

Iniciação Esportiva Universal: uma possibilidade metodológica

Curso Ministrado e Material disponibilizado por:

Professor Dr. Pablo Juan Greco

2/2



CURITIBA

1

Prof. Dr. Pablo Juan Greco, EFFTO, UFMG, grecojp@ufmg.br

Iniciação Esportiva Universal

Jogar para aprender / Aprender jogando



CECA

2

Prof. Dr. Pablo Juan Greco, EFFTO, UFMG, grecojp@ufmg.br

Como jogam os adultos



CECA

3

Prof. Dr. Pablo Juan Greco, EFFTO, UFMG, grecojp@ufmg.br

Como jogam as crianças



CECA

4

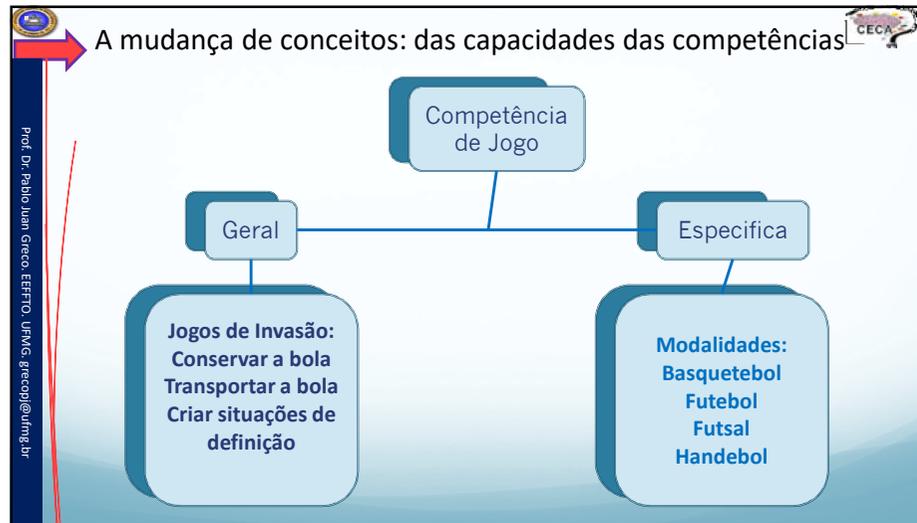
Prof. Dr. Pablo Juan Greco, EFFTO, UFMG, grecojp@ufmg.br

Ensinar Esportes: jogar para aprender e aprender além do esporte

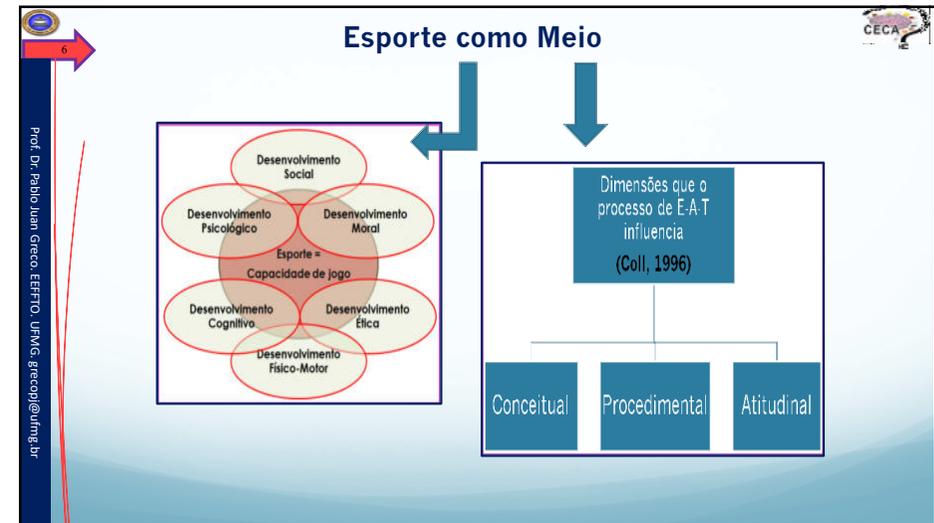
JOGAR PARA APRENDER E APRENDER JOGANDO: DOIS LADOS DA MESMA MOEDA?

Iniciação Esportiva Universal (IEU): uma escola da bola e a bola na escola

Iniciação Esportiva Universal (IEU): A + B + C + D



5



6

Jogo – Comportamento - Neurociências

- Com base nas neurociências podemos afirmar que não há comportamento sem movimento, em esportes principalmente. Também podemos induzir que todo comportamento em esportes é definido, caracterizado pela intencionalidade tática.
- O comportamento pode ser compreendido como o conjunto de reações de um sistema dinâmico (ser humano) em relação com as interações provocadas/solicitadas pelo ambiente na realização de uma tarefa, ou da solução de um problema.

