

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

NAYANNE DIAS ARAÚJO

**DESEMPENHO MOTOR E COGNITIVO APÓS UM PROGRAMA DE ENSINO DE
INICIAÇÃO ESPORTIVA PARA ESCOLARES**

Linha de Pesquisa: Atividade Física Relacionada à Saúde

CUIABÁ-MT
MARÇO/2018

NAYANNE DIAS ARAÚJO

**DESEMPENHO MOTOR E COGNITIVO APÓS UM PROGRAMA DE ENSINO DE
INICIAÇÃO ESPORTIVA PARA ESCOLARES DE 8 a 10 ANOS**

Projeto de pesquisa apresentado ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação Física da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso como parte dos requisitos básicos para qualificação à dissertação de mestrado.

Orientadora: Profa. Dra. Layla Maria Campos Aburachid

Cuiabá, MT

Março/2018

NAYANNE DIAS ARAÚJO

**DESEMPENHO MOTOR E COGNITIVO APÓS UM PROGRAMA DE ENSINO DE
INICIAÇÃO ESPORTIVA PARA ESCOLARES DE 8 a 10 ANOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação Física da Faculdade de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso como parte dos requisitos básicos para a obtenção do título de Mestre em Educação Física.

Comissão Examinadora

Profº Drº Pablo Juan Greco - UFMG (Membro Externo)

Profº Drº Riller Silva Reverdito - UNEMAT (Membro Interno)

Profº Drº Evando Carlos Moreira - UFMT (Suplente)

Profª Drª Layla Maria Campos Aburachid - UFMT (Orientadora)

Cuiabá, MT

Cuiabá, 21 de março de 2018.

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

D541d Dias Araújo, Nyanne.
DESEMPENHO MOTOR E COGNITIVO APÓS UM
PROGRAMA DE ENSINO DE INICIAÇÃO ESPORTIVA PARA
ESCOLARES / Nyanne Dias Araújo. -- 2018
145 f. : il. color. ; 30 cm.

Orientadora: Layla Maria Campos Aburachid.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso,
Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação em
Educação Física, Cuiabá, 2018.
Inclui bibliografia.

1. Formação esportiva. 2. Crianças. 3. Desempenho cognitivo e
motor. I. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.

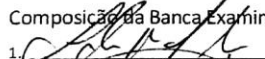

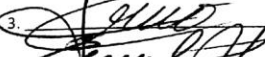



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Avenida Fernando Corrêa da Costa, 2367 - Boa Esperança - Cep: 78060900 - Cuiabá/MT
Tel : 65 3615-8837 - Email : mestradoef@ufmt.br

ATA DE DEFESA PÚBLICA
Mestrando(a) Nyanne Dias Araújo

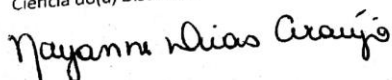
Aos 21 dias do mês de Março do ano de 2018, à 08:00 horas, no(a) Auditório da Faculdade de Engenharia Florestal, sob a presidência do(a) professor(a) Doutor(a) LAYLA MARIA CAMPOS ABURACHID, orientador(a), reuniu-se em sessão pública a Banca Examinadora de defesa da Dissertação de Mestrado, o(a) discente Nyanne Dias Araújo do PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA, visando a obtenção de título de Mestre em Educação Física. A Mestranda concluiu os créditos exigidos para obtenção do título de Mestre, na Área de Concentração Atividade Física, Desempenho e Corporeidade, e foi aprovado no Exame de Qualificação no dia 14 de Dezembro de 2016, de acordo com os registros constantes na Secretaria do PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA. Esta foi a 46ª sessão pública de Defesa de Dissertação do Programa. Os trabalhos foram instalados às 08:00 horas pelo presidente da Banca Examinadora, constituída pelos professores Doutores LAYLA MARIA CAMPOS ABURACHID (Presidente Banca / Orientador/03059943605), Riller Silva Reverdito (Examinador Interno/93686218100), Pablo Juan Greco (Examinador Externo/UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS/71292772620), Evando Carlos Moreira (Examinador Suplente/14935327820). O(A) pós-graduando(a) procedeu à apresentação de seu trabalho, cujo título é "DESEMPENHO MOTOR E COGNITIVO APÓS UM PROGRAMA DE ENSINO DE INICIAÇÃO ESPORTIVA PARA ESCOLARES". E em seguida foi arguido(a) pelos integrantes da banca. Os trabalhos de arguição foram encerrados às 11:45 horas, e após reunião a Banca deliberou por sua Aprovação. Proclamando o resultado final pelo(a) Presidente da Banca Examinadora foram concluídos os trabalhos. O título de Mestre será conferido sob condição de apresentação, na Secretaria do Programa, da versão final corrigida na(s) forma(s) e no prazo estabelecido(s) no Regimento Interno do Programa (60 dias) juntamente com o Termo de Aprovação do Orientador. Cumpridas as formalidades, às 12:00 horas, o(a) presidente da mesa encerrou a sessão de defesa, e para constar eu, José Gonçalo Secretário(a) do PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA lavrei a presente ata que, após lida e aprovada, será assinada pelos integrantes da banca examinadora em 5 vias de igual teor.

Composição da Banca Examinadora:

1.  Doutor(a) LAYLA MARIA CAMPOS ABURACHID (Presidente Banca / Orientador)
2.  Doutor(a) Riller Silva Reverdito (Examinador Interno)
3.  Doutor(a) Pablo Juan Greco (Examinador Externo)
4.  Doutor(a) Evando Carlos Moreira (Examinador Suplente)

Recomendações da Banca :

Ciência do(a) Discente :



CUIABÁ, 21/03/2018.

* Este documento tem validade de 24 meses contados a partir da data de sua emissão.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA
Avenida Fernando Corrêa da Costa, 2367 - Boa Esperança - Cep: 78060900 - Cuiabá/MT
Tel : 65 3615-8837 - Email : mestradoef@ufmt.br

FOLHA DE APROVAÇÃO

TÍTULO : "DESEMPENHO MOTOR E COGNITIVO APÓS UM PROGRAMA DE ENSINO DE INICIAÇÃO ESPORTIVA PARA ESCOLARES"

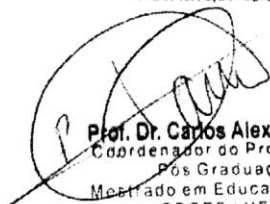
AUTOR : Mestranda Nyanne Dias Araújo

Dissertação defendida e aprovada em 21/03/2018.

Composição da Banca Examinadora:

Presidente Banca / Orientador	Doutor(a)	LAYLA MARIA CAMPOS ABURACHID
Instituição :		UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
Examinador Interno	Doutor(a)	Riller Silva Reverdito
Instituição :		Universidade do Estado de Mato Grosso - UNEMAT
Examinador Externo	Doutor(a)	Pablo Juan Greco
Instituição :		UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Examinador Suplente	Doutor(a)	Evando Carlos Moreira
Instituição :		UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

CUIABÁ, 07/05/2018.


Prof. Dr. Carlos Alexandre Fett
Coordenador do Programa de
Pós Graduação
Mestrado em Educação Física
PPGEF / UFMT

Programa de Pós-graduação em Educação Física-PPGEF
Instituto de Educação Física/UFMT
Avenida Fernando Corrêa da Costa, 2367
Boa Esperança, Cuiabá, MT - CEP 78070-355

Dedico este trabalho ao meu filho Caio por me ensinar todos os dias a ser forte para enfrentar e superar as dificuldades.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus em primeiro lugar por iluminar meus caminhos ao longo dessa trajetória e por me dar forças para concluir essa etapa tão importante em minha vida.

Agradeço imensamente à minha família (mãe, pai e filho) por me ajudar de todas as formas a iniciar, permanecer e concluir o mestrado.

A todos os meus amigos: de infância, de trabalho, de faculdade, sem o apoio de vocês com certeza esses dois anos teriam sido mais difíceis.

Ao Jairo pelo companheirismo de sempre e agora na reta final por aguentar todas as minhas aflições.

As meus amigos parceiros nesta jornada, Gabriella, Tatiane e Willian pela amizade que se construiu e se fortaleceu durante esses anos. Vocês foram essenciais!

Aos professores Pablo e Riller por contribuírem imensamente com este trabalho na qualificação e tenho certeza que agora na defesa não será diferente. Admiro o trabalho de vocês!

Um agradecimento especial à professora Layla por me orientar nesse trabalho, por acreditar em mim, me incentivar à pesquisa, me fazer acreditar que eu sou capaz, pela amizade e confiança. Levarei comigo todos os ensinamentos e seguirei minha caminhada na educação tendo você como referência de pessoa e profissional, muito obrigada!

Agradeço as escolas Municipais de Cuiabá: E.M.E.B Clóvis Hugueney Neto e E. M. E. B. Ministro Marcos Freire, pelos alunos cedidos a participar desta pesquisa, tanto no piloto quanto nas coletas do trabalho final, muito obrigada pela colaboração. Agradeço também às pessoas que me ajudaram na coleta dos dados, em especial a Allana, sem a cooperação de vocês com certeza não teria conseguido sozinha.

Enfim, agradeço a todos que direta ou indiretamente, colaboraram para que esse trabalho fosse concluído.

RESUMO

A etapa de iniciação aos jogos esportivos coletivos é um período que abrange desde o momento em que as crianças se iniciam nos esportes até a decisão por praticarem uma modalidade. O presente estudo objetivou identificar o nível de desempenho da coordenação motora, desenvolvimento motor, percepção de competência e da capacidade de jogo após um programa de 17 sessões de aula, utilizando-se a Iniciação Esportiva Universal (IEU) e Escola da Bola (EB). Além disso, determinar a consistência da aplicação dos métodos de ensino em relação à complexidade estrutural das atividades e das tarefas nas sessões de aulas, analisar o desempenho do desenvolvimento motor, da coordenação motora, da percepção de competência e da capacidade de jogo, considerando o efeito tempo e sexo, verificar o impacto da coordenação motora, desenvolvimento motor e capacidade de jogo em ambos os grupos e analisar a chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor em ambos os grupos. Participaram do estudo 40 escolares de com faixa etária de 7 a 9 anos de idade ($7,85 \pm 0,48$) divididos igualmente em grupo experimental (GE) e grupo controle (GC). Após a intervenção houve melhora significativa para o GE na variável coordenação motora em todas as tarefas, com *p value* variando de 0,039 a 0,000, e tamanho de efeito (TE) grande, exceto TE médio para a tarefa de transposição lateral (0,463). Para a variável desenvolvimento motor, o GE melhorou significativamente em todos os escores, com *p value* de 0,000, e TE grande, a partir de 0,812. Na capacidade de jogo os resultados apontaram melhora estatisticamente significativas do GE em todas as ações, tanto para os itens com o membro mão, quanto para os itens com o membro pé, com *p value* de 0,001 e TE grande, a partir de 0,775. Quanto a percepção de competência percebeu-se que as sessões de aula não foram capazes de provocar mudanças nas percepções que os sujeitos tinham deles mesmos. Na coordenação motora, o resultado da chance de alteração de classificação do quociente motor do GE foi 4,12 vezes maior do que o GC e do desenvolvimento motor foi 6,5 vezes maior do que o GC, tornando possível inferir que os métodos (IEU+EB) aplicados na intervenção foram capazes produzir efeitos de aprendizagem. Espera-se então, com esse trabalho, contribuir para a gama de estudos na área da metodologia de ensino dos esportes, em especial para as metodologias voltadas para o ensino de iniciantes.

Palavras-Chave: Formação esportiva; Crianças; Desempenho cognitivo e motor

ABSTRACT

This initiation stage of the collective sporting games is a period that spans from the when children start in sports until the decision to practice a mode. This study aims to identify the level of coordination performance motor, motor development, perception of competence and the ability to play after a program of 17 classroom sessions, using the Methods Universal Sport Initiation (USI) and Ball School (BS). In addition, determining the consistency of the application of the methods of education in relation to the structural complexity of activities and tasks in the classroom sessions, analyze the performance of motor development, motor coordination, the perception of competence and ability to play, considering the time and sex effect, check the impact of motor coordination, motor development and capacity in both groups and analyze the chance of change in the classification of motor coordination and development engine in both groups. Participated in the study 40 school students with age range 7 to 9 years of age (7.85 ± 0.48) divided equally in experimental group (EG) and control group (CG). After the intervention there was significant improvement EG in the motor coordination variable in all tasks, with p value ranging from 0,039 to 0,000, and effect size (ES) great, except SE medium for the task transposition (0,463). For the motor development variable, EG has significantly improved on all scores with p value 0,000, and SE great from 0,812. In the playing capacity the results pointed it improves statically of EG in all actions for the items with the hand member, as for the items with the foot member, with p value of 0,001 and ES great, the from 0,775. As the perception of competence was realized that the classroom sessions did not they were able to provoke changes in the perceptions that the subjects had of themselves. In coordination the results of the chance to change the motor quotient's classification EG was 4,12 higher than the CG and the motor development was greater than the CG, the making it possible to infer that the methods (USI + SB) applied in intervention were able to produce learning effects. It is then expected, with this work, contribute to the range of studies in the area of the teaching methodology of sport, especially for methodologies focused on teaching beginners.

Key-words: sports training; Children; Cognitive performance and motor

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Estudos de intervenção pedagógica com modalidades esportivas	30
Quadro 2: Quadro de progressão nas sessões de treino.....	53

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Caracterização da amostra dos sujeitos do grupo controle e experimental	55
Tabela 2: Comparação da coordenação motora entre os grupos considerando efeito tempo...	63
Tabela 3: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intergrupos, considerando o efeito tempo para coordenação.	64
Tabela 4: Comparação da coordenação motora entre os grupos considerando os efeitos tempo e sexo para o grupo controle.....	64
Tabela 5: Comparação da coordenação motora entre os grupos considerando os efeitos tempo e sexo para o grupo experimental	65
Tabela 6: Quociente motor do teste de KTK para os grupos no pré e pós-teste	65
Tabela 7: Comparação do desenvolvimento motor entre os grupos considerando efeito tempo	66
Tabela 8: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intergrupos, considerando o efeito tempo para o desenvolvimento motor.....	67
Tabela 9: Comparação do desenvolvimento motor entre os grupos considerando os efeitos tempo e sexo para o grupo experimental	67
Tabela 10: Quociente motor do teste de TGMD para os grupos no pré e pós-teste.....	68
Tabela 11: Dados descritivos do TCTP:OE por item com membro mão no momento pré-teste e pós-teste	69
Tabela 12: Dados descritivos do TCTP:OE por item com membro pé no momento pré-teste e pós-teste.....	70
Tabela 13: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intragrupos, considerando o efeito tempo para a capacidade de jogo.	70
Tabela 14: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intergrupos, considerando o efeito tempo para a capacidade de jogo.	71
Tabela 15: Classificação das ações totais de ataque e defesa para o grupo controle.	71
Tabela 16: Classificação das ações totais de ataque e defesa para o grupo experimental.....	72
Tabela 17: Chance de alteração na classificação dos grupos experimental e controle para a coordenação motora e desenvolvimento motor.	74
Tabela 18: Confiabilidade pelo Alpha de Cronbach para percepção de competência.	76

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Segmentos da aula de toda a intervenção pedagógica.....	57
Gráfico 2: Número de participantes a forma de agrupamento na aplicação das atividades.	58
Gráfico 3: Delimitação espacial de aplicação das atividades propostas.....	59
Gráfico 4: Características das tarefas aplicadas em toda a intervenção pedagógica.....	60
Gráfico 5: Tipos de segmento encontrados na intervenção pedagógica.....	61
Gráfico 6: Níveis de segmento como conteúdos referentes ao subitem tipos de segmento.	62

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Estrutura do conhecimento pedagógico do conteúdo (RAMOS; GRAÇA e NASCIMENTO 2008).....	22
Figura 2: Escola da bola: proposta metodológica (KRÖGER e ROTH, 2011).....	28
Figura 3: Estrutura metodológica da Iniciação Esportiva Universal (GRECO et al., 2015)....	29
Figura 4: Delineamento Experimental.....	48

SUMÁRIO

	Página
INTRODUÇÃO.....	17
JUSTIFICATIVA.....	19
1.1 Objetivos.....	21
1.2 Objetivo geral.....	21
1.3 Objetivos específicos.....	21
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	21
2.1 O ato pedagógico.....	21
2.2 Métodos de ensino.....	24
2.3 Métodos incidentais de ensino.....	27
2.4 Estudos de intervenção que aplicaram métodos de ensino-aprendizagem-treinamento incidentais de ensino.....	30
2.4.1 Estudos relativos às variáveis coordenação motora, desenvolvimento motor, percepção de competência e capacidade de jogo.....	37
2.4.1.1 Coordenação motora.....	37
2.4.1.2 Desenvolvimento motor.....	39
2.4.1.3 Percepção de competência.....	43
2.4.1.4 Capacidade de jogo.....	45
3. MÉTODOS.....	47
3.1 Tipo de pesquisa.....	47
3.2 População e amostra.....	48
3.3 Critério de inclusão e exclusão.....	48
3.4 Desenho do estudo.....	48
3.5 Ferramenta.....	49
3.6 Instrumentos.....	49
3.7 Procedimentos.....	50
3.8 Sessões de treino.....	52
3.9 Protocolos instrucionais.....	52
3.10 Tratamento dos dados.....	55
4. RESULTADOS.....	55
4.1 Categorização das sessões de aula.....	56
4.2 Análise do desempenho da coordenação motora, do desenvolvimento motor, da capacidade de jogo e da percepção de competência.....	62
4.2.1 Desenvolvimento motor.....	66
4.2.2 Capacidade de jogo.....	69
4.2.3 Percepção de competência.....	73
4.3 Chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor em ambos os grupos.....	74
4.4 FIDEDIGNIDADE DOS DADOS.....	75
5. DISCUSSÃO.....	76
6. CONCLUSÃO.....	82
7. LIMITAÇÕES E RECOMENDAÇÕES.....	84
8. REFERÊNCIAS.....	85
9. APÊNDICE.....	102
10. ANEXOS.....	148

INTRODUÇÃO

As possibilidades de modificações nas formas de ensino da educação física apresentam, conforme Mostton (1966) amplitudes que variam desde o ensino tradicional até o mais atual, com o aluno tornando-se o centro deste processo. A comunidade acadêmica passou a se preocupar com as diferentes maneiras de desenvolver o processo de ensino-aprendizagem, direcionando, portanto, o conceito de iniciação esportiva a novos rumos.

Desta maneira, os conteúdos ensinados devem respeitar cada fase do desenvolvimento das crianças e dos pré-adolescentes (OLIVEIRA e PAES, 2011). Greco (1998), Paes (2002), Kröger e Roth (2002) relatam que na iniciação esportiva deve ocorrer uma diversificação de movimentos, além de possibilitar aos iniciantes o desenvolvimento das habilidades de forma aberta.

Greco e Benda (2006, p.183) ainda detalham a iniciação esportiva da seguinte forma:

Pretende-se interpretar o projeto da iniciação esportiva como o alicerce das práticas corporais e da formação da cultura de movimento, pois independentemente do local onde essa criança pratique atividade motora (escola, clube, escolinha esportiva) o conteúdo a ser ministrado estará fundamentado no processo de desenvolvimento, sendo a ação do professor de caráter pedagógico, um campo de intervenção. A condução do processo ensino-aprendizagem-treinamento seria concebida em diferentes fases de forma interativa e não sequencial (GRECO e BENDA, 2006).

No Brasil os principais pesquisadores que abordam o tema são Paes (1992), De Rose Junior (1995), Bhome (1994), Greco e Benda (1998), Aburachid (1999, 2005), Gaya; Marques e Tani (2004), Balbinotti (2009), Reverdito e Scaglia (2009), Galatti; Paes e Darido (2010).

Algumas formas de ensino dos esportes, visando a iniciação esportiva, foram mais bem estruturadas, chegando a se tornar metodologias de ensino. Novos métodos foram propostos para o ensino do esporte contrapondo-se aos métodos nomeados como tradicionais. Os autores os denominaram por métodos ativos, métodos contemporâneos de ensino ou pedagogias inovadoras, conforme Reverdito e Scaglia (2009). Tais métodos trazem os seguintes aspectos comuns: o aluno é o centro do processo de ensino, o jogo deve ser estimulado desde o início do aprendizado e a técnica deve ser ensinada em detrimento da necessidade tática. A quebra do paradigma da aprendizagem que antes era pautado no ensino

da técnica para posterior aplicação da tática contribuiu para a geração desses novos métodos de ensino como os métodos ativos/contemporâneos, classificando assim, os métodos pautados no ensino da técnica como tradicionais.

A Iniciação Esportiva Universal (IEU) (GRECO e BENDA, 1998) e a Escola da Bola (EB) (KRÖGER e ROTH, 2005) são classificados como métodos contemporâneos, baseados na aprendizagem incidental, ou seja, quando o sujeito aprende sem instruções específicas para identificar os objetivos ou as relações na tarefa. Ambos os métodos compreendem que a execução das tarefas para o desenvolvimento da capacidade de jogo ocorre de maneira geral para depois almejar a performance.

Existem poucos estudos relativos ao processo de ensino-aprendizado levando-se em consideração tratamentos utilizando-se os métodos da Iniciação Esportiva Universal (IEU) (GRECO e BENDA, 1998) e a Escola da Bola (EB) (KRÖGER e ROTH, 2005) com foco na formação geral para crianças de oito a dez anos de idade. Nesta idade, por estarem saindo do estágio maduro da fase das habilidades fundamentais para o estágio transitório na fase das habilidades especializadas, as crianças necessitam de atividades diferenciadas que proporcionem o desenvolvimento das habilidades locomotoras, manipulativas e estabilizadoras, podendo então iniciar sua combinação.

Os estudos interventivos encontrados que avaliaram a coordenação motora demonstram bons níveis dessa variável em meninos praticantes de um programa esportivo em futsal, melhora de todos os sujeitos após a participaram em aulas de dança tipo *Jazz*, diferenças significativas no pós-teste para o grupo que participou de um programa voltado à iniciação ao basquetebol e relativa melhora de alunos deficientes auditivos participantes de aulas de educação física (STRAPASSON et al., 2009; PENA e GORLA, 2010; MONTEZUMA et al., 2011; ABURACHID et al., 2015).

Quanto ao desenvolvimento motor os estudos de intervenção realizados no âmbito acadêmico, apontam ganhos motores nas habilidades fundamentais e no contexto da dança, mudanças positivas e significativas nas habilidades motoras especializadas no tênis que contribuem para o desenvolvimento motor infantil, melhora nas habilidades locomotoras após aulas de educação física aliada a prática de atividades radicais e resultados superiores das habilidades locomotoras e manipulativas em grupos que receberam intervenção motora (SOUZA, BERLEZE e VALENTINI, 2008; PIFFERO e VALENTINI, 2010; ARAÚJO et al., 2012; NOBRE et al., 2012; COSTA et al., 2014).

Em relação à percepção de competência, os estudos interventivos apresentam resultados significantes e positivos em relação a percepção de competência física de meninos e meninas, aumento na percepção de competência física de todos os participantes de um programa de ensino no ballet clássico, influência positiva no desenvolvimento da percepção de competência de crianças que participaram de um programa motor em tecido circense, mudança positiva na percepção de competência de crianças participantes de um projeto social esportivo e maior auto percepção na aceitação social, no autoconceito, além do fortalecimento das outras dimensões da autopercepção de crianças partícipes de projetos sociais esportivos (VALENTINI, 2002; CARVALHAIS, 2008; MARRONI, 2009; BRAUNER e VALENTINI 2009; BRAUNER 2010; NOBRE et al. ,2015).

Logo, esta lacuna de estudos que utilizam métodos incidentais, no contexto da iniciação esportiva despertou o interesse em aplicar métodos incidentais de ensino, com o intuito de responder às seguintes questões: a) O método de ensino proposto, IEU em conjunto com a EB, é capaz de provocar melhora significativa na coordenação motora, desenvolvimento motor e na capacidade de jogo dos sujeitos? b) Como se comporta a percepção de competência dos alunos ao longo do processo de ensino?

Sendo assim, objetiva-se identificar o nível de coordenação motora, da capacidade de jogo e do desenvolvimento motor após um programa de aulas para a formação esportiva geral de crianças de oito a dez anos. Espera-se, portanto, contribuir para a gama de estudos na área tecnológica da pedagogia do esporte, em especial nas metodologias de ensino voltadas para a formação esportiva de escolares.

JUSTIFICATIVA

Os temas a serem abordados nesse estudo tratarão de metodologia de ensino nos esportes e seus componentes a serem desenvolvidos, como a coordenação e a capacidade de jogo, assim como variáveis que podem sofrer influências ao longo dos processos de aprendizagem, como o desenvolvimento motor e a percepção de competência. Dos estudos relacionados a esses temas, uma parte estruturou um resgate bibliográfico, outros foram de diagnóstico da especialização precoce, iniciação esportiva na educação física escolar, fatores que influenciam na iniciação esportiva, a influência da coordenação motora, o desenvolvimento motor, a percepção de competência e/ou habilidades táticas/técnicas na aprendizagem do esporte e intervenções utilizando a aplicação dos métodos de ensino nos esportes.

Com referência às intervenções pedagógicas relativas aos temas anteriormente descritos, a busca pelos estudos realizou-se por meio da biblioteca virtual em saúde, do portal CAPES e bases de dados na área da saúde, como: Lilacs, Sumários, Scielo, Scopus, *Web of Science* e *Scholar Google*, utilizou-se também o *Research Gate*. Todas as palavras-chave foram pesquisadas nos idiomas português, espanhol e inglês. Os operadores lógicos and, or e not também foram empregados para a combinação das palavras-chave e termos. Encontraram-se 42 estudos e após a leitura dos resumos, descartaram-se os estudos que não aplicaram métodos incidentais ou intencionais de ensino. Ao filtrar estudos de intervenção pedagógica entre 2006 até 2015 encontraram-se 20 pesquisas.

O estudo de Memmert (2006) verificou a influência de um programa de treinos, aplicando conteúdos da Escola da Bola, sobre o desenvolvimento do pensamento criativo em crianças superdotadas. Memmert e Roth (2007) utilizaram os conteúdos referentes à Escola da Bola, porém também realizaram tratamentos em grupos com modalidades específicas como: handebol, futebol e hóquei. Silva (2015) observou aula do professor de educação física e em seguida aplicou Metodologia da Iniciação Esportiva (IEU) para a realização do planejamento das atividades que foram aplicadas durante o segundo semestre letivo para sujeitos das series finais do ensino fundamental. Pinho et al. (2010), Ricci et al. (2011), Lima; Matias e Greco (2012), Madeira e Navarro (2012), Cabral; Aburachid e Greco (2012), Aburachid et al. (2015), Aburachid (2015) além aplicarem conteúdos por meio da aprendizagem incidental, também os combinaram com o ensino de técnicas esportivas (handebol, voleibol, futsal, futsal feminino e badminton) específicas por meio de aprendizagem intencional.

Dos estudos citados anteriormente somente Memmert (2006) e Silva (2015) aplicaram em seu programa de ensino conteúdos referentes aos métodos de ensino incidentais: Escola da bola (KRÖGER e ROTH, 2005) e Iniciação Esportiva Universal (GRECO e BENDA, 1998), ou seja, direcionado somente ao ensino de conteúdos gerais e não a conteúdos específicos de uma modalidade esportiva. Portanto, entende-se que outros estudos de intervenção necessitam ser realizados a fim de comprovar empiricamente os resultados e os ajustes de propostas, por meio da aprendizagem incidental, voltadas à formação geral.

Pela carência de estudos encontrados, que procedem à análise da aprendizagem após aplicação de intervenção com faixa etária reduzida, pretende-se com esse estudo, contribuir com os estudos interventivos voltados para o ensino incidental e aprendizagem motora geral, no intuito de disponibilizá-los a profissionais para que os apliquem com êxito no âmbito

escolar, confirmando seu aporte empírico para o aprendizado dos alunos na fase de iniciação esportiva tanto na escola quanto em clubes e escolinhas de esportes.

1.1 OBJETIVOS

1.2 Objetivo Geral

Identificar o nível de desempenho da coordenação motora, desenvolvimento motor, percepção de competência e da capacidade de jogo após um programa de ensino de iniciação esportiva em crianças.

1.3 Objetivos Específicos

- Determinar a consistência da aplicação dos métodos de ensino em relação à complexidade estrutural das atividades e das tarefas nas sessões de aulas;
- Analisar o desempenho do desenvolvimento motor, da coordenação motora, da percepção de competência e da capacidade de jogo, considerando o efeito tempo e sexo;
- Verificar o impacto da coordenação motora, desenvolvimento motor e capacidade de jogo em ambos os grupos;
- Analisar a chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor em ambos os grupos.

2. REVISÃO DE LITERATURA

A presente revisão de literatura se estruturará em subitens, no sentido de apresentar, de forma organizada um panorama do atual estado da arte na condução de processos de ensino-aprendizagem-treinamento, levando-se em consideração a gama de métodos de ensino disponíveis. Abordar-se-á o ato pedagógico, os métodos de ensino, seguido dos métodos de ensino incidentais, que classificam os métodos escolhidos para intervenção pedagógica do estudo em questão, e os estudos de intervenção, no que tange aos métodos de ensino incidentais, coordenação motora, desenvolvimento motor, percepção de competência e a capacidade de jogo.

2.1 O ato pedagógico

Pesquisadores tem buscado informações acerca dos conhecimentos que o professor deve reter para ensinar (SHULMAN, 1987; GROSSMAN, 1990; GRAÇA, 1997) e o conhecimento pedagógico do conteúdo é uma classificação vertente desses estudos. De acordo com Ramos, Graça e Nascimento (2008), Grossman (1990) foi a primeira autora que

sistematizou os quatro componentes do conhecimento pedagógico do conteúdo (*Pedagogical Content Knowledge-PCK*) (Figura 1).

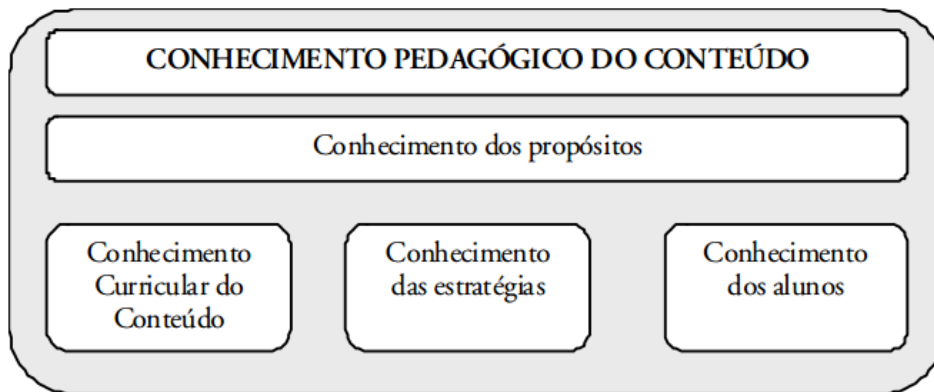


Figura 1: Estrutura do conhecimento pedagógico do conteúdo (RAMOS; GRAÇA e NASCIMENTO 2008).

A estrutura representada na figura 1 descreve o "conhecimento dos propósitos" na parte superior, referindo-se aos conhecimentos voltados ao ensino e, na sua base, os conhecimentos referentes aos valores pessoais que os professores atribuem à sua prática de ensino (GRAÇA, 1997), o conhecimento dos conteúdos, das estratégias de ensino e o conhecimento dos alunos. Assim, tece-se a teia da inter-relação entre as intenções do professor em suas ações durante a aula: as decisões de qual conteúdo ensinar, quais estratégias de ensino adotar, quais os meios avaliativos utilizar, levando-se em consideração o conhecimento que o professor tem sobre seus alunos.

O mesmo autor ainda considera que o conhecimento curricular do conteúdo compreende o conhecimento dos recursos disponíveis para o ajustamento no processo de ensino. Esses são os conhecimentos que proporcionam ao professor elaborar, adaptar e aplicar propostas pedagógicas reconhecendo a sequência que deve ser dada ao conteúdo e o nível de complexidade das atividades/tarefas. O conhecimento curricular do conteúdo recebe atenção por parte dos pesquisadores da área da educação física, principalmente no que concerne ao ensino dos jogos esportivos coletivos e para isso propostas de ensino são constantemente elaboradas em contexto internacional (GRAÇA, 1997). Entre elas estão: o método de ensino dos jogos para compreensão (BUNKER e THORPE, 1982), o método desenvolvimentista (RINK, 1993), o método de educação esportiva (SIEDENTOP, 1987), entre outros. Tais métodos têm como objetivo fornecer novas apreensões sobre concepções didáticas para o ensino do jogo, passando a se preocupar com as diferentes maneiras de se desenvolver o processo de ensino-aprendizagem. Ramos, Graça e Nascimento (2008) apontam que, além de

auxiliarem na aquisição de habilidades motoras, as alternativas metodológicas existentes remetem para o emprego de estilos de ensino não-diretivos, que fomentem a descoberta e a criatividade, bem como auxiliem os jogadores a assumirem um papel mais ativo no processo formativo.

O conhecimento das estratégias (figura1) refere-se às formas de como o professor realizará suas aulas, sua linguagem, modos de instrução, explicações, demonstrações, em suma, são estratégias adotadas para fazer com que o aluno compreenda o conteúdo a ser transmitido. Esta categoria de conhecimento está relacionada a “quando” o conteúdo ou método deve ser aplicado. Em uma situação real de aula há a exigência de se combinar a transmissão de um conteúdo particular com um repertório amplo de estratégias (RAMOS; GRAÇA e NASCIMENTO, 2008). Graça e Mesquita (2013) integram que a exposição de objetivos constitui uma estratégia de instrução fundamental para provocar nos praticantes a motivação necessária para a aprendizagem, interferindo conseqüentemente nos progressos alcançados.

O conhecimento dos alunos, por fim, especifica o conhecimento que o professor tem do aprendiz com o qual lida, como aprende, como se motiva. A forma de aplicação do conteúdo depende desse conhecimento para a adoção de estratégias necessárias para que o ensino seja profícuo (RAMOS; GRAÇA e NASCIMENTO, 2008). Ao se apropriar desses propósitos o professor tem grandes chances de ascender a um clima ideal de aprendizagem em suas aulas.

Gurvitch e Metzler (2013) tratam das competências para além do conhecimento do conteúdo que o professor deve conter. Antes do planejamento e implementação de um método de ensino, professores de educação física são direcionados a considerar várias questões que podem orientar o seu processo de seleção das atividades para aprendizagem específica em sua unidade. Um modelo de instrução adequado deve ser selecionado via um processo dedutivo, em que o professor determina em primeira instância o contexto, o conteúdo e os resultados de aprendizagem desejados. Em seguida, o professor estará pronto para selecionar um modelo de ensino que poderá ajudar a alcançar os resultados da aprendizagem. Neste caso, a questão central reside na capacidade do professor para refletir a respeito das fontes de conhecimentos que tem à sua disposição, verificando pontos comuns entre um conjunto de teorias, de modo que possa fundamentar-se para atender as contingências da aprendizagem (GRAÇA, 1997).

No âmbito da aprendizagem os sujeitos aprendem de duas formas: por meio da aprendizagem incidental (implícita/informal) e intencional (explícita/formal). Raab (2003)

afirma que tais formas de aprendizagem, levando em consideração sua intencionalidade, podem ser mais bem especificadas olhando para a própria situação de aprendizagem. O mesmo autor ainda complementa que a aprendizagem incidental se dá em uma situação sem a intenção de aprender ou sem conhecimento explícito sobre a estrutura, regra subjacente da situação. Já a aprendizagem intencional ocorre quando são usadas instruções para identificar relações na tarefa ou os objetivos do processo de aprendizagem. Como as situações de ensino estão intrincadas à aprendizagem existem métodos de ensino contemporâneos apoiados em ambas as formas de aprendizagem.

Em outra dimensão, pode-se aprender por meio dos conteúdos específicos ou pelos conteúdos gerais. Segundo Raab (2007) a diferença entre esses conteúdos está nas recomendações que podem se aplicar a uma situação ou a um esporte específico, caracterizando os conteúdos específicos, e podem se aplicar de forma mais geral, sendo utilizados em mesmas situações para esportes diferentes, caracterizando os conteúdos gerais.

Para garantir o aprendizado do aluno, além de adotar estratégias, necessita-se conhecer os métodos de ensino, para então adotar o mais propício aos objetivos formativos que o professor deseja de seus alunos, por isso o subitem abaixo apresentará os métodos mais empregados.

2.2 Métodos de ensino

O ensino dos esportes coletivos são alvo de inúmeras discussões tanto voltadas para melhoria das capacidades dos atletas, como para a aprendizagem de escolares, em um contexto de formação mais generalista. Costa (1987) e Paes (2001) relatam que, em grande parte dos locais onde a prática esportiva se faz constante, principalmente nas escolas, o ensino está baseado em uma prática desprovida de objetivos, de uma atividade com um fim em si mesma, seletiva e excludente.

Gonzalez e Fernsterseifer (2005, p. 274), definem métodos de ensino como “procedimentos para atingir um objetivo na ação educativa”. Um método de ensino adequado aponta o caminho mais rápido e fácil para se atingir os objetivos de qualquer modalidade esportiva (COSTA, 2003). O professor deve ter o mínimo de conhecimento e sensibilidade para empregar os métodos adequados em cada situação de ensino, pensando sempre em uma sequência pedagógica das atividades a serem transmitidas para os alunos. É importante que o professor da iniciação esportiva elabore seus planejamentos com conteúdos variados como: atletismo, ginásticas, lutas, danças juntamente com bom trabalho por meio dos jogos

esportivos coletivos, objetivando melhor desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo dos indivíduos.

Por muitos anos, o ensino dos esportes coletivos concretizou-se, quase que exclusivamente, pelo método analítico. Este método se caracteriza pelo fracionamento das partes de cada técnica, ou o ensino da técnica isolada do contexto, até que sejam aplicadas no jogo formal. Além disto, este ensino era extremamente focado no comando do professor, um ensino rígido, enérgico e de caráter imitativo (COUTINHO e SILVA, 2009).

Outros métodos tradicionais acabaram surgindo mais tarde. Um deles foi adotado como o método da série de jogos ou método global, cujo princípio estipula que os jogos devem ser desenvolvidos do mais simples para o mais complexo, garantindo uma grande intensidade de prazer e participação. Surgiu também o método misto, que se desenvolveu a partir da percepção dos professores de que a aplicação prática dos métodos de ensino analítico e global resultava em vantagens, mas também em desvantagens para o aprendizado. A solução encontrada foi desenvolver uma combinação de ambos visando se obter os máximos benefícios e vantagens de cada uma dessas opções.

Com o intuito de superar os métodos tradicionais surge o denominado "Ensino do jogo para compreensão", o *Teaching Games for Understanding* (TGfU), proposto originalmente por Bunker e Thorpe (1982). Os alunos passaram a ser incentivados a participar nas tomadas de decisões por meio de situações de jogo apresentadas e questionamentos, e seu ensino avançou por meio da tática de jogo e não pelas habilidades técnicas.

Em seguida Bayer (1986) propôs uma integração do processamento cognitivo, particularmente de percepção, que preza pela valorização dos jogos explorando os elementos em comum entre as diferentes manifestações esportivas, por exemplo: bola, regras, colega, adversário, etc. Os alunos poderiam modificar os jogos se sentissem necessidade, levando também em consideração o estágio de desenvolvimento dos mesmos. Assim, atuariam por si de forma inteligente, valorizando sua autopercepção tática, rechaçando um aprendizado mecânico e automatizado.

Inspirado pelas ideias do construtivismo, Siedentop (1987) apresenta o modelo de Educação Esportiva, o *Sport Education* (SE) como forma de educação lúdica, em alternativa ao currículo das multiatividades. Substitui-se as unidades didáticas pelo conceito de época esportiva por meio de competições formais, com institucionalização de clubes, filiação e

competições em calendário, registros de resultados, estatística de desempenho e atribuições de papéis para o envolvimento esportivo (GRAÇA e MESQUITA, 2013).

