

**Protocolo Workshop „Escola da Bola“ 26.-30. Oktober 2015
Grupo 1, Professores**

DIA 1	
Grupo 1, Parte 1 (11 prof.)	Introdução Iniciação Esportiva Universal, „Escola da Bola“ <ul style="list-style-type: none"> - Publications - O problema - Novas abordagens de ensino dos jogos desportivo (formais – incidentais) - Escola da Bola <ul style="list-style-type: none"> • ORIGEM e EVOLUÇÃO • OBJETIVOS (saber o que, saber como) • DIRETRIZES <ul style="list-style-type: none"> o jogos generalistas ANTES Especialização em uma Modalidade Desportiva o Jogar ANTES que Treinar exercícios orientados para a técnica o aprendizagem implícita ANTES aprendizagem explicita • CONTENIDOS Y METODOLOGIA: <ul style="list-style-type: none"> o Tática (A) o COORDENACÃO (B) o TÉCNICA (C)
PAUSA	
Grupo 1, Parte 2	7 Caracidades táticos <ul style="list-style-type: none"> - Acertar o Alvo - Transportar a bola - Jogo coletivo - Reconhecer espaços - Se oferecer se orientar - Criar superioridade numerica - Superar adversario
DIA 2	
Grupo 1, Parte 1 (11 profes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução “Universidade di Esporte Colonia” 2. JOGOS DE INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE TÁTICA: <ol style="list-style-type: none"> a) Da Aprendizagem tática ao treinamento tático-técnico <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogos de compreensão logica tática 2. Estruturas funcionais gerais 3. Estruturas funcionais direcionadas b) Da Aprendizagem Motora ao treinamento tático-técnico <ol style="list-style-type: none"> 1. Treinamento da coordenação 2. Famílias de Habilidades esportivas c) Treinamento Tático-Técnico <ol style="list-style-type: none"> 1. Treinamento tático: <ul style="list-style-type: none"> • inicial (conhecimento tático especifico) • posicional (percepção) • situacional (decisão) 2. Treinamento técnico: <ul style="list-style-type: none"> • Iniciação • Variação-automatização-estabilização. • Adaptação 3. Treinamento integrado: aplicar em situação / criatividade
PAUSA	