Todos os 7 direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.

Princípios da Metodologia do IEU

- Adequado com o desenvolvimento
- Variabilidade
- Ênfase na alegria ao participar
- Aprender sem pressões, brincando

8

Ensino-Aprendizagem-Treinamento

Coorden(A)ção

The diagram illustrates the interaction between three elements: **AMBIENTE** (Environment), **PESSOA** (Person), and **TAREFA** (Task), with **Inter ação** (Interaction) at the center. To the right, a cyclical process is shown: **Ação** (Action) leads to **PERCEPÇÃO** (Perception), which leads to **TOMADA DE DECISÃO** (Decision), which leads back to **Ação**. This cycle is repeated over time, with **CURTO PRAZO** (Short Term) and **LONGO PRAZO** (Long Term) indicated by an arrow.

Samulski et al. (1996), Samulski 2009

9

Ensinar-Aprender-Treinar

ENSINAR

O ensino é uma atividade cujo desígnio primordial é fomentar ou ajudar alguém a aprender algo tido como valioso para sua formação e a desenvolver a sua personalidade, as suas possibilidades de compreensão e da ação do mundo.

APRENDER

Aprender não é ser capaz de repetir o mesmo gesto, de forma sempre igual, mas de, perante a situação, dar uma resposta adaptada, usar meios diferentes (Merleau-Ponty, 2001).
Existem Duas vias de aprendizagem:

- Incidental
- Intencional

TREINAR

Decurso pedagógico que abrange todos os processos planejados e sistemáticos que conduzem ao melhoramento do rendimento à estabilização e a redução do mesmo em algumas áreas de aplicação (adaptado de Grosser, 1987)

10

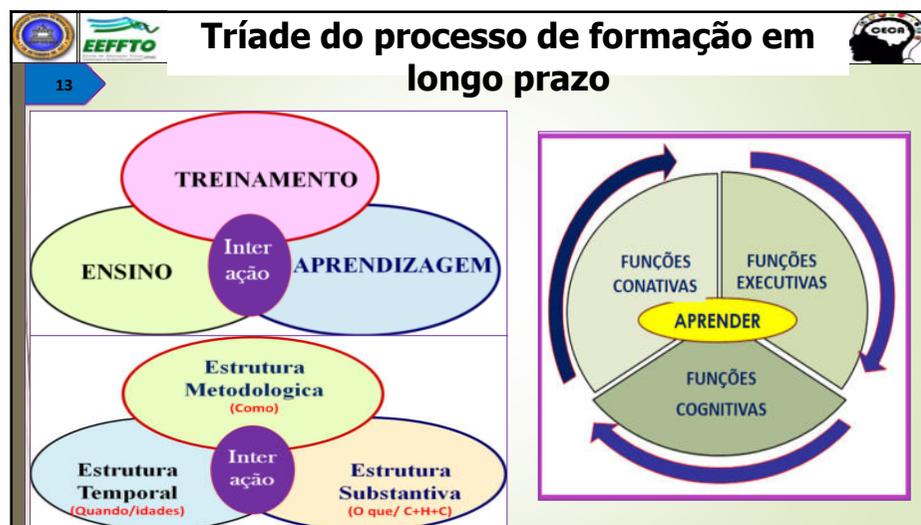
Métodos e Modelos de Ensino – Aprendizagem dos Esportes na iniciação (não só)

The chart shows the classification of teaching methods and models. The top level is **MÉTODOS/MODELOS DE E-A-T DOS ESPORTES**. It branches into **TRADICIONAIS** (Traditional) and **CONTEMPORÂNEOS** (Contemporary). Under **TRADICIONAIS**, there are **Analfico** and **Misto**. Under **CONTEMPORÂNEOS**, there are **Formais** and **Incidentais**. A large red 'X' is drawn over the **TRADICIONAIS** section.