A partir de uma crítica ao ensino sem sequência nem progressão, Rink (1993) advoga uma abordagem desenvolvimentista, apresentando um passo a passo das habilidades dos jogos esportivos para a escola. As tarefas devem ser apresentadas e praticadas de modo estruturado e sequencial, fornecendo oportunidades para progressão, refinamento e aplicação, aproximando progressivamente a exercitação das habilidades às condições em que são usadas no jogo.

Greco (1998) propõe uma abordagem denominada método situacional que, de acordo com Costa et al. (2010), preconiza o ensino por meio de situações isoladas dos jogos com números reduzidos de praticantes (1x0, 1x1, 2x1, etc), nos quais a inserção gradativa de elementos esportivos (técnicos, táticos, psicológico e físico) e de situações típicas do esporte propiciará o aprendizado e a vivência do mesmo. Esse método é a continuidade da IEU, ocorrendo a partir dos 12 anos de idade.

O modelo de competência para nos jogos de invasão (MUSCH et al., 2002, GRAÇA et al., 2006) expõe um modelo híbrido dos modelos de Educação Esportiva e TGfU. Este método permite que os alunos aprendam a participar com êxito em formas modificadas de jogos esportivos coletivos, como também permite desempenhar outros papéis de organização da prática esportiva, proporcionando aos alunos aprendizados diversificados como a competência como jogador em jogos de invasão e a competência em funções de apoio.

Mesquita et al. (2005) desenvolveram o Modelo de Abordagem Progressiva ao Jogo em um estudo empírico aplicado no contexto escolar. Esse modelo foi pensado exclusivamente para o ensino do voleibol, fundamentado a partir do Modelo de Educação Esportiva, TGfU e Modelo Desenvolvimentista, baseando o ensino em três dimensões: cognitiva, social e motora. Desenvolve competências para jogar voleibol, em que o ensino da técnica subordina-se ao ensino da tática. Este modelo possibilita oportunidades de prática para todos os participantes, minimizando a exclusão dos menos habilidosos.

As concepções contemporâneas para o ensino dos esportes colocam o aluno no centro desse processo, nesse caso não é somente o método de ensino que importa, mas também a forma de aprendizado do aluno. Para Greco e Benda (2006) esses métodos de ensino têm em comum o interesse de oportunizar mudanças nas metodologias de ensino dos jogos esportivos coletivos.

Existem três grandes grupos, ou classificações de métodos de ensino-aprendizagem: ensino-aprendizagem formal/intencional, os métodos apoiados na concepção da praxiologia motriz e o ensino-aprendizagem incidental/implícito. No presente trabalho considera-se métodos de ensino-aprendizagem formal/intencional, todos os métodos agrupados nas ideias do “Ensino do Jogo pela Compreensão” (TGfU) Bunker e Thorpe (1982) e suas diferentes apropriações nos países de língua inglesa, espanhola e portuguesa. Então, a partir do método TGfU, os novos métodos que surgiram e foram apresentados acima, classificam-se como métodos baseados na aprendizagem formal-intencional. No próximo subitem apresentar-se-á os métodos no qual a aprendizagem ocorre de forma incidental/implícita (Escola da bola - Kröger e Roth, 2005 e Iniciação Esportiva Universal - Greco e Benda, 1998).

2.3 Métodos incidentais de ensino

No contexto da aprendizagem os sujeitos compreendem de duas formas, pela aprendizagem incidental (implícita/informal) e intencional (explícita/formal). Com a crescente preocupação, por parte dos pesquisadores, em relação à tomada de decisão em esporte, Raab (2007) expôs que existem duas principais preocupações no que se refere aos conceitos de tomada de decisão no ensino dos esportes: o que é aprendido?; como algo é aprendido? A primeira questão envolve o conteúdo que precisa ser aprendido e o nível de especificidade dos componentes do conhecimento estratégico e tático na tomada de decisão. A segunda questão envolve as estratégias de aprendizagem que podem ser implícitas e explícitas. Jackson e Farrow (2005, p. 312) apontam a definição mais comum para se referir a aprendizagem implícita: “a aquisição de informações, sem necessariamente a intenção de fazê-lo e de tal forma que o conhecimento resultante seja difícil de se expressar”. Outra definição apresentada, é de Frensch (1998, p. 76), definindo aprendizagem implícita como "não intencional, automática, para aquisição de conhecimentos sobre as relações estruturais entre objetos ou eventos".

Do grupo de propostas que priorizam a forma de aprendizagem incidental (implícita), surgiram duas propostas metodológicas, na Alemanha a Escola da Bola Roth e Kröger (1999) e no Brasil surgiu a Iniciação Esportiva Universal de Greco e Benda (1998) (GRECO, 2013). Na Escola da Bola Kröger e Roth (1999) propuseram uma metodologia de ensino dos esportes para crianças de 6 a 10 anos, evidenciando a importância do desenvolvimento de processos de ensino-aprendizagem incidental. Classifica-se como um método integrativo de ensino, nas quais as atividades contemplam o “ABC” do processo de ensino-aprendizagem, baseando-se principalmente no desenvolvimento as capacidades táticas, capacidades coordenativas e no

desenvolvimento das habilidades técnicas gerais com bola. Este ABC já denota uma sequência com ênfase no jogo, em que a criança aprenda a “ler” e “compreender” situações de jogo e depois consiga “escrever” as soluções motoras (ROTH, 2002). Os três pilares (ABC) indicam sete conteúdos em cada um para serem desenvolvidos de acordo com alguns princípios como: do geral ao específico, tarefas desenvolvidas adequadas à idade, desenvolvimento da criatividade e inteligência no jogo, aprender jogando da aprendizagem implícita a explícita, além dos princípios de ensino dos jogos, que devem ocorrer de maneira geral para então partir para as modalidades específicas (GRECO, 2013). A figura 2 a seguir apresenta as fases e seus respectivos conteúdos propostos por Roth e Kröger (2011).

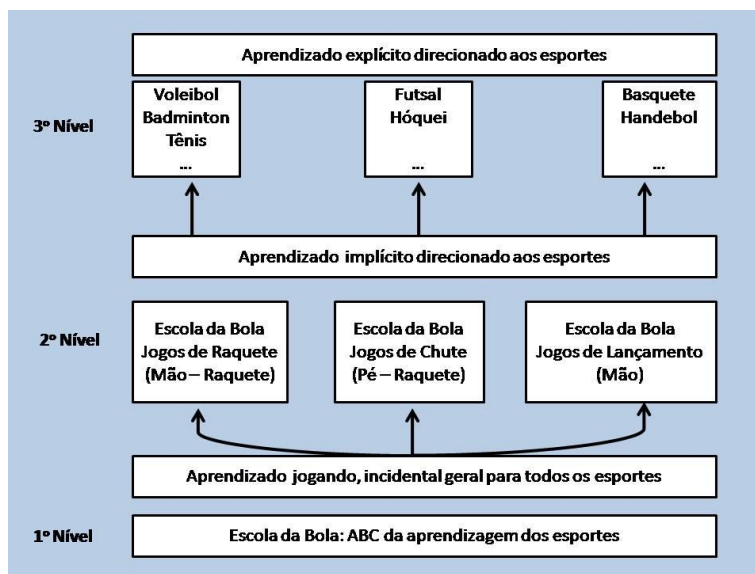


Figura 2: Escola da bola: proposta metodológica (ROTH e KRÖGER, 2011).

A figura 2 apresenta a progressão do aprendizado, que inicialmente se dá de maneira geral para todos os esportes, utilizando a mão, o pé e os implementos raquete ou bastão, passando para a aprendizagem ainda implícita, mas, direcionada aos esportes, até que chegue ao aprendizado explícito, direcionado aos esportes de maneira específica.

Na Iniciação Esportiva Universal Greco e Benda (1998) apresentam uma proposta metodológica que se aplica a partir dos 4-6 anos de idade. Destaca-se uma visão temporal, em longo prazo, do processo de ensino-aprendizagem dos esportes, inicialmente de forma incidental, e quando o aprendiz demonstra interesse a um objetivo direcionado, o processo de ensino-aprendizagem ocorre de forma intencional, do “jogar para aprender” e posteriormente “aprender jogando”. Os autores preconizam o ensino da coordenação motora por meio de atividades sem e com bola e também o ensino por meio dos jogos para o desenvolvimento da inteligência tática (JDIT), sem deixar de lado as brincadeiras de rua presentes na cultura

infantil. Estes jogos devem ser apresentados de forma que os praticantes vivenciem situações o mais próximo possível da realidade do jogo (KRÖGER e ROTH, 2005).

Para Greco (2013), o processo de ensino-aprendizagem solicita sistematização, planejamento e, conseqüentemente, avaliação. Para isso o princípio metodológico para esta proposta se dá pela aprendizagem tática anteriormente a aprendizagem motora, priorizando o jogo antes de exercícios dirigido ao “saber fazer”. A figura 3 a seguir expõe a estrutura metodológica deste método, tendo JICT como mediadores, das relações entre os diferentes momentos do “A-B-C”, pelo qual se concretiza o princípio de jogar para aprender e de aprender jogando (GRECO et al., 2015).

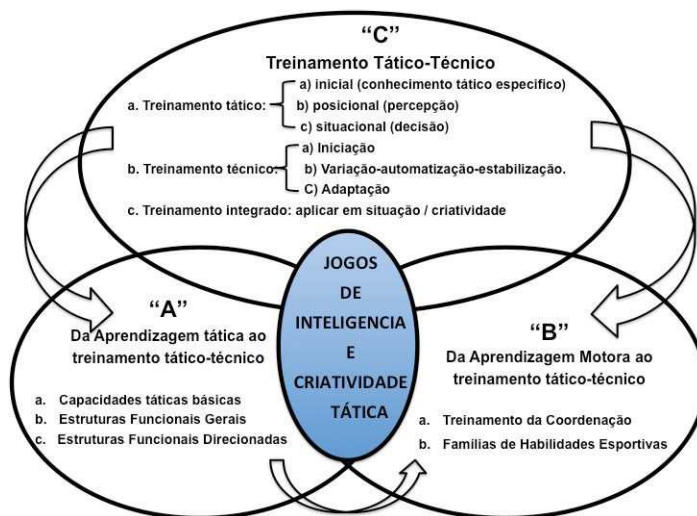


Figura 3: Estrutura metodológica da Iniciação Esportiva Universal (GRECO et al., 2015).

Para este trabalho considerar-se-á apenas os momentos “A”, da aprendizagem tática ao treinamento tático-técnico e “B”, da aprendizagem motora ao treinamento tático-técnico. O momento “C”, treinamento tático-técnico, inicia-se a partir dos 12 anos de idade, com o método situacional proposto por Greco (1998). Como uma continuidade da IEU, constitui-se por formas próprias de condutas, por meio das quais a criança adquire uma capacidade tático-técnica específica de uma modalidade esportiva, não sendo foco do presente estudo devido ao critério de estabelecimento da faixa etária (08 a 10 anos) a receber a intervenção pedagógica.

Ao unir essas duas propostas metodológicas (EB e IEU) acredita-se ser possível criar um ambiente de ensino-aprendizagem contínuo, oportunizando o desenvolvimento das possibilidades pertinentes à motricidade geral, e promovendo a formação motora de crianças e adolescente por meio de processos incidentais de aprendizagem. Além disso, a união das duas propostas objetiva descrever um processo pedagógico dinâmico, proporcionando a prática sem pressões de performance, incluindo também as brincadeiras e jogos populares de rua para

incorporação dos diferentes conteúdos que fazem parte da proposta (GRECO e BENDA, 2006).

Considerando o direcionamento dessas propostas metodológicas para aprendizagem na iniciação esportiva, apresenta-se a seguir os estudos interventivos realizados, relativos a estimulação pela aprendizagem de maneira incidental.

2.4 Estudos de intervenção que aplicaram métodos de ensino-aprendizagem-treinamento incidentais de ensino

O quadro a seguir apresenta estudos que realizaram intervenção pedagógica utilizando métodos de ensino incidentais e intencionais.

Quadro 1: Estudos de intervenção pedagógica com modalidades esportivas

Autor/Ano	Objetivo	Esporte	Amostra	Sessões de treino
Memmert (2006) (EB)	Verificar a influência de um programa de desenvolvimento de esportes diversificados sobre o desenvolvimento do pensamento criativo em crianças superdotadas.	Iniciação esportiva.	18 crianças dotadas e 15 não dotadas (n=33). 13 crianças dotadas e 15 não dotadas participaram do programa, 5 dotadas são do grupo controle, (média 8,2 anos).	6 meses de intervenção.
Costa, Lima, Matias e Greco (2006)	Verificar como tem sido realizado o processo de ensino-aprendizagem-treinamento em uma equipe feminina de voleibol e se esse processo favorece o desenvolvimento do conhecimento tático das jogadoras.	Voleibol.	Vinte e uma jogadoras (idade ≤ a 14 anos)	19 sessões consecutivas de treinamento
Memmert e Roth (2007) (EB)	Examinar a eficácia de diferentes abordagens de treinamento em esportes coletivos para o desenvolvimento da criatividade tática.	Iniciação esportiva.	50 crianças – esporte não específico, 21 (handebol), 32 (futebol), 23 (hóquei de campo) e 20 crianças do grupo controle, com cerca 7 anos de idade.	15 meses de intervenção.
Mendes e Shigunov (2007)	Caracterizar o processo de ensino-aprendizagem-treinamento na categoria infantil masculina do Handebol no estado do Paraná.	Handebol.	29 jogadores e três treinadores de três equipes do gênero masculino da categoria infantil (12-19 anos).	30 sessões.
Morales e Greco	Observar o processo de ensino	Basquetebol.	40 alunos- do	18 sessões

(2007)	aprendizagem-treinamento (E-A-T) técnico-tático no basquetebol e identificar sua influência no nível de rendimento do conhecimento tático processual (CTP).		sexo masculino, da categoria mini-basquete (10-12 anos).	
Collet, Nascimento, Ramos e Donegá (2007)	Analisar o processo de EAT do voleibol infantil, caracterizando a complexidade estrutural das atividades, das tarefas e do campo ecológico.	Voleibol.	50 atletas do sexo masculino, categoria infantil (14-15 anos).	29 sessões e 186 atividades com durações variadas.
Silva e Greco (2009)	Analisar e descrever os métodos de EAT no futsal, relacionando com o desenvolvimento do conhecimento tático processual divergente (criatividade) e convergente (inteligência).	Futsal.	36 atletas de futsal, sexo masculino, da categoria mirim (12-13 anos)	18 sessões de treino de cada uma das três equipes, sendo categorizadas 54 sessões.
Perfeito (2009)	Discutir a sistematização, aplicação e a avaliação de uma metodologia de treinamento com foco no desenvolvimento das ações táticas do futebol e futsal.	Futebol e futsal.	Participaram deste estudo 12 jogadores do sexo masculino, com 12 e 16 anos.	26 sessões.
Pinho, Alves, Greco e Schild (2010) (IEU)	Verificar a influência da aplicação de jogos situacionais, sobre os níveis de Conhecimento Tático Processual (CTP) em escolares, na modalidade de handebol.	Handebol.	35 sujeitos de ambos os sexos na faixa etária entre 10-12 anos.	18 sessões.
Píffero e Valentini (2010) (Classica e de contexto motivacional para maestria)	Verificar a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis com duas abordagens, Clássica e de Contexto Motivacional para a Maestria, no desempenho de habilidades motoras especializadas do Tênis e investigar as associações entre o desenvolvimento das habilidades especializadas e as fundamentais.	Tênis.	61 crianças (29 meninas e 32 meninos), com idades de seis a 12 anos	40 sessões interventivas para cada um dos quatro grupos.
Armbrust, Silva e Navarro (2010)	Analisar qual método de ensino/aprendizagem global ou parcial é mais eficaz no desenvolvimento da performance do gesto técnico fundamento passe no futsal.	Futsal.	16 atletas do sexo masculino com 19 e 18 anos.	16 sessões
Lima, Martins-Costa e Greco (2011) (IEU)	Verificar em que medida o processo ETA utilizado em uma equipe feminina de voleibol favoreceu o desenvolvimento do conhecimento tático declarativo das atletas.	Voleibol.	12 jogadoras (idade média 13,9 ± 0,3 anos).	17 sessões consecutivas de treinamento
Soares (2011)	Comparar as influências dos métodos de EAT sob as capacidades táticas e habilidades técnicas no futebol.	Futebol.	26 jogadores de futebol (14-15 anos).	Sessões de treinamento (não especifica quantidade).
Ricci, Reis, Menezes, Dechechi e Ramari (2011) (IEU)	Avaliar as influências do método situacional no ensino das capacidades técnicas e táticas do handebol utilizando-se dos testes propostos em Greco (1995) e	Handebol.	7 alunos com idades entre 11 e 14 anos, sendo seis do sexo feminino e um do	32 sessões de treinamento.

	também a partir dos níveis de jogo propostos por Garganta (1995).		sexo masculino.	
Lima, Matias e Greco (2012) (IEU)	Investigar as diferenças entre os métodos de ensino situacional e tradicional no desenvolvimento do conhecimento tático declarativo e processual.	Voleibol.	36 estudantes (sexo masculino - faixa etária de 12 a 14 anos), 22 de equipes escolares de voleibol e 14 não praticantes (grupo controle).	30 sessões.
Madeira e Navarro (2012) (IEU)	Revelar as diferenças existentes no treinamento do futsal, no que se refere às metodologias de treinamento tradicional, tecnicista e situacional sistêmica.	Futsal.	12 atletas, com idade entre 12 e 13 anos.	2 meses de treinamentos, com sessões de treino de 15 em 15 dias.
Cabral, Aburachid e Greco (2012) (IEU)	Verificar os efeitos do método incidental de aprendizado no desenvolvimento das habilidades técnicas (HT).	Futsal.	20 universitárias, com idades variadas, praticantes de futsal feminino (22,5±2,89).	16 sessões de treinamento.
Moreira, Matias e Greco (2013)	Observar o processo de EAT no futsal e analisar como o método de ensino aplicado influencia o conhecimento tático processual.	Futsal.	15 jogadores de duas diferentes equipes (n=30) com idades de 07 a 09 anos.	18 sessões de treinos por meio de filmagens.
Aburachid, Silva, Claro e Greco (2015) (IEU)	Verificar o nível de coordenação motora após um programa de treino de futsal.	Futsal.	22 sujeitos entre 10 e 13 anos do sexo masculino (11,68±1,21).	15 sessões de treino de futsal.
Aburachid (2015)	Investigar o impacto de três métodos de ensino no desempenho tático-técnico de jogadores iniciantes no badminton.	Badminton.	64 jogadores iniciantes de badminton (15,1±0,64), divididos em quatro grupos de 16 sujeitos, com idades entre 14 e 16 anos.	17 sessões de aulas.
Silva (2015)	Conhecer a realidade da Educação Física escolar, e planejar e executar atividades para o ensino dos esportes com o tema jogos esportivos, na busca da sistematização do processo de ensino da capacidade de jogo.	Iniciação esportiva.	Duas turmas dos anos finais do ensino fundamental (6º e 7º anos) de 11 e 14 anos.	18 aulas para cada turma.
Teixeira e Silva (2015)	Identificar os parâmetros do processo de ensino-aprendizagem e treinamento no contexto da modalidade de futsal em uma equipe da categoria mirim.	Futsal	Crianças entre 10-13 anos	18 sessões de treinos

Nota: Construção do autor

Como apresentado na justificativa, ao realizar a busca por meio das bases de dados, encontrou-se 20 estudos interventivos. Desses esses, elegeu-se nove estudos a serem descritos

e, posteriormente levados para a discussão com os resultados do presente estudo, pois se tratam de pesquisas que aplicaram conteúdos referentes à Escola da Bola e ou à Iniciação Esportiva Universal, seja de maneira generalista ou aliados ao treinamento de modalidades específicas.

Memmert (2006) realizou um estudo para verificar a influência de um programa de esporte diversificado sobre o desenvolvimento do pensamento criativo em crianças superdotadas. No experimento 1, 33 crianças participaram do estudo, sendo 18 crianças superdotadas e 15 não dotadas, com idade média de 8,2 anos e 24% do sexo feminino. O grupo de superdotados (n=13) e crianças não dotadas (n=15) participaram do programa de treinamento padronizado por Kröger e Roth (1999), uma vez por semana (60 minutos). As crianças superdotadas do grupo controle (n=5) participaram apenas do programa de esportes oferecido pela escola. Situações de jogo-teste foram construídas como instrumento para registro de dados. O desempenho criativo das crianças superdotadas no grupo de treinamento melhorou consideravelmente nas duas medições. Por outro lado, nenhum aumento de aprendizagem pôde ser encontrado entre as crianças não dotadas que participaram programa de enriquecimento de esporte depois de seis meses. Isso não significa que o conceito de Kröger e Roth (1999) não condiz com as crianças não dotadas, pelo contrário, outro estudo aponta que o desempenho criativo de crianças não dotadas (n=50) melhorou significativamente (MEMMERT e ROTH, 2007).

Memmert e Roth (2007) examinaram a eficácia de diferentes abordagens de treinamento em esportes coletivos para o desenvolvimento da criatividade tática. No total, 139 crianças, com cerca de 7 anos de idade, participaram de um estudo de campo durante 15 meses. As crianças foram divididas em grupos de tratamento específico: de handebol (n=21), de futebol (n= 32), hóquei em campo (n=23) e um grupo controle (n=20). As crianças do tratamento não-específico (n = 50), participaram do programa de treinamento padronizado de Roth (2004) – Escola da bola duas vezes por semana (60 min). Todas foram testadas antes do tratamento (primeiro teste), após 6 meses (segundo teste) e 15 meses (terceiro ensaio) de treinamento. Um novo procedimento chamado “teste de situação de jogo” (GTS) foi desenvolvido para avaliar os parâmetros de criatividade. A análise de efeitos relacionados com o tratamento mostrou que o grupo não-específico exibiu melhorias em geral na criatividade, e que os grupos específicos mostraram melhorias na criatividade orientada para o jogo em que foram treinados.

Silva (2015) objetivou conhecer a realidade da Educação Física escolar e, com base nesta, planejar e executar atividades para o ensino dos esportes com o tema jogos esportivos, na busca da sistematização do processo de ensino da capacidade de jogo. Observou-se aulas de um professor de Educação Física, do ensino fundamental anos finais, em uma escola municipal da cidade de Ouro Preto-MG, durante o primeiro semestre letivo do ano de 2012. Após as observações registradas em um diário de campo foram realizados estudos teóricos no intuito de propor um planejamento para o ensino dos jogos esportivos coletivos que alcançasse uma possível sistematização. Através dos estudos foi escolhida a Metodologia da Iniciação Esportiva (IEU) para a realização do planejamento das atividades que foram aplicadas durante o segundo semestre letivo do mesmo ano. A execução das atividades planejadas foi registrada no diário de campo. Os resultados indicam que o professor de Educação Física da escola ainda restringe os conteúdos da Educação Física aos jogos esportivos coletivos e não apresenta indícios de sistematização do mesmo.

O estudo de Pinho et al. (2010) verificou a influência da aplicação de jogos situacionais sobre os níveis de Conhecimento Tático Processual (CTP) em escolares na modalidade de handebol. A amostra constituiu-se por 35 sujeitos de ambos os sexos de 10 a 12 anos de idade, divididos em dois grupos, (1 - Situacional) e (2 - Misto). Realizou-se o processo de categorização dos métodos de ensino nas 18 aulas e para a avaliação do CTP utilizou-se o teste KORA. Os resultados confirmaram que no grupo 1 houve uma melhoria no CTP dos alunos em todos os parâmetros. Por outro lado, o grupo 2 não apresentou melhora significativa em nenhum dos parâmetros analisados. Os autores concluíram que o método de ensino centrado nas capacidades táticas (situacional) é eficaz para estimular o desenvolvimento do conhecimento tático processual.

Ricci et al. (2011), avaliaram as influências do método situacional no ensino das capacidades técnicas e táticas do handebol. Participaram efetivamente da pesquisa sete alunos com idades entre 11 e 14 anos, sendo seis do sexo feminino e um do sexo masculino. As atividades pedagógicas propostas para o ensino do handebol foram realizadas em 32 sessões de treinamento, com a frequência de duas sessões por semana, duração de uma hora e trinta minutos no período de oito meses. Para a avaliação do desenvolvimento dos alunos foram aplicados os testes que consistem em avaliações da capacidade técnica e da capacidade tática dos aprendizes. Após a aplicação de um programa de ensino-aprendizagem-treinamento, observou-se uma melhoria da capacidade tática dos jogadores e a manutenção de sua capacidade técnica, o que demonstra a eficácia do método para o aprendizado tático do jogo.

A pesquisa de Lima, Matias e Greco (2012) investigou as diferenças entre os métodos de ensino situacional e tradicional no desenvolvimento do conhecimento tático declarativo e processual nas sessões de treinamento de voleibol, além de observar a influência da ordem de aplicação desses métodos no conhecimento tático. A amostra foi composta por 36 estudantes do sexo masculino de 12 a 14 anos, sendo 22 destes inscritos nas equipes escolares de voleibol e 14 não praticantes de voleibol (grupo controle). Um grupo iniciou o processo de ensino-aprendizagem-treinamento pelo método situacional (GST) e outro pelo método tradicional (GTS). Ao final de 15 sessões o método foi invertido e realizado o mesmo número de sessões. Os testes utilizados foram o TCTP: Kora e o TCTD: situações de ataque de rede no voleibol, os três grupos no pré-teste demonstram estar inicialmente no mesmo patamar de conhecimento tático declarativo e processual. Ao se aplicar o método GST (referente às 15 sessões iniciais), não houve diferença significativa no conhecimento tático declarativo, mas houve no processual convergente e divergente. Já no emprego do método GTS, não se confirmou o desenvolvimento de nenhum dos conhecimentos táticos. Ao efetuar a inversão do método de ensino, no método GST (30 sessões na sequência situacional-tradicional) foi apurada melhoria significativa de ambos os conhecimentos táticos processuais. Entretanto, o mesmo não ocorreu no método GTS na sequência tradicional-situacional. Os resultados indicam que a sequência de treinamentos referentes ao método GST proporcionou melhoras relevantes na inteligência e na criatividade tática dos jogadores.

Madeira e Navarro (2012) buscaram revelar as diferenças existentes no treinamento do futsal, no que se refere às metodologias de treinamento tradicional tecnicista e situacional sistêmica na equipe de competição, categoria mirim, 12 e 13 anos. Realizaram sessões de treinamentos seguindo as duas metodologias e compararam o grau de satisfação, interesse e intensidade de esforço dos atletas, no desenvolvimento de cada uma. Durante dois meses, realizou-se, de quinze em quinze dias, sessões de treinos de quarenta minutos de cada tipo de metodologia, divididas em quatro atividades com três séries de dois minutos por um minuto de intervalo. Os resultados mostraram que o treinamento sistêmico é mais prazeroso e intenso, do que o treino tecnicista, tanto na auto avaliação feita pelos alunos quanto na aferição da frequência máxima.

No estudo de Cabral, Aburachid e Greco (2012) verificou-se os efeitos do método incidental (IEU e EB) no desenvolvimento das habilidades técnicas (HT) em 20 praticantes universitárias de futsal feminino ($22,5 \pm 2,89$). O procedimento de avaliação das habilidades técnicas (PAHT), proposto por Greco (2002), foi utilizado para determinar o nível das HT

entre 16 sessões de treinamento. Diferenças significativas entre os escores do pré-teste e do pós-teste foram encontradas somente nas provas de acertar o alvo ($p=0,028$) e condução de bola com pé dominante ($p=0,033$). O método de ensino proposto para este estudo voltou-se para o ensino das habilidades técnicas do futsal feminino, o que não ocorrerá no presente estudo, já que todos os parâmetros serão estimulados.

O estudo de Aburachid et al. (2015) verificou o nível de coordenação motora após 15 sessões de treino de futsal para crianças, utilizando o Teste de Coordenação Motora (KTK). Dividiram-se os grupos: G1 (10 e 11 anos) e G2 (12 e 13 anos) a fim de realizar a comparação por idade e por tempo de prática (até 2 anos de prática) e (2 anos de prática em diante). Por fim, analisou-se a classificação do nível de coordenação motora. A amostra foi composta por 22 sujeitos entre 10 e 13 anos, do sexo masculino e após a intervenção, o grupo de 12 e 13 anos apresentou melhoria significativa para todas as tarefas. Entretanto, o grupo com 10 e 11 anos não apresentou melhora significativa nas tarefas de retroceder e saltos laterais. O grupo com menos tempo de prática apresentou diferença significativa em todas as tarefas e o grupo mais experiente não obteve melhoria na tarefa retroceder. Na comparação das idades e tempo de prática entre si nos dois momentos não foi encontrada diferença estatisticamente significativa em nenhuma tarefa. A maioria dos sujeitos se classificou com bom nível coordenativo em ambos os grupos de idade após a intervenção esportiva.

Aburachid (2015) determinou o impacto de três métodos de ensino no desempenho tático-técnico de jogadores iniciantes no badminton, considerando o tempo e o sexo. Os jogadores iniciantes de badminton, em um total de 64 participantes, dividiram-se em quatro grupos de 16 sujeitos que receberam intervenção utilizando-se métodos de ensino diferentes, além da subdivisão com proporção por sexo: método técnico (GE1), método tático (GE2), método integrativo (GE3) e grupo controle (GC). O método centrado na técnica apresentou, apenas para o sexo masculino, resultados de baixo impacto para as variáveis táticas, conhecimento tático declarativo e performance no jogo. Para as variáveis técnicas os resultados foram semelhantes para o índice de execução da habilidade. Os métodos centrados na tática apresentaram, para variáveis táticas um grande impacto no índice de tomada de decisão para o sexo masculino e médio impacto para o sexo feminino apenas no método tático. Para ambos os métodos (integrativo e tático) e apenas para o sexo feminino a performance de jogo apresentou pequeno impacto. Em relação às variáveis técnicas os sujeitos do sexo masculino do método integrativo apresentaram pequeno impacto na evolução do saque. No *clear*, para o sexo masculino, encontrou-se médio impacto em função da

intervenção para o método tático e grande impacto para o método integrativo. O nível de motivação para a prática também foi avaliado e a motivação extrínseca geral obteve pequeno impacto para o sexo masculino no método integrativo. A influência do nível de motivação intrínseca e extrínseca dos alunos do grupo do método integrativo explicou em 55% de variância e 40% de variância, respectivamente, o efeito da evolução da técnica e da tática.

2.4.1 Estudos relativos às variáveis coordenação motora, desenvolvimento motor, percepção de competência e capacidade de jogo

2.4.1.1 Coordenação motora

A coordenação motora é uma das capacidades físicas e também técnica, que além do seu desenvolvimento natural pode ser treinada e atingir níveis elevados de proficiência (WEINECK, 1999). Tal capacidade habilita o domínio, segurança e a economia de energia para determinado movimento em situações previstas ou não, e seu desenvolvimento permite posteriormente o aprendizado de habilidades específicas e o desenvolvimento das capacidades físicas, por serem considerados elementos básicos para execução de uma habilidade ou gesto esportivo complexo (KRÖGER e ROTH, 2005). Apresentar-se-á, a seguir, os estudos empíricos que avaliaram a coordenação motora.

Lopes et al. (2006) desenvolveram uma pesquisa com os seguintes objetivos: (1) caracterizar o estado de desenvolvimento da coordenação motora ao longo dos quatro anos do 1º ciclo do ensino básico; (2) mapear as diferenças entre sexo e (3) classificar o desenvolvimento coordenativo. Participaram deste trabalho 3742 crianças de ambos os sexos, com idade de 6 a 10 anos, estudantes do 1º ciclo do ensino básico na Região Autónoma dos Açores/Portugal. Para avaliar a coordenação motora utilizou-se a bateria de testes KTK e os resultados apontam um incremento significativo dos valores médios ao longo da idade, apresentando níveis de desempenho motor superior dos meninos quando comparados às meninas em todos os testes da bateria, com exceção do salto lateral. Em ambos os sexos aponta-se para uma tendência de níveis de coordenação motora inferiores ao que se espera para idade do estudo.

Com objetivo de analisar o nível de coordenação motora de escolares, considerando sexo, idade, prática esportiva extraclasse e Índice de Massa Corporal (IMC), Pelozin et al. (2009) aplicaram o teste de coordenação motora KTK e mensuraram as medidas antropométricas de 145 escolares com idade de 09 a 11 anos, estudantes da rede estadual de ensino de Florianópolis/SC. Os resultados evidenciam superioridade nos níveis de

coordenação motora dos meninos em relação às meninas. Já as crianças com sobrepeso ou obesidade em ambos os sexos revelam baixos níveis de coordenação motora.

Com o objetivo de avaliar a coordenação motora dos alunos com deficiência auditiva após a aplicação de aulas de Educação Física, Strapasson et al. (2009) realizaram um estudo com 8 estudantes deficientes auditivos, sendo 4 do sexo feminino e 4 do sexo masculino, com idade entre 8 e 13 anos. Utilizaram a bateria de teste KTK como instrumento para mensuração do nível de coordenação motora em momentos pré e pós-teste, vivenciando 20 aulas de Educação Física entre os momentos de testagem. O estudo conclui que as aulas de Educação física foram eficientes.

Pena e Gorla (2010) avaliaram a coordenação motora após um programa de aulas voltado à iniciação ao basquetebol. Fizeram parte deste estudo crianças deficientes auditivas com idade entre 8 e 11 anos, sendo 5 do sexo feminino e 6 do sexo masculino, estudante matriculados e frequentes no instituto Dona Carminha de Campinas-SP. Dividiram os alunos em Grupo Experimento (3 meninos e 3 meninas) e Grupo Controle (3 meninos e 2 meninas). Para mensuração do nível de coordenação motora utilizaram a bateria de teste KTK e, após 12 aulas, com duração de 60 minutos, durante 5 semanas, com frequência de 4 vezes por semana, os resultados apontaram diferença significativa na comparação do Grupo Experimento no pré e no pós-teste, apenas na tarefa de Transferência Lateral. Ao comparar as médias do Grupo Experimento e Controle no pós-teste, todas as variáveis avaliadas apresentaram diferença significativa.

Ferreira, Bim e Pereira (2012) analisaram a influência do tipo de ambiente domiciliar na coordenação motora de crianças. A amostra foi constituída por 93 crianças, sendo 47 meninos e 46 meninas, com idade de 6 a 10 anos. Para mensurar a coordenação motora utilizaram o teste KTK e para verificar qual o tipo de residência de cada criança, anexaram ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido uma questão para os pais ou responsáveis responderem: A criança reside em casa, apartamento ou outro tipo de moradia? Os resultados apontam 74 crianças classificadas com coordenação motora normal, não se encontrando diferenças significativas entre os sexos. O tipo de ambiente domiciliar não influenciou no desempenho das crianças no teste de coordenação motora.

Montezuma et al. (2011) verificaram a ocorrência de modificação da coordenação motora e da atenção, participação, interação, autoestima e compreensão em adolescentes com deficiência auditiva, após a realização de aulas de dança do tipo *jazz*. A amostra deste estudo foi composta por 5 adolescentes do sexo feminino com surdez adquirida e congênita, idade de

13 a 18 anos. O instrumento utilizado para verificar o nível de coordenação motora foi a bateria de teste KTK, e os resultados revelaram melhoria da coordenação motora em todos os sujeitos da pesquisa na maioria das tarefas, com exceção da transferência sobre a plataforma e salto monopedal.

Strapasson et al. (2012) avaliaram a coordenação motora de 47 crianças e adolescentes que treinavam (22 alunos) e que não treinavam (25 alunos) badminton na cidade de Toledo – PR. O teste selecionado para a avaliação foi o KTK e os resultados mostraram “Boa Coordenação” (QM entre 116 – 130) dos alunos que participam dos treinos e “Coordenação Normal” (QM entre 86 – 115) dos que não participam dos treinos de badminton, o que expõe que essas crianças e adolescentes que treinavam Badminton apresentaram melhor nível de coordenação motora do que as que não treinavam.

O estudo de Aburachid et al. (2015) objetivou verificar o nível de coordenação motora antes e depois de um programa de intervenção de 15 sessões de aulas de futsal, para 22 sujeitos do sexo masculino com idade entre 10 e 13 anos. Dividiram-se dois grupos: 10 alunos com idade entre 10 e 11 anos, e 12 alunos com idade entre 12 e 13 anos. Ofertaram-se atividades coordenativas nos primeiros 15 minutos de todas as sessões de aula. Os alunos com idade de 12 e 13 anos apresentaram diferença significativa em todas as tarefas, já os alunos com idade de 10 e 11 anos não obtiveram melhorias significativas nas tarefas de retroceder e saltos laterais. Ao comparar as idades e tempo de prática não houve diferença estaticamente significativa em todas as tarefas. Após a intervenção, nos dois grupos, os participantes foram classificados, em sua maioria, com bom nível de coordenação motora.

O estudo quase-experimental de Fernandes Moura e Silva (2017) teve por objetivo analisar a magnitude da mudança no nível coordenativo de 43 escolares com idade entre 6 e 7 anos, de ambos os sexos, submetidos a dois distintos programas de intervenção de atividades físicas, separados em grupo experimental (GE) e grupo controle (GC). Para avaliar a coordenação motora utilizou-se o KTK e os resultados indicam que, no geral, os meninos obtiveram escores médios superiores aos das meninas, e, houve um decréscimo nos níveis de coordenação em escolares com idade mais avançada. Além disso, constatou-se que o GE obteve índices mais elevados que o GC, com diferença estatisticamente significativa.

2.4.1.2 Desenvolvimento motor

Haywood e Getchell (2016) definem o desenvolvimento motor como processo contínuo de mudanças na capacidade funcional (mover-se, trabalhar, viver) relacionado à idade (apesar de não depender dela), bem como as interações das restrições (ou fatores) no

indivíduo, no ambiente e nas tarefas que induzem tais mudanças. Os autores ainda complementam que o estudo do desenvolvimento motor investiga as alterações do desenvolvimento nos movimentos, bem como os fatores subjacentes a essas mudanças e o desfecho resultante do movimento. Apresentar-se-á, a seguir, os estudos de intervenção no desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais.

Souza, Berleze e Valentini (2008) analisaram os efeitos de um programa de educação pelo esporte no domínio das habilidades motoras fundamentais (HMF) e especializadas da dança, sobre 26 crianças do sexo feminino, distribuídas em dois grupos: infantil (7 a 8 anos) e infante (de 9 a 10 anos). Para a avaliação motora utilizou-se o TGMD-2: antes de iniciar as aulas de dança e após 10 semanas de aula, com um total de 20 aulas. Com relação à idade média equivalente locomotora no pré-teste, as crianças se encontravam com cinco anos e seis meses, ao passo que no pós-teste a média de idade aumentou para sete anos e um mês. A idade média equivalente no controle de objetos aumentou de cinco anos e 9 meses no pré-teste para 7 anos de idade no pós-teste. No que se refere à categorização do desempenho motor (DM) nos grupos (infantil e infante), antes da intervenção, os grupos apresentavam DM abaixo da média, pobre e muito pobre. Na pós-intervenção, cinco crianças do grupo infantil e sete do grupo infante alcançaram DM médios. As comparações nos grupos quanto ao quociente motor, ao desempenho locomotor e ao desempenho no controle de objetos evidenciaram que somente o efeito do tempo (pré- e pós-intervenção) foi significativo. Em relação ao DM em contexto da dança revelou-se que crianças evidenciaram mudanças significativas e positivas no desempenho do deslocamento em galope, do Chassé e do Grand Jeté. Os resultados indicaram que o programa promoveu ganhos motores nas habilidades fundamentais e especializadas das crianças.

O estudo de Piffero e Valentini (2010) verificou a influência de um Programa de Iniciação ao Tênis (PIT) com duas abordagens, Clássica (AC) e de Contexto Motivacional para a Maestria (AM), no desempenho de habilidades motoras especializadas do Tênis (HMET) e investigou as associações entre o desenvolvimento das habilidades especializadas e as fundamentais. Participaram do estudo 61 crianças (29 meninas e 32 meninos), com idades de seis a 12 anos ($M = 9,4$), sendo 30 crianças da AC e 31 crianças da AM. Para as avaliações das crianças foram utilizados o Test of Gross Motor Development-2 e o instrumento de Habilidades Motoras Especializadas do Tênis (HMET). O PIT foi desenvolvido em 26 semanas, implementando, para a AM os pressupostos da estrutura TARGET e do Sport Education Model e para a AC os modelos clássicos de aprendizagem do Tênis. Os resultados

indicaram mudanças positivas e significantes nas HMET para todas as crianças e não significante na faixa etária e gênero nas HMET, associação restrita a locomoção no pós teste entre habilidades especializadas e fundamentais para o grupo da maestria. A implementação de um Programa de Iniciação ao Tênis, promoveu ganhos motores que contribuem para o desenvolvimento infantil.

