



Fundação
EPROCAD

ANO II
CAPACITAÇÃO

ESPORTE PARA TODOS



FUNDAÇÃO EPROCAD

www.eprocad.org.br 

facebook.com/fund.eprocad 

instagram.com/fundacaoeprocad 

linkedin.com/fundacao-eprocad 



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



ANO II **CAPACITAÇÃO**

ESPORTE PARA TODOS

Realização:



MINISTÉRIO DO
ESPORTE



Patrocínio:



Autores:

Ana Paula Fabro Cassaro

Cibelle Regielle Borges da Silva

Josemar Oliveira Paixão da Silva

Coordenadores:

Eliane Alves Ferreira

Vinicius Matos do Nascimento

Realização:

Fundação Esportiva Educacional Pró Criança e Adolescente.

Lei de Incentivo ao Esporte.

Ministério do Esporte.

Governo Federal.

Patrocínio: Itaú



SUMÁRIO

- 04 - Introdução
- 05 - O que é, afinal, o esporte educacional?
- 06 - Princípios do esporte educacional
- 07 - Abordagens pedagógicas
- 08 - Pilares da educação para o Século XXI
- 09 - Objetivos de ensino do esporte educacional
- 10 - Pirâmide de Glasser
- 11 - Futebol3
- 12 - Campo de jogo
- 12 - Agentes da partida
- 14 - Modelos de planilhas
- 15 - Planejamento pedagógico
- 15- Teoria da mudança
- 16 - Teoria da mudança aplicada às práticas pedagógicas na Educação Física
- 17 - Tabela teoria da mudança
- 18 - Sugestões de Atividades
- 25 - Considerações finais
- 26 - Referências Bibliográficas

INTRODUÇÃO

O papel de um educador é, sem dúvida, contribuir da melhor forma possível para a formação de seus aprendizes para além de especialistas na sua área de atuação. Isso inclui contribuir para a formação – ou o desenvolvimento – integral de seus educandos, favorecendo o exercício pleno da cidadania e a atuação autônoma e protagonista desses jovens em suas vidas e suas comunidades.

O esporte, como um fenômeno multifacetado, é um instrumento com relevante potencial para possibilitar essa educação integral, dadas as diferentes manifestações e abordagens possíveis para sua prática. Para que se alcance um desenvolvimento pautado em competências e habilidades que irão auxiliar a formação integral de crianças e adolescentes, é fundamental que se tenha uma abordagem educacional do esporte, proporcionando experiências positivas que pode-

rão estimular aspectos das dimensões intelectual, física, emocional, social e cultural dos educandos.

O projeto “Ano II - Capacitação Esporte para Todos” proporciona o encontro de educadores de diferentes realidades e contextos para compartilhar e disseminar conhecimento e possibilidades para um bom desenvolvimento pedagógico e aplicação do esporte educacional, fortalecendo-o como caminho para a formação integral.

Nesse material você encontrará diferentes conceitos e abordagens pedagógicas, além de ferramentas de planejamento que podem te auxiliar no dia a dia como educador. Dessa forma, esperamos contribuir para o fortalecimento do esporte como caminho para a educação em seu território, auxiliando no desenvolvimento de jovens cidadãos e suas comunidades!



Futebol3



O QUE É, AFINAL, O ESPORTE EDUCACIONAL?

Para compreendermos um pouco mais sobre o Esporte Educacional, precisaremos retornar a um ponto chave dos estudos em volta do fenômeno ESPORTE.

De acordo com a legislação, a partir da lei 9.615 de 1998, o Esporte pode ser reconhecido nas

seguintes manifestações: esporte educacional; esporte de participação e esporte de rendimento (em 2013, inserem na lei o esporte de formação – para validação e fortalecimento das escolinhas de esportes, e também para futuramente, caso necessário, pudessem captar recursos em qualquer esfera, via lei de incentivo ao esporte).

ESPORTE
DE PARTICIPAÇÃO

ESPORTE
EDUCACIONAL

ESPORTE
DE RENDIMENTO

De acordo com esta lei, em seu 3º artigo, o esporte-educação é assim definido:

I - Desporto educacional ou esporte-educação, praticado na educação básica e superior e em formas assistemáticas de educação, evitando-se a seletividade, a competitividade excessiva de seus praticantes, com a finalidade de alcançar o desenvolvimento integral do indivíduo e a sua formação para o exercício da cidadania e a prática do lazer.

Assim, Tubino (2010) aponta que o esporte educacional é “responsabilidade pública assegurada pelo Estado, dentro ou fora da escola, tem como finalidade democratizar e gerar cultura esportiva, desenvolvendo o indivíduo em relações sociais recíprocas e com a natureza, a sua formação corporal e as próprias potencialidades, preparando-o para o lazer e o exercício crítico da cidadania, com vistas a uma sociedade livremente organizada, cooperativa e solidária”.

Em resumo, o Esporte Educacional pode ser definido como aquele que se utiliza de uma prática corporal com objetivo educativo. Sabendo disso,

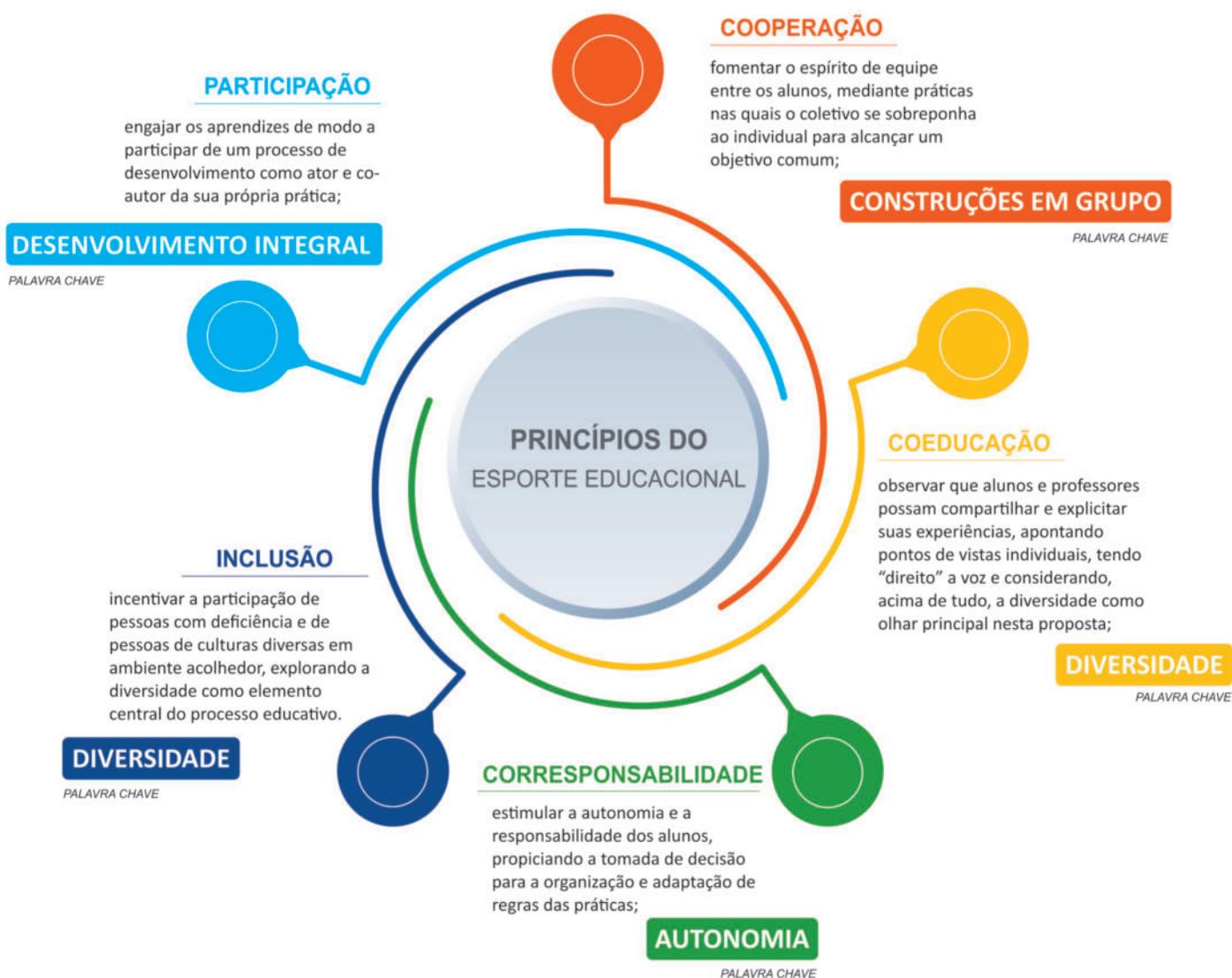
sempre nos perguntamos: Quem faz esporte é disciplinado? O esporte “tira” as crianças das ruas? Fazer esporte é questão de saúde? Afasta os jovens das drogas? Será que o esporte educacional é uma “cura” para os males da sociedade?