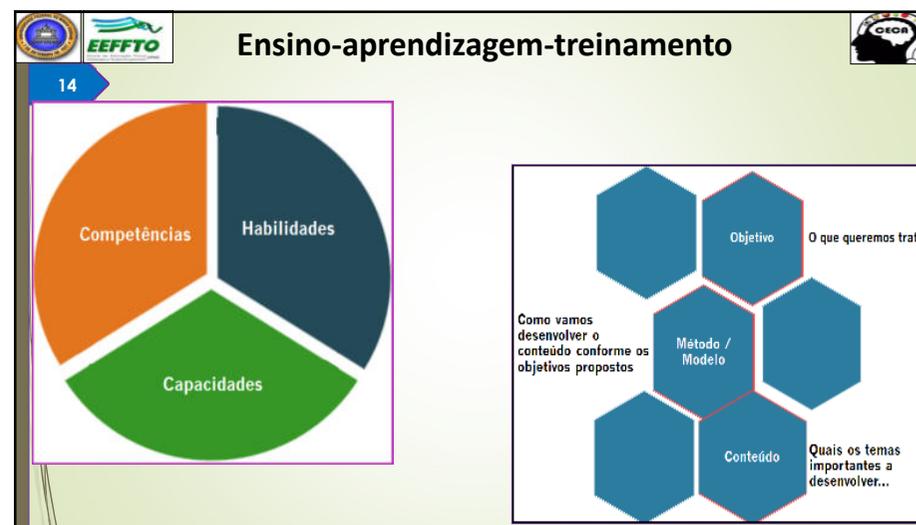
Estruturas da IEU

The diagram illustrates the structures of the IEU (Initial Universal Sports Course). It is organized into three main components: **Temporal**, **Substantiva**, and **Metodológica**. The **Substantiva** component is further divided into **A: Capacidades** (Abilities), **B: Habilidades** (Skills), and **C: Competências** (Competencies), with **Inter ação** (Interaction) at the center. The **Metodológica** component is based on **Priorizar a aprendizagem incidental** (Prioritize incidental learning) and **Jogar para aprender / Aprender jogando** (Play to learn / Learning by playing). The coordination is **Perceptivo motora-Técnico-tática** (Perceptivo motora-Técnico-tática).

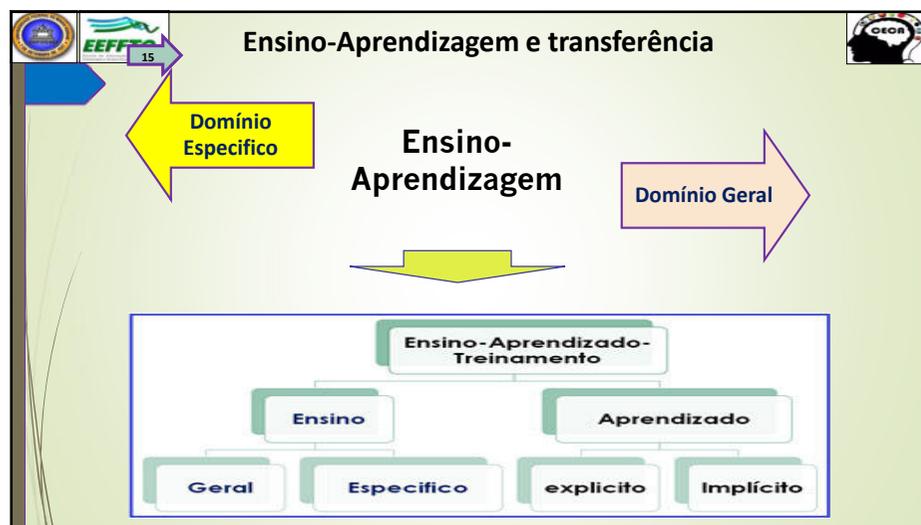
12



13



14



Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.

Ensino e transferência

- Em relação ao ensino dos esportes, se consideram duas formas de abordagem do ensino, as quais pela sua vez se revertem em diferentes concepções metodológicas: **Domínio específico / Domínio geral**
- O ensino de domínio específico refere-se as formas metodológicas nas quais se ensina a modalidade sem considerar importante a possibilidade de transferência, o handebol se ensino, jogando handebol
- O domínio geral se refere as formas metodológicas em que por exemplo se aplicam pequenos jogos, com igualdade superioridade, curinga, em espaços reduzidos, com reduzido numero de jogadores e se joga com a mão, ou o pé ou bastão.... Os princípios que se aplicam para tomar decisões nesses jogos seriam semelhantes, independente do material etc....

16

Ensino e transferência

17

- Na realidade as recomendações na literatura indicam a necessidade de se adequar a forma de ensino com a forma de aprendizagem e se considerar ambas as opções do ensino (**específico-geral**) e do aprendizado (**implícito-explicito**) na forma de um contínuo, pois a aprendizagem implícita e explícita revela um contínuo relacionado com a intencionalidade do aprendiz, do aprender, e o ensino (**domínio específico-geral**) um contínuo relacionado com a transferência, ou transferibilidade do conhecimento tático.

17

Transferência

18

- O conceito de transferência aqui utilizado está representado pela influência que experiências anteriores, prévias, exercem na realização de uma nova habilidade (seja esta cognitiva, motora, ou perceptivo-motora, estratégica ou tática)
- No caso de transferência tática, a referencia está relacionada com a habilidade de transferir conhecimento, entendimento logico (da lógica do jogo) de uma situação para outra.

