

A INFLUÊNCIA DA PRÁTICA DE ESPORTES COLETIVOS NA ANTECIPAÇÃO PERCEPTIVA EM CRIANÇAS

Igor de Souza Patrasso Rua

Orientador: Luiz Cezar dos Santos

BRASÍLIA-DF

2016

IGOR DE SOUZA PATRASSO RUA

A INFLUÊNCIA DA PRÁTICA DE ESPORTES COLETIVOS NA ANTECIPAÇÃO PERCEPTIVA EM CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Educação Física da Universidade de Brasília, como requisito final para obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Luiz Cezar dos Santos

BRASÍLIA

2016

IGOR DE SOUZA PATRASSO RUA

A INFLUÊNCIA DA PRÁTICA DE ESPORTES COLETIVOS NA ANTECIPAÇÃO PERCEPTIVA EM CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Educação Física como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Educação Física pela Universidade de Brasília – UnB.
BANCA EXAMINADORA
Nome do professor orientador: Luiz Cezar dos Santos Universidade de Brasília

Data de aprovação: __/__/_

Dedicatória

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor do meu destino e meu guia.

Aos meus familiares e amigos, que sempre me apoiaram nos meus estudos, acreditaram no meu potencial e me ajudaram durante todas as batalhas em que passei.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, que a mim atribuiu alma e missões pelas quais já sabia que eu iria batalhar e vencer, agradecer é pouco. Por isso lutar, conquistar, vencer e até mesmo cair e perder, e o principal, viver é o meu modo de agradecer sempre.

Aos meus pais Marcos e Valéria que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

Agradeço ao meu orientador Luiz Cezar dos Santos, que disponibilizou seu tempo para me ajudar e responder às dúvidas que eu tivesse. Pela paciência na orientação e incentivo que tornaram possível a conclusão desta monografia.

Ao Felipe Ferreira de Sousa pelo apoio e participação durante as coletas.

Ao Lucas Neves pela explicação dos protocolos e ensino do manuseio do equipamento de pesquisa.

Resumo

O presente estudo teve como objetivo investigar a influência da prática de esportes coletivos na capacidade de antecipação perceptiva de crianças de nove (9) e dez (10) anos de idade. Participaram do estudo 13 crianças e como instrumento de pesquisa foi utilizado o "Bassin anticipation Timer" que possibilitou a execução de uma tarefa simples, onde foi possível analisar, comparar e avaliar a capacidade de antecipação perceptiva em duas velocidades: 0,894 m/s e 1,34 m/s. Foram realizados testes embasados em dois protocolos com esse aparelho. No primeiro protocolo foram utilizadas três distâncias: 3m; 2,50m e 2m, a uma velocidade de 0,894 m/s. No segundo protocolo, as distâncias foram: 2m; 1,80m e 1,50m, a uma velocidade de 1,34 m/s. Esses protocolos foram aplicados anteriormente e posteriormente a dezoito (17) sessões de aulas práticas de modalidades desportivas coletivas, para assim, verificar a diferença entre os resultados e a influência da prática desses esportes na capacidade de antecipação perceptiva de crianças. Para verificar diferença entre o desempenho pretendido e o desempenho foram utilizadas três medidas de erros: o Erro absoluto (EA), o erro constante (EC) e o erro variável (EV). As avaliações dessas medidas de erros mostraram que o EA e o EV apresentaram pequena melhora na capacidade de precisão. Já no EC, foi possível notar uma grande diferença nos resultados de pós intervenções, considerando que os sujeitos tenderam a antecipar a resposta em relação a meta.

Palavras Chave: Antecipação perceptiva, Esportes Coletivos, Crianças, Bassin Antecipation Timer.

Lista de Tabelas

Tabela 1: Dados referentes as médias EA, EC e EV dos sujeitos pré e pós intervenção.

Tabela 2: dados referentes ao efeito da velocidade (0,894 m/s) do estímulo no EA, EC e EV.

Tabela 3: dados referentes ao efeito da velocidade (1,34 m/s) do estímulo no EA, EC e EV.

Tabela 4: dados referentes ao efeito das velocidades (0,894 m/s e 1,34 m/s) do estímulo no EA, EC e EV.

Tabela 5: dados referentes as médias gerais de EA, EC e EV pré e pós intervenção.

Listas de Figuras

- Figura 1 Bassin Antecipation Timer (Lafayette Instruments modelo #50575).
- **Figura 2 –** Modelo da localização do aparelho, com a adaptação e realização dos testes.
- **Figura 3** Referente a média do EA nas intervenções Pré e Pós de todos sujeitos participantes.
- Figura 4 Queima Cone Condicionante de Pressão de Precisão (GRECO, 2014).
- **Figura 5** Referente a Média do EC nas intervenções Pré e Pós-intervenção.
- **Figura 6** 3x2 Futsal Estrutura Funcional (GRECO, 2014).
- Figura 7 Referente a Média do EV nas intervenções Pré e Pós-intervenção.
- **Figura 8** Referente as médias Pré e Pós intervenção dos EA, EC e EV na velocidade mais lenta (0,894 m/s).
- **Figura 9** Referente as médias Pré e Pós intervenção dos EA, EC e EV na velocidade mais rápida (1,34 m/s).
- **Figura 10** Médias gerais dos EA, EC e EV na Pré e Pós-Intervenção.

Lista de Abreviaturas e Siglas

AC – Antecipação Coincidência

AP – Antecipação Perceptiva

EA – Erro Absoluto

EC - Erro Constante

EV – Erro Variável

JEC – Jogos Esportivos Coletivos

JICT - Jogos de Inteligência e Criatividade Tática

M - Metros

MS – Milésimos de segundo

M/S - Metros por segundo

MPH - Milhas por hora

Lista de Cálculos

$$EA = \sum |xi - T|/n$$

$$EC = \sum (xi - T)/n$$

$$EV = \sum \sqrt{(xi-x)^2} / n-1$$

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	16
2.1 Metodologia de Ensino dos Esportes Coletivos	16
2.2 Processo de Aprendizagem dos JEC	18
2.3 Antecipação Perceptiva	20
3. MÉTODOS	24
2.1 Caracterização da amostra	24
2.2 Instrumento de pesquisa	24
2.3 Procedimentos	25
2.4 Medidas de erro	26
4. DISCUSSÃO E RESULTADOS	27
4.1.1 Antecipação Perceptiva	27
4.1.2 Erro Absoluto	28
4.1.3 Erro Constante	30
4.1.4 Erro Variável	31
4.2 Velocidades de Estímulos	32
4.3 Médias Gerais	36
5. CONCLUSÃO	39
5.1 Antecipação Perceptiva	39
5.2 Velocidades de Estímulo	39
6. RECOMENDAÇÕES	40
7. REFERÊNCIAS	41
O ANEVOC	AE

1. INTRODUÇÃO

Diversas variáveis determinam a classificação de um esporte, dentro desse contexto, Gonzales (2004) afirma que é possível classificar as modalidades em individuais ou coletivas, com ou sem interação com o adversário. Sendo que, as modalidades coletivas são aquelas que requerem a colaboração de dois ou mais sujeitos entre si, podendo acontecer uma interação com o adversário ou não.

Na visão de Lamas (2012), os esportes coletivos constituem uma classe particular de modalidades esportivas cuja disputa é baseada na oposição entre duas equipes, em um espaço comum, com o objetivo principal de pontuar e impedir o adversário de fazê-lo.

Os jogos desportivos coletivos são constituídos por várias modalidades esportivas, como o voleibol, futsal, futebol, handebol, polo aquático, basquetebol, dentre outras e, desde sua origem, têm sido praticados por crianças e adolescentes dos mais diferentes povos e nações (OLIVEIRA; PAES, 2004).

Coutinho e Silva (2009) verificaram, através de seus estudos, que diversas metodologias foram utilizadas para o ensino dos Jogos Esportivos Coletivos ao longo do tempo, sendo que, entre elas, algumas ganharam mais notoriedade por se diferenciarem do método tradicional tecnicista, tais como: o Método dos Jogos Esportivos Modificados de Bunker e Thorpe (1986), a concepção Crítico Superadora, que desenvolvida por um grupo de professores denominados como Coletivo de Autores (1992), a concepção Crítico Emancipatória de Kunz (1994), a metodologia Situacional do professor Greco (1998), dentre outras. O surgimento de novas correntes e metodologias de ensino acabou possibilitando mais opções ao professor e foi um fator importante para o desenvolvimento das aulas de esportes coletivos no país (DE MARCO; MELO, 2002).

Durante muito tempo, o método tecnicista foi o método mais utilizado nas escolas e visava apenas o desenvolvimento de técnicas e táticas desportivas através de modelos de treinamentos de adultos (COUTINHO; SILVA, 2009).

Bayer (1994), por sua vez, entende que coexistam duas correntes pedagógicas de ensino para os jogos desportivos coletivos: uma utiliza os métodos tradicionais, que moldam as crianças e os adolescentes através da memorização, e a outra destaca os métodos ativos, que levam em conta o

interesse dos jovens, para assim favorecer a aquisição de um saber adaptado às situações causadas pela imprevisibilidade.

Garganta (1998) entende que, dentro dos métodos tradicionais, existe uma forma centrada na técnica e outra forma centrada no jogo formal. Onde, na forma centrada na técnica, há uma desfragmentação dos elementos técnicos, fazendo com que os gestos técnicos sejam feitos de forma mecanizada e pouco criativa, e, consequentemente, com que o participante tenha uma maior dificuldade na compreensão da dinâmica do jogo. Na forma centrada no jogo formal, os participantes praticam o jogo propriamente dito, sem variações. Com o avanço das pesquisas relacionadas ao esporte, diversos pesquisadores perceberam limitações no método tecnicista e, então, começaram a se desenvolver novos modelos de ensino-aprendizagem (PINHO, 2010).

A metodologia situacional, de acordo com Greco (1999), busca criar situações onde os praticantes utilizem de forma inteligente os elementos técnicos necessários à solução das diferentes situações de jogo. Ou seja, o método situacional visa oportunizar ao aluno uma construção do conhecimento tático-técnico.

A metodologia situacional é considerada uma corrente metodológica ativa, visto que, busca o desenvolvimento da compreensão tática e dos processos cognitivos subjacentes à tomada de decisão através da vivência de situações que se assemelhem o mais próximo possível do jogo, procurando evitar que os praticantes sejam condicionados a um desgastante processo de ensino da técnica e a uma especialização precoce na modalidade, excluindo a oportunidade de desenvolver e promover uma cultura esportiva apoiada na diversidade. (GIACOMINI, 2007).

Martins (1991) afirma que o jogo desportivo é constituído por movimentos acíclicos e as habilidades motoras desportivas são abertas, pois são utilizadas de acordo com a situação do jogo e, portanto, serão, sempre, aperfeiçoadas e motivarão escolhas adaptadas ao momento da prática.

Bento (1987) sugere que a metodologia de ensino-aprendizagem do jogo desportivo respeite os princípios que regem o desenvolvimento da personalidade do aluno, para que assim se torne um mecanismo não só para melhora física dos alunos, mas também, para a aquisição de habilidades motoras.

À partir disso, Greco (1998), projeta sua proposta orientada para o desenvolvimento das capacidades coordenativas, através de uma estrutura de ensino aprendizagem que propõe uma sequência metodológica dividida em fases: inicialmente, a aprendizagem tática, que inicia a construção do conhecimento tático sistematizado; depois a aprendizagem motora ao treinamento da técnica, por meio de jogos e exercícios variados, centrados no desenvolvimento das capacidades; e por último o treinamento técnico-tático, onde são privilegiados diversos fatores de pressão como a redução do espaço, tempo, precisão, complexidade, organização, variabilidade e carga. Essas sequências metodológicas se relacionam entre si através de JITC (Jogos de inteligência e criatividade tática).

