagem nos Esportes Coletivos Terrestres		34

Apresentação do Guia Didático

A proposta deste **Guia Didático** é apresentar **para e com** o profissional de Educação Física e/ou Esporte um conjunto de ferramentas – conceitos, princípios, experimentações - que possam subsidiar os conhecimentos e experiências dos profissionais em suas ações de análise, construção e desenvolvimento das atividades esportivas, tendo como norte a promoção do desenvolvimento humano por meio do esporte.

O presente **Guia Didático** oferece balizas, parâmetros, sugestões e vínculos, buscando orientar o profissional de Educação Física e/ou Esporte a conduzir e alinhar processos cruciais na constituição de uma proposta que primeiro e, principalmente, privilegie o humano.

Neste Guia, além das sugestões apresentadas, espaço e condições para criar, juntamente com seus alunos e respeitando seu ambiente de trabalho, o profissional de Educação Física e/ou Esporte encontrará novas formas de desenvolver a aprendizagem dos esportes coletivos presentes no Programa Clube Escola e estimulados pelo Projeto SEME/UNESCO.

O **GUIA DIDÁTICO DOS ESPORTES COLETIVOS TERRESTRES** deve ser entendido como uma ferramenta que possibilita a mediação entre a proposta do Programa Clube Escola, as experiências e conhecimentos do profissional envolvido, os materiais, espaço e tempo que dispõe para sua prática, e o atendimento às necessidades de crianças e jovens em desenvolvimento.

Para uma melhor compreensão da proposta recomendo a leitura do Documento Norteador da Proposta Pedagógica do Programa Clube Escola, desenvolvido no âmbito do Projeto SEME/UNESCO.

O Guia Didático não traz receitas de ação, mas ingredientes para a realização de um bom trabalho.

Os textos e propostas apresentadas neste **Guia Didático** têm como objetivos:

- Nortear o trabalho dos Educadores do Programa Clube Escola, com vistas a atender os quatro pilares da educação preconizados pela UNESCO

Quatro Pilares da Educação

Aprender a **Ser**

Aprender a **Conviver**

Aprender a **Conhecer**

Aprender a **Fazer**

- Apresentar as modalidades que compõem a “**família esportiva**” e as características comuns entre elas, assim como as competências e saberes que podem ser objetivados por meio de sua prática.

O foco deste **Guia** é o desenvolvimento humano
por meio dos **Esportes Coletivos**.

- Oferecer subsídios e exemplos de experiências exploratórias, desafiadoras e esclarecedoras de aprendizagem compatíveis com as diferentes faixas etárias e necessidades dos praticantes.

As propostas não têm a pretensão de cercear
ou limitar o fazer pedagógico do Educador,
mas possibilitar a realização de
formas diferentes de tratar situações de aprendizagem.

- Permitir ao Educador construir seu planejamento coerente com as particularidades de cada turma e adaptar às condições de sua prática.

*A quadra e o campo são os espaços tradicionais para a prática dos Esportes Coletivos Terrestres, que também podem ser desenvolvidos em outros espaços, com **adaptações, para possibilitar sua prática.***

- Orientar o Educador na avaliação de sua prática por meio de diferentes instrumentos que coloquem o aluno como foco deste processo.

*Exemplos de instrumentos que caminham na direção de uma **avaliação integrada** e que possam sinalizar a **aquisição de competências e habilidades***

- Apresentar material de apoio e referência, a exemplo de sites, artigos, documentários e referências bibliográficas.

ESPORTES COLETIVOS TERRESTRES

Classificação

Diferentes especialistas buscam entender o esporte a partir de diferentes pontos de vistas, classificando as modalidades esportivas e considerando diferentes critérios e características desses esportes ^(16, 24, 30).

As classificações mais comuns e conhecidas sempre se baseou na clássica dualidade entre Esportes Individuais e Esportes Coletivos. Esta classificação leva em consideração somente o fato de a modalidade ser praticada por um único elemento ou por um grupo de pessoas. No entanto, ela não atende às múltiplas demandas do esporte, já que é muito genérica e não considera as diferentes possibilidades da dinâmica das modalidades esportivas.

Com a evolução dos estudos e pesquisas sobre o esporte, surgiram novas abordagens que ampliaram o leque de possibilidades de classificação.

De acordo com as várias classificações que podem ser atribuídas às modalidades coletivas, a que será adotada neste **Guia Didático** se baseia nos estudos de Hernandez Moreno⁽¹⁶⁾ e Mitchel⁽²⁴⁾. Mitchel considera que todos os Esportes Coletivos Terrestres têm como principal característica a **cooperação** e a **oposição**. Segundo ele:

COOPERAÇÃO e OPOSIÇÃO são ações simultâneas e interdependentes.

Outros fatores podem ampliar essa classificação e proporcionar diferentes combinações^(16, 30). Os esportes coletivos podem, ainda, ser classificados como:

- **Esportes de invasão** são aqueles em que o atleta e ou a equipe invadem o campo adversário para chegar ao objetivo. Exemplos: **basquetebol, basquetebol de rua, futebol, futebol de areia, futsal e handebol.**
- **Esportes não invasivos** são aqueles em que o atleta e ou a equipe não invadem o campo adversário para chegar ao objetivo. Exemplos: **voleibol e voleibol de praia.**

- **Esportes praticados em espaço comum** são aqueles em que as equipes ocupam o mesmo espaço, tanto em situação de ataque, quanto em situação de defesa. Exemplos: **basquetebol, basquetebol de rua, futebol, futebol de areia, futsal e handebol.**
- **Esportes praticados em espaço separado** são aqueles em que as equipes ocupam cada qual seu espaço, tanto em situação de ataque, quanto em situação de defesa. Exemplos: **voleibol e voleibol de praia.**
- **Esportes com participação simultânea** são aqueles em que os atletas ou equipes participam das ações simultaneamente, tendo a presença do adversário. Exemplos: **basquetebol, basquetebol de rua, futebol, futebol de areia, futsal e handebol.**
- **Esportes com participação alternada** são aqueles em que cada equipe executa sua ação sem invadir a quadra da outra equipe ou sem ter a oposição da equipe adversária em seu campo. Exemplos: **voleibol e voleibol de praia.**

De acordo com essas classificações, a **Figura 1** mostra, de forma simplificada, a classificação dos esportes que fazem parte da família dos Esportes Coletivos Terrestres relatados no Projeto SEME/UNESCO e suas possíveis combinações.

Esportes Coletivos Terrestres Classificação

ECT	I	NI	EC	ES	PS	PA
Basquetebol	☀		☀		☀	
Basquete rua	☀		☀		☀	
Futebol	☀		☀		☀	
Futebol areia	☀		☀		☀	
Futsal	☀		☀		☀	
Handebol	☀		☀		☀	
Rugbi	☀		☀		☀	
Voleibol		☀		☀		☀
Voleibol praia		☀		☀		☀

Figura 1 – Classificação dos Esportes Coletivos Terrestres

Legenda:

ECT = Esportes Coletivos Terrestres

I = Esporte de Invasão

NI = Esporte Não Invasivo

EC = Esporte disputado em Espaço Compartilhado ou Comum

ES = Esporte disputado em Espaço Separado

OS = Esporte com Participação Simultânea dos Atletas ou Equipes

PA = Esporte com Participação Alternada dos Atletas ou Equipes

**Para conhecer de forma mais aprofundada as diferentes formas de
classificação dos Esportes, além dos autores citados, consulte:**

<http://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm>

Características

A principal característica da maior parte dos Esportes Coletivos Terrestres é o confronto entre duas equipes, dispostas em um terreno de jogo comum, com a participação simultânea dos contendores, alternando situações de ataque e defesa ^(1, 6, 8). Essa característica de confronto entre equipes de forma simultânea nos leva a identificar três aspectos que formam o que denominamos como **a essência do jogo** (figura 2).

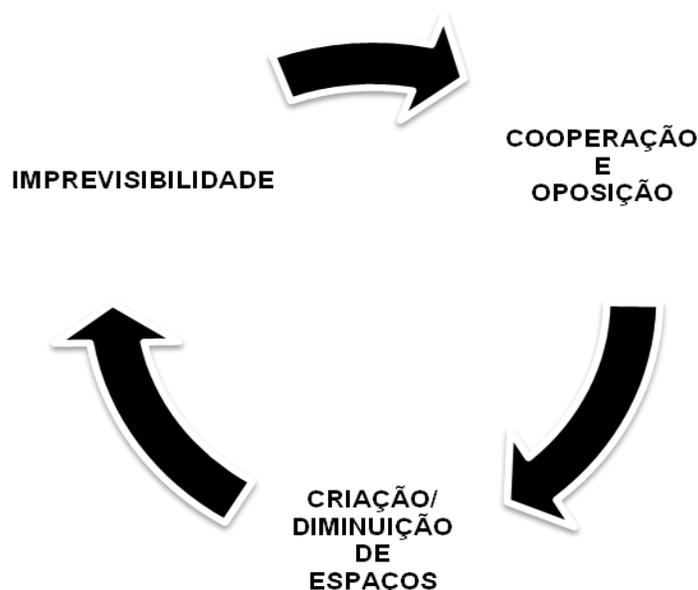


Figura 2: A essência do jogo

- **Cooperação/oposição:** a **cooperação** está presente em todas as ações da equipe, sejam elas ofensivas ou defensivas, pois implicam em movimentos combinados e sincronizados que levam a equipe a obter seus objetivos. Mesmo para atingir objetivos individuais o atleta necessita da cooperação de seus companheiros para realizá-los. Um exemplo típico desta situação seria a “assistência”, que é o passe que coloca um jogador em condições ideais de finalização. Já a **oposição** está presente em praticamente todas as ações, sejam elas individuais ou coletivas, expressas pelas táticas individuais ou sistemas de defesa e ataque das equipes oponentes.

- **Imprevisibilidade:** ocorre em função da simultaneidade entre ataque e defesa, já que é quase impossível prever as ações que ocorrerão, mesmo com movimentos “ensaiados”, que normalmente são chamados de “jogadas”. Esses movimentos têm, a princípio, um “roteiro”, com começo, meio e fim. O “roteiro” poderá sofrer modificações, dependendo da ação do oponente. Esta ação pode gerar uma reação que não consta do “script”, fazendo com que o jogador “improvise” para solucionar um problema. Mesmo esta “improvisação” deve ser treinada, através de diferentes situações propostas ao jogador, para que possa encontrar soluções para elas.
- **Criação/diminuição de espaços:** é um aspecto fundamental para que o ataque possa atingir o objetivo final de chegar à meta adversária. A criação de espaços pode ser feita por meio de ações individuais ou grupais. Os jogadores precisam utilizar suas habilidades para criar o espaço necessário para chutar a gol, arremessar à cesta ou ao gol, ou realizar uma cortada. No caso da defesa, a ação reversa seria a de restringir esse espaço, para dificultar a ação do atacante. A criação e a restrição de espaços podem ser realizadas individualmente ou em grupo.

Esses elementos que compõem a **essência do jogo**, no entanto, necessitam da **comunicação** constante entre os participantes, e que suas ações sejam condicionadas por **regras específicas** de cada Esporte Coletivo Terrestre.

Os praticantes dos Esportes Coletivos Terrestres têm quatro tarefas a desempenhar: **atacar** a meta adversária; **defender** a própria meta; **opor-se** ao adversário; e **cooperar** diretamente com seus companheiros de equipe⁽¹⁾. Essas ações configuram a **dinâmica do jogo nos Esportes Coletivos Terrestres** **Figura 3:**

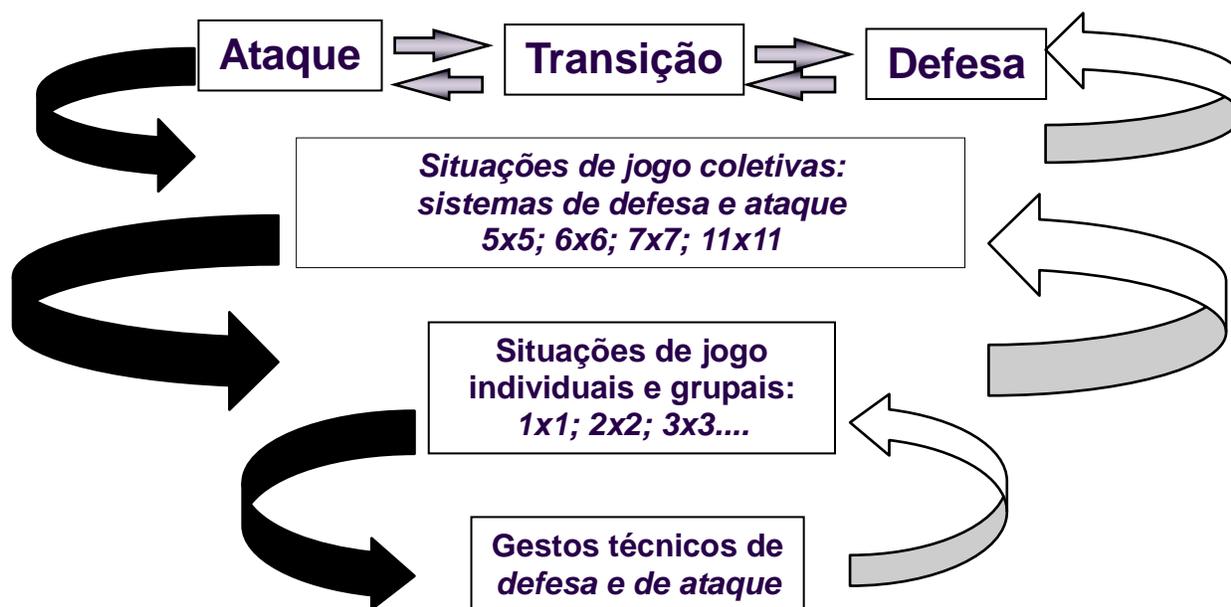


Figura 3: A dinâmica do jogo

Há um contínuo entre ataque e defesa, expresso por ações táticas coletivas (sistemas de ataque e defesa). Essas ações dependem da correta execução dos gestos técnicos básicos, que requerem o desenvolvimento de múltiplas habilidades motoras e de capacidades físicas. A figura 4 mostra a interação desses elementos:

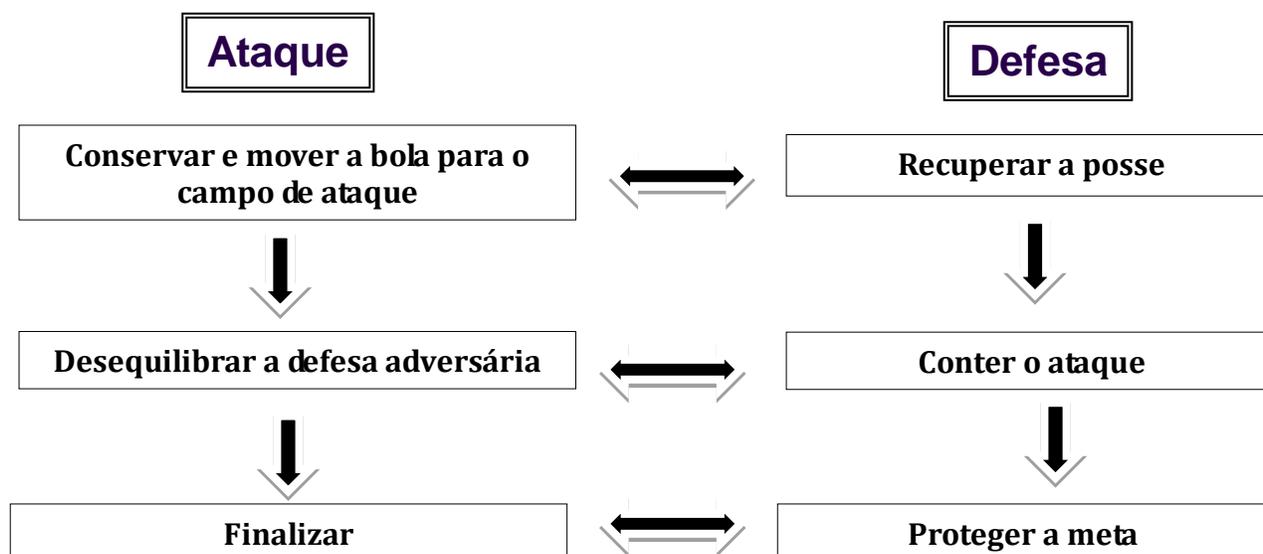


Figura 4: Interação ataque-defesa - adaptada de Bayer⁽¹⁾, citado por Lamas⁽²¹⁾

No **ataque**, o objetivo é alcançar a meta adversária, marcando gols, pontos ou cestas. Para que isso aconteça, os atacantes realizam ações de passar a bola, progredir com a bola, finalizar, desmarcar-se e bloquear o adversário para obter vantagens. Na **defesa**, o objetivo é impedir que o ataque atinja sua meta. Para isto, os defensores realizam ações de interceptar a bola, tomar a bola do adversário, atrasar ou parar movimentos do adversário, oferecendo oposição a ele^(1, 4, 8).

