

Potencialidades pedagógicas do jogo como meio privilegiado de ensino no andebol: uma proposta metodológica

Carlota Correia¹, Luísa Carvalho² e Ana Luísa Correia¹

¹Universidade da Madeira; ²Escola Secundária Jaime Moniz

Resumo

O jogo e as suas potencialidades metodológicas no processo de ensino-aprendizagem do Andebol implicam a resolução de problemas emergentes do jogo, cujas respostas apresentam várias soluções face às diversas possibilidades ocasionadas pela interferência contextual que nele se faz sentir.

Por conseguinte, para melhor otimizar o processo de ensino-aprendizagem, é necessário que os docentes ajustem constantemente a sua prática pedagógica e tenham em conta um conjunto de variáveis que podem ser manipuláveis, entre as quais o espaço, o tempo, o número de alunos, o material didático e as regras do jogo, atendendo aos diferentes níveis de proficiência existentes numa turma, objetivando minimizar a heterogeneidade entre os alunos.

Desta forma, a lecionação da matéria de ensino de Andebol pode-se manifestar sobre diversas propostas de organização de situações de aprendizagem nas aulas de Educação Física, podendo até mesmo ser abordada fora do seu recinto específico com recurso a diversos meios de ensino do jogo.

Palavras-Chave: Educação Física; Programa Nacional de Educação Física; Andebol; Propostas metodológicas.

Introdução

O Andebol é um Jogo Desportivo Coletivo (JDC) de natureza complexa e dinâmica que decorre por um lado da interação de um elevado número de intervenientes e da multiplicidade das suas opções, porém, por outro, da imprevisibilidade e aleatoriedade das situações concebidas pela relação antagónica das equipas em confronto. Neste sentido, o Andebol é caracterizado como um jogo de cooperação-oposição, visto ser necessário cooperar com os colegas de equipa em interação com os oponentes, para resolver os problemas que despontam do jogo (Ribeiro & Volossovitch, 2008).

Com efeito, para combater a heterogeneidade diariamente sentida, o docente tem de ajustar constantemente a sua prática pedagógica, através da manipulação das regras do jogo e de tantas outras variáveis (e.g. espaço, tempo, número de alunos, etc.), tomando constantemente decisões e refletindo sobre as mesmas antes, durante e após a lecionação das aulas.

O objetivo deste trabalho passa por apresentar diversas propostas de organização de situações de aprendizagem do Andebol nas aulas de Educação Física com base nos espaços físicos, nos materiais didáticos, no Programa Nacional de Educação Física (PNEF) e nas características dos alunos.

Assim sendo, em primeiro lugar enquadraremos o Andebol enquanto matéria de ensino do PNEF, seguida pela abordagem de algumas propostas de organização de uma turma no espaço apelando a diversos recursos materiais e meios de ensino do jogo. Por fim, exploraremos a transversalidade do Andebol de Praia e apresentaremos as suas potencialidades pedagógicas no espaço escolar como meio de ensino do jogo.

Enquadramento do andebol enquanto matéria de ensino do Programa Nacional de Educação Física (PNEF)

O Andebol, no seu aspeto mais formal, apenas se encontra referenciado como matéria de ensino no 3ºciclo e no ensino secundário. Todavia, no 1º e 2ºciclos, esta matéria de ensino surge de uma forma muito lúdica indiretamente ligada ao Andebol no seu aspeto mais formal, visto que os alunos aprendem a dominar um conjunto de ações motoras que lhes permitirão estruturar a sua disponibilidade de adaptação aos diferentes tipos de atividade física, o que lhes possibilitará construir alicerces para aprendizagens mais complexas, propostas nos anos seguintes.

No 1º ciclo, o PNEF encontra-se organizado em cinco áreas específicas, mais concretamente em Deslocamentos, Equilíbrios, Perícias, Manipulações e Jogos. Na área das Perícias e Manipulações, os alunos são estimulados a lançar, receber, driblar e passar a bola com ambas as mãos tanto em

deslocamento como em diferentes planos, o que lhes permite, com efeito, desenvolver a coordenação óculo-manual, a bilateralidade e a precisão aliada à manipulação de diferentes tipos de bolas.