Os JICT apresentam-se como importantes conteúdos e ferramentas no desenvolvimento das capacidades de jogo das crianças e dos adolescentes, a partir dos 8 anos de idade. São revestidos de um caráter lúdico, que é um facilitador para a compreensão da lógica técnico-tática dos jogos coletivos, pois os alunos "jogam para aprender" e não "aprendem para jogar" (GRECO e SILVA, 2008).

A aprendizagem ocorre de maneira implícita, ou seja, o aprendiz adquire habilidades motoras inconscientemente através da realização das atividades sugeridas. Aprendem apenas como resultado da prática, o que gera maior motivação no processo de aprendizagem por parte do aluno (GREGO e BENDA, 1998). Sendo assim, é possível dizer que, dentro da natureza dos jogos esportivos coletivos, existem características, como, por exemplo - o tempo e o espaço, as ordens e as regras - que irão guiar o jogador e faz com que ele vivencie e descubram alternativas, variações e possibilidades dentro de cada jogada, isto é, com cada indivíduo reagindo de maneira distinta de acordo com as circunstâncias que lhes são impostas.

Sendo assim, fundamentado na metodologia de ensino-aprendizagem situacional proposta por Greco (1998), onde os processos cognitivos estão relacionados com a aprendizagem tática e motora, o presente estudo procurou relacionar essa metodologia com a antecipação perceptiva, para verificar se a prática de esportes coletivos influencia nela.

Costa (2009), define a antecipação perceptiva, também chamada de antecipação coincidência (AC), como a capacidade de prever a chegada de um objeto em movimento a um certo ponto no espaço, e, em consequência, efetuar um movimento de resposta coordenado com a chegada desse objeto. Através da AC é possível verificar a capacidade de percepção, a atenção, a velocidade de condução de um estímulo e a rapidez de programação de resposta de um estímulo por parte de uma pessoa (COLLARDEAU, 2001).

A AC tem sido alvo de atenção de vários pesquisadores, como Marques (2011) e Wagner (2003), por assumir particularidades comumente encontradas em habilidades quer sejam do dia-a-dia (ex. agarrar um objeto em movimento, apanhar um objeto que cai, atravessar a rua) ou vinculados à prática esportiva (esportes que envolvam manuseio de objetos como, tênis, badminton, voleibol). (Rodrigues et al., 2011).

Xavier e Benda (2005), afirmam que crianças entre seis e doze anos possuem maior capacidade de aumento de AC do que adolescentes ou adultos, visto que, as crianças dessa idade ainda estão desenvolvendo seus processos cognitivos.

A partir disso, o presente estudo teve como objetivo investigar a influência da prática de esportes coletivos, seguindo a metodologia de ensino-aprendizagem proposta por Greco (1998), na capacidade de antecipação perceptiva de crianças de nove (9) e dez (10) anos de idade. Dentro do planejamento dos JEC, é esperado uma melhora da capacidade de AC, visto que, as tarefas propostas estimulam fatores como a atenção, previsão, coordenação, que estão diretamente relacionados como o desenvolvimento da capacidade de processos cognitivos.

2. REVISÃO DA LITERATURA

2.1 Metodologia de Ensino dos Esportes Coletivos

Os métodos de ensino oportunizam a formação básica do aluno, cabendo ao professor aplicar o que melhor atende aos seus alunos no planejamento de suas aulas, considerando, por exemplo, os objetivos propostos, a faixa etária dos alunos e o conteúdo a ser trabalhado (PINHO et al, 2010).

Capitanio (2003) afirma que a prática de jogos desportivos pelas crianças não deve valorizar apenas os resultados atléticos, desconsiderando os fatores educacionais advindos da prática esportiva, mas também deve valorizar estímulos para o desenvolvimento e crescimento físico, fisiológico, desenvolvimento motor, aprendizagem motora, desenvolvimento cognitivo e afetivo-social.

Por meio da prática desportiva, é possível que praticante desenvolva, por exemplo, aspectos cognitivos, afetivos, físicos e sociais. Mas, de certa forma, o desenvolvimento dessas características está relacionado pelas metodologias de ensino-aprendizagem de esportes coletivos que são adotadas. Atualmente, alguns professores de educação física ou de centros esportivos ainda valorizam apenas os resultados atléticos de seus alunos, fazendo com que se utilizem de metodologias que acabam não desenvolvendo outros aspectos, que podem ser importantes na prática ou na compreensão de um determinado esporte.

Bompa (2002) aborda que o professor ou treinador deve elaborar atividades que desenvolvam habilidades multilaterais, como corrida, saltos, movimentos de arremessar, chutar, rebater e rolar, pois essas habilidades motoras fundamentais servirão de alicerce para que as crianças tenham sucesso na aprendizagem de habilidades específicas ou esportivas. Assim executando o jogo com uma melhor performance. É importante ressaltar que um bom desenvolvimento das habilidades motoras fundamentais se torna importante para que a criança adquira um repertório motor satisfatório e adequado para facilitar o aprendizado futuro de aprendizagens mais complexas.

Logo, é possível afirmar que a aquisição de habilidades motoras possui diversas fases de aprendizagem, onde devem ser trabalhados conteúdos mais simples primeiramente para depois chegar a mais complexos.

Grego (1999) fundamenta sua proposta em um método que busca desenvolver o conhecimento técnico-tático - ou seja, aliando o "como fazer" à "razão de fazer" - e os processos cognitivos do aluno, conhecido como método situacional. A metodologia situacional é constituída por formas próprias de condutas, onde a criança deve adquirir uma capacidade geral do jogo. Estes jogos devem ser apresentados de forma que os praticantes vivenciem situações o mais próximo possível da realidade do jogo (KRÖGER & ROTH, 2002). Essas situações que são impostas ao longo do jogo são superadas através uso da cognição humana em termos de conhecimento, da captação da informação, da tomada de decisão, da percepção e da memória; pois, é preciso agir de modo contrário à previsibilidade ou se adaptar à imprevisibilidade do jogo (MATIAS; GRECO, 2010).

Greco (1998) sugere o ensino através do método situacional, em situações de 1x0-1x1-2x1, em que as situações 1, isoladas dos jogos, são aprendidas com números reduzidos de praticantes. Não se trata de trabalhar os conteúdos da técnica apenas pelo método situacional, mas sim de utilizá-lo como um importante recurso, evitando o ensino somente pelos exercícios analíticos, os quais, como vimos anteriormente, podem não garantir sucesso nas tomadas de decisão frente às situações, por exemplo, de antecipação, que ocorrem de forma imprevisível nos jogos desportivos coletivos.

Por muito tempo, o método tecnicista foi o mais utilizado em escolas e centros esportivos. Entretanto, o método situacional vem, ultimamente, sendo bastante utilizado por profissionais da educação física e do esporte, pois é um método o qual não visa apenas o desenvolvimento físico dos praticantes, mas visa, principalmente, o desenvolvimento cognitivo deles, o que está diretamente relacionado com a performance dos mesmos nas atividades esportivas.

Silva (2009) analisou e descreveu os métodos de ensino-aprendizagemtreinamento (E-A-T) utilizados em três equipes de futsal, relacionando os mesmos com o desenvolvimento do conhecimento tático processual divergente (criatividade) e convergente (inteligência) com o objetivo de verificar qual método apresentaria melhores resultados; ao final de seu estudo, concluiu que os grupos que utilizaram o método situacional apresentaram melhoras significativas tanto para o desenvolvimento da criatividade tática como da inteligência de jogo. Ou seja, o método situacional contribuiu para a construção do conhecimento tático-técnico e da criatividade, e isso pode ser um fator importante para evitar um desgastante processo de ensino da técnica e uma especialização precoce que são vistas em outros métodos de ensino-aprendizagem-treinamento.

Kunz (2006) salienta que a utilização de jogos esportivos coletivos de maneira precoce pode atrapalhar o processo de desenvolvimento integral de uma criança, esse fato ocorre quando crianças são introduzidas, antes da fase pubertária, em um processo sistemático de treinamento, com o objetivo do aumento do rendimento, além da participação periódica em competições esportivas.

Entre 6 e 12 anos de idade o ser humano apresenta um conjunto de variáveis que o habilita para prática de um jogo desportivo (MARTINS, 2011).

2.1.2 Processo de Aprendizagem dos JEC

Os processos cognitivos são fundamentais na performance nos JEC, devido à elevada imprevisibilidade, aleatoriedade e variabilidade que compõem o contexto ambiental e são impostas nos jogos das modalidades desportivas. Essas circunstâncias que são impostas ao longo do jogo são superadas através uso da cognição humana em termos de conhecimento, da captação da informação, da tomada de decisão, da percepção e da memória; pois, é preciso agir de modo contrário à previsibilidade ou se adaptar à imprevisibilidade do jogo, visto que, durante o jogo, o participante está obrigado a decidir e elaborar respostas, ações táticas, certas, precisas e rápidas (MATIAS; GRECO, 2010).

Os processos de crescimento, desenvolvimento e aprendizagem motora do aluno irão depender da variedade de experiências (vivência) do processo de aprendizagem que os JEC podem oferecer, proporcionando o desenvolvimento e a compreensão das habilidades aprendidas (FERREIRA, 2001). Ou seja, com a prática, o indivíduo vai adquirindo experiências que serão importantes para a

aquisição de novas habilidades motoras e, por consequência, a uma melhora na performance nos JEC.

O processo de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos deve estar orientado para a formação de um corpo de conhecimentos teóricos (vindo da prática) que capacitem o indivíduo a melhorar seu rendimento. Isto ocorrerá através da compreensão e da vivência de atividades que apresentem situações do jogo que o levem, tanto o domínio dos elementos coordenativos geral-básicos (possibilitando a aquisição da técnica e servindo de apoio à decisão tática) como também ao domínio dos processos psicológicos cognitivos e sociais envolvidos nas atividades que se ofereçam (GRECO; BENDA, 1998).

Nesse sentido, Greco (1998) afirma que para que haja êxito em todas as fases do processo de ensino e aprendizagem, o ensino dos JEC deve se dar através do processo de aprendizagem tática e aprendizagem motora, onde é necessário que haja uma aula pedagogicamente bem elaborada. Para isso, devese contemplar uma ampla quantidade de atividades e uma sequência metodológica.

O processo de ensino e aprendizagem dos JEC é muito importante para capacitar o indivíduo a melhorar seu rendimento. Caso seja feito de uma maneira não eficaz, pode acabar prejudicando o desenvolvimento integral de uma criança, fazendo, inclusive, com que a prática de esportes ou até mesmo de atividades físicas se torne algo chato e desmotivante. Para que isso não ocorra, a metodologia adotada deve estar aliada ao bom senso do professor, que deve estar atento a situações onde um aluno possa estar triste, desmotivado ou não conseguindo desempenhar alguma ação.

Greco (1998) propõe uma sequência metodológica através de um desenho de progressão de conteúdos denominados de "A-B-C", que são relacionados entre sim pelos JICT. Primeiramente, inicia-se o processo de aprendizagem pelos conteúdos táticos, através da aprendizagem tática (A) e sua complementação com os processos de aprendizagem motora (B) e, então, dirige-se posteriormente ao treinamento tático-técnico (C). A Aprendizagem tática possui como conteúdo: as capacidades táticas básicas (como, por exemplo, acertar um determinado alvo, transportar a bola para o objetivo), os jogos de inteligência e criatividade (jogos

que possuem variabilidades táticas nas situações que são impostas), e estruturas funcionais (jogos que permitem modificar algumas estruturas alternadamente, como o espaço do jogo e a complexidade, por exemplo). Aprendizagem Motora, por sua vez, tem como conteúdos as Capacidades Coordenativas (atividades que desenvolvem a coordenação) e Habilidades Técnicas (antecipação, controle da força). O Treinamento Tático-Técnico tem como conteúdos o treinamento técnico (através de fatores como a automatização, variação e estabilização) e o treinamento tático (que se dá através de fatores como a percepção, a memória e a tomada de decisão).

Essa sequência metodológica possibilita que aluno adquira uma capacidade geral do jogo, visto que os jogos são apresentados de forma que os praticantes vivenciem situações o mais próximo possível da realidade do jogo, fazendo com que haja uma maior compreensão do jogo, em termos técnicos e táticos, por parte do aluno.