18

Formas de aprender

19

Incidental / Implícita

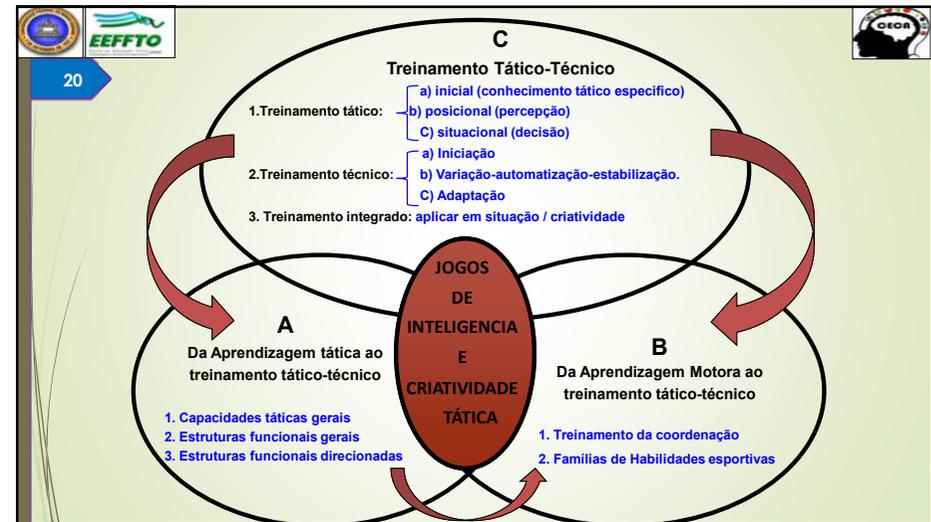
- Aquisição de conhecimento sem intenção, de forma quase automática, sem saber das estruturas e relações entre os eventos ou objetos

Intencional / Explícita

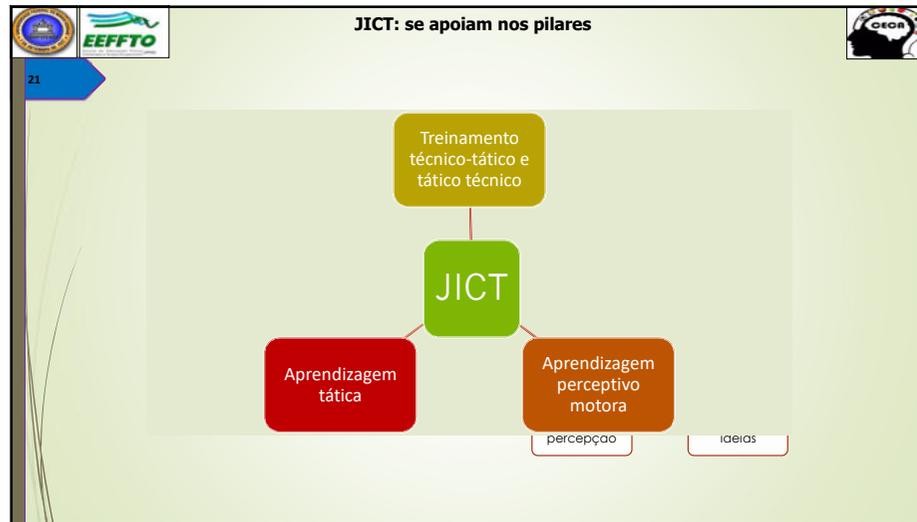
- Sujeito deseja aprender, tem intencionalidade de aprender. Geralmente funciona com descoberta guiada, com instrução declarativa, com formulação de hipóteses, e de repostas



Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.