Estratégia – Tática – Técnica

A **estratégia** é todo conteúdo teórico do jogo definido *a priori*, ou seja, antes do jogo começar. É uma preparação que exige análises de sua própria equipe e da equipe adversária. É o planejamento prévio: como vou jogar, que tipo de sistemas vou utilizar, como o adversário se comporta em determinadas situações, etc.⁽²¹⁾.

A **tática** é a aplicação prática desse planejamento⁽²¹⁾. É a interação entre as equipes que se enfrentam. Essas ações **táticas coletivas**, envolvendo todo o grupo (5x5, 6x6, 7x7, 11x11), tanto de ataque, quanto de defesa, são expressas pelos **sistemas de jogo: defensivos e ofensivos**.

Os **sistemas de defesa e ataque** nos esportes coletivos representam a expressão máxima da tática coletiva empregada para defender ou atacar, dependendo da equipe estar ou não com posse de bola. Os sistemas variam de esporte para esporte e dependem do número de jogadores de cada modalidade, das funções exercidas no sistema e da disposição tática da equipe adversária. A passagem de uma condição de ataque para uma condição de defesa e vice-versa é chamada de **transição**. **Contra-ataque** é o nome dado à transição rápida da defesa para o ataque, procurando finalizar antes que a defesa contrária tenha se recomposto⁽¹¹⁾.

Os sistemas de jogo, por sua vez, podem ser decompostos em pequenas situações que exigem combinações de movimentos e envolvem ações **táticas individuais ou grupais**. Realizadas individualmente ou em pequenos grupos (duplas, trios, quartetos, etc), essas

combinações, em nosso caso, serão chamadas de **situações de jogo**, porque expressam movimentos presentes no jogo, tanto no ataque, quanto na defesa^(9,11).

Quando individualizadas, essas situações exigem a combinação de gestos técnicos e a aplicação desta combinação acontece em função do espaço e posicionamento do adversário. Quando realizadas em pequenos grupos essas situações exigem ainda uma alta sincronização dos movimentos entre os companheiros de equipe.

No ataque, as situações de jogo individuais envolvem principalmente ações de desmarcação, com e sem bola. Elas exigem um considerável domínio de gestos técnicos como os dribles, deslocamentos, mudanças de direção e fintas, com o objetivo de finalizar em direção à meta adversária. Já as situações de jogo grupais de ataque, realizadas em duplas ou trios, envolvem movimentos que recebem diferentes denominações, de acordo com cada modalidade. De maneira geral, esses movimentos são chamados de **servir e ir, passar e se deslocar, cruzamento, cortina, engajamento, bloqueio, corta-luz**, entre outros⁽²¹⁾.

Na defesa, as situações individuais podem envolver movimentos de antecipação, interceptação de passes e bloqueios. As situações grupais de defesa podem ser identificadas como aquelas que envolvem **antecipação, negação do passe, abrir espaços para a passagem de um companheiro, ajuda, troca da marcação e flutuação**.

A **técnica** é a manifestação motora dessa interação e acontece com a execução de gestos básicos, chamados **gestos técnicos de jogo**. Os gestos técnicos variam de modalidade para modalidade em função de suas características e peculiaridades. Nas modalidades coletivas os gestos técnicos podem ser identificados como **gestos técnicos de ataque** e **gestos técnicos de defesa**.^(7, 21)

Os **gestos técnicos de ataque** são aqueles em que o executante quase sempre detém a posse momentânea da bola. São eles: os dribles, as fintas, as mudanças de direção, os giros, os passes, as finalizações e os rebotes. No entanto, as fintas, as mudanças de direção e os giros também podem ser executados sem a posse momentânea da bola⁽¹¹⁾.

Os **gestos técnicos de defesa**, quase sempre executados sem a posse de bola, são basicamente: a posição defensiva, os deslocamentos na posição defensiva e os rebotes. Este último é o único gesto técnico de defesa executado com a posse de bola. No futebol, futsal e handebol também temos que considerar a presença dos goleiros, cuja atuação é predominantemente defensiva. No entanto, a habilidade do goleiro em dominar e lançar a bola, com os pés ou com as mãos, é fundamental para a realização de um contra-ataque ou para iniciar a ação ofensiva de uma equipe⁽¹¹⁾.

A **figura 5** mostra os gestos técnicos mais comuns presentes nos Esportes Coletivos Terrestres:

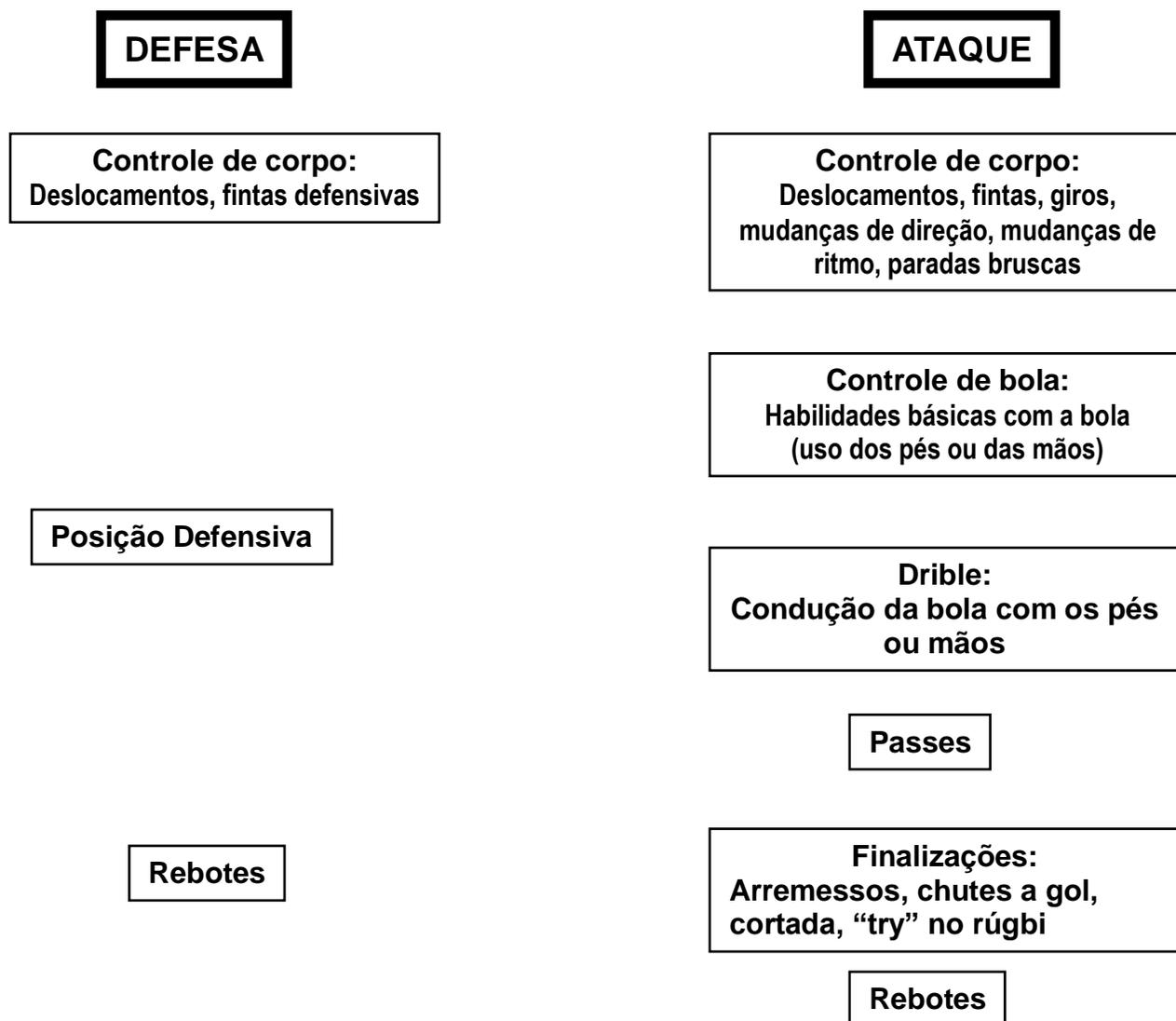


Figura 5: Gestos técnicos nos Esportes Coletivos Terrestres

A **figura 6** mostra a interação entre tática e técnica na dinâmica de jogo nos Esportes Coletivos Terrestres:

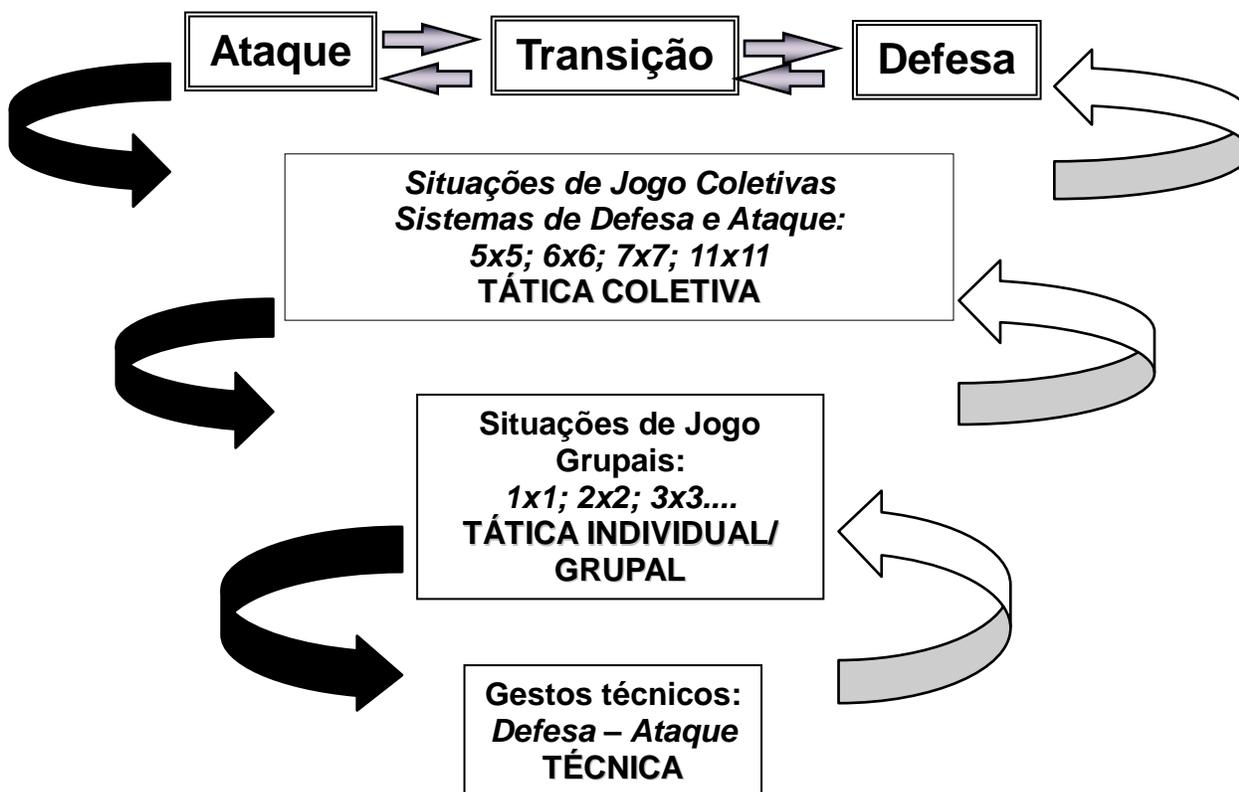


Figura 6: Técnica e Tática nos Esportes Coletivos Terrestres

Para saber mais sobre sistemas de jogo, situações de jogo e gestos técnicos de cada Esporte Coletivo Terrestre, consulte as seguintes referências:

2 - 3 - 5 - 7 - 9- 11 - 13 - 18 - 22 - 25 - 31 - 33

Modalidades presentes no Programa Clube Escola

Dentre a grande quantidade de modalidades esportivas que se enquadram nas diferentes classificações e nos critérios que definem os Esportes Coletivos Terrestres, as que constarão no **Guia Didático** foram selecionadas tendo como base o estado atual das atividades desenvolvidas nos Clubes Escola da SEME.

As modalidades presentes na família “Esportes Coletivos Terrestres” são as seguintes:

- Basquetebol
- Basquetebol de rua
- Futebol
- Futebol de areia
- Futsal
- Handebol
- Voleibol
- Voleibol de praia

No entanto, não se pode descartar a possibilidade da inclusão de outras modalidades esportivas coletivas que possam vir a despertar o interesse dos praticantes. Um dos exemplos é o rúgbi. Essa modalidade tem aumentado o número de praticantes, principalmente na cidade de São Paulo, com a realização de diversos campeonatos. Isso implica no aumento de clubes participantes e, conseqüentemente, de adeptos a esta modalidade esportiva, que oferece muitas possibilidades de prática, tanto pela estrutura relativamente simples para a sua realização, bem como em relação ao terreno de jogo e os materiais.

A seguir, apresentamos uma sucinta descrição de cada Esporte Coletivo Terrestre tratado no **Guia Didático**, seguida de indicações, com links, para sites sobre suas regras.

Basquetebol

Modalidade disputada por duas equipes de cinco jogadores (sete reservas), em quadra que mede 28 m x 15 m, em partida com quatro períodos de 10 minutos. O aro está colocado a 3,05 m do solo, preso à tabela, que está a 2,90 m do solo. Em caso de empate, o jogo será decidido em prorrogações de 5 minutos cada, até que surja um vencedor. Nas categorias de base há modificação nas dimensões das tabelas e bolas. As substituições são livres.

Quer saber mais sobre as regras do Basquetebol? Consulte:

<http://legado.cbb.com.br/arbitragem>

Basquetebol de Rua

Modalidade disputada por duas equipes de quatro jogadores (três reservas), em quadra que mede 22 m x 12 m, mas que permite o uso de outros espaços. O jogo é dividido em três períodos de 10 minutos cada. Em caso de empate, será disputado um tempo extra até que uma das equipes consiga uma diferença de três pontos. As substituições são livres.

Quer saber mais sobre as regras do Basquetebol de Rua? Consulte:

<http://cufasp.wordpress.com/regras>

Futebol

Modalidade disputada por duas equipes de onze jogadores cada (sete reservas), em campo gramado, que mede de 45 a 90 m de largura x 90 a 120 m de comprimento. O jogo tem a duração de dois períodos de 45 minutos. Pode haver variações em categorias de base. É permitido o empate e, em caso de necessidade de haver um vencedor, será realizada uma prorrogação com dois tempos de 15 minutos e/ou cobranças de penalidades máximas. São permitidas até três substituições, incluindo o goleiro.

Que saber mais sobre as regras do Futebol? Consulte:

<http://futebolpaulista.com.br/arbitragem/regras>

Futebol de Areia

Modalidade disputada por duas equipes com cinco jogadores (cinco reservas), em campo de areia, que mede 26 a 28 m de largura x 35 a 37 m de comprimento. O jogo tem a duração de três tempos de 12 minutos cada um. Em caso de empate, haverá prorrogação de 3 minutos e, persistindo o empate, haverá cobranças de penalidades máximas. Não há limite para substituições.

Quer saber mais sobre as regras do Futebol de Areia? Consulte:

<http://cbbsbrasil.com.br/competicoes/regras/>

Futsal

Modalidade disputada por duas equipes de cinco jogadores cada (sete reservas), em quadra que mede de 25 a 42 m de comprimento x 15 a 22 m de largura. O jogo tem a duração de dois tempos de 20 minutos cada. A meta mede 2 m de altura por 3 m de largura. Para as categorias de base há modificações nas dimensões da meta e da bola. É permitido o empate, mas se houver necessidade de se definir um vencedor serão cobradas penalidades máximas alternadas. Não há limite para as substituições.

Quer saber mais sobre as regras do Futsal? Consulte:
www.futsaldobrasil.com.br/2009/cbfs/Livro_de_Regras_2012.pdf

Handebol

Modalidade disputada por duas equipes de sete jogadores cada (nove reservas), em quadra de 40 m x 20 m. A baliza mede 2 m de altura por 3 m de comprimento. O jogo tem a duração de dois tempos de 30 minutos cada um. A bola tem medidas diferenciadas no feminino e nas categorias de base. É permitido o empate. Em jogos onde deve haver um vencedor haverá prorrogação de 10 minutos em dois tempos de 5 minutos. Caso persista o empate, haverá cobrança de tiros de sete metros. Não há limite para as substituições.

Quer saber mais sobre as regras do Handebol? Consulte:
http://www.brasilhandebol.com.br/noticias_detalhes.asp?id=27182&moda=007&area=&ip=1

Rúgbi

Modalidade disputada entre duas equipes com 15 jogadores cada (sete reservas), em campo que mede 144 m de comprimento x 70 m de largura. Outros espaços semelhantes ao campo de futebol também são permitidos. O gol do rúgbi, o H, deve medir 5,6 m de largura e 6,4 m de altura – do chão ao travessão. Acima do travessão o prolongamento do H não tem medida definida. O jogo tem a duração de dois tempos de 40 minutos. Há também o Rúgbi “Seven“, com dois tempos de sete minutos.