2.2 Antecipação Perceptiva

A antecipação perceptiva ou coincidência (AC) é fruto de estudos de muitos autores. Através da AC é possível verificar a capacidade de previsão, percepção, atenção, velocidade de condução de um estímulo e a rapidez de programação de resposta de um estímulo por parte de uma pessoa (COLLARDEAU, 2001).

A partir disso, é possível afirmar que a AC está totalmente relacionada com a realização de tarefas simples do dia-a-dia, como, por exemplo, dirigir um automóvel e observar as placas de trânsito, frequentar uma sala de aula e se concentrar, praticar esportes e ficar atento às situações que o jogo possa impor (WAGNER, 2003).

Dentro desse contexto, a AC torna-se muito importante para a prática de jogos esportivos, pois, quanto maior a capacidade de AC, maior será a velocidade em que o participante vai prever uma jogada e, consequentemente, desempenhar uma ação e assim podendo levar vantagem durante um momento da prática esportiva.

Na maioria das atividades cotidianas e na prática de JEC é comum observar

ações motoras que requerem do sujeito a produção de movimentos que coincidam com um objeto ou um evento externo em movimento (COSTA, 2009). Fornecer informações científicas sobre a AC para serem aplicados nas sessões de jogos desportivos, facilita o trabalho de um professor, ou até mesmo de um técnico esportivo, favorecendo assim, o processo de ensino-aprendizagem e o desenvolvimento das habilidades motoras dos alunos (MARQUES, 2011). Contudo, existem poucas evidências científicas sobre esse tema, tornando assim esse conteúdo relevante para as ciências do esporte e para a área da Educação Física.

Diversos fatores influenciam na AC e consequentemente na velocidade da resposta motora, como, por exemplo, a idade, tipo de treinamento, metodologia aplicada, gênero, vivência em uma determinada prática, condicionamento físico, fadiga do indivíduo e nível cognitivo. (RIBEIRO; ALMEIDA, 2005). Logo, devido aos diversos fatores que podem influencia na AC, é importante que haja um grupo controle nos estudos relacionados a AC, visto que, por exemplo, participantes que tenham uma vasta experiência em uma determinada prática desportiva tendem a possuir uma maior capacidade de AC do que outros participantes.

De acordo com Marques (2011), a aquisição de novas habilidades motoras está relacionada não apenas à faixa etária da criança, mas também às experiências motoras vividas junto ao seu grupo social. Assim, é possível dizer que a vivência e a exploração de movimentos locomotores, manipulativos e estabilizadores irão influenciar de forma acentuada o desenvolvimento das habilidades motoras, como a AC.

Xavier e Benda (2005), que compararam a diferença da AC de indivíduos de diferentes faixas etárias através de testes específicos para desenvolvimento motor, ao compararem a diferença de idade, notaram que a partir dos 12 anos de idade as crianças tem a antecipação perceptiva similar ao dos adultos, pois não foram observados ganhos significativos pós-teste, diferindo, no entanto, de crianças 6, 8 e 10 anos, que obtiveram um resultado significante de ganho de antecipação perceptiva pós-teste.

Logo, Lewis (1995) afirma que a antecipação perceptiva, a capacidade de vigilância, a capacidade de manutenção da atenção e o controle de respostas

impulsivas melhoram, de forma mais acentuada, até os 12 anos, pois crianças mais velhas têm maior capacidade de resistir à distração por estímulos irrelevantes à tarefa em andamento, enquanto crianças mais novas têm mais dificuldades de ignorar distrações e responder a estímulos que para elas sejam mais complexas. Ou seja, para verificar a influência da prática de alguma atividade na antecipação perceptiva de um indivíduo, a faixa etária para se obter resultados consideráveis deve ser entre 6 e 12 anos de idade, onde, de fato, há um aumento significante na AC nas crianças.

Rodrigues (et.al, 2011) analisou o efeito da velocidade do estímulo, do sexo e da mão de execução no desempenho de uma tarefa simples de antecipaçãocoincidência. Participaram 12 destros e 12 canhotos de ambos os sexos, estudantes universitários de Desporto. Empregou-se o "Bassin Anticipation Timer" para avaliar a capacidade de antecipação-coincidência em três velocidades: 6, 9 e 12 mph, respectivamente. Os sujeitos executaram a tarefa tanto com a mão preferida como com a mão não preferida. Os principais resultados adquiridos foram: 1) apenas os destros foram afetados pela variável velocidade do estímulo, apresentando antecipação das respostas e maior variabilidade na velocidade 6 mph, enquanto nas velocidades 9 mph e 12 mph as respostas foram enviesadas no sentido do atraso da resposta e com variabilidade menos acentuada na velocidade mais alta; 2) o sexo teve um efeito significativo apenas nos canhotos, sendo o sexo masculino mais preciso e menos enviesado nas suas respostas do que o sexo feminino; 3) Na velocidade mais baixa, de 6 mph, os sujeitos tiveram tendência a antecipar a resposta, visto que, quanto mais baixa a velocidade, maior será o tempo de preparação do indivíduo.

Em estudo semelhante a este, Souza e Santos (2016) analisaram se a prática dos esportes coletivos desenvolvidos a partir do modelo proposto por Greco (1998), influencia na capacidade de antecipação perceptiva em crianças de 9 e 10 anos. Como instrumento de estudo, o "Bassin Anticipation Timer" (Lafayette Instruments modelo # 50575) foi utilizado para avaliar a capacidade de antecipação perceptiva em duas velocidades: 0,894 m/s e 1,34 m/s, a partir de dois protocolos contendo três distâncias, e em cada distância foi realizada duas tentativas para o teste. No protocolo 1, foram demarcadas distâncias 3m; 2,50m e 2m, a uma velocidade dos leds de 0,894 m/s. No protocolo 2, as distâncias foram,

2m; 1.80m e 1,50m, utilizando uma velocidade 1,34 m/s. Para observar se houve ou não diferença entre os testes pré e pós intervenção. Para a análise dos dados foram considerados as variáveis de erro constante (EC), erro absoluto (EA) e erro variável (EV). Foi concluído que os sujeitos apresentaram redução no EC, ao tenderem se antecipar a meta. Em relação a velocidade, verificou-se melhores resultados na velocidade rápida. E em relação ao gênero, ambos os sexos apresentaram variação em relação ao EC, sendo melhores nos sujeitos femininos.

3. MÉTODOS

3.1 Caracterização da Amostra:

A amostra para realização do estudo foi composta por 12 crianças na faixa etária de 9 e 10 anos, sendo 8 meninas e 5 meninos. As crianças eram estudantes do 5º ano do ensino fundamental e inexperientes na tarefa proposta.

3.2 Instrumento de pesquisa:

A utilização de um equipamento propício para observar a ação da AC é um elemento muito importante para os estudos que envolvam práticas esportivas e capacidades motoras, visto que, a partir da análise dos dados obtidos, pode se ter uma melhor noção da influência de estímulos de atividades esportivas no tempo de reação de um praticante (THORPE, 1996).

Como instrumento de pesquisa, foi utilizado o aparelho *Bassin Anticipation Timer*, construído pela Lafayette Instrument Company (STADULIS, 1985). O aparelho consiste em uma série de lâmpadas que simulam um objeto em movimento, através de um disparo de luzes, em uma determinada velocidade. De acordo com Ferraz (1993): "este aparelho proporcionou a possibilidade de comparações entre os resultados de diversas pesquisas. Contudo, são frequentes os problemas em algumas comparações, devido às variações nos procedimentos utilizados".



Figura 1: Bassin Antecipation Timer (Lafayette Instruments modelo #50575).

Vários autores discorrem sobre as funções do aparelho, o qual é muito usado em tarefas relacionadas a AC. Como, por exemplo, Lima (2009), que detalha bem a funcionalidade do aparelho:

(...) O aparelho é constituído por um painel de controle, uma calha com 32 lâmpadas posicionadas linearmente e um botão de resposta. O painel de controle possui uma tela digital, onde pode alterar a velocidade do estímulo, o alvo e o tempo para o estímulo aparecer (intervalo preparatório). Uma vez acionado, o aparelho apresenta um sinal de alerta, através de uma luz amarela em uma das lâmpadas como uma forma de intervalo preparatório, após isso uma luz vermelha se propaga nas 32 lâmpadas, acendendo-as uma após a outra (LIMA, 2009).

3.3 Procedimentos:

Foram realizados testes com esse aparelho anteriormente e posteriormente a prática de modalidades desportivas coletivas, que ocorria duas vezes por semana com a duração de uma hora, para assim, verificar a diferença entre os resultados e a influência da prática desses esportes na melhora na antecipação perceptiva das crianças. Na primeira sessão, prévia a realização das aulas de esportes coletivos, foi realizada uma familiarização com o instrumento, para que os alunos pudessem entendem melhor os procedimentos. A partir disso, cada aluno era chamado individualmente para realizar uma bateria de testes.

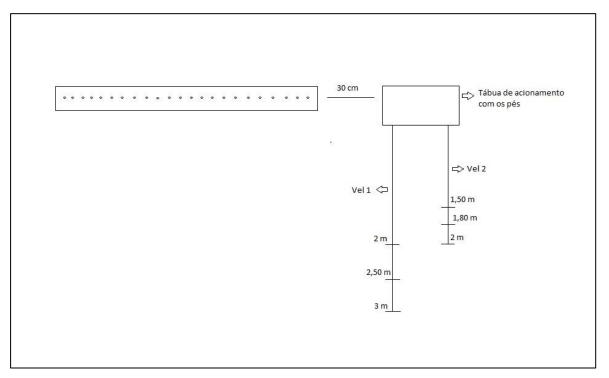


Figura 2: Modelo da localização do aparelho

Conforme apresentado na figura 2, os alunos eram posicionados em uma determinada distância de uma tábua de acionamento com os pés, onde deveriam caminhar e pisar após o intervalo preparatório, ou seja, quando a luz vermelha se propagasse pelo ponto determinado no aparelho *Bassin Anticipation Timer*. Os protocolos dos testes variavam em relação a velocidade do estímulo e a distância para acertar o alvo. O primeiro protocolo foi realizado com três distâncias (2m, 2,5m e 3m) a uma velocidade de 2mph. Enquanto o segundo protocolo foi realizado nas distâncias de 1,5m, 1,8m e 2m a uma velocidade de 3mph.

Após essa primeira coleta de dados foram, então, ministradas aulas práticas de esportes coletivos (anexo 1), com duração de 50 minutos, por um período de dois meses, com o total de 17 sessões, seguindo o modelo de prática de iniciação desportiva proposta por Greco (2014). Ao final da realização de todas as sessões práticas de treino, foi feita nova coleta de dados, seguindo os mesmos protocolos da primeira.

3.4 Análise dos Dados

Para avaliar a diferença entre o desempenho pretendido e o desempenho atingido foram 3 medidas de erro, são elas: o Erro absoluto (EA), o erro constante

(EC) e o erro variável (EV) (LIMA, 2009). De acordo com Godinho et al. (2002) o EA informa sobre a precisão da tarefa, independente do sentido, ou seja, se o valor foi negativo ou positivo. Já o EC informa a direção e a magnitude do erro, isto é, se resposta foi antecipada (valores negativos) ou se foi atrasada (valores positivos). Por último, o EV, informa sobre a variabilidade das respostas no tempo, ou seja, sobre a consistência do comportamento motor ao longo das tentativas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO.

4.1.1 Antecipação Perceptiva

O objetivo do presente estudo foi investigar a influência da prática de esportes coletivos na capacidade de antecipação perceptiva de crianças de nove (9) e dez (10) anos de idade. A precisão das respostas numa tarefa de AP é avaliada pelo intervalo de tempo entre a chegada do estímulo ou objeto a um determinado ponto e a resposta do sujeito a esse mesmo estímulo (EA); pela direção, através do atraso ou antecipação da resposta (EC), e pela consistência, traduzida pelo aumento ou diminuição da variabilidade do desempenho (EV). (RODRIGUES, 2010).