Obviamente um fator determinante para qualquer manifestação esportiva, mas principalmente para esse mote, é perceber que o esporte educacional balizado por estratégias claras, metodologias coerentes, pedagogia alinhada e intenções pedagógicas qualificadas, contribuem para se chegar ao resultado esperado.

PRINCÍPIOS DO ESPORTE EDUCACIONAL

Para que o esporte seja caracterizado como educacional, Tubino (2010) nos apresenta alguns princípios como participação, cooperação, coeducação, corresponsabilidade e inclusão. Estes cinco princípios são fatores determinantes (ou não) para o ensino desta faceta esportiva.

Na prática, cada um dos princípios representa a seguinte questão pedagógica a ser desenvolvida:



É importante destacar que em cada princípio algumas palavras-chave se apresentam claramente, como oportunizar a **autonomia** dos alunos para tomar decisões, expor seus pontos de vistas e entender que a decisão impacta em si e nos outros; compreender que o termo **inclusão** refere-se a todo ser humano, indiferente da **diversidade** das suas condições, limites e potencialidades e que

todos devem ter acesso ao esporte; compreender que a aprendizagem se dá individualmente, mas também no coletivo, através de objetivos comuns por meio de trocas e nas **construções em grupo**; respeitar e potencializar o esporte enquanto fator de **desenvolvimento integral**, unindo corpo, mente, emoções, atitudes e valores.

ABORDAGENS PEDAGÓGICAS

Na Educação Física existem diversas possibilidades de abordagens pedagógicas e todas têm suas potencialidades e relevância para o ensino do esporte e das atividades físicas. Vamos ressaltar nesse material aquelas alinhadas e coerentes ao ensino do esporte educacional.

Sendo João Batista Freire uma das principais referências na Educação Física e no ensino do Esporte Educacional, destacamos algumas características e estudos como fundamentais neste conteúdo.

Considerado por muitos pesquisadores e estudiosos da área com uma proposta construtivista, o professor João Batista Freire estrutura seu conhecimento na “lógica” Piagetiana, onde a aprendizagem se desenvolve principalmente pela interação entre o sujeito (aprendiz) e o objeto de

conhecimento (conteúdo). Assim, sua obra é considerada como uma **abordagem interacionista**. Além disso, reforça a importância da não fragmentação do indivíduo, compreendendo que corpo e mente são uma unidade, e que educação é garantir o ser na sua integralidade.

Freire ainda chama a atenção, em suas obras sobre esporte educacional, para a importância e os benefícios do brincar/jogar. O brincar (jogar) é considerado um dos principais instrumentos pedagógicos que mobilizam indivisivelmente as habilidades e capacidades relacionadas às dimensões motoras, afetivas, sociais e cognitivas. Compreendendo, enfim, que sua principal ferramenta de intervenção pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem do esporte educacional é o **Jogo**.



“O esporte é o jogo do adulto e a brincadeira é o jogo da criança”.

PILARES DA EDUCAÇÃO PARA O SÉCULO XXI

Que a Educação é um dos setores mais importantes da sociedade é indiscutível, correto?! E como qualificá-la ainda mais, mediante aos desafios contemporâneos? Em meados de 1999, a Comissão Internacional sobre a Educação do Século XXI, publicou o relatório para educação ao longo da vida. Organizada por Jacques Delors, entre outros autores, “Educação: Um tesouro a descobrir” foi o primeiro documento a mencionar os quatro pilares da educação.

Esses pilares balizam a ação de ensino-aprendizagem para uma educação significativa, que respeita o indivíduo na sua integralidade. No documento, podemos encontrar os seguintes pilares:

APRENDER A FAZER

Aprender a fazer – este pilar vincula-se às habilidades e competências de execução e realização advindos dos conhecimentos previamente adquiridos;

APRENDER A CONHECER

Aprender a conhecer – está vinculado aos conteúdos factuais, acontecimentos, a história, entre outros, focando nas habilidades do pensamento e também ações cognitivas;

APRENDER A CONVIVER

Aprender a conviver – está alinhada em sua relação com o outro, na ação de conviver, reconhecendo as diferenças, compreensão da empatia, afetividade, percepção de interdependência e encontrar meios para uma boa convivência com os colegas.

APRENDER A SER

Aprender a ser – pilar que reflete o indivíduo consigo, suas atitudes, seus valores, construção da moralidade, identidade e personalidade;



Vale ressaltar que os quatro pilares da educação estão conectados, a separação está para fins pedagógicos e para nossa compreensão. Eles corroboram com a ideia de uma educação menos segmentada, e que seja mais coerente com o desenvolvimento integral do ser humano.

OBJETIVOS DE ENSINO DO ESPORTE EDUCACIONAL

Em uma de suas obras o Professor João Batista Freire (2003), apresenta três objetivos de ensino para pedagogia do futebol, que pode ser alinhada ao ensino do esporte educacional por meio de diferentes modalidades:

Ensinar esporte a todos: ensinar a todos, com máxima participação dos envolvidos, evitando assim a seletividade, e que todos tenham as mesmas oportunidades de aprender o esporte (adaptação de materiais esportivos, espaços de aprendizagem e estruturas de jogos e atividades), indiferente da sua diversidade (nível de habilidade, raça, religião, etnia, etc.);

Ensinar bem esporte para todos: relacionando com o esporte educacional, muitos acre-

ditam que não precisamos ensinar bem as modalidades esportivas, por que isso pode categorizar outra manifestação esportiva, mas devemos sim, compreender que precisamos ensinar bem esporte para os nossos aprendizes, desenvolvendo-os para compreensão técnica e tática, pela plasticidade e beleza artística do esporte, envolvendo-se em práticas com diferentes níveis de dificuldade, praticando bastante para melhorar ainda mais seu repertório motor.

Ensinar mais que o esporte para todos: é romper as quatro linhas da quadra, do campo, ou outro espaço esportivo, e também ensinar questões que perpassam o esporte, envolvendo questões sociais, comunitárias, individuais, etc. Ensinar sobre sua visão e leitura de mundo.



Se os demais objetivos forem cumpridos ensina-se o aprendiz a gostar do esporte, seja ele qual for, além de contribuir para que esses aprendizes possam levar o esporte para vida adulta, sendo praticantes assíduos em qualquer faixa etária e em qualquer contexto envolvido.

