Ensino Fundamental II (Segundo Ciclo)

**Esportes de Invasão**

**Disciplina(s)/Área(s) do Conhecimento:**

Educação Física

**Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:**

* Compreender o conceito de esportes coletivos;
* Compreender a lógica interna dos esportes coletivos de invasão.

**Conteúdos:**

* Esportes coletivos de invasão;
* Esporte da Escola.

**Palavras**-**Chave:**

Esportes coletivos. Esportes de invasão. Lógica interna.

**Previsão para aplicação:**

6 – 8 aulas (50 min./aula)

**Local da aula:**

Quadra

**Material utilizado:**

Bolas; cones; coletes; fitas de tecido.

**Para organizar o seu trabalho e saber mais:**

* Para se familiarizar um pouco mais com a discussão “esporte da escola”, por meio de uma visão da pedagogia crítica, acesse o seguinte artigo: BRACHT, V. Esporte na escola e esporte de rendimento. **Movimento**, v. 6, n. 12, p. 14-24, 2000.
* Recomenda-se que o(a) professor(a) acesse algum material preliminar para conhecer um pouco mais sobre o ensino dos esportes. Indica-se como leitura os seguintes textos:
* DAOLIO, J. **Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos - modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento.Brasília, v. 10, n. 4, p. 99-104, 2002.
* GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 2012.
* GARGANTA, J. **O ensino dos jogos desportivos.** Porto, 1998.

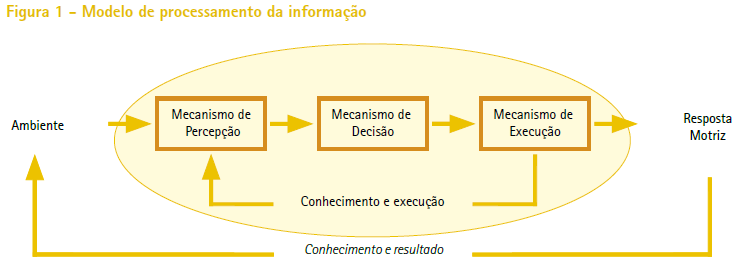
**Proposta de Trabalho:**

Os esportes possuem, em sua estrutura interna, forte orientação para o rendimento e competição exacerbada, além de uma perspectiva de justiça baseada em uma igualdade formal que é aplicada de acordo com regras e certa seletividade em relação a quem pode vivenciá-lo. Ao apresentarmos esse conteúdo, reproduzindo sua estrutura inspirada pelo rendimento, desconsiderando as particularidades do âmbito escolar e o que buscamos construir nesse meio, corremos o risco de fomentar um tipo de educação mecânica, que não questiona valores da estrutura social (BRACHT, 2000). Portanto, é importante considerar qual a relação que o Esporte irá ter com a Educação Física escolar. Por exemplo, a partir de uma abordagem pedagógica crítica, o tratamento dado ao Esporte sugere que o ensino das técnicas/habilidades motoras aconteçam não para estimular o rendimento máximo de estudantes em aulas ou a competição exacerbada e, por consequência, a exclusão daqueles que não obtiveram determinado desempenho. Pelo contrário, “propõe sim, o ensino de destrezas motoras esportivas dotadas de novos sentidos, subordinadas a novos objetivos/fins, a serem construídos junto com um novo sentido para o próprio esporte” (BRACHT, V. 2000 p. 16).

Pedagogicamente, González e Bracht (2012), dividem o ensino dos esportes em três vertentes: os saberes procedimentais que se baseiam na ação corporal; os saberes conceituais construídos a respeito de dados e conceitos relativos à prática corporal sistematizada e ainda há a dimensão atitudinal em relação ao ensino do esporte, na qual é mais dependente da construção do ambiente pelo professor que aborda aspectos éticos e morais em relação ao conteúdo. Manteremos esse esquema para estruturar o conteúdo e trataremos nesse plano, especificamente, dos esportes coletivos de invasão.

**1ª Etapa:** Compreender para ensinar a jogar

Um movimento corporal nunca é originado somente por impulsos anatômicos, bioquímicos e fisiológicos; o movimento é uma forma de expressão do sujeito mediado pelo seu psiquismo em um contexto que dá sentido a esse movimento. Existem diversas teorias que tendem a explicar os mecanismos que envolvem o processo de programação, execução e controle de uma ação motora, ou seja, o processamento da informação no âmbito do comportamento motor. Dentre as diferentes teorias, existem três mecanismos geralmente comuns: mecanismos de percepção, mecanismo de decisão e mecanismo de execução, ilustrados no esquema a seguir (GONZÁLEZ e BRACHT, 2012).