Na tabela 1, são expressos os resultados obtidos a partir das médias dos cálculos dos erros nos testes pré e pós-intervenção dos sujeitos. As setas significam a ocorrência de tendência ao atraso ou antecipação na resposta em relação a meta. As setas para baixo (↓) indicam tendência a antecipação, enquanto as setas para cima (↑) significam tendência ao atraso.

Tabela 1: Dados referentes as médias EA, EC e EV dos sujeitos pré e pós intervenção.

Sujeitos	Pré	Pós	Tendência	Pré	Pós	Tendência	Pré	Pós	Tendência
1	0,111	0,1	\downarrow	0,099	0,038	\rightarrow	0,078	0,071	\downarrow
2	0,062	0,089	↑	0,046	-0,058	\downarrow	0,041	0,063	↑
3	0,102	0,064	\downarrow	0,137	0,081	\rightarrow	0,073	0,046	\downarrow
4	0,113	0,091	\	0,018	-0,068	\rightarrow	0,079	0,066	\
5	0,087	0,083	\	0,004	0,014	↑	0,063	0,059	→
6	0,089	0,096	↑	0,059	0,023	\	0,063	0,066	↑
7	0,133	0,149	↑	0,013	-0,085	\	0,0934	0,106	↑
8	0,095	0,068	\	0,03	-0,062	→	0,062	0,049	→
9	0,078	0,075	\	0,008	0,004	↑	0,051	0,050	→
10	0,116	0,13	↑	0,025	-0,019	\	0,081	0,092	↑
11	0,152	0,096	\	0,042	-0,045	\	0,175	0,091	\
12	0,158	0,128	\	0,141	0,094	\	0,111	0,089	→
13	0,109	0,097	\	0,12	0,066	\	0,078	0,067	\downarrow

Na Tabela 1, nota-se uma tendência de queda no EA e no EV na maioria dos sujeitos, nove (9) no total. Isso pode ser explicado pelo efeito da prática de esportes em processos perceptivo-motores, a qual conduz a um desempenho mais preciso e a um uso mais efetivo da informação visual (COSTA, 2009). Ao comparar a diferença dos resultados obtidos do EC antes e após as intervenções, é possível verificar que a maioria dos indivíduos, no caso dez (10), tendeu a antecipar a meta. Alguns autores, como Branco (2005) e Oliveira (2011), explicam que a prática desportiva está totalmente relacionada com a aquisição de habilidades motoras de um indivíduo, pois os indivíduos tendem a ter uma maior atenção, melhor tempo de reação e capacidade de antecipação.

4.1.2 Erro Absoluto = $\sum |xi - T|/n$

No gráfico abaixo, são expressos os resultados obtidos a partir das médias dos cálculos de EA pré e pós intervenção dos sujeitos.

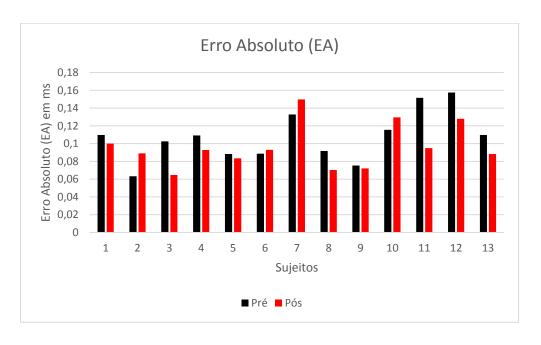


Figura 3 – Referente a média do EA nas intervenções Pré e Pós de todos sujeitos participantes.

Através dos dados apresentados na figura 3, é possível inferir do EA, ao comparar antes com depois das intervenções realizadas, que nove (9) sujeitos apresentaram tendência a diminuição, ou seja, 69,23% dos sujeitos tenderam a antecipar a respostas ao estímulo, significando que ficaram mais próximos de acertar o alvo. O indivíduo que obteve a maior redução da comparação entre os resultados de pré e pós teste foi o sujeito onze (11), que reduziu de 0,152 m/s para 0,095 m/s (37,5%). Mostrando uma alteração grande, dentro desse contexto.

A partir da prática desportiva, os sujeitos tornam-se mais capacitados para detectar e reagir aos estímulos, selecionar as respostas em conformidade e programá-las de acordo com a seleção efetuada. Assim, a prática desportiva parece gerar um aumento na velocidade do processamento cognitivo e, consequentemente, respostas motoras se tornaram mais apropriadas e mais precisas. (RODRIGUES, 2011). É possível afirmar, analisando os resultados, que a estrutura de ensino trabalhada teve efeito significante em nove (9) sujeitos sobre o desempenho relativo ao EA.

No planejamento de ensino dos esportes coletivos, foram trabalhados conteúdos que abordavam aspectos sobre precisão. Nas capacidades coordenativas Kroger e Roth (2002), citada por Greco (2013), são trabalhadas os condicionantes de pressão (tempo, precisão, sequência, organização, variabilidade e carga), isso pode explicar EA essa tendência de diminuição, por parte da maioria

dos indivíduos.

Na figura abaixo, é expresso um exemplo de condicionante de pressão de precisão, proposta por Greco (2014), que foi trabalhado ao decorrer de uma das intervenções.



Figura 4 – Queima Cone – Condicionante de Pressão de Precisão (GRECO, 2014).

Essa atividade tem como objetivo o desenvolvimento do chute e arremesso. Para realização da tarefa, cinco cones são colocados em cima de um banco sueco. O aluno que define a ação estará dentro de um arco e deverá receber a bola do colega uma vez de cada lado e acertar os cones a uma distância de 4 m. São utilizados como materiais: cinco cones, um arco e bolas de iniciação, futsal, basquete, handebol ou voleibol.

4.1.3 Erro Constante = $\sum (xi - T)/n$

Na figura 5, são expressos os resultados obtidos a partir das médias dos cálculos de EC pré e pós intervenção dos sujeitos.

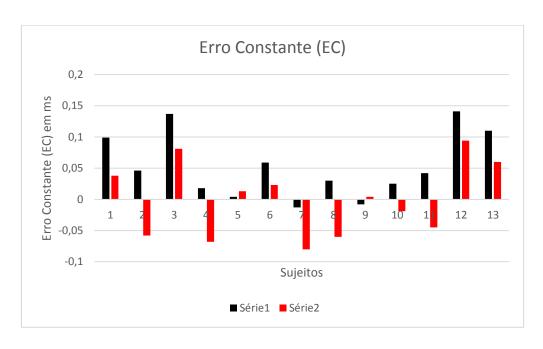


Figura 5 – Referente a Média do EC nas intervenções Pré e Pós.

No EC, são considerados os sinais, onde os valores expressos em negativos, significam a antecipação, cerca, 46,15% dos sujeitos apresentaram tendências a antecipar a resposta ao estímulo no pós-intervenção. É possível dizer, a partir dos dados obtidos, que alguns sujeitos tiveram uma variabilidade muito grande no EC. Dentro desse contexto, Pinheiro e Corrêa (2005) afirma que diversas pesquisas têm demonstrado que as crianças são menos precisas e mais variáveis que adultos em suas performances nas tarefas envolvendo AC. Ainda comparando os dados da figura 4, é possível perceber que na coleta pós intervenções os indivíduos tiveram uma tendência a antecipar a meta, o que era esperado, visto que, Costa (2009) indica que a prática dos JEC desenvolve a capacidade de AC de um indivíduo, fazendo com que haja uma tendência a uma resposta motora mais rápida e eficaz quando o mesmo é solicitado.

Ainda analisando os dados acima, observamos que dez (10) sujeitos tiveram redução no EC, sendo que o sujeito dois (2) obteve maior redução com relação ao EC, sendo de 0,104 ms. É possível relacionar esses valores as intervenções realizadas, pois, em muitas modalidades, os alunos precisam programar as respostas, como por exemplo: antecipar a uma movimentação do adversário, interceptar uma bola, prever uma jogada, induzir o adversário ao erro e etc.

Na figura abaixo, é expressa uma atividade onde foram trabalhadas

características citadas anteriormente, que influenciam diretamente no desempenho da EC, como interceptação e troca de passes.

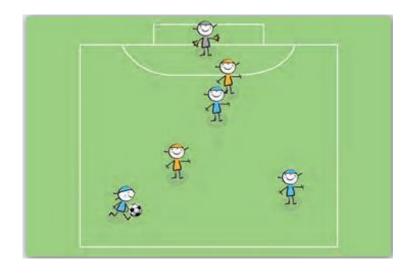


Figura 6 – 3x2 Futsal – Estrutura Funcional (GRECO, 2014).

A atividade mostrada na figura acima, tem como objetivo trabalhar as situações de superioridade numérica. O exercício ocorre em meia quadra de jogo e inicia-se com três jogadores de uma mesma equipe realizando passes entre si. Os defensores devem tentar desarmar ou interceptar os atacantes. Os atacantes deverão finalizar o jogo, utilizando ou não do pivô. São utilizados como materiais: uma bola e coletes.

4.1.4 Erro Variável = $\sum \sqrt{(xi-x)^2} / n-1$

No gráfico abaixo, são expressos os resultados obtidos a partir das médias dos cálculos de EV pré e pós-intervenção dos sujeitos.

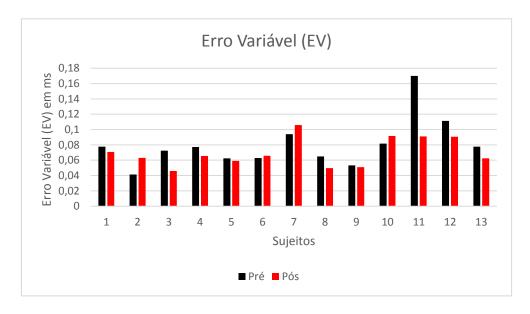


Figura 7 – Referente a Média do EV nas intervenções Pré e Pós.

Analisando o gráfico acima, nota-se que nove (9) indivíduos apresentaram tendência a antecipar ao alvo em relação ao teste pré, sendo que o indivíduo onze teve a maior alteração em seu resultado. Isso mostra que os sujeitos adquiriram melhores parâmetros para utilizar a informação visual e planejar ajustes para executar a ação. Esse fator, pode ser relacionado as práticas da intervenção, no momento de planejar ações para interceptar a bola, ou o adversário e assim, conseguir atingir o objetivo do jogo, como observado no EC e citado por Branco (2005).

4.2 Velocidades de Estímulo

A velocidade do estímulo tem sido uma das variáveis mais investigadas no âmbito da AC. Entretanto, Costa (2009) diz que essa variável tem apresentado resultados muito inconsistentes, visto que alguns autores afirmam que o desempenho ser melhor em velocidades mais baixas e outros que dizem que o desempenho é melhor em velocidades mais elevadas.

Molstad (1994) verificou, em seu estudo sobre a diferença de velocidade de estímulo na AC de atletas de Softbol, que o EV se mantinha constante enquanto o EA e o EC aumentavam nas velocidades mais rápidas. Entretanto, Santos (1992), que estudou a capacidade de AC em crianças, diz que velocidades mais lentas conduzem a piores desempenhos.

Na tabela 2, são apresentados os comportamentos dos sujeitos nos testes pré e pós intervenções, quando avaliados nas velocidades rápida. As setas significam a ocorrência de tendência ao atraso ou antecipação na resposta em relação a meta. As setas para baixo (\psi) indicam tendência a antecipação, enquanto as setas para cima (\epsilon) significam tendência ao atraso. O sinal de "%" indica, em porcentagem, a redução dos dados obtidos.