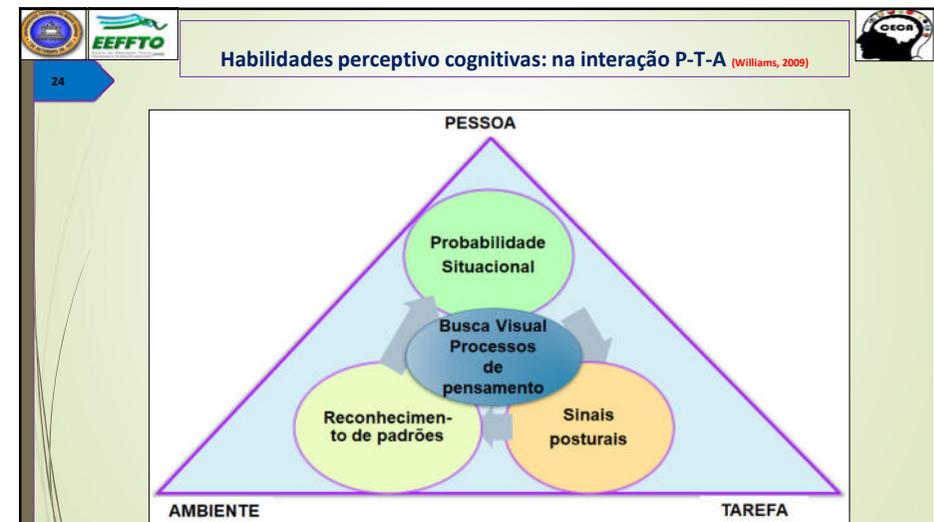
20



21



22



24

Relações no jogo

25

- Com a bola,
- Com o espaço,
- Com o colega,
- Com o adversário,
- Situacional



25

Princípios para aplicar nos Jogos de inteligência e criatividade tática e na aprendizagem tática (adaptado de Roth, 2006)

26

1. Amplo foco de atenção	2. Pensamento divergente
1.1. Princípio da percepção livre	2.1 Princípio da geração livre de ideias
1.2. Princípio da complexidade da percepção	2.2 Princípio da complexidade da geração de ideias
1.3. Princípio da diversidade da percepção	2.3 Princípio da diversidade de ideias

26

Jogar: a valorização do jogar e do comportamento tático

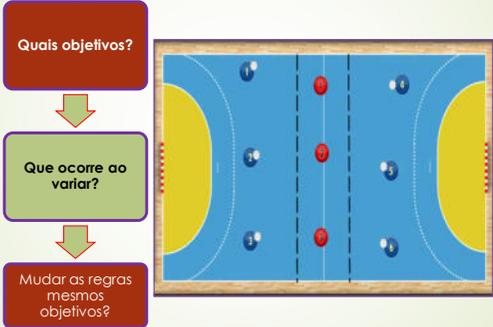
27



Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.

JICT: Mãe da Rua...

28

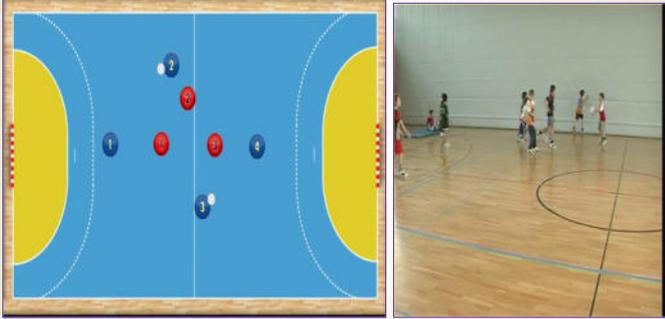


```
graph TD; A[Quais objetivos?] --> B[Que ocorre ao variar?]; B --> C[Mudar as regras mesmos objetivos?];
```

28

29

AT: Passe salvador / 4 gols-4 cantos...



29

30

JIC – Jogo dos Setores



30

31

JICT



32

ESTRUTURAS FUNCIONAIS DIRECIONADAS



32

33

A aprendizagem tática: as capacidades táticas



33

34

Capacidades Táticas Básicas

Kroger, Roth, 1999	Greco, et al. 2015
1. Acertar o alvo	1. Acertar o alvo
2. Transportar a bola para o objetivo	2. Transportar a bola para o objetivo
3. Jogo coletivo	3. Jogo em Conjunto
4. Tirar vantagem tática no jogo	4. Criar superioridade numerica
5. Reconhecer espaços	5. Reconhecer espaços (JCB)
6. Oferecer-se e Orientar-se	6. Sair da marcação (JSB)
7. Superar o adversário	7. Superar o adversário