Estes objetivos de ensino são alicerce para o

ensino do esporte educacional e se relacionam diretamente com os princípios e com os pilares da educação apresentados no texto acima. Assim, compreendemos que existem diversos caminhos para se ensinar esporte educacional, e que este modelo pedagógico apresentado é coerente e possui conexão entre os conteúdos e temas apresentados até aqui.

PIRÂMIDE DE GLASSER

A Pirâmide de Glasser é, na realidade, uma ferramenta que ilustra o processo e a eficiência de aprendizagem a partir da forma como o sujeito que aprende se coloca, ou é colocado, em relação ao conteúdo. Existem métodos passivos e métodos ativos de aprendizagem, cada qual com suas possíveis ferramentas e é importante destacar que a eficiência de cada método são estimadas nesse modelo, dado que cada aprendiz possui suas próprias potencialidades e limitações.

O modelo da Pirâmide de Glasser hierarquiza as formas de retenção do conteúdo, mas vale destacar que todas as estratégias de aprendizagem

são válidas, desde que tenham propósito e façam sentido para aqueles que aprendem. Além disso, cada estratégia pode ser enriquecida com diferentes recursos pedagógicos, ampliando sua eficiência. Dentro das abordagens de esporte educacional, compreende-se que é fundamental possibilitar que crianças e adolescentes sejam protagonistas de seu próprio desenvolvimento, participando de decisões e colocando as aprendizagens, sejam motoras ou de diferentes competências, em prática, enriquecendo seu repertório, atuando como líderes e levando em consideração o contexto onde está inserido e os outros sujeitos de aprendizagem à sua volta.





FUTEBOL3

A metodologia Futebol3 é uma abordagem utilizada pela Fundação EPROCAD e amplamente difundida para centenas de países e organizações que utilizam o futebol – ou o esporte – para a mudança social. Essa metodologia faz parte do universo de práticas esportivas educacionais por seu caráter de estímulo ao desenvolvimento pessoal, emocional e, muitas vezes, social de seus participantes.

O surgimento do Futebol3 se deu a partir da constatação da necessidade de utilizar o futebol como instrumento de paz e transformação social. Em 1994, alguns dias após a eliminação da seleção colombiana da Copa do Mundo dos Estados Unidos

em consequência de um gol contra, o zagueiro e autor desse gol Andrés Escobar, foi assassinado. Esse ocorrido mobilizou lideranças sociais, professores e estudantes universitários e iniciou um movimento de estudo de diversos fenômenos sociais que pudessem estar envolvidos na situação. Assim, com o objetivo de utilizar o futebol como instrumento de paz, uma vez que essa modalidade esportiva possui uma grande capacidade de mobilização popular dada sua popularidade, criou-se o Futebol3.

O Futebol3 é um jogo que difere do futebol convencional por diversas razões: formato da partida, campo de jogo e agentes da partida.

FORMATO DAS PARTIDAS

Como o próprio nome sugere, o Futebol3 é dividido em 3 tempos de jogo.

1º TEMPO

É quando as regras para aquele jogo serão construídas, de maneira coletiva, pelas duas equipes participantes.



Essas regras podem contemplar aspectos esportivos, relacionados a valores humanos.

à celebração do jogo, atender diferentes demandas e características do grupo envolvido, etc.

2º TEMPO

É quando as equipes irão jogar, de fato.



Momento do jogo propriamente dito.

Realizado com base nas regras e acordos estabelecidos no 1º tempo.

3º TEMPO

É o momento em que as equipes irão discutir sobre as ocorrências do jogo.



positivas e/ou negativas, refletir sobre as suas atitudes e do adversário.

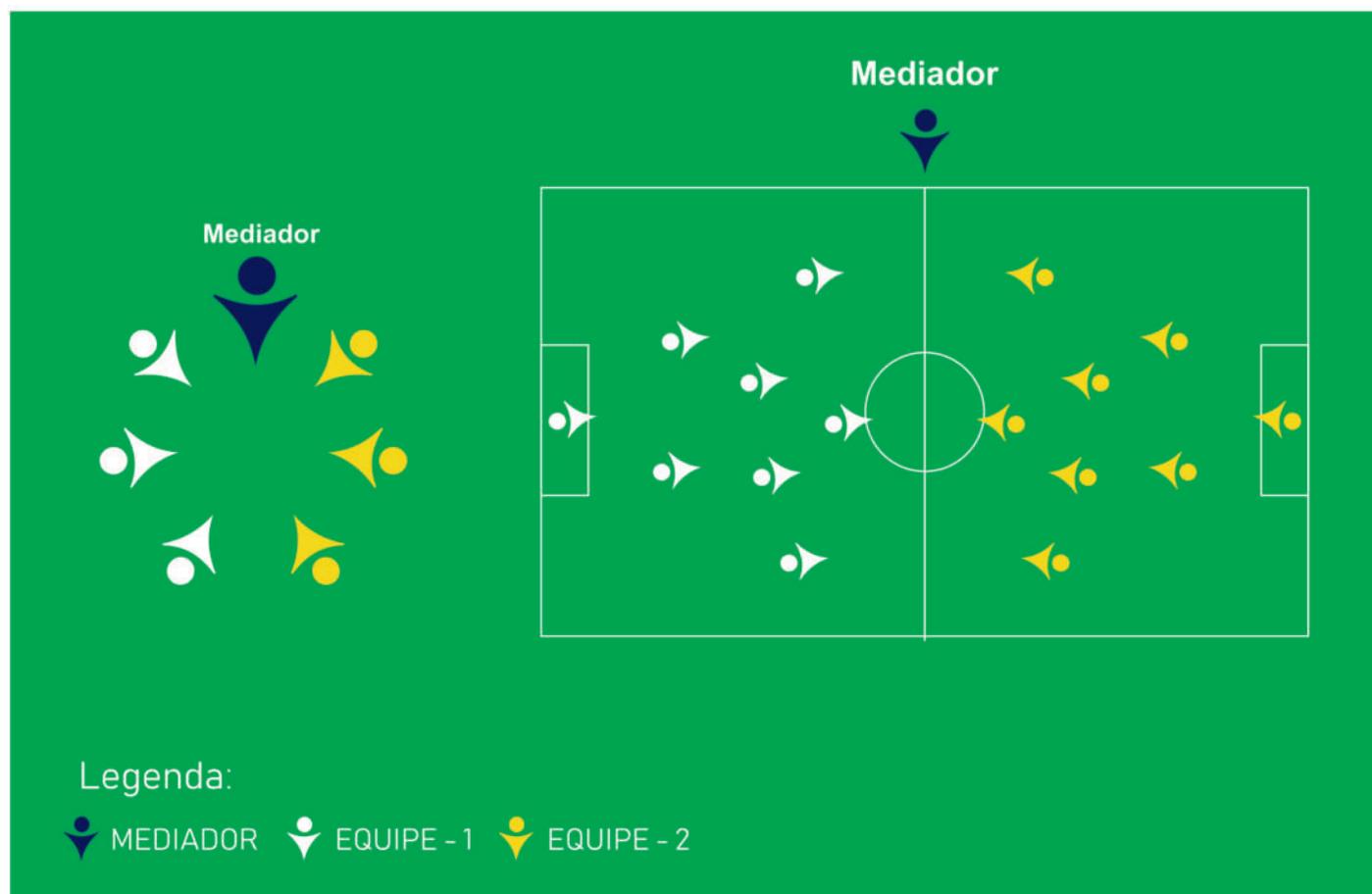
e atribuir pontos em função dos acontecimentos do jogo.