Quer saber mais sobre as regras do Rúgbi? Consulte:

<http://www.brasilrugi.com.br>

Voleibol

Modalidade disputada por duas equipes de seis jogadores cada (seis reservas), em uma quadra que mede 18 m de comprimento x 9 m de largura. A rede deverá medir 1 m de largura x 10 m comprimento. Há uma linha de ataque distante 3 m da linha central. A altura da rede é de 2,43 m para o masculino e 2,24 m para o feminino. Nas categorias de base, a bola é menor, dependendo da idade. Não há tempo predeterminado de jogo. São disputados no máximo cinco “sets”. Os quatro primeiros sets terminarão aos 25 pontos, caso haja diferença de dois pontos entre a contagem das equipes. Caso contrário, o jogo continuará até que uma equipe atinja essa diferença. No quinto set a contagem irá até os 15 pontos, seguindo a mesma regra da diferença de dois pontos dos sets anteriores. No set decisivo, quando a equipe na liderança atingir 8 pontos, as equipes trocam de quadra, sem retardo, mantendo-se as posições em quadra no momento da troca. São permitidas seis substituições em cada set por equipe, sendo que um jogador da formação inicial pode deixar o jogo e retornar, apenas uma vez na sua posição original. Um jogador reserva pode entrar no jogo no lugar de um jogador da formação inicial, apenas uma vez por set, e só pode ser substituído pelo mesmo jogador titular.

Quer saber mais sobre as regras do Voleibol? Consulte:

<http://www.cbv.com.br/v1/cobrav/regras.asp>

Voleibol de Praia

Modalidade disputada por equipes com dois jogadores cada (não há reservas). A quadra mede 16 m de comprimento x 8 m de largura. A rede deve ter 8,50 m de comprimento por 1 m de largura. A altura da rede, para o masculino, é de 2,43 m, e para o feminino, 2,24 m. Não há tempo predeterminado de jogo. As partidas são disputadas em melhor de três sets, sagrando-se vencedora a equipe que obtiver a vitória em dois sets. Os dois primeiros sets terminarão aos 21 pontos, caso a diferença na contagem das equipes seja de dois pontos. Caso contrário, o jogo continuará até que uma equipe atinja essa diferença. No terceiro set a contagem irá até os 15 pontos, seguindo o mesmo critério dos dois primeiros sets. Haverá troca de quadra a cada sete pontos nos dois primeiros sets e a cada cinco pontos no terceiro set.

Quer saber mais sobre as regras do Voleibol de Praia? Consulte:

<http://www.cbv.com.br/v1/cobrav/regras.asp>

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES A DESENVOLVER POR MEIO DE VIVÊNCIA DOS ESPORTES COLETIVOS TERRESTRES RELACIONADAS AOS QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO DA UNESCO

O desenvolvimento do trabalho voltado para os Esportes Coletivos Terrestres será totalmente baseado nos quatro pilares da educação da UNESCO, propostos por Delors e colaboradores⁽¹⁰⁾, e no quadro de competências apresentado por Marques⁽²³⁾, complementado ainda por discussões em reuniões com os consultores em Pedagogia e em Psicologia do Esporte do Projeto SEME-UNESCO realizadas no ano de 2013.

É importante destacar que o objetivo do aprender é desenvolver um saber, e que a aplicação desse saber, somado a outros saberes, seja nas mesmas situações em que foi gerado e, principalmente, em outras situações, é que caracteriza a(s) competência(s).

O **aprender a conhecer** poderá ser desenvolvido pela apropriação da história e contexto dos esportes coletivos ao longo do tempo e também da sua relação com a cultura e os valores locais. Além disto, há o conhecimento específico das técnicas, táticas e regras que compõem cada modalidade esportiva da família. Esta aquisição de conhecimentos, certamente, levará o praticante a aumentar sua capacidade de resolver problemas.

Este pilar está diretamente relacionado ao uso e desenvolvimento de **recursos cognitivos** relacionados, em situações práticas, aos **recursos produtivos** (ligados ao saber fazer, à realização de movimentos).

O **aprender a fazer** refere-se à execução e aplicação dessas técnicas e táticas relacionadas às regras e às possibilidades que as atividades proporcionam. Além disto, deve-se estimular a descoberta de novas soluções para os possíveis desafios advindos da prática.

Assim, neste pilar, o desenvolvimento e a utilização dos **recursos motores** estão em maior evidência. No entanto, esse protagonismo levará ao aprimoramento de outros recursos, principalmente, os cognitivos, já que se parte do entendimento que o ser humano é uno e que o

desenvolvimento de recursos em diferentes áreas do comportamento humano ocorre de forma inter-relacionada, promovendo interferências recíprocas e gerando competências diversas.

O **aprender a conviver**. A partir do conhecimento de seus limites e virtudes e das características de seus companheiros/oponentes, pretende-se que a relação entre todos seja pautada por respeito e responsabilidade, mesmo nas situações de confronto presentes nas práticas esportivas.

O **aprender a ser** poderá ser desenvolvido a partir dos três aspectos anteriores, onde cada praticante terá a oportunidade de, através do acúmulo de habilidades e experiências, aumentar sua capacidade de resolver problemas e encarar situações que extrapolem os limites dos campos esportivos. O aprender a ser também tende a favorecer o autoconhecimento, ou seja, o reconhecimento pelo próprio aprendiz de suas limitações e potencialidades que deverão ser instigadas pelo Educador.

Os **quatro pilares da Educação** estão relacionados aos objetivos gerais do Programa Clube Escola e são voltados ao desenvolvimento das seguintes competências gerais:

1 - Saber executar habilidades de acordo com suas capacidades, interesses e necessidades.

2 - Conhecer e apreciar manifestações esportivas e explorá-las com criatividade.

3 - Estabelecer relações positivas consigo, com os outros e com o ambiente.

O desenvolvimento humano integral que se deseja promover por meio do esporte é, portanto, uma somatória de aspectos voltados a:

EXECUÇÃO + CONHECIMENTO E APRECIÇÃO + RELACIONAMENTO

As competências gerais são construídas por meio de saberes específicos ligados, neste caso, aos Esportes Coletivos Terrestres. Estes saberes específicos do esporte serão aqui denominados de **competências específicas do esporte**, conforme demonstrado no quadro 1.

Quadro 1: Competências gerais e suas relações com os quatro pilares da Educação e com as competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres

Conhecer	Fazer	Conviver	Ser
1 - Saber executar habilidades de acordo com suas capacidades, interesses e necessidades			
<p>Conhecer diferentes formas de jogar, suas regras e executar os gestos técnicos que compõem o jogo, compreendendo sua relação com as situações reais de jogo;</p> <p>Identificar modalidades que melhor se adequem às suas características pessoais.</p>	<p>Jogar e executar os gestos técnicos, aplicando-os às situações específicas de jogo;</p> <p>Identificar possíveis erros na execução dos gestos técnicos e da sua aplicação em situação de jogo.</p>	<p>Cooperar com o grupo exercendo suas funções no jogo, respeitando as regras e os adversários e valorizando as opiniões de colegas e/ou Educador para criar um ambiente de aprendizagem mais adequado.</p>	<p>Aceitar a opinião e a tomada de decisão do Educador e de colegas e as discutir no sentido de melhorar seu desempenho e do grupo.</p>
2 - Conhecer e apreciar manifestações esportivas e explorá-las com criatividade			
<p>Buscar informações sobre os diferentes esportes em seu contexto histórico, sociocultural, político e econômico;</p> <p>Assistir e apreciar diferentes modalidades esportivas.</p>	<p>Participar e auxiliar na organização de eventos;</p> <p>Conseguir se organizar para praticar um esporte de forma adequada às demandas que ele impõe.</p>	<p>Opinar e discutir com colegas e Educadores sobre eventos esportivos;</p> <p>Trabalhar em equipe na organização e realização de eventos esportivos.</p>	<p>Aceitar críticas do grupo ou do Educador em relação à sua participação ou na organização de eventos esportivos, aceitando suas próprias dificuldades;</p> <p>Posicionar-se sobre o esporte na perspectiva de praticante, apreciador e crítico.</p>
3 - Estabelecer relações positivas consigo, com os outros e com o ambiente			
<p>Reconhecer seus limites físicos e motores na prática do jogo e na execução dos gestos técnicos e situações de jogo;</p> <p>Reconhecer e respeitar o ambiente de prática esportiva e suas particularidades.</p>	<p>Praticar o esporte de forma equilibrada, sem excessos, adequando o seu envolvimento com a prática esportiva ao seu nível de habilidade.</p>	<p>Ajudar os outros a compreender, executar e corrigir diferentes ou novos movimentos;</p> <p>Ajudar os outros a reconhecer e compreender o ambiente da prática esportiva.</p>	<p>Discutir e participar da resolução de conflitos e situações que decorrem da difícil tarefa de criar e executar em conjunto;</p> <p>Perceber suas reais possibilidades de desempenho.</p>

PROPOSTA PEDAGÓGICA - ESPORTES COLETIVOS TERRESTRES

Uma vez definidas as modalidades esportivas que compõem a grade de programação do Clube Escola na família dos Esportes Coletivos Terrestres, torna-se necessário pensar em como ensiná-las atendendo aos objetivos do Projeto SEME/UNESCO baseados nos pilares da Educação e aos princípios pedagógicos declarados no **Documento Norteador** = protagonismo infanto-juvenil, integração família-clube-comunidade, competição dialogando com a cooperação, etc.. **Além disso**, é preciso atentar para os princípios organizacionais e métodos de ensino que melhor se adequem à realidade de cada modalidade, priorizando as características dos aprendizes - suas faixas etárias, níveis de desenvolvimento, interesses e necessidades - para que se promova uma aprendizagem/prática atraente, motivadora e significativa.

Bases da proposta

As atividades propostas neste **Guia Didático** devem ser entendidas como exemplos a serem utilizados nos diferentes esportes coletivos. Elas sempre estarão alinhadas aos objetivos do Projeto e suas relações com os quatro pilares da educação - **ver quadro 1**.

Elas devem priorizar a **participação** e a **inclusão** do maior número possível de praticantes e também buscar despertar a **criatividade** dos alunos e estimular os Educadores a elaborar exercícios, jogos e atividades competitivas e culturais. Os Educadores devem utilizar recursos de ensino que poderão ser adaptados às diferentes situações, levando em consideração o nível dos praticantes e as condições dos ambientes de trabalho. Nessa busca por exercícios, jogos e atividades competitivas e culturais, o trabalho conjunto entre Educadores e alunos ocupa um espaço de destaque^(26,27,28).

De maneira geral, a proposta será embasada nos conceitos de interação entre ataque e defesa, através das ações ilustradas na **figura 4**. Considerando esses conceitos, será estabelecida uma sequência de elaboração das atividades que envolverá o princípio global funcional, ligado ao conhecimento dos princípios operacionais e das regras de ação dos Esportes Coletivos

Terrestres; e o princípio analítico sintético ligado ao conhecimento, aprendizado e aprimoramento dos gestos técnicos de cada modalidade, utilizados de acordo com as observações feitas pelo Educador e as discussões com o grupo.

Princípios pedagógicos

Para atingir os objetivos do Projeto SEME/UNESCO a prática deverá ser refletida, consciente, e contribuir para a formação de valores, socialização do indivíduo e para a construção da identidade do praticante. Esta prática deve orientar para desafios, desenvolver conhecimentos, habilidades e atitudes necessários à prática da cidadania e estimular os relacionamentos que são fundamentais para o desenvolvimento do ser humano de forma integral. Todos esses fatores, no entanto, devem considerar, especialmente, o indivíduo, suas características e seu momento de desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e social^(12, 17, 19, 26) situados em certa cultura e época.

Para que se obtenha o resultado esperado, em função das considerações e reflexões feitas até aqui, o método de trabalho deve levar em consideração os seguintes aspectos:

- O que o aluno conhece sobre a atividade a ser desenvolvida;
- A contextualização dos movimentos na realidade do jogo de cada Esporte Coletivo Terrestre;
- A inclusão dos alunos, através do estímulo à resolução de problemas;
- A proposta de desafios individuais e grupais;
- Os gestos técnicos que fazem parte das situações presentes nos Esportes Coletivos.

Esta proposta se baseia em alguns princípios⁽²⁶⁾:

- Garantir a participação efetiva de todos os alunos;
- Despertar o prazer pela prática esportiva;
- Educar e transmitir valores morais;
- Fomentar o exercício da cidadania por meio do esporte e em ambientes esportivos;

- Estabelecer relações pessoais de cooperação, empatia, responsabilidade, ética e respeito;
- Buscar o desenvolvimento integral do praticante;
- Oferecer a prática de variadas experiências motoras, bem como estabelecer contato com diferentes materiais, em diferentes espaços;
- Estimular a criatividade e promover desafios compatíveis com o nível de desenvolvimentos dos alunos;
- Respeitar a individualidade dos alunos;
- Estabelecer vínculo afetivo com os alunos;
- Transmitir apoio e segurança;
- Usar reforços positivos;
- Manter a motivação.

Princípios organizacionais

Um princípio organizacional, aplicado ao estudo e análise dos Esportes Coletivos, é a expressão de diferentes teorias que se organizam em práticas funcionais, com apoio de métodos de ensino/aprendizagem/treinamento. No contexto dos Esportes Coletivos, podemos identificar dois princípios organizacionais: **analítico-sintético** e **global funcional**^(12, 14, 15, 26,).

Princípio analítico-sintético: caracteriza-se por apresentar cursos de exercícios ou, esporadicamente, jogos, os quais partem de elementos especiais (técnicos, táticos ou condicionais dos jogos), reunindo-os, pouco a pouco, em conexões maiores (síntese), recolhendo, posteriormente, as partes em conjuntos lógicos. Este princípio é utilizado, principalmente, nas fases iniciais de aprendizagem, quando os alunos estão em fase de aquisição dos gestos básicos ou gestos técnicos de um determinado esporte. No entanto, geralmente, a prática desses gestos técnicos ocorre desvinculada do contexto do jogo, fato que pode representar uma desvantagem no sentido da compreensão dos gestos técnicos na lógica e dinâmica do jogo.

Mesmo fora do contexto do jogo, em determinados momentos do processo ensino-aprendizagem, esse princípio pode possibilitar mais rápido o êxito na execução de determinados

gestos técnicos. Uma prática a partir do princípio analítico prioriza a aprendizagem da técnica. Deve-se tomar cuidado para que a técnica seja ensinada e aprendida de maneira vinculada ao contexto do jogo.

O cuidado a ser tomado, quando da utilização deste princípio, é vincular a execução dos gestos técnicos às situações reais de jogo.

Princípio global-funcional: caracteriza-se pela criação de atividades que partem da simplificação dos jogos esportivos formais (basquetebol, handebol, futsal, etc), para ajustar-se às características de idade e capacidade técnica dos aprendizes. A aplicação deste princípio visa proporcionar, gradativamente, um aumento de dificuldades por meio de procedimentos variados, como mudanças nas regras, em direção ao jogo formal

O cuidado a ser tomado quando da utilização deste princípio é enfatizar a aprendizagem da dinâmica do jogo, sem permitir que erros de execução dos gestos técnicos sejam automatizados. Para isso, o mais importante é privilegiar as movimentações, os deslocamentos da quadra de ataque para a defesa e vice-versa, a compreensão dos diferentes tipos de posicionamento dos membros da equipe na quadra e as finalidades dessas movimentações e posicionamentos.

Torneios, Campeonatos e demais atividades

As atividades para o desenvolvimento da prática dos Esportes Coletivos Terrestres não devem ser limitadas às aulas/treinos semanais ministrados pelos Educadores. É importante ressaltar que o aprendizado das modalidades esportivas faz sentido para o aprendiz quando ele constata que está se preparando para participar de torneios, festivais esportivos, eventos culturais relacionados às práticas motoras em que poderá participar como praticante, como organizador, como construtor de materiais, como árbitro. Essas atividades que podem ocorrer no momento da

aula semanal, ou em ocasiões especiais do calendário da cidade, podem incentivar uma grande participação dos praticantes.

Sugerimos a realização de torneios, festivais, concursos culturais, gincanas e construção de materiais que possam ser adaptados às condições locais e às necessidades dos praticantes. A SEME tem promovido oportunidades para que os Clubes Municipais participem dessas atividades. É importante que o Educador do Clube Escola veja essas oportunidades como formas de despertar e manter o interesse dos aprendizes nos Esportes. Além disso, o Educador também tem autonomia para promover atividades interturmas, entre o Clube e escolas da região, ou outros arranjos que identifique como viáveis.

LEMBRE-SE SEMPRE: QUEM APRENDE ESPORTE É PORQUE QUER JOGAR.