34

35

Jogo de passes



35

36

Transportar a bola para o objetivo



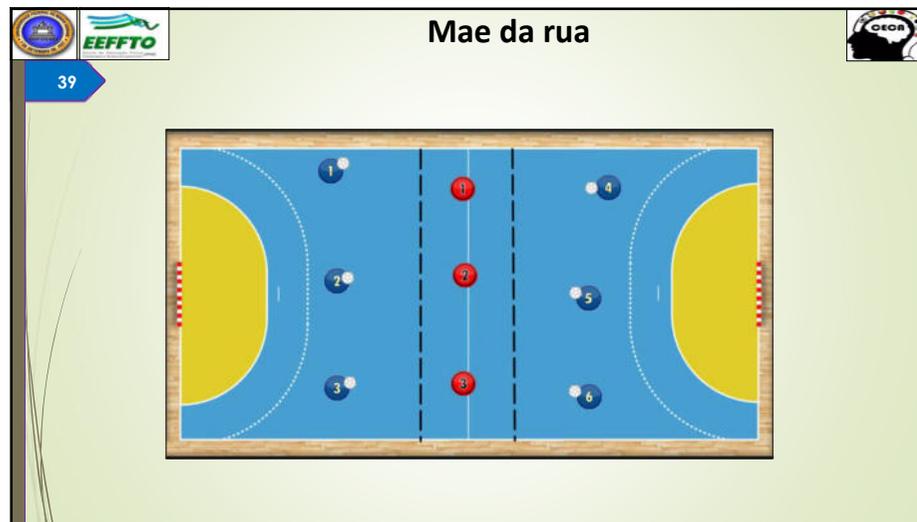
36



37



38



Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.



40



41

Estruturas Funcionais se caracterizam por ser formas de jogo reduzido de participantes em que

Se desenvolvem:	Podem ser Jogadas com:
<ul style="list-style-type: none"> • Atenção • Percepção • Tomada de Decisão 	<ul style="list-style-type: none"> • Pé • Mão • Raquete / Bastão

42

CURINGA	SUPERIORIDADE NUMERICA	IGUALDADE NUMERICA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fixo / Móbil ❖ Um para as duas equipes ❖ Um para cada equipe ❖ Mais de um curinga ❖ Curinga por setores (fixo o móbil) <p>NÃO FAZ GOL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Superioridade real: 2 x 1 ; 3x2, etc. ❖ Superioridade momentânea: goleiro móbil. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 1 x 1 ❖ 2 x 2 ❖ 3 x 3 ❖ 4 x 4 ❖ 5 x 5 ❖ 6 x 6 ❖ 7 x 7

Organização dos alunos, espaço e atividades utilizando EF na aula.

Basquetebol 3x3	Handebol 2x2+1 (C) com goleiro fixo (G)	Voleibol 3x3	Futsal 3x3 com goleiro móvel
	Tênis 3x3	Futsal 2x2+1(C) com goleiro fixo (G)	Handebol 3x3 goleiro móvel

44

45

Estruturas Funcionais Gerais (EFG)

- O meio fio é “substituído” pelo “curinga”
- Oportunizar diferentes constelações de jogadores, 1 x 1; 2 x 2; 3 x 3 etc.
- Oportunizar as variações nas formas de organização considerando aspectos técnicos ou táticos das mesmas.
- Jogos nos quais as variações táticas relacionadas com ações táticas de grupo (tabelas, cruzamentos, bloqueios) possam ser incorporadas de forma incidental.

45

46

Estruturas funcionais gerais (na ideia de jogo 3x3)

livre 3x3	Handebol 2x2+1 (C) com goleiro fixo (G)	3x3 com pontaria	HB 3x3 com goleiro móvel
Setor de finalização			
	HB 1x1 + C + GF	HB 2x2+1(C) com goleiro fixo (G)	Handebol 2x2 com curinga móvel

46

47

A Aprendizagem tática

Estruturas Funcionais (8 a 10 anos em diante...)

- ✦ Formas de jogo que as crianças praticam sem os adultos;
- ✦ Jogos situacionais: situações reais de jogo;
- ✦ Situações reais do esporte, no entanto, com número reduzido de jogadores;
- ✦ Jogar com igualdade, superioridade e inferioridade numérica ;
- ✦ Curinga;
- ✦ Oportunizar o jogo em pequenos grupos;
- ✦ Ataque x Defesa;

48

A Aprendizagem tática

Estruturas Funcionais

NAS ATIVIDADES MODIFICAR:

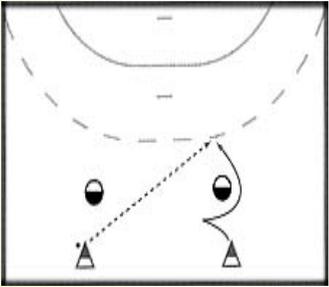
- Tamanho do campo/Espaço de jogo (menor ou “maior”);
- Complexidade (número de jogadores, tipos de passes permitidos);
- Número de decisões a serem tomadas (número de objetivos; metas);
- Tipos de combinações táticas (cruzamentos, tabelas);
- Opções de comportamento tático (da ação do colega, oponente ou simplificação do meio ambiente).