O trabalho de Araújo et al. (2012) investigou a contribuição das aulas de educação física (EF) no ensino fundamental I para o desenvolvimento de habilidades motoras fundamentais de crianças de duas escolas públicas da mesma região da cidade de São Paulo, e se a prática de esportes radicais, além das aulas de EF, poderia diferenciar tal desenvolvimento. Participaram do estudo 19 crianças ($9,5 \pm 0,3$) que tiveram semanalmente duas aulas de EF formando o grupo controle (GC) e 22 crianças ($9,6 \pm 0,5$) que tiveram semanalmente duas aulas de EF e três aulas de esportes radicais (com *skate*, patins, escalada e *parkour*) formando o grupo experimental (GE). Em relação a idade cronológica, estatura, massa e IMC, resultados revelaram que a idade cronológica foi similar entre os grupos. Para os subtestes locomotor e controle de objetos, no que se refere ao escore bruto, os resultados revelaram diferença entre os grupos. GC apresentou menor escore do que o GE no subteste locomotor e os dois grupos apresentaram escores similares no subteste controle de objetos. Não houve diferença para o GC, entre idade cronológica e idade motora equivalente para os subtestes locomotor e controle de objetos. O GE apresentou idade motora equivalente avançada em relação à idade cronológica para o subteste locomotor e nenhuma diferença entre idade cronológica e idade motora equivalente para o subteste controle de objetos. Portanto, aulas de EF nos quatro primeiros anos do ensino fundamental I e esportes radicais contribuíram para o desenvolvimento de habilidades locomotoras.

O estudo de Nobre et al. (2012) descreveu e comparou o desenvolvimento motor de 46 crianças de 04 a 06 anos de idade envolvidas em um programa de intervenção motora e crianças da mesma faixa etária que não praticam aula de educação física. O grupo com intervenção (G-int) na Escola A foi composto por 23 crianças e 23 do grupo controle (G-cont) na Escola B. As aulas de educação física foram realizadas uma vez por semana com duração de 45 minutos. O estudo apresentou limitações por isso não foi possível fazer comparações entre os grupos antes da intervenção (pré-teste). Os resultados encontrados foram superiores para o grupo de intervenção (G-int) em relação ao grupo controle (G-cont.). No critério idade equivalente locomotora (IEL) os indivíduos do sexo masculino do G-cont e G-int apresentaram valores de $5,06 \pm 1,56$ e $5,61 \pm 1,05$ e o sexo feminino $4,29 \pm 0,96$ e $5,83 \pm 0,59$,

respectivamente. Quanto a variável da idade equivalente controle de objeto, os valores médios encontrados nos G-cont e G-int dos meninos foram $4,53+0,80$ e $5,67+0,91$ e das meninas foram $4,74+1,11$ e $5,54+1,33$, respectivamente. Conclui-se que não só as atividades realizadas no âmbito escolar são o suficiente para estimular um bom desempenho motor, mas também atividades fora desse contexto já que por questões culturais outras atividades são contempladas nas brincadeiras do dia a dia.

Costa et al. (2014) verificaram o efeito de um programa de intervenção motora sobre o desenvolvimento motor (DM) de escolares na Região do Cariri, Ceará, Brasil. Participaram do estudo 46 escolares de ambos os sexos (23 Grupo Intervenção-GI e 23 Grupo Controle- GC), com idades entre 7 e 9 anos, de ambos os sexos. Realizaram 36 sessões de prática em 12 semanas, com 50 minutos de duração. O procedimento didático-pedagógico adotado foi dividir o GE, em uma metade eram realizadas atividades centradas na técnica dos movimentos de habilidades locomotoras, estabilizadoras e manipulativas, na outra metade, eram realizadas atividades centradas na perspectiva do jogo. Na metade do tempo da aula, os grupos invertiam. Foi possível observar interação significativa entre os Grupos GI e GC x Desempenho motor (pré e pós-teste). Resultados revelaram que o DM amplo do GI melhorou após o período de intervenção, tanto para as meninas quanto para os meninos. O GC apresentou DM no período pós-intervenção similar ao período pré- intervenção. Já no GI, alterações motoras positivas de sujeitos que migraram das categorias de DM pobre e abaixo da média no período pré-intervenção, para as categorias na média, acima da média e superior no período pós-intervenção. Quanto às subcategorias dos testes locomotores e de controle de objetos, o GC apresentou aumentos significativos apenas no desempenho das habilidades de corrida e de quicar. Já o GI, apresentou melhoras nos escores em quase todas as habilidades motoras investigadas. Conclui-se que a proposta didático-pedagógica adotada se mostrou eficaz para promover o desenvolvimento das habilidades locomotoras e manipulativas dos escolares do Ensino Fundamental I.

Souza et al. (2016) avaliaram o desempenho motor de crianças entre 7 e 10 anos, participantes e não participantes de um programa social esportivo, nas habilidades motoras fundamentais (HMF) de locomoção (LOC) e controle de objetos (CO), de acordo com o sexo. A amostra foi composta por 75 crianças, divididas em dois grupos: 43 crianças do grupo interventivo que participavam do Programa Segundo Tempo e recebiam aulas de educação física escolar, sendo 26 meninas e 17 meninos com média de idade de 7.6 ± 1.3 e 8.7 ± 1.3 anos, respectivamente, e 32 crianças do grupo controle sendo 18 meninos e 14 meninas com média

de idade 8.6 ± 1.5 e 8.2 ± 1.2 anos, respectivamente, que recebiam apenas aulas de educação física. O TGMD-2 foi utilizado para avaliar as habilidades motoras de locomoção e controle de objeto antes e após o programa social esportivo e os resultados indicaram melhoras significativas após o término do programa para os meninos e meninas nas habilidades de locomoção e controle de objeto, ganhos semelhantes foram encontrados entre os sexos do grupo interventivo. Os meninos e meninas do grupo interventivo obtiveram melhor desempenho quando comparados aos seus pares do grupo controle ao final do programa. O projeto social esportivo promoveu melhoras significativas no desempenho motor de crianças participantes.

2.4.1.3 Percepção de competência

Corredeira, Silva e Fonseca (2008) conceituam a percepção de competência como o entendimento e avaliação pessoal da própria competência em diferentes áreas. A percepção de competência como um conjunto de juízos acerca das capacidades pessoais influencia todos os comportamentos e ações dos indivíduos nos vários contextos da existência, sobretudo nos de realização. O sentimento de competência se fortalece quando o indivíduo se depara com níveis moderados de desafios, pois perceber-se competente só é possível quando se realiza alguma tarefa com o objetivo de auto-superação (VILLWOCK e VALENTINI, 2007). A seguir apresentam-se os estudos de intervenção com percepção de competência.

Valentini (2002) determinou a influência de uma intervenção motora, com técnica de motivação orientada para a maestria (TMOM), sobre o desenvolvimento motor e a percepção de competência física de crianças com idades entre seis e 10 anos que demonstraram atrasos motores previamente identificados. Amostra foi composta por 91 crianças aleatoriamente distribuídas em dois grupos: intervenção (N = 41), submetidos a 12 semanas de intervenção (duas sessões semanais), e controle (N = 50). Para as habilidades de locomoção os resultados evidenciaram a interação significativa entre grupo e tempo (pré-teste/pós-teste). Evidenciou-se também que a intervenção promoveu mudanças significantes e positivas em relação à percepção de competência física de meninos e meninas com atrasos no desenvolvimento motor. Portanto, a TMOM permite ao professor apresentar ao aluno oportunidades para criar experiências motoras que suprem as necessidades de todas as crianças, indiferentes de suas experiências prévias e diferentes níveis de habilidades, promovendo sua autonomia colocando-as como sujeitos de suas conquistas.

O estudo de Carvalhais (2008) verificou a execução de habilidades específicas pré-determinadas do Ballet e o nível de percepção de competência física, em crianças de quatro e

cinco anos, após um programa de aulas de Ballet Clássico com um tipo de intervenção pedagógica voltada para a tarefa. Para avaliar a percepção de competência, utilizou-se a Escala de aceitação social para crianças. Os resultados encontrados mostraram que no final do programa a maioria das crianças alcançou um nível avançado na execução das habilidades específicas e que todos os participantes aumentaram sua percepção de competência física. Sendo assim, conclui-se que as intervenções pedagógicas voltadas para a tarefa, mostram-se como uma maneira eficiente no ensino do Ballet Clássico para crianças; além de aprenderem suas habilidades específicas, vivenciaram experiências de sucesso, adaptadas a seus níveis de desenvolvimento físico, cognitivo e afetivo-social.

Marroni (2009) analisou a influência de um programa de intervenção motora de Tecido Circense sobre o nível de desenvolvimento motor (DM), percepção de competência (PC) e ansiedade de crianças jovens. Participaram do estudo 16 crianças, do grupo experimental G1(n=8) e controle G2 (n=8). O grupo experimental G1 participou de um processo de intervenção de 16 semanas, as quais foram filmadas e monitoradas por observadores. Os resultados demonstraram que para o teste ABC não foram encontradas diferenças significativas do pré-teste para o pós-teste, evidenciando que o período de intervenção não teve influência significativa no desenvolvimento motor. Para a PC houve diferença significativa do pré-teste para o pós-teste na sub-escala de Competência Motora. Resultados apontaram que, para este grupo de crianças, existe correlação alta e negativa entre os dados de PC e da ansiedade estado (escala SAS-2), bem como entre os escores de PC e os dados do Teste ABC do Movimento. Concluiu-se que o programa de intervenção motora em Tecido Circense pode influenciar positivamente no desenvolvimento de PC e ansiedade de crianças e jovens, contribuindo para o DM.

Brauner e Valentini (2009) e Brauner (2010), verificaram o impacto da participação em um projeto social esportivo em crianças, investigando mudanças no desempenho motor (DM), percepção de competência (PC) e na rotina de atividades infantis dos partícipes. A amostra final foi composta por 118 crianças, distribuídas em um grupo interventivo (GI) e um grupo controle (GC). Os instrumentos eleitos para a coleta de dados foram o TGMD, a *“Pictorial Scale of Perceived Competence and Acceptance for Young Children”* e a Escala de autopercepção, além do questionário adaptado para avaliar a rotina de atividades infantis e questionário simples para investigar a prática de atividades físicas dos participantes. Os resultados mostraram mudanças positivas e significativas do DM de GI e desempenho superior ao GC no pós-teste. Apresentou níveis elevados de PC em todos os domínios

avaliados, com mudanças positivas na percepção atlética, social e na soma das subescalas somente para GI e percepção similar entre meninos e meninas. Percebeu-se envolvimento familiar em atividade física mais frequente entre os irmãos dos participantes, além de mudanças positivas na rotina de atividades infantis de GI, e mudanças negativas na rotina de participantes de GC. Portanto, a participação em um projeto social esportivo, promoveu mudanças positivas em parâmetros motores, psicológicos e na rotina de atividades infantis no ambiente familiar.

Nobre et al. (2015) compararam a autopercepção de competência de crianças em situação de vulnerabilidade social, assistidas e não assistidas por projetos sociais esportivos. Participaram deste estudo 235 crianças, de ambos os sexos, de 7 a 10 anos provenientes de diferentes contextos do Ceará– Brasil. As crianças foram divididas em dois grupos: 106 crianças que participavam de projetos sociais de cunho esportivo, 129 crianças não assistidas por projetos sociais esportivos. Resultados apontaram que as crianças assistidas reportaram maior auto conceito. Observou-se efeito do grupo e da idade sobre a percepção de aceitação social e não foram observados efeitos significativos do grupo nas demais dimensões da autopercepção de competência. Concluiu-se que crianças participantes dos projetos sociais esportivos mostraram maior autopercepção na aceitação social e no autoconceito comparadas as crianças não participantes. Os projetos não auxiliaram no fortalecimento das outras dimensões da autopercepção.

2.4.1.4 Capacidade de jogo

A capacidade de jogo é produto da interação de diferentes condicionantes (pessoa/aluno, ambiente, experiência,/oportunidades), que se configura em um processo contínuo de aprendizagem e compreensão da lógica interna do jogo, que permitirá ao jogador identificar as intenções dos outros jogadores (companheiros/cooperação ou adversário/oposição) e formular a resposta mais apropriada de acordo com aspectos estratégicos, táticos e técnicos (TAVARES, GRECO e GARGANTA, 2006). A capacidade de jogo é caracterizada pela interação do desenvolvimento das diferentes capacidades que compõem um rendimento esportivo nessa situação (Greco, 1998). A transferência de uma experiência longa e variada de movimentos (Kröger, Roth, 2002), que faz com que o indivíduo seja capaz de compreender e aprender determinada modalidade esportiva, diferenciar situações problema e resolvê-las com inteligência e com independência (Neto e Leite, 2007). Apresentar-se-á, a seguir, os estudos de intervenção de capacidade de jogo.

Praça, Greco e Morales (2013) utilizaram o teste de conhecimento tático processual: orientação esportiva (TCTP:OE) quando pesquisaram 234 praticantes de esportes com idade média de 10,4 anos e tempo de prática (para praticantes) de 2,5 anos. Evidenciou-se que os praticantes de Futsal e Futebol obtiveram desempenho inferior aos praticantes de outras modalidades e estatisticamente semelhante a indivíduos sem experiência em modalidades esportivas. Ainda quando se dividiu o grupo de atletas de Futebol e Futsal em dois subgrupos, com 3 anos de prática e menos que 3 anos de prática, observou-se que apenas o item "apoia os colegas na defesa (cobertura) quando são superados pelo adversário", item 3, apresentou diferença significativa. Contudo, os dados apresentados revelaram que não houve, para os atletas de Futsal e Futebol, diferenças significativas entre o total de ações com bola ou sem bola. Por fim, foram observadas diferenças significativas nas ações de ataque e defesa nos três grupos. Sendo que, as ações de ataque foram maiores em todas as situações o que evidenciaria uma preocupação de treinadores em favorecer as ações com bola em situações ofensivas.

Castro, Morales, Aburachid e Greco (2015) avaliaram o comportamento tático processual de 100 crianças ($10,32 \pm 1,45$ anos de idade) entre oito e 14 anos de idade em situação de jogo 3x3 com os pés, sem finalização. O instrumento apresentou um total de 16 itens a serem observados, sendo quatro itens para cada situação tática ou dimensão (jogador no ataque sem bola - JSB, jogador no ataque com bola - JCB, marcação ao jogador no ataque sem bola - MJSB, marcação ao jogador no ataque com bola - MJCB). No Coeficiente de Validação de Conteúdo (CVC), obtiveram-se valores satisfatórios para as quatro dimensões avaliadas. O instrumento idealizado apresenta índices de validade para avaliar o conhecimento tático processual de crianças nos domínios propostos para modalidades que utilizam dos pés como forma de jogo.

Machado, Lopes e Diniz (2015) avaliaram e compararam o comportamento tático de sujeitos do sexo feminino e masculino em tarefas realizadas com a mão e com o pé. Participaram do estudo 23 meninos e 23 meninas, com idade média de 7,96 ($\pm 1,21$) anos. O comportamento tático individual das crianças foi avaliado por meio do instrumento Teste de Conhecimento Tático Processual para Orientação Esportiva (TCTP-OE). Na ação tática com o pé "passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber a bola", os meninos apresentaram um melhor desempenho do que as meninas ($p < 0,05$), sendo que nos demais critérios não houveram diferenças estatísticas significativas.

Moreira, Praça e Greco (2017) caracterizaram e compararam o conhecimento tático processual (CTP) dos jogadores de futebol, futsal e futebol de 7. Participaram 57 atletas,

sendo 19 de futebol, 19 de futsal e 19 de futebol de 7; todos do sexo masculino, das categorias sub-14 e sub-15. Para caracterizar o CTP dos atletas também utilizou-se o teste de conhecimento tático processual: orientação esportiva (TCTP:OE). Os resultados evidenciaram que o item 2- “passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber” apresentou maior incidência entre os atletas de futebol em comparação aos atletas de futebol de 7. Registrou-se maior frequência dos itens de ataque do que os itens de defesa. Observou-se que o CTP não apresentou diferenças em jogadores de futebol, futsal e futebol de 7, exceto no item “passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber”.

Castro et al. (2017) identificaram os níveis de coordenação com bola e de conhecimento tático processual de 24 jogadores de futsal do sexo masculino das categorias sub11 e sub-13. Aplicaram o procedimento de avaliação da coordenação com bola –PACB:1 e o teste de conhecimento tático processual para orientação esportiva –TCTP:OE. Os resultados apontaram que para o comportamento tático no item 01 "movimenta-se procurando receber a bola", o item 5 "pressiona ao adversário levando-o para os cantos do campo de jogo", "total de ações de ataque" e "total de ações de defesa" reportaram diferenças significativas para a categoria sub-13.

Praça, Moreira e Greco (2017) compararam o nível do CTP (conhecimento tático processual) de jovens jogadores de Futebol da categoria sub-17 com diferentes anos de nascimento, participaram 18 atletas de futebol do gênero masculino da categoria sub-17, participantes de competições de nível nacional. Destes atletas, nove nasceram no ano de 1998 e nove nasceram em 1997. Também utilizou-se o instrumento TCTP:OE (Teste de Conhecimento Tático Processual: Orientação Esportiva). Os resultados mostraram que não houve diferença significativa entre diferentes idades para uma mesma categoria (sub-17) no CTP. Observou-se que não houve diferença significativa no nível de CTP em atletas de futebol de diferentes anos para uma mesma categoria.

3. MÉTODOS

3.1 Tipo de pesquisa

O estudo caracteriza-se como descritivo com delineamento quase-experimental de grupo controle não-equivalente. Frequentemente, o delineamento de grupo controle não-equivalente é usado em ambientes do mundo real, em que os grupos não podem ser formados aleatoriamente (THOMAS, NELSON e SILVERMAN, 2007).

3.2 População e amostra

Participaram do estudo 40 escolares de 8 a 10 anos ($7,85 \pm 0,48$) determinados de forma não-probabilística por conveniência, de acordo com Pires et al. (2006), pois o espaço de ensino comportava no máximo esta quantidade de sujeitos, para que se pudesse estabelecer qualidade de ensino e aplicação do estudo. Os participantes foram divididos proporcionalmente para efeitos de comparações (20 do grupo experimental e 20 do grupo controle).

3.3 Critério de inclusão e exclusão

Como critério de inclusão os escolares que, após o preenchimento do questionário demográfico, estavam na faixa etária determinada entre 8 a 10 anos e que não praticavam atividades esportivas extracurriculares. Foram excluídos do estudo os alunos que faltaram no momento de aplicação dos testes, que faltaram mais de três aulas ou que se recusaram a participar do estudo.

3.4 Desenho do estudo

Para melhor entendimento do delineamento apresenta-se a seguir a figura 2, expondo o caminho percorrido para atingir os objetivos apontados no estudo.

Grupos	Pré-teste	Tratamento Experimental	Pós-teste
GE	01	X1	03
GC	02	-----	04

Figura 4: Delineamento Experimental

Onde:

GE- Grupo experimental;

GC- Grupo Controle;

X1- Sessões de intervenção pedagógica (EB+IEU);

01, 02– Pré-teste das variáveis dependentes coordenação motora, capacidade de jogo, desenvolvimento motor do grupo experimental e grupo controle além da percepção de competência;

03, 04– Pós-teste das variáveis dependentes coordenação motora, desenvolvimento motor, capacidade de jogo, desenvolvimento motor do grupo experimental e grupo controle, além da percepção de competência.

No estudo aplicaram-se os métodos EB+IEU para o grupo experimental durante as sessões de aula e o grupo controle não passou por nenhuma intervenção, apenas participou das aulas de educação física na escola. Portanto, ao fim das sessões de intervenção esperou-se verificar, por meio dos testes realizados, se os métodos aplicados de maneira integrativa foram capazes de promover melhoras significativas nos sujeitos.

3.5 Ferramenta

Todas as sessões de treino foram filmadas e categorizadas. Para obter a confiabilidade das sessões de treino previamente desenvolvidas utilizou-se a planilha de categorização de treinos desenvolvida inicialmente por Stefanello (1999) e Saad (2002), validada por Soares et al. (2010) para determinar o método de ensino aplicado em relação à complexidade estrutural das atividades e das tarefas nas sessões de aulas. A proposta de categorização do treinamento compõe-se de itens como: identificação; complexidade estrutural da atividade e complexidade estrutural da tarefa, com validade de conteúdo estabelecida a partir de 0.93.

3.6 Instrumentos

Os instrumentos eleitos para o estudo verificaram o desempenho do desenvolvimento motor, da coordenação motora, da capacidade de jogo e da percepção de competência.

Para a avaliação do nível de coordenação motora aplicou-se o Teste Körperkoordination Test für Kinder – KTK de Kiphard e Schilling (1974), designada como bateria de testes de coordenação corporal para crianças dos 5 aos 14 anos de idade. O teste de KTK possui uma confiabilidade individual entre 0,65 a 0,87 ficando, porém, com uma confiabilidade total de 0,90 (KIPHARD e SCHILLING, 1974).

Para a avaliação da capacidade de jogo elegeu-se o Teste de Conhecimento Tático Processual (TCTP): Orientação Esportiva validado por Greco, Aburachid, Silva e Morales (2014). O conhecimento tático processual (CTP) verifica o nível de desenvolvimento da capacidade de jogo do avaliado em ação e foi validado para crianças com faixa-etária entre 06 e 12 anos. A validade de construto do TCTP-OE foi determinada, por meio da análise fatorial exploratória (AFE), as tarefas executadas com a mão e pé apresentaram cargas fatoriais satisfatórias no modelo final resultante com 0.74 e 0.63, respectivamente. Os valores do ICC

calculados foram satisfatórios ($ICC = 0.40-0.74$) e excelentes ($ICC \geq 0.75$) determinando a fidedignidade do instrumento.

Para a análise das habilidades motoras fundamentais utilizou-se o TGMD-2 (ULRICH, 2000) - *Test of Gross Motor Development – second edition*, validado para a população brasileira por Valentini et al. (2008). Este instrumento é referenciado por norma e por critério que avalia o desenvolvimento motor de crianças de 3 anos completos (3-0) a 10 anos e 11 meses (10-11). A confiabilidade do teste se deu pela observação dos valores das médias, nos critérios motores do teste variaram de 3,16 a 6,01. A fidedignidade por meio do teste-reteste: as correlações critério motor subteste variaram de $r = 0,13$ a $r = 0,36$, com uma mediana das correlações de $r = 0,30$. No subteste de controle de objetos as correlações variaram de $r = 0,34$ a $r = 0,47$, com uma mediana das correlações de $r = 0,44$. A correlação entre os escores brutos das duas aplicações (teste-reteste) no subteste "locomotoção" foi positiva, forte ($r = 0,82$) e altamente significativa ($p < 0,001$), assim como no subteste "controle de objeto" ($r = 0,88$).

O teste utilizado para avaliar a percepção de competência foi a Escala de Auto percepção para Crianças (EAPC) aplicado em crianças de 8 a 12 anos de idade, de Valentini et al (2010), uma versão traduzida para o português do instrumento *Self Perception Profile for Children* (HARTER, 1985). A observação dos valores das médias determinou a confiabilidade do teste, as médias das questões variaram de 2,29 a 3,35 (amplitude de 1 a 4). O mesmo ocorreu com as dimensões da escala, em que as médias variaram de 16,45 a 18,51 (amplitude de 6 a 36). A fidedignidade, por meio de teste e reteste explicitou correlações e teste *t* pareado, na escala EAPC total, foi positiva, forte ($r = 0,83$) e altamente significativa ($p < 0,01$). Nas subescalas também obtiveram valores altamente significativos ($p < 0,01$), com índices de correlação variando de 0,54 a 0,70.

3.7 Procedimentos

O projeto de pesquisa foi apresentado à equipe gestora da escola e obteve a autorização para realização do estudo. O termo de consentimento livre e esclarecido foi entregue aos pais/responsáveis dos alunos e o termo de assentimento aos próprios sujeitos da pesquisa, obtendo-se a autorização dos sujeitos. O trabalho foi encaminhado ao comitê de ética em pesquisa da Universidade Federal de Mato Grosso e aprovado com o parecer de número 1.928.736.

O delineamento de estudo seguiu a seguinte cronologia: os sujeitos da pesquisa fizeram os testes de entrada a fim de quantificá-los quanto às variáveis dependentes antes da intervenção pedagógica. Durante um período, aproximadamente, de três meses de intervenção pedagógica, os sujeitos vivenciaram os conteúdos inerentes ao método (IEU+EB) de iniciação esportiva. Foram reavaliados quanto às variáveis dependentes ao final desse período a fim de verificar se houve melhoria no desenvolvimento motor, na coordenação motora, na capacidade de jogo e na percepção de competência.

O teste KTK, que avalia a capacidade de coordenação corporal, leva cerca de 10 a 15 minutos para ser administrado e o espaço para aplicação deve possuir mais ou menos 4x5 metros. Compõe-se por quatro tarefas: a tarefa 1- teste de equilíbrio na trave, tem como objetivo a estabilidade do equilíbrio em marcha para trás sobre a trave, a tarefa 2 – salto monopedal, objetiva a coordenação dos membros inferiores; energia dinâmica/força, a tarefa 3 – salto lateral, analisa a velocidade em saltos alternados e a tarefa 4 – transferência de plataforma, verifica a lateralidade; estruturação espaço/temporal.

O teste TCTP: Orientação Esportiva consiste em uma tarefa por meio da qual avaliam-se quatro parâmetros táticos, em situação de defesa e ataque, com posse de bola ou sem posse de bola. Para isso, a troca de passes será realizada de maneira contínua e caso os jogadores na defesa recuperem a posse de bola, deverão iniciar imediatamente a troca de passes (ataque). Dessa maneira, o teste possibilita uma situação semelhante a como acontece no jogo. Este teste é aplicado durante 4 minutos, em um quadrado de 9×9 metros, com dois grupos de 3×3 jogadores num mesmo espaço.

O TGMD-2 é composto de 12 habilidades motoras fundamentais, subdivididas em dois sub-testes, compostos por seis habilidades motoras de locomoção (correr, galopar, passada, saltar com um pé, salto horizontal e corrida lateral) e seis habilidades motoras de controle de objeto (rebatida, quicar, receber, chutar, arremessar e rolar). Os itens apresentados no teste são divididos por critérios de execução, possibilitando a criança demonstrar competência na execução da habilidade avaliada. O teste é aplicado nos alunos em duplas, sendo sempre filmado com câmera frontal e lateral, executando cada habilidade motora fundamental com três tentativas. Conforme o protocolo do teste, o avaliador demonstra e faz uma descrição verbal de cada habilidade, certificando-se de que os avaliados compreendam o que devem executar. Os testes de cada aluno são analisados através dos vídeos gravados em momento posterior. Os escores apresentados pelo teste são: escores brutos, escores padrões, percentil para cada sub-teste e a soma dos escores padrões. São utilizadas também tabelas que

apresentam as faixas etárias em anos e meses dos alunos e, posteriormente, sua conclusão em idades equivalentes ao desenvolvimento motor.

A EAPC dividi-se em seis subescalas, sendo cinco de domínios específicos (competência cognitiva, aceitação social, competência atlética, aparência física e conduta comportamental) e uma subescala que compreende o conceito global, refletindo as diferenças dos indivíduos nos vários domínios da vida. Optou-se nesse estudo, por utilizar somente as competências motora, cognitiva e comportamental, pois ao realizar a aplicação do piloto observou-se que as crianças tiveram dificuldades para compreender as outras competências, apresentando incoerência nas respostas.

3.8 Sessões de treino

No que se refere à quantidade de sessões de aulas, baseando-se em constatações dos demais estudos, o grupo experimental realizou 17 sessões de aulas. O estudo de Gimenez (2005) apresentou uma revisão das diferentes investigações sobre métodos de ensino tradicionais e contemporâneos que realizaram intervenção, e a duração dos experimentos compreendeu entre seis e 38 sessões de aulas. Nas pesquisas do Centro de Estudos em Cognição e Ação, desde 2005, realizam-se trabalhos com intervenção entre 15 e 18 sessões (MORALES; GRECO, 2007; SILVA; GRECO, 2009; LIMA; MATIAS; GRECO, 2012; MOREIRA; MATIAS; GRECO, 2013). No estudo de Píffero e Valentini (2010) realizaram-se 40 sessões interventivas e no estudo de Brauner e Valentini (2009) e Brauner (2010) ocorreram aproximadamente 56 sessões. Com base nos estudos interventivos acima estabeleceu-se 24 sessões de aulas, com duração de 90 minutos em média, para verificar se a duração do tratamento produz resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem, porém devido a dificuldades na escola para utilização da quadra, já que, ao final da aplicação das sessões de aula os professores ensaiavam a quadrilha para a festa junina, não foi possível realizar as 24 sessões previstas inicialmente.

3.9 Protocolos instrucionais

As sessões de treino para a intervenção pedagógica, variável independente, propôs a aplicação do método IEU+EB, integrando conteúdos da Iniciação Esportiva Universal (GRECO; BENDA, 1998) e da Escola da Bola (KRÖGER e ROTH, 2005). O quadro 2 foi elaborado com o intuito de apresentar a progressão nas sessões de aula. Definiu-se 24 sessões para intervenção, porém como apresentado no item anterior, realizou-se 17 sessões (ANEXO 1).

Quadro 2: Quadro de progressão nas sessões de treino

Sessões de aula	Membros	Conteúdos das sessões	Implementos	Parâmetros aplicados
Sessão 1 a 6	Mão	Capacidades coordenativas JDICT Habilidades técnicas	Sessão 1: balão	Pressões: tempo (6x), precisão (6x), sequência (5x), organização (1x); Jogos: 1x0,1x1+1, 1x1, 3x3; Habilidade técnica: se oferecer (1x), controle dos ângulos (2x), regulação da força (2x), observar deslocamentos, antecipação defensiva; Capacidades táticas: acertar o alvo (2x), transportar a bola (2x), orientar-se e oferecer-se (1x);
	Mão		Sessão 2: bola	
	Mão		Sessão 3: arco	
	Mão e bastão	Capacidades táticas	Sessão 4: bastão ou corda	
	Mão	Capacidades coordenativas	Sessão 5: bola ou arco ou bastão	
	Raquete		Sessão 6: raquete	
Sessão 7 a 12	Pé	Capacidades coordenativas JDICT Habilidades técnicas	Sessão 7: bola	Pressões: tempo (46x), precisão (6x), sequência (4x), variabilidade (2x); Jogos: 1x1, 2x1, 2x2+1, 2x2, 3x3+1; Habilidade técnica: controle dos ângulos (3x), regulação da força (4x), delimitar linhas de corrida (1x), antecipar a direção do passe (1x); Capacidades táticas: acertar o alvo (2x), transportar a bola (2x), oferecer-se e orientar-se (1x), tirar vantagem tática (1x), reconhecer espaços (1x), superar os adversários (1x);
	Pé		Sessão 8: bola	
	Pé		Sessão 9: bola	
	Pé	Capacidades táticas	Sessão 10: bola	
	Pé	Capacidades coordenativas	Sessão 11: bola	
	Pé		Sessão 12: bola	
Sessão 13 a 18	Mão	Capacidades coordenativas	Sessão 13: bolas	Pressões: Tempo (6x), precisão (2x), variabilidade (1x), sequência (6x), organização (6x); Jogos: 1x1+1, 1x1, 2x1, 2x2, 3x2, 3 ou mais; Habilidade técnica: controle dos ângulos (2x), regulação da força (1x), determinar momento de passe (1x), determinar linhas de corrida (1x), antecipação defensiva (1x), se oferecer (1x); Capacidade tática: acertar o alvo (1x), reconhecer espaços (2x), tirar vantagem tática (2x), jogo coletivo (1x), orientar-se e oferecer-se (1x), superar o adversário (2x);
	Mão	JDICT	Sessão 14: arcos	
	Pé	Habilidades técnicas	Sessão 15: bolas	
	Pé	Capacidades táticas	Sessão 16: bola e arco	
	Mão e raquete	Capacidades coordenativas	Sessão 17: bola e raquete	
	Mão ou pé		Sessão 18: bola e cone	
Sessão 19 a 24	Mão ou pé	Capacidades coordenativas	Sessão 19: bolas	Pressões: tempo (6x), precisão (3x), organização (4x), sequência (5x), variabilidade (4x); Jogos: 3x3+1, 3x3, 3 ou mais;
	Mão ou pé	JDICT	Sessão 20: arcos	

Mão e pé	Habilidades técnicas	Sessão 21: bola e arco	Habilidade técnica: controle dos ângulos (1x), regulação da força (2x), determinar momento do passe (4x), determinar linhas de corrida (1x), se oferecer (1x), observar deslocamentos (1x); Capacidades táticas: acertar o alvo (4x), transportar a bola (4x), oferecer-se e orientar-se (5x), tirar vantagem tática (4x), reconhecer espaços (2x), superar adversários (1x);
Mão, pé e bastão	Capacidades táticas	Sessão 22: bola e bastão	
Mão, pé e raquete	Capacidades coordenativas	Sessão 23: bola e raquete	
Mão e pé		Sessão 24: bola e cone	

Nota: Construção do autor

Esta proposta de progressão das aulas leva em consideração os membros do corpo, os implementos e os parâmetros, no sentido de contemplar de maneira gradativa todos os conteúdos inerentes ao IEU+EB, aplicando-se assim, os conteúdos respeitando as exigências propostas, do mais fácil para o mais difícil, do simples para o complexo e do conhecido para o desconhecido, proporcionando então melhor aprendizado para o aluno (MESQUITA, 1997).

Rink (2010) afirma que o ajustamento das tarefas ao nível de desempenho dos alunos deve ser considerado, portanto, para construção do quadro 2 julgou-se necessário seguir as fases de desenvolvimento estabelecidas por Gallahue (1989), que classifica as crianças da faixa etária do estudo (8 a 10 anos) saindo do estágio maduro na fase das habilidades fundamentais para o estágio transitório na fase das habilidades especializadas. Logo, necessita-se proporcionar aos alunos atividades para o desenvolvimento das habilidades locomotoras, manipulativas e estabilizadoras, afim de progressivamente refiná-las, combiná-las e aplicá-las em situações de exigências crescentes. Nesse período o indivíduo combinará as habilidades motoras fundamentais, cabendo ao professor durante a intervenção, estimulá-las por meio das atividades propostas.

Entende-se por progressão, a organização de um conjunto de tarefas ou exercícios que, gradualmente se aproximam da tarefa final (VICKERS, 1990). Ao estruturar os conteúdos, membros do corpo, implementos e parâmetros dentro das sessões, considerou-se a organização numa perspectiva de articulação vertical, na qual adicionam-se elementos na tarefa com níveis de dificuldade distintas, para garantir que se atinja o resultado final (Inter-Tarefas). Considerou-se também a organização por meio de uma articulação horizontal, com tarefas em que as habilidades são as mesmas e com níveis de dificuldades semelhantes (Intra-Tarefas) (RINK, 2010). Da articulação vertical e horizontal, a progressão alcança

possibilidades diferentes para resolução de ações motoras, portanto o quadro 2 utiliza-se do modelo hélice de Vickers (1990) para estabelecer as progressões nas sessões de aula.

3.10 Tratamento dos dados

Primeiramente, os pesquisadores procederam a verificação da normalidade dos dados por meio do teste *Shapiro-Wilk*. Os dados foram tratados por meio de estatística descritiva (frequência absoluta e relativa, mediana e intervalo interquartil) e também por estatística inferencial (teste de Wilcoxon e Mann-Witney) (DANCEY e REIDY, 2006). Também se utilizou a equação de probabilidade condicional que considera que a probabilidade está condicionada a um outro fator (DANCEY e REIDY, 2006).

Para obter a fidedignidade intra-observador e inter-observador dos dados utilizou-se o teste Kappa e para confiabilidade o teste *Alpha de Cronbach* (THOMAS, NELSON e SILVERMAN, 2002). A análise dos dados foi realizada pelo software SPSS 20.0.

4. RESULTADOS

A amostra foi composta por 40 sujeitos, 20 sujeitos do grupo controle e 20 sujeitos do grupo experimental, de ambos os sexos, alunos de uma escola da rede municipal de ensino em Cuiabá- MT, com faixa etária de 7 a 9 anos de idade ($7,85 \pm 0,48$). As crianças que ainda tinham 7 anos foram mantidas no estudo porque iriam completar 8 anos antes do término das coletas.

Tendo em vista os critérios de inclusão e exclusão, realizou-se o levantamento de dados demográficos, e assim, foi possível gerar a caracterização da amostra apresentada na tabela 1 referente à faixa etária dos sujeitos, sexo e a quantidade de alunos que praticaram esportes no contra turno.

Tabela 1: Caracterização da amostra dos sujeitos do grupo controle e experimental

	Controle			Experimental		
	Classificação	f	%	Classificação	f	%
Idade	7 anos	5	26,32	7 anos	3	15
	8 anos	13	68,42	8 anos	16	80
	9 anos	1	5,26	9 anos	1	5
Sexo	Feminino	15	78,95	Feminino	7	35
	Masculino	4	21,05	Masculino	13	65
Escolinha no contra turno	Praticantes	0	0	Praticantes	1	5
	Não praticantes	19	100	Não praticantes	19	95

Observa-se que tanto no grupo controle como no experimental a maior parte da amostra foi de crianças com 8 anos de idade. No grupo controle, houve mais crianças do sexo feminino enquanto que o grupo experimental apresentou mais crianças do sexo masculino. O teste do sinal apontou proporção entre os sexos para ambos os grupos, portanto foi possível realizar as comparações considerando o efeito sexo.

Em relação a participação em escolinhas de esportes no contra turno das aulas, somente 5% de toda a amostra, ou seja, uma criança do grupo experimental, declarou fazer escolinha de natação. Este sujeito foi mantido no estudo, pois, admitiu ter iniciado as aulas a pouco tempo, assim como também afirmou não ter praticado essa modalidade anteriormente. O fato da maior parte dos sujeitos do estudo não praticarem atividades esportivas extracurriculares é de grande importância, pois, o contrário poderia influenciar nos resultados.

Apresentam-se a seguir os resultados de acordo com os objetivos específicos estabelecidos para este estudo.

4.1 Categorização das sessões de aula

O primeiro objetivo foi determinar a consistência de aplicação dos métodos de ensino em relação à complexidade estrutural das atividades e das tarefas nas sessões de aulas e, para a categorização das sessões de aula utilizou-se uma câmera, posicionada na diagonal da quadra poliesportiva da escola. Assim foi possível visualizar todos os espaços de prática.

Ministrou-se ao total 17 sessões de aula, o que totaliza 1524,58 minutos. Para cada aula o tempo estimado foi em média de 89,68 minutos ($\pm 11,45$ minutos). Cada sessão de aula foi categorizada através da ferramenta de categorização apresentada no subitem 3.5.

A categorização das aulas segmentou-se em: complexidade estrutural da atividade e complexidade estrutural da tarefa. A complexidade estrutural da atividade compõe-se dos itens: segmentos de aulas, número de participantes e delimitação espacial. A complexidade estrutural da tarefa pelos itens: tarefa, tipos de segmento e níveis de segmento. Os itens da complexidade estrutural da atividade, bem como da complexidade estrutural da tarefa, são novamente subdivididos em novos itens, por isso serão apresentados separadamente e sequencialmente a seguir.

Itens da complexidade estrutural da atividade

Segmentos da aula

O item segmento das aulas é composto pela: “conversa com o professor”, “treinamento técnico”, “treinamento coordenativo” e “treinamento tático”. O gráfico 1 expõe o tempo em percentual de cada subitem no total das sessões.