- **Torneios:** Os torneios são formas interessantes de competição que poderão ser realizadas internamente, envolvendo as diferentes turmas de um mesmo Clube ou reunindo turmas de diferentes locais. As regras poderão ser adaptadas às condições locais e às necessidades e níveis dos praticantes. As equipes poderão ser formadas de acordo com critérios estabelecidos pelas próprias turmas, bem como a programação e a arbitragem poderão ser feitas pelos próprios participantes dos torneios, sempre com a mediação dos Educadores;
- **Festivais:** Os festivais têm como característica dar oportunidade de participação ao maior número possível de alunos. Sua organização é livre e podem seguir diferentes critérios, todos voltados à participação maciça dos alunos. O nível de desempenho ou a execução de determinados gestos técnicos fica em segundo plano, não importando o resultado dos jogos ou das atividades, mas como elas foram capazes de mobilizar as energias, os saberes dos aprendizes para a formação e a exercitação de suas competências cognitivas, produtivas e relacionais. O festival permite que as equipes sejam formadas com a reunião de

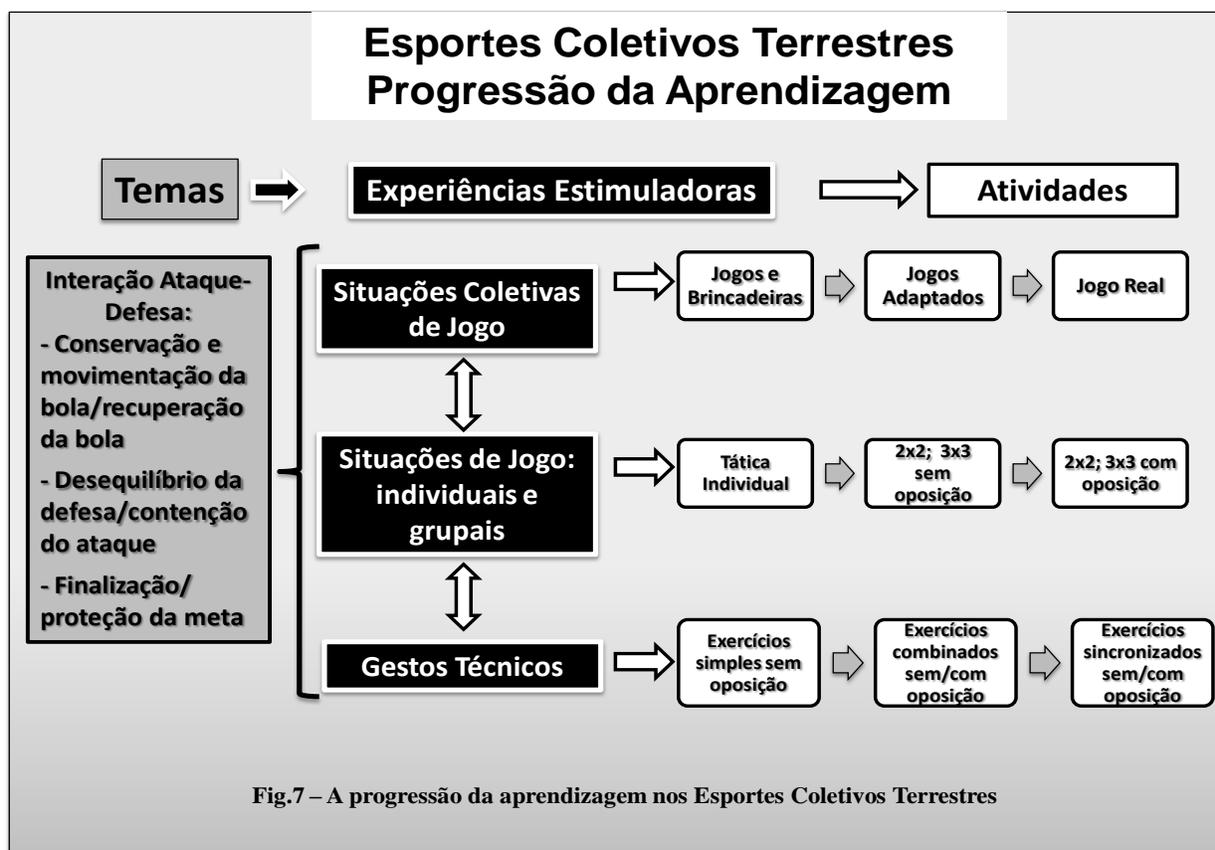
integrantes de vários grupos. Portanto, a competição, apesar de existir, não coloca em confronto um clube contra outro. Esta mescla promove maior interação entre os praticantes que poderão jogar com parceiros de outras instituições;

- **Eventos culturais:** um dos objetivos do Projeto SEME/UNESCO é difundir conhecimento sobre o esporte de uma forma geral. Desta forma, os eventos culturais dentro da programação das modalidades esportivas são extremamente importantes. Dentre os eventos culturais podemos sugerir a realização de gincanas culturais, com temas específicos dos esportes; concurso de desenhos e redações; palestras com expoentes do esporte (técnicos, jogadores e árbitros), que transmitam exemplos de vida e que possam trazer mensagens positivas aos aprendizes; visitas a clubes e instituições esportivas; e assistir jogos e exibição de vídeos. Estas são algumas das atividades que podem auxiliar na aquisição de conhecimentos gerais e específicos sobre o esporte e sobre as modalidades esportivas, principalmente aquelas com as quais os aprendizes estão envolvidos;
- **Construção/criação de materiais:** uma das atividades que pode contribuir para a interação dos praticantes e estimular sua criatividade é a construção/criação de materiais necessários para a prática esportiva. Esta atividade pode, ainda, contribuir para que se criem equipamentos e materiais de baixo custo adaptados às necessidades dos praticantes de esportes.

Progressão da aprendizagem

A progressão da aprendizagem dar-se-á a partir da definição de **temas de aula** que se remetam aos fatores de interação ataque-defesa, conforme demonstrado na **figura 4**. Esses temas, por sua vez, gerarão **experiências estimuladoras** que obedecerão, de acordo com a dinâmica dos Esportes Coletivos Terrestres, a sequência proposta na **figura 3**. Essas situações pedagógicas serão desmembradas em **atividades**, ou conjunto de atividades elaboradas para que se atinjam os objetivos da aula.

A progressão da aprendizagem independe do nível do praticante e poderá ser perfeitamente ajustável à sua realidade e necessidade. A **figura 7** mostra a progressão da aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres, com base nos temas e nas experiências estimuladoras desmembradas no conjunto de atividades propostas.



Os temas poderão ser abordados separadamente ou combinados de acordo com a progressão da turma ou dos objetivos do Educador. O Educador poderá definir um tema como o foco central da aula e acoplar outros como complementares. Por exemplo, as atividades poderão contemplar, exclusivamente, a “conservação e movimentação da bola” ou combinar “conservação e movimentação da bola + finalização”, tendo o primeiro como o foco da aula.

As experiências estimuladoras poderão ser intercaladas, não tendo que, obrigatoriamente seguir uma única linha de progressão. Desta forma, o Educador tem a possibilidade de migrar entre as atividades propostas, desde que as mesmas tenham um tema correspondente.

Exemplo: o Educador poderá optar por um conjunto de atividades que englobem o jogo real, uma situação tática individual que está presente neste jogo e exercícios combinados com oposição.

Objetivos e indicadores de aprendizagens específicas

Com base no **quadro 1**, os **quadros 2, 3 e 4** apresentam as competências específicas a serem desenvolvidas no processo ensino/aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres, bem como os indicadores de aprendizagem e instrumentos de avaliação para cada Competência geral.

Quadro 2. Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres focadas na Execução.

Saber executar habilidades de acordo com suas capacidades, interesses e necessidades			
	Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos	Expectativas de aprendizagem - ao final do processo o aluno deverá ser capaz de:	Instrumentos de avaliação
CONHECER	<p>Conhecer diferentes formas de jogar, suas regras e executar os gestos técnicos que compõem o jogo, compreendendo sua relação com as situações reais de jogo;</p> <p>Identificar modalidades que melhor se adequem às suas características pessoais.</p>	<p>Identificar os diferentes esportes coletivos, seus aspectos comuns, gestos técnicos e regras básicas.</p>	<p>Mural coletivo;</p> <p>Ficha de avaliação – “check list”.</p>
FAZER	<p>Jogar e executar os gestos técnicos, aplicando-os às situações específicas de jogo;</p> <p>Identificar possíveis erros na execução dos gestos técnicos e da sua aplicação em situação de jogo.</p>	<p>Jogar de maneira eficiente; executar corretamente os gestos técnicos; identificar erros na execução dos gestos técnicos.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
CONVIVER	<p>Cooperar com o grupo exercendo suas funções no jogo;</p> <p>Respeitar as regras e os adversários;</p> <p>Valorizar as opiniões de colegas e/ou Educador, para criar um ambiente de aprendizagem mais adequado.</p>	<p>Cooperar com o aprendizado do grupo, respeitando as diferentes formas e ritmos de aprendizado do jogo e dos gestos técnicos.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
SER	<p>Aceitar a opinião e a tomada de decisão do Educador e de colegas e as discutir no sentido de melhorar seu desempenho e do grupo.</p>	<p>Interessar-se e persistir para aprender o jogo e os gestos técnicos.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>

Quadro 3. Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres focadas no Conhecimento e Apreciação.

Conhecer e apreciar manifestações esportivas e explorá-las com criatividade			
	Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos	Indicadores de Aprendizagem - ao final do processo o aluno deverá ser capaz de:	Instrumentos de avaliação
CONHECER	<p>Buscar informações sobre os diferentes esportes em seu contexto histórico, sociocultural, político e econômico;</p> <p>Buscar informações sobre os grandes eventos esportivos.</p>	<p>Identificar os diferentes esportes coletivos, sua história, seu contexto mundial, principais atletas e técnicos e conquistas;</p> <p>Identificar os principais eventos esportivos mundiais.</p>	<p>Mural coletivo;</p> <p>Ficha de avaliação – “check list”.</p>
FAZER	<p>Participar e auxiliar na organização de eventos;</p> <p>Organizar-se para praticar um esporte de forma adequada às demandas que ele impõe.</p>	<p>Participar ativamente das etapas e/ou organização de evento esportivo ou das atividades culturais.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
CONVIVER	<p>Opinar e discutir com colegas e Educadores sobre eventos esportivos;</p> <p>Trabalhar em equipe na organização e realização de eventos esportivos.</p>	<p>Interagir com os outros para participar e/ou organizar um evento esportivo.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
SER	<p>Aceitar críticas do grupo ou do Educador em relação à sua participação ou na organização de eventos esportivos, aceitando suas próprias dificuldades;</p> <p>Posicionar-se sobre o esporte na perspectiva de praticante, apreciador e crítico.</p>	<p>Fazer escolhas conscientes e assumir responsabilidades para participar e/ou organizar evento esportivo ou atividades culturais.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>

Quadro 4. Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos Terrestres focadas no Relacionamento

Estabelecer relações positivas consigo, com os outros e com o ambiente			
	Competências específicas desenvolvidas por meio dos Esportes Coletivos	Expectativas de Aprendizagem - ao final do processo o aluno deverá ser capaz de:	Instrumentos de avaliação
CONHECER	<p>Reconhecer seus limites físicos e motores na prática do jogo e na execução dos gestos técnicos e situações de jogo;</p> <p>Reconhecer e respeitar o ambiente de prática esportiva e suas particularidades .</p>	<p>Identificar seus pontos fortes e fracos na prática esportiva;</p> <p>Identificar os diferentes equipamentos e materiais necessários para a prática esportiva.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
FAZER	<p>Praticar o esporte de forma equilibrada, sem excessos, adequando o seu envolvimento com a prática esportiva ao seu nível de habilidade.</p>	<p>Controlar seu ritmo de participação nas atividades.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
CONVIVER	<p>Ajudar os outros a compreender, executar e corrigir diferentes ou novos movimentos;</p> <p>Ajudar os outros a reconhecer e compreender o ambiente da prática esportiva.</p>	<p>Colaborar com os colegas apontando soluções para as possíveis deficiências identificadas na execução dos movimentos;</p> <p>Dividir com os colegas a responsabilidade de manutenção do bom ambiente de prática.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>
SER	<p>Discutir e participar da resolução de conflitos e situações que decorrem da difícil tarefa de criar e executar em conjunto;</p> <p>Perceber suas reais possibilidades de desempenho.</p>	<p>Expor suas ideias e respeitar as ideias do Educador e dos colegas;</p> <p>Identificar seus pontos fortes e fracos, na prática esportiva e no convívio com o grupo.</p>	<p>Ficha de avaliação – “check list”;</p> <p>Autoavaliação.</p>

Instrumentos de avaliação

A avaliação é uma necessidade em qualquer processo de ensino-aprendizagem. É ela que vai balizar a atuação do Educador e contribuir para que os alunos possam melhorar seu desempenho.

Há inúmeras formas de avaliar o desempenho e o processo de desenvolvimento dos alunos. No entanto, o Educador deve ter o cuidado de utilizar instrumentos objetivos e que possam realmente contribuir para o aprimoramento do processo. Uma vez que haja uma proposta de avaliação ela deve ser aplicada e utilizada para dar aos alunos um “feedback” de sua atuação e para realinhar os objetivos, quando for necessário.

A avaliação aqui proposta baseia-se em três instrumentos e pode ser realizada periodicamente, recomendando-se, no mínimo, que seja realizada em quatro momentos do processo de ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres. Isto não implica em que o Educador utilize outros instrumentos ou modifique a periodicidade da avaliação em função da realidade de seu Clube e da modalidade que ensina.

Mural coletivo

O mural coletivo tem como objetivo reunir informações trazidas pelos alunos a partir de suas experiências em relação às diferentes competências que se buscam desenvolver no processo de ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres.

O mural, que pode ser feito com cartolinas ou papel pardo, deve ser colocado em local visível e os próprios alunos são encarregados de sua alimentação e manutenção. O Educador pode sugerir temas a serem abordados no mural e períodos para sua alimentação e exposição. Ao final de cada período, o Educador poderá realizar uma dinâmica de grupo e discutir as experiências relatadas no mural.

Nas fichas de avaliação, o Educador poderá criar um espaço para avaliar a contribuição de cada aluno para o mural.

Ficha de avaliação

O Educador poderá compor uma ficha com o nome de cada aluno e os itens a serem avaliados, conforme demonstrado no quadro 5.

Quadro 5 - Exemplo de ficha de avaliação

Ficha de Avaliação							
Turma:							
Data da avaliação:							
Em relação aos colegas							
	Participa nas discussões			Auxilia os colegas			
Nomes dos Alunos	Pouco	Regular	Muito	Nunca	Às vezes	Sempre	
Durante os jogos e atividades							
	Participa nos jogos			Execução dos gestos técnicos			
Nomes dos Alunos	Pouco	Regular	Muito	Fraca	Mediana	Boa	Muito boa
Conhecimento							
	Sobre a Modalidade			Sobre as Regras			
Nomes dos Alunos	Pouco	Mediano	Muito	Pouco	Mediano	Muito	
Obs.:							

Autoavaliação

O Educador poderá propor que os alunos se manifestem livremente ou criar fichas para autoavaliação nos mesmos moldes das fichas de avaliação, conforme demonstrado no quadro 6.

Quadro 6. Exemplo de ficha de autoavaliação

Ficha de Autoavaliação						
Nome do Aluno:						
Data da Avaliação:						
Participo nos jogos			Executo os gestos técnicos			
Pouco	Regularmente	Muito	Mal	Medianamente	Bem	Muito bem
Participo nas discussões			Auxilio meus colegas			
Pouco	Regularmente	Muito	Nunca	Às vezes	Sempre	
Conheço sobre a Modalidade			Conheço as Regras da Modalidade			
Pouco	Medianamente	Muito	Pouco	Medianamente	Muito	
Obs.:						

É muito importante que o Educador discuta as avaliações com os alunos, para esclarecer possíveis pontos duvidosos e para orientar os alunos sobre a evolução de suas habilidades e comportamentos.

Importante!!!

Uma avaliação feita deve ser comentada e discutida.

A avaliação deve ser um instrumento para melhoria dos alunos, do Educador e do processo ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres.

Atuação do Educador

O Educador terá papel fundamental na execução das propostas. Mais do que um “administrador de exercícios e jogos”, o Educador tem que exercer o papel de “provocador”, no sentido de instigar os jovens a participar das atividades, tanto no seu aspecto físico, técnico e tático, mas também no que se refere à organização das tarefas e criação de novas propostas.

Ele sempre deverá atentar para os seus objetivos e as relações com os quatro pilares da Educação, conforme destacados no **quadro 1** buscando identificar quais competências estão sendo desenvolvidas a partir de uma determinada atividade.