Tabela 2: dados referentes ao efeito da velocidade (0,894 m/s) do estímulo no EA, EC e EV:

VELOCIDADE 1 (0,89	4 m/s)			
MEDIDAS DE				
ERROS	Pré	Pós	%	Tendência

EA	0,123	0,114	7,32%	\
EC	0,069	-0,024	65%	\
EV	0,098	0,086	12,25%	\

Analisando a tabela, é possível perceber que houve uma tendência de queda nas três variáveis: EA, EC e EV. Sendo que no EC é notável uma maior queda. Isso pode ser explicado pelo fato dos JEC trabalharem algumas capacidades cognitivas como a atenção e a tomada de decisão, fazendo com que haja uma tendência a antecipação da meta. No EA a redução foi de 0,009 m/s (7,32%), enquanto na EC foi de 0,093 m/s (65%) e no EV foi de 0,012 m/s (12,25%).

No gráfico abaixo, são expressos os resultados encontrados nos testes pré e pós intervenções das três medidas de desempenho: EA, EC e EV na velocidade 1 (0,894 m/s) mais lenta.

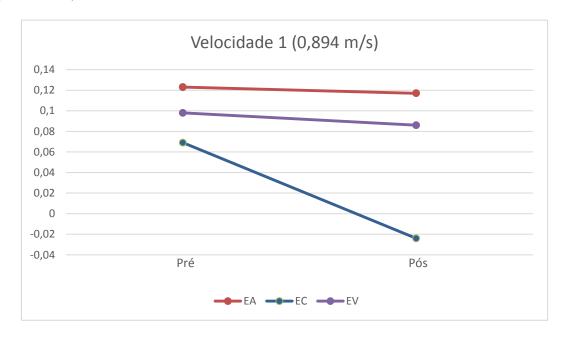


Figura 8 – Referente as médias Pré e Pós intervenção dos EA, EC e EV na velocidade mais lenta (0,894 m/s).

A análise do EC revelou um efeito significativo do fator velocidade nessa medida de erro, visto que houve uma redução acentuada na comparação entre pré e pós teste, a redução foi de 0,093 m/s, o que era esperado, enquanto no EA e EV, houve uma pequena redução.

De acordo com Rodrigues (2010), nas velocidades mais lentas há tendência das respostas serem dadas antecipadamente, enquanto em velocidades mais

rápidas as respostas são dadas de forma tardia. Corrêa (2001), por sua vez, afirma que velocidades mais lentas induzem a menor precisão e consistência no desempenho do que velocidades mais rápidas. Isso pode ocorrer devido ao menor tempo de preparação para respostas dos estímulos em respostas mais rápidas.

Na tabela 3, são apresentados os comportamentos dos sujeitos nos testes pré e pós intervenções, quando avaliados nas velocidades rápida. O sinal de "%" indica, em porcentagem, a redução dos dados obtidos.

Tabela 3: dados referentes ao efeito da velocidade (1,34 m/s) do estímulo no EA, EC e EV.

Analisando a tabela, é possível perceber que houve uma tendência de redução nas três variáveis: EA, EC e EV. Sendo que no EC é notável uma maior

VELOCIDA	DE 2 (1,34 m/s)			
Medidas de				
Erro	Pré	Pós	%	Tendência
EA	0,129	0,111	13,96%	\
EC	0,082	0,033	37,5%	\
EV	0,116	0,084	17,59%	\

queda. O que mostra que a metodologia de esportes coletivos adotada parece ter uma influência nessa velocidade. O EA teve uma tendência a redução de 0,018 m/s (13,96%), Enquanto o EC reduziu 0,049 m/s (37,5%) e o EV de 0,032 m/s (17,59%).

Souza e Santos (2016) buscaram analisar se a prática dos esportes coletivos, desenvolvidos a partir do modelo proposto por Greco (1998), influencia na capacidade de antecipação perceptiva em crianças de 9 e 10 anos, e verificaram que na velocidade de 1,34 m/s os indivíduos apresentaram uma maior tendência a reduzir o EA e o EV em comparação a velocidade 0,894, porém o EC da velocidade 0,894 m/s, obteve uma tendência para antecipar-se da meta. Rodrigues (2011), por

sua vez, diz que crianças tendem a ter mais dificuldades em velocidades mais elevadas em tarefas de AC, visto que ainda não desenvolveram por completo seu potencial de habilidades motoras, fazendo assim, com que atrasem a meta.

De fato, na coleta pré intervenções os indivíduos atrasaram em relação à velocidade mais lenta. Entretanto, é possível notar que a prática dos JEC propiciou uma redução do EA, EC e EV. Comparando com a velocidade mais lenta, é possível dizer que o EA e o EV tiveram uma redução na velocidade mais rápida, enquanto o EC na velocidade mais lenta.

No gráfico abaixo, são expressos os resultados encontrados nos testes pré e pós intervenções das três medidas de desempenho (erro absoluto, erro constante e erro variável) na velocidade 2 mais rápida (1,34 m/s).

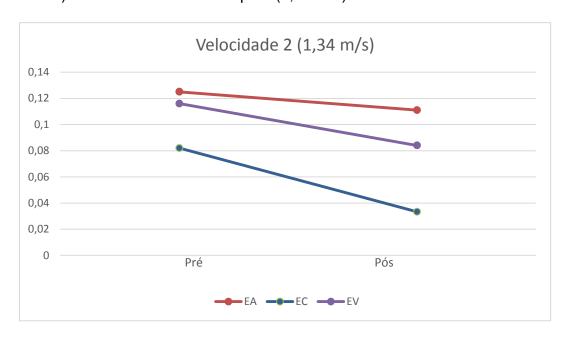


Figura 9 – Referente as médias Pré e Pós intervenção dos EA, EC e EV na velocidade mais rápida (1,34 m/s).

Observando a gráfico, nota-se que houve uma redução no EA, EC e EV. O que era esperado em relação a todos os erros. De acordo com Cattuzzo (2009), o desempenho na antecipação perceptiva tende a ser melhor para velocidades mais altas do que para mais baixas, pois, estímulos mais rápidos levam o sistema a mudar para um modo antecipatório, evitando atrasos desnecessários. Portanto, sugere-se que nessa velocidade, por ser mais rápida, demandou mais ajustes dos sujeitos, obrigando-os a ajustar-se a fim de solucionar, pela rápida tomada de decisão.

Na tabela 4, são apresentados uma comparação entre os dados obtidos nas velocidades de 0,894 m/s e 1,34 m/s. O sinal de "%" indica, em porcentagem, a redução dos dados obtidos.

Tabela 4: dados referentes ao efeito das velocidades (0,894 m/s e 1,34 m/s) do

	Velocidade 1 (0,894 m/s)		Velocidade 2 (1,34 m/s)	
Medidas de Erro	(Pós – Pré)	%	(Pós – Pré)	%
EA	0,009	7,32	0,018	13,96
EC	0,093	65	0,049	37,5
EV	0,012	12,25	0,032	17,59

estímulo no EA, EC e EV.

Verificando a tabela 4, nota-se que a velocidade 2 apresenta uma maior tendência a reduzir em comparação a velocidade 1, porém o EC da velocidade 1, obteve uma tendência para antecipar-se da meta. Pode-se dizer que a velocidade 2, por ser mais rápida, apresenta ser mais determinante, pois força o sujeito a tomar uma decisão mais rápida e precisa. Enquanto na velocidade 1, o indivíduo tem um maior tempo preparatório, o que faz com que ocorra uma tendência a antecipar o estímulo em relação a meta.

4.1 Apresentação das Médias Gerais

Na tabela 5, são apresentados os dados entre as diferenças das médias gerais obtidas nos testes pré e pós intervenção, nas medidas do EC, EA e EV. As setas significam a ocorrência de tendência ao atraso ou antecipação na resposta em relação a meta. As setas para baixo (\psi) indicam tendência a antecipação, enquanto as setas para cima (\epsilon) significam tendência ao atraso.

Tabela 5: dados referentes as médias gerais de EA, EC e EV pré e pós intervenção.

Médias Gerais			
Variável	Pré	Pós	^/↓
EA	0,126	0,112	\downarrow
EC	0,071	-0,016	+
EV	0,107	0,09	\downarrow

Através das médias apresentadas na Tabela 4, pode-se observar que, de modo geral, houve uma diminuição EA, EC e EV no decorrer da fase de aquisição, sugerindo que houve aprendizagem. O resultado mais relevante pode ser considerado o EC, pois há uma grande mudança ao comparar os resultados obtidos nas fases de intervenção, isto mostra que os indivíduos tiveram uma tendência a antecipar a meta. No EA a diminuição foi de 0,014 m/s (12,22%), no EC foi de 0,087 m/s (63,47%) e no EV de 0,017 m/s (15,89%).

O gráfico abaixo, ilustra o desempenho das medidas dos sujeitos diante as médias gerais nas intervenções pré e pós.

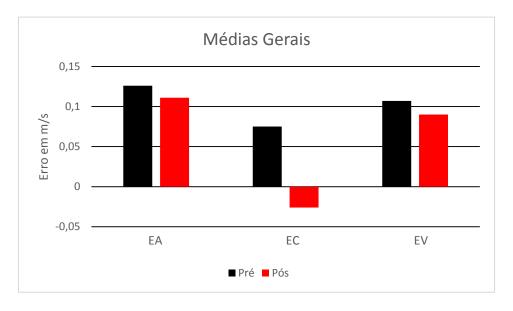


Figura 10 – Médias gerais dos EA, EC e EV na Pré e Pós-Intervenção.

O EA teve uma razoável mudança (de 0,126 m/s para 0,112 m/s) assim como o EV (0,107 m/s para 0,09 m/s), enquanto o EC apresentou uma grande mudança (de 0,071 m/s para -0,016 m/s) no padrão de resposta. Estes resultados estão de acordo com o objetivo do estudo, uma vez que a metodologia dos JEC envolve a aprendizagem das capacidades táticas, coordenativas, funcionais e

outras. Sendo assim, é possível dizer que os dados sugerem algumas influências da prática da metodologia dos JEC nos resultados da antecipação perceptiva.

Souza e Santos (2016) esperavam uma diminuição do EA, EC e EV em seu estudo, entretanto, constataram que apenas o EC apresentou redução no pós intervenções, fato que indica uma tendência dos participantes a anteciparem a meta, mostrando assim, indício de que a metodologia dos JEC influencia diretamente na antecipação perceptiva.

A metodologia dos JEC proposta por Greco (2014), onde os processos cognitivos são fundamentais na performance nos JEC, devido à elevada imprevisibilidade, aleatoriedade e variabilidade que compõem o contexto ambiental e são impostas nos jogos das modalidades desportivas, parece ter influência nos resultados adquiridos, visto que foi percebida uma redução do EA e do EV e uma tendência a antecipação no EC, por parte dos sujeitos.

5. CONCLUSÃO

5.1 Antecipação Perceptiva:

Os resultados mostraram que o EA e o EV apresentaram pequena melhora na capacidade de precisão. Já no EC, é possível notar uma grande diferença nos resultados de pós intervenções, considerando que os sujeitos tenderam a antecipar a resposta em relação a meta. Era esperado dos resultados, certa redução com relação aos erros absoluto, constante e variável.

5.2 Velocidades de Estímulo:

Verificou-se que na velocidade mais rápida (1,34 m/s), os resultados dos EA e EV houve uma redução maior do que os mesmos resultados na velocidade (0,894 m/s) em relação a pré-intervenção. Assumindo que o comportamento de AC requer tempos de decisão rápidos, um aumento na velocidade de processamento da informação é um fator a ser considerado na performance do EA e do EV. Já no EC, houve uma maior redução na velocidade mais lenta, ou seja, houve tendência dos sujeitos em anteciparem a resposta ao estímulo.

Conclui-se então, que foi possível notar uma certa redução nas duas velocidades, ou seja, com os indivíduos tendendo a antecipar a meta.

6. RECOMENDAÇÕES

Na revisão de literatura, foram poucas as referências bibliográficas sobre o tema específico, especialmente no que diz respeito à efetividade dos métodos e dos protocolos.

O presente estudo teve como limitações a amostra, que foi pequena, e a falta de um grupo controle, fazendo com que os resultados obtidos possam ter sido afetados por outros fatores, como, por exemplo, a aprendizagem prática de jogos esportivos por parte dos participantes do estudo em outros locais.