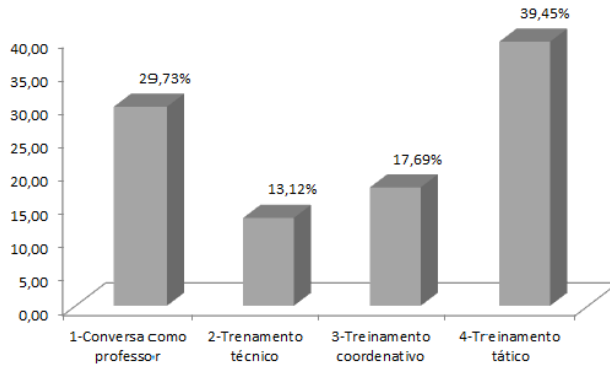


Gráfico 1: Segmentos da aula de toda a intervenção pedagógica.

Este item caracteriza o tempo que o professor destina ao treinamento das capacidades técnicas, coordenativas, além do tempo estabelecido para a explicação, hidratação e câmbio das atividades, intitulado de conversa com o professor. Dos percentuais apresentados o subitem “Treinamento tático” sobressaiu-se com 39,45% do tempo das aulas. Já o “Treinamento coordenativo” ocupou 17,69% e o “Treinamento técnico” 13,12% do tempo das aulas, contemplando à proposta do método de ensino utilizado. O percentual do subitem “Conversa com treinador” foi de 29,73%, que se justifica pela quantidade de ações inclusas nesse subitem, como: a explicação e orientação das atividades ocorridas nas aulas, o tempo de intervalo para hidratação e o tempo para organização das crianças no centro da quadra. Para saber se o emprego do método de ensino aplicado ao grupo experimental ocorreu coerentemente, utilizou-se o cálculo do qui-quadrado (X^2), obtendo-se as frequências observadas e esperadas. Portanto, verificou-se que no item segmento de aulas o subitem "treinamento tático" ($X^2= 20,635$; $p=0,000$) apresentou diferenças significativas sendo mais aplicado em detrimento dos demais segmentos de aula.

Número de participantes

Os subitens que compuseram o item número de participantes estão relacionados à disposição dos alunos durante as atividades, realizadas individualmente, em cooperação, em situações de igualdade, superioridade e inferioridade numérica. São elas: individual, 1 a 1, 2 a 2, 1x0, 1x1+1, 1x1, 2x2 +1, 2x2, 2x1, 3x3+1, 3x3, 3x1 e 3 ou mais. O gráfico a seguir expõe em percentual o quanto os alunos vivenciaram nas aulas cada um desses agrupamentos.

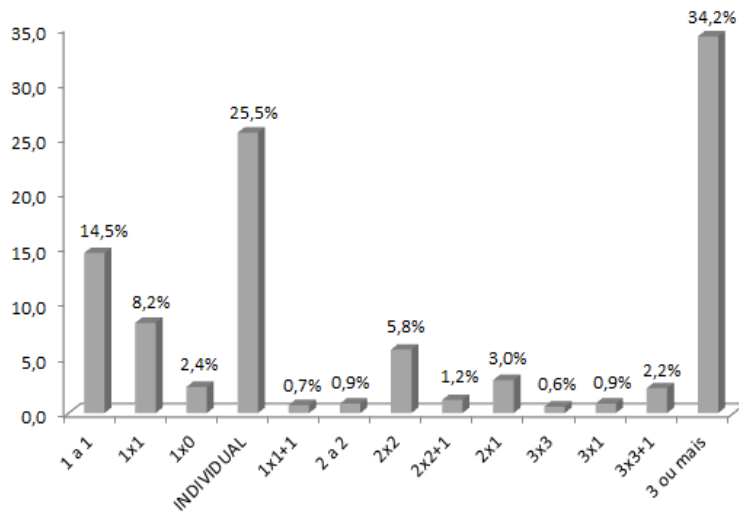


Gráfico 2: Número de participantes a forma de agrupamento na aplicação das atividades.

Com um percentual elevado o subitem “3 ou mais” representou 34,2% das atividades ocorridas nas aulas, o que demonstra a grande frequência dos jogos nas sessões. O subitem “Individual” apontou um percentual de 25,5% das tarefas e as atividades de “1 a 1” 14,5%, essa forma de agrupamento dos alunos nas atividades é característico principalmente dos subitens “Treinamento coordenativo” e “Treinamento técnico”.

Os subitens que representam as estruturas funcionais apareceram com um percentual abaixo dos demais, devido à diversificação das mesmas ao longo do programa de ensino. Encontrou-se diferenças significativas entre as frequências observadas e esperadas para a configuração “3 ou mais” ($X^2= 143,341$; $p=0,000$), indicando que houve predominância no ensino por meio dos jogos.

Delimitação espacial

A delimitação espacial mostra o espaço em que ocorriam as conversas com o professor, assim como as atividades durante as sessões de aulas e é composta pelos itens: círculo central, quadra toda de vôlei, 1/2 quadra de vôlei, quadra toda de futsal, 1/2 quadra de futsal, 1/4 da quadra de vôlei, 1/4 da quadra de futsal. O Gráfico 3 indica os espaços utilizados nas sessões de aula, apresentados em percentuais.

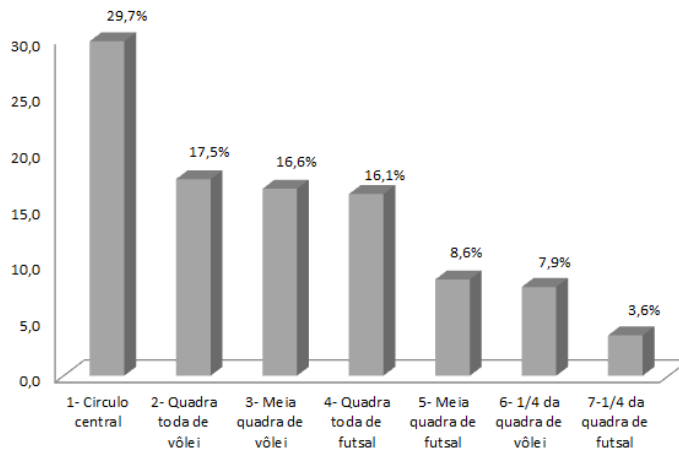


Gráfico 3: Delimitação espacial de aplicação das atividades propostas.

Os espaços da quadra utilizados para a aplicação das atividades também foram reduzidos em pequenos campos, que se deve às atividades desenvolvidas em pequenos grupos. Os subitens “Quadra toda de vôlei”, “Meia quadra de vôlei” e “Quadra toda de futsal” foram utilizados com mais frequência nas aulas, e condizem com o item “Número de participantes”, pois as tarefas com maior quantidade de alunos envolvidos por grupo requereu um espaço maior. O espaço “Círculo central” representou o tempo das aulas com 29,7%, este foi o espaço utilizado para “Conversa com professor” e como citado anteriormente, tempo também destinado a hidratação, exposição das atividades, além da organização das crianças no centro da quadra, sendo o subitem com diferenças significativas entre as frequências observadas e esperadas ($X^2= 18,271$; $p=0,003$). Logo, optou-se por excluir este item e realizar novamente o teste de aderência dentre os demais itens “quadra toda de vôlei”, “meia quadra de vôlei”, “quadra toda de futsal”, “meia quadra de futsal”, “1/4 da quadra de vôlei”, “1/4 da quadra de futsal” ($X^2= 16,341$; $p=0,006$). O subitem “1/4 da quadra de futsal” apontou diferença significativa porém, observa-se que as atividades ocorreram de maneira distribuída nos segmentos da quadra e não com maior frequência em somente um segmento.

Itens da complexidade estrutural da tarefa

Tarefa

Os itens que compõe a tarefa se referem ao tipo de atividade que se desenvolveu durante as sessões de aula, são eles: aquisição, fixação/diversificação, aplicação ao jogo e competição. A seguir o Gráfico 4 apresenta o percentual referente ao item “Tarefa” que demonstra a progressão das aulas, se os conteúdos são inéditos, se são aplicados na forma de exercícios ou jogos.

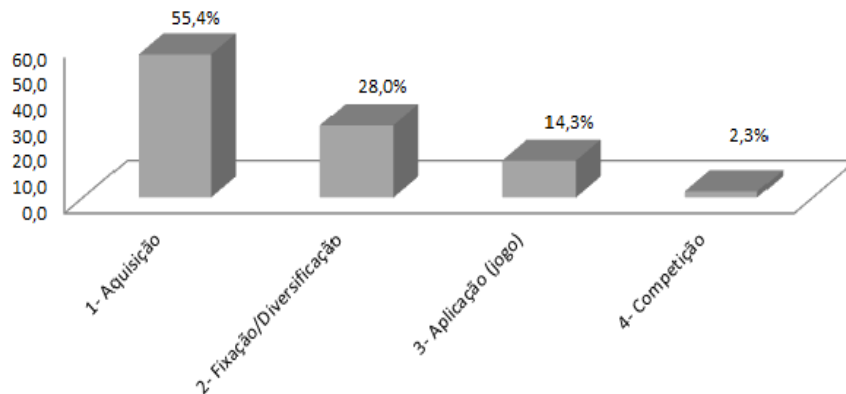


Gráfico 4: Características das tarefas aplicadas em toda a intervenção pedagógica

Em geral foi possível observar que a maioria das tarefas se enquadrou no subitem “Aquisição”, representando 55,4% das sessões de aula. Esse percentual se deve a redução na quantidade de aulas ministradas no decorrer da pesquisa em meio à programação das sessões. O calendário da escola que previa eventos com pais e alunos (dia das mães, festa junina, etc), afetou o planejamento das sessões de aula, reduzindo a quantidade de tarefas de “Fixação/Diversificação”, “Aplicação (jogo)” e “Competição”.

O teste de aderência apontou diferenças significativas para o subitem “aquisição” ($X^2=56,412$; $p=0,000$). Vale ressaltar que um jogo poderia ser classificado como tarefa de aquisição, uma vez que os alunos vivenciaram, na maioria das sessões de treino jogos de complexidade mais baixa e novos, pois não recebiam este tipo de transmissão de conhecimentos na escola antes da intervenção. Este fato foi relatado pelos alunos e observado pela pesquisadora, pois via-se nas práticas que os alunos não estavam acostumados à organização de aula apresentada na intervenção.

Tipos de segmento

Os tipos de segmento tratam dos parâmetros que envolvem os conteúdos a serem aplicados em aula, conforme as propostas metodológicas da Iniciação Esportiva Universal e a Escola da Bola, sendo eles: jogos para o desenvolvimento da inteligência e criatividade tática (JDICT), capacidades coordenativas, habilidades técnicas, capacidades táticas e estruturas funcionais. A seguir serão apresentados no Gráfico 5 os percentuais deste item.

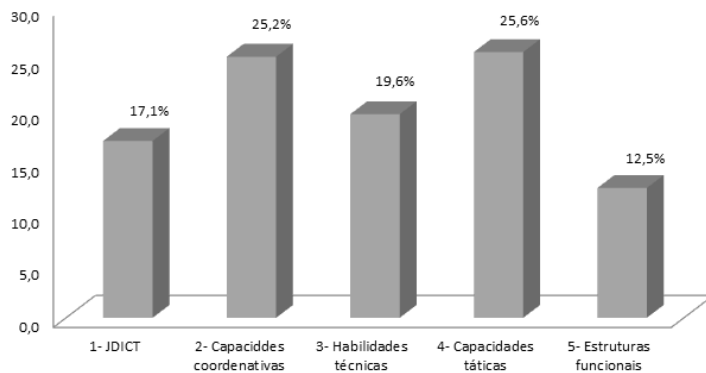


Gráfico 5: Tipos de segmento encontrados na intervenção pedagógica

Os subitens “JDICT”, “Capacidades táticas” e “Estruturas funcionais” são inerentes ao “Treinamento tático” e representaram somados 55,2% do tempo total do programa de aulas. Logo as “Capacidades coordenativas” representaram 25,2% das aulas e “Habilidades técnicas” 19,6%. Todos os valores apresentados são pertinentes à proposta dos métodos ensino utilizados para a intervenção desta pesquisa e tornou-se possível compreender que a capacidade de jogo estimulada pelo treinamento tático foi bem mais estimulada do que as capacidades voltadas ao treinamento técnico de forma isolada.

Níveis de segmento

Os subitens que compõem os “Níveis de segmentos” são os conteúdos específicos de cada segmento do gráfico apresentado anteriormente. Os subitens do 1 ao 7, são específicos de “Capacidades coordenativas”; o subitem 8 ao 14 são de “Habilidades técnicas”; do 15 ao 21 específicos de “Capacidades táticas”; e os subitens 22 a 34 presentes em “Estruturas funcionais”, “JDICT”, e demais jogos de cunho tático, estes apresentam-se no gráfico 6 a seguir.

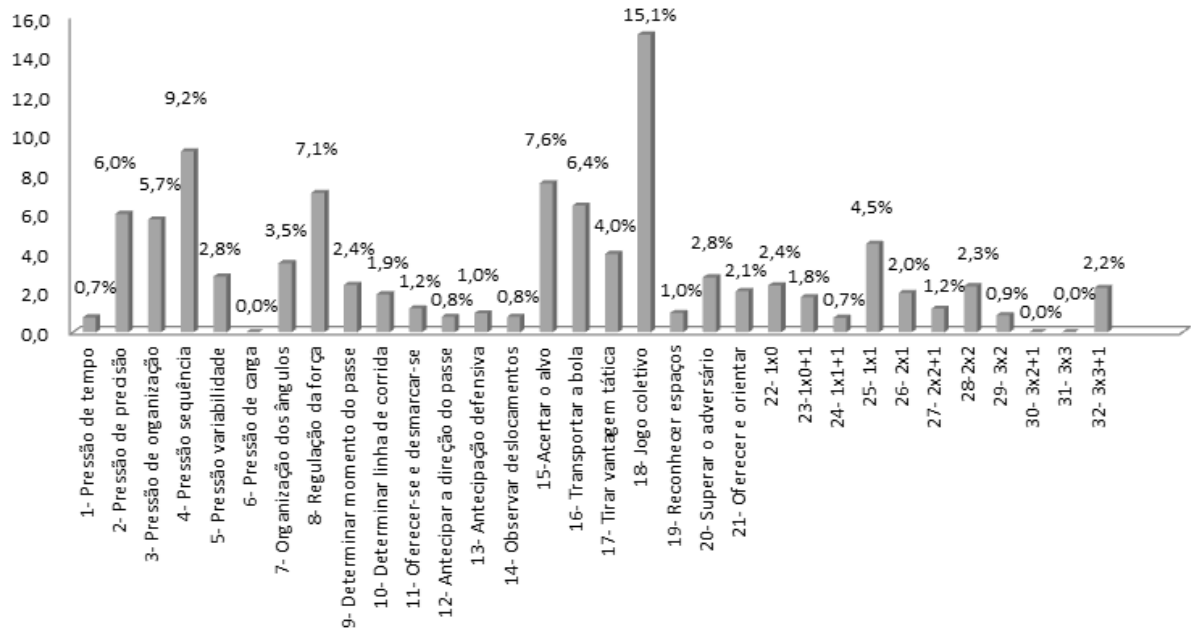


Gráfico 6: Níveis de segmento como conteúdos referentes ao subitem tipos de segmento.

Foi possível observar que os subitens que condizem com “Capacidades táticas” e “Capacidades coordenativas” apareceram no gráfico com percentuais mais elevados, conforme a proposta dos métodos de ensino que embasaram a intervenção pedagógica. Além disso, as estruturas funcionais compõem a proposta do método IEU, e são situações de jogos reduzidos em superioridade, igualdade ou inferioridade numérica, e conforme apresentado no gráfico acima ocorreram com frequência nas aulas ministradas. O subitem “jogo coletivo” apresentou diferença estatisticamente significativa ($X^2= 54, 412$; $p=0,003$) frente aos demais níveis de segmento.

4.2 Análise do desempenho da coordenação motora, do desenvolvimento motor, da capacidade de jogo e da percepção de competência

Apresenta-se a seguir os dados referentes ao grupo controle e experimental dando-se sequência ao segundo e terceiro objetivo específico do estudo que analisou o desempenho do desenvolvimento motor, da coordenação motora, da capacidade de jogo e da percepção de competência, considerando o efeito tempo e sexo e verificou o impacto da coordenação motora, desenvolvimento motor e capacidade de jogo em ambos os grupos. Os resultados das análises intragrupos e intergrupos de cada variável serão apresentados sequencialmente em sub-tópicos. As comparações intragrupos serão apresentadas considerando o efeito tempo e tempo e sexo e a comparação dos deltas intergrupos leva em consideração o valor inicial.

Assim, pode-se saber quem apresentou maior ou menor efeito do treino, independentemente de como iniciaram.

4.2.1 Coordenação motora

Na comparação intragrupos (controle e experimental), considerando o efeito tempo observou-se melhora estatisticamente significativas para ambos os grupos, como aponta a tabela 2 a seguir, porém, o grupo controle obteve piora na tarefa trave no pós-teste.

Tabela 2: Comparação da coordenação motora entre os grupos considerando efeito tempo

Tarefa	Grupo	Pré-teste		Pós-teste		p	TE	
		Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)			
Trave	Controle	86,0	(73,5 – 90,5)	85,0	(77,5 – 107,5)	0,022*	0,514	Grande
	Experimental	84,5	(79,0 – 95,5)	103,5	(96,5 – 109,5)	0,000*	0,804	Grande
Salto monopedal	Controle	64,0	(57,5 – 76,5)	79,5	(68,5 – 87,0)	0,000*	0,836	Grande
	Experimental	83,5	(75,5 – 92,0)	94,5	(81,0 – 98,5)	0,004*	0,643	Grande
Salto lateral	Controle	66,0	(63,0 – 74,5)	89,0	(77,5 – 96,0)	0,001*	0,731	Grande
	Experimental	90,5	(77,0 – 105,5)	99,5	(89,0 – 109,0)	0,010*	0,579	Grande
Transposição	Controle	60,0	(51,0 – 75,0)	81,0	(66,0 – 91,0)	0,002*	0,702	Grande
	Experimental	76,0	(68,5 – 86,0)	91,0	(75,0 – 96,0)	0,039*	0,463	Médio
Quociente motor	Controle	88,0	(81,5 – 94,5)	101,0	(93,5 – 112,0)	0,001*	0,727	Grande
	Experimental	102,5	(100,0 – 111,5)	116,0	(105,5 – 122,5)	0,000*	0,814	Grande

Wilcoxon

* $P \leq 0,05$

Ao aplicar o teste de coordenação motora (KTK) antes das intervenções, identificou-se após a análise dos dados, que o grupo experimental já possuía boa coordenação motora com medianas superiores às do grupo controle, com exceção da tarefa trave. Após a aplicação das sessões de aula, que tinha como conteúdo atividades voltadas à coordenação, houve melhora significativa para o grupo experimental, porém, houve melhora também para o grupo controle.

Ao analisar a tabela acima, percebe-se que os tamanhos de efeitos foram grandes em quase todas as tarefas de coordenação, tanto para o grupo experimental quanto para o grupo controle, com exceção para a tarefa de transposição no grupo experimental que apresentou tamanho de efeito médio.

É possível que, o KTK possa ter baixo grau de sensibilidade, tendo em vista que suas tarefas avaliam equilíbrio, ritmo e força dos membros inferiores e os conteúdos voltados ao desenvolvimento da coordenação nas sessões de aulas estavam aliados as pressões de tempo,

precisão, organização, sequência e variabilidade. A tabela 3 apresenta os resultados de tamanho de efeito nas comparações intergrupos.

Tabela 3: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intergrupos, considerando o efeito tempo para coordenação.

	Δ Controle			Δ Experimental			<i>P</i>	TE	
	MD	P25	P75	MD	P25	P75			
Trave	11,9%	-1,7%	26,5%	17,3%	4,2%	29,6%	0,208	-	-
Salto monopedal	19,7%	7,9%	26,7%	5,5%	0,0%	15,7%	0,022*	0,511	Grande
Salto lateral	30,0%	11,2%	40,6%	6,9%	0,0%	11,8%	0,012*	0,560	Grande
Transposição	27,7%	4,2%	40,0%	9,4%	-1,5%	28,5%	0,093	-	-
Quociente motor	14,8%	10,3%	16,9%	8,6%	4,9%	12,9%	0,016*	0,538	Grande

P: Mann-Whitney; TE: Tamanho de efeito ($r = z\text{-score}/\sqrt{n}$ – Classificação Cohen) * $P \leq 0,05$

Os resultados sugerem que as diferenças foram superiores e significativas para o grupo experimental, com exceção das tarefas trave e transposição. As comparações considerando os efeitos tempo e sexo, também apontaram diferenças estatisticamente significativas (tabela 4 e 5) para os sexos feminino e masculino em ambos os grupos.

Tabela 4: Comparação da coordenação motora entre os grupos considerando os efeitos tempo e sexo para o grupo controle

Tarefa	Sexo	Pré-teste		Pós-teste		<i>p</i>
		Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)	
Trave de equilíbrio	Feminino	85,0	(57,7 – 88,5)	84,0	(75,0 – 95,5)	0,096
Salto monopedal		61,0	(53,7 – 77,2)	79,0	(64,0 – 86,7)	0,001*
Salto lateral		66,0	(59,2 – 76,5)	88,5	(74,5 – 95,0)	0,013*
Transposição		63,0	(54,2 – 79,0)	81,0	(63,5 – 91,0)	0,023*
Quociente motor		89,0	(80,0 – 96,0)	94,5	(99,5 – 110,0)	0,018*
Trave de equilíbrio	Masculino	86,0	(73,5 – 101,0)	106,0	(79,5 – 118,5)	0,040*
Salto monopedal		68,0	(63,0 – 76,5)	85,0	(74,0 – 90,0)	0,080*
Salto lateral		65,0	(64,0 – 73,0)	96,0	(79,5 – 99,5)	0,043*
Transposição		52,0	(49,5 – 53,0)	81,0	(63,5 – 113,5)	0,043*
Quociente motor		86,0	(83,0 – 92,5)	112,0	(97,0 – 120,0)	0,043*

Wilcoxon

* $P \leq 0,05$

No grupo controle o sexo masculino apresentou melhora significativa em todas as tarefas, já o sexo feminino não obteve melhora apenas na tarefa trave. A seguir apresenta-se a tabela 5, com as comparações entre os sexos para o grupo experimental.

Tabela 5: Comparação da coordenação motora entre os grupos considerando os efeitos tempo e sexo para o grupo experimental

Tarefa	Sexo	Pré-teste		Pós-teste		P
		Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)	
Trave de equilíbrio	Feminino	87,0	(75,0 – 95,0)	107,0	(90,0 – 111,0)	0,018*
Salto monopedal		87,0	(75,0 – 96,0)	94,0	(76,0 – 99,0)	0,236
Salto lateral		77,0	(74,0 – 110,0)	96,0	(81,0 – 109,0)	0,075*
Transposição		81,0	(57,0 – 89,0)	91,0	(86,0 – 101,0)	0,018*
Quociente motor		103,0	(96,0 – 111,0)	117,0	(104,0 – 124,0)	0,018*
Trave de equilíbrio	Masculino	84,0	(80,0 – 99,0)	102,0	(95,5 – 109,5)	0,008*
Salto monopedal		82,0	(75,0 – 92,0)	95,0	(81,0 – 99,0)	0,008*
Salto lateral		92,0	(82,5 – 104,5)	101,0	(92,0 – 110,0)	0,059*
Transposição		76,0	(72,5 – 83,5)	91,0	(62,5 – 96,5)	0,373
Quociente motor		102,0	(100,0 – 122,0)	115,0	(105,0 – 122,5)	0,006*

Wilcoxon

* $P \leq 0,05$

No grupo experimental o sexo feminino apresentou melhora nas tarefas (trave, salto lateral e transposição), o sexo masculino nas tarefas (trave, salto monopedal e transposição) e ambos os sexos obtiveram melhoras significativamente no quociente motor geral. A partir desses resultados nota-se que o sexo feminino apresentou dificuldades no salto monopedal enquanto que o sexo masculino na tarefa salto lateral, ambas as tarefas que exigiam ritmo dos alunos, conteúdo esse, que não foi foco das atividades nas sessões de aula. A tabela 6 apresenta, de forma descritiva, a evolução quanto a alocação qualitativa dos sujeitos do estudo de ambos os grupos antes e após a intervenção.

Tabela 6: Quociente motor do teste de KTK para os grupos no pré e pós-teste

Quociente Motor (Coordenação - KTK)	Controle				Experimental			
	Pré-teste		Pós-teste		Pré-teste		Pós-teste	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Coordenação Alta	0	0	0	0	0	0	0	0
Coordenação Boa	0	0	1	5,26	3	15	10	50
Coordenação Normal	12	63,16	16	84,21	16	80	10	50

Perturbações na coordenação	6	31,58	2	10,53	1	5	0	0
Insuficiência na coordenação	1	5,26	0	0	0	0	0	0

De maneira geral, percebe-se que a maioria dos sujeitos apresentou normalidade na coordenação motora no pré-teste representando 65% da amostra para o grupo controle e 80% no grupo experimental.

No pós-teste 80% dos sujeitos do grupo controle permaneceram na coordenação normal, 10% ainda obtiveram a classificação de perturbações na coordenação e 10% subiram para coordenação boa. No grupo experimental todos os sujeitos apresentaram o quociente motor classificado como normal ou bom, representando 50% da amostra com normalidade e 50% com classificação de quociente motor bom.

Ao visualizar os resultados do pré-teste para o pós-teste para o grupo experimental verificou-se que 35% dos sujeitos subiram suas classificações de normal para classificação boa no quociente motor, e 5% da amostra (uma menina) que foi classificada com perturbações na coordenação também subiu sua classificação para a coordenação normal. Portanto, apesar das melhoras terem sido significativas também para o grupo controle, observa-se a partir dessa análise descritiva que a intervenção pedagógica contribuiu para elevar as classificações dos sujeitos do grupo experimental. A seguir apresentam-se os resultados referentes ao desenvolvimento motor.

4.2.2 Desenvolvimento motor

Apresenta-se na tabela 7 as comparações intragrupos de ambos os grupos, considerando o efeito tempo.

Tabela 7: Comparação do desenvolvimento motor entre os grupos considerando efeito tempo

	Pré-teste			Pós-teste			p	TE
	Grupo	Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)			
Escore locomoção	Controle	5,0	(4,0 – 6,0)	4,0	(4,0 – 6,0)	0,291	-	-
	Experimental	7,0	(5,5 – 7,5)	10,5	(9,0 – 13,0)	0,000*	0,797	Grande
Escore controle de objetos	Controle	3,0	(1,0 – 4,5)	3,0	(2,0 – 5,0)	0,551	-	-
	Experimental	5,0	(4,0 – 6,0)	8,5	(7,0 – 10,0)	0,000*	0,813	Grande
Quociente motor	Controle	64,0	(56,5 – 68,5)	65,5	(58,0 – 73,0)	0,887	-	-
	Experimental	74,5	(70,0 – 79,0)	98,5	(85,5 – 103,0)	0,000*	0,812	Grande

Wilcoxon

* $P \leq 0,05$

O grupo experimental apontou diferenças significativas tanto para os escores quanto para o quociente motor após o período interventivo, o que não ocorreu com o grupo controle. As tarefas pertencentes ao teste TGMD, tanto de locomoção: corrida, galope, salto com um pé, passada, salto horizontal e corrida lateral, como de controle de objetos: rebater, quicar, receber, chutar, arremessar e rolar, tem proximidade com as atividades no contexto dos conteúdos dos métodos (IEU+EB), o que contribui para este resultado.

Os resultados de tamanho de efeito apontam efeito grande e significativo nos escores de locomoção e controle de objetos, assim como no quociente motor para o grupo experimental, comprovando que dentro dos grupos os efeitos do treinamento foram maiores para o grupo que recebeu intervenção pelos métodos (IEU+EB).

A Tabela 8 abaixo, que apresenta os resultados de tamanho de efeito nas comparações intergrupos, também mostram tamanhos de efeitos grandes para o grupo experimental, apresentando diferenças estatisticamente significativas para o escore de locomoção e quociente motor.

Tabela 8: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intergrupos, considerando o efeito tempo para o desenvolvimento motor.

	Δ Controle			Δ Experimental			P	TE	
	MD	P25	P75	MD	P25	P75			
Escore locomoção	-20,0%	-33,3%	20,8%	53,6%	24,3%	85,7%	0,001*	0,739	Grande
Escore controle de objetos	0,0%	-50,0%	175,0%	62,5%	24,3%	129,2%	0,080	-	-
Quociente motor	2,3%	-12,3%	16,8%	27,9%	14,9%	46,2%	<0,001*	0,844	Grande

P: Mann-Whitney; TE: Tamanho de efeito ($r = z\text{-score} / \sqrt{n}$ – Classificação Cohen) * $P \leq 0,05$

Nas comparações intragrupos, considerando os efeitos tempo e sexo, também foi possível perceber melhoras estatisticamente significativas para o grupo experimental, como mostra a tabela 9. Entretanto para o grupo controle não houve melhora significativa para nenhuma tarefa ou quociente motor.

Tabela 9: Comparação do desenvolvimento motor entre os grupos considerando os efeitos tempo e sexo para o grupo experimental

Tarefa	Sexo	Pré-teste		Pós-teste		p
		Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)	
Escore locomoção	Feminino	7,0	(5,0 – 8,0)	9,0	(9,0 – 12,0)	0,018*
Escore controle de objetos	Feminino	5,0	(3,0 – 7,0)	8,0	(7,0 – 9,0)	0,018*

Quociente motor		76,0	(67,0 – 82,0)	94,0	(88,0 – 100,0)	0,018*
Escore locomoção	Masculino	7,0	(5,5 – 7,5)	11,0	(7,5 – 13,0)	0,007*
Escore controle de objetos		5,0	(4,0 – 6,0)	9,0	(7,0 – 10,0)	0,005*
Quociente motor		73,0	(71,5 – 99,0)	100,0	(82,0 – 104,5)	0,005*

Wilcoxon *P ≤ 0,05

A intervenção pode ter contribuído para o aumento no nível de desenvolvimento motor dos sujeitos desse grupo. A tabela 10, a seguir, apresenta a classificação do quociente motor para o teste de TGMD.

Tabela 10: Quociente motor do teste de TGMD para os grupos no pré e pós-teste

Quociente Motor (Desenvolvimento motor - TGMD)	Controle				Experimental			
	Pré-teste		Pós-teste		Pré-teste		Pós-teste	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
Muito superior	0	0	0	0	0	0	0	0
Superior	0	0	0	0	0	0	0	0
Acima da média	0	0	0	0	0	0	1	5
Média	0	0	0	0	0	0	13	65
Abaixo da média	0	0	0	0	4	20	4	20
Pobre	4	21,05	5	26,32	13	65	2	10
Muito pobre	15	78,95	14	73,68	3	15	0	0

A maioria dos sujeitos de ambos os grupos se encontravam na classificação pobre no pré-teste. Ainda no pré-teste o grupo controle possuía 75% dos sujeitos na classificação muito pobre e um sujeito, 5%, na classificação abaixo da média. No pós-teste 70% dos sujeitos ainda permaneceram na classificação muito pobre e 30% na classificação pobre.

No grupo experimental 15% dos sujeitos estavam na classificação muito pobre, 65% na classificação pobre e 20% na classificação abaixo da média, no pré-teste. Já no pós-teste, somente 10% permaneceram na classificação pobre, 20% ainda continuaram na classificação abaixo da média, a maior parte dos sujeitos subiram para classificação média e um sujeito, ou seja 5%, avançou para classificação acima da média.

Ao analisar as classificações do desenvolvimento motor do pré-teste para o pós-teste percebe-se que 55% dos sujeitos melhoraram sua classificação de pobre para as classificações abaixo da média, média e acima da média, comprovando que as sessões interventivas

produziam efeitos positivos no nível de desenvolvimento motor dos sujeitos do grupo experimental, na sequência aponta-se os resultados pertinentes ao conhecimento tático, de ambos os grupos.

4.2.3 Capacidade de jogo

Para avaliar a capacidade de jogo apresentam-se os resultados das ações de ataque e de defesa, para o membro mão e para o membro pé do grupo experimental nos momentos pré e pós-teste. Os itens referentes ao membro mão são: 1-Movimenta-se procurando receber a bola, 2- Passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber, 3- Apoia aos colegas na defesa (cobertura) quando são superadas pelo adversário, 4- Apoia ao colega na defesa quando o jogador com bola tem dificuldades de dominá-la, 5-Pressiona ao adversário e acompanha seus deslocamentos, 6- Pressiona ao adversário levando-o para os cantos de jogo. Os itens referentes ao membro pé são: 1-Movimenta-se procurando receber a bola, 2- Passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber, 3- Apoia aos colegas na defesa (cobertura) quando são superadas pelo adversário, 5- Pressiona ao adversário levando-o para os cantos de jogo. A tabela 11 apresenta os resultados descritivos de TCTP:OE com o membro mão no pré e pós-teste.

Tabela 11: Dados descritivos do TCTP:OE por item com membro mão no momento pré-teste e pós-teste

Itens	Mão				
	Pré-teste		Pós-teste		p
	Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)	
1	4,0	(3,0 – 5,0)	7,0	(5,2 – 10,0)	0,006*
2	1,0	(0,0 – 3,0)	3,0	(2,0 – 4,0)	0,014*
3	0,0	(0,0 – 0,0)	0,0	(0,0 – 3,0)	0,000*
4	1,0	(1,0 – 2,0)	1,0	(0,0 – 2,0)	0,020*
5	0,0	(0,0 – 1,0)	1,0	(0,0 – 0,0)	0,000*
6	0,0	(0,0 – 0,0)	0,0	(0,0 – 1,0)	0,005*
Total ações ataque	5,0	(4,0 – 7,0)	10,5	(8,0 – 14,0)	0,001*
Total de ações defesa	2,0	(1,0 – 3,0)	4,5	(1,0 – 16,0)	0,000*

Mann-Witney

*P≤ 0,05

Ao observar a tabela 11 nota-se que a ação 2 de ataque com o membro mão, “passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber”, apresenta diferença estatisticamente significativa. Os resultados do teste Mann-Witney reportaram melhora estatisticamente significativas em todas as ações (ataque, defesa, total de ações ataque e total de ações defesa

nos os itens com o membro mão para o grupo que participou da intervenção, ou seja, o grupo experimental no momento pós-teste. A tabela 12 apresenta os resultados descritivos de TCTP:OE com o membro pé no pré e no pós-teste.

Tabela 12: Dados descritivos do TCTP:OE por item com membro pé no momento pré-teste e pós-teste.

Pé					
Itens	Pré-teste		Pós-teste		p
	Md	(I IQ – III IQ)	Md	(I IQ – III IQ)	
1	1,5	(1,0 – 2,0)	4,0	(2,0 – 6,0)	0,000*
2	0,0	(0,0 – 1,0)	1,0	(0,0 – 2,0)	0,004*
3	0,0	(0,0 – 1,0)	0,0	(0,0 – 0,0)	0,000*
4	1,0	(0,0 – 2,0)	0,0	(0,0 – 1,0)	0,005*
5	0,0	(1,0 – 3,0)	0,0	(0,0 – 1,0)	0,012*
Total ações ataque	2,0	(1,0 – 4,0)	5,0	(3,0 – 8,5)	0,000*
Total de ações defesa	2,0	(1,0 – 3,0)	4,0	(2,0 – 6,0)	0,000*

Mann-Witney

* $P \leq 0,05$

As ações 4 e 5 de defesa com o membro pé, “apoia ao colega na defesa quando o jogador com bola tem dificuldades de dominá-la” e “pressiona ao adversário levando-o para os cantos de jogo”, além do “total de ações defesa” também com o membro pé, apresentaram diferenças estatisticamente significativas para o grupo experimental no momento pré-teste. No pós-teste observa-se melhora estatisticamente significativas em todas as ações (ataque, defesa, total de ações ataque e total de ações defesa nos os itens com o membro pé.

Os resultados apresentados nas tabelas 11 e 12 apontam que o grupo experimental já era superior ao grupo controle nas ações acima descritas no momento pré-teste, tendo em vista que o grupo controle não apresentou diferenças significativas para nenhum dos itens (ataque e defesa) tanto com o membro mão e também com o membro pé em nenhum dos momentos de testagem.

Apresenta-se a seguir as comparações intragrupos para as ações totais de mão e de pé para ambos os grupos.

Tabela 13: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intragrupos, considerando o efeito tempo para a capacidade de jogo.

		Pré-teste		Pós-teste		P	TE	
		MD	(I IQ – III IQ)	MD	(I IQ – III IQ)			
Ações mão	Controle	6,5	(6,0 - 8,5)	10,0	(7,0 - 12,0)	0,023*	0,507	Médio

	Experimental	10,0	(7,0 - 12,0)	28,5	(21,0 - 32,5)	0,001*	0,833	Grande
Ações pé	Controle	4,0	(3,0 - 5,0)	3,5	(2,0 - 5,0)	0,634	-	-
	Experimental	10,5	(6,5 - 12,0)	5,0	(3,0 - 6,0)	0,001*	0,775	Grande

P: Wilcoxon; TE: Tamanho de efeito ($r = z\text{-score}/\sqrt{n}$ – Classificação Cohen) * $P \leq 0,05$

Observa-se diferenças estatisticamente significativas nas ações totais de mão para o grupo controle e experimental do pré para pós teste. Já para as ações de pé, somente o grupo experimental apresentou diferenças significativas. Os resultados de tamanho de efeito para a capacidade de jogo assim como nas variáveis acima, também sugerem efeitos grandes e significativos para o grupo experimental tanto na comparação intragrupos como na intergrupos como mostram a tabelas 14 abaixo.

Tabela 14: Tamanho do efeito dos grupos experimental e controle nas comparações intergrupos, considerando o efeito tempo para a capacidade de jogo.

	Δ Controle			Δ Experimental			<i>P</i>	TE	
	MD	P25	P75	MD	P25	P75			
Ações mão	0,0%	-50,0%	50,0%	-200,0%	-200,0%	-100,0%	0,001*	0,866	Grande
Ações pé	69,0%	-5,0%	92,9%	212,1%	107,1%	335,7%	0,012*	0,561	Grande

P: Mann-Whitney; TE: Tamanho de efeito ($r = z\text{-score}/\sqrt{n}$ – Classificação Cohen) * $P \leq 0,05$

As aulas com conteúdo dos métodos (IEU+EB) provocaram efeitos grandes na capacidade de jogo para o grupo que recebeu intervenção pedagógica. Pode-se observar isso também na tabela 14 das comparações intergrupos, percebe-se efeitos grandes e significativos nas ações totais de mão e pé para o grupo experimental.

Pode-se afirmar a partir dos resultados que as sessões interventivas forma capazes de melhorar o conhecimento tático processual dos sujeitos, portanto, os métodos (IEU+EB) produziram bons resultados na capacidade de jogo, desde que aplicados de forma coerente, como mostraram os resultados da categorização das sessões de aula, no item 4.1. As tabelas 15 e 16 revelam os resultados de frequência e porcentagem das ações totais de ataque e de defesa para os grupos controle e experimental, gerando as classificações para o teste TCTP:OE.

Tabela 15: Classificação das ações totais de ataque e defesa para o grupo controle.

Grupo controle									
Ações de ataque		Mão				Pé			
Percentil	Classificação	pré-teste		pós-teste		pré-teste		pós-teste	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%

100%	muito bom	1	5	3	15	2	10	4	20
75%	bom	0	0	5	25	3	15	7	35
50%	regular	11	55	9	45	7	35	6	30
25%	fraco	8	40	3	15	8	40	3	15
Ações de defesa		Mão				Pé			
Percentil	Classificação	pré-teste		pós-teste		pré-teste		pós-teste	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
100%	muito bom	4	20	4	20	3	15	0	0
75%	bom	3	15	0	0	4	20	1	5
50%	regular	5	25	5	25	5	25	2	10
25%	fraco	8	40%	11	55	8	40	17	85

Analisando a tabela anterior, observa-se que para as ações de ataque e de defesa (com a mão e com o pé), grande parte dos sujeitos do grupo controle encontrava-se na classificação regular ou fraco, no momento pré-teste. No pós-teste, para as ações de ataque utilizando o membro mão, a maior parte dos sujeitos continuou na classificação regular ou fraco. Porém, para as ações de ataque com o membro pé, os alunos dos grupos controle obtiveram uma pequena melhora, 55% da amostra encontrava-se na classificação bom ou muito bom, enquanto que 45% da amostra permaneceu na classificação fraco ou regular.