Ao propor uma atividade, o Educador deverá se fazer cinco perguntas básicas:

- 1- Envolvi os alunos na aprendizagem?**
- 2- Sistematizei a progressão das aprendizagens?**
- 3- Houve igualdade de oportunidades para todos, considerando que os alunos são diferentes uns dos outros?**
- 4- Trabalhei em equipe?**
- 5- Envolvi os pais e a comunidade?**

Essas perguntas básicas levam a outros questionamentos pertinentes às ações propostas e que servirão, posteriormente, à avaliação do processo:

- 1- Envolvi os alunos na aprendizagem?**
 - a. Orientei os alunos para e como fazer a autoanálise e síntese de sua aprendizagem?
 - b. Estimulei a compreensão sobre a estrutura geral do esporte?
 - c. Orientei sobre como ampliar seus conhecimentos?
 - d. Dei oportunidades para que eles participassem da organização, do desenvolvimento e da avaliação das atividades?
- 2- Sistematizei a progressão das aprendizagens?**
 - a. Criei mecanismos para observar e avaliar em situações de aprendizagem?
 - b. As avaliações foram compartilhadas com os alunos?
 - c. Que decisões foram tomadas a partir dessas observações e avaliações?
 - d. O que devo mudar em função das observações e avaliações?

- e. As aulas culminaram em atividade(s) em que os alunos puderam mostrar o que aprenderam?
- f. As aulas ofereceram atividades que estimularam os alunos a se dedicarem à prática?

3- Houve igualdade de oportunidades para todos, considerando que os alunos são diferentes uns dos outros?

- a. Criei condições de diálogo e cooperação?
- b. Trabalhei a partir das representações e opiniões dos alunos?
- c. Ajustei as situações às possibilidades dos alunos?

4- Trabalhei em equipe?

- a. Quais problemas foram resolvidos em conjunto com os colegas?
- b. Quais outros poderiam ser resolvidos?

5- Envolvi os pais e a comunidade?

- a. Criei oportunidades para que a família e a comunidade vissem o que a criança/adolescente aprendeu?
- b. Criei oportunidades para que as famílias e a comunidade participassem da organização de eventos esportivos e atividades culturais junto com seus filhos?

Além de todas essas questões o Educador ainda tem uma missão importante que é a de **intervir de forma significativa**, para auxiliar na aprendizagem e desenvolvimento de tudo o que envolve a participação adequada do aluno na atividade. Pela provável heterogeneidade das turmas, esta é uma das mais difíceis missões de um Educador que trabalha com Esportes Coletivos Terrestres. Não há fórmula mágica, mas há pequenas sugestões que podem auxiliar nesta intervenção:

Para os INICIANTES

- O número de informações e correções deve ser em quantidade suficiente para estimular e orientar a aprendizagem. Cuidado para não exagerar!;
- Corrija somente o necessário para que o aluno possa continuar jogando ou executando um gesto técnico de forma adequada e prazerosa;
- Fale somente o necessário. Não deixe que sua voz se torne um “stress” .;
- Elogie e incentive quando o aprendiz mostrar uma nova aprendizagem ou que ele está no caminho certo; mas não exagere, senão o elogio perderá o efeito;
- A crítica também ajuda a ajustar o rumo do aprendizado. Use-a com sabedoria;
- Seja objetivo, deixe claro o que pretende que o aluno aprenda;
- Incentive o aluno a tentar, mesmo que erre;
- Foque no esforço em aprender e não no produto do desempenho;
- Se precisar, demonstre os movimentos e os posicionamentos;
- Utilize modelos – fotos, vídeos;
- Nunca utilize um aluno de exemplo para mostrar possíveis erros de execução;
- Evite comparações individuais;
- Promova desafios em níveis adequados para que não se tornem ameaças aos alunos;
- Procure envolver todos os alunos na atividade;
- Ao final, pergunte aos alunos sobre as atividades: se gostaram, o que mudariam, etc.

Para os AVANÇADOS

- Corrija detalhes;
- Seja objetivo;
- Se precisar, demonstre;
- Varie para atingir o mesmo objetivo;
- Utilize modelos – fotos, vídeos;
- Nunca utilize um aluno para mostrar possíveis erros de execução;
- Foque no esforço, mas destaque a importância do produto final;
- Incentive os alunos a criarem alternativas;
- Ofereça oportunidade aos alunos para que encontrem soluções para os problemas de jogo; Elogie e critique como ferramenta para promover a melhoria no desempenho;
- Evite comparações individuais;
- Procure envolver todos os alunos na atividade.

O Educador deve estar atento em todos os momentos da aula e também fora dela, quando um ou mais alunos necessitarem de sua orientação. O Educador deverá sempre destacar valores que agreguem o esporte à vida cotidiana dos alunos, incentivar sua participação nas atividades propostas e proporcionar momentos de diálogo entre ele e o grupo.

O quadro 5 mostra exemplos de intervenções do Educador para cada Experiência Estimuladora no processo ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres.

Quadro 5 – Exemplos de intervenções do Educador

Experiências Estimuladoras de Aprendizagem	Exemplos de Intervenções do Educador
Situações Coletivas de Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • Incentivar a participação; • Oferecer orientações para garantir a participação ativa dos alunos; • Incentivar os alunos a criar variações dos jogos; • Propor, em conjunto com os alunos, modificações das regras e da estrutura dos jogos para facilitar o desempenho de alunos em processo de iniciação; • Organizar e controlar os jogos; • Orientar quanto ao posicionamento; • Aplicar as regras do jogo; • Criar situações que são usuais no jogo real; • Utilizar recursos como controle de tempo, simulação de contagem, jogar em superioridade ou inferioridade numéricas; • Discutir com os alunos as atividades realizadas e incentivá-los a criar novas propostas.
Situações de jogo – individuais e grupais	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar exercícios que remetam a situações reais de jogo, com progressão de dificuldade; • Orientar em relação às movimentações dentro da situação; • Organizar exercícios combinando gestos técnicos e incluir progressivamente a oposição; • Garantir a execução das situações de jogo, independentemente das posições específicas; • Corrigir progressivamente possíveis erros de posicionamento e erros técnicos na execução dos movimentos; • Propor variações dos movimentos; • Para alunos em nível mais avançado, organizar exercícios combinados e sincronizados, observando o posicionamento correto desses alunos em função de suas posições específicas e

	<p>características físicas e técnicas;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Criar variações de movimentos, através de jogos reduzidos, com trocas de posicionamento, para que os alunos possam vivenciar todas as possíveis variações; • Discutir com os alunos as atividades realizadas e incentivá-los a criar novas propostas.
Gestos técnicos	<ul style="list-style-type: none"> • Para alunos iniciantes, corrigir somente aspectos significativos para proporcionar uma maior possibilidade de participação no jogo; • Para alunos avançados, corrigir a execução dos gestos técnicos, visando a sua correta execução nas situações de jogo; • Criar exercícios motivadores e que garantam a participação ativa de todos os alunos; • Criar exercícios que sempre remetam à sua execução no jogo real; • Discutir com os alunos as atividades realizadas e incentivá-los a criar novas propostas.

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

As atividades serão propostas com base na possibilidade de dois encontros (aulas) semanais, com duração média de 60 a 75 minutos. Prevê-se a realização de 90 encontros durante um ano, podendo este número variar de acordo com o calendário de atividades, feriados, atividades promovidas pelo próprio Clube Escola ou pela Secretaria Municipal de Esportes, Lazer e Recreação.

Na composição da aula, o Educador poderá escolher um tema ou a combinação de temas que comporão uma atividade ou combinação de atividades, conforme exposto na **figura 7**. Cada tema, ou combinação de temas, poderá ser desenvolvido entre três ou quatro semanas. Sempre que houver necessidade, o Educador poderá alterar esse período.

Desta forma, o Educador poderá abordar o **Tema: Conservação da Bola** como o foco da aula, ou mantendo este tema como foco, acrescentar a **Finalização** como tema secundário.

Importante que o Educador tenha em mente que não existe uma sequência fechada e sim uma combinação de atividades que atendem as necessidades dos alunos, respeitam seu nível de desenvolvimento físico, motor e psicológico e seu conhecimento do jogo.

As atividades serão apresentadas em três blocos, envolvendo as experiências estimuladoras de forma progressiva em termos de:

COMPLEXIDADE

OCUPAÇÃO DE ESPAÇO

NÚMERO DE HABILIDADES ENVOLVIDAS

REGRAS

OPOSIÇÃO

Fundamentos preparatórios

Antes de apresentarmos as sugestões de atividades em cada experiência estimuladora do processo ensino/aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres, serão demonstradas algumas atividades abrangendo dois fundamentos preparatórios e essenciais para o desenvolvimento das habilidades dessas modalidades esportivas: **controle de corpo** e **controle de bola**.

O **controle de corpo** é o movimento que dá a base para a execução de todos os demais gestos técnicos envolvidos na prática dos Esportes Coletivos Terrestres. Ele inclui corridas, saltos, mudanças de direção, fintas, paradas bruscas e saídas rápidas. Normalmente, os exercícios e jogos propostos são de baixa complexidade e permitem uma grande variação nas formas de se elaborar esses exercícios.

O **controle de bola** tem o objetivo de melhorar a relação dos alunos com o principal objeto do jogo. Na execução das atividades de controle de bola não há regras. A prática desses movimentos é essencial para que os alunos possam dominar os gestos técnicos de ataque presentes no drible, na condução de bola, nos toques e manchetes, nos passes e arremessos. Os exercícios de controle de bola podem ser executados agregando também movimentos do controle de corpo.

Por essas características e pela necessidade de se dominar de forma ampla estes dois movimentos fundamentais, sugere-se que eles sejam praticados em todas as aulas/treinos na

forma de aquecimento ou mesmo como tema principal do encontro. Assim sendo, as sugestões aqui demonstradas poderão ser compostas pelo Educador ou por sugestão dos alunos de forma ilimitada.

Não há correções específicas ou do gesto técnico propriamente dito. O Educador deve ter a preocupação com a velocidade de execução, a desenvoltura do aluno em executar as movimentações citadas, e também com a possibilidade de variar amplamente as atividades propostas.

Tanto as atividades de controle de corpo quanto de controle de bola podem e devem ser utilizadas durante todo o processo de ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres, tanto como tema central das aulas como no aquecimento.

Controle de corpo: jogos e brincadeiras
Movimentos envolvidos: corridas (frente, costas, lateral) em direções e ritmos variados, paradas bruscas, fintas, giros, mudanças de direção.
Organização e descrição das atividades
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alunos dispostos livremente pelo espaço. Os alunos deverão correr em todas as direções e ao sinal do Educador tocar em um objeto com características predeterminadas, a exemplo de uma madeira, uma cor, uma linha, etc); 2. Na mesma formação, o jogo pode ser um pega-pega. Um ou mais alunos deverá(ão) ser o(s) pegador(es). Os “fugitivos” estarão livres se executarem um gesto esportivo. Exemplo: cortada, chute a gol, arremesso; 3. Em duplas: um aluno será o pegador, o outro o fugitivo. Os alunos deverão se colocar sobre as linhas. O pegador deverá se deslocar sobre as linhas tentando alcançar o fugitivo. Quando isto acontecer muda-se a função, ou ela poderá ser mudada a um sinal do Educador; 4. Em duplas. Um dos alunos será o “mestre” e o outro o “seguidor”. O “mestre” executará os movimentos de controle de corpo e o “seguidor” deverá imitá-lo; 5. Duas equipes dispostas à vontade pelo espaço. Cada equipe colocará atrás de seu calção uma fita (ou colete). O objetivo do jogo é que cada equipe tente tomar o maior número possível de coletes da equipe adversária; 6. Duas equipes. Cada uma ocupará metade do espaço que será dividido por uma linha central. O objetivo do jogo é que o maior número de componentes de uma equipe chegue à linha de fundo sem ser pego pelos membros da outra equipe. Portanto, além de tentar chegar à linha de fundo, cada equipe tem que se preocupar em evitar que os adversários atinjam seu objetivo. Toda vez que alguém for pego, deverá retornar à sua meia quadra.

Controle de corpo: exercícios simples e combinados

Movimentos envolvidos: corridas (frente, costas, lateral) em direções e ritmos variados, paradas bruscas, fintas, giros, mudanças de direção.

Organização e descrição das atividades

1. Alunos dispostos livremente pelo espaço. Correr, saltar, mudar de direção, etc. Poderá ser feito a comando do Educador ou livremente a critério dos alunos;
2. Na mesma formação descrita em 1. Os alunos se movimentarão por todo o espaço disponível, correndo de frente. A cada sinal do Educador executarão saltos (com apoio nos dois pés e/ou com apoio em um só pé). Ao saltar, o aluno poderá executar giros;
3. Na mesma formação descrita em 1 – cones colocados ao longo do espaço. Os alunos se deslocarão entre os cones, alternando o tipo de corrida;
4. Na mesma formação com os cones dispostos no espaço. Os alunos correrão e, ao se defrontarem com um cone, realizarão um dos movimentos de controle de corpo: parada, finta, mudança de direção, imitação de um gesto esportivo. Seguir em frente e posicionar-se diante de outro cone, então executar um movimento diferente do anterior, e assim sucessivamente;
5. Na mesma formação, o Educador dividirá o grupo em 1 e 2. Ao sinal do Educador, os alunos executarão a parada e gestos específicos do esporte que está sendo abordado. O aluno 1 executarão gestos de ataque e o aluno 2, gestos de defesa;
6. Em duplas, os alunos se deslocarão pela quadra utilizando as mais diferentes formas de mudanças de direção e corridas. Ao sinal do professor, os alunos, a seu critério, executarão paradas e imitarão gestos de ataque ou defesa do esporte que está sendo abordado;
7. Em duplas, frente a frente, os alunos se deslocarão pelo espaço, sendo que 1 utilizará deslocamentos relacionados ao ataque e 2, deslocamentos relacionados à defesa;
8. Alunos dispostos no fundo da quadra. 1 – ataque e 2 – defesa. 1 utilizará fintas, mudanças de direção, paradas. 2 se deslocará na posição defensiva, mantendo-se entre o atacante e a meta;
9. Em duplas. 1 desloca-se pelo espaço realizando corridas, fintas e mudanças de direção. 2 acompanha em posição defensiva os movimentos de 1, tentando manter-se entre o atacante e a meta. A um sinal do Educador, trocam-se imediatamente as funções;
10. Alunos dispostos em fileiras no fundo da quadra. Ao sinal do Educador, os alunos correrão. A um novo sinal, os alunos executarão uma parada e continuarão a corrida, e assim sucessivamente. O sinal poderá ser sonoro (apito ou comando de voz) ou visual (por exemplo, quando o Educador levantar os braços – correr; quando baixar os braços – parar). Nestes exercícios, o Educador poderá variar os sinais e a cada mudança os alunos executarão um movimento relacionado ao controle de corpo. O mesmo poderá ser feito com comandos numéricos. Ex: 1 – correr; 2 – saltar; 3 – mudar de direção, e assim sucessivamente.

Controle de bola: jogos e brincadeiras

Movimentos envolvidos: controle geral de bola

Organização e descrição das atividades

1. Duas equipes dispostas nas linhas laterais da quadra. Cada componente da equipe terá uma bola, que pode ser de borracha, ou de vôlei, ou de futebol. Em uma linha imaginária, que dividirá o espaço ao meio, serão colocadas bolas maiores que aquelas de posse dos alunos. Utilizando arremessos, ou chutes, ou cortadas, os alunos tentarão deslocar as bolas centrais para o campo do adversário. Vencerá a equipe que, depois do tempo determinado pelo Educador, conseguir colocar mais bolas no campo adversário;
2. Duas equipes, em círculo, com uma bola. Ao sinal do Educador, a bola será passada entre os componentes da equipe até chegar novamente ao primeiro aluno. Vencerá a equipe que conseguir cumprir a tarefa em primeiro lugar. Pode-se variar a atividade determinando-se o número de voltas da bola;
3. Duas equipes colocadas em cada meia quadra. Uma bola para cada um dos componentes da equipe. O objetivo do jogo é lançar o maior número de bolas para a meia quadra adversária e, ao mesmo tempo, recuperar as bolas lançadas ao seu campo.
4. Nesta mesma formação, o Educador poderá colocar a rede de vôlei e a bola deverá ser lançada por cima da rede. Uma alternativa seria lançar a bola por baixo da rede, com os pés;
5. Vários grupos, em colunas, no fundo da quadra. Uma bola para cada grupo. Os alunos com bola a conduzirão até um ponto determinado, podendo ser demarcado por um cone, e voltarão ao seu grupo, entregando a bola ao aluno seguinte da coluna. Essa condução de bola poderá ser feita através de drible, condução com os pés ou toques consecutivos.
6. Na mesma formação, a atividade poderá ter a seguinte variação: na ida, utiliza-se um tipo de condução de bola e, na volta, outro tipo. Por exemplo, na ida drible e na volta condução com os pés.