Novos estudos seriam importantes utilizando um maior número de variáveis (velocidades de estímulo diferente, utilização de tarefas diferentes), com diferentes níveis de complexidade da tarefa, para assim, talvez, chegar a um nível de obtenção de dados e análise mais apropriado.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAYER, C. O ensino dos desportos coletivos. Paris: Vigot, 1994.

BENTO, J. O. O desporto "matéria" de ensino. Coleção desporto e tempo livre nº 11. Lisboa: Editorial Caminho S.A., 1987, p. 72.

BOMPA, T.O. Periodização: teoria e metodologia do treinamento. 4ª ed. São Paulo: Phorte, 2002.

BRANCO, L. P. M. Avaliação das capacidades coordenativas: Coincidência-Antecipação e Orientação Espacial, em jovens. Graduação - Universidade de Coimbra - Faculdade de Ciência do Desporto e Educação Física, 2005.

BUNKER, D. e THORPE, R. A model for the teaching of games. Bulletin of Physical Education, London, v. 1, n. 1, p. 43–58, 1982.

CAPITANIO, A.M. Educação através da prática esportiva: missão possível? Revista Digital, Buenos Aires, ano 8, n. 58, março/2003.

CATTUZZO, M. T. Futebol e desenvolvimento infantil: uma abordagem cognitiva. Leituras em biodinâmica e comportamento motor: conceitos e aplicações. Recife: Edupe, 2009. p. 263-295.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do Ensino da Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.

COLLARDEAU, M. Effects of a prolonged run on motor skills of well-trained runners. Perceptual and Motor Skills, 93 (3) (2001), p. 679.

CORRÊA, U. Estrutura de prática e processo adaptativo na aquisição de habilidades motoras. 2001. p. 215. Dissertação (Doutor em Educação Física) - Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

COSTA, G.T.; GRECO, P.J.; MORALES, J.P.M. (Org). Manual das práticas dos esportes no Programa Segundo Tempo. Maringá: Eduem, 2013.

COUTINHO, N; SILVA, 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, janeiro/março de 2009.

DE MARCO, A.; MELLO, J.P. Desenvolvimento Humano, educação e esporte. Ed. Piracicaba: Unimep, 2002.

FERRAZ, O. Desenvolvimento de "timing" antecipatório em crianças. São Paulo: Revista Paulista de Educação Física, 1993.

FERREIRA, H.B.; Iniciação esportiva: uma abordagem pedagógica sobre o processo de ensino-aprendizagem no basquetebol.; Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas.; Monografia-Bacharel, 2001.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. 3 ed. Lisboa: Universidade do Porto, 1998.

GIACOMINI, S.D.; GRECO, P.J. Comparação do conhecimento tático processual em jogadores de futebol de diferentes categorias e posições. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, Porto, v.8, n.1, p.126-36, 2008

GODINHO, Mário; MELO, Doutor Filipe. Controlo motor e aprendizagem. Fundamentos e aplicações, 2002.

GONZALES, F. J. Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação. EFDeportes, 71, 2004.

GRECO, P.J. Cogni(a)cão: conhecimento, processos cognitivos e modelos de ensino-aprendizagem-treinamento para o desenvolvimento da criatividade (tática). Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, Porto, v.4, n.2, p.56-9, 2004.

GRECO, Pablo Juan. Manual de práticas para iniciação esportiva no programa segundo tempo. Belo horizonte: UFMG, 2013.

GRECO, P.J. Conhecimento tático-técnico: eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos. Rev. Bras. Ed. Fís. Esporte, 20 (5), 210-212, 2006.

GRECO, J. PABLO; BENDA, N. RODOLFO; Iniciação esportiva universal: 1. Da aprendizagem motora ao treinamento técnico. Editora UFMG, Belo Horizonte, 1998.

KROGER, Christian; ROTH, Klaus. Escola da Bola: Um ABC para iniciantes nos jogos esportivos. São Paulo: Phorte, 2002.

KUNZ, E. Transformação didático-pedagógica do esporte. 7 ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2006

LAMAS, L. Elementos estruturais de um modelo formal dos esportes coletivos de invasão. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, v.26, n.4, p.741-53, 2012.

LEWIS, M. Tratado de Psiquiatria da Infância e Adolescência. (D. Batista, S. Costa, I. C. S. Ortiz, trad.). Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

LIMA, Eduarda. Preferência manual e assimetria funcional em antecipaçãocoincidência. Efeito da velocidade de estímulo. Porto: Faculdade do Porto, 2009.

MARTINS, D. Tecnica sportiva e teoria dell'allenamento. Scuola Dello Sport. Roma. Supp. al n. 22, 1991, p. 70-80.

MARQUES, N. Antecipação Perceptiva no esporte. EDFeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, Ano 15, Nº 163, Dezembro de 2011.

MATIAS, C. J; GRECO, P. J. Cognição & ação nos jogos esportivos coletivos. Ciências & Cognição, 15(1), 252-271, 2010.

MOLSTAD, S. M., KLUKA, D. A., Love, P. A., Baylor, K. A., Covington, N. K., & Cook, T. L.(1994). Timing of coincidence anticipation by NCAA division I softball athletes. Perceptual and motor skills, 79, 3 Pt 2, 1491-1497.

OLIVEIRA, V; PAES, R.R. A pedagogia da iniciação esportiva: um estudo sobre o ensino dos jogos desportivos coletivos. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Ano 10 - N° 71 - abril de 2004.

PINHEIRO, J. P., & CORRÊA, U. A. Desempenho em uma tarefa complexa de timing coincidente com desaceleração do estímulo visual em indivíduos de diferentes idades. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, 19, 1, 61-70, 2005.

PINHO, S. et al. Método situacional e sua influência no conhecimento tático processual de escolares. Motriz. Rev. Ed. Fis. UNESP, v. 16, n. 3, 2010.

RIBEIRO, R.; ALMEIDA, L. Tempo de reação e inteligência. Aval Psicol. v. 4, n. 2, p. 95-103. 2005.

RODRIGUES, P. Efeito da velocidade do estímulo no desempenho de uma tarefa de antecipação-coincidência em destros e canhotos. Rev. bras. Educ. Fís. Esporte, São Paulo, v.25, n.3, p.487-96, jul/set. 2011.

SANTOS, S. A aprendizagem de uma tarefa de timing antecipatório em idosos. Revista Paulista de Educação Física, 9, 1, 51-62. 1992.

SILVA, M.V Rev. bras. Educ. Fís. Esporte, São Paulo, v.23, n.3, p.297-307, jul./set. 2009 • 305

SOUZA, L.N.S; SANTOS, M.L. Os efeitos da metodologia de ensino dos esportes coletivos na capacidade de antecipação perceptiva em crianças. Universidade de Brasília – Faculdade de Educação Física (FEF), 2016.

STADULIS, R. E. Coincidence-anticipation behavior of children. Columbia University, Teachers College, New York, 1985.

THORPE, S.; FIZE, D.; MARLOT, C. Speed of processing in the human visual system. Nature, v. 381, n. -, p. 520-2, 1996.

XAVIER, A. J. M; BENDA, R. N. Patterns of fundamental movements in kindergarten children. The FIEP bulletin, Foz do Iguaçu, v. 75, n. Special Ed, p. 254-257, 2005.

WAGNER, C. J. P., (2003), "Atenção Visual em Crianças e Adolescentes" Dissertação Mestrado em Psicologia do Desenvolvimento. Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Instituto de Psicologia.

8. ANEXOS:

Anexo 1 – Planejamento das Aulas

Aula 1. (25/03/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos
		Didáticos
Transportar a Bola	.1- Jogo do Estafeta: Fila Dupla	- Bolas
Capacidade Tática	2- Objetivo: Trabalhar a condução de bola em	
	velocidade.	
	3- Descrição: Deverão ser formadas duas ou mais	
	equipes. Cada equipe se dividirá em duas filas, uma de	
	frente para a outra. O primeiro da fila irá transportar a	
	bola para o outro lado e depois para o final da fila. A	
	equipe que passar todos os integrantes de um lado	
Acertar o Alvo	para o outro, vencerá.	- Bolas
	.1- Nome do jogo: Passe por debaixo das pernas.	- Bolas
Capacidade Tática	.2- Objetivo: trabalhar o passe com precisão.	
	.3- Descrição: 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	
	o seu companheiro posicionado na outra lateral.	
Basquete	.1- Nome do jogo: Jogo dos bloqueios.	- Bolas
Aprendizagem tática	.2- Objetivo: aplicar os diferentes meios táticos de	
	grupo em situação de 3x3+1 com ênfase nos	
	bloqueios.	
	Descrição: dois times de três integrantes jogam	
	3x3 na meia quadra. O coringa deverá perceber	
	as diferentes situações no ataque e executar	
	constante- mente bloqueios diretos (defensor do	
	jogador com bola) e indiretos (defensor do	
	jogador sem bola).	

Basquete	.1- Nome do jogo: Finta e recebe.	-Bolas
Estrutura Funcional	.2- Objetivo: Vivenciar a situação de receber a	
	bola no perímetro ou realizar um backdoor.	
	.3- Descrição: o jogo será na estrutura funcional	
	de 1x1+1. O coringa (+1) posicionado na cabeça	
	do garrafão e o atacante 'A' e o defensor 'B' na	
	ala. O aluno 'A' realiza um movimento de finta	
	correndo em direção à cesta e voltando em	
	direção à lateral. Se 'B' conseguir acompanhar 'A'	
	quando estiver aproximando da lateral, esse deve	
	mudar a direção e tentar receber a bola pelas	
	costas do defensor (backdoor). Caso o defensor	
	não acompanhe o atacante, ele recebe a bola e	
	joga 1x1.	

Aula 2 – (01/04/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos
		Didáticos
Transportar a Bola Capacidade Tática	Jogo do Estafeta: Fila Dupla Objetivo: Trabalhar a condução de bola em velocidade. Descrição: Os resultados mostraram que o EA e o EV não apresentaram melhoras na capacidade de precisão. Já no EC, notamos diferenças nos resultados de pós intervenções, considerando que os sujeitos tenderam a antecipar a resposta em relação a meta.	- Bolas
Acertar o Alvo Capacidade Tática	Nome do jogo: Passe por debaixo das pernas. Objetivo: trabalhar o passe comprecisão. Descrição: 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.	- Bolas
Basquete Aprendizagem Tática	Nome do jogo: Jogo dos bloqueios. Objetivo: aplicar os diferentes meios táticos de grupo em situação de 3x3+1 com ênfase nos bloqueios. Descrição: dois times de três integrantes jogam 3x3 na meia quadra. O coringa deverá perceber as diferentes situações no ataque e executar constantemente bloqueios diretos (defensor do jogador com bola) e indiretos (defensor do jogador sem bola).	- Bolas
Basquete Estrutura Funcional	Nome do jogo: Finta e recebe. Objetivo: vivenciar a situação de receber a bola no perímetro ou realizar um backdoor.	- Bolas

Descrição:	0	jogo	será	na	estrutura	
funcional de	1x	1+1.				

Aula 3 - (06/04/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos
		Didáticos
Capacidade Tática	1.Nome do jogo: Jogo do gol central.	- Bolas
	2.Descrição: em um campo de 30 m x 20 m	- Cones
	demarcatórios jogam duas equipes de três	
	participantes cada (3x3). No centro deste	
	campo há um gol, formado por dois cones	
	ou estacas. O objetivo das equipes é fazer o	
	gol passando a bola por entre os cones ou	
	estacas, em qualquer sentido.	
Acertar o Alvo	1.Nome do jogo: Jogo do quadrado.	- Bolas
Capacidade Tática	2.Objetivo: trabalhar o passe com precisão e a	
	agilidade.	
	3.Descrição: 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.	
Basquete	1.Nome do jogo: Jogo dos bloqueios.	- Bolas
Aprendizagem	2.Objetivo: aplicar os diferentes meios táticos de	
Tática	grupo em situação de 3x3+1 com ênfase nos	
	bloqueios.	
	3.Descrição: dois times de três integrantes	
	jogam 3x3 na meia quadra. O coringa deverá	
	perceber as diferentes situações no ataque e	
	executar constante- mente bloqueios diretos	
	(defensor do jogador com bola) e indiretos	
	(defensor do jogador sem bola).	
Basquete Estrutura	1.Nome do jogo: Finta e recebe.	4 bolas
Funcional	2.Objetivo: vivenciar a situação de receber a	
	bola no perímetro ou realizar um back door.	
	3.Descrição: o jogo será na estrutura funcional	
	5.2 555.1946. 6 jogo cora na conatara fanoionar	

de 1x1+1. O coringa (+1) posicionado na
cabeça do garrafão e o atacante 'A' e o
defensor 'B' na ala.