Para as ações de defesa, notou-se que no pré-teste tanto com o membro mão quanto com o membro pé, 65% dos sujeitos encontravam-se na classificação fraco ou regular. No pós-teste também observou-se grande parte dos sujeitos na classificação fraco ou regular, para as ações de defesa com a mão e nas ações de defesa com os pés (80% e 95%, respectivamente). A análise de classificação do grupo reforça os resultados das tabelas 11, 12, 13 e 14 e que apontam diferenças estatisticamente significativas somente para o grupo experimental.

Tabela 16: Classificação das ações totais de ataque e defesa para o grupo experimental.

Grupo experimental									
Ações de ataque		Mão				Pé			
Percentil	Classificação	pré-teste		pós-teste		pré-teste		pós-teste	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
100%	muito bom	2	10	12	60	6	30	18	90
75%	bom	1	5	6	30	0	0	0	0
50%	regular	5	25	2	10	8	40	2	10
25%	fraco	12	60	0	0	6	30	0	0
Ações de defesa		Mão				Pé			
Percentil	Classificação	pré-teste		pós-teste		pré-teste		pós-teste	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
100%	muito bom	2	10	16	80	1	5	0	0
75%	bom	2	10	2	10	6	30	4	20
50%	regular	1	5	1	5	8	40	8	40

25%	fraco	15	75	1	5	5	25	8	40
-----	-------	----	----	---	---	---	----	---	----

No grupo experimental, observando as ações de ataque com a mão, percebe-se que no pré-teste 60% dos sujeitos classificava-se como fraco e no pós-teste os sujeitos subiram para as classificações bom e muito bom (30% e 60%, respectivamente). Com o pé o grupo experimental também apresentou melhora do pré para o pós-teste nas ações de ataque; 40% da amostra encontrava-se na classificação regular e avançaram para a classificação muito bom (90%).

Para as ações de defesa com a mão, no pré-teste, 80% dos sujeitos estavam na classificação fraco ou regular e no pós-teste 90% encontrava-se na classificação bom ou muito bom. Já nas ações de defesa com o pé notou-se que no pré-teste 65% dos sujeitos estavam na classificação fraco ou regular e no pós-teste 80% continuaram nessa mesma classificação. Observa-se então que o grupo experimental não apresentou melhora nas ações de defesa com o membro pé, porém, em comparação ao grupo controle, como já exposto nas tabelas 11, 12 e 13 acima, encontrou-se diferenças estatisticamente significativas para o grupo experimental.

De maneira geral a intervenção foi capaz de provocar melhora significativa na capacidade de jogo dos sujeitos do grupo experimental. Os métodos de ensino utilizados neste estudo (IEU+EB) aumentaram o nível de conhecimento tático dos participantes, tanto para as ações de ataque, quanto para as ações de defesa. Na sequência mostra-se os resultados referentes à variável percepção de competência para os grupos controle e experimental.

4.2.4 Percepção de competência

A variável psicológica de percepção de competência avalia seis competências, mas como já foi explicado no item 3.7 deste trabalho, elegeu-se três competências, sendo elas: competência motora, competência cognitiva e conduta comportamental. Procedeu-se as comparações intragrupos dessa variável considerando o efeito tempo para ambos os grupos.

Não houve diferenças estatisticamente significativas do pré-teste para o pós-teste em nenhuma das três competências avaliadas neste estudo. Por ser uma variável psicológica, as sessões de aula não foram capazes de provocar mudanças nas percepções que os sujeitos tinham deles mesmos. Durante a aplicação desse teste, pode-se notar que os sujeitos de ambos os grupos, no momento pré-teste, já se percebiam bons na prática de atividades esportivas, nas tarefas relacionadas a escola, assim como também percebiam ter bom comportamento nos ambientes onde frequentavam, portanto, no momento pós-teste os sujeitos continuam apresentando boas percepções de si mesmos.

Em relação as comparações considerando o efeito tempo e sexo, também não houve diferenças significativas em nenhuma das competências (motora, cognitiva e conduta comportamental) tanto para o grupo controle, quanto para o experimental.

4.3 Chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor em ambos os grupos.

Respeitando os objetivos específicos desse estudo, mostra-se então, os últimos resultados referentes a análise da chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor em ambos os grupos.

Tabela 17: Chance de alteração na classificação dos grupos experimental e controle para a coordenação motora e desenvolvimento motor.

	Classificações	Controle			P	Experimental		P	Chance de alteração
		N	%	N		%	Experimental/ Controle*		
Coordenação motora (QM)	Bom	pré	0	0,0	0,012	3	15,0	0,046	4,12
		pós	2	10,0		10	50,0		
	Normal	pré	13	65,0		16	80,0		-3,50
		pós	16	80,0		10	50,0		
	Regular	pré	6	30,0		1	5,0		0,18
		pós	2	10,0		0	0,0		
	Baixo	pré	1	5,0		0	0,0		0,00
		pós	0	0,0		0	0,0		
Desenvolvimento motor (QM)	Acima da média	pré	0	0,0	0,864	0	0,0	0,492	0,00
		pós	0	0,0		1	5,0		
	Média	pré	0	0,0		0	0,0		6,50
		pós	0	0,0		13	65,0		
	Abaixo da média	pré	1	5,0		4	20,0		0,00
		pós	0	0,0		4	20,0		
	Pobre	pré	4	20,0		13	65,0		-12,57
		pós	6	30,0		2	10,0		
	Muito pobre	pré	15	75,0		3	15,0		0,88
		pós	14	70,0		0	0,0		

*Chance de Alteração na Classificação $((PÓS2-PRÉG2) / (NG2-PRÉG2)) / ((PÓS1-PRÉG1) / (NG1-PRÉG1))$ – Valores positivos indicam chance para aumentar o n no momento pós, no grupo experimental em relação a chance do grupo controle. Valores negativos indicam chance para reduzir o n no momento pós, no grupo G2 em relação a chance do grupo G1; P: Qui-quadrado para tendência.

Para obter a chance de alteração nas classificações das variáveis (coordenação motora e desenvolvimento motor) utilizou-se a equação de probabilidade condicional. Os resultados sugerem que pré e pós apresentam tendência de mudança, por isso, incluiu-se a probabilidade. A intenção é indicar a chance do grupo experimental em ter X sujeitos classificados em determinado estrato no momento pós, considerando a classificação para o mesmo estrato no momento pré, em relação ao mesmo cálculo para o grupo controle. Portanto, o n refere-se a quantidade de sujeitos em cada classificação, a porcentagem indica a proporção de sujeitos

que estariam em alguma classificação tanto no pré como no pós-teste, o valor de p resulta do cálculo de qui-quadrado e por fim, a chance apresenta quanta vezes o grupo experimental em relação ao grupo controle, pode aumentar ou reduzir o número de sujeitos classificados em determinada classificação.

Para a coordenação motora, o grupo experimental possui uma chance 4,12 vezes maior que o grupo controle de aumentar o número de sujeitos classificados como bom para quociente motor (QM) após o treinamento. O grupo experimental apresenta, ainda, uma chance 3,50 vezes maior que o grupo controle de reduzir o número de sujeitos classificados como normal para QM após o treinamento.

Para o desenvolvimento motor o grupo experimental demonstra a chance 6,50 vezes maior que o grupo controle para aumentar a quantidade de sujeitos classificados como normal, e possui uma chance de 12,57 vezes maior que o grupo controle de reduzir a quantidade de sujeitos classificados como pobre. Os resultados apontam que os conteúdos aplicados no treinamento (IEU+EB) foram capazes de aumentar as chances dos sujeitos participantes das aulas com intervenção pedagógica de melhorar sua classificação, tanto para a coordenação motora, quanto para o desenvolvimento motor.

4.4 Fidedignidade dos dados

Para a fidedignidade dos dados da categorização das aulas, 10% da amostra (TABACHNICK; FIDELL, 1996), ou seja, duas sessões foram analisadas e reanalisadas por dois observadores. Os resultados intra-observador e inter-observador resultaram em concordância quase perfeita (0,98 e 0,96, respectivamente).

O teste de TGMD utiliza uma câmera para filmar a execução das tarefas de locomoção e de controle de objetos para posterior análise, por isso também verificou-se a concordância intra e inter-observadores nos momentos pré e pós teste. Os valores de intra-observador no pré e no pós-teste resultaram em concordância satisfatória (0,75 e 0,79, respectivamente), assim como os valores inter-observador (0,64 e 0,68, respectivamente).

O teste TCTP:OE também é filmado, então, analisou-se as concordâncias intra e inter-observadores nos momentos pré e pós teste e obteve-se valores de concordância intra (0,84 e 0,69, respectivamente) e inter (0,85 e 0,64, respectivamente).

A tabela 18 apresenta a confiabilidade das respostas apresentadas pelos sujeitos, no pré e no pós-teste da percepção de competência.

<i>Alpha de Cronbach</i>	Pré-teste		Pós-teste
Competência motora	0,43	Competência motora	0,53
Competência cognitiva	0,75	Competência cognitiva	0,71
Conduta comportamental	0,55	Conduta comportamental	0,63
Geral	0,70	Geral	0,71

Tabela 18: Confiabilidade pelo Alpha de Cronbach para percepção de competência.

Conforme Thomas, Nelson e Silverman (2002) a consistência interna dos dados deve apresentar valores acima 0,60, e, a partir da tabela acima pode-se inferir que apenas duas competências apresentaram no pré-teste valores acima de 0,60. Já no pós-teste, apenas a competência motora continuou abaixo no índice mínimo de confiabilidade. Considerando os valores gerais o questionário de percepção de competência se mostra confiável tanto no pré como no pós-teste.

5. DISCUSSÃO

Apresentar-se-á a discussão dos resultados encontrados neste estudo na sequência em que foram apresentados no item 4. Considerando a pouca quantidade de estudos condicionados a intervenções pedagógicas e estudos que utilizaram a ferramenta de categorização de treino, não foi possível discutir os resultados da categorização das sessões de aulas utilizando demais trabalhos já publicados, pois, não se encontrou pesquisas que tenham categorizado sessões de aulas voltadas para iniciação esportiva.

Quanto aos achados referentes aos itens “Segmentos da aula”, “Tipos de segmentos” e “Níveis de segmento” que compõem a planilha de categorização, seus respectivos subitens “treinamento tático”, “capacidades táticas” e “jogo coletivo” foram os mais aplicados nas aulas, o que corrobora com as propostas metodológicas da Iniciação Esportiva Universal (GRECO e BENDA, 1998) e da Escola da Bola (KRÖGER; ROTH, 2005), que levam em consideração que os alunos na faixa etária do estudo devem aprender jogando.

No item segmentos da aula dos percentuais apresentados o subitem “Treinamento tático” sobressaiu-se com 39,45% do tempo das aulas, o “Treinamento coordenativo” ocupou 17,69% e o “Treinamento técnico” 13,12% do tempo das aulas. No item tipos de segmento, os subitens “JDICT”, “Capacidades táticas” e “Estruturas funcionais”, inerentes ao “Treinamento tático” representaram somados 55,2% do tempo total do programa de aulas. Logo as “Capacidades coordenativas” representaram 25,2% das aulas e “Habilidades técnicas” 19,6%. Esses resultados mostram que grande parte do tempo total das aulas foi destinado ao

treinamento das capacidades táticas, assim como no estudo de Silva (2015), que teve como resultado o conteúdo “Capacidades Táticas Básicas (CTB)” presente em 86% das aulas.

Em relação ao item “Número de participantes” os maiores percentuais encontrados foram de atividades na configuração de “3 ou mais” alunos e atividades “individuais” que caracterizam, respectivamente, o subitem do “Treinamento tático” e “Treinamento coordenativo”. Os momentos de atividades individuais foram bem explorados pelo fato das crianças se encontrarem na idade entre os 8 e 10 anos e, apesar de Greco e Benda (1998) indicarem que nessa idade as crianças são capazes de realizar atividades de coordenação motora em duplas, foi necessário tratar este conteúdo de uma forma menos complexa, pois, os alunos ainda não tinham experiência de prática de coordenação motora com bola bem desenvolvida para sua faixa etária.

Quanto as atividades aplicadas a 3 ou mais alunos, as características encontradas no estudo ilustram a frequente aplicação de jogos nas aulas. No que se refere a “Delimitação espacial”, o percentual de 33,6% encontrado de utilização da "quadra toda", seja de futsal ou voleibol, explicita a aplicação dos jogos em grandes espaços, assim como no estudo de Collet et al. (2007) relacionado ao voleibol infantil, que também apontou uma maior frequência para o uso da quadra inteira. Sobre o item “Características da tarefa” o subitem em destaque foi a “aquisição”. Mesmo com a justificativa anteriormente citada referente às alterações dos planejamentos no decorrer da intervenção, é importante ressaltar que as propostas de ensino utilizadas como base neste estudo indicam que crianças desta faixa etária experimentem uma gama de atividades e tenham a possibilidade de diversificarem sua prática, o que se torna mais importante do que fixar e repetir conteúdos.

Considerando os objetivos relativos às comparações relacionadas a variável coordenação motora, observou-se que os dois grupos melhoraram significativamente nesta variável (comparação intragrupos). Esse resultado se opõe aos demais achados (FERNANDES, MOURA e SILVA, 2017; PELOZIN et al., 2009; STRAPASSON et al., 2012; PENA e GORLA, 2010), pois, os grupos que participam de algum tipo de intervenção apresentaram melhoras, mesmo que não significativas estatisticamente, em relação ao grupo que não recebeu intervenção.

Considerando o sexo, os estudos apontam que escolares do sexo masculino obtiveram escores médios superiores aos do sexo feminino, mesmo quando não encontradas diferenças estatisticamente significativas entre os mesmos (FERNANDES, MOURA e SILVA, 2017; PELOZIN et al., 2009; LOPES et al., 2006). Neste estudo para o grupo controle, o sexo

masculino apresentou melhora significativa em todas as tarefas e o sexo feminino não obteve melhora apenas na tarefa trave. Para o grupo experimental, o sexo feminino apresentou melhora nas tarefas (trave, salto lateral e transposição), o sexo masculino nas tarefas (trave, salto monopedal e transposição) e ambos os sexos melhoram significativamente no quociente motor geral.

No quociente motor geral não houve diferença entre os sexos, ou seja, nenhum dos sexos apresentou superioridade na coordenação motora, tanto no pré quanto no pós-teste. Então, os resultados encontrados corroboram com Ferreira, Bim e Pereira (2012) que também mensuraram a coordenação motora de crianças com idade de 6 a 10 anos com o mesmo instrumento e não encontraram diferenças significativas ao comparar os sexos.

Em se tratando da classificação final da coordenação motora, a maior parte dos sujeitos do grupo controle permaneceu com a coordenação normal, 10% ainda obteve a classificação de perturbações na coordenação e 10% subiu para coordenação boa. No grupo experimental todos os sujeitos apresentaram classificação final da coordenação motora como normal ou bom, representando 50% da amostra com normalidade e 50% com classificação boa. Esse resultado se aproximam dos achados de Strapasson et al. (2012) em que, apesar de não ter ocorrido diferenças significativas, os alunos que treinaram Badminton apresentaram boa coordenação e os que não treinaram apresentaram coordenação normal, demonstrando que os participantes de intervenção são mais coordenados que os que não participam.

Quanto ao tamanho do efeito os resultados sugerem que as diferenças foram superiores e significativas para o grupo experimental, com exceção das tarefas trave e transposição. A tarefa salto monopedal apresentou tamanho de efeito grande, assim como o salto lateral, a transposição efeito médio e para o quociente motor geral o tamanho de efeito foi grande. Esses resultados se assemelham aos de Fernandes, Moura e Silva (2017), ao constatarem que o efeito do programa interventivo no grupo experimental foi grande nas tarefas trave ($r = 0,76$), salto monopedal ($r = 0,52$) e salto lateral ($r = 0,75$) e médio na tarefa transposição ($r = 0,46$).

De maneira geral, pode-se perceber que neste estudo ambos os grupos apresentaram melhoras na coordenação motora mesmo o grupo controle não participando das sessões de aula com os métodos (IEU+EB). Como já citado anteriormente no item 4.2.1 dos resultados relativos a coordenação motora, o KTK pode ter baixo grau de sensibilidade, já que, suas tarefas avaliam equilíbrio, ritmo e força dos membros inferiores e os conteúdos voltados ao desenvolvimento da coordenação nas sessões de aulas estavam aliados as pressões de tempo,

precisão, organização, sequência e variabilidade. Essas informações corroboram com Metzler (2006), que aponta que as atividades aplicadas em treinamento devem apresentar semelhança com as tarefas testadas.

Considerando os objetivos relativos às comparações da variável desenvolvimento motor, o grupo experimental apontou diferenças significativas tanto para os escores (locomoção e de controle de objetos) quanto para o quociente motor após o período interventivo, o que não ocorreu com o grupo controle. Esses resultados se assemelham com grande parte dos estudos, que avaliaram o desenvolvimento motor em que houve intervenção (SOUZA, BERLEZE e VALENTINI, 2008; NOBRE et al., 2012; COSTA et al., 2014; SOUZA et al., 2016). O estudo de Araújo et al. (2012) apresentou resultados diferentes, pois o grupo controle apresentou escores de locomoção menores que o grupo experimental, porém os dois grupos apresentaram escores similares no controle de objetos.

Em relação às comparações considerando o tempo e sexo, percebeu-se melhoras estatisticamente significativas para o grupo experimental em ambos os sexos. Entretanto, para o grupo controle não houve melhora significativa para nenhuma tarefa ou quociente motor, assim como nos estudos (NOBRE et al., 2012; COSTA et al., 2014; SOUZA et al., 2016) em que os grupos interventivos obtiveram melhores resultados para o sexo masculino e feminino tanto para os escores de locomoção, quanto para os escores de controle de objetos.

Para a classificação geral do teste de desenvolvimento motor, grande parte dos sujeitos de ambos os grupos se encontrava na classificação pobre no pré-teste. No pós-teste 70% dos sujeitos do grupo controle ainda permaneceu na classificação muito pobre e 30% na classificação pobre. Ao analisar as classificações do desenvolvimento motor do pré-teste para o pós-teste, no grupo experimental percebeu-se que 55% dos sujeitos melhoraram sua classificação de pobre para as classificações abaixo da média, média e acima da média. O estudo de Nobre et al. (2012) também encontrou melhoras nas classificações do pré para o pós-teste para o grupo experimental, enquanto que no grupo controle a maioria dos sujeitos permaneceram nas classificações: pobre, muito pobre e abaixo da média. Costa et al. (2014), também verificaram as alterações motoras positivas no grupo intervenção com a migração dos sujeitos das categorias de desempenho motor pobre e abaixo da média no período pré-intervenção (74%), para as categorias na média (74%), acima da média (15%) e superior (4%) no período pós-intervenção.

Quanto ao tamanho do efeito nas comparações intragrupos os resultados apontam efeito grande e significativo nos escores de locomoção e controle de objetos, assim como no

quociente motor para o grupo experimental. Os resultados de tamanho de efeito nas comparações intergrupos, também mostram tamanhos de efeitos grandes para o grupo experimental, apresentando diferenças estatisticamente significativas para o escore de locomoção e quociente motor. Não foi possível discutir os dados de tamanho de efeito para a variável desenvolvimento motor, pois, não se encontrou estudos que realizaram esse tipo de análise.

Considerando os objetivos relativos às comparações da variável capacidade de jogo, observou-se que a ação 2 de ataque com o membro mão, “passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber”, apresentou diferença estatisticamente significativa, nas comparações intragrupos. As ações 4 e 5 de defesa com o membro pé, “apoia ao colega na defesa quando o jogador com bola tem dificuldades de dominá-la” e “pressiona ao adversário levando-o para os cantos de jogo”, além do “total de ações defesa” também com o membro pé, apresentaram diferenças estatisticamente significativas, nas comparações intragrupos, para o grupo experimental no momento pré-teste, o grupo controle não apresentou diferenças significativas para nenhum dos itens (ataque e defesa) tanto com o membro mão e também com o membro pé. No pós-teste, os resultados do teste apontaram melhora estatisticamente significativas em todas as ações (ataque, defesa, total de ações ataque e total de ações defesa) tanto para os itens com o membro mão, quanto para os itens com o membro pé para o grupo que participou da intervenção, ou seja, o grupo experimental. O grupo controle não apresentou diferenças estatisticamente significativas para nenhuma das ações no momento pós-teste.

Os resultados de Praça, Greco e Morales (2013) se aproximam dos resultados desse estudo, já que, no momento pós-teste o item "apoia os colegas na defesa (cobertura) quando são superados pelo adversário" também apresentou diferenças significativas para o grupo experimental. Quanto as ações de ataque também constatou-se proximidade com os resultados do estudo acima citado, pois, a mediana das ações de ataque foi superior a de defesa, apesar das duas ações (ataque e defesa) apresentarem diferença estatisticamente significativa para o grupo experimental.

Os achados de Moreira, Praça e Greco (2017) se assemelham com este estudo quanto a ação “passa ao colega sem marcação e posiciona-se para receber”, já que, tanto no momento pré quanto no pós-teste encontrou-se diferenças estatisticamente significativas nesse item para o grupo experimental. Quanto as ações de ataque também se assemelham, pois, o grupo

experimental apresentou diferenças significativas para ambas as ações (ataque e defesa), mas, a mediana das ações de ataque foi maior que as de defesa.

Castro et al. (2017) observaram que para o comportamento tático no item 01 "movimenta-se procurando receber a bola", o item 5 "pressiona ao adversário levando-o para os cantos do campo de jogo", "total de ações de ataque" e "total de ações de defesa" reportaram diferenças significativas para a categoria sub-13, assim como no neste trabalho que encontrou diferenças significativas para todas as ações no pós-teste somente para o grupo experimental.

Os resultados de Praça, Moreira e Greco (2017), mostraram que não houve diferença significativa entre diferentes idades para uma mesma categoria (sub-17) no CTP. Observou-se que não houve diferença significativa no nível de CTP em atletas de futebol de diferentes anos para uma mesma categoria. Esse achado se opõe aos desse estudo, porque encontrou-se diferenças significativas em três ações no pré-teste e todas as ações no pós-teste para o grupo experimental.

Machado, Lopes e Diniz (2015) observaram que tanto no jogo com a mão quanto com o pé, observam-se valores menores de ações defensivas comparadas às ações ofensivas. Esses resultados se assemelham aos achados desse trabalho, já que, as medianas das ações totais de ataque tanto para a mão, quanto para o pé foram superiores que as medidas das ações totais de defesa.

Se tratando das classificações para o teste TCTP:OE, geradas a partir dos resultados de frequência e porcentagem das ações totais de ataque e de defesa, somente o estudo de Castro et al. (2017) realizou esse tipo de verificação e constatou que, independentemente da categoria avaliada, a maior frequência das ações de ataque e defesa foram observadas nas classificações fraco e regular. Quando analisadas as maiores frequências nas classificações "bom e muito bom" verificou-se que no ataque os percentuais, das duas categorias, se igualam enquanto que nas ações de defesa o percentual da categoria Sub-13 é superior em relação à categoria Sub-11. No presente estudo só o grupo controle continuou na classificação fraco ou regular no pós-teste, com exceção para as ações de ataque com o membro pé. O grupo experimental no pós-teste avançou para as classificações bom e muito bom, com exceção das ações de defesa com o pé em que notou-se que no pré-teste 65% dos sujeitos estavam na classificação fraco ou regular e no pós-teste 80% continuaram nessa mesma classificação.

Quanto ao tamanho do efeito não se encontrou estudos que realizaram esse tipo de análise com a variável capacidade de jogo, mas os resultados desse estudo apontaram efeitos grandes e significativos para o grupo experimental tanto na comparação intragrupos como na intergrupos.

Para a variável psicológica de percepção de competência procedeu-se as comparações intragrupos considerando o efeito tempo para ambos os grupos, não se encontrando diferenças estatisticamente significativas em nenhuma das três competências avaliadas neste estudo após a intervenção. Em relação às comparações considerando o efeito tempo e sexo, também não houve diferenças significativas em nenhuma das competências (motora, cognitiva e conduta comportamental) para ambos os grupos. Esses resultados se opõem aos estudos de percepção de competência apresentados no item 4.3.4 deste trabalho, pois, os autores perceberam melhoras nas percepções de competência dos sujeitos, seja em uma competência ou em todas as competências avaliadas, o que não ocorreu no presente estudo (Valentini, 2002; Carvalhais, 2008; Marroni, 2009; Brauner e Valentini, 2009; Brauner, 2010; Nobre et al., 2015).

Em relação a análise da chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor não foi possível realizar a discussão dos resultados, pois não se encontrou na literatura, estudos que procederam esse tipo de análise. Este tipo de análise mostrou-se interessante, pois, resultados como tendência de mudança não são comuns nesse tipo de estudo. Foi possível identificar que os sujeitos do grupo experimental apresentam mais chances de melhorar a classificação em relação ao grupo controle, já que, este apresenta tendência de manter os sujeitos na mesma classificação.

6. CONCLUSÃO

De acordo com os resultados discutidos, a seguir serão apresentadas as conclusões considerando as questões-problema e os objetivos específicos inicialmente elencados.

Em relação à questão a) O método de ensino proposto, IEU em conjunto com a EB, é capaz de provocar melhora significativa na coordenação motora, desenvolvimento motor e na capacidade de jogo dos sujeitos? Verificou-se que o método de ensino foi capaz de melhorar significativamente a coordenação motora, o desenvolvimento motor e a capacidade de jogo dos sujeitos partícipes da intervenção motora.

Quando se aplicou o teste de coordenação motora (KTK) antes das intervenções, percebeu-se que o grupo experimental já possuía boa coordenação motora com medianas superiores às do grupo controle, com exceção da tarefa trave. Após a aplicação das sessões de

aula, por meio das quais os sujeitos também receberam conteúdos referentes à coordenação motora, houve melhora significativa para o grupo experimental, porém, houve melhora também para o grupo controle. Ainda assim, foi possível observar através dos resultados descritivos da classificação geral no teste que o grupo experimental apresentou 35% dos sujeitos subindo suas classificações de normal para classificação boa no quociente motor, e 5% da amostra que foi classificada com perturbações na coordenação também subiu sua classificação para a coordenação normal. Quanto ao tamanho do efeito os resultados demonstraram que as diferenças foram superiores e significativas para o grupo experimental, com exceção das tarefas trave e transposição. Portanto, a intervenção pedagógica contribuiu para aumentar os níveis de coordenação motora, as classificações gerais e o tamanho de efeito confirmou a melhora dos sujeitos do grupo experimental.

Nas comparações intragrupos considerando o efeito tempo para a variável desenvolvimento motor, o grupo experimental apontou diferenças significativas tanto para os escores (locomoção e controle de objetos) quanto para o quociente motor após o período interventivo, o que não ocorreu com o grupo controle. Nas comparações intragrupos considerando os efeitos tempo e sexo, também foi possível perceber melhoras estatisticamente significativas para o grupo experimental. Os tamanhos de efeitos também foram grandes e significativos para o grupo experimental nas comparações intragrupos (escore de locomoção, controle de objetos e quociente motor), assim como nas comparações intergrupos (escore locomoção e quociente motor). Ao analisar as classificações do desenvolvimento motor do pré-teste para o pós-teste percebe-se que 55% dos sujeitos melhoraram sua classificação de pobre para as classificações abaixo da média, média e acima da média. Logo, a intervenção produziu efeitos positivos e significativos no nível de desenvolvimento motor dos sujeitos.

Os resultados apontaram melhora estatisticamente significativas em todas as ações (ataque, defesa, total de ações ataque e total de ações defesa) da variável capacidade de jogo, tanto para os itens com o membro mão, quanto para os itens com o membro pé, para o grupo experimental. Quanto ao tamanho de efeito os resultados foram grandes e significativos para o grupo experimental tanto na comparação intragrupos como na intergrupos. Ao analisar a classificação a partir dos resultados de frequência e porcentagem das ações totais de ataque e de defesa somente o grupo controle continuou na classificação fraco ou regular no pós-teste, com exceção para as ações de ataque com o membro pé. O grupo experimental no pós-teste avançou para as classificações bom e muito bom nas ações de ataque e defesa com o membro mão e nas ações de ataque com o membro pé. Nas ações de defesa com o pé, observou-se que

os 15% dos sujeitos pioraram a classificação, permanecendo nas classificações fraco ou regular. Portanto, pode-se afirmar que a intervenção provocou melhora significativa na capacidade de jogo dos sujeitos, pois, o nível de conhecimento tático dos partícipes se elevou tanto para as ações de ataque, quanto para as ações de defesa.

Os resultados da chance de alteração na classificação da coordenação motora e desenvolvimento motor também demonstraram melhoras para o grupo experimental. Pode-se inferir então, que os conteúdos aplicados no treinamento (IEU+EB) foram capazes de aumentar as chances dos sujeitos partícipes das aulas com intervenção pedagógica de melhorar sua classificação para a coordenação motora e também para o desenvolvimento motor.

Em relação a questão b) Como se comporta a percepção de competência dos alunos ao longo do processo de ensino? Percebeu-se que as sessões de aula não foram capazes de provocar mudanças nas percepções que os sujeitos tinham deles mesmos. Agrega-se aqui a informação de que ao aplicar o teste de percepção de competência, notou-se que os sujeitos de ambos os grupos já se percebiam bons na prática de atividades esportivas, nas tarefas relacionadas a escola, assim como também percebiam ter bom comportamento nos ambientes onde frequentavam, no momento pré-teste. No momento pós-teste os sujeitos continuam apresentando boas percepções de si mesmos.

7. LIMITAÇÕES E RECOMENDAÇÕES

Para os próximos trabalhos sugere-se a utilização de colaboradores para a aplicação de testes, tendo em vista que seu auxílio otimiza o tempo. Ao diminuir o tempo destinado para a aplicação dos testes ganha-se mais tempo para a aplicação das sessões de aulas. Faz-se necessário também, familiarizar os pesquisadores colaboradores com os testes a serem aplicados, para que não haja erro no momento da testagem. Neste estudo, houve um problema técnico na coleta, já que, o treinamento dos colaboradores não foi bem-sucedido para a aplicação do KTK, o que pode ter resultados inferiores para o grupo experimental e superiores para o grupo controle.

O estudo piloto foi importante para a verificação dos aspectos técnicos relacionados a aplicação dos testes e das sessões de aula, por isso, recomenda-se que estudos com tratamento quase-experimentais, que realizem intervenções, também o façam afim de evitar problemas no momento das coletas.

Pesquisas de intervenção que utilizam grupo controle devem evitar informar aos sujeitos que os mesmos realizarão pós-teste, pois, isto evita a elevação do nível motivacional dos sujeitos para o cumprimento da tarefa final (pós-teste) e, conseqüentemente, devem apresentar resultados mais realistas. A realização de estudos futuros em campo que buscam verificar a aplicabilidade de métodos de ensino continuem para a investigação deste tema, e também de variáveis advindas da área da aprendizagem motora, desenvolvimento motor, conhecimento tático que influenciam no processo de ensino-aprendizagem.

Quanto às limitações do estudo, percebeu-se que o espaço da quadra da escola estava quase sempre ocupado, seja com aulas de educação física, ensaios para festas escolares, palestras. As sessões de aula ocorriam duas vezes por semana. Em um dos dias as sessões ocorriam no horário da aula de educação física dos sujeitos, porém, ao mesmo tempo, outra turma também participava da educação física. Portanto a quadra era dividida com outra professora e outra turma. No segundo dia da semana a quadra estava livre para aplicação das sessões, o que contribuiu para a qualidade da aula, uma vez que as atividades propostas puderam ocorrer sem a necessidade de adaptação a espaços. Entretanto, muitos feriados caíram neste dia, além de paralizações aderidas pela unidade escolar durante o período de intervenção.

Encontrou-se limitação na impossibilidade de realizar a análise de regressão, pois, os dados deste estudo se caracterizaram como não paramétricos e este teste estatístico gera resultados somente para dados que se caracterizam como paramétricos.

Outro fator limitador foi a desistência de dois dos sujeitos do grupo experimental. Após participarem dos testes de entrada (pré-teste), frequentaram algumas sessões de aula, mas se mudaram de escola. Sendo assim, utilizou-se a análise de intenção de tratar, em que todos os participantes de todos os grupos são seguidos até o fim, independentemente do que ocorreu com cada um deles. Então, os dados desses dois sujeitos foram replicados no pós-teste.

8. REFERÊNCIAS

ABURACHID, L. M. C. **Sistematização e proposta de inclusão dos esportes de raquete (Tênis, Badminton, Tênis de Mesa e Squash) como conteúdos da Educação Física Escolar.** Monografia apresentada a Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 1999.

ABURACHID, L. M. C.; GRECO, P. J. Esportes de raquete na educação física escolar: proposta de uma metodologia alternativa para crianças a partir dos 10 anos. **Revista Mineira de Educação Física** (UFV), v. ed.esp, p. 440-448, 2005.

ABURACHID, L. M. C. **Impacto de diferentes métodos de ensino no desempenho tático-técnico no badminton**. Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Esporte da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2015.

ABURACHID, L. M. C.; SILVA, S. R.; CLARO, J. N.; GRECO, J. P. O nível de coordenação motora após um programa de treino em futsal. **Revista brasileira de futebol e futsal**- RBFF, São Paulo, v. 7, n. 23, 2015.

ARAÚJO, M. P.; BARELA, J. A.; CELESTINO M. L.; BARELA, A. M. F. Contribuição de diferentes conteúdos das aulas de educação física no ensino fundamental I para o desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais. **Rev Bras Med Esporte** – Vol. 18, No 3 – Mai/Jun, 2012

ARMBRUST, M.; SILVA, A. L. A.; NAVARRO, A. C. Comparação entre método global e método parcial na modalidade futsal com relação ao fundamento passe. **Revista Brasileira de Futsal e Futebol**. São Paulo. Vol. 2. Num.5. p. 77-81, 2010.

BALBINOTTI, C. **O Ensino do Tênis: Novas Perspectivas de Aprendizagem**. Artmed Editora, 2009.

BRAUNER, L. M.; VALENTINI, N.C. Análise do desempenho motor de crianças participantes de um programa de atividades físicas. **Revista Educação Física/UEM (impresso)**, v. 20, p. 205-216, 2009.

BRAUNER, L. M. **Projeto social esportivo: impacto no desenvolvimento motor, na percepção de competência e na rotina de atividades infantis dos participantes.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, da Universidade Federal de Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

BAYER, C. **La enseñanza de los juegos deportivos coletivos.** Barcelona: Editorial Hispano Europea, 1986.

BAYER, C. **O ensino dos deportes colectivos.** Lisboa, Dinalivro, 1994.

BÖHME, M. T. S. **Talento esportivo I: aspectos teóricos.** Revista Paulista de Educação Física, v.8, n.2, p.90- 100, 1994.

BUNKER, D.; THORPE, R. A model for the teaching of games in the secondary school. **Bulletin of Physical Education**, v. 10, p. 9-16. 1982.

CABRAL, F. A.; ABURACHID, L. M. C.; GRECO, P. J. Futsal feminino universitário: análise de uma proposta metodológica para desenvolvimento das habilidades técnicas. **Revista Mineira de Educação Física**, Viçosa, Edição Especial, n. 1, p 1451-1456, 2012.

CARVALHAIS, C. K. de A. **Influência de uma intervenção pedagógica orientada para tarefa, na percepção de competência física e na execução de habilidades específicas do ballet clássico: um estudo com crianças entre quatro e cinco anos de idade.** Dissertação apresentada ao Escola de Educação Física e Esporte Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

CASTRO, H. O.; MORALES, J. C. P.; ABURACHID, L. M. C.; GRECO, P. J. Teste de conhecimento tático processual 3x3 com os pés: alternativa para a orientação esportiva. **Rev Bras Educ Fís Esporte**, São Paulo, 2015.

CASTRO, T. P.; MORALES, J. C. P.; SILVA, S. R.; GRECO, P. J. Coordenação com bola e conhecimento tático processual de crianças praticantes de futsal. **Revista Corpoconsciência**, v. 21, nº2, mai./ago., 2017.

COLLET, C.; NASCIMENTO, J. V.; RAMOS, M. H. K.P.; DONEGÁ, A .L. Processo de Ensino-Aprendizagem-Treinamento no voleibol infantil masculino em Santa Catarina. **Revista de Educação Física/UEM**. Maringá, v. 18, n. 2, p. 147-159,2007.

COSTA, V. L. M. **Prática da Educação Física no ensino fundamental: modelo de reprodução ou perspectiva de transformação**. 2. ed. São Paulo: Ibrasa, 1987.

COSTA, C. F. **Futsal Aprenda a Ensinar**. Florianópolis. BookStore. 2003.

COSTA, H. M.; LIMA, C. O. V.; MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. Análise do Treinamento Técnico-Tático nas Categorias de Formação do Voleibol: um Estudo de Caso. XI Congresso de Ciências do Desporto e Educação Física dos Países de Língua Portuguesa, Volume: **Brazilian Journal of Physical Education and Sport**. São Paulo: USP, v.20. p.485 – 486, 2006.

COSTA, I. T.; GARGANTA, J.; GRECO, J. P.; COSTA, V. Estrutura temporal e métodos de ensino em jogos desportivos coletivos. **Revista Palestra**, v. 10, p. 26-33, 2010.

COSTA, C. L. A.; NOBRE, G. C.; NOBRE, F. S. S.; VALENTINI, N. C. Efeito de um programa de intervenção motora sobre o desenvolvimento motor de crianças em situação de risco social na região do Cariri – CE. **Rev. educ. fis. UEM**, Maringá, vol.25, n.3 p. 353-364, 2014.

COUTINHO, N. F.; SILVA, S. A. P. S. Conhecimento e Aplicação de Métodos de Ensino para os Jogos Esportivos Coletivos na Formação Profissional em Educação Física. **Movimento**, Porto Alegre, v. 15, n. 01, p. 117-144, 2009.

DANCEY, C. P.; REIDY, J. **Estatística sem matemática para a psicologia**: usando SPSS para Windows. Porto Alegre: Artmed, 2006. 608 p.

DE ROSE JUNIOR, D. A competição na infância e adolescência. **Revista Metropolitana de Ciências do Movimento Humano**, v.2, n. 2, p.6-13, 1995.

FERNANDES, S. de P.; MOURA, S. S. de; SILVA, S. A. da. Coordenação motora de escolares do ensino fundamental: influência de um programa de intervenção. **J. Phys. Educ.** vol.28, e2842, 2017.

FERREIRA, A. C. M.; BIM, R. H.; PEREIRA, V. R. Influência do tipo de ambiente domiciliar na coordenação motora de crianças. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 11, n. 2, 2012.

FRENSCH, P. A. One concept, multiple meanings: On how to de Wne the concept of implicit learning. In STADLER, M. A.; FRENSCH, P. A. (Eds.), **Handbook of implicit learning**. p. 47–10, London: Sage Publications, 1998.

GALATTI, L. R.; PAES, R. R.; DARIDO, S. C. Pedagogia do Esporte: livro didático aplicado aos Jogos Esportivos Coletivos. **Motriz**, Rio Claro, v.16 n.3 p.751-761, jul./set. 2010.

GAYA, A.; MARQUES, A.; TANI, G. (ORG.). Desporto para Crianças e Jovens - **Razões e finalidades**. 1 ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004, v., p. 235-249.

GIMENEZ, A. M. **Técnicas de enseñanza en la iniciación al baloncesto.** Barcelona: INDE Publicaciones, p. 211, 2005.

GONZALEZ, F. J.; FERNSTERSEIFER, P. E. (Org.). **Dicionário crítico de educação física.** Ijuí: Ed. Ijuí, p. 424, 2005.

GRAÇA, A. **O conhecimento pedagógico do conteúdo no ensino do basquetebol.** 1997. Tese (Doutoramento) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, Porto, 1997.