Controle de bola: exercícios simples e combinados

Movimentos envolvidos: controle geral de bola

Organização e Descrição das atividades

- Alunos dispostos livremente pelo espaço, todos com bola. Caso não haja bolas suficientes para todos, as atividades poderão ser realizadas em grupos, duplas, trios, etc;.
1. Alunos dispostos à vontade pela quadra, cada um com uma bola, ou em duplas e trios. Lançar a bola ao alto e recuperá-la antes que toque o chão. Os alunos deverão variar o lançamento e a recuperação da bola, por exemplo, lançando a bola com uma das mãos e recuperando-a com as duas mãos ou lançando com as duas mãos e a recuperando com uma. Caso a atividade esteja sendo realizada em grupos, o lançamento deverá ser feito para um dos companheiros;
 2. Nesse mesmo exercício, os alunos poderão executar um salto, ou imitar um gesto esportivo antes de recuperar a bola;
 3. Na mesma formação, a bola deverá ser lançada com os pés;
 4. Na mesma formação, os alunos deverão realizar movimentos de círculo com a bola em torno dos segmentos do corpo (pescoço, cintura, pernas, entre as pernas);
 5. O exercício 3 poderá ser feito a partir da definição de voltas. Exemplos: cinco voltas no pescoço, cinco voltas na cintura, e assim sucessivamente;
 6. Esse mesmo exercício poderá ser feito com os alunos em movimento: caminhando, trotando, correndo;
 7. Frente a uma parede, os alunos com bola tocarão a bola com a ponta dos dedos contra a parede, sem deixá-la cair no chão (próprio para o voleibol);
 8. Idem, fazendo o mesmo com as duas mãos e, ao mesmo tempo, imitando o gesto do toque no voleibol;
 9. Cada aluno com duas bolas: lançar a bola ao alto e recuperar; lançar a bola ao alto, deixar tocar uma vez no solo e recuperar; lançar a bola ao alto, girar e recuperar;
 10. Em duplas, cada um com uma bola, frente a frente. Os alunos deverão passar a bola entre si pelo lado direito, pelo lado esquerdo, por cima, por baixo;
 11. Cada aluno com uma bola. Lançar a bola o mais alto possível. A cada toque da bola no solo, o aluno passará por baixo da mesma ou imitará um gesto esportivo;
 12. Cada aluno com uma bola. Lançar a bola “rasteira”. Correr e parar a bola com as mãos, com os pés, com as costas, com as pernas, etc;
 13. Em duplas, cada um com uma bola. Executar com a máxima velocidade possível os movimentos descritos no exercício cinco, trocar a bola com o companheiro e executar novamente a rotina.

Lembre-se que os exercícios propostos para desenvolver o controle de corpo e o controle de bola podem ser utilizados como aquecimento e/ou durante todo o processo de ensino/aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres.

Conjunto de Atividades

A seguir, serão apresentados três conjuntos de sugestões de atividades para o ensino/aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres para cada etapa do processo.

O Educador escolherá as atividades a serem ministradas, procurando sempre englobar os três tipos de **Experiências Estimuladoras de Aprendizagem**:

- 1 - SITUAÇÕES COLETIVAS DE JOGO**
- 2 - SITUAÇÕES DE JOGO: INDIVIDUAIS E GRUPAIS**
- 3 - GESTOS TÉCNICOS**

Cada conjunto de atividades será sempre mostrado no sentido de abranger os três temas propostos na **figura 7** e que representam a interação entre ataque e defesa, conforme Bayer ⁽¹⁾, demonstrado na **figura 4**.

**Experiências estimuladoras de aprendizagem:
situações coletivas de jogo**

1. **Jogo dos passes – sem oposição:** grupos com o mesmo número de alunos dispostos em círculos. Cada grupo terá uma bola. O objetivo do jogo é que o grupo execute o maior número de passes no tempo determinado pelo Educador.

Variações

- o Educador poderá determinar um tipo de passe;
- o passe poderá ser feito com os pés;
- executar toques ou manchete;
- a equipe que primeiro executar a tarefa terá o direito de um arremesso ou chute a gol e, se converter, ganhará um ponto extra.

2. **Jogo dos passes – com oposição:** duas equipes dispostas livremente pelo espaço. A equipe com posse de bola tentará executar um número de passes estipulado pelo Educador. Se perder a posse de bola, a contagem será mantida e retomada quando esta mesma equipe retomar a sua posse.

Variações:

- quando a equipe perder a posse de bola, a contagem é “zerada”;
- permitir o uso de dribles para se deslocar pelo espaço e facilitar a execução dos passes;
- não permitir troca de passes somente entre dois elementos da equipe. Para isto, pode-se estabelecer como regra que a bola não poderá ser passada a quem a passou;
- a equipe que conseguir cumprir a tarefa terá direito a arremessar – chutar a gol e, convertendo, obterá um ponto extra.

3. **Bola no colchão (adaptado ao voleibol):** equipes compostas de 3 alunos dispostos à vontade pela quadra. Os três alunos conduzirão a bola utilizando toques e manchetes e tentarão acertá-la em um colchão, colocado no chão, usando a cortada. A equipe ganha 1 ponto cada vez que cumprir a tarefa. Cada equipe terá cinco chances para realizar a tarefa.

4. **Jogo dos lançamentos:** duas equipes, uma em cada meia quadra. Pode-se estender a rede de voleibol ou uma fita. Cada equipe terá três bolas e deverão lançá-las à quadra adversária, por cima da rede, durante o tempo determinado pelo Educador. Ao final do tempo, a equipe que tiver o menor número de bolas em sua meia quadra será a vencedora.

Variações:

- o Educador poderá estipular o tipo de lançamento – com uma ou com duas mãos, com toque ou manchete;
- o lançamento poderá ser feito por baixo da rede, com os pés;
- colocar três alunos atrás da linha de três metros do voleibol e três à frente desta linha; as bolas somente poderão ser recebidas pelos alunos da linha de trás e lançadas pelos alunos

à frente da linha;

5. **Condução de bola e velocidade:** várias equipes com o mesmo número de alunos em colunas no final da quadra (campo). Cada grupo com uma bola. Cada aluno conduzirá a bola até um determinado ponto e a retornará à sua coluna, entregando-a ao próximo colega.

Variações:

- determinar diferentes tipos de condução na ida e na volta;
- incluir um tipo de finalização ao final da primeira passagem.

6. **Lançamento e finalização:** duas equipes colocadas nas linhas laterais da quadra de voleibol. Cada equipe terá três bolas (por exemplo: de borracha, de handebol ou de vôlei) e cinco bolas maiores (por exemplo: basquetebol ou *medicine ball* de 1 kg). As bolas serão colocadas numa linha central traçada pelo Educador. As equipes lançarão suas bolas para tentar deslocar as bolas centrais para o campo adversário. Ao final do tempo determinado pelo Educador, a equipe que conseguir “empurrar” o maior número de bolas para o campo adversário será a vencedora.

7. **Meta humana:** duas equipes. Um componente de cada equipe ficará posicionado em uma área delimitada, no lado oposto representando uma meta (exemplo: na “área” do handebol ou futsal; no “garrafão” do basquete). O objetivo do jogo é que a equipe com posse de bola a conduza pela quadra e tente passá-la à sua “meta humana”, sem invadir a área delimitada. A defesa tentará conter o ataque e não poderá invadir a área delimitada.

Variações:

- antes de passar a bola para sua “meta humana” a equipe deverá realizar cinco passes; conseguindo os cinco passes, ganhará um ponto; se passar a bola e atingir a meta, ganhará mais 1 ponto;
- a “meta humana”, depois de receber a bola, poderá tentar uma finalização. Caso converta, a equipe ganhará mais 1 ponto;
- a “meta humana” ficará equilibrada sobre um *medicine ball* de 5 kg. A equipe somente conseguirá o ponto se, após receber a bola, a “meta humana” se mantiver sobre o *medicine ball* por 5 segundos;

8. **Ataque x Defesa:** duas equipes em meia quadra ou meio campo. Cada equipe terá o direito de realizar cinco ataques. Caso consiga chegar à meta e converter a “cesta”, “gol” ou o “ponto”, ela ganhará um ponto. Da mesma forma, se a defesa conseguir impedir a finalização, também ganhará 1 ponto. Após 5 ataques, invertem-se as equipes e será vencedora aquela que obtiver o maior número de pontos na somatória do conseguido nas ações de “ataque+defesa”.

Variações:

- A equipe atacante que conseguir finalizar com sucesso será mantida no ataque. Vencerá a equipe que conseguir se manter no ataque pelo maior número de vezes consecutivas.

9. **4x4 – Voleibol:** Duas equipes. Inicia-se o jogo com saque por baixo. A equipe que recebe

poderá passar a bola quantas vezes quiser e finalizar.

Variações:

- somente os alunos do fundo de quadra poderão receber e os da frente, atacar;
- pode-se permitir um toque da bola no solo antes da recepção;
- a bola somente poderá ser enviada para o outro lado por meio de toque ou manchete.

10. **Ataque x Defesa – três equipes:** três equipes na seguinte disposição: duas na defesa dos lados opostos da quadra – campo. Uma equipe no centro com posse de bola. Esta equipe realizará o ataque. Se finalizar com sucesso, atacará a equipe do lado oposto, e assim sucessivamente. Se não conseguir finalizar com sucesso, passa à posição de defesa naquele lado da quadra-campo e a equipe defensora atacará a defesa do lado oposto. Vence a equipe que conseguir o maior número de finalizações com sucesso ou aquela que conseguir finalizar com sucesso por 5 vezes.

11. **Ataque x Defesa:** jogo completo.

Variações:

- a equipe que conseguir finalizar com sucesso repete o ataque;
- a equipe que conseguir recuperar a posse de bola e finalizar com sucesso em uma situação de contra-ataque repete o ataque.

12. **Ataque x Defesa com simulações:** o Educador poderá criar simulações de situações reais de jogo.

Exemplos:

- simular um placar adverso e criar uma situação de ataque x defesa a partir de uma situação como um escanteio, ou um fundo bola, ou um tiro de 7 metros, ou um saque;
- simular tempo: criar uma situação de ataque x defesa como se faltasse um minuto pra terminar o jogo e a equipe com posse de bola perdesse por um ponto, ou tem um tiro penal a seu favor;
- simular situações de jogo em inferioridade numérica.

**Experiências estimuladoras de aprendizagem:
situações de jogo: individuais e grupais**

1. **1x1 sem bola:** o atacante tentará tocar um ponto determinado (cone, bola, trave) e o defensor tentará impedi-lo legalmente.

Variações:

- um tentará tocar o joelho do outro;
- um tentará tirar ou fita, ou corda, ou colete, colocado atrás do calção do outro;
- separados por uma linha com um único ponto de passagem (exemplo: espaço entre dois cones), o atacante tentará se movimentar ao longo da linha e passar entre os cones, enquanto o defensor tentará impedi-lo.

2. **1x1 com bola – reação e finalização:** um aluno de cada lado do Educador, que estará com uma bola. O Educador lançará a bola e o aluno que tomar a posse de bola tentará finalizar. O aluno que não conseguir a posse de bola tentará impedi-lo.

Variações:

- o Educador poderá lançar a bola ao alto, rolando, quicando;
- o Educador poderá determinar que a posse de bola somente será possível após um quique no solo;
- o Educador poderá determinar que a bola seja tomada de sua mão, a um sinal;
- os alunos poderão ficar de costas para o Educador ou sentados.

3. **1x1 com bola – finalização.** Duas equipes colocadas ao longo das linhas laterais. Cada aluno de cada equipe será numerado, de 1 a 7, por exemplo. O Educador estará no centro com a bola e chamará um número e ao mesmo tempo lançará a bola ao alto (ou com variações). Os alunos correspondentes ao número chamado correrão e tentarão se apossar da bola, em seguida, tentarão a finalização à meta (gol, cesta) em qualquer lado da quadra-campo.

Variações:

- definir o lado da finalização. Equipe “A” finaliza do lado direito; Equipe “B” finaliza do lado esquerdo;
- o Educador poderá chamar outro número e a atividade transforma-se em um trabalho de 2x2, e assim sucessivamente.

4. **1x1 – Voleibol:** dois alunos colocados em cada lado da rede, fita ou corda. Um aluno lança a bola para o outro lado. É permitido um toque da bola no solo. O outro aluno pode segurar a bola e lançá-la ao alto para tocar a bola (ou manquete) para o outro lado da rede. O ponto é concedido para o outro aluno, cada vez que um dos alunos não conseguir passar a bola para o outro lado ou não conseguir segurar a bola.

Varição:

- o jogo pode ser feito em duplas ou trios, permitindo ou não o toque da bola no solo; também pode ser determinado o número de passes entre os componentes da equipe.

5. **Duplas (trios, quartetos, etc) sem oposição:** duplas colocadas no final da quadra. A partir de um sinal, os alunos se movimentarão com a bola, na maior velocidade possível, e finalizarão.

Variações:

- um dos alunos se movimenta com a bola e faz um passe para o colega finalizar;
- os dois alunos trocam passes e finaliza aquele que estiver mais próximo da meta;
- um aluno sem bola corre em direção à meta e recebe um passe longo do companheiro;
- em trios, dois alunos se movimentam com a bola, e um deles corre para finalizar;
- dois alunos trocam passes e, ao sinal do Educador, o terceiro corre e recebe um passe longo para finalizar.

6. **2x2 com bola:** idem à atividade 2, sendo que dois alunos de cada equipe estarão ao lado do Educador.

Variações:

- quatro alunos se movimentam pela quadra. O Educador lança a bola. O aluno que a recuperar tentará finalizar com a ajuda de seu companheiro de equipe. Se a defesa recuperar a bola, esses alunos passam a tentar a finalização;
- este mesmo exercício pode ser feito em trios, quartetos, etc. No caso do rúgbi, o passe na movimentação da bola somente poderá ser feito para trás.

7. **2x2 com volta à defesa em inferioridade numérica:** a dupla atacante tenta a finalização; o aluno que finalizar deve voltar imediatamente ao seu campo, para marcar a dupla que estava defendendo anteriormente.

Variações:

- um terceiro momento pode ser acrescentado. O aluno da dupla que ataca em superioridade numérica volta para seu campo defensivo, para defender o aluno que defendia anteriormente;
- este exercício pode ser feito a partir de vários números de componentes da equipe, reduzindo-se o número de atacantes a cada posse de bola. Ex: 3x3; 3x2; 2x1 e 1x1.

8. **Trios – quartetos, etc. Contra-ataque:** trios com bola. Deslocamento com troca de passes em velocidade e finalização. No caso do rúgbi, os passes devem ser dados para trás.

Variações:

- dois alunos trocam passes e o terceiro finaliza;
- um aluno conduz a bola, passa ao colega da direita ou da esquerda, que repassa ao terceiro colega para finalizar.

9. **Trios – quartetos, etc. Contra-ataque com oposição:** idem ao exercício 7, mas com um

ou dois alunos posicionados na defesa.

- 10. Trios – quartetos, etc. Contra-ataque com oposição, sem definição de posse de bola:** dois grupos se enfrentarão a partir de um dos fundos de quadra ou campo. Os dois grupos se movimentarão por um espaço delimitado. O Educador lançará a bola e o grupo que tomar a posse de bola imediatamente passará a atacar e finalizar, tentando manter a superioridade numérica em relação ao outro grupo.

Experiências estimuladoras de aprendizagem: gestos técnicos

Observações preliminares

- **Mais importante do que descrever atividades, é lembrar que a prática dos gestos técnicos deve remeter a sua aplicação às situações reais de jogo;**
- **Um gesto técnico praticado de forma a não contemplar esse conceito perde sua finalidade;**
- **Não é errado praticar o gesto técnico de forma analítica. A aplicação desse princípio às vezes se torna necessária para a fixação de determinados gestos e movimentos;**
- **O gesto técnico é um gesto aprimorado no sentido de se chegar ao objetivo do jogo com movimentos seguros, econômicos e efetivos. Pode também ser visto como a célula mais específica de uma situação. Assim sendo, o Educador deve analisar as situações de jogo e delas extrair o(s) gesto técnico(s) a ser(em) praticado(s);**
- **O Educador não deve se fixar por muito tempo na prática de um único gesto técnico. Outros gestos técnicos devem ser acoplados ao primeiro e, assim sucessivamente, até que se forme uma combinação de gestos técnicos, que aprimorarão a participação do aluno nas situações de jogo, propriamente dito;**
- **Não há uma sequência única para a prática dos gestos técnicos. O Educador pode optar por ministrar inicialmente os gestos técnicos que possam ser executados individualmente: condução de bola, drible e finalizações, ou optar pelo passe que é o gesto técnico que dá o sentido coletivo do jogo. Também pode iniciar pelas finalizações, que são práticas motivadoras, pois colocam o aluno frente ao principal objetivo do jogo que é a obtenção do ponto, da cesta, do gol;**
- **Para executar todos esses gestos técnicos, quaisquer que sejam a ordem, sugerimos que se comece pelos movimentos fundamentais de controle de corpo e controle de bola, que são a base para que os demais gestos técnicos sejam executados de forma eficiente;**
- **Não há um tempo ideal para a prática dos gestos técnicos. Há, sim, uma prática constante e progressiva.**

Feitas essas observações, serão dados alguns exemplos de atividades para a execução e

desenvolvimento dos gestos técnicos, com base em situações de jogo.