Na área dos Deslocamentos e Equilíbrios, o PNEF preconiza saltar sobre obstáculos com alturas e comprimentos variados, aumentando ou diminuindo a base de apoio, podendo estes serem realizados a um pé ou a pés juntos, com intuito de proporcionarem receções equilibradas no solo. Por fim, na área dos Jogos, é sugerida a prática de jogos pré-desportivos tais como o jogo da rabia, o jogo de passes, a bola ao capitão, a bola no fundo, o jogo do mata, etc., onde os deslocamentos conjeturam situações mais aproximadas àquilo que se verifica num jogo de Andebol com o seu aspeto mais formal, visto implicarem fintas, mudanças de direção e de velocidade, no sentido em que os alunos passam a desenvolver mais ações tático-estratégicas nomeadamente a criação de linhas de passe, a interceção, a marcação de um oponente logo que a sua equipa perca a posse de bola, e a opção de passe a um companheiro melhor posicionado ou de remate caso sejam criadas condições favoráveis para tal.

No 2º ciclo, o PNEF (s/d, p.10) referencia que “A aprendizagem dos “fundamentos” dos jogos de “invasão”, em que se agarra e dribla a bola, Basquetebol e Andebol, deve também ser assegurada na prática de “jogos infantis” ou em formas de jogo de preparação (“jogos pré-desportivos”) (...)”. Por isso, à semelhança do que se verifica no 1º ciclo são propostos jogos pré-desportivos como meios de ensino do jogo.

Relativamente ao 3º ciclo, este é o primeiro momento em que o PNEF reconhece formalmente o Andebol como matéria de ensino. Desta forma, o 7º ano diz respeito a um nível introdutório, o 8º ano a parte do nível elementar e o 9º ano à conclusão do nível elementar.

No 7º ano são instituídas situações de jogo de 5x5 num campo reduzido, cujo objetivo passa por conhecer o objetivo do jogo, a função e o modo de execução das principais ações tático-técnicas e as suas principais regras. No 8º ano, para além das situações de jogo de 5x5 num campo reduzido, surgem as situações de jogo de 7x7, verificando-se o mesmo no 9º ano.

Para o ensino secundário, o PNEF compreende fundamentalmente dois níveis de ensino, correspondendo o 10º ano ao nível elementar e o 11º ano juntamente com o 12º ano ao nível avançado. Todavia, esta categorização dos alunos por níveis não impede um aluno do 12º ano se encontrar no nível elementar, quando já deveria estar no nível avançado, e até mesmo de um aluno do 10º se encontrar num nível avançado, enquanto supostamente deveria se situar num nível elementar, visto os alunos deverem ser agrupados em função dos seus níveis de proficiência e não de

acordo com a sua faixa etária. Para o 10º ano, o PNEF ainda propõe a implementação de situações de jogo de 5x5 num campo reduzido e situações de jogo 7x7 num terreno com as suas dimensões normais, sendo que no 11º e 12º anos apenas são contempladas situações de jogo de 7x7.

Se interpretarmos as diretrizes do PNEF como algo de carácter aberto, no qual o docente possui elevada flexibilidade para aplicar distintos métodos de ensino em função dos pressupostos teóricos preconizados pelo mesmo, surgem então variadas janelas de oportunidade para potenciar a aprendizagem dos nossos alunos recorrendo a formas diversificadas (Clemente & Mendes, 2011).

Desta forma, é válido apresentar situações de jogo mais reduzidas (e.g. 2x1, 2x2, 3x1, 3x3, etc.) desde que isso vá ao encontro dos nossos objetivos, e inevitavelmente esteja em consonância com os conteúdos programáticos contemplados no PNEF. Assim sendo, existem inúmeros meios para atingir os mesmos fins, e sendo a aprendizagem um processo complexo e interativo, cabe ao docente efetuar essa gestão intencional do processo pedagógico face às particularidades dos seus alunos.

Formas de organização de uma turma no espaço recorrendo a diversos recursos materiais e meios de ensino no jogo

As condições materiais inerentes a uma aula de Educação Física, nomeadamente as instalações e o material didático, interferem de uma forma significativa no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, e podem até mesmo condicionar negativamente todo o processo caso não sejam criadas condições favoráveis de trabalho. Por conseguinte, os espaços físicos e as condições disponíveis merecem ser adaptadas e reinventadas para possibilitar a participação de todos os alunos de forma ativa e ajustada ao seu nível de proficiência, independentemente do número de alunos da turma e do espaço físico em questão onde a aula esteja a ser lecionada (Damazio & Silva, 2008).

Deste modo, um campo de andebol com as suas dimensões reais (40m x 20m) poderá no seu comprimento ser dividido em três pequenos campos ($\approx 20\text{m} \times 13\text{m}$), onde os alunos possam utilizar o Andebol de 5 (um guarda-redes e quatro jogadores de campo) como meio para desenvolver um conjunto de competências. Como vantagens, esta forma de organização proporciona ao docente ter trinta alunos em permanente atividade ao mesmo tempo. Ainda quanto à área de baliza, ao invés de esta ser circular, ela poderá ser retangular visto ser de mais fácil operacionalização. Ou seja, utilizando pinos, cordas, fita de pintor e até mesmo fita de trânsito facilmente conseguimos demarcar o terreno de jogo.