CAMPO DE JOGO

Pode ser absolutamente qualquer espaço disponível. Uma vez que as regras do jogo serão criadas no 1º tempo, elas podem servir para adequar a partida ao espaço onde essa será realizada, possibilitando a utilização de espaços com tamanhos e características variadas, com ou sem a presença de marcações, gols e até obstáculos.

AGENTES DA PARTIDA

Uma partida de Futebol3 é composta pelos jogadores dos dois times, que são os protagonistas da atividade, uma vez que serão os que criam as regras e tomam as decisões ao longo do jogo. Isso porque um dos principais diferenciais do Futebol3 é a ausência de árbitro e a presença de um mediador. Esse mediador tem a função de intervir sempre de maneira construtiva ou que estimule os jogadores, mas sem interferir em nenhuma decisão que precise ser feita ao longo da partida, devendo apenas mediar os diálogos e estimular as reflexões.



Em função de sua estrutura e proposta, a prática sistemática de Futebol3 possibilita ao indivíduo o surgimento e estímulo de competências socioemocionais que levam a compreensão de valores humanos e a sua aplicação na vida em comunidade.

Essas competências são abordadas no documento “Dimensões e Desenvolvimento das Competências Gerais da BNCC” (Base Nacional Comum Curricular) e fazem parte de um conjunto de habilidades necessárias para a vida no século XXI. Deste conjunto, podem-se destacar as competências: comunicação, argumentação, autoconhecimento e autocuidado, empatia e cooperação, responsabilidade e cidadania. A

necessidade dessas competências pode ser observada nas diversas situações de cada um dos três tempos de jogo numa partida de Futebol3. Por exemplo, no primeiro tempo faz-se necessária a presença de habilidades compreendidas pela competência de comunicação e argumentação; no segundo tempo, o autoconhecimento e autocuidado podem exercer um papel importante; no terceiro tempo, é evidente a necessidade de empatia, responsabilidade e cidadania. Vale ressaltar, porém, que a presença de uma competência não se limita a apenas um tempo de jogo, uma vez que elas podem permear todas as ações da partida, como, por exemplo, a cooperação é essencial em todos os momentos.





QR CODE - MODELOS DE PLANILHAS

 FESTIVAL DE FUTEBOL3 FUNDAÇÃO EPROCAD								
Mediador					x			
Primeiro Tempo								
Regras	Esportiva	Fazer Gol de qualquer parte do campo			Fazer Gol depois do meio da quadra			
		Cobrada com a mãos	Saídas de bola cobrado com o pés		Cobrado com pé ou mão.			
	Celebração	Grito de guerra			Cumprimento			
		Antes da partida	Durante a partida		Depois da partida			
Valores								
Segundo Tempo								
Análise do Jogo	Equipe A: _____ Gols ()							
Análise do Jogo	Equipe B: _____ Gols ()							
Terceiro Tempo								
Jogo		Conduta			Esportiva	Celebração	Valores	Total
Equipe A	Vitória	3	Em todos os momentos		3	3	3	Equipe A ()
	Empate	2	Na maioria das vezes		2	2	2	
	Participação	1	Em alguns momentos		1	1	1	
Equipe B	Vitória	3	Em todos os momentos		3	3	3	Equipe B ()
	Empate	2	Na maioria das vezes		2	2	2	
	Participação	1	Em alguns momentos		1	1	1	
Anotações								



PLANEJAMENTO PEDAGÓGICO

É evidente que um dos principais elementos que determinam o sucesso de uma intervenção, seja qual for, é o planejamento de suas ações. Isso também é válido para o processo de ensino-aprendizagem, independente da área temática e do conteúdo a que esse processo se refere. Sendo assim, para garantir um bom desenvolvimento de crianças e adolescentes dentro do esporte educacional, tanto em aspectos motores quanto sociais, pessoais, culturais e cognitivos, é fundamental planejar com qualidade, desenvolvendo e aplican-

do consistentes práticas pedagógicas.

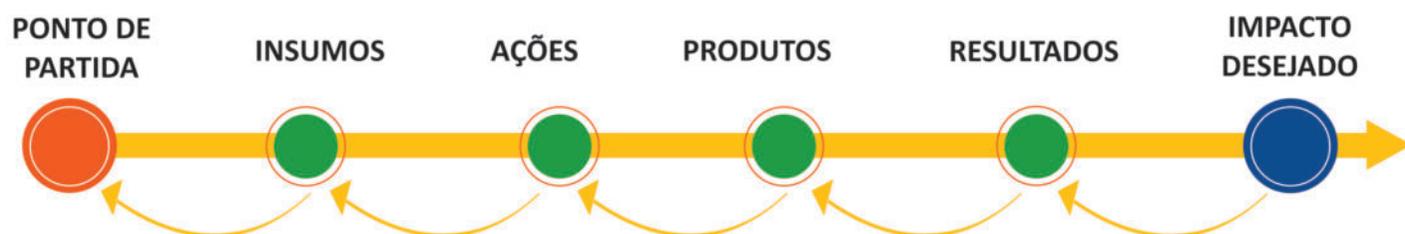
Diversas são as possibilidades de se desenhar uma linha de raciocínio em um planejamento pedagógico e uma delas é a Teoria da Mudança, uma relevante ferramenta de gestão e avaliação de projetos, que propomos aqui de forma aplicada em um planejamento pedagógico, atendendo macrociclos, mesociclos e até atividades que compõem os microciclos.

TEORIA DA MUDANÇA

De acordo com a UNDAF (United Nations Development Assistance Framework) Companion Guidance, a Teoria da Mudança é uma ferramenta que demonstra quais objetivos uma determinada intervenção deve atingir e como eles serão alcançados, em uma análise acerca das causas e evidências do processo. Amplamente utilizada na gestão e avaliação de projetos, ajuda a identificar soluções para as dificuldades ou problemas e suas causas, para que se possa definir quais abordagens serão utilizadas em um determinado programa. É como ter em mãos o início e o final de um caminho, e tra-

çar a via entre um ponto e outro, normalmente com um olhar “para trás”, ou seja, ter em mente o final do processo (objetivo) e programar o caminho de trás para frente (estratégias) para alcançar os resultados desejados, considerando o contexto do ponto de partida.

Esse conceito também possibilita fazer adaptações no percurso do projeto, caso a abordagem não esteja produzindo resultados ou seja possível antecipar riscos e falhas.





TEORIA DA MUDANÇA APLICADA ÀS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Tomando como referência esse “olhar para trás” que a Teoria da Mudança sugere, a aplicação desse conceito em um planejamento pedagógico propõe esse mesmo caminho, possibilitando a reflexão das estratégias que serão utilizadas nas práticas pedagógicas a fim de atingir determinado objetivo educacional. Sob essa perspectiva, essa ferramenta torna-se um instrumento consideravelmente versátil, podendo ser aplicado ao planejar desde um conteúdo anual (macrociclo) até uma atividade específica de um microciclo, seja um exercício, um jogo ou uma brincadeira.

A aplicação da Teoria da Mudança a um planejamento pedagógico deve seguir as mesmas diretrizes de quando aplicada na gestão e avaliação de um projeto ou intervenção. Dessa forma, o educador ou educadora terá em mente o seu objetivo final, ou seja, onde quer chegar com sua

turma em um determinado conteúdo (aulas de basquete, por exemplo) ou em um determinado aspecto (habilidades de comunicação, como outro exemplo). A partir disso, inicia-se a reflexão e construção “de trás para frente”, determinando-se quais são os resultados que se quer atingir; qual será o produto utilizado para tal (um exercício, um jogo reduzido, uma brincadeira, etc.); quais são as ações envolvidas, ou seja, as atividades e sua forma de execução; e, por fim, os insumos, ou os materiais necessários.