GRAÇA, A.; RICARDO, V.; PINTO, D. **O ensino do basquetebol:** Aplicar o modelo de competência nos jogos de invasão criando um contexto desportivo autêntico. In: TANI, G.; BENTO, J.; PETERSEN, R.S (Eds.), *Pedagogia do desporto.* 299-312. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. Modelos e concepções de ensino dos jogos desportivos. In F. Tavares (Ed.), **Jogos desportivos coletivos: Ensinar a jogar** (pp. 9-44). Porto: FADEUP, 2013.

GRECO, P. J.; BENDA, R. N. **Iniciação esportiva universal:** da aprendizagem motora ao treinamento técnico. v.1. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

GRECO, P.J. (Org.) *Iniciação Esportiva Universal: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube.* Vol. II. Belo Horizonte: UFMG, p. 305,1998.

GRECO, P.J. Métodos de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos. In: GARCIA, E.S. et al. (Orgs.). **Temas atuais em educação física e esportes VI.** Belo Horizonte: Health, p.48-72, 2001.

GRECO, P.J; BENDA, R.N. **Iniciação aos esportes coletivos**: uma escola da bola para crianças e adolescentes. In: ROSE JÚNIOR, Dante de. Modalidades esportivas coletivas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 180-193, 2006.

GRECO, P.J. Capacidades de jogo e aprendizagem tática nos modelos de ensino-aprendizagem incidental. IN: NASCIMENTO, J.V.; RAMOS, V.; TAVARES, F. **Jogos desportivos**: formação e investigação. Florianópolis: UDESC, 2013.

GRECO, P.J; ABURACHID, L. M. C.; SILVA, S. R.; MORALES, J.C.P. Validação de conteúdo de ações tático-técnicas do teste de conhecimento tático processual - orientação esportiva. **Motricidade**, vol.10 nº1 Vila Real, 2014.

GRECO, P.J; MORALES, J.C.P; ABURACHID, L.M.C; LÓPES, M. C.; SILVA, S.R.; BENDA, R.N. Iniciação esportiva universal: o jogo do “abc” na alfabetização esportiva. IN: KÁTIA LUCIA MOREIRA LEMOS, K.L.M.; GRECO, P.J.; MORALES, J.C.P. **5º Congresso Internacional dos Jogos Desportivos**, Belo Horizonte, 2015.

GROSSMAN, P.L. **The making of a teacher**: teacher knowledge and teacher education. New York: Teachers College, 1990.

GURVITCH, R.; METZLER, M. Aligning Learning Activities with Instructional Models. **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, 2013.

HARTER, S. Manual for the self-perception profile for children. Denver, CO: **University of Denver**, 1985.

HAYWOOD, K. M.; GETCHELL, N. Desenvolvimento motor ao longo da vida. *Artmed*, 6ª Ed. 2016.

JACKSON, R.C.; FARROW, D. Implicit perceptual training: How, when, and why? **Human Movement Science**, 308–325, 2005.

KIPHARD, E. J.; SCHILLING, V. F. **Körperkoordinationstest Für Kinder KFK**: manual Von Fridhelm Schilling. Weinheim: Beltz Test GmbH, 1974.

KRÖGER, C.; ROTH, K. **Ballschule** – ein abc für Spielanfänger. Schorndorf: Hofmann, 1999.

KRÖGER, C.; ROTH, K. **Escola da bola**: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos. São Paulo: Phorte, 2002.

KRÖGER, C.; ROTH, K. **Escola da bola**: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos. São Paulo: Phorte, 2005.

LIMA, C.O.V. **Desenvolvimento do conhecimento tático declarativo e processual no processo de Ensino-Aprendizagem-Treinamento do voleibol escolar**. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2008.

LIMA, C. O. V.; COSTA, H. C. M.; GRECO, J. P. Relação entre o processo de ensino-aprendizagem-treinamento e o desenvolvimento do conhecimento tático no voleibol. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.25, n.2, p.251-61, 2011.

LIMA, C. O. V.; MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, J. P.; O conhecimento tático produto de métodos de ensino combinados e aplicados em sequências inversas no voleibol. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.26, n.1, p.129-47, 2012.

LOPES, V. P.; MAIA, J. A R.; SILVA, R. G.; SEABRA, A.; MORAIS, F. P. Estudo do nível de desenvolvimento da coordenação motora da população escolar (6 a10 anos de idade) da Região Autónoma dos Açores. **Revista Portuguesa de Ciência do Desporto**, v. 3, n. 1, p. 47-60, 2006.

MACHADO, J. P.; LOPES, M. C.; DINIZ, L. B. F. **Comparação entre os sexos do comportamento tático processual de crianças de 6 a 10 anos**. Anais do 5º Congresso Internacional dos Jogos Desportivos. Belo Horizonte, Minas Gerais, 2015.

MADEIRA, D. A. R. I.; NAVARRO, A. C. A escolha da metodologia de treinamento de futsal como ferramenta fundamental para a formação de atletas e estruturação do jogo. **Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, Edição Especial: Pedagogia do Esporte, São Paulo, v.4, n.14, p.239-244, 2012.

MARRONI, P. C. T. **Tecido circense**: a influência de um programa de intervenção motora no desenvolvimento motor, percepção de competência e ansiedade de crianças. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Associado em Educação Física – UEM/UEL. Maringá, 2009.

MEMMERT, D.; ROTH, K. Teaching invasion games: The effects of specific and non-specific concepts on creativity, **Journal of Sport Science**, 2006.

MEMMERT, D.; ROTH, K. The effects of non-specific and specific concepts on tactical creativity in team ball sports. **Journal of Sports Sciences**; 25(12): 1423 – 1432, October 2007.

MENDES, J. C.; SHIGUNOV, V. The process of Teaching-Learning-Training of the Handball in the state of Paraná: Study of the infantile category. **Fiep Bulletin**, Volume 77 - Special Edition, 2007.

MESQUITA, I. **Pedagogia do treino: a formação em jogos desportivos coletivos**. Lisboa: Livros Horizonte, 1997.

MESQUITA, A.; GRAÇA, A.; GOMES, A.; CRUZ, C. Examining the impact of a step game approach to teaching volleyball on student tactical decision making and skill execution during game play. **Journal of Human Movement Studies**, 48, 469-492, 2005.

MONTEZUMA, M. A. L.; ROCHA, M. V. BUSTO, R. M.; FUJISAWA, D. S. Adolescentes com deficiência auditiva: a aprendizagem da dança e a coordenação motora. **Revista Brasileira Ed. Esp.**, v. 17, n. 2, p. 321-334, 2011.

MORALES, J.C.P.; GRECO, P. J. A influência de diferentes metodologias de ensino-aprendizagem-treinamento no basquetebol sobre o nível de conhecimento tático processual. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.21, n.4, p.291-99. 2007.

MOREIRA, V. J. P.; MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no conhecimento tático processual no futsal. **Motriz**, Rio Claro, v.19 n.1, p.84-98, 2013.

MOREIRA, P. E. D.; PRAÇA, G. M.; GRECO, P. J. Conhecimento tático processual de jogadores de futebol, futsal e futebol de 7: comparações. **Conexões**, Campinas, SP, v. 15, n. 2, p. 118-128, ago. 2017.

MOSSTON, M. **Teaching Physical Education**. Columbus. OH: Merrill. 1966.

MUSCH, E. et al. An innovative didactical invasion games model to teach basketball and handball, presented on cd. In: KOSKOLOU, M. (Ed.), **Proceedings of the 7th Annual Congress of the European College of Sport Science, 24-28 July 2002**. Athens, Greece: Pashalidis Medical Publisher, European College of Sports Science, 2002.

NETO, A. M.; LEITE, M. M. Capacidade do jogo e consciência tática: como desenvolver? **Revista Digital**. Buenos Aires. Año 11. Núm. 106. 2007.

NOBRE, F. S. S.; LIMA, M. S. C.; BANDEIRA, P. F. R.; NOBRE, G. C. Intervenção motora como fator determinante no desenvolvimento motor: estudo comparativo e quase experimental. **Rev. Acta Brasileira do Movimento Humano** – Vol.2, n.2, p.76-85 – Abr/Jun, 2012.

NOBRE, G.C.; BANDEIRA, P. F. R.; RAMALHO, M. H. S.; NOBRE, F. S. S.; VALENTINI, N. C. Self-perception of competence in children from socially vulnerable contexts, assisted and unassisted by social sports projects. **Journal of Human Growth and Development (Print)**, v. 25, p. 271-276, 2015.

OLIVEIRA, V.; PAES, R.R. A pedagogia da iniciação esportiva: um estudo sobre o ensino dos jogos desportivos coletivos. **Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital**-Buenos Aires, ano 10, n° 71, abril, 2004.

PAES, R.R. **Aprendizagem e competição precoce: o caso do basquetebol**. Campinas, Editora da UNICAMP, 1992.

PAES, R. **Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino**. Canoas: Ulbra, 2001.

PAES, R. R. **A pedagogia do esporte e os jogos coletivos**. In: DE ROSE JUNIOR, D. (Org.). **Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, p.89-98, 2002.

PELOZIN, F.; FOLLE, A.; COLLET, C.; BOTTI, B.; NASCIMENTO, J.V. Nível de coordenação motora de escolares de 09 a 11 anos da rede estadual de ensino da cidade de Florianópolis/sc. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte* –8 (2): 123-132, 2009.

PENA, L. G. S.; GORLA, J. I. Coordenação motora em crianças com deficiência auditiva: avaliação e intervenção. **Conexões**, Campinas- SP, v. 8, n. 3, p. 104-123, 2010.

PERFEITO, P. J. C. **Metodologia de treinamento no futebol e futsal**: discussão da tomada de decisão na iniciação esportiva. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Educação Física – UnB. Brasília, 2009.

PÍFFERO, C. M.; VALENTINI, N. C. Habilidades especializadas do tênis: um estudo de intervenção na iniciação esportiva com crianças escolares. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.24, n.2, p.149-63, abr./jun. 2010.

PINHO, S. T.; ALVES D. M.; GRECO, J. P.; SCHILD, J. F. G. Método situacional e sua influência no conhecimento tático processual de escolares. **Motriz**, Rio Claro, v.16 n.3 p.580-590, 2010.

PIRES, N. C. M.; ARANTES, E. C.; SILVA, W. V.; KATO, H. T. Diferenças e semelhanças nos métodos de amostragem de pesquisas top of mind: um estudo comparativo. **RBGN Review of Business Management**, [S.I.], v. 8, n. 22, p. 37-45, 2006.

PRAÇA, G. M.; GRECO, P. J.; MORALES, J. C. P. Avaliação do comportamento tático individual de praticantes de futebol e futsal. *Revista mineira de educação física*, edição especial, n. 9, p. 454-461, 2013.

PRAÇA, G.; MOREIRA, P.; PABLO GRECO. P. Conhecimento tático em jovens jogadores de Futebol da categoria sub-17: Comparação do Conhecimento Tático Processual entre

nascidos em diferentes anos. **RBFF - Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, v. 9, n. 32, 2017

RAAB, M. Decision making in sports: influence of complexity on implicit and explicit learning. **International Journal of Sport and Exercise Psychology**, Oxford, v.1, p.310-37, 2003.

_____.Think SMART, not hard—a review of teaching decision making in sport from an ecological rationality perspective. **Physical Education and Sport Pedagogy**. Vol. 12, No. 1, February, pp. 1–22, 2007.

RAMOS, V.; GRAÇA, A.B.S.; NASCIMENTO, J.V. O conhecimento pedagógico do conteúdo: estrutura e implicações à formação em educação física. **Rev. bras. Educ. Fís. Esp.**, São Paulo, v.22, n.2, p.161-71, abr./jun. 2008

REVERDITO, R.; SCAGLIA, A. J. **Pedagogia do esporte: jogos coletivos de invasão**. São Paulo: Phorte, 2009.

REVERDITO, R.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R. **Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens**. Motriz, v.15, n3, p. 600-610, 2009.

RICCI, G. S.; REIS, H. H. B.; MENEZES, R. P.; DECHECHI, C. J.; RAMARI, C. Avaliação da aprendizagem do handebol por jovens entre 11 e 14 anos a partir do método situacional. **Revista Pensar a Prática – UFG, Goiás**, v. 14, n. 1, 2011.

RINK, J. **Teaching Physical Education for Learning**. (2nd Ed.) ST. Louis: Times Mosby College Publishing, 1993.

RINK, J. **Teaching Physical Education for Learning**. (6nd Ed.) ST. Louis: Times Mosby College Publishing, 2010.

ROTH, K.; KRÖGER, C.; MEMMERT, Daniel. **Ballschule: ABC für Spielanfänger**. Verlag Karl Hofmann, 2002.

ROTH, K. **Ballschule - ein ABC für Spielanfänger**. Schorndorf: Hofmann, 2011.

ROTH, K.; KRÖGER, C. **Ballschule - ein ABC für Spielanfänger**. Schorndorf: Hofmann, 2011.

SAAD, M. A.; NASCIMENTO, J. V. D. **Estruturação das Sessões de Treinamento Técnico-Tático nos Escalões de Formação do Futsal**. 1º Congresso Internacional de Jogos Desportivos-Olhares e contextos da performance: da iniciação ao rendimento. Porto, 2007.

SHULMAN, L.S. Knowledge and teaching: foundations of a new reform. **Harvard Educational Review**, Cambridge, v.57, n.1, p.1-22, 1987.

SIEDENTOP, D. The theory and practice of sport education. In: BARRETTE, G.; FEINGOLD, R.; REES, C.; PIÉRON, M. (eds.), **Myths; models and methods in sport pedagogy**. 79-85, Champaign; IL: Human Kinetics, 1987.

SIEDENTOP, D. Sport education: A retrospective. **Journal of Teaching in Physical Education**, 21(4), 409-428, 2002.

SILVA, M.V; GRECO, P.J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.23, n.3, p.297-307, 2009.

SILVA, S. A. **Bateria de testes para medir a coordenação com bola de crianças e jovens.** Tese apresentada ao curso de Doutorado em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

SILVA, S. A. Ensino dos jogos esportivos na Educação Física escolar: o desenvolvimento da capacidade de jogo. **R. bras. Ci. e Mov**, 2015.

CORREDEIRA, R.; SILVA, A.; FONSECA, A. M. Competência física percebida de crianças com paralisia cerebral: Que relações com a percepção dos seus pais e a sua função motora? *Rev. Port. Cien. Desp.*, Porto, v. 8, n. 1, p. 9-21, abr. 2008.

SOARES, V.O.V.; SANTOS, H. F. S.; LIMA, M. R. M.; ABURACHID, L. M. C.; GRECO, J. P. Validação de protocolo de categorização de metodologias de ensino nos esportes coletivos com base na Iniciação Esportiva Universal - uma escola da bola: exemplo do futebol. **EFDesportes Revista Digital** - Buenos Aires - Año 15 - Nº 144, 2010.

SOARES, V.O.V. **Análise do processo de ensino-aprendizagem-treinamento nas categorias de base do futebol: relações com as capacidades cognitivas e motoras.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Ciências do Esporte da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2011.

SOUZA, M. C.; BERLEZE, A.; VALENTINI, N. C. Efeitos de um programa de educação pelo esporte no domínio das habilidades motoras fundamentais e especializadas: ênfase na dança. **R. da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 19, n. 4, p. 509-519, 4. trim. 2008.

SOUZA, F. C. S.; BANDEIRA, P. F. R.; VALENTINI, N. C.; RAMALHO, M. H. S.; CARVALHAL, M. I. M. Impacto de um programa social esportivo nas habilidades motoras de crianças de 7 a 10 anos de idade. **Motricidade**, vol. 12, pp. 69-75, 2016.

STRAPASSON, A. M.; FLORES, L. J. F.; SILVA, A. A. C.; PEREIRA, T.; BORGES, M. O teste KTK na avaliação da coordenação motora de pessoas com deficiência auditiva. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, v. 8, n. 2, 2009.

STRAPASSON, A. M.; BAESSA, D. J.; FARIA, F. R. de; COSTA e SILVA, A. A.; PEREIRA, T. Avaliação da Coordenação Motora de Crianças e Adolescentes que Treinam e que não Treinam Badminton. *Lecturas Educación Física y Deportes (Buenos Aires)*, v. 1, p. 1-8, 2012.

SAAD, M.A. **Estruturação das sessões de treinamento técnico-tático nos escalões de formação do Futsal**. 2002. 101f. Dissertação (Mestrado em Educação Física: Teoria e Prática Pedagógica em Educação Física) - Centro de Educação Física e Desporto, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2002.

STEFANELLO, J. M. F. **A participação da criança no desporto competitivo**: uma tentativa de operacionalização e verificação empírica da proposta teórica de Urie Bronfenbrenner. 1999. 232 folhas. Tese (Doutorado em Educação Física) Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade de Coimbra, Coimbra, 1999.

TAVARES, F.; GRECO, P.; GARGANTA, J. Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos. In: TANI, G.; BENTO, J.; PETERSEN, R. (Eds). *Pedagogia do desporto*. Guanabara Koogan, 2006.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. **Modelos de Pesquisa em Atividade Física**. 5ª. Artmed. 400 p, 2007.

TABACHNICK, B. G.; FIDELL, L. S. (1996). **Using multivariate statistics**. Nova York: Harper & Row, 1996.

TEIXEIRA, A. R.; SILVA, S. A. Parâmetros do processo de ensino-aprendizagem no contexto de treinamento do futsal. RBFF - **Revista Brasileira de Futsal e Futebol**. v. 7, n. 27, 2015.

ULRICH, D. A. **Test of gross motor development-2**. Austin: TX: PRO-ED, 2000.

VALENTINI, N. C., et al. Teste de desenvolvimento motor grosso: validade e consistência interna para uma população gaúcha. **Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano**. v.10. n.4. p.399-404. 2008.

VALENTINI, N.C. A influência de uma intervenção motora no desempenho motor e na percepção de competência de crianças com atrasos motores. **Rev. paul. Educ. Fís.** São Paulo, 16(1): 61-75, jan./jun, 2002.

VALENTINI, N. C.; VILLWOCK, G.; VIEIRA, L. F.; VIEIRA, J. L. L.; BARBOSA, M. L. L. Validação brasileira da escala de autopercepção de harter para crianças. **Psicologia: Reflexão Crítica**, vol.23 nº.3 Porto Alegre, 2010.

VALENTINI, N. C. Validity and Reliability of the TGMD-2 for Brazilian Children. **Journal of Motor Behavior**, London, v. 44, n. 4, p. 275-280, 2012.

VICKERS, J. **Instructional Design for Teaching Physical Education**. Champaign IL: Human Kinetics. 1990.

VILLWOCK, G.; VALENTINI, N. C. Percepção de competência atlética, orientação motivacional e competência motora em crianças de escolas públicas: estudo desenvolvimentista e correlacional. **Rev. bras. Educ. Fís. Esp.**, São Paulo, v.21, n.4, p.245-57, out./dez, 2007.

WEINECK, J. **Treinamento Ideal**. São Paulo. Ed. Manole, 1999.

9. APÊNDICE

APÊNDICE 1

Programa das sessões de treino - Método IEU+EB

Quadra;

Crianças com idade entre 8 e 10 anos;

Distribuição da prática - o número de sessões por semana (2), o número total de sessões (24) e a duração das sessões (90 min).

Aprendizagem	Conteúdo	Tempo
Tática	JDICT	15 min
Motora	Capacidades coordenativas	15 min
Motora	Habilidades técnicas	10 min
Tática	Capacidades táticas	15 min
Motora	Capacidades coordenativas	15 min
Esporte	Jogo	20 min

Sessão de aula 01

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT (1x1)

- 15 min: Jogo dos números: duas equipes (numeradas de 1 a 10) ficarão atrás de uma linha demarcada no chão. Quando o professor chamar um número, dois alunos sairão de suas marcas até o centro da quadra e disputarão quem pegará o balão primeiro e voltará para sua equipe evitando ser pego pelo adversário.

VARIAÇÃO: Ao invés de ser chamados por um número, serão chamados por somas (ex.:1+3)

Capacidades coordenativas (pressão de precisão e de tempo):

- 15 min: Lançar o balão para o alto com as mãos (lançar e pular; lançar e bater palma 1, 2, 3X; lançar e agachar; lançar e bater palma em baixo da perna)

VARIAÇÃO: Lançar o balão à frente, correr e recuperar; lançar por cima da cabeça e recuperar, por trás e pela frente;

Lançar por cima de uma corda, passar por baixo e recuperar.

Habilidades técnicas (se oferecer)

- 10 min: Balão expresso: A,B,C,D e E, sendo que E ficará dentro do círculo e os outros ao redor. E joga o balão e chama um dos companheiros correspondentes (A->B, B->C, C->D, D->E e E->A), sem deixar o balão cair.

VARIAÇÃO: Joga-se o balão e chama-se de forma alternada (A->D, D->B, B->E, E->C)

Capacidade tática (acertar o alvo)

- 15 min: Formar grupos de quatro pessoas, duas pessoas farão um arco com as mãos, enquanto as outras duas lançarão o balão, tentando acertar dentro do alvo.

VARIAÇÃO: Ao invés de lançar o balão no alvo, a dupla que formará o arco com as mãos, deverá ir de encontro ao balão, quando este for lançado pela outra dupla.

Capacidade coordenativa (pressão de sequência e de tempo)

- 15 min: The flash com balão: Correr lançando o balão para o alto e recuperando (variando as formas: lançar e recuperar, lançar pular e recuperar lançar bater palma (s) e recuperar) até a linha final e voltar até a linha inicial, disputando com outra (s) equipes.

VARIAÇÃO: Correr sobre uma linha, lançando e recuperando o balão.

Jogo (vôlei)

- 20 min: Vôlei de balão: 10 integrantes para cada lado, uma corda no meio separando as equipes. Deverão lançar o balão, passando para o outro lado sem deixar o balão cair, com o intuito de fazê-lo cair no lado da equipe adversária.

RECURSOS: Balões e cordas

Sessão de aula 02

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Some 100: Vários alunos enumerados lançam uma bola no chão. Para vencer os alunos deverão somar pontos acertando alvos distribuídos pelo chão. Um aluno por vez tem a

chance de acumular pontos lançando dentro dos alvos, o máximo de bolas em sua tentativa. Se errar o alvo a bola será passada para outro aluno.

Obs: um aluno fica no final da fila para recuperar as bolas enquanto o colega soma pontos, perdeu a bola ele assume o lugar de quem lançava.

VARIAÇÃO: A soma dos pontos não será acumulativa, portanto, perderá os pontos na próxima vez;

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Rolar a bola com a mão no chão, correr, ultrapassá-la e detê-la com a testa; 2 Rolar a bola no chão com as mãos, correr, saltar sobre a bola e pegá-la; 3 Rolar a bola com as mãos no chão, em diversas direções e em determinados percursos (feitos com cones); 4 Quicar a bola com as duas mãos caminhando e depois correndo em diferentes posições; 5 Quicar a bola com as mãos, uma de cada vez, alternando mão direita e mão esquerda, caminhando e depois correndo em diferentes posições (Com o apito mudar de direção); 6 Lançar a bola com as mãos, correr, ultrapassá-la e segurá-la de frente; 7 Lançar a bola para o alto com uma mão, depois com a outra, e segurá-la após um quique no chão, posteriormente sem tocar o chão; 8 Lançar a bola na parede com as mãos, depois com uma de cada vez, e segurá-la após um quique no chão, posteriormente sem tocar no chão; 8 Rolar a bola para o companheiro; 9 Lançar a bola para o companheiro, deixando-a quicar 2x, depois 1x no chão antes de segurá-la; 10 Lançar para o colega sem que este o deixe quicar no chão para receber; 11 Quicar a bola, correndo em direção ao companheiro que receberá e executará a atividade, enquanto que o primeiro o primeiro retornará correndo de costas para sua posição inicial (utilizar ambas as mãos); 12 Lançar a bola ao alto: após cada quique, o companheiro irá passar debaixo da bola, tentando passar o maior número de vezes; 13 Manter a bola no alto, sem quicar no chão, somente rebatendo-a com as mãos.

Obs: realizar as atividades acima coma bola de borracha e/ou handebol.

VARIAÇÃO: Realizar as atividades acima com bolas de basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis).

Habilidades técnicas (controle dos ângulos)

- 10 min: Bola no alvo: Cones serão distribuídos pelo espaço do jogo e arcos serão desenhados no chão com giz (para cada 4 cones, 1 arco). Os alunos serão divididos em grupos, um aluno de cada vez se posicionará ao lado de um dos cones para lançar a bola de modo que esta caia dentro do arco desenhado no chão. A forma de lançamento é livre e sempre que o aluno acertar o arco, deverá realizar o lançamento de outro cone, até efetuar os lançamentos de todos os cones previamente dispostos para o seu grupo

VARIAÇÃO: Realizar os lançamentos com bolas diferentes (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis).

Capacidade tática (transportar a bola)

- 15 min: Jogos de estafeta fila dupla: Deverão ser formadas duas ou mais equipes. Cada equipe se dividirá em duas filas de frente para outra. O primeiro da fila irá transportar a bola para o outro lado, ao entregar a bola para seu companheiro de equipe, se direcionará para o final da fila. A equipe que passar todos integrantes de um lado para outro, vencerá.

Obs: entregar coletes para os primeiros da fila e facilitar a identificação da equipe vencedora

VARIAÇÃO: Transportar a bola rolando com as duas mãos; Rolando com a mão direita, Rolando com a mão esquerda; Quicando com as duas mãos; Quicando com a mão direita, Quicando com a mão esquerda.

Capacidade coordenativa (pressão de precisão, sequência e de tempo)

- 15 min: Acerta na gaveta: O aluno deverá acertar a bola dentro do arco, que estará preso nas traves do gol, através da realização de arremessos. Este deverá se posicionar ao lado do cone que estará a 3 m do gol.

Obs: evitar filas, dividir a turma em duas (cada turma em uma metade da quadra) e formar de três a quatro filas para realização do arremesso.

VARIAÇÃO: O aluno deverá correr até o cone e arremessar; O aluno deverá rolar a bola, correr, pará-la e arremessar; O aluno deverá correr e quicando bola com as duas mãos até o cone e arremessar; O aluno deverá correr e quicando bola com a mão direita até o cone e arremessar; O aluno deverá correr e quicando bola com a mão esquerda até o cone e arremessar; O aluno deverá correr e quicando bola com as duas mãos de costas até o cone girar e arremessar. Os alunos poderão realizar as atividades acima, por meio de competição, vence a equipe que acertar mais arremessos.

Jogo (vôlei)

- 20 min: Vôlei com a bola de borracha: 10 integrantes para cada lado, uma corda no meio separando as equipes. Deverão lançar a bola, passando para o outro lado sem deixá-la cair, com o intuito de fazê-la cair no lado da equipe adversária.

Obs: evitar espera, dividir a turma em duas equipes para participação

VARIAÇÃO: Estipular por quantos alunos a bola deverá passar antes de ser lançada para o outro lado.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis), giz, cones e corda.

Sessão de aula 03

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro pé.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 1x1

- 15 min: 1x1 na jaula: Dois participantes jogam um contra um, tentando manter a posse de bola, dentro de um quadrado de 10 m x 10 m. Nos vértices de cada quadrado posicionam-se quatro coringas. O participante com a posse de bola deve mantê-la tabelando com os coringas. Os coringas não podem trocar passes entre si. Depois de 1 minuto troca-se a dupla no interior do campo. Vence o participante que estiver com a bola ao final desse tempo. Os alunos trocarão de posição no decorrer do jogo e realizarão a atividade com a bola de borracha, depois com as bolas de futsal e de futebol.

VARIAÇÃO: Limitar o tempo que os participantes podem permanecer com a posse de bola (máximo 10 s).

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Conduzir a bola de borracha com o pé direito, em diferentes direções (para frente, para trás, para os lados); 2 Conduzir a bola de borracha com o pé esquerdo, em diferentes direções (para frente, para trás, para os lados); 3 Conduzir a bola em diferentes velocidades, caminhando, andando depressa e correndo, com o pé direito e esquerdo; 4 Chutar a bola e correr atrás dela para dominá-la com o pé direito; 5 Chutar a bola e correr atrás dela para dominá-la com o pé esquerdo; 6 Conduzir e parar a bola várias vezes em um determinado trajeto, com o pé direito e com o pé esquerdo.

VARIAÇÃO: Realizar as atividades acima com a bola de borracha inicialmente, em seguida com a bola de futsal e por fim com a bola de futebol.

Habilidades técnicas (regulação da força e controle dos ângulos)

- 10 min: Acerte o alvo: O exercício será realizado por dois alunos, sendo que cada um estará em posse de uma bola de futsal. Haverá um cone ao final do espaço de jogo em uma área delimitada que não poderá ser invadida pelos participantes. Os alunos deverão se deslocar aleatoriamente pela quadra e ao sinal (salvo) do professor, um destes alunos tentará derrubar o cone com a bola e o outro deverá lançar a bola que está em sua posse para impedir que a bola do colega derrube o cone. Após a tentativa, os alunos trocarão de função no ataque e na defesa. Vencerá o exercício quem derrubar o cone o maior número de vezes.

Capacidade tática (acertar o alvo)

- 15 min: Passar por debaixo das pernas: Os alunos se dividirão em trios e posicionarão de modo que um aluno fique entre os outros dois que estarão nas laterais do espaço delimitado. A bola iniciará em uma das laterais. O aluno de posse de bola deverá realizar o passe para seu companheiro posicionado na outra lateral. A bola deverá passar por entre as pernas do aluno que ficou no meio da quadra e este deverá estar com as pernas afastadas para facilitar o passe. Após um determinado tempo, trocar-se-á de posição. Realizarão a atividade com a bola de futsal e depois com a bola de futebol.

VARIAÇÃO: O aluno do centro poderá diminuir a abertura das pernas; O aluno do meio poderá movimentar as pernas abrindo e fechando.

Capacidade coordenativa (precisão, carga e tempo)

- 15 min: Tira a bola: Equipes deverão ser formadas e posicionadas em filas. O primeiro aluno deverá passar a bola de borracha por debaixo das pernas dos demais. O último da fila correrá para o início da fila e passará a bola novamente. Depois que todos os alunos voltarem à formação inicial, terão que correr em trenzinho e cruzar um espaço pré-determinado.

VARIAÇÃO: O último da fila deverá vir para frente conduzindo a bola; Realizar a atividade com as bolas de futsal e de futebol.

Jogo (futsal, futebol)3x3

- 20 min: Jogo do gol central: Em um campo de 30m x 20m demarcatórios jogam duas equipes de três participantes cada. No centro deste campo há um gol, formado por dois cones. Quando a equipe sem a posse de bola recuperar a mesma deverá voltar a um setor marcado, denominado neutro, para poder começar o ataque. No setor neutro não é permitido a roubada de bola.

RECURSOS: Bolas (borracha, fustal e futebol), giz e cones.

Sessão de aula 04

Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT1x1+1

- 15 min: Bobinho: Dividir a turma em pequenos grupos com um bobinho no centro. Os alunos deverão rolar o arco e o bobinho deverá interceptá-la. Os alunos poderão fazer isso de forma livre, ou seja, do jeito que quiserem.

VARIAÇÃO: 1 Determinar o modo de rolamento, primeiramente rola-se com as duas mãos e recebe-se também com as duas mãos. Depois rola-se com a mão direita e recebe-se com as duas mãos. Por fim, rola-se com a mão esquerda e recebe-se com as das mãos. 2 Realizar a atividade acima lançando o arco e não mais rolando. 3 Aumentar a quantidade de bobinhos durante a atividade.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Rolar o arco no chão, conduzindo-o com as mãos, uma de cada vez. Caminhando, correndo, correndo em diferentes direções e em percursos determinados por cones; 2 Rolar o arco no chão, empurrando-o com uma das mãos, correr, ultrapassá-lo e segurá-lo antes de cair; 3 Rolar o arco no chão, empurrando-o com uma das mãos, correr e passar com o corpo por dentro do arco em movimento. Primeiramente individual, em seguida em duplas; 4 Girar o arco em diversos segmentos do corpo (braço, perna, quadril, pescoço); 5 Lançar o arco para cima e segurá-lo sem tocar no chão; 6 Lançar o arco para cima, na horizontal, em seguida, na vertical. Com os braços estendidos acima da cabeça, tornar-se um alvo para que o arco caia ao seu redor; 7 Rolar o arco para o companheiro; 8 Rolar o arco para o companheiro que irá recebê-lo sem deixá-lo cair no chão; 9 Lançar o arco para o companheiro que será um alvo; 10 Lançar o arco para o alto para o companheiro segurá-lo sem que caia no chão; 11 Andar puxando e conduzindo o companheiro dentro do arco com os olhos fechados.

VARIAÇÃO: Formar grupos para realizar competições, primeiramente rolando e caminhando ao lado do arco, rolando e correndo ao lado do arco, rolando e passando por dentro do arco. Em seguida realizar competições de acerto ao alvo, lançando o arco e entrando dentro dele como um alvo. Em duplas, um de olhos fechados dentro do arco e um companheiro conduzindo, vence quem fizer o trajeto mais rápido.

Habilidades técnicas (Regulação da força)

- 10 min: Arco ao alvo: Organiza-se cones em diferentes distâncias. O professor dispõe os alunos em pequenas filas. O primeiro aluno se adiantará 3m dos demais e ficará de costas para os cones, este aluno passará o arco para que os demais realizem os lançamentos. Após todos os participantes da atividade efetuarem os lançamentos, troca-se o aluno que realiza o passe para os demais, até que todos passem pelas duas posições.

Capacidade tática (transportar a bola)

- 15 min: Jogo do rouba arco: A turma deverá ser organizada em duas equipes. Cada equipe deverá delimitar um local para que os arcos fiquem dispostos. O objetivo será o de transportar todos os arcos que estão dentro da quadra adversária para dentro da sua própria área. Para defender, os alunos poderão interceptar o adversário. O arco deverá ser colocado dentro da área de origem. Vencerá a equipe que primeiro transportar todos os arcos.

VARIAÇÃO: O arco só poderá ser transportado se for rolado pelo aluno; o arco só poderá ser transportado se houver uma troca de passe com outro aluno.

Capacidade coordenativa (pressão de precisão e de tempo)

- 15 min: Acerte o cone: Dois grupos estarão posicionados em lados opostos da meia quadra. No centro haverá um cone-alvo. Os integrantes das equipes realizarão lançamentos com arcos visando acertar o alvo. A equipe que lançar e acertar mais arcos no cone vencerá. A quadra só poderá ser invadida para pegar arcos lançados.

VARIAÇÃO: Haverá dois cones, que servirão de alvos para as duas equipes, porém um aluno poderá interceptar os lançamentos.

Jogo (basquete)

- 20 min: Arco na torre: Os alunos serão divididos em duas equipes, dois alunos de cada equipe serão as torres. Cada equipe receberá um colete de cores distintas. Os alunos deverão trocar passes com os arcos, rolando ou lançando, os adversários poderão interceptar. Vence o jogo quem conseguir converter mais pontos lançando o arco na torre. O aluno da torre deverá ficar com as mãos para cima para que o ponto seja válido.

RECURSOS: Arcos, cones e giz

Sessão de aula 05

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro pé.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS**JDICT**

- 15 min: Jogo dos passes: Os alunos formarão duplas que terão uma bola de futsal. A dupla deve trocar o maior número de passes no menor tempo estipulado pelo professor. Ao final do tempo, os alunos que estiverem com a posse da bola deverão falar o nome da cor mostrada pelo professor, conduzir a bola em direção ao companheiro e voltar. As duplas que realizarem mais rápido, ganharão pontos.

VARIAÇÃO: Inicialmente realizarão os passes dominando a bola antes de chutá-la de volta para o companheiro, depois os passes deverão ser diretos, sem dominá-la para depois passar.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Em duplas os alunos deverão chutar a bola para o colega com o pé direito, para que o mesmo domine-a e devolva-a chutando para seu companheiro; 2 Chutar a bola para o colega com o pé esquerdo, para que o mesmo domine-a e devolva-a chutando para seu companheiro; 3 Dominar a bola com o pé não dominante, realizando o chute para seu colega com o pé direito e depois esquerdo; 4 Conduzir a bola até um ponto determinado e realizar o chute para o companheiro, com o pé direito; 5 Conduzir a bola até um ponto determinado e realizar o chute para o companheiro, com o pé esquerdo; 6 Realizar dribles por cones e efetuar o chute para o companheiro, com o pé direito; Realizar dribles por cones e efetuar o chute para o companheiro, com o pé esquerdo.

VARIAÇÃO: Realizar as atividades com as bolas de borracha, futsal e futebol.

Habilidades técnicas (antecipação defensiva) 1x1

- 10 min: Passes antes: Em trio, os alunos se posicionarão em uma área demarcada por três quadrantes. Dois dos alunos deverão trocar passes ente si, enquanto que um defensor, no quadrante central do espaço de jogo, deverá interceptar esses passes. Cada aluno no ataque dos quadrantes externos poderá movimentar-se apenas em seu quadrante.

Capacidade tática (oferecer-se e orientar-se, transportar a bola)

- 15 min: Jogo do quadrado: Três alunos formarão três vértices de um quadrado. Dentro desse quadrado estará um defensor que deve procurar roubar a bola. O objetivo é trocar dez passes sem permitir que o marcador encoste na bola. Os atacantes só poderão movimentar e trocar passes nas linhas do quadrado. O jogador que estiver com a bola deverá ter sempre dois companheiros como opção de passe. Após passar, os jogadores devem trocar de lado no quadrado.

VARIAÇÃO: Diminuir o espaço do quadrado para acelerar o passe.

Capacidade coordenativa (precisão, carga e tempo)

- 15 min: Acerta na gaveta: O aluno deverá se posicionar ao lado do cone que estará a 3 m do gol e deverá acertar a bola dentro do arco, que estará preso nas traves do gol, através da realização de chutes.

VARIAÇÃO: O aluno deverá correr até o cone e chutar; O aluno deverá chutar a bola, correr, pará-la e chutar; O aluno deverá correr driblando cones pequenos com o pé direito até o cone maior e chutar; O aluno deverá correr driblando cones pequenos com o pé esquerdo até o cone maior e chutar; O aluno deverá correr driblando cones pequenos com o pé que preferir, de costas até o cone maior e chutar; Os alunos poderão realizar as atividades acima, por meio de competição, vence a equipe que acertar mais arremessos.

Jogo (futsal, futebol) 2x1

- 20 min: Ataque superior: Em um espaço demarcado pelo professor, próximo à área do goleiro, será posicionado um atacante, um defensor e um goleiro. Mas atrás estarão posicionados outros atacantes em fila. Um a um os atacantes sairão a atacar em uma situação de 2x1. O objetivo do ataque será realizar o gol. O atacante que virá da fila conduzindo a bola, ao término da jogada, se tornará o atacante posicionado próximo à área, o outro atacante tornará o defensor, o defensor se tornará o goleiro e o goleiro irá para a o fim da fila para que ocorra um rodízio na forma de participação em todas as posições. Se o defensor roubar a bola, poderá finalizar.

VARIAÇÃO: Os atacantes poderão trocar no máximo cinco passes para finalizar.

RECURSOS: Bolas (borracha, fustal e futebol), giz, arcos e cones.

Sessão de aula 06

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento (alternando-se), com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Estafeta com bastão: Os alunos serão divididos em equipes que formarão filas, cada fila se dividirá em duas filas, uma de frente para a outra. Cada aluno terá um bastão na mão. Os alunos da mesma equipe deverão correr, cruzar os bastões no centro do espaço e correr para o fim da fila. Vencerá a equipe que cruzar os bastões de todos os integrantes o mais rápido.

VARIAÇÃO: Os alunos deverão rolar o bastão com as mãos cruzar os bastões no centro e ir para o final da fila; Os alunos deverão rolar o bastão com as mãos cruzar os bastões no centro e antes de ir para o final da fila, deverão resolver somas elaboradas pelo professor com giz no chão (2+3) ou dizer cores mostradas pelos colegas ou ainda dizer números falados pelos colegas.