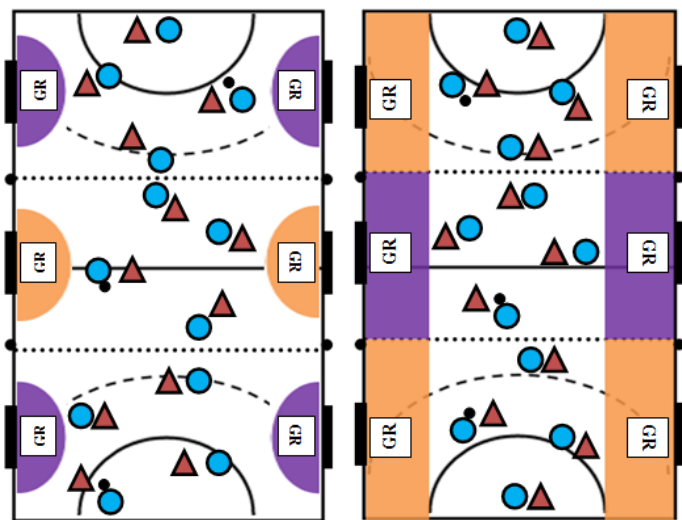


Ilustração 1:
Andebol de 5:
três campos com área
circular

Ilustração 2:
Andebol de 5:
três campos com área
retangular

Todavia, com o avançar do nível de proficiência dos alunos e para cumprir aquilo que é preconizado no PNEF, existem tantas outras formas de organização de uma turma sendo também diversificados os meios de ensino para atingir esses fins, desde os jogos pré-desportivos até aos exercícios e ao jogo nas suas diferenciadas formas (reduzido, condicionado e formal).

Assim, poderemos organizar os alunos em meios-campos a jogarem simultaneamente sobre uma baliza onde poderemos implementar situações de jogo reduzidas em igualdade ou inferioridade numérica defensiva (e.g. 2x1, 2x2, 3x2, 4x3, 4x4, etc.), ou implementar situações de 6x6 e um guarda-redes num só meio-campo. Como vantagens, estas formas de organização permitem conter vinte e seis ou mais alunos em constante atividade, sendo que podem ser construídas várias equipas onde os mesmos atacam e defendem alternadamente de acordo com um objetivo pré-definido (e.g. para estimular o comportamento defensivo, a defesa só pode atacar quando conquistar três posses de bola) ou por um tempo pré-determinado. No

final desse tempo estipulado, é importante haver inversão de papéis para os alunos aprenderem a desempenhar várias funções na equipa e no jogo, assim como atacar em diferentes corredores visto isso condicionar o ângulo de remate que os alunos possuem face às suas mãos dominantes.

De acordo com Castelo (2002), as tarefas sobre uma baliza permitem aumentar a capacidade de duelos entre os alunos, e determinar um dualismo muito claro entre os alunos em fase ofensiva e os alunos em fase defensiva. Como desvantagens, elas impedem a realização do contra-ataque quando a defesa recupera a posse da bola e consequentemente a iniciação da recuperação defensiva por parte da equipa que perde a mesma (Castelo, 2002). Todavia, esta desvantagem pode ser atenuada se criarmos a regra de que quando a defesa recuperar a posse da bola tem de a introduzir no prolongamento da linha de meio-campo. Assim, potenciamos o contra-ataque da equipa que se encontrava a defender, ao mesmo tempo que incitamos a recuperação defensiva dado os defesas procurarem intersestar a bola ou impedir a sua progressão no terreno de jogo.