Fonte: GONZÁLEZ e BRACHT (2012)

O mecanismo de percepção é responsável pela captura de informações do meio que chegam ao sujeito. Nesse sentido, é possível organizar, classificar e transmitir ao mecanismo de decisão informações decodificadas do ambiente e de sua natureza. A percepção é importante também para a formação da memória, armazenando informações que podem ser utilizadas em situações similares futuras (GONZÁLEZ e BRACHT, 2012).

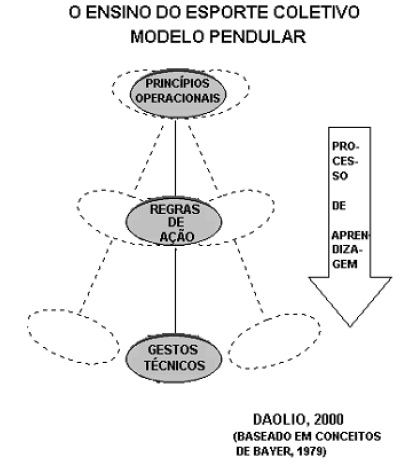
A tomada de decisão consiste em um plano de ação que será formado pelo indivíduo baseado nas informações obtidas e compreendidas do meio e articuladas a um objetivo. Relacionada ao esporte, o plano de ação difere muito quando comparados esportes com e sem interação com o adversário. Em esportes sem interação com o adversário, o plano de ação é construído antes da competição em si e é seguido pelo atleta da maneira mais fiel possível. Já em esportes com interação, o plano de ação muda constantemente devido à interferência do adversário. Sendo assim, os esportes com interação, exigem uma complexidade cognitiva maior do entendimento da situação para melhor adequação das tomadas de decisão (GONZÁLEZ e BRACHT, 2012).

O mecanismo de execução consiste em colocar em prática o plano de ação anteriormente definido, essa execução depende do ato do movimento para garantir a realização da tarefa motora. Dois aspectos afetam diretamente a execução da tarefa motora: a coordenação (classificada em graus de dificuldade através de aspectos como: número de grupos musculares implicados, a estrutura do movimento, a velocidade de execução requerida e a precisão requerida na execução) e as capacidades mistas (coordenativas-condicionais), classificadas como maior dificuldade quando exigem esforços máximos ou próximos de máximo (GONZÁLEZ e BRACHT, 2012). Portanto, baseado nos mecanismos de processamento de informação, conclui-se que nos esportes coletivos, os jogadores devem realizar tarefas como antecipar a ação motora do adversário e do companheiro de equipe para organizar suas ações e buscar atingir um objetivo. Por isso, no ensino desses esportes, é de extrema importância que o(a) professor(a) utilize métodos de aprendizagem nos quais os alunos interajam entre si como adversários, vivenciando a realidade do jogo, transcendendo o ensino de técnicas isoladas, como se resolvessem os problemas de contexto de jogo (GONZÁLEZ e BRACHT, 2012).

Como metodologia de ensino, os esportes coletivos foram situados nessa categoria por possuírem as mesmas invariantes em sua estrutura. Essas invariantes são seis: uma bola (ou implemento similar), um espaço de jogo, parceiros com os quais se joga, adversários, um alvo a atacar (e, de forma complementar, um alvo a defender) e regras específicas (DAOLIO, 2000).

Por terem a mesma estrutura lógica, o processo pedagógico de ensino pode ser facilitado através das seis regras de ação da lógica interna dos esportes coletivos. Dessas seis regras, três são para o ataque: conservação individual e coletiva da posse de bola; progressão em direção ao alvo adversário e finalização da jogada, visando à obtenção do ponto. E três para a defesa: recuperação da bola; impedir o avanço da equipe em direção ao alvo que defende e proteção deste alvo, visando impedir a finalização da equipe adversária (DAOLIO, 2000).

Por fim, para facilitar a compreensão e análise estrutural dos esportes coletivos, Daolio (2000) sugeriu um modelo pendular que segue abaixo:



Fonte: DAOLIO (2000), baseado em conceitos de BAYER (1979).