48

49

Meios técnico táticos jogador sem bola

Ações do jogador sem bola: sair da marcação, ser opção de passe



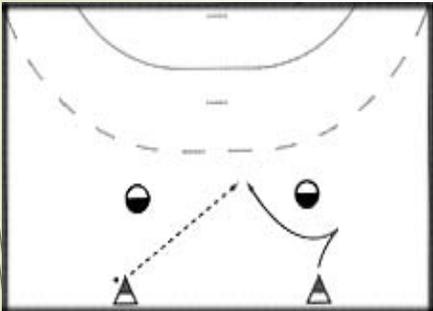
Corte em "V"

- 1) Atacantes em mesma linha
- 2) Passe no espaço livre nas costas do defensor.
- 3) Passe ao "espaço futuro".
- 4) O jogador sem bola deve realizar uma troca de direção e de velocidade para poder ganhar a posição de saída do defensor.

49

50

Meios técnico táticos jogador sem bola



Corte em "V" Sair da marcação:

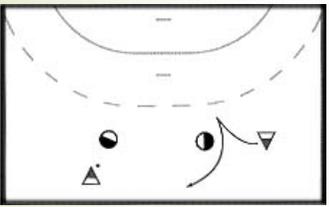
- 1) Passe no espaço livre. Utilizando ou passando pela frente do defensor.
- 2) Passe ao espaço entre dois.
- 3) Deve ter por parte do jogador sem bola uma troca de direção previa para poder ganhar a posição de saída do defensor.

50

51

Meios técnico táticos jogador sem bola

Fazer o "S":



Sair da marcação:

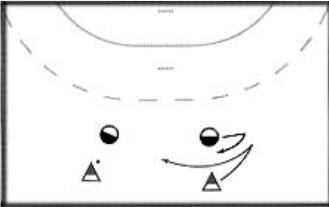
- 1) Fazer o "S": Passe no espaço livre. Para sair da "sombra" do defensor e se oferecer, se desmarcar..
- 2) Passe ao espaço em linha paralela.
- 3) Deve ter por parte do jogador sem bola uma troca de direção previa para poder ganhar a posição de saída do defensor.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.

52

Meios técnico táticos jogador sem bola

"Saio para entrar":



Sair da marcação:

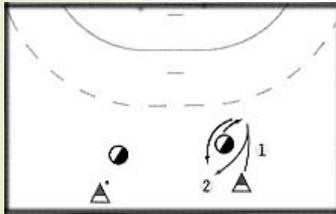
- 1) "Saio para entrar". Passe no espaço livre. Para sair da "sombra" do defensor se desmarcar na mesma linha.
- 2) Passe ao espaço em linha paralela.
- 3) Deve ter por parte do jogador sem bola uma troca de direção previa para poder ganhar a posição de saída do defensor.

52

53

Meios técnico táticos jogador sem bola

“Vai e volta”



Sair da marcação:

- 1) Vai volta: Passe após deslocamento no espaço livre.
- 2) Passe ao espaço em linha paralela.
- 3) Deve ter por parte do jogador sem bola uma troca de direção previa para poder ganhar a posição de saída do defensor.

53

54

Movimentação de JSB

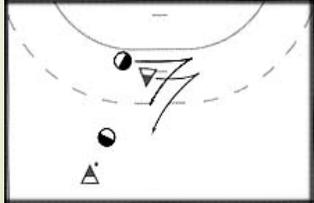


54

55

Meios técnico táticos jogador sem bola

Quando se trata do Pivô denomina-se também de Corte em “L”



Sair da marcação:

- 1) Sair para receber: Pivô, passe no espaço livre. Para sair da marcação do defensor e se oferecer, deslocando-se lateralmente.
- 2) Passe ao espaço em linha de profundidade.
- 3) Deve ter por parte do jogador sem bola uma troca de direção previa para poder ganhar a posição de saída do defensor.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.

56

Jogo sem bola



56

57

Meios táticos de grupo comuns aos JEC

Tabela (BB,FB,FS,HB,VB) . O jogador A inicia o movimento com passe a B e vai buscar a devolução.

57

58

Tabela, passe e vai, Give and Go

Ação tática de grupo que deve ser oportunizada como recurso do ataque contra marcação individual e posteriormente adaptada no espaço-tempo para se aplicar no jogo posicional, entre jogadores próximos.

Ação tática de grupo que deve ser oportunizada como recurso do ataque contra marcação individual e posteriormente adaptada no espaço-tempo para se aplicar no jogo posicional, entre jogadores próximos.

58

59

Ação de cruzamento (ultrapassagem/overlape?)

Ação de cruzamento (ultrapassagem/overlape?)