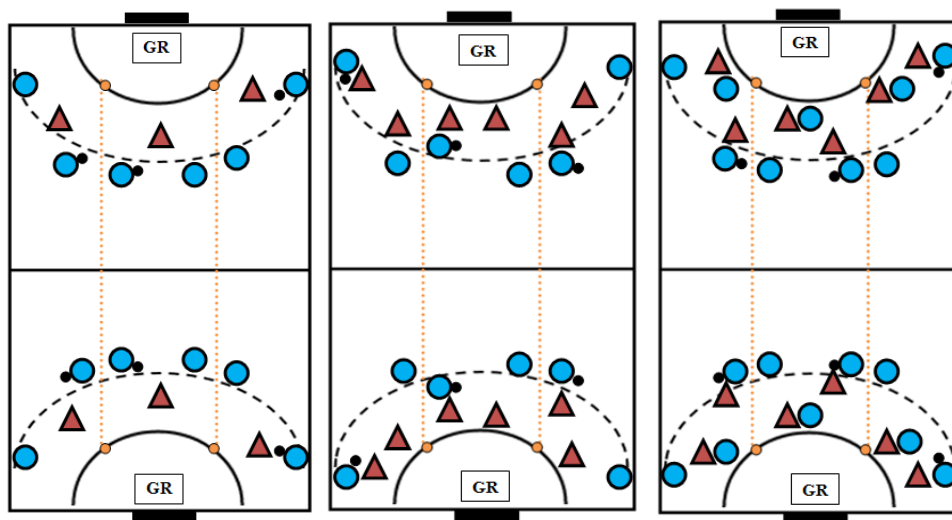


Ilustração 3:
Exercício: 2x1

Ilustração 4:
Exercício: 2x2

Ilustração 5:
Exercício: 3x2

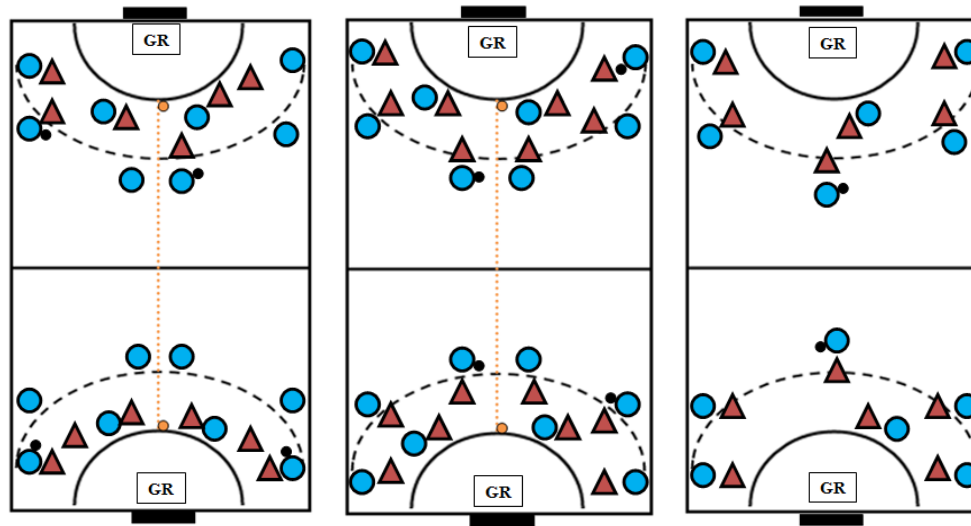


Ilustração 6:
Exercício: 4x3

Ilustração 7:
Exercício: 4x4

Ilustração 8:
Exercício: 6x6 + 1GR

Ainda, uma das possibilidades de explorar os constrangimentos no processo de ensino-aprendizagem passa por (des)complexificar as regras do jogo, manipular o número de jogadores assim como o espaço do terreno de jogo disponível, centrando a nossa prática em determinados objetivos, procurando não alterar a lógica interna da matéria de ensino (especificidade) (Figueira & Greco, citados por Clemente & Mendes, 2011).

Seguindo esta linha de pensamento, as tarefas propostas deverão ser direcionadas para a promoção de uma abordagem que invoque o confronto com a oposição e a constante gestão da desordem, como base da sua evolução didática (Gréhaigne et al., 1997). Por isso, é importante realçar que os alunos não necessitam de estar a desempenhar todos a mesma tarefa ao mesmo tempo, visto que o terreno de jogo pode estar dividido em várias estações onde posteriormente os alunos trocam de tarefas à voz de comando do professor.

Por fim, poderemos ainda utilizar o campo inteiro recorrendo a um trabalho por vagas ou a situações de 6x6 sobre as duas balizas. Com efeito, têm de ser definidos um guarda-redes para cada uma das balizas sendo que posteriormente a turma deve ser dividida em grupos de seis elementos, no caso específico do 6x6. Como vantagens, logo que os atacantes percam a posse de bola, estes assumem prontamente o papel de defensores e os novos atacantes passam a desenvolver um conjunto de ações tático-estratégicas ofensivas (Castelo, 2002). Quanto às desvantagens, aparentemente não existem, dado que com esta forma de organização estamos a nos aproximar da lógica interna do Andebol. De seguida, apresentamos alguns exemplos de tarefas a implementar nas aulas, seguindo a mesma lógica dos exercícios anteriormente propostos:

Nº de alunos: 24	Material: 4 bolas de andebol; 18 coletes (3 cores distintas); 3 pinos.		Local: Campo Polidesportivo ou Campo de Futebol	
Objetivo do PNEF: “Quando a sua equipa não consegue vantagem numérica e/ou posicional (por contra-ataque) que lhe permita a finalização rápida, continua as ações ofensivas, garantindo a posse de bola (colaborando na circulação da bola)” (PNEF, 2001, p.60).			Parte Principal	Nível de APZ: Elementar e Avançado
Esquemática	Descrição - Objetivos			
	Bola ao Capitão com Recuperação Defensiva			
	O. Mediato:		O. Imediato:	
	- Desenvolver a cooperação.		- Passar a bola ao capitão conquistando assim 1 ponto, e evitar que a equipa oponente também o faça.	
	Descrição			
	<p>A turma encontra-se dividida em 8 grupos de 3 elementos, sendo que se encontrarão em cada quadrante do campo 1 capitão + 2 x 1 capitão + 2. A tarefa consiste em cada equipa passar a bola ao seu capitão, ganhando assim 1 ponto. A bola é reposta imediatamente em jogo pelo capitão que acabou de ganhar ponto, onde este passa a bola para um dos elementos da equipa oponente. Defesa HxH. Não há drible.</p> <p>NOTA: ao longo do exercício, ir tocando de capitão.</p> <p>- Nível elementar: impedimento de realizar passes longos; - Nível avançado: passe com a mão não dominante.</p> <p>Comportamentos Solicitados: Refinamento do passe e da receção; Desmarcação; Ocupação racional do espaço (amplitude e profundidade); Posição base defensiva.</p>			

<p>Objetivo do PNEF: “Quando uma equipa não consegue a finalização rápida (na sequência das ações anteriores), colabora nas ações ofensivas da sua equipa, iniciando ou mantendo a circulação rápida da bola – combinando os deslocamentos ofensivos com o passe e a receção. Cria situações de superioridade numérica ou posicional para finalizar, utilizando fintas e/ou mudanças rápidas e oportunas da circulação da bola e de ritmo” (PNEF, 2001, p.88).</p>		<p>Parte Principal</p>	<p>Nível de APZ: Elementar e Avançado</p>
		<p>1GR+6 x 1GR+6</p>	
		<p>O. Mediato:</p> <p>- Desenvolver a tomada de decisão rápida e a capacidade de concentração.</p>	<p>O. Imediato:</p> <p>- Marcar golo e evitar que a equipa oponente também o faça.</p>
<p>Descrição</p> <p>A turma encontrar-se-á dividida em 4 grupos de 6 elementos, sendo que 2 estarão dentro de campo e as outras duas fora (uma em cada extremidade). O exercício consiste em cada equipa realizar apenas um ataque e uma recuperação defensiva, sendo que estarão constantemente a serem substituídas pelas equipas que se encontram nas linhas de fundo.</p>		<p>Variantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. HxH; 2. 5:1. 	
		<p>- Nível elementar: com drible. - Nível avançado: sem drible.</p>	
<p>Comportamentos Solicitados: Saída para contra-ataque direto e apoiado; Amplitude e profundidade das ações; Finalização; Recuperação defensiva.</p>			

Relativamente ao material didático, os alvos e os objetos de jogo devem ser adaptados consoante a faixa etária e o nível de proficiência dos alunos. Efetivamente, o alvo não necessita de ser uma baliza até porque, muitas vezes, devido às limitações espaciais ou instalações em que estamos inseridos, nem sempre nos podemos dar ao luxo de possuir uma. Neste sentido, devemos procurar incorporar o remate na grande maioria das aulas de maneira a privilegiarmos a criação de situações em que haja sempre oposição, quer do guarda-redes como dos defensores (Ribeiro, 2014).

Com efeito, podemos utilizar vários tipos de alvo, nomeadamente pinos de sinalização, caixas de cartão, balizas com diferentes dimensões cuja altura pode ser manipulada com recurso a fitas de trânsito ou cordas, ou até mesmo uma área ou uma linha do terreno de jogo consoante os objetivos das tarefas propostas (e.g. no jogo da bola ao fundo, para as equipas ganharem ponto a bola tem de ser introduzida no prolongamento da linha final). Ainda podemos desenhar balizas nas paredes, apesar de a bola no ressalto poder embater violentamente sobre os alunos. Por isso, como alternativa,

podemos desenhar balizas nos colchões de queda ou utilizar os colchões de segurança, que no momento do impacto dissipam a energia e diminuem a velocidade da bola.