Com estes exemplos pretendemos difundir um conceito e convidar o Educador a refletir e criar outras atividades, levando em consideração as características da modalidade coletiva com a qual está trabalhando.

1. Situação de jogo: 1x1

Gestos técnicos envolvidos: condução de bola – drible, fintas, mudanças de direção, finalização e posição de defesa.

1.1 Alunos dispostos livremente pelo espaço. Todos com bola. Se não houver bolas suficientes, a atividade poderá ser feita em duplas e trios. Conduzir a bola livremente pelo espaço utilizando mão (pé) direita e mão (pé) esquerdo.

Variações:

- colocar cones espalhados pelo espaço. Os alunos deverão realizar mudanças de direção e de mão (pé) a cada cone que encontrarem. Os alunos também deverão realizar paradas em frente aos cones, simulando o enfrentamento com o defensor e proteger a bola, ou simular um gesto de finalização;

- os alunos que estiverem sem a bola poderão oferecer oposição, tentando tomar a bola dos colegas;

- ao sinal do professor, os alunos com bola param a condução de bola e realizam movimentos de controle de bola, já descritos anteriormente;

1.2 Alunos dispostos no final da quadra (campo). Todos com bola. Conduzir a bola até o outro lado da quadra (campo) e voltar, trocando constantemente a mão (pé) que a conduz. Para o voleibol, os alunos poderão lançar a bola ao alto e tocá-la por duas ou três vezes.

Variações:

- alunos se deslocam em direção ao outro lado da quadra. Ao sinal do Educador, param e simulam um enfrentamento com a defesa, protegendo a bola;

- ao sinal do Educador, os alunos recuarão dois ou três passos e retomarão a condução de bola para a frente;

1.3 Alunos deslocando-se livremente pelo espaço executam paradas e assumem a posição defensiva.

Varição:

- ao parar e assumir a posição defensiva, os alunos se deslocarão na mesma posição e retomarão o deslocamento pelo espaço.

1.4 Em duplas, sem bola. As duplas se deslocarão pelo espaço. Ao sinal do Educador, um aluno assumirá a posição defensiva, e o outro será o atacante. O atacante se deslocará executando movimentos de controle de corpo. O defensor deverá acompanhá-lo, mantendo-se sempre entre o atacante e a meta.

Variações:

- ao sinal do Educador, os alunos trocam rapidamente de funções;
- ao sinal do Educador, o atacante tentará alcançar um ponto determinado (meta fictícia);
- ao sinal do Educador, o atacante tentará finalizar ao gol, cesta...

2. Situação de jogo: 2x2

Gestos técnicos envolvidos: passes, condução de bola, drible, finalização, posição defensiva.

2.1 Em duplas, os alunos trocarão passes em direção à meta e finalizarão.

Variações:

- em duplas, o aluno com bola conduzirá a bola até um ponto determinado e passará ao colega, que finalizará;
- em duplas, o aluno com bola conduzirá a bola até um ponto determinado, passará ao colega, executará uma mudança de direção, e receberá a bola de volta para finalizar;
- esses exercícios poderão ser feitos com a presença de um terceiro aluno, que fará o papel de defensor, tentando impedir a progressão da dupla e/ou a finalização;

2.2 Quatro alunos com bola colocados no fundo da quadra/campo. O Educador vai enumerar as duplas (1 e 2). Os quatro alunos se movimentarão pelo espaço, trocando passes livremente. O Educador chamará um número. A dupla correspondente ao número chamado será atacante e, a outra, defensora.

Variações:

- o mesmo exercício poderá ser feito em trios, quartetos, etc.

2.3 Duas equipes posicionadas sobre as linhas laterais da quadra/campo. Os alunos serão numerados. O Educador chamará dois números e lançará a bola. Os dois alunos, de cada equipe, correspondentes ao número chamado, de cada equipe, tentarão a posse de bola. A dupla que a conseguir, atacará.

3. Situação de jogo: 3x3; 4x4 – O mesmo conceito de organização de exercícios para treinamento dos gestos técnicos, com base nas situações de jogo, prevalecerá para estas situações.

Circuito de habilidades

Uma forma eficiente e econômica em termos de tempo e material para desenvolver os gestos técnicos é o circuito de habilidades.

O Educador pode elaborar estações, abordando um ou mais gestos técnicos em cada uma e determinar um tempo para a execução do(s) gesto técnico(s). Sugere-se que o tempo em cada estação não seja maior do que três minutos.

Neste tipo de atividade, o Educador poderá explorar progressivamente as possibilidades de um gesto técnico, partindo de exercícios simples para os exercícios combinados, ou

explorar progressivamente as possibilidades de um conjunto de gestos técnicos, com exercícios combinados e/ou sincronizados.

Com o uso do circuito de habilidades, o Educador pode observar de maneira mais direta a execução dos gestos técnicos por parte dos alunos e corrigir possíveis erros de execução.

O circuito de habilidades pode ser organizado pelos alunos em função de suas necessidades, experiências e também do seu nível de habilidade.

Estratégias: exemplos

Utilizando a **figura 7**, apresentamos a seguir alguns exemplos de estratégias que podem ser utilizadas em aula para se desenvolver **temas e experiências estimuladoras**, a partir de um conjunto de atividades. Nesses exemplos, também são mostradas as relações entre as atividades em si e as competências que devem ser enfatizadas (Execução – Conhecimento e Apreciação – Relacionamento) como demonstradas nos **quadros 5 e 6**.

Chamo a atenção sobre os exemplos aqui demonstrados, que podem ser diversificados para qualquer um dos esportes coletivos terrestres, mantendo-se as características dessas modalidades esportivas: a essência e a dinâmica do jogo.

Exemplo 1

Tema: Conservação/Recuperação da bola
<p>Modalidade Esportiva: Futebol/Futsal</p> <p>Gestos Técnicos: <i>Ataque: drible</i> <i>Defesa: posição defensiva</i></p>
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Execução:</i> realizar o drible (condução de bola) em diferentes situações, com e sem oposição; • <i>Conhecimento e Apreciação:</i> identificar a atividade proposta na situação real de jogo; identificar atletas que realizam o movimento com destreza; reconhecer suas próprias dificuldades em relação à situação proposta; • <i>Relacionamento:</i> estabelecer o vínculo com o adversário e identificar ações que possam ser utilizadas para superá-lo
<p>Organização e descrição das atividades</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O Educador poderá reunir os alunos e propor questões: - Como se conduz a bola sem que o adversário a tome? Quais os jogadores de futebol que melhor executam esse fundamento do jogo? 2. Os alunos poderão ser desafiados a executar o gesto técnico livremente. Posteriormente, o Educador poderá reuni-los novamente e perguntar como se sentiram executando o movimento e quais as dificuldades encontradas. 3. Em pequenos grupos, os alunos se deslocarão pelo campo conduzindo a bola livremente, utilizando pé direito e pé esquerdo. Nessa mesma formação, o Educador poderá propor que os alunos aumentem a velocidade sem perder o domínio da bola ou que mudem constantemente de direção. 4. Na mesma formação, com os cones dispostos no espaço, os alunos correrão e, ao se defrontarem com um cone, realizarão mudanças de direção, mantendo o controle da bola. 5. Em duplas, frente a frente, um aluno conduzirá a bola e seu companheiro ficará entre ele e um ponto de referência, sem oferecer oposição direta. Nesta mesma situação, o defensor tentará tomar a bola de seu companheiro de atividade. 6. Serão formados grupos. O número de alunos em cada grupo será variável, de acordo com o tamanho da turma e disponibilidade de material. Recomenda-se que sejam de, no máximo, cinco ou seis alunos. O Educador proporá um jogo no qual cada grupo estará colocado na linha de fundo e terá uma bola. O objetivo do jogo é que cada membro do grupo conduza a bola até um determinado ponto e retorne entregando a bola a um de seus companheiros. Vencerá o jogo a equipe que completar primeiro a tarefa. Como variação, podemos colocar cones ao longo do percurso para que se trabalhe a mudança de direção e as fintas. <p>Obs.: o Educador poderá solicitar aos alunos que elaborem variações desse jogo.</p>

Intervenções do Educador:

- Em (2), o Educador não fará qualquer correção. Apenas incentivará os alunos a realizar os movimentos da forma mais variada possível;
- Em (3) e (4), o Educador deverá observar a execução com ambos os pés, alternadamente, sem se preocupar com o gesto técnico em si e orientar os alunos a não dirigir o olhar à bola e sim ao espaço que estão ocupando;
- Em (5), o Educador, além de enfatizar os pontos anteriores, orientará o atacante a observar o posicionamento do defensor. Em relação à defesa, o Educador deverá orientar seus alunos a se manterem entre o atacante e a meta. Na tentativa de tomar a bola do atacante, o defensor deverá ser orientado a não cometer a falta e tentar tomar a bola no momento em que o atacante tenta a mudança de direção. O Educador poderá promover desafios. Por exemplo: se o atacante conseguir chegar a um ponto determinado, ele ganhará um ponto.
- Em (6), o Educador poderá solicitar aos alunos que elaborem variações desse jogo.

Exemplo 2

Tema: Movimentação da bola e finalização
<p>Modalidade Esportiva: Voleibol</p> <p>Gestos Técnicos: <i>Ataque: levantamento e cortada</i></p>
<p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Execução:</i> realizar o levantamento e a cortada em diferentes situações, sem oposição; • <i>Conhecimento e Apreciação:</i> identificar a atividade proposta na situação real de jogo; identificar atletas que realizam o movimento com destreza; reconhecer suas próprias dificuldades em relação à situação proposta; • <i>Relacionamento:</i> estabelecer o vínculo com seu companheiro de equipe e identificar ações que possam ser utilizadas para cumprir a tarefa proposta.
<p>Organização e descrição das atividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O Educador poderá reunir os alunos e propor questões: - Como se realiza um levantamento no voleibol? Qual o nome da posição do jogador responsável por esta tarefa? A cortada pode ser realizada por qualquer jogador em quadra? 2. O Educador demonstra os dois gestos técnicos envolvidos na tarefa e pede que em duplas os alunos tentem reproduzi-lo, alternando as posições. Inicialmente, os “levantadores” poderão lançar a bola ao alto para que os “cortadores” executem o ataque; 3. O mesmo exercício poderá ser feito em colunas frente a frente. A coluna “A” faz a função do “levantador”, enquanto a “B” faz a função do “cortador”. A1 lança a bola ao alto (e troca de coluna) e B1 executa a cortada em direção a A2 e troca de coluna, sucessivamente; 4. Nesta mesma formação, A1 lança a bola ao alto para si mesmo, executa o gesto do levantamento para B1. 5. Os mesmos exercícios (3 e 4) podem ser executados com A posicionado no meio de rede e B na diagonal, para tentar executar a cortada na direção da coluna C, que estará posicionada do outro lado da quadra. A troca de funções obedece a sequência A para B; B para C e C para A. A rede poderá ser rebaixada para facilitar a execução da tarefa. 6. Jogo competitivo para explorar a tarefa proposta. O Educador poderá formar diversas equipes que estarão dispostas em colunas frente a uma parede. A distância pode ser variada (mínimo de 3 m). Na parede, o Educador poderá demarcar um ponto que será o alvo a ser atingido pelo cortador. O objetivo do jogo é que cada componente da equipe faça um levantamento para si mesmo e corte a bola tentando acertar o alvo. A cada acerto será computado um ponto. A equipe que obtiver 10 pontos primeiro será a vencedora.
<p>Intervenções do Educador:</p>

- Em (2), o Educador orientará os alunos quanto à altura que a bola deva ser lançada e sempre à frente do levantador. Em relação aos cortadores a orientação poderá ser sobre a impulsão que deverá ser feita com apoio nos dois pés e o contato da bola, que deverá ocorrer quando esta estiver acima da cabeça do cortador;
- Em (3), o levantador será orientado a lançar a bola à frente do cortador. Este poderá ser orientado a executar dois passos para a tomada da impulsão;
- Em (4), o Educador deverá corrigir o posicionamento do levantador em relação ao eixo da bola. Este deverá se posicionar na linha da bola, para poder executar o levantamento de forma correta;
- Em (5), o Educador, além das observações anteriores, deverá chamar a atenção dos alunos em relação ao posicionamento e ao toque na rede, o que caracteriza uma violação e impugnação da ação;
- Em (6), o Educador poderá solicitar aos alunos que elaborem variações desse jogo.

Exemplo 3

Tema: Movimentação da bola; Desequilíbrio da Defesa e Finalização/Contenção do Ataque
Modalidade Esportiva: Handebol
Gestos técnicos: <i>Ataque: passes e arremessos</i> <i>Defesa: posição defensiva e finta defensiva</i>
Competências: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Execução:</i> passes em velocidade, arremessos em progressão e posição defensiva em situação de superioridade numérica do ataque em relação à defesa (2x1); • <i>Conhecimento e Apreciação:</i> os atacantes deverão identificar qual o melhor tipo de passe e a velocidade de execução da tarefa, para causar a dúvida no defensor e promover o desequilíbrio desejado. Em relação à defesa, o defensor deverá identificar qual atacante apresenta maior dificuldade em executar os gestos técnicos, para tentar pressionar esta atacante e provocar o erro. Em ambas as funções, os alunos tentarão identificar suas dificuldades e relatá-las ao Educador para possíveis correções; • <i>Relacionamento:</i> estabelecer o vínculo com seu companheiro de equipe e identificar ações que possam ser utilizadas para cumprir a tarefa proposta. Observar o posicionamento e comportamento do adversário, com o objetivo de elaborar soluções que permitam cumprir a tarefa de forma adequada, que, no caso do ataque, é chegar à finalização com o arremesso e, na defesa, interceptar o passe ou provocar um arremesso em condições pouco favoráveis.
Organização e descrição das atividades: <ol style="list-style-type: none"> 1. A atividade poderá ser iniciada com uma “brincadeira” em trios, sendo dois atacantes e um defensor. O trio se deslocará pelo espaço à vontade. Os atacantes com bola trocarão passes entre si e o defensor tentará impedir os passes. O Educador poderá inserir uma regra: a cada passe realizado, o passador não poderá se manter na mesma posição. Ele deverá procurar outra posição para receber a bola de seu companheiro. Se o defensor interceptar a bola, imediatamente, tomará o lugar do atacante que a passou; 2. A atividade poderá ser iniciada com um trabalho em duplas, visando somente a troca de passes entre os atacantes, com finalização à meta sem oposição. As duplas estarão posicionadas na linha de seis metros de seu campo defensivo e atacarão a meta do lado oposto. O Educador poderá acrescentar a participação do goleiro e também orientará os alunos a variar o tipo de passes e/ou a frequência dos mesmos (com maior ou menor número de passes). O mesmo pode ser feito em relação ao tipo de arremesso utilizado; 3. Em seguida, será adicionado o defensor, que se posicionará na linha de nove metros, tentando dificultar a ação dos atacantes. O defensor poderá utilizar fintas defensivas para induzir os atacantes a mudar o tipo de passe, parar a movimentação da bola ou arremessar em condições desfavoráveis.

4. Este mesmo exercício (3) poderá ser realizado com a presença do goleiro;
5. A sequência do exercício será a seguinte: o atacante que finalizar assumirá a posição de defensor; o outro atacante e o defensor voltarão para o outro lado da quadra, para formar nova dupla e dar sequência ao exercício. A fim de proporcionar uma experiência de atuar no gol a todos os alunos, a sequência poderá ser alterada da seguinte forma: o atacante que finalizar irá para o gol; o goleiro irá para a posição de defesa; o outro atacante e o defensor voltarão para o outro lado da quadra para formar nova dupla e dar sequência ao exercício.

Intervenções do Educador:

- Em (1), o Educador poderá limitar o espaço ocupado pelo trio para tornar a atividade mais dinâmica e complexa;
- Em (2), a dupla poderá combinar as estratégias de finalização, definindo que a fará. O Educador orientará os alunos a variar o tipo de passes, corrigindo sua execução, propondo situações de fintas. O mesmo em relação ao arremesso;
- Em (3 e 4), o Educador deverá corrigir o posicionamento do defensor, dando a ele orientações sobre como tentar impedir a ação do ataque. Exemplo: executar uma pressão sobre o atacante, com bola, para que ele pare o movimento, facilitando sua ação na defesa, ou pelo uso de uma finta defensiva sobre o atacante com a bola, induzindo-o a parar o movimento e deslocando-se rapidamente sobre o finalizador para dificultar o último passe.