Grupo 1, Parte 2	CAPACIDADES TÁTICAS BÁSICAS (A)	
	Parâmetro	Atividades / Tarefas táticas nas quais:
	Acertar o alvo	Deve-se lançar, chutar, disparar uma bola a um alvo, para que atinja um local escolhido
	Transportar a bola para o objetivo	Objetiva-se transportar, fazer a bola chegar a um objetivo determinado
	Jogo coletivo /Jogo em conjunto	O importante é receber a bola do colega, ou passar a bola para este
	Reconhecer espaços	É importante reconhecer os espaços, para se obter vantagens sobre o adversário
	Criar superioridade numérica	O importante é, pelo jogo conjunto com o colega, conseguir um ponto, gol, ou preparar o ponto, gol para o colega fazer (assistência)
	Superar o adversário	No confronto com o adversário, consegue-se assegurar a posse da bola e superar a o
	Sair da marcação (oferecer/ orientar)	Quem não tem a bola se posiciona para poder recebê- o colega
<p>→ Cada professor tem de preparar um jogo fora do Livro "Escola da Bola" (foco em um CAPACIDADES BÁSICAS TÁTICAS)</p> <p>→ Apresentação e explicação ao grupo</p> <p>→ Professor pensar em variações, modificações em comum</p>		
DIA 3		
Grupo 1, Parte 1 (7 profes)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estruturas Funcionadas (2:2, 3:3 etc.) 2. Da Aprendizagem Motora ao treinamento tático-técnico <ul style="list-style-type: none"> • Treinamento da coordenação • Famílias de Habilidades esportivas 3. Aprendizagem Motora <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades Motoras Fundamentais (0-10anos) • Famílias Habilidades Esportivas (6-10anos) • Capacidades Coordenativas (4-12 gerais 12... específicas) 4. Coordenação <ul style="list-style-type: none"> • Generalidade versus especificidade (Roth, 1999) • RELAÇÃO ENTRE HABILIDADES E CAPACIDADES • Modelo de uma ação coordenada (Zimmerman, in Meinel e Schnabel, 1978) • COORDENAÇÃO NO IEU <ul style="list-style-type: none"> ○ T-E-E (Tempo/Espaço/Energia) COM OBJETO ○ T-E-E PRÓPRIO CORPO ○ T-E-E COM OUTROS • 7 Capacidades Coordinativas (Zimmermann in Meinel und Schnabel, 1999) <ul style="list-style-type: none"> ○ Diferenciação ○ Equilíbrio ○ CMudança ○ Orientação ○ Ritmo ○ A complemento ○ Reação 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Classificação das Capacidades Coordenativas (Roth, et al. 1983) Elaboração de Informação: Eferente (Motricidade grossa e fina) + Aferente (ótico, acústico, tátil, cinéستesico, vestibular = ANALISADORES) <ul style="list-style-type: none"> ○ Pressão do Tempo: Minimizar o tempo ou maximizar a velocidade de execução. ○ Pressão da Precisão: A maior exatidão possível. ○ Pressão da complexidade: Resolver seqüências de exigências sucessivas, uma depois de outra. ○ Pressão da organização: Superar exigências simultâneas, ao mesmo tempo. ○ Pressão da variabilidade: Superar exigências ambientais variáveis e situações diferentes. ○ Pressão da carga: Superar exigências de tipo físico-condicionais ou psíquicas. • Formula: 1 exercício X 6 (Situação de pressão) = 6 X 3 (Mão, Pé, Bastão/Raquete) = 18 possibilidades • Fórmula básica do treinamento da coordenação (KROGER; ROTH, 2002): Habilidade básica com bola + Variabilidade (exigências aferentes e eferentes) + Situação de pressão (tempo, precisão, complexidade, organização, variabilidade, carga) = Treinamento da coordenação com bola 																																																								
PAUSA																																																									
Grupo 1, Parte 2	<p>1. Definições:</p> <p>Pressão de tempo: tarefas coordenativas nas quais é importante a minimização do tempo ou a maximização da velocidade.</p> <p>Pressão de precisão: tarefas coordenativas nas quais é necessária a maior exatidão possível.</p> <p>Pressão de complexidade/ sequencia : tarefas coordenativas nas quais devem ser resolvidas uma série de exigências sucessivas; uma através da outra.</p> <p>Pressão de organização: tarefas coordenativas nas quais se apresenta a necessidade de superação de muitas (simultâneas) exigências.</p> <p>Pressão de variabilidade: tarefas coordenativas nas quais a necessidade de se superar exigências em condições ambientais variáveis e situações diferentes.</p> <p>Pressão de carga: tarefas coordenativas nas quais a exigência de tipo físico-condicionais ou psíquicas.</p> <p>Manejo de Bola (sentido da bola): Tarefas coordenativas nas quais é importante se disponibilizar do fator de domínio, de sensação da bola, de “sentir” a bola, de se ter sua conhecimento dela, da forma de tratamento da mesma.</p> <p>2. Como devo estruturar aulas da Escola da Bola?</p> <table border="1" data-bbox="357 1711 1211 2054"> <thead> <tr> <th></th> <th>Aula 1</th> <th>A 2</th> <th>A 3</th> <th>A 4</th> <th>A 5</th> <th>...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cap. Táticas</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Acertar o Alvo</td> <td>Jogo 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>J2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Transportar a bola</td> <td>J1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>J2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jogo coletivo</td> <td></td> <td>J1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Reconhecer espaços</td> <td></td> <td>J1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Se oferecer se orientar</td> <td></td> <td></td> <td>J1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Criar superioridade numerica</td> <td></td> <td></td> <td>J1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Aula 1	A 2	A 3	A 4	A 5	...	Cap. Táticas							Acertar o Alvo	Jogo 1				J2		Transportar a bola	J1				J2		Jogo coletivo		J1					Reconhecer espaços		J1					Se oferecer se orientar			J1				Criar superioridade numerica			J1			
	Aula 1	A 2	A 3	A 4	A 5	...																																																			
Cap. Táticas																																																									
Acertar o Alvo	Jogo 1				J2																																																				
Transportar a bola	J1				J2																																																				
Jogo coletivo		J1																																																							
Reconhecer espaços		J1																																																							
Se oferecer se orientar			J1																																																						
Criar superioridade numerica			J1																																																						

	Superar adversario				J1		
	Capacidades Coordenativas						
	Pressão do Tempo	Exercício 1				E2	
	Pressão da Precisão	E1				E2	
	Pressão da complexidade		E1				
	Pressão de organização		E1				
	Pressão de variabilidade			E1			
	Pressão de carga			E1			
	Manejo de Bola				E1		
	<p>3. Oferecimento de Informação (Verbais – Professor)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linguagem: conteúdo e com emoção • Falar acompanhando o ritmo do movimento (estrutura dinâmica do movimento) • Curto e Claro: duas observações • Unir novas com velhas informações • Relacionar com quadros, fotos, animais (Metáforas) 						
DIA 4							
Grupo 1, Parte 1 (3 profes)	<ul style="list-style-type: none"> • Como devo estruturar aulas da Escola da Bola? • Como trabalhar com livro EB e livro segundo tempo? • Exemplos de aulas 						
PAUSA							
Grupo 1, Parte 2 (7 profes)	<p>1. Da Aprendizagem tática ao treinamento tático-técnico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogos de compreensão logica tática 2. Estruturas funcionais gerais 3. Estruturas funcionais direcionadas <p>2. Exemplo AULA 45 Minutos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogo inicial (5 min.) 2. Capacidades taticas (10 min.) <ul style="list-style-type: none"> • acertar o alvo, • transportar a bola 3. Estruturas funcionais (5-7 min.) 4. Coordenação (5-10 min.) <ul style="list-style-type: none"> • pressão tempo • pressão complexidade 5. Jogo (10 min.) <p>3. ESTRUTURAS Sistema de Formação Desenvolvimento e Treinamento Esportivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrutura Substantiva • Estrutura Pedagógico metodológico • Estrutura Temporal <p>4. Capacidades inerentes ao Rendimento Esportivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDADES PSÍQUICAS (Volitivas, Cognitivas, Emocionais) • CAPACIDADE TÉCNICA (Capacidade Gestual, Capacidade Coordenativa) • CAPACIDADE SOCIO-AMBIENTAL (Capacidade de Interação, Capacidade de Adaptação) 						