Capacidades coordenativas (pressão de organização, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Equilibrar o bastão nos diversos segmentos do corpo (Pé, joelho, mão, ombro, queixo); 2 Andar de olho fechados tateando o ambiente com o bastão; 3 Equilibrar-se em pé sobre o bastão; 4 Em duplas, andar puxando e conduzindo o companheiro segurando o bastão com os olhos fechados; 5 Ainda em dupla, o companheiro segura o bastão em diferentes alturas, o outro salta ou passa debaixo do bastão; 6 Agora com o elemento corda, deverão passar por baixo e por cima de diversas formas; 7 Andar (frente, lado, costas) equilibrando-se em cima da corda no chão; 8 Andar, correr, saltar com um pé de cada lado da corda estendida no chão, variando, de forma que o pé direito pise, ora do lado direito, ora do lado esquerdo. Variando também a sequência: 2x com o pé direito, 3x com o pé esquerdo. Também deve ser utilizado o salto com os pés unidos; 9 Girar a corda acima da cabeça, ao lado do corpo, com ambas as mãos, uma de cada vez, durante o andar, durante o correr, durante o andar e mais pra frente o correr; 10 Saltar a corda; 11 Andar equilibrando-se em cima a corda estendida no chão com as mãos dadas; 12 Amarrar o pé direito de um companheiro ao pé esquerdo do outro e fazer com que caminhem, corram e saltem juntos; 13 Saltar corda de mãos dadas, sendo os dois responsáveis por girar a corda.

Habilidades técnicas (observar deslocamentos)

- 10 min: Corredor polonês: Formam-se duplas, cada dupla com um bastão. Os alunos de cada uma das duplas deverão realizar rolamentos do bastão, enquanto isso uma dupla deverá passar correndo no meio do corredor polonês, sem que os bastões das duplas os toque. Vencerá as duplas que realizarem mais trocas de bastão entre si, sem deixá-lo tocar na dupla que passa no corredor polonês.

VARIAÇÃO: A dupla que passar no corredor polonês, deverá pular corda durante o trajeto.

Capacidade tática (reconhecer espaços)

- 15 min: Galinha dos ovos com bastões e cordas: O professor deve desenhar três círculos grandes pela quadra. Dentro de cada um desenha-se outro círculo pequeno, com bastões e cordas. O objetivo do jogo é buscar o maior número de bastões e cordas possível das equipes adversárias. Sempre que o atacante entrar no círculo adversário para pegar um dos objetos, o defensor deve tentar pegá-lo. Para tal é necessário somente encostar no adversário, para que este fique colado até ser salvo por alguém da sua equipe. Para salvar, é preciso dar uma palmada no joelho do colega. Ao pegar um dos objetos, o atacante deve retornar ao seu círculo correndo, os outros podem tentar atrapalhá-lo. Ao final, a equipe que tiver a maior quantidade de bastões e cordas será a vencedora.

Capacidade coordenativa (pressão de tempo)

- 15 min: Sobre a corda bamba: Construir dois grupos posicionados em fila. Os alunos deverão correr sobre a corda até a marcação final. O grupo que passar primeiro com todos os participantes pela linha final somará mais pontos.

VARIAÇÃO: Os alunos deverão correr de lado (direito e esquerdo); de costas; com um pé só (direito e esquerdo); pulando outra corda sobre a corda fixa no chão.

Jogo (tênis, badminton)1x0

- 20 min: Disputa dos bastões: Os alunos serão divididos em equipes. Bastões deverão ser distribuídos nos setores onde ocorre a maioria dos deslocamentos para o passe. Um aluno recolhe um bastão de cada vez e guarda num saco que estará na base (no fundo da quadra). Depois de todos os bastões recolhidos, seu colega que estará esperando na fila, retira um a um do saco e os coloca de volta nos setores. A equipe que fizer essa atividade mais rápido vence.

VARIAÇÃO: Aumentar as distâncias; Executar com os olhos fechados e orientado verbalmente pelo colega.

RECURSOS: Bastões, cordas, giz, sacos e fitas adesivas

Sessão de aula 07

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro pé.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 1x1

- 15 min: Jogo dos números: duas equipes (numeradas de 1 a 10) ficarão atrás de uma linha demarcada no chão, ao chamar um número, dois alunos sairão de suas marcas até o centro da quadra e disputarão quem pegará a bola de futsal primeiro. Quem pegar deverá voltar para seu campo sem que o adversário roube a bola. Se o adversário roubar, deverá leva-la para seu campo. Marca ponto quem atravessar a linha do seu campo com a posse de bola.

VARIAÇÃO: Ao invés de ser chamados por um número, serão chamados por somas (1+3); Serão chamados por cores; Serão chamados por letras do alfabeto.

Capacidades coordenativas (pressão de sequência e de tempo):

- 15 min: Rola e alcança: Em meia quadra de futsal haverá três cones, o aluno rolará a bola pelo lado de dentro dos cones e correrá pelo lado oposto, acompanhando a trajetória da bola. Em seguida encontrará a bola de frente para o gol, realizará o domínio e depois o chute ao gol. Com o pé direito e esquerdo.

OBS: o aluno rolará a bola e correrá ao seu encontro no sentido encontra-la ao final dos cones

VARIAÇÃO: Rolará a bola pelo lado de fora dos cones e correrá pelo lado oposto; Rolará a bola pelo lado de dentro dos cones e correrá pelo lado oposto fazendo zig-zag por entre os cones; Rolará a bola pelo lado de fora dos cones e correrá pelo lado oposto fazendo zig-zag por entre os cones; Realizando as variações tanto com o pé direito como com o pé esquerdo.

Habilidades técnicas (determinar linhas de corrida)

- 10 min: Em um espaço de jogo de aproximadamente 30x15 m, deverão ser formadas duas filas de jogadores, cada qual em uma meia quadra de jogo, e em lados opostos. Cada uma das metas será ocupada por goleiros que lançarão uma bola, pelo alto, em direção à meia quadra oposta. Após o lançamento, o primeiro jogador da fila posicionada na meia quadra do goleiro correrá em direção à bola, dominará e finalizará ao gol. Após a finalização este aluno se tornará goleiro e o goleiro correrá para o final da fila correspondente a do atacante. O outro goleiro reiniciará a atividade, alternando assim os lados, até que todos participem do jogo.

Capacidade tática (transportar a bola) 2x2

- 15 min: Dois contra dois sem gol: Os alunos deverão se organizar em duplas e jogarão dois contra dois com o objetivo de transportar a bola, pela condução e passe, até a linha de fundo da quadra adversária. A quadra será dividida em várias miniquadras para que os jogos aconteçam simultaneamente. A dupla na defesa poderá interceptar o passe dos adversários e se tornar atacantes.

Capacidade coordenativa (precisão e tempo)

- 15 min: Cinco gols: Deverão ser espalhados pela quadra cinco golzinhos feitos por cones e duas duplas disputarão entre si. Cada dupla terá uma bola de futsal com o objetivo de fazer o gol em um dos golzinhos espalhados pela quadra. Para isso, um dos alunos terá que chutar a bola de maneira que possa atravessar o meio dos cones. O outro aluno da dupla deverá pegar a

bola do outro lado do gol para validar um ponto. A dupla deverá trocar pelo menos cinco passes entre si antes de marcar o gol. Ganhará a dupla que fizer mais gols em 1 minuto.

VARIAÇÃO: Uma dupla poderá atrapalhar a outra.

Jogo (futsal, futebol) 2x2+1

- 20 min: Jogo dos coringas: Em um espaço determinado pelo professor, jogarão na estrutura funcional 2x2+1, duas duplas, uma que atacará e a outra que defenderá, juntamente com quatro coringas, um de cada lado da miniquadra, apoiando os atacantes. Pelo espaço determinado, haverá cones espalhados que deverão ser derrubados por quem estiver com posse da bola para consignar um ponto.

VARIAÇÃO: Após determinado tempo os coringas passarão a ser atacantes e defensores e os que estavam atacando e defendendo, passarão a ser os coringas.

RECURSOS: Bolas (borracha, fustal e futebol), giz e cones.

Sessão de aula 08

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Corrida das soluções: Dividir os alunos em dois grupos e colocá-los em filas. À frente deles estarão cones em sequência, arcos com diferentes bolas (basquete, handebol, vôlei, borracha e tênis) e cones com números. Para chegar até as bolas é preciso virar um cartão que estará no chão com os números correspondentes aos cones. Pegarão a bola e retornarão com ela na mão fazendo zig-zag por entre os cones, indo e voltando para deixar a bola novamente nos arcos em que estavam. Terminando as tarefas, voltarão para o fim da fila da qual saiu.

VARIAÇÃO: Fazer o zig-zag quicando a bola.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão e de tempo):

- 15 min: Corrida da corda: Os alunos serão divididos em dois grupos e deverão correr de uma linha à outra. Durante o percurso, terão que passar por debaixo de uma corda que será rebatida por dois alunos no sentido contrário à direção da corrida. A corda deve estar posicionada mais próxima ao local do início da corrida.

VARIAÇÃO: Passar por debaixo da corda e pegar mais à frente um arco, continuar a corrida realizando a circundução do mesmo, com a mão dominante; Com a mão não dominante; Quicando uma bola de diferentes tamanhos.

Habilidades técnicas (antecipar a direção do passe)

- 10 min: Ponte da bola: Em duplas, os alunos se posicionarão de costas um para o outro, sendo que um deles estará com uma bola de voleibol em suas mãos. O aluno com a bola a quicará no chão com muita força no intuito de que a bola se eleve o máximo possível acima da sua cabeça, emitindo assim um aviso sonoro. O estímulo auditivo será o sinal para que o aluno sem bola se vire, passe por baixo da bola e a pegue em suas mãos.

VARIAÇÃO: Ainda em duplas delimitar um espaço com cones (dois para cada dupla, colocar um de cada lado – direito e esquerdo). Um dos alunos da dupla estará com a bola, este a lançará para cima e ela deverá cair próximo a área delimitada por cones. O outro aluno estará com um arco nas mãos e a 3 m de distância da área delimitada, no momento em que a bola atingir o ponto mais alto da sua trajetória ele deverá empurrar o arco pelo chão, determinando o local onde acredita que a bola tocará o solo.

Capacidade tática (orientar-se e oferecer-se)

- 15 min: Troca de passes em dupla: Em duplas, um aluno será o passador e o outro será o movimentador, na área do movimentador haverá dois cones. O passador deverá trocar passes com o movimentador. Este, para receber a bola, deverá se deslocar por fora dos cones. Os alunos trocarão de posições no decorrer da atividade.

Obs: o movimentador deverá realizar o movimento de vai e vem para receber e devolver a bola ao passador.

VARIAÇÃO: O aluno deverá receber a bola, fazendo um movimento em “oito”, entre os cones, de forma que o colega que passa perceba o momento de o fazer, quando o companheiro estiver entre os cones; O movimentador deverá se posicionar de costas para os cones, girar e receber o passe do colega.

Capacidade coordenativa (pressão de tempo)

- 15 min: Lançamentos variados: Cada aluno estará inicialmente com uma bola, lançará a bola para cima e enquanto ela estiver no alto, este deverá bater uma palma e recebê-la em suas mãos. Em seguida, lançará a bola para cima e enquanto ela estiver no alto, deverá bater duas palmas e recepcioná-la, ainda baterá três palmas, para então recebê-la. O mesmo será feito com o arco e com o bastão.

VARIAÇÃO: Lançar a bola para o alto e bater palma à frente e atrás do corpo, antes de recebê-la; Lançar a bola e bater palma em baixo da perna direita e recebê-la; Lançar a bola e bater palma em baixo da perna esquerda e recebê-la; Lançar a bola e bater palma em baixo da perna direita e esquerda, depois recebê-la.

Jogo (tênis, badminton)1x1

- 20 min: Tênis sem raquete: Uma rede, ou corda será colocada para dividir os campos. Em duplas os alunos se posicionarão em seus espaços e usarão a mão como se fosse uma raquete durante todo o jogo.

Obs: inicialmente serão permitidos vários quiques da bola no chão para a rebatida e atividade será realizada com a bola de vôlei.

VARIACÃO: Realização da atividade com a bola de borracha e por fim com a bola de tênis, diminuindo o número de quiques da bola no chão até que seja permitido somente um quique no chão.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis), giz, cones, corda, arcos, bastão e cartões com números.

Sessão de aula 09

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro pé.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 2x2

- 15 min: Bola na área: Em um campo duas duplas com uma bola, procuram ter a posse da mesma, dois serão atacantes, dois serão defensores. Cada equipe deve defender um setor de 3 metros de largura que estará localizado no fundo da quadra fora do campo onde disputam a posse de bola, demarcados por uma corda ou giz. O objetivo é fazer com que um companheiro de equipe receba a bola dentro da área defendida pela equipe adversária, obtendo assim um ponto.

VARIACÃO: Limitar o número de toques na bola, no máximo 8.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão e de tempo):

- 15 min: Passe gol: Em trios, um aluno estará com a bola de futsal e outros dois dispostos ao seu lado. No final da quadra haverá um gol feito de cones. O aluno que estiver de posse da bola realizará um chute e os outros dois alunos deverão correr para dominar a bola e fazer o gol. Ganhará quem fizer o gol. Em seguida haverá um rodízio entre os jogadores.

VARIACÃO: Aumentar a distância dos gols

Habilidades técnicas (regulação da força e controle dos ângulos)

- 10 min: Chute ao alvo: Organiza-se cones em diferentes distâncias. O professor dispõe os alunos em pequenas filas. O primeiro aluno se adiantará 3m dos demais e ficará de costas para

os cones, este aluno passará a bola para que os demais realizem os chutes. Após todos os participantes da atividade, efetuarem os chutes, troca-se o aluno que realiza o passe para os demais. Até que todos passem pelas duas posições.

Capacidade tática (acertar o alvo, transportar a bola)

- 15 min: Derrubar a lata coletivo: Em um espaço demarcado pelo professor, os alunos deverão posicionar uma lata em qualquer local de sua preferência. O professor jogará a bola para o alto para dar início ao jogo. Os alunos deverão dominar a bola e utilizarão desta para derrubar a lata dos adversários, ao mesmo tempo em que deverão proteger a sua lata. O aluno cuja lata for derrubada sairá do jogo. O vencedor será o aluno que permanecer até o final, sem ter a sua lata derrubada.

OBS: as latas poderão ser cones. Deverão ser formados grupos para que haja maior dinamismo na atividade.

Capacidade coordenativa (precisão, carga e tempo)

- 15 min: 1 Rolar a bola de borracha em um espaço delimitado, sem deixar que ela saia da área demarcada, com o pé direito; 2 Rolar a bola de borracha em um espaço delimitado, sem deixar que ela saia da área demarcada, com o pé esquerdo; 3 Rolar a bola de borracha em um espaço delimitado, sem deixar que ela saia da área demarcada, com o pé direito e pará-la sobre áreas demarcadas durante o trajeto; 4 Rolar a bola de borracha em um espaço delimitado, sem deixar que ela saia da área demarcada, com o pé esquerdo e pará-la sobre áreas demarcadas durante o trajeto;

VARIAÇÃO: Realizar a atividade com as bolas de futsal e de futebol

Jogo (futsal, futebol) 2x2

- 20 min: Jogo nos quatro cantos: O espaço proposto para a atividade será dividido em quatro partes. Os jogos acontecerão na largura e na profundidade, com o objetivo de derrubar um cone. Cada equipe terá dois jogadores oportunizando o trabalho das estruturas 2x2. Após 5 min de jogo, trocam-se as duplas de local para que todos joguem contra todos.

VARIAÇÃO: Ao invés de derrubar o cone, os alunos farão o gol, chutando no meio de dois cones.

RECURSOS: Bolas (borracha, fustal e futebol), giz, arcos e cones.

Sessão de aula 10

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento + 1 equipamento, com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Some 100 com a raquete Vários alunos enumerados lançam uma bola no chão com a raquete. Para vencer os alunos deverão somar pontos acertando alvos distribuídos pelo chão. Um aluno por vez tem a chance de acumular pontos lançando dentro dos alvos, o máximo de bolas em sua tentativa. Se errar o alvo a bola será passada para outro aluno.

Obs: um aluno fica no final da fila para recuperar as bolas enquanto o colega soma pontos, perdeu a bola ele assume o lugar de quem lançava.

VARIAÇÃO: Realizar a atividade com a raquete de badminton e petecas.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, sequência e de tempo):

- 15 min: Cada aluno terá uma raquete de tênis. Inicialmente equilibrarão a bola de tênis, realizando deslocamentos, caminhando, andando depressa, correndo, com mudanças de direções (ao sinal do apito). Realizarão pequenos lançamentos com a bola para recepção com a raquete. Em seguida realizarão a mesma atividade, porém, utilizando a raquete de badminton, equilibrando sobre ela, bola de espuma. Para então realizar as mesmas tarefas com a peteca.

VARIAÇÃO: Realização das atividades acima em duplas, realizando lançamentos e recepções.

Habilidades técnicas (regulação da força e controle dos ângulos)

- 10 min: Rebatida aleatória: Organiza-se os alunos em trios. Dois desses alunos ficam frente a frente a uma distância de aproximadamente 5m. Entre eles estará um terceiro participante segurando um arco em suas mãos. O objetivo da dupla em posse de bola é realizar a rebatida e acertar no arco. O objetivo do aluno que está segurando o arco é mudar constantemente o posicionamento do arco para dificultar o acerto do colega. O professor determinará o tempo para que os participantes possam trocar de posição e funções.

Obs: bola de tênis e raquete de tênis

VARIAÇÃO: Ao invés do aluno segurar um arco, segurará um cone com sua base voltada para cima.

Capacidade tática (tirar vantagem tática, reconhecer espaços) 2x2

- 15 min: Batata-quente: Divide-se os alunos em duplas, demarcando um espaço de meia quadra de badminton para cada. Os jogadores se enfrentam com um objetivo de lançar a peteca por cima da rede e fazer com que ela toque o chão do campo adversário. Caso o jogador toque na peteca antes da mesma tocar no chão o ponto não será validado. Vence quem finalizar o jogo com a maior quantidade de pontos.

Capacidade coordenativa (precisão, carga e tempo)

- 15 min: Estafeta em duplas: Em forma de estafeta, duplas correm equilibrando uma bola de tênis sobre a raquete, passando a vez para o próximo colega da fila.

VARIACÃO: Realizar a tarefa com a raquete de badminton e bolas de espuma, depois com petecas.

Jogo (tênis, badminton)

- 20 min: Família-go: Duas equipes, em colunas, com oito alunos em posse de raquetes, jogam em um campo dividido por uma rede ou corda num altura de aproximadamente 150 cm. O aluno da equipe A passa a bola sobre a rede a e após dar o passe o aluno se dirige ao final de sua fila. O mesmo acontece no lado da equipe B. A bola poderá dar um quique no chão antes de ser rebatida e será realizada com a bola de tênis.

VARIACÃO: Realizar a tarefa com a raquete de badminton e petecas.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis), giz, cones, corda, arcos, raquetes de badminton e de tênis.

Sessão de aula 11

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro pé.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 3x3+1

- 15 min: Levando a bola para casa: Em um campo de jogo de 20x30m e dividido em dois setores duas equipes de três participantes cada uma deverão manter a pose de bola. O objetivo do jogo é que cada equipe consiga manter a pose de bola no setor ou meio campo que corresponde a ela, evitando que a equipe contrária tome posse da bola e a leve para o setor dela. A equipe que conseguir manter a bola em seu setor pelo tempo estipulado pelo professor ganha um ponto. Para isso, as equipes contarão com a ajuda de um coringa que participará do jogo ajudando a equipe com a posse de bola a mantê-la em seu setor. A equipe que roubar a bola terá que transportá-la para seu setor e procurar mantê-la sob seu domínio.

Obs: dividir a quadra em 4 partes.

Capacidades coordenativas (pressão de sequência e de tempo):

- 15 min: Condução com cambalhota no colchonete: Os alunos se posicionaram em três filas que ficarão dispostas atrás de seus respectivos colchonetes. Cada aluno terá que conduzir a bola, rolar a mesma ao lado do colchonete e realizar uma cambalhota em cima do mesmo, continuando a condução da bola assim que ficarem em pé.

Habilidades técnicas (regulação da força)

- 10 min: Amarelinha dos cones: O aluno A deverá realizar o jogo da amarelinha, demarcado com giz no chão do espaço de jogo. Contudo, toda vez que estiver em um quadrado deverá realizar o passe para o aluno B que está ao lado, alterando passes com o pé direito e com o pé esquerdo. Após completar a amarelinha, o aluno A receberá o passe do colega B, em um local determinado (denominado céu do jogo de amarelinha), e tentará derrubar cones dispostos a uma distância de 5m. Ao final da atividade invertem-se as posições.

Capacidade tática (superar o adversário)

- 15 min: Passo na toca: A quadra será dividida em vários corredores de no máximo 5m de largura. Nos extremos de cada corredor será posicionado um arco e dentro dos corredores acontecerão simultaneamente vários jogos na estrutura funcional 2x2. A dupla no ataque trocará passes e deverá avançar até um dos arcos dispostos nos extremos do corredor. O gol será marcado se um aluno no ataque receber o passe de seu colega dentro do arco (os pés devem estar dentro do arco). Após marcar o gol, a dupla que estava no ataque passa para a defesa e a da defesa para o ataque.

Capacidade coordenativa (variabilidade e tempo)

- 15 min: Forma-se um corredor entre uma fileira de alunos e uma parede. Os alunos deverão trocar passes entre si, utilizando a parede como mediadora (ou um colega responsável por trocar passes com todos da fila, um de cada vez). Enquanto isso, o aluno da extremidade oposta àquela que iniciou a troca de passes percorrerá o corredor e conduzirá uma bola sem que a mesma seja interceptada pela bola usada pelos colegas da fila. Ao final do corredor, o aluno que percorreu o trajeto iniciará a troca de passes e o da extremidade oposta à sua percorrerá o trajeto.

VARIAÇÃO: Aumentar o número de bolas para a troca de passes. No máximo três bolas.

Jogo (futsal, futebol) 2x1

- 20 min: Em uma quadra serão divididos vários mini campos, os alunos formarão grupos com quatro colegas. Serão posicionados dois atacantes, um defensor e um goleiro. Em situação de 2x1, os atacantes deverão marcar o gol enquanto o defensor tentará impedi-lo. O atacante que errar o passe ou a finalização virará defensor e o último será atacante.

VARIAÇÃO: Incluir o goleiro no rodízio. O atacante que errar o passe ou o gol, irá para o gol, o goleiro irá defender e o defensor se tornará atacante.

RECURSOS: Bolas (borracha, fustal e futebol), giz, cones e colchonetes.

Sessão de aula 12

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos através de um elemento, com o membro mão.

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 1x1

- 15 min: Manter a bola: Em meia quadra os alunos em duplas e com uma bola se posicionarão no meio da quadra. O jogo será na estrutura funcional 1x1 sem finalização. Ao sinal do professor, o aluno que estiver com a posse de bola partirá para o contra-ataque em direção ao gol (cesta) e o aluno que estiver na defesa deverá reagir e evitar o gol (cesta) ou recuperar a posse de bola.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, variabilidade e de tempo):

- 15 min: Quicando a bola: Organizar os alunos em pequenas filas. Com a bola de borracha os alunos deverão quicar a bola o mais rápido possível através de um percurso em slalom. Depois em slalom com arcos dispostos no chão em que as bolas deverão acertar dentro dos arcos. Em seguida em slalom com arcos dispostos no chão, mais a frente equilibrando-se em cima de uma corda e por fim acrescentando cadeiras ou um banco em que deverão subir e continuar quicando a bola.

Obs: os materiais serão acrescentados a atividade aos poucos.

VARIAÇÃO: Deverão realizar com a bola de vôlei, de handebol e de basquete.

Habilidades técnicas (controle dos ângulos e regulação da força)

- 10 min: Passes entre alunos: Os alunos serão divididos em duplas e se posicionarão a uma distância de 3 a 5 metros. Um deverá passar a bola para o outro em diferentes alturas. A sequência de alturas deverá ser: cabeça, peito, joelho, pé, depois haverá a troca de bolas: borracha, handebol, vôlei, basquete e tênis, deve-se aumentar as distâncias para o lançamento e por fim realizar a troca de passes em movimento, alternando-se as bolas.

VARIAÇÃO: Combinar com o colega sinais verbais e visuais, ex: BORRACHA e levantar os braços no alto, significando que o colega deverá pegar a bola de borracha e realizar o lançamento acima da cabeça.

Capacidade tática (acertar o alvo)

- 15 min: Jogo dos lançamentos e recepções: Dividir a quadra em duas e separar duas equipes (na profundidade - dividir em lado direito e esquerdo). Dentro das equipes os alunos serão novamente divididos, de um lado os lançadores do outro lado os receptores. No primeiro tempo os lançadores deverão passar a bola aos receptores que estarão à frente em sua área demarcada. Quando um dos receptores pegar a bola (sem sair da área demarcada), deverão se deslocar com a bola para a área dos lançadores. Quando não houver mais nenhum receptor inicia-se o segundo tempo. No segundo tempo os alunos que eram lançadores correrão para a área dos receptores, os que eram receptores deverão lançar as bolas. Cada vez que os

receptores pegarem uma bola contar-se-á (1,2,3...) até 10. Após 10 acertos todos da equipe se reúnem na área dos receptores. A equipe que terminar primeiro, vencerá o jogo.

VARIAÇÃO: Ao receber a bola os alunos (receptores) deverão voltar quicando a bola para o lado dos lançadores.

Capacidade coordenativa (precisão, sequência e tempo)

- 15 min: Em duplas, cada aluno com uma bola deverá lança-la para cima e recebe-la com os antebraços fechados (como se fosse a recepção do voleibol), equilibrar a bola nos antebraços até que ela fique parada. Inicialmente com a bola de borracha e sem seguida com a bola de vôlei. Lançar a bola para frente, correr atrás dela e balance-la até que ela fique parada. Lançar a bola para frente, e realizar tarefas adicionais: encostar a mão no chão, girar, bater palmas.

VARIAÇÃO: Com uma bola por dupla, balançar a bola no antebraço e lançar para o colega, aumentando a distância entre eles.

Jogo (handebol, basquetebol)

- 20 min: Bola na torre: Os alunos serão divididos em duas equipes, um aluno de cada equipe será a torre. Cada equipe receberá um colete de cores distintas. Os alunos deverão trocar passes, podendo fazer dribles (quicar) e os adversários poderão interceptar. Vence o jogo quem conseguir converter mais pontos lançando a bola na torre. O aluno da torre deverá ficar com as mãos para cima para que o ponto seja válido.

Obs: o aluno que será a torres estará dentro de um espaço delimitado por um arco. Os alunos deverão fazer rodízio de posições, até que todos tenham passado pela torre. Jogo na meia quadra.

RECURSOS: Bolas (borracha, handebol, voleibol, basquetebol, tênis), cordas, giz, cadeiras ou bancos, arcos, coletes e cones.

Sessão de aula 13

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 3x2

- 15 min: Tirar vantagem: Serão formadas duas equipes A e B, cada uma com cinco participantes. Elas se posicionarão de forma que, na primeira metade do campo, haja três participantes da equipe A e dois da equipe B, na outra metade, três participantes da equipe B e

dois da equipe A. A equipe em superioridade numérica em cada metade do campo iniciará com a posse de bola. Ao sinal do professor cada equipe procurará trocar dez passes, sem que os participantes adversários consigam interceptar a bola. Se a equipe conseguir executar os dez passes sem serem interceptados, recebe um ponto.

VARIAÇÃO: Diminuir a quantidade de passes para 5.

Capacidades coordenativas (pressão de variabilidade e de tempo):

- 15 min: Serão colocados vários gols na quadra. Em dupla os alunos deverão passara a bola entre si, deslocando-se lateralmente. Eles terão a tarefa de, em 4 minutos, fazer a maior quantidade de gols possível. Após cada ponto deverão mudar de gol.

Obs: O tamanho do campo de jogo e o número de gols, deverão ser adaptados ao nível de rendimento dos alunos.

VARIAÇÃO: Tipos de passe: parte interna do pé, parte externa, peito do pé.

Habilidades técnicas (controle dos ângulos e regulação da força)

- 10 min: Passe: Dois jogadores estarão de frente para o outro. A estará posicionado atrás de uma linha na qual estarão colocadas diferentes bolas. B estará posicionado atrás de um cone e trocará de posição após passar a bola de volta para A, se movimentará entre os cones 1 e 2 indo e voltando. A deverá passará bola para B de forma que este possa dominá-la com a sola do pé sem dificuldades.

Obs: B receberá a bola no cone 2 (mais longe de A), devolverá a bola para A e se direcionará para o cone 1 (mais perto de A), devolverá novamente e receberá a bola no cone 2. Após algumas trocas de passes, troca-se as posições de A e B.

Capacidade tática (acertar o alvo)

- 15 min: Bola enumerada: Em uma quadra todos os integrantes das equipes se deslocarão livremente, conduzindo uma bola cada um. Cada jogador receberá um número, um colega do outro time receberá o mesmo número. No momento em que o professor gritar seu número, cada jogador deverá partir para o campo adversário driblando, passará pelos cones (também indicados pelo professor) e chutará a gol, tentando acertar em um dos quatro cantos do gol. Quem conseguir acertar o gol adversário primeiro ganha pronto para sua equipe.

Capacidade coordenativa (pressão de sequência e de tempo)

- 15 min: O jogador A estará com uma bola atrás de B, este abrirá as pernas para que a bola passe entre suas pernas. Quando A chutar a bola pelo túnel que B fará, B correrá atrás da bola e procurará pará-la antes do cone que estará à frente.

VARIAÇÃO: Voltar conduzindo a bola por meio do drible, se deslocar de diferentes formas de corrida com a bola: de costas, lateral, rolando pé por cima da bola.

Jogo (futsal) 2x2

- 20 min: O professor dividirá a quadra em partes, utilizando-se sua largura. As áreas serão desenhadas e devem estar apropriadas para um jogo na estrutura funcional 2x2. Os alunos trocarão passes entre si, com o objetivo de acertar o gol, demarcado por dois cones. A equipe que fizer mais gols vencerá.

VARIAÇÃO: As duplas poderão ser refeitas, para que os alunos experimentem o jogo com vários companheiros diferentes.

RECURSOS: Bolas (futebol, futsal e borracha), giz, coletes, cones e arcos.

Sessão de aula 14

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Levando a bola para casa: Um campo de jogo é dividido em dois setores, com duas equipes tendo três participantes cada. O objetivo do jogo é que cada equipe consiga manter a posse de bola no seu setor, evitando que a equipe adversária tome a posse de bola e a leve para seu setor, deste modo, deverá lançar e recepcionar uma bola de voleibol. A equipe que conseguir manter a posse de bola por 10 trocas de passes, sem perder a bola, ganha um ponto. A equipe que roubar a bola, terá que transportá-la para o seu setor e procurar mantê-la sob seu domínio.

VARIAÇÃO: Realizar o jogo com as bolas de basquete, handebol e borracha; Realizar dribles antes de lançar a bola para o companheiro; Diminuir a quantidade de trocas de passes.

Capacidades coordenativas (pressão de organização, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Rolar duas bolas iguais no chão, correr, ultrapassá-las e segurá-las; 2 Conduzir duas bolas iguais, rolando-as no chão com as mãos; 3 Quicar duas bolas iguais, simultaneamente, caminhando, correndo em diferentes direções (mudar de direção ao som do apito); 4 Rolar duas bolas diferentes no chão, correr, ultrapassá-las e segurá-las; 5 Conduzir

duas bolas diferentes, rolando-as no chão com as mãos; 5 Quicar duas bolas diferentes, simultaneamente, caminhando, correndo em diferentes direções (mudar de direção ao som do apito); 6 Rolar a bola para o companheiro, enquanto ele rola outra bola em sua direção, simultaneamente; 7 Lançar a bola para o companheiro, deixando-a quicar 2x depois 1x, enquanto ele lança outra bola em sua direção simultaneamente; 8 Lançar a bola para o companheiro, sem deixar cair no chão, enquanto ele lança outra bola em sua direção simultaneamente; 9 Lançar a bola para o alto e ir segurar a bola que o companheiro lançou, após 1 quique no chão, enquanto o companheiro vem segurar a outra bola, nas mesmas condições; 10 Lançar a bola para o alto e ir segurar a bola que o companheiro lançou, sem tocar o chão, enquanto o companheiro vem segurar a outra bola, nas mesmas condições; 11 Rolar a bola no chão para o companheiro e correr para segurar a bola que o companheiro lançou para o alto, após 1 quique, para depois lançar a bola para o alto e segurar a bola que o companheiro rolou.

VARIACÃO: Experimentar as atividades acima com vários tipos de bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis).

Habilidades técnicas (controle dos ângulos)

- 10 min: Circuito: A atividade será realizada com os alunos divididos em duas equipes. Após essa divisão os alunos formarão filas com aproximadamente quatro integrantes cada. O espaço de jogo terá alvos posicionados para cada fila das equipes (cones e garrafas pet). Em frente a cada integrante da fila terá três cones e sete garrafas pet, três arcos e duas bolas de borracha.

Primeiramente eles acertarão os cones com os arcos, em seguida deverão derrubar as garrafas com as bolas, lançando-as com as duas mãos, uma de cada vez. O grupo em que todos os integrantes finalizarem a atividade o mais rápido, vence.

Obs: assim acertar os cones e derrubar as garrafas o próximo da fila recupera o material para realizar o mesmo.

VARIACÃO: Lançar a bola nas garrafas com a mão direita, uma de cada vez; Lançar a bola nas garrafas com a mão esquerda; Lançar uma bola com a mão direita e a outra com a esquerda; Lançar uma bola com a mão esquerda e a outra com a direita.

Capacidade tática (reconhecer espaços, tirar vantagem tática, jogo coletivo)

- 15 min: mini futebol americano: Organiza-se a turma em duas equipes. Os alunos devem executar um número mínimo de passes antes de marcar o ponto, sendo que não será permitido o drible no jogo. Para marcar o ponto, o aluno deve receber a bola no ar e cair com ela atrás da linha de gol.

Obs: quadra inteira, bola de voleibol.

VARIACÃO: Diminuir o espaço do jogo.

Capacidade coordenativa (pressão de tempo)

- 15 min: Cone maluco: Organizar equipes com aproximadamente cinco participantes cada uma. Um aluno de cada equipe ficará dentro dos arcos, atrás dele, os colegas formarão filas, sendo estas das respectivas equipes A ou B. O aluno da equipe A que está com a bola dentro do arco, deverá jogá-la o mais longe possível para que o adversário B, corra e pegue-a. Enquanto isso, o aluno que lançou a bola da equipe A, correrá em torno dos cones respeitando a ordem numérica, quicando uma outra bola. Ao terminar uma volta, este deverá encostar a mão no cone número 4, marcando, desse modo, um ponto para a equipe. Reinicia-se o jogo com a posse de bola para a equipe que a recuperou. Ganhará a equipe que marcar mais pontos. Se o adversário B pegar a bola antes do aluno A terminar o trajeto com a bola sua equipe marca ponto.

VARIAÇÃO: Quicar duas bolas ao mesmo tempo.

Jogo (hóquei)

- 20 min: Alvo móvel: em uma quadra (ou meia quadra – depende do nível de rendimento dos alunos) duas equipes serão formadas, A e B. A equipe A se posicionará nas duas linhas da frente (profundidade). A equipe B se distribuirá nas linhas laterais (largura). A equipe A passará uma bola entre si, rolando com a mão várias vezes (bola de tênis). A equipe B tentará acertar com um bastão e uma bola de tênis as bolas da equipe A. Após troca de posições quem tiver melhor pontaria vence.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis), bastões, giz, arcos, coletes, cones, garrafas pet.

Sessão de aula 15

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Jogo dos três times: Em um campo de jogo, haverá três times (A, B e C), a equipes A começará o jogo com todos seus alunos dentro de arcos demarcados com giz (ou espaço demarcado por cones). As equipes B e C disputarão a posse de bola e através de passes tentarão fazer a bola chegar a um aluno da equipe A. Quando isso acontecer a equipe marca um ponto. Automaticamente a equipe A passará para o ataque e a equipe que sofreu o ponto entrará nos arcos (ou espaço demarcado por cones).

Capacidades coordenativas (pressão de sequência e de tempo):

- 15 min: Conduzir a bola com os pés por entre os cones, ao ultrapassar o último, passar a bola para frente e realizar tarefas extras: saltar com os dois pés por cima da bola que rola, saltar cones deitados no chão (rolar a bola por fora dos cones deitados), fazer amarelinha desenhada no chão com giz. Uma tarefa extra de cada vez. Por fim o aluno deverá parar a bola antes de chegar a marca estabelecida pelo professor.

Habilidades técnicas (determinar o momento do passe) 4x4

- 10 min: Recepção no arco: Os alunos deverão ocupar meia quadra para jogar na estrutura funcional 4x4. Arcos estarão espalhados aleatoriamente pelo espaço de jogo. As equipes trocarão passes para manter a posse de bola e terão que recuperá-la quando não as tiver. Para marcar um ponto o aluno da equipe deverá receber o passe dentro de um dos arcos.

Capacidade tática (orientar-se e oferecer-se)

- 15 min: Rouba-Rabo com bola: O professor deverá distribuir quatro arcos pela quadra. Dentro de cada arco, posicionar-se-á um aluno que será o coringa e terá a posse da bola. O (s) pegador (es) deverão tentar roubar o rabo dos alunos sem a posse de bola. Ao serem perseguidos, os alunos deverão se oferecer para receber o passe dos alunos que estão posicionados dentro do arco. Em posse de bola, o aluno não poderá ter seu rabo roubado. Os alunos poderão ou não trocar de lugar com o coringa, dependendo do nível de desempenho dos alunos.

Capacidade coordenativa (pressão de sequência e de tempo)

- 15 min: Jogo da memória: Cada aluno deverá ter uma bola em sua posse. Antes de iniciar o jogo, o professor deverá enumerar cinco acrobacias diferentes: 1 – bater duas palmas a frente do corpo, 2 – bater uma palma a frente e uma palma atrás do corpo, 3 – realizar um giro de 360°, 4 – realizar um salto, 5 – realizar um salto e um giro, que serão utilizadas ao longo do exercício. Os alunos deverão conduzir a bola pela quadra e quando o professor falar um dos números acima relacionados, os alunos deverão realizar a acrobacia referente ao mesmo. Após este momento, o professor deverá falar outro número e os alunos deverão realizar a acrobacia do primeiro número acrescida à acrobacia nova. Isso deverá acontecer sucessivamente até que sejam completadas todas as acrobacias.

Jogo (voleibol) 1x1

- 20 min: Jogo do espelho: O professor deverá esticar um elástico (ou corda) atravessando a quadra. Deve-se desenhar com giz mini quadras. O jogo será na estrutura 1x1, sendo que o aluno que iniciar o jogo com o saque deverá repetir a mesma sequência de ações do colega que está na quadra adversária, como se fosse um espelho. Neste jogo será permitido apenas toque e manchete (previamente explicado e demonstrado aos alunos). Haverá um rodízio, os alunos que perderem deverão trocar de quadra para jogar com outro aluno em outra mini quadra.

RECURSOS: Bolas (futebol, futsal e borracha), giz, coletes, cones, arcos, tecido TNT(rabos), corda ou elástico.

Sessão de aula 16

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão ou pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Corrida escolar: Os alunos serão divididos em duas equipes, essas serão novamente divididas na forma de estafeta. Metade da equipe A se posicionará atrás da linha dos 9 m do voleibol e outra metade estará à frente em uma fila, também atrás da linha dos 3 m do voleibol. O mesmo ocorrerá com a equipe B. Ao sinal do professor os alunos driblarão, com uma bola de voleibol, em slalom os cones dispostos a frente das filas. Enquanto driblam os cones os alunos deverão falar em voz alta os números (0 a 10) mostrados pelos companheiros de equipe que estarão a frente, ao chegar até este companheiro o aluno deverá passar a bola e se direcionar ao fim da fila. A equipe que finalizar a atividade mais rápido vencerá.

VARIAÇÃO: realizar a atividade com outras bolas (handebol, basquetebol e tênis). Realizar a atividade com os pés, conduzindo a bola de futsal, depois futebol, por fim tênis. Realizar atividade com duas bolas de voleibol.

Capacidades coordenativas (pressão de organização, sequência e de tempo):

- 15 min: 1 Girar um arco em cada braço; 2 Rolar dois arcos no chão, um em cada mão; 3 Rolar dois arcos, empurrando-os, correr, passar por dentro de um arco e segurar o outro antes que caia; 4 Girar um arco acima da cabeça com um braço e com o outro na lateral do corpo.