A seguir você encontrará um diagrama de aplicação desses conceitos, com exemplos de criação de estratégias e atividades aplicadas em contextos de atividades de esporte educacional e também de treinamento visando resultados competitivos – ambos apresentados como exemplos.

PONTO DE PARTIDA	INSUMOS	AÇÕES	PRODUTOS	RESULTADOS	Impacto Desejado
Qual é o meu maior desafio com a turma? Qual é o ponto a ser desenvolvido com a turma? O que me levou a identificar essa demanda?	Quais são os materiais, espaços e pessoas que vou precisar para proporcionar esse comportamento?	Como inserir o estímulo a esse comportamento na atividade? Como posso construir regras ou elementos do jogo que estimulem os educandos a realizar esse comportamento/ habilidades desejadas?	Que tipo de atividade mais motiva minha turma? E qual mais desafia? No que eles já são bons? O que devo utilizar para estimular esse comportamento?	Quais são os comportamentos/sentimentos (ação/percepção) que preciso estimular para ver essa mudança?	Qual é a mudança que eu desejo ver na minha turma? (visão geral).
Crianças muito desatentas, o que acaba impactando no seu desenvolvimento e também no desenvolvimento dos colegas.	Cones; objeto pequeno; duas equipes; quadra ou espaço amplo sem obstáculos; coletes.	Jogo com elementos de atenção: esconder o objeto que precisa ser resgatado entre vários cones – jogadores precisam prestar atenção no local e reter a informação.	Jogo com variação a partir de um jogo tradicional (simplificar instruções).	Educandos mais atentos às instruções, ao ambiente e aos colegas.	Preciso estimular atenção na minha turma / Ter mais atenção.
Atletas com menor experiência e tempo de prática, o que resulta em menor entendimento da relação defensiva.	Dois equipes (de 3x3 a 6x6); coletes; cones; bola.	Dois equipes (de 3x3 a 6x6); coletes; cones; bola	Exercício de contagem – pode ter variações e ser progressivo.	Jogadores(as) acertando a conta defensiva em todos os momentos do jogo.	Preciso corrigir os erros de contagem na defesa / Acertar a conta defensiva.



*Anexo 1 - Tabela teoria da mudança (para preenchimento), pg15.

Com a utilização da Teoria da Mudança aplicada ao planejamento pedagógico, busca-se desenvolver habilidades e competências também para a atuação profissional, visando favorecer a autonomia de educadores e educadoras e a eficiência

no processo educacional, dado que o planejamento poderá ser pensado para atender demandas bastante específicas de cada território, além de ser um importante estímulo à criatividade de profissionais da educação esportiva e integral.

TABELA - TEORIA DA MUDANÇA

PONTO DE PARTIDA	INSUMOS	AÇÕES	PRODUTOS	RESULTADOS	Impacto Desejado



SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Sabemos que o jogo é um recurso muito valioso dentro da prática pedagógica, permitindo aprendizagens que contribuem com a formação cidadã de alunos e alunas. Porém, pode se tornar uma ferramenta frustrante quando não permitimos experiências positivas de sucesso ou apenas reproduzimos as regras estabelecidas, sem levar em consideração a experiência e a bagagem da turma. Como diz o professor João Batista Freire “é melhor um jogo bem jogado do que mil jogos mal aprendidos”. Podemos nos perguntar então, o que seria um jogo bem jogado? Existem critérios para auxiliar? Quais seriam? Como eu sei que o jogo foi bem aprendido pelos alunos? Quando o jogo é mal aprendido?

O objetivo desse material é justamente propor uma reflexão crítica sobre a prática pedagógica, sem responder a todas essas perguntas de maneira direta, pois com o acesso a informação cada vez mais facilitado, é possível buscar dezenas de jogos para atender as diferentes modalidades. No entanto, é importante definir qual a intencionalidade dessa prática; o que se deseja que a turma aprenda com determinado jogo/atividade; e quais aprendizagens, além da técnica, são possíveis ao considerarmos as habilidades sócio afetivas e cognitivas.

Os princípios do Esporte Educacional direcionam uma metodologia que pode contribuir de maneira efetiva nesse processo e traz sentido e significado, mas somente quando esses princípios são aplicados numa aula e o olhar do educador durante a prática é voltado para o comportamento dos alunos a partir dos desafios propostos.

Tendo em vista a proposta pedagógica dos princípios do Esporte Educacional, são sugeridas cinco atividades e jogos relacionando os princípios inclusão, cooperação, corresponsabilidade, participação e coeducação com a prática esportiva.

Vale destacar que esses jogos são apenas sugestões e cada educador deve ter autonomia e liberdade para, em conjunto com seus educandos, criar e diversificar as regras, a fim de explorar todas as possibilidades de desafios e sucesso com o seu grupo.

Lembre-se de se perguntar: o que eu gostaria que meus alunos e alunas aprendessem com essa atividade? Pensar na intenção e nos métodos durante o planejamento traz significado e sentido para todos os envolvidos na sua prática. Aproveite!



JOGO 1 - LUTA SEM CONTATO JOGOS DE OPOSIÇÃO

Qual o princípio em pauta?

Participação.

Por que esse jogo estimula a participação?

É um jogo que contribui em criar um ambiente para brincar, dar risada, pensar em “planos” e estratégias, acordar o corpo, estimular consciência corporal percebendo onde dói onde alonga, despertar a atenção e a criatividade, assim como dificultar ou desafiar o adversário. Cria, também, possibilidades de conversar e ouvir como os parceiros da brincadeira se sentiram durante a aprendizagem.

Objetivo:

Colocar o objeto escolhido, utilizando as mãos, o mais longe possível do adversário.

Modo de jogar:

Esse jogo é disputado em duplas. Para dar início, uma pessoa fica de costas para outra, sendo que uma delas começa com o objeto escolhido na mão. Esse objeto pode ser qualquer coisa - um cone, uma tampinha de garrafa, uma bolinha de papel, etc. - e, quanto menor, mais desafiador fica o jogo. A pessoa que tem o objeto pode dar dois passos para qualquer direção dentro de um espaço previamente determinado e posicionar o objeto no chão. A outra pessoa precisa buscar esse objeto, utilizando apenas dois passos. Se conseguir, ganha o direito de com mais dois passos, posicionar novamente o objeto longe de seu adversário.

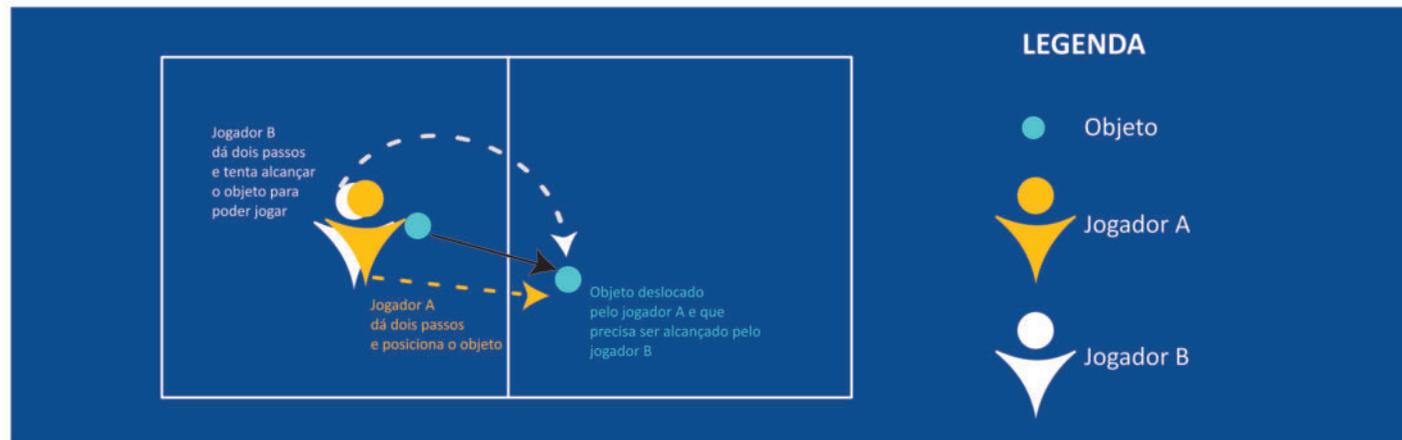
Quando um jogador não conseguir se aproximar do objeto o suficiente para pegá-lo, o outro vence.