Através desse modelo, é possível observar que os princípios operacionais (ataque e defesa) são menos móveis, traduzindo a característica comum aos esportes coletivos. Já as regras de ação possuem um pouco mais de mobilidade (estando de acordo com cada modalidade) e, por fim, os gestos técnicos são os mais particulares de cada modalidade em si. Essa ilustração indica o caminho facilitado para o processo de ensino e aprendizagem.

Lembrando que, para a disputa de esportes de invasão, existem duas equipes que possuem uma meta a ser defendida e a meta do adversário, para ser invadida e atacada a fim de computar pontos. A transição de ataque para defesa acontece a todo momento. A manutenção da posse de bola é de suma importância para a eficiência do ataque e, nesse momento, a defesa deve se posicionar da maneira mais adequada para retomar a posse da bola e passar a atacar. As metas a serem defendidas e/ou atacadas estão sempre posicionadas nas linhas de fundo dos campos ou quadras retangulares, características desses esportes. Exemplo: basquetebol, corfebol, floorball, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, lacrosse, polo aquático, rúgbi, etc.

**2ª Etapa:** Dimensão conceitual

Aqui, sugere-se a organização do planejamento por meio da divisão do contéudo nas três dimensões: conceitual, procedimental e atitudinal.

Os assuntos que são trabalhados em cada dimensão podem aparecer em uma mesma aula, cada aula um assunto ou a fusão de dois ou mais. Cabe ao(a) professor(a) avaliar o desenvolvimento dos temas a fim de estruturar melhor a continuidade de acordo com o envolvimento dos estudantes, a assimilação das informações, as necessidades e os potenciais de cada turma.

Para a dimensão conceitual, sugere-se que fique claro para os estudantes o conceito de esporte; jogos coletivos, jogos coletivos de invasão; linha de passe; defesa e ataque. Além de compreender teoricamente como os jogadores, em um jogo coletivo de invasão, podem se apresentar, a fim de desenvolver uma prática fluida, cooperativa, consciente e autônoma.

Sugere-se também que no primeiro momento de cada aula, faça-se uma roda de conversa para discutir pontos importantes sobre o conteúdo. É importante retomar os conceitos de esporte, esportes coletivos e esportes coletivos de invasão. Partindo do questionamento, a fim de instigar a fala dos educandos para fazer um diagnóstico de como o conteúdo está sendo assimilado e, principalmente, construir através do diálogo os novos conhecimentos a respeito dessa parcela da cultura corporal, articulando com a realidade sociocultural na qual a comunidade está inserida.

Sugestões de questões disparadoras:

- O que é esporte? Onde me encontro com essas práticas?

- O esporte que temos na escola é o mesmo da televisão? E o que vemos/jogamos na rua ou no campinho do bairro? Por quê?

- O que são esportes coletivos? Dar exemplos de esportes e pedir que apontem características que possam dar indicativos sobre esses esportes.

- O que são esportes coletivos de invasão? Como jogo? Vocês podem dar exemplos? O que preciso fazer para ajudar minha equipe?

**3ª Etapa:** Dimensão Procedimental

As seguintes atividades práticas sugeridas têm como objetivo trabalhar a evolução dos estudantes em um jogo de nível mais baixo para um jogo de bom nível, no qual apresenta características como: procurar o jogo coletivo (passar a bola), afastar-se do colega que tem a bola (desaglutinar), procurar espaços vazios, dar intencionalidade ao jogo, não esquecer o objetivo do jogo (marcar pontos); tudo isso sustentado pelos indicadores de qualidade de jogo, que são: relação com a bola, comunicação na ação e estruturação do espaço (GARGANTA, 1998).

Julio Garganta (1998) elencou níveis de relação dentro de um jogo desportivo coletivo que foram resumidos na tabela a seguir:

|  |  |
| --- | --- |
| **Relação** | **Direcionamento da atenção** |
| EU – BOLA | Familiarização com a bola e seu controle |
| EU – BOLA – ALVO | Foco na finalização; objetivo do jogo |
| EU – BOLA – ADVERSÁRIO | Situação 1x1; conquista e conservação da posse da bola; buscar a finalização |
| EU – BOLA – COLEGA(S) – ADVERSÁRIO(S) | Situação 2x2, 3x3 ao jogo formal; todos anteriores mais a comunicação com colega e contracomunicação com adversário |

Tabela 1 – Relações estabelecidas em Jogos Desportivos Coletivos (GARGANTA, 1998, p. 19).