VARIAÇÃO: Girar um arco em cada braço, caminhando; Andando mais depressa; Correndo; Rolar os dois arcos para o companheiro, um de cada vez (lado direito e lado esquerdo, depois lado esquerdo e lado direito); Rolar os dois arcos para o companheiro, os dois ao mesmo tempo; Lançar o arco para o companheiro para que ele recepcione

um de cada vez (lado direito e lado esquerdo, depois lado esquerdo e lado direito); Lançar o arco para o companheiro para que ele recepcione, ao mesmo tempo.

Habilidades técnicas (determinar linhas de corrida)

- 10 min: Lançar e jogar: Em trios, um dos alunos ficará com uma bola nas mãos. Outros dois alunos ficarão de costas para o mesmo. Ao sinal do professor, o aluno em posse de bola deverá lançá-la em qualquer direção, e os outros dois alunos correrão atrás dela. O aluno que a dominar realizará um ataque com o apoio do jogador de posse de bola no início da atividade. O objetivo dos atacantes é conseguir o gol, enquanto que o defensor deverá impedir

o sucesso ofensivo. Para dificultar a marcação do gol deverá existir um goleiro. As metas são formadas por cones. Os praticantes devem alterar suas funções no jogo.

Capacidade tática (superar o adversário)

- 15 min: Conquista com e sem bola: Organiza-se a turma em duas equipes. Os times atacarão e defenderão ao mesmo tempo. O objetivo do jogo é conseguir que todos os integrantes da equipe invadam a área de ponto da equipe adversária (linha final). Para isso, os alunos deverão se deslocar com ou sem a posse de bola. O aluno com a bola deverá driblar ou passar e o aluno sem bola deverá se deslocar. Ao mesmo tempo, as equipes poderão pegar os integrantes do time contrário (basta encostar no colega como no pega-pega e caso o colega esteja com a bola, deve-se tirá-la de posse desse jogador) evitando a invasão de sua área, sem cometer falta e sem perder a própria bola. Não vale ‘revanche’ (tentar retomar a bola), quem perde a bola deve procurar outra, com outro adversário. Ganha a equipe que consiga manter sua área livre de invasores durante 1 ou 2 minutos.

Capacidade coordenativa (pressão de organização)

- 15 min: Um quique para duas bolas: Em duplas os alunos deverão ficar um de frente ao outro. Cada dupla deverá ter duas bolas. O exercício começa com um dos alunos quicando as duas bolas ao mesmo tempo. Após um determinado número de quiques, o aluno que estava quicando as bolas deverá manda-las simultaneamente e em forma de quique para o aluno que está à sua frente, que por sua vez inicia o quique das bolas, sem perder seu ritmo.

Jogo (voleibol) 2x2

- 20 min: Jogo com ataque: O professor deverá esticar um elástico atravessando a quadra, que será utilizado como rede. Deve-se desenhar com giz mini quadras. O jogo será na estrutura funcional 2x2 e as duplas deverão realizar obrigatoriamente três ações, sendo que na primeira ação é permitido segurar a bola, lançá-la para o alto e realizar o toque; na segunda ação deve-se realizar o levantamento, não sendo permitido segurar a bola e na terceira ação o aluno poderá segurar a bola lança-la para o alto e realizar um ataque colocando em direção à quadra adversária, objetivando o ponto.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis), arcos, coletes, cones.

Sessão de aula 17

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão ou pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Estafeta com bastão: Os alunos serão divididos em equipes que formarão filas, cada fila se dividirá em duas filas, uma de frente para a outra. Cada aluno terá um bastão na mão, os primeiros da fila terão uma bola de tênis. Os alunos da mesma equipe deverão correr conduzindo com o bastão a bola de tênis e correr para o fim da fila. Vencerá a equipe que passar todos os integrantes para o outro lado o mais rápido.

VARIAÇÃO: Os alunos deverão correr conduzindo com o bastão a bola de tênis e antes de ir para o final da fila, deverão resolver somas elaboradas pelo professor com giz no chão (2+3) ou dizer cores mostradas pelos colegas ou ainda dizer números falados pelos colegas.

Capacidades coordenativas (pressão de organização, sequência e de tempo):

- 15 min: Segura e toca: A atividade deverá ser realizada em duplas. Os alunos deverão equilibrar o bastão com o braço estendido à frente do corpo e ao mesmo tempo, deverão realizar passes com os pés entre si.

VARIAÇÃO: Realizar essa atividade em movimento. Em seguida realizar competições entre equipes.

Habilidades técnicas (antecipação defensiva)

- 10 min: O caçador: O espaço de jogo deverá ser dividido em quatro setores. No segundo e terceiro setores serão espalhados cones que deverão ser defendidos pelas equipes B e A, respectivamente. No primeiro setor jogarão dois alunos da equipe A; no segundo setor jogarão quatro alunos da equipe B; no terceiro setor jogarão quatro alunos da equipe A e no quarto setor jogarão dois alunos da equipe B. A equipe em posse de bola deverá trocar passes entre si, objetivando derrubar os cones da equipe adversária. A equipe em defesa deverá defender os seus cones, bem como antecipar ao passe dos atacantes para reaver a posse de bola para a sua equipe. Vencerá a equipe que derrubar todos os cones do adversário ou que derrubar mais cones em um determinado tempo.

Obs: a tarefa deverá ser feita primeiramente com os pés (bola de futsal)

VARIAÇÃO: Realizar a atividade com as mãos (bola de voleibol)

Capacidade tática (superar o adversário)

- 15 min: Cada casa um morador: O professor deve desenhar vários círculos pela quadra. Dentro de cada um deles posicionam-se um, dois e três defensores progressivamente. O ataque deve passar por todos os círculos e executar 3 passes sem perder a bola. O número de defensores, inicialmente, será menor até configurar uma situação de igualdade numérica com os atacantes. Quando o defensor dentro do círculo interceptar o passe, o ataque deve retornar ao primeiro círculo, ou ao círculo anterior, e retomar os passes.

Obs: formar grupos de 9 alunos, primeiro círculo com 3 atacantes e 1 defensor, segundo círculo 3 atacantes e 3 defensores até 3 atacantes e 3 defensores.

Capacidade coordenativa (pressão de organização e de tempo)

- 15 min: Acerte quicando: Serão disposto três arcos, um ao lado do outro. O outro aluno A deverá quicar uma bola permanentemente com uma das mãos e ao mesmo tempo, tentará acertar uma bola com a outra mão dentro dos arcos que estarão dispostos à sua frente. O aluno B que ficará ao lado dos arcos, deverá quicar de forma contínua uma bola com uma das mãos e tentará impedir que a bola que A lançou atinja o arco. Para isso usará a mão que estará livre. O objetivo será acertar a bola dentro dos três arcos de maneira sequencial. Após um tempo determinado pelo professor as duplas trocarão de função.

Jogo (handebol) 2x1

- 20 min: Passar a bola pelo rio: Faz-se um quadrado com um elástico amarrado ou com cones para demarcação. Dentro dessa demarcação ficarão cinco crianças tentando roubar os passes. As outras se dividirão em duplas (4 duplas) e deverão passar a bola entre si (passe quicado) sem que os defensores do rio roubem o passe. Depois de um tempo determinado pelo professor os alunos inverterão as funções.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futebol, voleibol, borracha e tênis), bastões, giz, arcos, coletes, cones, cartões coloridos.

Sessão de aula 18

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos + 1 equipamento, com o membro mão ou pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Jogo dos passes: Em um campo dividido por uma corda o elástico a uma altura de 140 cm, várias duplas são dispostas em lados opostos da rede com duas raquetes cada e uma bola de tênis. A dupla que trocar o maior número de passes no menor tempo estipulado pelo professor vence.

VARIAÇÃO: Os alunos poderão bloquear os passes das duplas com a raquete. Realizar a mesma atividade com a raquete de badminton e petecas.

Capacidades coordenativas (pressão de complexidade, tempo e precisão):

- 15 min: Em duplas os alunos terão um bastão e uma bola de tênis. Um de cada vez, deverá bater com o bastão na bola na direção de um cone posicionado mais frente; correr atrás da

bola, ultrapassá-la e fazer um túnel por cima dela; novamente em pé, correr e parar a bola antes do cone.

Habilidades técnicas (se oferecer)

- 10 min: Passar para receber: Os participantes organizarão dois times, A e B. O jogo tem início com uma das equipes em posse de duas bolas. Essa equipe terá como objetivo trocar passes com a mão, sendo que o aluno que estiver com uma bola na mão não poderá receber o passe de outra bola. A equipe que conseguir trocar cinco passes marcará um ponto. Caso a equipe adversária consiga roubar uma das bolas, o jogo é interrompido e as equipes trocam de função (a equipe que estava trocando passes passará a defender e a equipe que estava defendendo deverá trocar passes). A equipe que marcar mais pontos em 5 minutos será a vencedora.

VARIAÇÃO: Realizar a atividade acima com os pés.

Capacidade tática (tirar vantagem tática)

- 15 min: Jogo do castelo: Divide-se a quadra na metade. Em cima da linha central e sobre as linhas de fundo se posicionam os coringas. Em cada meia quadra jogam duas equipes. Os jogadores devem tentar derrubar o cone de dentro do arco. Cada equipe deverá realizar no mínimo duas tabelas (passe e devolução entre dois jogadores, antes de tentar marcar o ponto). A marcação deverá ser individual. Utiliza-se o coringa para criar superioridade numérica, será permitido driblar a bola.

Capacidade coordenativa (pressão de organização, precisão e de tempo)

- 15 min: Dois cones e duas bolas serão dadas as duplas. Os cones estarão próximos no intuito de formar um túnel, em cima dos cones haverá um elástico ou um bastão. Um dos alunos deverá rolar a bola para que ela passe pelo túnel, enquanto o outro aluno quicará a bola para que ela chegue do outro lado passando por cima dos cones.

VARIAÇÃO: Os alunos trocarão de posição após o passe, param a bola e voltam à posição inicial.

Jogo (basquetebol) 1x1 +1

- 20 min: Perceber o coringa: O jogo será na estrutura funcional de 1x1+1. Os alunos se posicionam em volta da linha de três pontos da quadra de basquete e em duplas, um em posição de ataque e outro na defesa. Vários coringas (+1) esperam passes posicionados na meia quadra. Ao sinal do professor, os atacantes iniciam o ataque de 1x1, podendo utilizar os coringas.

Obs: dividir a turma na metade e direcioná-los para cada metade na quadra.

RECURSOS: Bolas (futsal, voleibol, borracha e tênis), raquetes, petecas, bastões, giz, arcos, coletes, cones, elástico.

Sessão de aula 19

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão ou pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: As quatro torres: No campo de jogo marcado por cones, há duas equipes (A, B). A equipe que têm a posse de bola pode colocar seus alunos em cima de cadeiras ou bancos para que estes sirvam de objeto. Os alunos devem trocar passes para que a bola seja passada para um colega que esteja em cima do banco ou cadeira. O ponto pode ser feito em qualquer um dos quatro bancos ou cadeiras. Quando a equipe A perde a posse de bola, seus componentes deverão descer dos bancos ou cadeiras e a equipe B passará a trocar passes entre si com o objetivo de marcar pontos

Obs: Utilizar a bola de basquete, depois a de handebol.

Capacidades coordenativas (pressão de organização e de tempo):

- 15 min: Circuito de condução: Serão formadas filas e o primeiro aluno de cada fila terá um arco e uma bola de voleibol. A tarefa é conduzir a bola quicando e rodar um arco no braço ao mesmo tempo. O aluno deverá seguir um percurso delimitado por cones.

VARIACÃO: Realizar a atividade acima em forma de competição.

Habilidades técnicas (determinar o momento do passe)

- 10 min: Duas equipes, de oito alunos cada, serão formadas. Cada equipe terá dois alunos que ficarão de posse de um arco cada. As equipes deverão trocar passes entre seus integrantes, sendo que estes devem ser realizados pelos arcos. A equipe adversária deverá impedir a troca de passes. Vence a equipe que conseguir completar seis passes consecutivos entre os arcos.

Capacidade tática (tirar vantagem tática, oferecer-se e orientar-se, reconhecer espaços, acertar o alvo)

- 15 min: Gol largo: O campo é dividido em um espaço de ataque e outro de defesa. Na região da defesa se encontra um gol, muito grande (na largura da quadra, de um lado a outro), que será defendido por dois a quatro goleiros, os alunos que não estarão no gol serão defesa. A equipe adversária poderá jogar no ataque, mas não poderão entrar na área dos goleiros. O objetivo é que os que estão em posse de bola consigam passa-la e deixar um colega em clara posição de tiro ao gol.

Obs: Realizar a atividade com a bola de handebol

Capacidade coordenativa (pressão de variabilidade e de tempo)

- 15 min: Quatro setores: Serão divididos quatro grupos de alunos. A quadra será dividida em quatro setores, nos quais serão exigidas diferentes tarefas. Cada grupo iniciará em um determinado setor e à medida que o professor der o sinal, após um tempo estabelecido, os grupos trocarão de setor, seguindo uma ordem. No setor 01, o grupo deverá tocar a bola com os pés entre todos os participantes. No setor 02, o grupo estabelecerá um “bobinho” e deverá realizar passes com a bola sem que este consiga rouba-la, caso isto aconteça, a pessoa que errou o passe ou perdeu a posse de bola passará a ser o “bobinho”. No setor 03, o grupo continuará realizando passes com os pés, e haverá dois “bobinhos”. Por fim, no setor 04, o grupo brincará de batata-quente, realizando toques do voleibol, um aluno ficará de fora do círculo falando batata-quente... quente... queimou. Quem estiver com a bola neste momento deverá pagar uma prenda.

Jogo (frisbee)

- 20 min: Divida os jogadores em dois times, separe os alunos em grupos iguais. Assim como no futebol, cada time tem um campo, o qual precisam defender, enquanto tentam marcar pontos do lado adversário. Após a divisão das equipes, jogue uma moeda e veja qual time ficará com a posse do disco e, conseqüentemente, começará o jogo. O time oposto ficará na zona final e jogará o disco para qualquer jogador adversário pegar. Isso é muito parecido com o começo de um jogo de futebol americano. O mesmo acontece quando um ponto é marcado. A pessoa que for jogar o disco precisa verificar se todo mundo está em posição e, depois, lançar o Frisbee na direção do time adversário. Todos os jogadores do time sem o disco devem correr na direção da outra equipe para começar a defesa. O objetivo do jogo é mover o disco até a zona final (marcado com giz ou corda) do adversário por meio de passes entre os jogadores. O jogador com o Frisbee não deve se movimentar nem ficar com o disco por mais de 10 segundos. O restante do time poderá se mover pelo campo tentando encontrar um local aberto para receber o passe. Se o passe não funcionar ou for interceptado, o time adversário toma posse do disco no mesmo local. Enquanto isso, o time que não está com o disco tentará interceptar a jogada. Para marcar pontos é preciso atravessar o disco pela zona de defesa do adversário. Após um time marcar um ponto, o outro fica com o disco. Em seguida, os jogadores vão tentar fazer o mesmo, com os adversários tentando interromper esse processo e pegar o disco para fazer mais um ponto. Jogar até um dos times chegar a 15 pontos.

RECURSOS: Bolas (basquete, handebol, futsal, voleibol, borracha), cadeiras ou bancos, giz, arcos, coletes, cones, frisbee.

Sessão de aula 20

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão ou pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 3x3

- 15 min: 3x3 na jaula: Três participantes jogam um contra três, tentando manter a posse de bola, dentro de um quadrado de 10 m x 10 m. Nos vértices de cada quadrado posicionam-se quatro coringas. O participante com a posse de uma bola de handebol e uma bola de futsal devem mantê-la tabelando com os coringas. Os coringas não podem trocar passes entre si. Depois de 1 minuto troca-se um trio do interior do campo. Vence o participante que estiver com a bola ao final desse tempo. Os alunos trocarão de posição no decorrer do jogo.

VARIAÇÃO: Limitar o tempo que os participantes podem permanecer com a posse de bola (máximo 10 s).

Capacidades coordenativas (pressão de organização, sequência e de tempo):

- 15 min: Circuito de condução: Serão formadas filas e o primeiro aluno de cada fila terá um bastão e uma bola de tênis. A tarefa é conduzir a bola de tênis com o bastão, driblando os cones.

VARIAÇÃO: Realizar a atividade acima em forma de competição.

Habilidades técnicas (determinar linhas de corrida)

- 10 min: Passes altos: Os alunos serão organizados em trios, sendo que dois estarão em posse de bola. Um aluno deve se posicionar a uma distância de 3 a 4 m entre eles para que troquem passes cavados entre si. Para essa atividade, entende-se como passe errado quando a bola se distancia demasiadamente do possível receptor. O objetivo da atividade é reagir ao passe e antecipar o local onde a bola foi direcionada, recebe-la ainda no alto e então executar o próximo passe. As bolas não poderão cair no chão. Os alunos trocarão de função.

VARIAÇÃO: Aumentar a dificuldade aumentando a distância entre os alunos do trio

Capacidade tática (tirar vantagem tática, oferecer-se e orientar-se, reconhecer espaços, acertar o alvo)

- 15 min: Gol largo: O campo é dividido em um espaço de ataque e outro de defesa. Na região da defesa se encontra um gol, muito grande (na largura da quadra, de um lado a outro), que será defendido por dois a quatro goleiros, os alunos que não estarão no gol serão defesa. A equipe adversária poderá jogar no ataque, mas não poderão entrar na área dos goleiros. O objetivo é que os que estão em posse de bola consigam passa-la e deixar um colega em clara posição de tiro ao gol.

Obs: Realizar a atividade com a bola de handebol

Capacidade coordenativa (pressão de variabilidade e de sequência)

- 15 min: Em duplas os alunos se deslocarão um ao lado do outro. O aluno A passa a bola para B no momento em que este cruza seu caminho; B recebe a bola e realiza a mesma ação no momento em que A cruza na frente dele; depois A vai correr na frente de B, cruzando para receber novamente a bola.

Obs: inicialmente passe de peito, depois passe quicado. Bola de handebol, depois de basquetebol.

VARIAÇÃO: Realizar a atividade acima quicando a bola.

Jogo (futebol americano)

- 20 min: Realizar o jogo na estrutura do jogo de frisbee (sessão 19), mas com a bola de futebol americano.

RECURSOS: Bolas (handebol, futsal, voleibol, borracha, tênis), bastões, coletes, cones, bola de futebol americano.

Sessão de aula 21

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão ou pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT

- 15 min: Jogo dos dois setores: em um campo de 40m x 20m e dividido em dois setores, duas equipes de três participantes cada uma jogam 3x3. Este jogo deve acontecer em um dos setores, pois o objetivo do jogo é levar a bola ao setor contrário. Os participantes devem executar no mínimo seis passes com as mãos e com os pés, antes de levar a bola ao setor contrário. Cada vez que a bola passa de um setor ao outro, marca-se um ponto.

Capacidades coordenativas (pressão de precisão, variabilidade e de tempo):

- 15 min: Quicando a bola: Organizar os alunos em pequenas filas. Com a bola de voleibol os alunos deverão quicar a bola e girar um arco em seu braço o mais rápido possível através de um percurso em slalom. Depois em slalom com arcos dispostos no chão em que as bolas deverão acertar dentro dos arcos. Em seguida em slalom com arcos dispostos no chão, mais a frente equilibrando-se em cima de uma corda e por fim acrescentando cadeiras ou um banco em que deverão subir e continuar quicando a bola.

Obs: os materiais serão acrescentados a atividade aos poucos.

VARIAÇÃO: Deverão realizar com a bola de handebol e de basquete.

Habilidades técnicas (se oferecer, observar deslocamentos, controle dos ângulos e regulação da força)

- 10 min: Queimada maluca: São formados dois grupos: o grupo A se encontra dentro de um quadrado e o B fora desse campo de jogo (campo delimitado por cones). A equipe B procura somar a maior quantidade de pontos acertando com a bola os jogadores do grupo A. Se a bola for recepcionada pelos jogadores do time A, descontam-se pontos obtidos por B. Uma outra forma de obter pontos por parte da equipe A, é quando os jogadores que recepcionam a bola conseguem acertar um jogador da equipe B.

Obs: inverter as equipes de função depois de determinado tempo. Utilizar bolas de borracha ou de voleibol

VARIAÇÃO: Colocar mais uma bola em jogo.

Capacidade tática (oferecer-se e orientar-se, transportar a bola)

- 15 min: Jogo do quadrado: Três alunos formarão três vértices de um quadrado. Dentro desse quadrado estará um defensor que deve procurar roubar a bola. O objetivo é trocar dez passes sem permitir que o marcador encoste na bola. Os atacantes só poderão movimentar e trocar passes nas linhas do quadrado. O jogador que estiver com a bola deverá ter sempre dois companheiros como opção de passe. Após passar, os jogadores devem trocar de lado no quadrado.

Obs: Realizar a atividade com as mãos, bola de basquete, em seguida realizar a atividade com os pés.

VARIAÇÃO: Diminuir o espaço do quadrado para acelerar o passe.

Capacidade coordenativa (variabilidade e tempo)

- 15 min: Forma-se um corredor entre uma fileira de alunos e uma parede. Os alunos deverão trocar passes entre si, com os pés e em seguida com as mãos, utilizando a parede como mediadora (ou um colega responsável por trocar passes com todos da fila, um de cada vez). Enquanto isso, o aluno da extremidade oposta àquela que iniciou a troca de passes percorrerá o corredor (conduzindo uma das bolas – livremente) sem que a mesma seja interceptada pela bola usada pelos colegas da fila. Ao final do corredor, o aluno que percorreu o trajeto iniciará a troca de passes e o da extremidade oposta à sua percorrerá o trajeto.

Jogo (futsal, futebol)5x5

- 20 min: Jogo do gol central: Em um campo de 30m x 20m demarcatórios jogam duas equipes. No centro deste campo há um gol, formado por dois cones. Quando a equipe sem a posse de bola recuperar a mesma, deverá voltar a um setor marcado, denominado neutro, para poder começar o ataque. No setor neutro não é permitido a roubação de bola.

Sessão de aula 22

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão e pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 3x3+1

- 15 min: Levando a bola para casa: Em um campo de jogo de 20x30m e dividido em dois setores duas equipes de três participantes cada uma deverão manter a posse de bola. O objetivo do jogo é que cada equipe consiga manter a posse de bola no setor ou meio campo que corresponde a ela, evitando que a equipe contrária tome posse da bola e a leve para o setor dela. A equipe que conseguir manter a bola em seu setor pelo tempo estipulado pelo professor ganha um ponto. Para isso, as equipes contarão com a ajuda de um coringa que participará do jogo ajudando a equipe com a posse de bola a mantê-la em seu setor. A equipe que roubar a bola terá que transportá-la para seu setor e procurar mantê-la sob seu domínio.

Obs: dividir a quadra em 4 partes. Realizar a atividade com a mãos e em seguida com os pés.

Capacidades coordenativas (sequência e de tempo):

- 15 min: Competição de condução: Os alunos serão divididos em equipes. A frente das filas das equipes haverá cones e ao final dos cones um arco. Os alunos deverão correr quicando uma bola de handebol, driblar os cones e ao chegar no arco, deverão deixar a bola e pegar uma bola de futsal, voltar conduzindo a bola e entregar para o próximo da fila, que fará o mesmo. A equipe que conduzir a bola com mais rapidez vencerá.

Habilidades técnicas (Regulação da força)

- 10 min: Arco ao alvo: Organiza-se alvos em diferentes distâncias. O professor dispõe os alunos em pequenas filas. O primeiro aluno se adiantará 3m dos demais e ficará de costas para os cones, este aluno passará bolas (futsal, futebol, handebol, basquete ou tênis, alternadamente) para que os demais realizem os lançamentos. Após todos os participantes da atividade efetuarem os lançamentos, troca-se o aluno que realiza o passe para os demais, até que todos passem pelas duas posições.

Capacidade tática (orientar-se e oferecer-se)

- 15 min: Rouba-Rabo com bola: O professor deverá distribuir quatro arcos pela quadra. Dentro de cada arco, posicionar-se-á um aluno que será o coringa e terá a posse da bola. O (s) pegador (es) deverão tentar roubar o rabo dos alunos sem a posse de bola. Ao serem perseguidos, os alunos deverão se oferecer para receber o passe dos alunos que estão posicionados dentro do arco. Em posse de bola, o aluno não poderá ter seu rabo roubado. Os alunos poderão ou não trocar de lugar com o coringa, dependendo do nível de desempenho dos alunos.

Obs: Primeiro com a bola de handebol, depois com a bola de futsal.

Capacidade coordenativa (precisão, carga e tempo)

- 15 min: Estafeta em duplas: Em forma de estafeta, duplas correm equilibrando uma bola de tênis sobre a raquete e quicando uma bola de voleibol, passando a vez para o próximo colega da fila.

VARIAÇÃO: Realizar a tarefa com a raquete de badminton e bolas de espuma, depois com petecas.

Jogo (handebol)

- 20 min: Mini handebol: Serão formadas equipes com 7 integrantes cada para um jogo de mini handebol. As regras serão mais flexíveis para que as crianças consigam jogar.

Obs: jogo na quadra inteira

Sessão de aula 23

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão e pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS**JDICT**

- 15 min: Corrida das soluções: Dividir os alunos em dois grupos e colocá-los em filas. À frente deles estarão cones em sequência, arcos com diferentes bolas (basquete, handebol, vôlei, borracha, futebol, futsal e tênis) e cones com números. Para chegar até as bolas é preciso virar um cartão que estará no chão com os números correspondentes aos cones. Pegarão a bola e retornarão com ela na mão fazendo zig-zag por entre os cones, indo e voltando para deixar a bola novamente nos arcos em que estavam. Terminando as tarefas, voltarão para o fim da fila da qual saiu.

VARIAÇÃO: Fazer o zig-zag quicando a bola.

Capacidades coordenativas (pressão de organização e de tempo):

- 15 min: Circuito de condução: Serão formadas filas e o primeiro aluno de cada fila terá um arco e uma bola de futsal. A tarefa é conduzir a bola e rodar um arco no braço ao mesmo tempo. O aluno deverá seguir um percurso delimitado por cones.

VARIAÇÃO: Realizar a atividade acima em forma de competição.

Habilidades técnicas (determinar o momento do passe)

- 10 min: Passar para receber: Os participantes organizarão dois times, A e B. O jogo tem início com uma das equipes em posse de duas bolas. Essa equipe terá como objetivo trocar passes com o pé e com a mão, sendo que o aluno que estiver com a bola na mão não poderá receber o passe com o pé e vice-versa. A equipe que conseguir trocar cinco passes com o pé e cinco com as mãos marcará um ponto. Caso a equipe adversária consiga roubar uma das bolas, o jogo é interrompido e as equipes trocarão de função (a equipe que estava trocando passes passará a defender e a equipe eu estava defendendo deverá trocar passes). A equipe que marcar mais pontos em 5 minutos será a vencedora.

VARIAÇÃO: Aumentar o número de passes de cinco para 10.

Capacidade tática (transportar a bola ao objetivo, tirar vantagem tática, superar o adversário e orientar-se e oferecer-se)

- 15 min: Colocar os ovos: Duas equipes jogam com os pés entre si, tentando pegar a bola uma da outra. No campo de jogo serão distribuídos arcos. Os jogadores passarão a bola entre si. Quem estiver com a posse de bola e se encontrar dentro de um arco, conseguindo parar esta com as mãos, consegue um ponto. O ponto somente é válido se no momento de pegar a bola o adversário não estiver com o pé dentro do arco.

Obs: quando se faz um gol em um arco, não será voltar a ele imediatamente; deve-se fazer o gol em outro arco.

Capacidade coordenativa (pressão de sequência e de tempo)

- 15 min: O jogador A estará com uma bola atrás de B, este abrirá as pernas para que a bola passe entre suas pernas. Quando A chutar a bola pelo túnel que B fará, B correrá atrás da bola quicando outra bola (de voleibol, handebol ou basquete) e procurará pará-la antes do cone que estará à frente.

VARIAÇÃO: Voltar conduzindo a bola por meio do drible, se deslocar de diferentes formas de corrida com a bola: de costas, lateral, rolando pé por cima da bola e quicando uma bola com as mãos ao mesmo tempo.

Jogo (basquetebol)

- 20 min: Bola na torre: Os alunos serão divididos em duas equipes, um aluno de cada equipe será a torre. Cada equipe receberá um colete de cores distintas. Os alunos deverão trocar passes, podendo fazer dribles (quicar) e os adversários poderão interceptar. Vence o jogo quem conseguir converter mais pontos lançando a bola na torre. O aluno da torre deverá ficar com as mãos para cima para que o ponto seja válido.

Obs: o aluno que será a torres estará dentro de um espaço delimitado por um arco. Os alunos deverão fazer rodízio de posições, até que todos tenham passado pela torre. Jogo na meia quadra.

Sessão de aula 24

OBJETIVO: Ensinar os conteúdos com um elemento ou com dois elementos, com o membro mão e pé

PRÁTICAS, METODOLOGIAS E PROCEDIMENTOS

JDICT 4x4+1

- 15 min: Levando a bola para casa: Um campo de jogo será dividido em dois setores com duas equipes de quatro participantes, cada uma deverá manter a pose de bola com as mãos e com os pés (handebol e futsal). O objetivo do jogo é que cada equipe consiga manter a pose de bola no setor ou meio campo que corresponde a ela, evitando que a equipe contrária tome posse da bola e a leve para o setor dela. A equipe que conseguir manter a bola em seu setor pelo tempo estipulado pelo professor ganha um ponto. Para isso, as equipes contarão com a ajuda de um coringa que participará do jogo ajudando a equipe com a posse de bola a mantê-la em seu setor. A equipe que roubar a bola terá que transportá-la para seu setor e procurar mantê-la sob seu domínio.

Obs: dividir a quadra em 4 partes. Realizar a atividade com a mãos e em seguida com os pés.

Capacidades coordenativas (sequência, precisão e de tempo):

- 15 min: Competição de condução: Os alunos serão divididos em equipes. A frente das filas das equipes haverá cones e ao final dos cones um arco. Os alunos deverão correr quicando uma bola de handebol, driblar os cones e arremessar a bola tentando acertar os arcos e cones dispostos nos quatro cantos do gol. Ao chegar no arco, deverão deixar a bola e pegar uma bola de futsal, voltar conduzindo e entregar para o próximo da fila, que fará o mesmo. A equipe que conduzir a bola com mais rapidez vencerá.

Habilidades técnicas (determinar o momento do passe)

- 10 min: Recepção no arco: Os alunos deverão ocupar meia quadra para jogar na estrutura funcional 4x4. Arcos estarão espalhados aleatoriamente pelo espaço de jogo. As equipes trocarão passes para manter a posse de bola e terão que recuperá-la quando não as tiver. Para marcar um ponto o aluno da equipe deverá receber o passe dentro de um dos arcos.

Obs: duas bolas em jogo, voleibol e futsal.

Capacidade tática (acertar o alvo, transportar a bola)

- 15 min: Derrubar a lata coletivo: Em um espaço demarcado pelo professor, os alunos deverão posicionar uma lata em qualquer local de sua preferência. O professor jogará a bola para o alto para dar início ao jogo. Os alunos deverão dominar a bola com as mãos e com os pés e utilizarão desta para derrubar a lata dos adversários, ao mesmo tempo em que deverão proteger a sua lata. O aluno cuja lata for derrubada sairá do jogo. O vencedor será o aluno que permanecer até o final, sem ter a sua lata derrubada.

OBS: as latas poderão ser cones. Deverão ser formados grupos para que haja maior dinamismo na atividade.

Capacidade coordenativa (pressão de organização)

- 15 min: Duas bolas: Em duplas os alunos deverão ficar um de frente ao outro. Cada dupla deverá ter duas bolas uma de basquete e outra de futsal. O exercício começa com os alunos quicando as bolas ao mesmo tempo, em seguida deverão também trocar passes entre si com a bola de futsal.

Jogo (handebol, basquetebol)

- 20 min: Queimada maluca: Os alunos deverão se dividir em duas equipes para o jogo de queimada. Nesse jogo haverá duas bolas, uma de voleibol e outra de futsal, as equipes poderão lançar a bola de voleibol e chutar a bola de borracha para queimar os adversários. A equipe que queimar todos os integrantes da equipe contrária vencerá o jogo.

APÊNDICE 2

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Cuiabá - MT, _____ de _____ de _____.

Seu filho (a) está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, da pesquisa intitulada: **Desempenho motor e cognitivo após um programa de ensino de iniciação esportiva para escolares de 8 a 10 anos**, cujo objetivo avaliar o desenvolvimento motor e cognitivo por meio dos métodos tradicionais e contemporâneos após intervenções pedagógicas em esporte. Para tanto, necessitamos o seu consentimento.

A contribuição de seu filho (a) na pesquisa se limitará preenchimento de um questionário demográfico e a participação nos instrumentos de coletas de dados. Asseguramos que por respeito à privacidade dos sujeitos, os dados ficarão sob o mais absoluto sigilo e servirão para produção de artigos técnicos e científicos. O consentimento poderá ser retirado a qualquer momento sem prejuízo algum.

Não haverá qualquer despesa pessoal ou compensações financeiras relacionadas à participação, que envolve tão somente a colaboração na pesquisa.

Os possíveis riscos aos sujeitos da pesquisa são de quedas no momento da intervenção e, no momento de testagem. Tendo em vista que qualquer indivíduo que pratique atividades físicas poderá sofrer acidentes como quedas, entorses, entre outros. A pesquisadora, bem como as escolas, onde ocorrerão as aulas/treinos, possuem estrutura padrão (comunicar os responsáveis ou encaminhar ao atendimento médico mais próximo da escola) para tomar providências cabíveis, frente

a acidentes. Tranquilizamos assim, os responsáveis quanto aos possíveis riscos.

Os benefícios para seu filho (a) com essa pesquisa, se dará com a melhora no nível de desenvolvimento motor após a intervenção pedagógica; ampliação do nível de coordenação motora após a intervenção pedagógica; melhora da compreensão e da capacidade de jogo após o período de intervenção; aumento nos níveis de motivação e percepção de competência ao longo do processo de intervenção.


Os voluntários dispõem de total liberdade para esclarecer quaisquer dúvidas antes, durante e depois do curso da pesquisa, procurando a pesquisadora responsável, Profa. Dra. Layla Maria Campos Aburachid, se julgar necessário, pelo telefone 65-3615-8803 ou email laylabur@hotmail.com. Ou ainda poderão entrar em contato com a coordenação do CEP – Hospital Universitário Júlio Muller – Universidade Federal de Mato Grosso/UFMT através da Shirley Ferreira Pereira, pelo telefone / 65-3615-7254 ou email shirleyfp@bol.com.br.

Solicitamos sua autorização para a realização do estudo, caso aceite, assine ao final deste documento.

Eu, _____, RG/CPF _____, abaixo assinado, autorizo meu (minha) filho (a): _____ em participar do estudo. Fui informado (a) sobre a pesquisa e seus procedimentos e, todos os dados a seu respeito não deverão ser identificados por nome em qualquer uma das vias de publicação ou uso. Foi-me garantido que posso retirar o consentimento a qualquer momento.

Cuiabá, ____ de _____ de 201_.

Assinatura: _____

Assinatura da pesquisadora principal: 

APÊNDICE 3

Termo de Assentimento para as crianças (06 a 08 anos)

OBS: Peça ao seus pais ou responsáveis para lerem a você caso tenha alguma dificuldade.

Olá criança, você é muito importante para nós, por isso te convido para participar da pesquisa: **“Intervenções pedagógicas em esportes: desenvolvimento motor e cognitivo por métodos tradicionais e contemporâneos”**. Esta pesquisa é organizada pela professora Layla Maria Campos Aburachid, da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) que é uma escola de gente grande.



Esta pesquisa irá acontecer assim: seus pais deverão aceitar sua participação e depois disso iremos testar o seu desenvolvimento após algumas aulas. Você irá participar de aulas de alguns esportes como: handebol, voleibol, futsal, pólo-aquático, tênis, futebol, basquetebol, badminton. As aulas serão filmadas por uma câmera para vermos você jogando esses esportes.



A pesquisa será feita na sua escola. Quando estiver jogando ou no momento das aplicações dos testes pode ser que você caia, mas a professora e a sua escola vão cuidar de você, ligando para seus pais ou te levando ao médico se você se machucar. Você não precisa participar da pesquisa se não quiser. Não há nenhum problema se desistir. Mas também coisas boas vão acontecer, como a melhora no seu nível de desenvolvimento, da sua coordenação e compreensão do jogo.



Ninguém saberá que você está participando da pesquisa, não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. A pesquisa não terá custo nenhum para você ou seus pais. Se tiver alguma dúvida, você pode perguntar a mim, pedir para seus pais me ligarem no telefone (65) 9 81182089 ou ainda ligar no comitê de ética no Hospital Júlio Müller (65) 3615-7238.

Todas as crianças que aceitarem participar da pesquisa “Intervenções pedagógicas em esportes: desenvolvimento motor e cognitivo por métodos tradicionais e contemporâneos”, deverão informar alguns dados por escrito. Caso você ainda não consiga poderá carimbar o seu polegar direito.

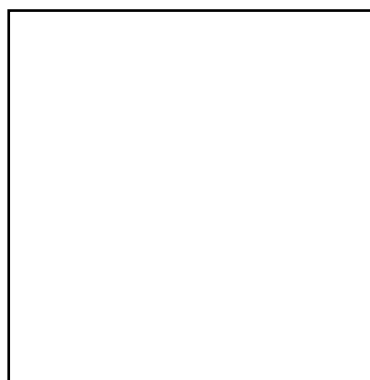
TERMO DE ASSENTIMENTO

MEU NOME É: _____

O RESPONSÁVEL POR MIM SE CHAMA

EU SOU SUJEITO DE DIREITO E POR ISSO QUERO PARTICIPAR DESTA PESQUISA

Assinatura da criança

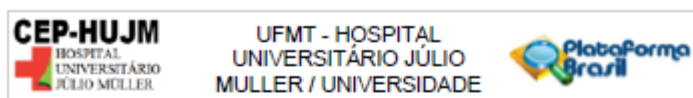


(POLEGAR DIREITO)

Assinatura do pesquisador (a)

10. ANEXOS

ANEXO 1



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: INTERVENÇÕES PEDAGÓGICAS EM ESPORTES: DESENVOLVIMENTO MOTOR E COGNITIVO POR MÉTODOS TRADICIONAIS E CONTEMPORÂNEOS

Pesquisador: Layla Maria Campos Aburachid

Área Temática:

Versão: 4

CAAE: 57863616.4.0000.5541

Instituição Proponente: Universidade Federal de Mato Grosso/ UFMT

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 1.928.736

Apresentação do Projeto:

Ao tratar do tema iniciação esportiva nota-se que seu conceito era entendido como a apreciação inicial sobre os fundamentos técnicos de uma modalidade específica. Além disso, os autores da área não apontavam uma progressão temporal relativa ao desenvolvimento motor dos alunos, e pedagógica de como os conteúdos deveriam ser aplicados. A etapa de iniciação dos jogos esportivos coletivos é um período que abrange desde o momento em que as crianças se iniciam nos esportes até a decisão por praticarem uma modalidade, desta maneira, os conteúdos devem ser ensinados respeitando-se cada fase do desenvolvimento, da infância até a pré-adolescência. Algumas formas de ensino dos esportes visando a iniciação esportiva foram estruturadas, chegando a se tomar propostas metodológicas de ensino. O estudo objetiva avaliar o nível de desenvolvimento motor e cognitivo após um programa de intervenção para a formação esportiva geral de indivíduos de seis anos a 15 anos e 11 meses, utilizando-se os métodos tradicionais e contemporâneos. Além disso, verificar como se comporta a percepção de competência e motivação ao longo da intervenção. O estudo caracteriza-se como descritivo com delineamento quase-experimental de grupo controle não-equivalente.

Endereço: Rua Luiz Philippe Pereira Leite s/n
 Bairro: Alameda CEP: 78.045-902
 UF: MT Município: CUIABÁ
 Telefone: (65)3615-7254 E-mail: shirleyb@bol.com.br