Regras:

- Em cada rodada, cada jogador só pode dar dois passos;
- Se um jogador conseguir pegar o objeto com apenas um passo, pode utilizar o passo que “sobrou” para jogar na sua vez, ou seja, pode dar até três passos para posicionar o objeto ainda mais longe do adversário;
- Não é permitido, em nenhum momento, colocar a mão no chão para se equilibrar;
- O objeto deve ser colocado no chão, não sendo permitido arremessar.

Sugestões:

- Iniciar utilizando objetos grandes e diminuir o tamanho a cada rodada;
- Utilizar espaços diferentes. Comece delimitando o espaço em quadrado, depois vá arredondando ou deixando mais retangular. Vocês vão perceber como aumenta o desafio de se manter equilibrado e criar estratégias para não encostar no oponente e ainda assim dificultar o lugar que irá colocar o objeto dentro do espaço criado;
- Você pode definir com o grupo se, à medida que um jogador for eliminado, ou seja, se desequilibrar ou não conseguir pegar o objeto, se essa pessoa deve trocar de dupla ou sairá do jogo até sobrar apenas um vencedor no final.



JOGO 2 - ATLETISMO E AS DIFERENTES FUNÇÕES

Qual o princípio em pauta?

Corresponsabilidade.

Por que essa atividade estimula a corresponsabilidade?

A importância de vivenciar diferentes funções dentro de uma atividade, criando corresponsabilidade, estimula a percepção de que cada pessoa tem uma responsabilidade, independentemente de compartilhar papéis ou desempenhar funções diferentes, para que o todo funcione de forma prazerosa para todos.

Objetivo:

Apresentar aos alunos as diferentes funções disponíveis dentro do atletismo, usando a corrida de velocidade como estratégia.

Modo de jogar:

Apresente aos alunos as funções da atividade: cronometrista; responsável pelo registro do tempo e ordem dos corredores; responsável pela largada; e responsável em fazer o registro com vídeos. A cada rodada eles podem trocar de função, salientando que é importante que todos vivenciem os diferentes papéis. Use uma lousa ou prancheta como referência de como cada grupo organiza a ordem das largadas e as baterias que irão realizar. Demarque o espaço e divida a turma em pequenos grupos.

Algumas dicas importantes:

1 – Defina junto com os alunos a distância e, a cada rodada, proponha aumentar ou diminuir a distância. Monte o espaço junto com os alunos;

2 – Defina a quantidade de baterias de corrida com a turma;

3 – Observe quem escolhe as funções em primeiro lugar e, à medida que forem experimentando, pergunte o que eles estão achando de cada função. Essa estratégia ajuda os alunos e alunas a pensarem sobre as funções;

4 – Incentive os alunos e alunas que estiverem com o celular a registrar o que quiserem dentro da corrida. Diga que é permitido narrar, entrevistar, deixar sua impressão sobre os corredores. No final, você tem um acervo muito incrível e a percepção dos alunos sobre a aula;

5 – Ao final da aula avalie o resultado das baterias e qual grupo fez no menor tempo ou mais próximo do tempo que foi definido no início da aula. Pergunte como foi a experiência das funções. O que foi mais fácil, se houve dificuldade, qual foi mais desafiador.

Sugestões:

- É possível fazer essa atividade em qualquer espaço que dê para correr. A distância pode ser definida em conjunto com a turma, engajando-os e criando possibilidades de autonomia e corresponsabilidade.

 Aluno(a) que dará a largada.

Participantes

Participantes

Participantes

 Aluno(a) Cronometrista. Aluno(a) responsável por registrar as informações.

JOGO 3 - DERRUBA CONE

Qual o princípio em pauta?

Coeducação.

Por que esse jogo estimula a coeducação?

Permite aos alunos criarem estratégias de ataque e defesa, além de criar possibilidade de arremessarem muitas vezes sem a exposição que um exercício em fila pode trazer, por exemplo. O tempo para criar as estratégias permite ao professor observar quem são os líderes, o tipo de liderança, se existe cumplicidade no grupo e como o grupo se comporta quando não marca o ponto. A partir dessas observações é possível fazer intervenções e, juntos, pensarem em estratégias e como relacionar com outras modalidades esportivas.

Objetivo:

Derrubar todos os cones da equipe adversária.

Modo de jogar:

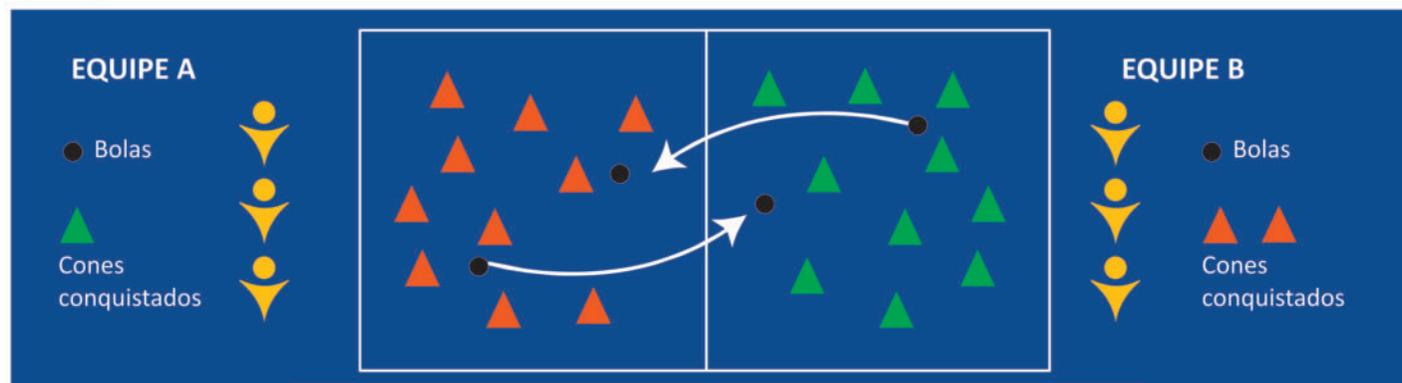
O campo de jogo deverá ser dividido em duas metades e a turma, em duas equipes. Cones de diferentes tamanhos serão posicionados nas duas metades da quadra, de forma espalhada. Cada equipe deverá se posicionar no fundo da quadra, cada uma de um lado, sem invadir a área dos cones. Utilizando as bolas disponíveis para arremessar, a equipe A deve derrubar os cones da equipe B, que estarão posicionados na metade oposta da quadra, sem derrubar os seus próprios, que estarão posicionados na metade mais próxima da quadra ao mesmo tempo em que a equipe B tenta derrubar os cones da equipe A, posicionados na metade oposta, sem derrubar os cones da sua metade.