Ilustração 9:
Balizas com diferentes dimensões



Ilustração 10:
Baliza com redução da altura



Ilustração 11:
Baliza desenhada numa parede



Ilustração 12:
Baliza desenhada num colchão



Ilustração 13:
Caixa de cartão



Ilustração 14:
Pino de sinalização

No que diz respeito às bolas, Ribeiro (2014, p.59) advoga que “Todas as ações de jogo se desenvolvem em função da bola e quanto maior for a capacidade individual de a manipular, tanto maior será a possibilidade dos jogadores terem sucesso no jogo”.

Desta forma, é preciso ter em consideração que o tamanho inadequado e a textura agressiva das bolas influenciam negativamente o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Por um lado, impede a adoção de uma pega eficaz, comprometendo consequentemente a eficácia do passe, da recepção e do remate, limitando ao mesmo tempo a percepção que os alunos têm do jogo e impedindo uma maior fluidez nas suas ações. Por outro, inibe a ação do guarda-redes pois a sua única preocupação passa a ser proteger-se dos impactos da bola, impedindo assim a aquisição de uma gestualidade correta (Ribeiro, 2014).

Por conseguinte, a minha curta experiência em contexto escolar fez-me refletir acerca do modo como a aquisição de material é feita por parte das escolas, o que me faz concluir que no caso específico do Andebol, esta é feita tendo em conta os moldes do desporto federado, apesar de o PNEF não colocar restrições relativamente às dimensões da bola.

No federado aquilo que se verifica é que os desportistas são “obrigados” pelos seus treinadores a utilizarem as bolas com as dimensões impostas pela Federação para a sua faixa etária, de maneira a que o treino seja o mais aproximado possível àquilo que vai acontecer na competição, ao

contrário da escola que deveria tentar, se possível, promover uma maior individualização. Logo, os alunos com faixas etárias mais elevadas também deveriam ter a oportunidade de aprender a jogar, utilizando bolas com dimensões correspondentes ao tamanho das suas mãos.

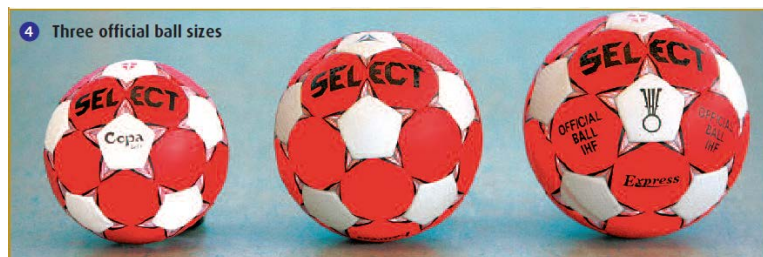


Ilustração 15:
Dimensões das bolas oficiais
segundo a IHF (s/d):
H1, H2 e H3, respetivamente

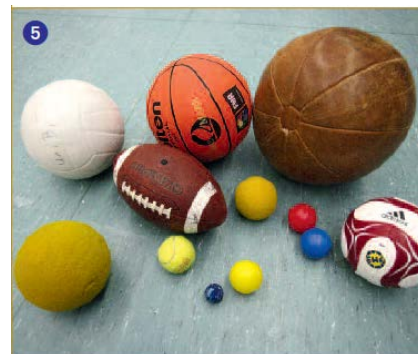


Ilustração 16:
Variabilidade na prática:
bolas com diferentes formatos e
dimensões

Potencialidades pedagógicas do andebol de praia no espaço escolar: uma possível ferramenta

Também é possível praticar a matéria de ensino de Andebol fora do seu recinto específico, nomeadamente na relva (e.g. campo de futebol) e na areia. Desta forma, sugerimos uma demarcação do terreno de jogo similar ao Andebol de Praia por ser de fácil operacionalização. O facto de a área de baliza ser retangular, não significa que tenhamos forçosamente de implementar o Andebol de Praia nas nossas aulas, até porque podemos implementar o andebol “normal” num terreno de jogo com este formato.