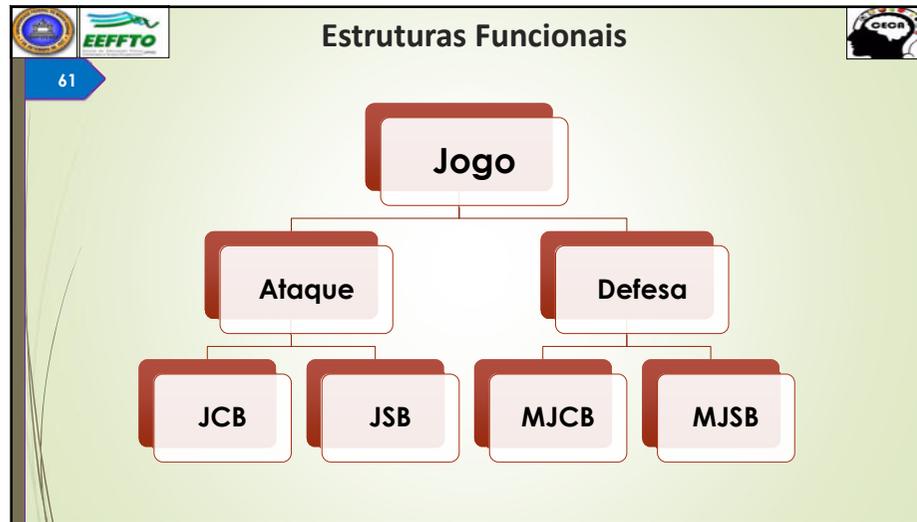
Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor.

60

EFG

Direcionadas

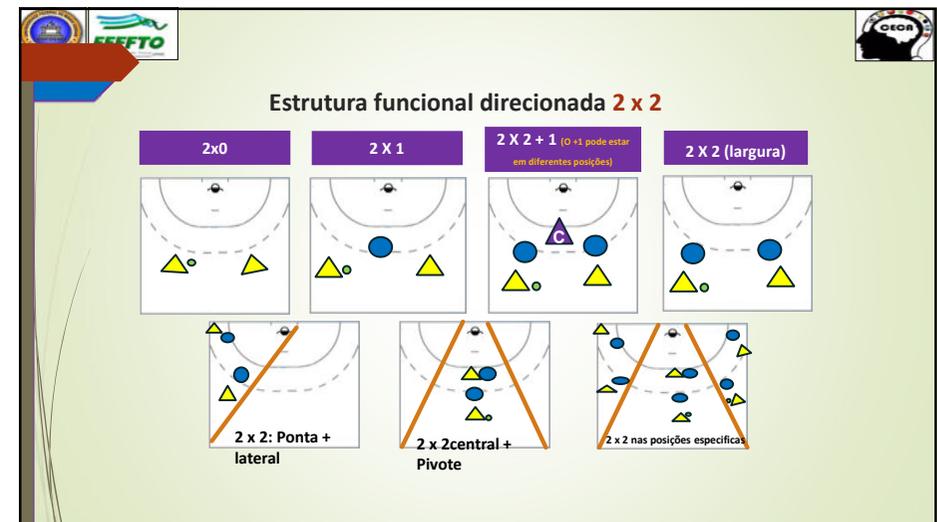
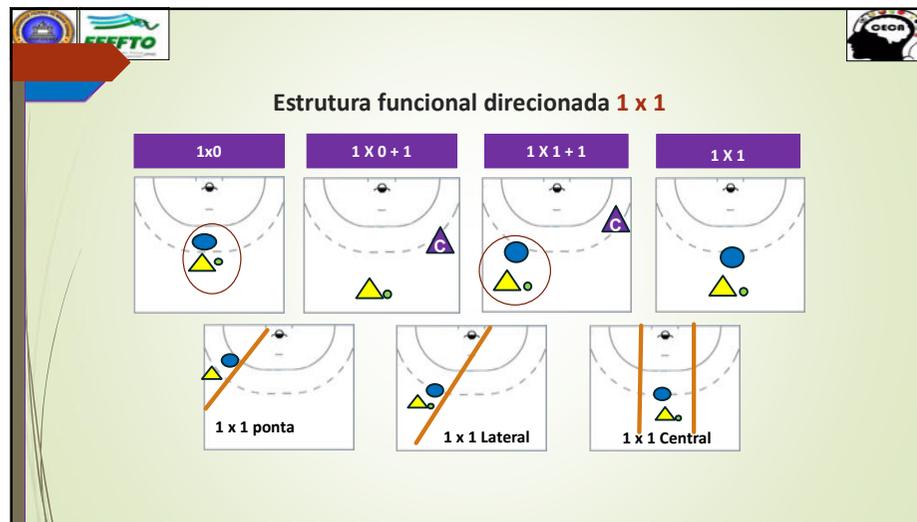
60



61



62



64

65

OBRIGADO POR SUA ATENÇÃO!



Vamos para a prática!



65