Regras:

- As bolas devem ser arremessadas sem que o jogador invada a área dos cones;
- Caso alguma bola fique “presa” na área dos cones, um jogador da equipe mais próxima da bola deve buscá-la e só poderá arremessar quando voltar à área de fundo pertencente à sua equipe;

Sugestões:

- Use uma lousa, prancheta ou desenhe no chão para facilitar a visualização e explorar os diferentes canais de aprendizagem;
- Deixe um tempo de 30 segundos a 1 min para os grupos definirem as estratégias que irão utilizar. Esse tempo é importante para pensar sobre o jogo, possibilitando até que eles definam funções de ataque e defesa;
- Faça uma segunda rodada e deixe que os grupos posicionem os cones do jeito que eles quiserem e, ao final da rodada, conversem sobre a estratégia;
- Use bolas de diferentes tamanhos e pesos - isso garante que os alunos se desafiem e criem possibilidade de sucesso;
- Observe se durante a prática todos arremessam mais de uma vez e se sentir a necessidade, converse com a turma sobre a participação e envolvimento de todos, buscando entender os motivos de alguém não se engajar tanto quanto os colegas;
- À medida que o jogo fica confortável para o grupo, diversifique o lugar de arremessar que pode ser nas laterais também.



JOGO 4 - COLETAGOL

Qual o princípio em pauta?

Cooperação.

Por que esse jogo estimula a cooperação?

Ao trabalharmos com duas funções diferentes no jogo e colocarmos uma condição de que uma função depende da outra para ser executada, estimulamos o envolvimento de todos por meio do senso de coletividade. Os educandos terão a percepção de que o sucesso de seu time depende da atuação em conjunto e a dedicação de todos é fundamental para que se pontue e ganhe o jogo.

Objetivo:

Marcar o maior número de gols possível.

Modo de jogar:

O ponto de partida para esse jogo é o pique-bandeira. Separa-se a turma em duas equipes e cada equipe irá dividir seus integrantes em duas funções, coletores e receptores. O campo de jogo é dividido no meio e cada equipe ocupa o seu próprio lado. Os coletores precisam atravessar o campo adversário até a zona neutra para coletar a bola, que deverá ser utilizada pelos receptores para marcar o ponto. Os coletores podem jogar a bola por cima do campo adversário ou correr de volta com ela em mãos para entregar aos receptores. Os receptores utilizam a bola para pontuar, arremessando-a em direção ao gol adversário. Pode-se utilizar várias bolas para o jogo ficar mais dinâmico

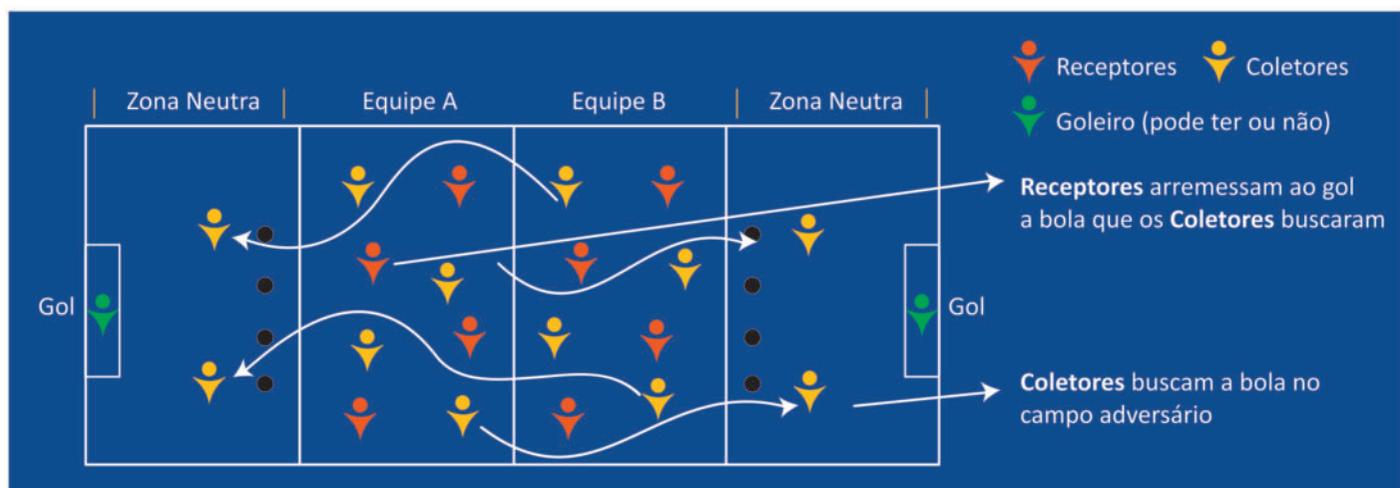
e pode-se optar por utilizar goleiro ou não.

Regras:

- Somente os coletores podem invadir o campo adversário;
- Somente os receptores podem arremessar a bola ao gol;
- Tanto coletores quanto receptores podem pegar os coletores que invadirem seu campo;
- Os jogadores podem tentar interceptar a bola que um receptor adversário arremessar. Caso consigam interceptar, a bola deve ser novamente posicionada em sua zona neutra;
- Quando pego, o coletor deve ficar imóvel até que outro coletor o salve;
- Somente os goleiros de cada time (caso a turma opte por usar essa função) podem entrar na zona neutra adversária, com o único intuito de defender o gol;
- Caso um coletor seja pego carregando a bola, essa deve ser devolvida à zona neutra que ela pertencia;

Sugestões:

- Utilizar bolas de diferentes tamanhos e pesos, para variar o estímulo motor;
- Você pode definir, em conjunto com a turma, se os times podem utilizar goleiro para proteger o gol ou não.



JOGO 5 - QUEIMADA MEDIEVAL

Qual o princípio em pauta?

Inclusão.

Objetivo:

Marcar o maior número de pontos possível e queimar todos os jogadores adversários (exceto os arqueiros).

Por que esse jogo estimula a inclusão?

Ao inserirmos uma função no jogo que não envolve ser queimado ou tentar queimar alguém (arqueiro), conseguimos inserir aqueles educandos que não se sentem tão seguros com jogos de queimada ou ainda que tem muita dificuldade com o arremesso e as esquivas. Sendo essa função a única forma de pontuar, torna-se extremamente necessário que esses jogadores se envolvam efetivamente com o jogo, mas sem estarem em uma posição desconfortável. Além disso, podemos dizer que esse jogo também trabalha a estratégia de forma intensa, pois se um time está atrás no número de pontos, não pode queimar todos os adversários e encerrar a partida, pois perderá na contagem final. Dessa forma, todos tem que se comunicar e tomar decisões juntos.

Modo de jogar:

Para iniciar essa variação de queimada, primeiro deve-se separar pedaços de papel e escrever, em cada um, uma das palavras que designam as funções do jogo:

Soldado: só é queimado caso a bola atinja seu corpo da cintura para baixo;

Curandeiro: se agarrar a bola no ar, salva uma pessoa do seu time que estava queimada;

Arqueiro: elimina uma pessoa do jogo caso acerte um dos alvos posicionados no campo adversário.

Divide-se a turma em duas equipes e cada equipe irá sortear os papéis entre si ou distribuir de acordo com sua preferência. Os alvos, que podem ser cones, bambolês ou outro objeto de preferên-

cia, devem ser posicionados de maneira que não ofereçam risco aos jogadores, mesmo que para isso precisem ficar em volta do campo de jogo, e não dentro.