Todavia, consideramos que o Andebol de Praia, pelas suas características regulamentares, apresenta potencialidades pedagógicas que não podem ser ignoradas. Portanto, o objetivo não se trata de introduzir isoladamente o Andebol de Praia na escola, até porque este não se encontra referenciado no PNEF, mas sim solicitar comportamentos que se encontrem menos evidentes no andebol “normal” e desenvolver um conjunto de

competências com recurso às potencialidades pedagógicas que os regulamentos adaptados do Andebol de Praia podem proporcionar. Assim sendo, o quadro abaixo apresenta os principais aspetos regulamentares do Andebol de Praia:

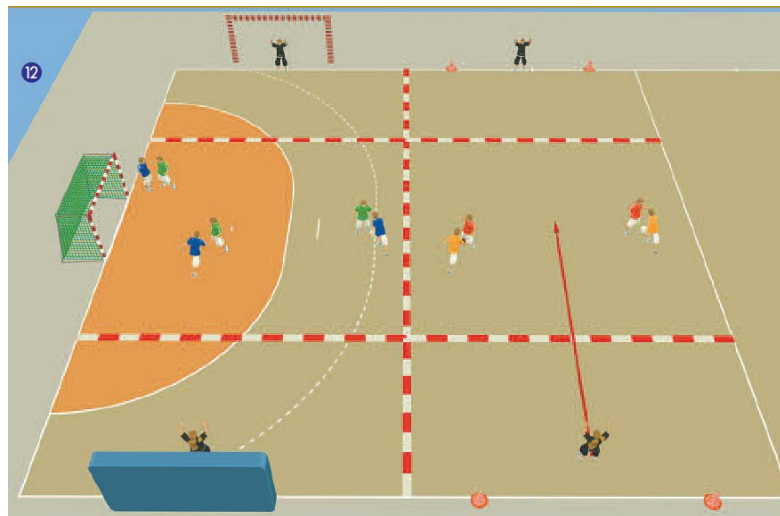


Ilustração 17: Terreno de jogo demarcado com áreas retangulares

Andebol de Praia	
Terreno de Jogo	Forma retangular (27m x 12m) com duas áreas de golo retangulares, jogado numa superfície de areia. A área de golo desde a linha exterior de baliza possui 6m de comprimento, sendo por isso a área de jogo 15m de comprimento e 12m de largura.
Jogadores	Um guarda-redes, um joker que só pode entrar em campo quando o guarda-redes tiver saído da área de golo e vice-versa, e três jogadores de campo.
Zonas de Substituição	Existe uma zona de substituição em cada meio-campo exterior à linha lateral, onde os guarda-redes devem sair pela linha lateral da zona de substituição ou pela linha lateral da área de baliza para que o joker possa entrar. Para que os guarda-redes possam entrar novamente em jogo, o joker terá que sair no prolongamento da linha lateral da zona de substituição. Deste modo, os guarda-redes só poderão entrar pela linha lateral na área de baliza da sua equipa. As substituições podem ser repetidas e realizadas a qualquer momento.
Tempo de Jogo	O jogo é disputado em dois meios-tempos com uma duração de 10 minutos cada, onde o resultado é contabilizado separadamente. Ou seja, quando uma equipa ganha um meio-tempo é-lhe atribuído 1 ponto. Se o resultado estiver empatado no final do meio-tempo é utilizado o método "golden goal" também designado "golo de ouro", que significa que o próximo golo determina o vencedor. Se a mesma equipa vencer os dois meios-tempos é considerada vencedora, sendo o resultado 2-0. Caso cada equipa ganhar um meio-tempo (1-1), para desempatar o jogo é utilizado o método "shoot out". O método "shoot out" também designado de "um jogador contra o guarda-redes" consiste na nomeação de cinco jogadores por parte de cada equipa, onde posteriormente lançam alternadamente para a baliza adversária. Primeiramente, o jogador de campo que se encontra na interseção da linha lateral com a linha de área de baliza, passa a bola ao guarda-redes recebendo-a logo de seguida onde por fim remata para a baliza contrária. Aqui, se o guarda-redes optar por não passar a bola ao seu colega e rematar diretamente à baliza marcando golo é contabilizado 2 golos. No fim, vence a equipa que tiver marcado mais golos após os cinco lançamentos.
Golos	Situações de jogo espetaculares (e.g. jogadas aéreas, piruetas, remates por trás das costas, remates por baixo das pernas, chapéus) e livres de 6m contabilizam 2 golos. Situações de golos regulares contabilizam 1 golo.
Guarda-Redes	Quando um guarda-redes não está em posse de bola, é-lhe permitido sair da área de baliza e jogar como um jogador de campo. Se marcar golo baliza-a-baliza ou como jogador de campo, é contabilizado 2 golos.
Substituições Irregulares	Caso exista uma substituição irregular que provoque uma interrupção do jogo, este continua com um lançamento livre ou com um lançamento de 6m.
Infrações	Quando um jogador de campo entra na área de baliza, se ele for atacante deve ser assinalado lançamento livre. Se o jogador for defensor, deve ser assinalado livre de 6m pois ele destruiu uma clara oportunidade de golo.
Sanções	Um jogador que violou as regras é suspenso e abandona a área de jogo. Por sua vez, esse jogador só pode reentrar em jogo quando a posse de bola mudar de equipa. Se um jogador for suspenso pela segunda vez é desqualificado.