Exercício:
variabilidade a

- Mão
- Pé
- Bastão/Raquete

	<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDADE BIOTIPIOLÓGICA (Fenótipo, Genótipo) • CAPACIDADE TÁTICA (Capacidade Sensorial, Capacidade Cognitiva) • CAPACIDADE MOTORA (Capacidades condicionais (força, resistência), Capacidades Coordenativas, Capacidades Mistas (flexibilidade e velocidade))
DIA 5	
<p>Grupo 1, Parte 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avaliação 2. Novos métodos de ensino dos esportes (com base em Graça e Mesquita, 2006) <ol style="list-style-type: none"> a) Modelo de Educação Desportiva (Siedentop, 1987, 1994) <ul style="list-style-type: none"> • Socialização (contraponto à díade R vs. C) • Caracteriza-se pelo papel ativo e de cooperação entre os praticantes (professores e alunos) na organização das diferentes tarefas, bem como na distribuição de funções e responsabilidades. • Não é abandonado o fator lúdico e a contextualização esportiva dando um peso substantivo a prática motora (Dyson, Griffin e Hastie, 2004; Mesquita, 2006). • Este método possui três pilares: <ul style="list-style-type: none"> ○ A competência esportiva (o saber fazer). ○ A compreensão e o saber apreciar os valores culturais que qualificam a prática, conferindo o verdadeiro significado (cultura esportiva). ○ O entusiasmo pelo desporto (atração despertada pelas crianças) (Mesquita 2006) e (Dyson, Griffin e Hastie, 2004). b) Modelo Desenvolvimentista (Rink, 1993). <ul style="list-style-type: none"> • A proposta remete-se ao estilo de ensino não–diretivo, respeitando o princípio de multidimensionalidade da técnica. (Nascimento, 2007). • Preocupação com a seqüência as situações de aprendizagem. • O fator mais importante é saber como o aluno aprende. • O modelo fornece atividades para que o aluno crie o melhor caminho de desenvolvimento das suas potencialidades.(Rink, 2001). c) Modelo de ensino dos jogos para a Compreensão (TGFU) (Thorpe, Bunker e Almond, 1986). <ul style="list-style-type: none"> ➔ TGFU (Teaching Games For Understanding) congress Julho 2016, Sport Universidade Colonia • Ênfase em processos conscientes, intencionais de aquisição / aprendizagem. • O aprendiz sabe mais sobre o jogo, porém não pode dizer que melhorou sua competência de jogo (saber fazer). • Adquire senso crítico, mas no consegue resolver os problemas na prática. • Segundo Graça e Mesquita, apresentam-se quatro princípios pedagógicos <ul style="list-style-type: none"> ○ A seleção do tipo de jogo (game sampling); ○ Modificação do jogo por representação (formas de jogo reduzidas representativas das formas adultas de jogo); ○ Modificação por exagero (manipulação das regras de jogo... do espaço, tempo etc. visa canalizar a atenção dos jogadores para o confronto com determinados problemas táticos); ○ Ajustamento da complexidade tática (o repertório motor que os alunos já possuem deve permitir-lhes enfrentar os problemas

	táticos)
PAUSA	
Grupo 1, Parte 2	<p>3. Características do TGFU (Teaching Games For Understanding)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizagem social. Desenvolver senso crítico • O diferencial apresentado pelo TGFU caracteriza-se pela ordem que os conteúdos táticos e técnicos são apresentados. • É de crucial importância o conhecimento tático seja oferecido primeiro do que as habilidades técnicas, estas são introduzidas no momento em que o aluno entenda “o quando” e “o porquê” de utilizá-las. • (Holt, Streat e Bengoechea, 2002). • Quando as crianças estão dialogando sobre qual a melhor resposta para o problema tático elas estão desenvolvendo estratégias coletivas, mas também confirmando a influência da abordagem social construtivista. • Jogar é um evento dinâmico que requer : conhecimento tático, proficiência técnica. • Mesmo que cada modalidade apresente técnicas específicas, apresenta características táticas similares entre elas. (Oslin, Mitchell e Griffin, 1998)