Portanto, ao fazer um diagnóstico de uma turma que irá entrar em contato com o aprendizado de algum esporte coletivo, é importante ter em mente quais as relações que primeiro devem estar bem consolidadas, a fim de que as etapas de aprendizagem posteriores sejam facilitadas. É comum que os estudantes tenham dificuldades com a relaçãon EU-BOLA, sendo essa o primeiro nível de complexidade dentre as relações possíveis em um esporte coletivo. Na relação EU-BOLA, o participante se preocupra unicamente em dominar o controle da bola ou de um implemento similar, o que não condiz com a realidade de um jogo completo, na qual haverá um alvo, colegas e adversários, porém, ter momentos para trabalhar unicamente essa relação pode ser de grande valor para quem está iniciando a prática de algum esporte coletivo.

Ao trabalharmos as relações dentro de um jogo desportivo coletivo, caminhamos de um nível de jogo anárquico para um jogo mais elaborado. Garganta apresentou as características dos diferentes níveis de jogo, que estão colocados na tabela a seguir:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FASES** | **COMUNICAÇÃO NA AÇÃO** | **ESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO** | **RELAÇÃO COM A BOLA** |
| **Jogo Anárquico**  \* Centração na bola  \*Subfunções  \*Problemas na compreensão do jogo | Abuso da verbalização, sobretudo para pedir a bola | Aglutinação em torno da bola e subfunções | Elevada utilização da visão central |
| **Descentração**  \* A função não depende apenas da posição da bola | Prevalência da verbalização | Ocupação do espaço em função dos elementos do jogo | Da visão central para a periférica |
| **Estruturação**  \* Consciencialização da coordenação das funções | Verbalização de comunicação gestual | Ocupação racional do espaço (tática individual e de grupo) | Do controle visual para o controle proprioceptivo |
| **Elaboração**  **\*** Ações inseridas na estratégia de equipe | Prevalência da comunicação motora | Polivalência funcional  Coordenação das ações (tática coletiva) | Otimização das capacidades proprioceptivas |

Tabela 2 – Fases dos diferentes níveis de jogos nos Jogos Desportivos Coletivos (GARGANTA, 1998, p. 19).

Observando essa tabela, é possível perceber que, ao desenvolver a prática de um jogo para nível elaborado, são esperadas diferentes ações e tomadas de consciência por parte dos participantes em relação à bola, ao alvo, aos companheiros e adversários. Por isso, mais uma vez, reforçamos a importância do diagnóstico prévio de como a turma se encontra, de maneira geral, a fim de adaptar os jogos e escolher as melhores atividades para garantir êxito suficiente para manter a motivação e o desenvolvimento do trabalho numa perspectiva inclusiva.

Com a sugestão de desenvolver o tema, utilizando de seis a oito aulas, fica a critério do(a) professor(a) escolher as atividades a serem trabalhadas. Aqui, elas estão em uma sequência definida pelo nível de complexidade em relação às demandas dos jogos e a tomada de consciência sobre o jogo e como cada pessoa pode se apresentar, a fim de alcançar uma prática mais fluida.

Atividades:

*Boliche:* A turma será dividida em grupos de 4 ou 6 pessoas e, para jogar o boliche, serão dispostos cones pela quadra. Os jogadores deverão derrubá-los chutando ou jogando a bola com as mãos, isso pode ser escolhido e depois alterado para experimentar as duas formas. Haverá duas equipes que irão competir para ver quem derruba mais cones. Essa atividade pode ser feita com as mãos ou pés. Objetivo: Foco na relação eu-bola-alvo.

*Circuito:* Os jogadores deverão receber a bola e dominá-la, conduzir a bola entre cones e obstáculos que estarão dispostos na quadra, procurando realizar mudança de direção, chutar/arremessar ao gol ou realizar um passe. Essa atividade também pode ser feita com a bola nas mãos ou nos pés. Lembrando que na condução com as bolas nas mãos é necessário quicar a bola. Objetivo: Foco na relação eu-bola; eu-bola-alvo.

*Bobinho:* Jogo tradicional de bobinho em roda, se o jogador que estiver na posição de bobinho interceptar o passe tocando na bola, esse irá para a roda e quem executou o passe ocupa seu lugar. Objetivo: Foco na relação eu-bola-adversário.