Aula 4 - (08/04/2016)

CONTEÚDOS	ATIVIDADES	RECURSOS
		DIDÁTICOS
Reconhecer Espaços	1.Nome do Jogo: Galinha dos ovos com Drible.	- Arcos
Capacidades Táticas	2. Objetivo: trabalhar a distribuição da atenção.	- Bolas Diversas
	3. Descrição: o professor deve desenhar três	- Giz
	círculos grandes pela quadra. Dentro de cada um	
	coloca-se um arco com bolas de tamanhos e pesos	
	diversificados. O objetivo do jogo é buscar o maior	
	número de bolas possível das equipes adversárias.	
Pressão de	1. Nome do jogo:	-Bolas
Organização	Segue-mestre contrário.	
Capacidades	2. Objetivo: trabalhar a condução e domínio	-Cones
Coordenativas	da bola.	
		-Arcos
	3. Descrição: em fila, os alunos percorrerão	
	um circuito, sendo que o primeiro aluno da fila	-Cordas
	introduzirá os movimentos. Cada um terá uma bola,	
	que deverá ser conduzida com as mãos. Os alunos	
	deverão passar por arcos, cones, banco sueco e	
	cordas.	
Regulação de Força	Nome do exercício:	- Bolas de futebol
Habilidades Técnicas	Passe ao alvo.	
	2. Objetivo: controlar e regular de forma	
	precisa a força de uma bola arremessada, chutada	
	ou rebatida.	
	3. Descrição: alunos enumerados de forma	
	aleatória se deslocarão livremente em meia	
	quadra, e realizarão mudanças de direção. Apenas	
	um dos alunos estará conduzindo uma bola. Assim	
	que o professor disser um número, o aluno em	
	posse de bola efetuará o passe para aquele que	
	tem o colete corresponde ao número ditado.	

Futsal	1. Nome do Exercício: 1x1	- Cones
Estrutura Funcional	2. Objetivo: Ataque contra defesa	- Bolas de futsal
	3.Descrição 1 contra 1	

Aula 5 - (13/04/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Transportar a bola	1. Nome do jogo:	- Bolas
Capacidade Tática	Dois contra dois sem gol.	
	2. Objetivo: trabalhar a condução da bola e	
	o passe.	
	3. Descrição: 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.	
Pressão de Precisão	1. Nome do jogo:	- Arcos
Capacidades	Queima cone.	- Bolas de Futsal,
Coordenativas	2. Objetivo: desenvolvimento da precisão	Handebol, Vôlei e
	do arremesso/chute.	Basquetebol.
	3. Descrição: cinco cones serão colocados	
	em cima do banco sueco. O aluno que definirá a	
	ação estará dentro de um arco e deverá receber	
	a bola do colega uma vez de cada lado e	
	acertar os cones a uma distância de 04 m.	
Futsal	1. Nome do exercício:	- Bolas de Futsal
Habilidades Técnicas	Passe no paredão.	
	2. Objetivo: determinar o momento	
	espacial para passar, chutar ou rebater uma	
	bola de forma precisa.	
	3. Descrição: inicialmente, os alunos	
	estarão posicionados de frente para uma parede	
	e com posse de bola. Os alunos conduzirão a	
	bola e realizarão passes contra a parede.	

Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas de
Basquetebol	Finta e recebe.	Basquetebol
	2. Objetivo: vivenciar a situação de	
	receber a bola no perímetro ou realizar um	
	back door.	
	3. Descrição: o jogo será na estrutura	
	funcional de 1x1+1.	

Aula 6 - (22/04/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos
		Didáticos
Superar o Adversário	1. Nome do jogo:	- Coletes
Capacidade Tática	Jogo da velha em estafeta.	- Arcos
	2. Objetivo: desenvolver a inteligência tática.	
	3. Descrição: alunos em fila formam duas	
	equipes, uma com a coletes azuis e a outra com	
	coletes pretos; ao sinal do professor, o primeiro	
	aluno sai em direção ao jogo da velha e coloca a	
	bola em um dos arcos, retorna à fila e quando tocar	
	na mão do companheiro, sai o próximo e assim	
	sucessivamente.	
Reconhecer Espaços	1. Nome do jogo:	- Bolas
Capacidades Táticas	Dez passes na área contra um defensor.	
	2. Objetivo: trabalhar o passe, percepção	
	espacial e deslocamentos.	
	3. Descrição: organiza-se a turma em duas	
	equipes, sendo que cada equipe deve se	
	posicionar dentro de uma área da quadra. Ao sinal	
	do professor, os alunos devem executar dez	
	passes e, ao final, todos devem se deslocar para a	
	área adversária.	
Controle dos ângulos	1. Nome do exercício:	- Bolas
Habilidades Técnicas	Chute à distância.	- Cones
	2. Objetivo: desenvolver a precisão do chute.	- Arcos
	3. Descrição: coloca-se um arco no chão e ao	
	redor deste colocam-se cerca de quatro cones em	
	posições distintas. A uma distância aproximada de	

	3 m do arco, o aluno deverá chutar a bola de forma	
	que ela não toque nenhum dos cones e quique	
	dentro do arco.	
Estrutura Funcional	1. Nome do exercício:	- Bolas
Futsal	Jogo dos passes.	- Coletes
	2. Objetivo: determinar o momento espacial	
	para passar, chutar ou rebater uma bola de forma	
	precisa.	
	3. Descrição: os alunos deverão se dispor em	
	meia quadra para jogar em es- trutura funcional de	
	4x4. Para marcar um ponto, a equipe deverá trocar	
	sete passes entre seus jogadores, enquanto a	
	outra equipe tenta recuperar a posse de bola.	

Aula 7 - (29/04/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Reconhecer Espaços	1. Nome do jogo:	- Bolas
Capacidades Táticas	Rouba bandeira com a bola.	- Arcos
	2. Objetivo: passe, drible, correr e passar e	
	distribuição da atenção.	
	3. Descrição: organiza-se a turma em duas	
	equipes. Cada equipe deve buscar a bola	
	(bandeira) da equipe adversária. Ao retornar para	
	o campo defensivo, os jogadores devem passar a	
	bola entre si ou conduzir a mesma driblando.	
Pressão de Tempo	1. Nome do jogo:	- Bolas de Futsal
Condicionantes	Lançando a bola em dupla.	
	2. Objetivo: trabalhar pressão de tempo e	
	agilidade.	
	3. Descrição: em duplas, o aluno A ficará de	
	frente para as costas do aluno B. O aluno A	
	deverá colocar a bola nas costas e lançá-la para	
	frente de maneira que caia na mão do aluno B.	
Habilidades Técnicas	1.Tiro ao Alvo	- Bambolês
	2.Objetivo: Precisão.	- Bolas
	3.Descrição: O professor colocará alvos nos gols	
	aleatoriamente e pedirá para os alunos	
	acertarem.	

Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas de
Basquetebol	Perceber o coringa.	Basquetebol
	2. Objetivo: permitir aos alunos vivenciarem	
	a situação de 1x1+1 com vários jogadores no	
	mesmo espaço.	
	3. Descrição: o jogo será na estrutura	
	funcional de 1x1+1. Os alunos se posicionam em	
	volta da linha de três pontos e em duplas, um em	
	posição de ataque e outro na defesa. Vários	
	coringas (+1) esperam passes posicionados na	
	meia quadra.	

Aula 9 – (06/05/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos
		Didáticos
Tirar Vantagem	1. Nome do jogo: Mini-handebol.	- Bolas
Capacidades Táticas	2. Objetivo: trabalhar a precisão do lançamento	- Cones
	e situações de ataque e defesa.	- Giz
	3. Descrição: o professor deverá dividir a	
	quadra em três espaços utilizando a sua largura. As	
	áreas desenhadas com giz devem ter a medida	
	menor e adaptada para o jogo nas estruturas	
	funcionais de 2x2 e/ou 3x3.	
Acertar o Alvo	1. Nome do jogo:	- Bolas de
Capacidades Táticas	Derrubar os cones.	diferentes
	2. Objetivo: derrubar a maior quantidade	tamanhos
	possível de cones.	- Cones
	3. Descrição: divide-se o grupo em dois times A	- Coletes
	e B. A seguir, o campo de jogo é dividido em três	
	setores. No setor I, serão colocados os cones que	
	deverão ser derrubados. Nas laterais do setor 2 se	
	posicionarão os componentes do time B, cada um	
	com uma bola. No setor 3 se posicionarão os	
	componentes do time A,cada um com uma bola.	

Pressão de Precisão	1. Nome do jogo:	- Cones
Condicionantes	Cone alvo.	- Bolas
	2. Objetivo: desenvolvimento da precisão do	
	arremesso/chute.	
	3. Descrição: os cones deverão estar dispostos	
	em círculo e a uma distância de 02 m do arco que	
	deverá estar no centro. O aluno posicionado dentro	
	do arco tem como objetivo acertar e derrubar os	
	cones no menor tempo possível.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Coletes
Futsal	Finalização com ajuda.	- Bolas de
	2. Objetivo: permitir a vivência do jogo e do	Futsal
	domínio corporal na ação de fina- lização.	
	3. Descrição: a atividade iniciará com o coringa	
	realizando a cobrança de lateral para o atacante. O	
	jogo será na estrutura funcional 1x1 +1 em que o	
	atacante objetivará a finalização podendo utilizar-se	
	do coringa na realização da ação. O defensor atuará	
	sobre qualquer um dos jogadores para desarmar ou	
	interceptar os passes.	

Aula 10 – (13/05/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
JICT	 Nome do jogo: Jogo dos passes. Material: uma bola por dupla, uma corda e raquetes para todos os alunos. Descrição: em um campo dividido por uma corda a uma altura de 140 cm, várias duplas são dispostas em lados opostos da rede. A dupla que trocar o maior número de passes no menor tempo estipulado pelo 	- Raquetes - Bolas de Tênis
Pressão de Precisão	professor vence. 1. Nome do jogo:	- Bolas
Capacidades Coordenativas	Alvos enumerados. 2. Objetivo: desenvolvimento da precisão do arremesso/chute. 3. Descrição: a turma será organizada em duplas. Os alunos deverão trocar passes até uma área delimitada que terá um arco. O aluno que receber a bola dentro do arco deverá chutar/arremessar na tentativa de derrubar os cones que estarão dispostos em forma aleatória, em diferentes locais da quadra.	- Cones

Regulamentação da	1.Acete o alvo	- Bolas de
Força	2.Objetivo: Precisão e Força no arremesso.	handebol ou
Habilidades	3.Descrição: Atividade realizada por dois alunos, cada um	queimada
Técnicas	estará com a posse de bola. Haverá um cone em quadra,	- cones
	um dos alunos tentará acertar o cone com a bola.	grandes
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas de
Handebol	Alvo móvel.	Handebol
	2. Objetivo: coordenação e fundamentos de drible e	- Corda
	lançamento, percepção espaço temporal.	
	3. Descrição: a atividade acontecerá em formato de	
	circuito. O aluno deverá driblar conduzindo a bola,	
	passando por baixo da corda, (alunos em amarelo),	
	driblar a bola passando por baixo da corda em	
	movimento, continuar a driblar e lançar no gol da linha	
	dos 6 m.	