Regras:

- Somente soldados e curandeiros podem queimar e ser queimados;

- Todos os jogadores, inclusive os arqueiros, devem manter-se em seu campo, não sendo permitido invadir o campo adversário;

- Quando um jogador é queimado, deve posicionar-se em uma fila na lateral do campo de jogo e aguardar um curandeiro de seu time agarrar a bola para poder voltar;

- Caso todos os soldados e curandeiros de uma equipe sejam queimados, o jogo é encerrado e há a contagem de pontos;

- Todos os jogadores tem uma das três funções – não há jogadores que não sejam soldados, curandeiros ou arqueiros;

- Fica a critério do educador ou educadora, em conjunto com a turma, decidir se um time pode saber, no início do jogo, quem são os soldados, curandeiros e arqueiros do time adversário.

- A única forma de fazer pontos é com os arqueiros acertando os alvos.

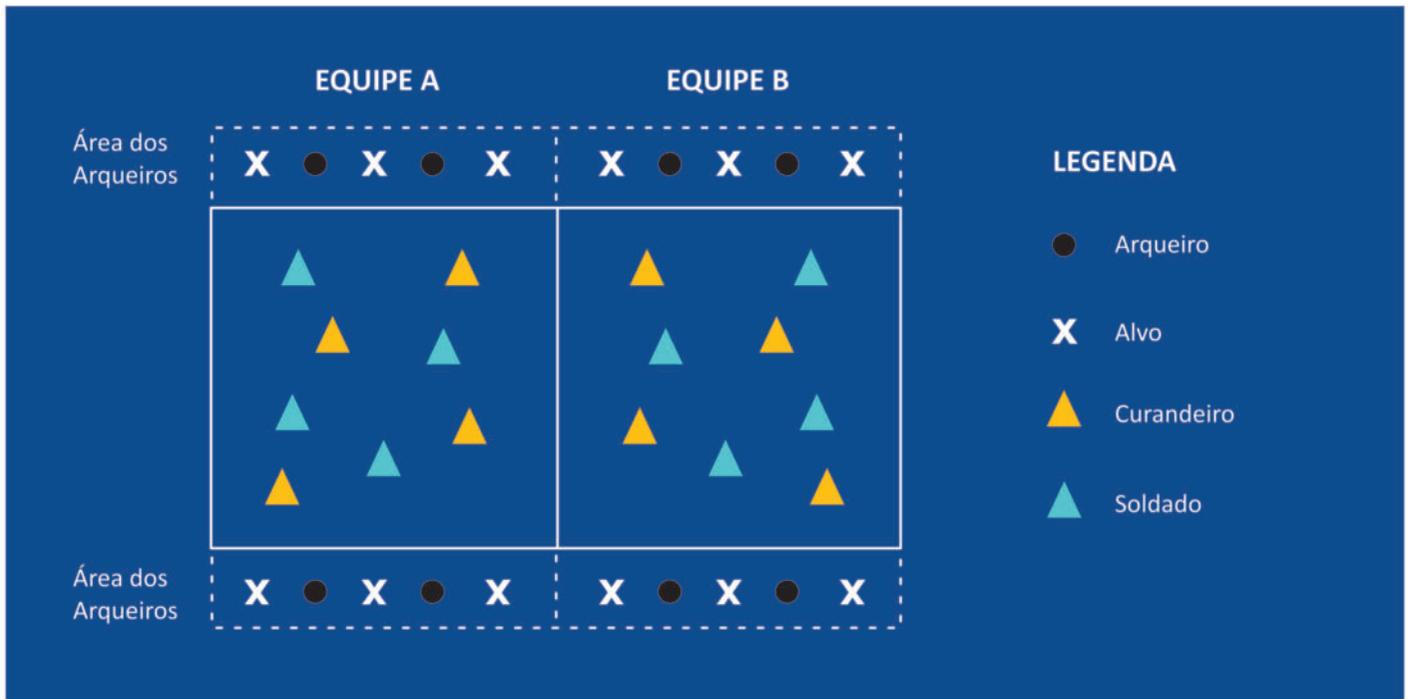
Sugestões:

- Como a única forma de fazer pontos para ganhar o jogo é com os arqueiros acertando o alvo, é importante trazer para a turma a ideia de que cada equipe precisa se comunicar durante o jogo, pois de nada vai adiantar os soldados e curandeiros queimarem todos os jogadores adversários se a outra equipe tiver mais pontos, eles vão eliminar todos os adversários mas irão perder o jogo;

- Pode-se criar outras formas de marcar pontos, mas a proposta do jogo é que aqueles alunos e alunas que não se sentem confortáveis com a queimada possam ter um papel de bastante relevância no jogo;

- Busque entender, com as características da sua turma e dependendo da estrutura do local, se é melhor posicionar os alvos dos arqueiros na área lateral do campo de jogo ou entre os demais jogadores;

- Pode-se utilizar bolas diferentes para os arqueiros, especificamente para serem arremessadas ao alvo, ou pode-se liberar o uso de todos os tipos de bolas para todas as funções, deixando o jogo mais dinâmico.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos conteúdos aqui apresentados, é possível acessar diferentes possibilidades de atuação e intervenção, visando promover a formação integral de crianças e adolescentes por meio do esporte. Compreender a essência do esporte educacional, sua origem e definições é o primeiro passo fundamental para entender qual deverá ser a estratégia – ou abordagem – adotada para cada território e contexto de atuação do educador, com suas potencialidades e limitações. Vale ressaltar que cabe a nós, agentes de transformação, atuar para minimizar as barreiras, quais forem – físicas, sociais, estruturais, pessoais, entre outras – que

distanciam crianças e adolescentes, principalmente aqueles que vivenciam situações de vulnerabilidade social, de sua plenitude como cidadãos.

Dessa forma, compreende-se que muitas são as possibilidades de abordagem educacional do esporte e seus benefícios. É importante que o educador tenha em mente que, independente da estratégia utilizada, para se ter bons resultados, faz-se necessário adotar práticas consistentes, coerentes, bem planejadas e monitoradas e que façam sentido para o principal foco do processo ensino-aprendizagem: os educandos.



Foto: atividade final de ano na sede da Fundação EPROCAD



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELORS, J. (Org.). Educação - um tesouro a descobrir: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI. São Paulo: Cortez, 1999.

FREIRE, J. B. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, J. B. Pedagogia do Futebol. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2003.

MOSER, A.; D'ANGELO, F. L.(Org.). O Guia da Prática Pedagógica - Oficinas do Esporte. Porto Alegre: Mediação, 2014.

ROSSETTO JÚNIOR, A.J; COSTA, C.M.; D'ANGELO, F. Práticas Pedagógicas Reflexivas: unidade didática como instrumento de ensino e aprendizagem. 2.ed. Revisada. São Paulo: Phorte, 2012.

ROSSETO JÚNIOR, A.J. et alii. Jogos Educativos: estrutura e organização da prática. 2. Ed. São Paulo: Phorte, 2006.

TUBINO, M. J. G. Estudos brasileiros sobre o esporte: ênfase no esporte-educação. Maringá : Eduem, 2010.

TUBINO, M. J. G. O que é esporte. São Paulo: Brasiliense, 1999.

Sites:

https://educacaoeterritorio.org.br/wp-content/uploads/2022/08/educacao-integral-e-esporte-educacionais_digital_2201.pdf

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9615consol.htm

<https://www.theoryofchange.org>

THEORY OF CHANGE. UNDAF Companion Guidance. United Nations Development Group. Disponível em: <https://unsdg.un.org/resources/theory-change-undaf-companion-guidance>



Fundação
EPROCAD

ANO II **CAPACITAÇÃO**

ESPORTE PARA TODOS



FUNDAÇÃO EPROCAD

 www.eprocad.org.br

 facebook.com/fund.eprocad

 instagram.com/fundacaoeprocad

 linkedin.com/fundacao-eprocad



MINISTÉRIO DO
ESPORTE