*Mãe-da-rua:* Os jogadores serão divididos e organizados em um espaço dividido em três partes. De início, uma pessoa será pegadora e as outras correrão com a bola nas mãos ou nos pés. Tendo a posse da bola, deverão passar correndo de um espaço demarcado para outro, passando por onde o pegador está, esse só poderá pegar nesse espaço intermediário. Caso o pegador toque com a mão em alguém, essa pessoa deixa a bola com os de mais colegas e torna-se pegador junto com o primeiro. Quando o jogador com a posse de bola conseguir passar para a área delimitada, deverá passar a bola para algum colega que ainda não passou. Os jogadores continuam a passar de uma zona para a outra, evitando serem pegos pelos pegadores. O jogo acaba quando sobrar uma pessoa a ser pega ou ninguém mais. Objetivo: Manter o foco da atenção na relação eu-bola para facilitar a ação no jogo.

*Pega-pega linha*: Um jogo de pega no qual os participantes poderão correr somente sobre as linhas da quadra para pegar e fugir. Quem for pegador deverá correr também apenas sobre as linhas da quadra, quem for fugitivo terá uma bola para conduzir enquanto foge. A condução da bola poderá ser feita primeiro com a mão (quicando) e depois com os pés. Objetivo: Manter o foco da atenção na relação eu-bola para facilitar a ação no jogo.

*Jogo dos passes:* Os estudantes serão divididos em quatro equipes que, durante o jogo, deverão completar um número de toques ou passes pré-estabelecidos, para assim marcar um ponto; o número de toques poderá variar de acordo com o nível de dificuldade que se pretende exigir. Os jogadores não poderão roubar a bola da pessoa para recuperar sua posse, apenas deverão interceptar o passe. Variação: Pode-se acrescentar um alvo a ser atingido após a troca dos passes. Objetivo: Atenção na relação eu-bola-colega; que compreendam o conceito de linha de passe e busquem colocá-lo em prática nas vivências.

*Jogo dos cantos*: Os jogadores serão distribuídos em dois grupos e receberão uma numeração equivalente para cada grupo, assim, haverá sempre duas pessoas com o mesmo número. Cada grupo ficará posicionado em um canto da quadra (o lugar onde cobra-se escanteios de um mesmo lado) e quando o(a) professor(a) chamar um número, deverão correr para disputar a bola, que será lançada pelo(a) professor(a), e tentar finalizar no gol. Nessa primeira variação, o foco está na relação eu-bola-adversário-alvo. Variação: Serão formados quatro grupos nos quatro cantos de escanteio da quadra, os jogadores de dois grupos do mesmo lado defendem e dos outros dois, atacam quando os números forem chamados, o gol se mantém no mesmo lugar. Nessa variação, trabalha-se a relação eu-bola-alvo-colega-adversário.

*Pegou defendeu – largou atacou:* Jogo com a bola nos pés, no qual os jogadores da equipe que está defendendo precisam atuar segurando algum objeto (colete, mini-cone, tartaruga...), de forma que em toda troca de posse de bola entre as equipes, a equipe que conquistou a bola deve soltar o objeto e a adversária deve pegá-lo, para só então exercer a marcação. Nessa dinâmica, espera-se tanto que os jogadores identifiquem concretamente as fases defensiva e ofensiva, adequando-se às mesmas, como aproveitem o momento da transição defensivo-ofensiva de forma a tirar vantagem do tempo necessário para a outra equipe tomar posse dos objetos deixados no chão pelo adversário. Objetivo: Foco na relação eu-bola-alvo-colegas-adversários. Compreensão dos conceitos de ataque e defesa; como devem se posicionar em ambas as situações.

*Bola torre:* Jogam-se dois times e, no campo de cada time, dentro de uma área delimitada, haverá uma pessoa que será a torre. O objetivo do jogo é que o time troque passes e quando estiver com a posse da bola, deverá fazer com que ela chegue direto na mão da torre para computar um ponto; no jogo a torre não pode sair da sua área e ninguém poderá entrar na mesma. Os jogadores não poderão andar com a bola em mãos e ninguém pode tomar a bola diretamente, somente interceptar os passes. Variação: Poderá ser definido zonas proibidas nas quais apenas alguns jogadores podem entrar, viabilizando a distribuição das pessoas pela quadra. Objetivo: Compreensão de cobertura ofensiva; a necessidade de se afastar, enquanto seu time ataca, de quem possui a bola em uma distância mínima para que haja linha de passe ao mesmo tempo em que não favoreça a marcação adversária. Foco na relação eu-bola-alvo-colegas-adversários.