Aula 11 – (20/05/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Reconhecer	Nome do jogo:	- Bolas
Espaços	Dez passes na área contra um defensor.	
Capacidades Táticas	Objetivo: trabalhar o passe, percepção espacial e	
	deslocamentos.	
	Descrição: organiza-se a turma em duas equipes, sendo	
	que cada equipe deve se posicionar dentro de uma área	
	da quadra. Ao sinal do professor, os alunos devem	
	executar dez passes e, ao final, todos devem se deslocar	
	para a área adversária. A equipe que chegar primeiro à	
	área adversária sem perder a posse de bola será	
	considerada vencedora. Na passagem de um lado a outro	
	da quadra, os jogadores da equipe devem passar a bola,	
	sem que esta caia no chão.	
Pressão de Precisão	1. Nome do jogo:	- Bolas
Condicionantes	Bola no arco.	- Arcos
	2. Objetivo: desenvolvimento da precisão do	- Cones
	arremesso/chute.	
	3. Descrição: a turma deverá conformar grupos. O	

	aluno A passará a bola para o aluno B e correrá para	
	receber e chutar/arremessar a bola dentro do arco.	
	Ganhará quem acertar o chute. Deverá ocorrer a troca de	
	posições entre os alunos.	
Handebol	Passe no seu campo	- Bolas de
Habilidades	Objetivo: desenvolver passe	Handebol
Técnicas	3. Descrição: Alunos divididos em dois grupos.	
	Cada um tem cada metade da quadra como	
	campo. Cada time deve trocar 10 passes em seu	
	próprio grupo.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Cones
Futsal	Transições.	- Bolas
	2. Objetivo: permitir a vivência de fundamentos	
	técnicos como o passe, drible, recepção, condução e	
	finalização.	
	3. Descrição: em um espaço demarcado pelo	
	professor serão divididas duas equipes e dois goleiros	
	fixos. Essas serão dispostas em fila atrás do seu res-	
	pectivo gol. O jogo ocorrerá na estrutura 1x1 +1 e, entre	
	os gols, haverá um coringa que ajudará o jogador que	
	está em ataque se deslocando livremente pelos espaços.	
	Todos os jogadores portarão uma bola, exceto o primeiro	
	jogador de uma das filas.	

Aula 12 - (25/05/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Tirar Vantagem	1. Nome do jogo:	- Bolas
Capacidades	Pé no arco.	- Arcos
Táticas	2. Objetivo: trabalhar o drible, tomada de decisão,	- Cones
	orientação espacial e o passe.	
	3. Descrição: o professor deverá espalhar vários	
	arcos pela quadra. Organiza-se a turma em três equipes.	
	Os alunos da equipe um se posicionarão dentro dos	
	arcos. As equipes 2 e 3 devem executar cinco passes	
	antes de tentarem marcar o ponto.	
Acertar o Alvo	1. Nome do jogo:	- Bolas de
Capacidades	Jogo das bolas.	futsal
Táticas	2. Objetivo: trabalhar a condução e domínio da bola,	
	bem como a precisão do arremesso	
	3. Descrição: os alunos deverão se dividir em dois	
	grupos A e B. Em um espaço delimitado, estes deverão	
	conduzir a bola quicando e ao sinal do professor os	
	alunos da equipe A deverão arremessar acertando na	

	bola dos alunos da equipe B.	
Pressão de	1. Nome do jogo:	- Cones
Variabilidade	Circuito com o pé.	- Bolas
Condicionantes	2. Objetivo: trabalhar a condução da bola com os	- Bancos
	pés.	- Bastões
	3. Descrição: será montado um circuito, dividido em	- Arcos
	três estações.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas
Handebol	Três passadas - dribling - três passadas.	- Cones
	2. Objetivo: coordenação e fundamentos de drible e	- Arcos
	lançamento.	
	3. Descrição: a atividade acontecerá em formato de	
	circuito. O aluno deverá executar três passadas, driblar a	
	bola em slalom e executar mais três passadas no	
	próximo bloco de bambolês para lançar a bola ao gol.	

Aula 13 – (27/05/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
JICT	.1. Imagem corporal.	
	.2. O professor falará algumas letras e para cada letra os alunos terão que imitar um	-
Determinar o Momento	objeto. .1. Recepção no arco	- Bola
Do Passe Habilidades Técnicas	.2. Objetivo: trabalhar a precisão no passe.	- Bambolês
	.3. Descrição: Os alunos deverão formar grupos de três componentes, sendo que cada trio deverá estar em posse de uma bola e uma arco, distribuídos conforme o trio definir.	

Pressão de Variabilidade	1. Nome do jogo:	- Bolas
	Segue-mestre contrário.	- Cones
	2. Objetivo: trabalhar a condução e	- Arcos
	domínio da bola.	- Cordas
	3. Descrição: em fila, os alunos	
	percorrerão um circuito, sendo que o	
	primeiro aluno da fila introduzirá os	
	movimentos. Cada um terá uma bola, que	
	deverá ser conduzida com as mãos.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas
Futsal	Derruba cone.	- Coletes
	2. Objetivo: permitir a vivência de	- Cones
	fundamentos técnicos como o passe, drible,	
	recepção, condução e finalização (com	
	condicionante de pressão de precisão).	
	3. Descrição: em um espaço	
	demarcado pelo professor serão dividas	
	duas equipes. Essas serão dispostas em fila	
	atrás do seu respectivo cone. O jogo	
	será na estrutura 1x1 +1 e, próximo aos	
	cones haverá um coringa para cada equipe	
	que ajudará o jogador que está em ataque.	

Aula 14 – (01/06/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Capacidades Táticas	1. Nome do jogo:	- Bolas de Tênis
	Rouba bolinhas com passe.	- Bolas
	2. Objetivo: passe, interceptação,	
	drible e orientação espacial.	
	3. Descrição: divide-se a turma em	
	duplas. As duplas do ataque devem	
	atra- vessar a quadra passando a bola e	
	tentar roubar uma bola de tênis de	
	dentro do gol das duplas de defesa.	

Pressão de tempo	1. Nome do jogo:	- Bolas
Capacidade Coordenativa	Cinco gols.	- Cones
	2. Objetivo: trabalhar o passe e a	
	manutenção da posse de bola.	
	manaterişas da posse de bola.	
	3. Descrição: deverão ser	
	espalhados pela quadra cinco golzinhos	
	feitos por cones e duas ou mais duplas	
	disputarão entre si. Cada dupla terá	
	uma bola de futsal/futebol e terá o	
	objetivo de fazer o gol em um dos	
Operation last A. I.	golzinhos espalhados pela quadra.	0:-
Controle dos Ângulos	1. Nome do jogo:	- Giz
Habilidades Técnicas	Paredão.	- Bolas de diferentes
	2. Objetivo: precisão, controle dos	modalidades.
	ângulos e da força para a escolha dos	- Raquetes de
	alvos de maior valor.	diferentes
	3. Descrição: em frente a uma parede,	modalidades
	fazer seis marcações (círculos) no chão	
	com distâncias variadas da parede. O	
	aluno deverá rebater a bola na parede e	
	esperar a bola quicar dentro dos alvos	
	dispostos no chão. Cada alvo tem um	
	valor determinado e o aluno deve tentar	
	obter o maior número de pontos.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas
Handebol	Equilibre-se para passar.	- Cones
	2. Objetivo: dribling, passe e	
	equilíbrio.	
	3. Descrição: o coringa dribla uma	
	bola de handebol enquanto troca	
	passes com o colega que está parado	
	em cima das latas de bolas medicinais	
	ou de um tronco. Para receber com	
	duas mãos, o coringa deve quicar a bola	
	com mais força. Quando o coringa	
	trocar de bola, o jogador deverá descer	
	da lata, receber a bola em movimento,	
	realizar três passadas e lançar a gol.	

Aula 15 - (03/06/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Aprendizagem Tática	Nome do jogo: Jogo dos dois toques.	- Bolas de vôlei
	2. Objetivo: domínio de bola.	
	3. Descrição: o professor deverá dividir	
	a quadra de voleibol longitudinalmente ao	
	meio. O jogo será na estrutura funcional 1x1	
	na paralela.	

Pressão de complexidade	1. Nome do jogo:	- Bolas.
	Circuito do domínio de bola.	- Cones.
	2. Objetivo: trabalhar a condução da	
	bola e passe.	
	3. Descrição: os alunos deverão se	
	dispor em duplas tendo em posse duas	
	bolas. Os alunos deverão passar por um	
	circuito dividido, por cones, em seis partes	
	distintas.	
Habilidades Técnicas	Nome do exercício: Ponte da bola.	- Bolas.
	2. Objetivo: desenvolver a agilidade, o	- Cones
	tempo de reação e o deslocamento.	
	3. Descrição: em duplas, os alunos se	
	posicionarão de costas um para o outro,	
	sendo que um deles estará com uma bola de	
	vôlei em suas mãos.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo: Jogo do	- Bolas
Voleibol	levantamento.	- Elásticos
	2. Objetivo: permitir a vivência do	- Giz
	levantamento e o domínio corporal no mo-	
	mento de se posicionar embaixo da bola.	
	3. Descrição: o professor deverá esticar	
	um elástico atravessando a quadra	
	longitudinalmente que será utilizada como	
	rede.	

Aula 16 - (10/06/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Aprendizagem Tática	1. Nome do jogo:	- Corda
JICT	Tênis-vôlei.	- Bolas
	2. Descrição: duas equipes de dois	- Raquetes
	a quatro alunos em posse de raquetes	
	jogam em um campo dividido por uma	
	rede ou corda que deve ficar em uma	

	altura aproximada de 180 cm,	
	considerando criança de estatura de 150	
	cm.	
Pressão de Organização	Nome do jogo: Um quique para	- Bolas
r ressau de Organização	duas bolas.	- Dolas
	2. Objetivo: trabalhar o quique e o	
	domínio da bola com as mãos.	
	3. Descrição: em duplas, um aluno	
	deverá ficar em frente do outro. Cada du-	
	pla deverá ter duas bolas. O exercício	
	começa com um dos alunos quicando as	
	duas bolas ao mesmo tempo.	
Determinar linhas de	Nome do exercício:	- Bolas
Corrida	Lançar e jogar.	- Cones
Habilidades Técnicas	2. Objetivo: determinar com	
	precisão a direção e a velocidade de uma	
	bola no momento de correr e pegá-la	
	(KROGER e ROTH, 2002).	
	3. Descrição: em trios, um dos	
	alunos ficará com uma bola nas mãos.	
	Outros dois alunos ficarão de costas para	
	o mesmo.	
Estrutura Funcional	1. Nome do jogo:	- Bolas de Voleibol
Voleibol	Domínio de toque e manchete.	- Elásticos
	2. Objetivo: proporcionar o domínio	- Giz
	da bola por meio das técnicas de toque e	
	manchete.	
	3. Descrição: O jogo será na	
	estrutura funcional de 1x1 +1.	

Aula 17 – (15/06/2016)

Conteúdos	Atividades	Recursos Didáticos
Acertar o Alvo	.1. Acertar o Alvo	- Bolas de Tênis
Capacidades Táticas	.2. Descrição: o professor colocará vários cones em linha para que os alunos tentem acertar com a bolinha de tênis	- Cones

Pressão de Organização	1.Descrição: Duplas, cada aluno em um	- Bolas de Tênis
Capacidades	círculo com uma distância de 4 metros	- Cones
Coordenativas	entre eles. Cada círculo terá um cone	- Tacos
	dentro. Os alunos deverão acertar o cone	
	do oponente e ao mesmo tempo defender	
	o seu cone.	
Determinar as Linhas de	1.Descrição: Duplas, Um joga a bola e o	- Bolas de tênis
Corrida	outro rebate, o aluno que joga a bola tem	- Tacos
Habilidades Técnicas	que procurar a melhor estratégia para	
	buscar a bola rebatida.	
Estrutura Funcional	1. Descrição: Jogo Fim	- Bolas de Handebol