Exemplo 4

Tema: Desequilíbrio da Defesa e Finalização/Contenção do Ataque e Proteção da Meta

Modalidade Esportiva: Basquete

Gestos técnicos:

Ataque: passes, fintas, servir e ir e arremessos

Defesa: posição defensiva, pressão na bola, ajuda e recuperação

Competências:

- *Execução:* situação de ataque contra defesa em igualdade numérica. Ataque deve realizar o movimento de servir e ir, que envolve passar, deslocar, receber e finalizar. Defesa deve realizar movimento de ajuda e recuperação;
- *Conhecimento e Apreciação:* identificar em quais situações de jogos a atividade proposta se insere; os atacantes deverão identificar os espaços mais adequados para a realização da tarefa, além de sincronizar os movimentos dos componentes da dupla. Os defensores deverão identificar qual atacante apresenta maior dificuldade em executar os gestos técnicos, para tentar pressionar este atacante e provocar o erro. Além disto, deverão sincronizar os movimentos relacionados à ajuda e recuperação e induzir os atacantes a locais mais distantes da cesta. Em ambas as funções os alunos tentarão identificar suas dificuldades e relatá-las ao Educador para possíveis correções;
- *Relacionamento:* estabelecer o vínculo com seu companheiro de equipe e identificar ações que possam ser utilizadas para cumprir a tarefa proposta. Observar o posicionamento e comportamento do adversário, para elaborar soluções que permitam cumprir a tarefa de forma adequada que, no caso do ataque, é chegar à finalização com o arremesso mais próximo possível da cesta e, na defesa, interceptar o passe ou provocar um arremesso em condições pouco favoráveis ou o mais distante possível da cesta.

Organização e Descrição das atividades

1. Em duplas, com uma bola, os alunos deverão se deslocar pela quadra, executando passes e se movimentando para receber a bola novamente. Neste caso, após passar a bola, o aluno deverá executar uma mudança de direção e se posicionar para recebê-la novamente. O aluno que recebe a bola poderá driblar, executar uma parada e passar novamente a seu companheiro;
2. Neste mesmo exercício, acrescenta-se um terceiro aluno que será o defensor, tentando interceptar esse passe. O Educador poderá sugerir variações ao defensor como, por exemplo, fixar a marcação sobre o passador ou acompanhar aquele que receberá a bola;
3. 2x2 – só passes: este é um pequeno jogo em espaço reduzido, no qual a dupla com posse de bola, executando os movimentos descritos em (1) e (2) tentará executar cinco passes consecutivos. Se os defensores recuperarem a posse de bola, tornar-se-ão atacantes;
4. 2x2 – com finalização: as ações descritas em (1), (2) e (3) serão executadas em direção à

cesta, com a mesma sequência: somente atacantes; dois atacantes e um defensor e dois atacantes e dois defensores. Como exemplo de organização, os atacantes poderão formar duas colunas: uma em frente à cesta, entre o círculo central e o círculo da área restritiva (coluna A), e outra coluna colocada na diagonal à cesta, atrás da linha de três pontos (coluna B).

4.1 Sem defesa: A passa a B; executa um movimento de mudança de direção, desloca-se em direção à cesta e recebe o passe para a finalização. Os alunos poderão utilizar qualquer tipo de arremesso (imagina-se aqui que eles já tenham tido contato com esses arremessos. Os mais comuns para este tipo de finalização são a “bandeja” e o “jump”);

4.2 Com um defensor: um aluno atuará como defensor para tentar impedir a finalização;

4.3 Com dois defensores, sendo cada um deles responsável pela marcação de cada um dos atacantes.

Intervenções do Educador:

- Em (1), o Educador poderá limitar o espaço ocupado pelo trio, para tornar a atividade mais dinâmica e complexa; também deverá chamar a atenção para a importância das mudanças de direção, principalmente, para provocar o desequilíbrio da defesa; orientar os alunos a oferecer um ponto de referência ao passador, por exemplo, ao erguer a mão para que a bola seja passada naquela direção;
- Em (2), além das orientações dadas aos atacantes, o defensor deverá ser orientado a manter a distância de, pelo menos um braço do atacante com bola e induzi-lo a um espaço que dificulte sua movimentação, por exemplo, na lateral ou no fundo de quadra; no caso de acompanhar o atacante que receberá bola, o defensor deverá estar entre este e a bola, mantendo visão periférica pelo olhar voltado a ambos;
- Em (3), os alunos deverão seguir todas as instruções anteriores. Além delas, o atacante com bola nunca deverá dar às costas para seu companheiro, o que dificulta a visão para que o passe seja executado; o atacante que recebe a bola deve sempre se movimentar para oferecer melhores condições de passe do seu companheiro. Já os defensores não devem tentar tomar a bola de qualquer maneira, evitando, desta forma, as faltas;
- Em (4.1), o atacante que passa a bola deve executar movimento rápido de mudança de direção de forma a desequilibrar a defesa. Esse movimento deve ser “angular” e não “circular”, procurando obter vantagem sobre o defensor. Além disso, este atacante deve oferecer a seu companheiro uma referência para o recebimento da bola. Normalmente, se utiliza o braço erguido e a mão espalmada para facilitar o passe. O segundo atacante, ao receber a bola, deve imediatamente se posicionar de frente para a cesta e passar a bola “à frente” do companheiro, facilitando assim a continuidade do deslocamento deste em direção à cesta;
- Em (4.2), os atacantes deverão seguir as mesmas orientações anteriores. Já o defensor pode optar, ou ser orientado pelo Educador, por dois comportamentos. Um deles é pressionar o atacante que está com a bola, dificultando o primeiro passe e acompanhando seus movimentos até o final do exercício. Ele deverá se manter entre o atacante e a cesta, mas sem perder contato visual com o segundo atacante, que será o responsável por

devolver a bola a seu companheiro. O outro comportamento é pressionar o segundo atacante, dificultando a recepção da bola e a devolução do passe. Lembrando que em ambas situações o defensor não deve tentar tomar a bola a qualquer custo, mas sim induzir os atacantes ao erro;

- Em (4.3), tanto defensores quanto atacantes deverão seguir as mesmas instruções anteriores.

IMPORTANTE

Esses exemplos servem apenas para ilustrar as diferentes possibilidades de combinação de tarefas que existem e também para instigar o Educador e seus alunos a criarem situações semelhantes às demais modalidades esportivas coletivas.

Para saber mais

**Para saber mais sobre exercícios e gestos técnicos de cada Esporte Coletivo Terrestre,
consulte as seguintes referências:**

2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 14 - 15 - 20 - 21 - 25 - 31 - 32 - 33

E os seguintes links:

<http://www.youtube.com/watch?v=aTA018BeaUM> (Basquetebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=vcLkbmdGv5M> (Basquetebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=vgDVQel87m4> (Basquetebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=LQDnPybg33o> (Futebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=kppRCamg3bo> (Futebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=6zkDyr1ISqo> (Futebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=Bw5LaDJDid0> (Futsal)

<http://www.youtube.com/watch?v=onme37dj4ZI> (Futsal)

<http://www.youtube.com/watch?v=Ac1RYX6CuLE> (Futsal)

<http://www.youtube.com/watch?v=peQFXhI0cPQ> (Handebol)

http://www.youtube.com/watch?v=MLyfCI-F_FQ (Handebol)

http://www.youtube.com/watch?v=9s8uA_alqGw (Handebol)

<http://www.youtube.com/watch?v=qQpY8oD7lig> (Rugbi)

<http://www.youtube.com/watch?v=nmThVoJeccU> (Voleibol)

<http://www.youtube.com/watch?v=-idfZ5Nq81I> (Voleibol)

<http://www.youtube.com/watch?v=FeG85J9ScZ4> (Voleibol)

Torneios, Festivais, Campeonatos e outras atividades

A realização de torneios, festivais, campeonatos e outras atividades diferentes das aulas rotineiras deve sempre ser pensada como uma forma de se realizar um trabalho em equipe. A formação das equipes, a organização das atividades, controle e sistema de pontuação dão ao Educador uma enorme possibilidade de **instigar o grupo a participar ativamente do processo de criação, desenvolvimento e avaliação dessas atividades**.

É importante ressaltar que nessas sugestões de atividades o enfoque será sempre no **trabalho em equipe**. Isto faz com que todos os alunos tenham a possibilidade de contribuir para o sucesso de seu grupo, aumentando a motivação e ressaltando a importância da **coesão grupal**.

Essas atividades podem ser realizadas concomitantemente ao longo do processo ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres e também podem ser utilizadas como demonstração do resultado desse processo aos pais dos alunos e à comunidade, depois de um certo período de aprendizagem e de treinamento.

O Educador e o grupo de alunos poderão, inclusive, propor uma atividade na qual os pais participem, formando equipes ou atuando juntamente com seus filhos.

Torneios

Não há regras fixas para a realização de torneios. Eles podem ser organizados pensando-se em jogos entre equipes ou em situações nas quais as equipes tenham que realizar tarefas.

Exemplos:

1. Torneio de lances-livres no Basquetebol; tiros de sete metros no handebol; penalidades máximas no futebol ou futsal; saques no voleibol

Possibilidades de organização:

- Cada aluno da equipe terá cinco tentativas para realizar a habilidade proposta; somam-se os pontos obtidos por todos os alunos da equipe;
- Cada equipe tem um tempo determinado para realizar a tarefa; somam-se os pontos obtidos pela equipe no tempo que foi determinado.

2. Torneio de habilidades motoras (para qualquer esporte)

Possibilidades de organização:

- Com base nos gestos técnicos desenvolvidos durante o processo, um circuito poderá ser montado para que cada aluno o execute no menor tempo possível. O tempo de cada aluno será computado para sua equipe. Aquela que conseguir realizar o circuito no menor tempo será a vencedora.

3. Jogos de duplas, 3x3, 4x4, etc.

- São jogos reais, em espaço reduzido, por exemplo, em meia quadra, com regras adaptadas à realidade do equipamento e dos materiais disponíveis.

Festivais

- Os Festivais são eventos abertos para a participação dos alunos, não havendo regras para a formação das equipes;
- Os Festivais têm o objetivo de proporcionar uma prática das atividades de maneira lúdica, sem deixar de ser competitivos;
- Os Festivais podem ser realizados internamente ou entre diferentes Clubes Escola. Neste caso, não há competição entre os Clubes Escola, mas uma integração entre os alunos que será expressa na formação de equipes compostas por alunos de vários Clubes Escola;
- Em um Festival, o Educador pode realizar um conjunto de atividades, inclusive culturais;
- Um Festival permite a participação individual dos alunos em algumas atividades.

Atividades Culturais

- As atividades culturais têm o objetivo de incentivar os alunos a aumentarem seu nível de conhecimento sobre o Esporte e, mais especificamente, sobre os Esportes Coletivos Terrestres.
- Há inúmeras formas de promovê-las:

Gincana cultural: com teste de perguntas e respostas entre equipes enfocando aspectos históricos, regras, eventos dos Esportes Coletivos Terrestres;

Mural coletivo: com fatos e notícias trazidos pelos alunos e colocados à vista da comunidade em geral. Pode também ser um trabalho produzido pelos próprios alunos;

Concursos de redação e desenhos: certames sobre um tema esportivo determinado pelo Educador ou escolhido pelos próprios alunos;

Entrevistas com personalidades do esporte: trabalho em grupo para ser comentado nas rodas de conversas e exposto no Mural Coletivo;

Exposição de fotos: imagens com motivos esportivos que os alunos poderão tirar no local ou trazer de suas casas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da apresentação deste **Guia Didático** alguns aspectos devem ser ressaltados:

- **Este Guia Didático é uma ideia de Proposta Pedagógica a ser adotada para o ensino-aprendizagem dos Esportes Coletivos Terrestres, portanto, não esgota os conteúdos possíveis;**
- **O Educador é um agente fundamental nesse processo. Sua experiência e conhecimento das especificidades dos locais de trabalho e de seu grupo de alunos o colocam numa posição de total tranquilidade para mudar, acrescentar e propor outras formas de trabalhar;**
- **Neste Guia Didático, tentou-se deixar clara a importância do trabalho em equipe, promovendo a participação e o protagonismo dos alunos;**
- **Enfim, este Guia Didático pode e deve ser modificado e ampliado a partir das experiências vividas no dia a dia dos Clubes Municipais ao se trabalhar com o esporte educacional, como é o caso do Programa Clube Escola.**

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BAYER, C. **La enseñanza de los juegos deportivos colectivos**. Barcelona: Hispano Europea, 1986.
2. BELLO, N.; ALVES, U.S. **Futsal: conceitos modernos**. São Paulo: Phorte, 2007.
3. BIZZOCCHI, C. **O voleibol de alto nível: da iniciação à competição**. Barueri: Manole, 2013.
4. BLÁZQUEZ, D. **Iniciación a los deportes de equipo**. Barcelona: Martinez Rocca, 1986.
5. BOJIKIAN, J.C.; BOJIKIAN, L.P. **Ensinando voleibol**, 5ª. Ed. São Paulo: Phorte, 2012.
6. CORREA, U.C. & TANI, G. Esportes coletivos: alguns desafios quando abordados sob uma visão sistêmica. In DE ROSE JR., D., **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, cap. 2, 2006.
7. DE ROSE JR., D. **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.
8. DE ROSE JR. D. & SILVA, T.A.F. As modalidades esportivas coletivas (MEC): história e caracterização. In DE ROSE JR., D., **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan , p. 1-14, 2006.
9. DE ROSE JR., D. & TRICOLI, V. **Basquetebol: uma visão integrada entre ciência e prática**. Barueri: Manole, 2005.
10. DELORS, J. et.al **Educação: um tesouro a descobrir**. Relatório para a UNESCO sobre educação do século XXI. São Paulo: Cortez, cap. 4, 1998.
11. FERREIRA, A.E.X. & DE ROSE JR., D. **Basquetebol, técnicas e táticas: uma abordagem didático-pedagógica**. São Paulo: EPU, 2010.
12. GALATTI, L.R. & PAES. R.R. **Pedagogia do Esporte: iniciação em basquetebol**. Hortolândia: IASP, 2007.
13. GOMES, A.; DECHECHI, C.J. **Handebol: conceitos e aplicações**. Barueri: Manole, 2012.
14. GRECO, P.J. **Iniciação esportiva universal: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube**. Belo Horizonte: UFMG, vol. 1 e 2, 1998.

15. GRECO, P.J.; BENDA, R.N. Iniciação aos esportes coletivos: uma escola da bola para crianças e adolescentes. In DE ROSE JR., D., **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 180-193, 2006.
16. HERNANDEZ MORENO, J. **Análisis de las estructuras del juego deportivo**. 2ª ed., Barcelona: INDE, 1998.
17. INSTITUTO AYRTON SENNA. **Educação pelo esporte: educação para o desenvolvimento humano pelo esporte**. São Paulo: Saraiva, 2004.
18. KNIJNIK, J.D. **Handebol**. São Paulo: Odysseus, 2009.
19. KORSAKAS, P. & DE ROSE JR., D. Os encontros e desencontros entre esporte e educação: uma discussão filosófico-pedagógica. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v.1, n.1, p.83-93, 2002.
20. KROGER, C. & ROTH. K. **Escola da bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos**. São Paulo: Phorte Ed., 2002.
21. LOPES, A.A.S.M.; SILVA, S.A.P.S. **Método integrado de ensino no futebol**. São Paulo: Phorte, 2009.
22. MARQUES, J.A.A. **Esporte e desenvolvimento humano: uma visão integrada**. Produto 1 – Projeto SEME/UNESCO – 914BRZ1006. Relatório não publicado, 2012.
23. LAMAS, L.; SEABRA, F. Estratégia, tática e técnica nas modalidades esportivas coletivas: conceitos e aplicações. In DE ROSE JR., D., **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 40-59, 2006.
24. MITCHELL, S.A.; OSLIN, J.L.; GRIFFIN, L.L. **Teaching sport concepts and skills: a tactical game approach**, 2a. Ed. Champaign- IL: Human Kinetics, 2006.
25. OLIVEIRA, V.; PAES, R.R. **Ciência do Basquetebol: pedagogia e metodologia da iniciação à especialização**. Loderina: Midiograf, 2004.
26. PAES, R. R. & BALBINO, H. F. **Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
27. PEREZ, T.P.; REVERDITO, R.S. & SCAGLIA, A.J. Argumentos em favor da pedagogia do esporte: implicações para a prática pedagógica. **EFDeportes, Revista Digital**, año 13, 125, octubre. (www.efdeportes.com), 2008.
28. REVERDITO, R.S.; SCAGLIA, A.J. & PAES, R.R. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. **Motriz**, v.15, n.3, p. 600-610, 2009.

29. RODRIGUES, H.A.; DARIDO, S.C. **Basquetebol na escola**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2012.
30. RODRIGUEZ, J.R.; ROBLES, M.T.A. & FUENTES-GUERRA, F.J.G. **Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual**. EFDeportes, **Revista Digital**, año 14, 138, noviembre, 2009. (www.efdeportes.com)
31. SCAGLIA, A.J. **O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés**. São Paulo: Phorte, 2011.
32. TRAVERZIM, A.; AZEVEDO JR., L.C.D. **Esporte escolar: conceitos, percepções e possibilidades 1 – modalidades coletivas**. São Paulo: Ícone, 2011.
33. VOSER, R.C. & GIUSTI, J.G. **O futsal e a escola: uma perspectiva pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2008.