*Flagball adaptado*: Os estudantes serão divididos em dois times no qual o objetivo do jogo é que as equipes marquem gols. Para isso, terão uma fita presa nos shorts e se ela for retirada pelo adversário, enquanto estiver com a bola em mãos, essa pessoa perde sua posse para a pessoa da equipe que tirou a fita e o jogo recomeça. Os jogadores, quando estiverem com a bola em mãos, não poderão correr, o que obriga que troquem passos rapidamente até a linha de fundo do lado adversário da quadra, para que marquem um ponto. Objetivos: Essa mesma atividade pode ser feita inspirada em qualquer outro esporte coletivo de invasão como o futsal, handebol, basquete, etc. Foco na relação eu-bola-alvo-colegas-adversários.

**4ª Etapa:** Dimensão Atitudinal

Para trabalhar a dimensão atitudinal são feitas intervenções que reflitam sobre a cultura que envolve determinada prática, quais valores éticos e morais os conhecimentos devem ser trabalhados nas aulas de Educação Física. Nesse sentido, a preocupação é em formar cidadãos que entendam seus direitos e deveres, com intuito de se desenvolverem na sociedade democrática na qual estão inseridos, através de uma participação ativa. Para atingir esses objetivos, o(a) professor (a) poderá trabalhar em cima de valores como igualdade, liberdade e solidariedade; questionar atitudes preconceituosas e intolerantes; proporcionar atividades construtivas de cooperação e compreensão, com os limites de cada indivíduo; condicionar uma prática segura, saber aceitar as críticas dos alunos, colegas e de mais funcionários, entre outros (GONZÁLEZ e BRACHT, 2012).

É importante ter um olhar sensível sobre as situações problemas que possam surgir, pois é comum que nessas situações alguns temas dessa dimensão se destaquem, dando abertura para seu tratamento em aula. Sobre o esporte, especificamente, questões como *fair play*, competitividade exacerbada, honestidade, noção de justiça, massificação da cultura corporal esportiva, mídia, entre outros são temas possíveis de serem relacionados com a prática.

Exemplo de atividade:

Para trabalhar mídias junto com o conteúdo de esportes coletivos de invasão, o(a) professor(a) poderá conduzir o futebol midiático.

*Futebol midiático:* Um jogo de futsal acontecerá e os personagens envolvidos irão além dos jogadores das equipes. Os estudantes receberão diversas funções: jogadores, um ou dois árbitros, uma pessoa que irá narrar o jogo, enquanto outra irá filmar os lances junto com a narração; pessoas que não estarão assistindo ao jogo mas estarão ouvindo à narração; uma pessoa que terá a função de organizar uma notícia escrita sobre o jogo após assistí-lo; pessoas para formarem torcidas organizadas, entre outras funções que possam ser criadas a fim de representar o acontecimento de um evento esportivo de nível profissional e com alcance em diferentes mídias (TV, jonal ou revistas, rádio). O jogo acontecerá normalmente, porém, esses personagens comuns a um evento esportivo de grande porte, participarão exercendo suas funções específicas. Ao final do jogo, será dado um tempo para os jornalistas de mídias impressas terminarem de escrever suas matérias para reunir as pessoas e conversar sobre a atividade. No momento da discussão, é importante estimular a turma a contar como foi a experiência de fazer determinada função, assimo como não ver, porém ouvir a partida, Nesse momento, o vídeo gravado será exibido, a fim de encontrar semelhanças e diferenças sobre o que se imaginou enquanto ouviam a narração. A notícia de jornal escrita será lida em voz alta e,depois, irão conversar sobre como foi escrever. Enfim, a ideia central é suscitar discussões que abordem o tema de esporte espetáculo, mídia, relação da mídica esportiva com determinados valores como clubismo, veracidade nas informações, torcidas, etc.

Para finalizar, o(a) professor(a) poderá reunir a turma em uma roda para conversar sobre o que foi ensinado. Como forma de avaliação, ao final de cada aula, o(a) professor(a) pode levantar questões sobre o conteúdo e as discussões anteriores e pedir aos estudantes que escrevam um pequeno texto relatando o que aprenderam em cada dimensão dos conteúdos.

Plano de aula elaborado pela Professora Milena de Bem Zavanella Freitas