Os regulamentares do Andebol de Praia (adaptado de Federação de Andebol de Portugal, 2002)



Ilustração 18: Terreno de jogo de Andebol de Praia

Deste modo, defendemos que o Andebol praticado com algumas das regras de Andebol de Praia imprime outra dinâmica à turma. E porquê? Pelo facto de este jogo ser jogado por um máximo de quatro jogadores por equipa (3 jogadores de campo e 1 guarda-redes), onde há uma constante entrada e saída do guarda-redes e do joker no terreno de jogo pelas suas áreas específicas, o que é excelente para desenvolver a capacidade de concentração dos alunos, no sentido em que se o joker não abandonar o terreno de jogo mal perca a posse de bola, a outra equipa pode prontamente rematar à baliza contrária conquistando assim automaticamente 2 golos pois o guarda-redes só pode entrar no terreno de jogo quando o joker da sua equipa tiver saído. Todavia, na escola poderemos utilizar um máximo de 5 jogadores (4 jogadores de campo e 1 guarda-redes) para assim podermos abarcar um maior número de alunos.

O método “golo de ouro” utilizado para atribuir um vencedor no final de cada meio-tempo desenvolve nos alunos a capacidade de lidarem com o stress imposto pela competição, onde, não sendo a obtenção vitória um fim em si mesmo, efetivamente os alunos são confrontados com tomadas de decisão em momentos críticos do jogo, fazendo com que estes relacionem o valor da vitória ou da derrota às suas próprias perceções de (in)sucesso na tarefa.

Já o método “um jogador contra o guarda-redes” utilizado para desempatar o jogo caso no fim dos dois meios-tempos o jogo se encontre 1-1, potencia a capacidade de concentração, a precisão e a tomada de decisão, pois no momento em que o jogador de campo passa e recebe a bola do

guarda-redes, se houver um mau passe ou uma má recepção e a bola cair no chão, essa equipa perde a oportunidade de nesse lançamento rematar à baliza e consequentemente fazer golo, evidenciando assim que os comportamentos e ações de cada um dos alunos têm repercussões diretas para a suas equipas e que o contributo de todos é fundamental independentemente do seu nível de proficiência.

Além disto, o facto de o resultado do jogo em cada meio-tempo ser contado separadamente, proporciona aos alunos mais oportunidades de sucesso, pois dá a possibilidade de a outra equipa ganhar o segundo meio-tempo e decidir o jogo com recurso ao método “um jogador contra o guarda-redes”.

Ainda, com as alterações regulamentares ao nível da finalização, a capacidade criativa dos alunos é estimulada e preservada, pois os golos artísticos contam por dois e desta forma são criadas condições para os alunos colocarem em prática outros gestos técnicos, concedendo-lhes ao mesmo tempo maior liberdade e autonomia nas suas ações tático-estratégicas em detrimento da adoção de comportamentos fechados/estereotipados.

No que diz respeito aos guarda-redes, estes possuem um papel muito mais interventivo no jogo, visto não assumirem apenas funções defensivas, dado que também são estimulados a atacar rematando baliza-a-baliza ou jogando como um jogador de campo, onde os seus golos valem por dois. Embora no andebol “normal” os guarda-redes também possam atacar, efetivamente as suas equipas não são beneficiadas pontualmente por isso. Desta forma, os guarda-redes participam com uma maior veemência no processo ofensivo da equipa, tomando diversas decisões para além de construtoras do ataque também finalizadoras.

De resto, podemos também recorrer ao jogo condicionado, visando solicitar outro tipo de comportamentos que se expressem com menor frequência nas nossas aulas, onde poderemos empregar variados tipos de condicionamentos de forma criteriosa, oportunista e progressiva. Assim sendo, abaixo segue-se uma tabela que apresenta diversos tipos de condicionamentos e as suas potencialidades pedagógicas.

Condicionamentos	Potencialidades Pedagógicas
Limitar o número de dribles ou impedir o drible	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obriga a que os problemas sejam resolvidos pela utilização de desmarcações, passes e receções; ▪ Exige aos alunos muitas tomadas de decisão; ▪ Promove a cooperação, visto a progressão da bola ser feita através de passes.
Utilização exclusiva do passe picado	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exige aos atacantes muitas desmarcações, fazendo com que estes criem linhas de passe e “saiam” das costas do defensor; ▪ Permite defensores mais ativos e conscientes das suas tarefas, onde os mesmos têm mais possibilidades de conseguir um maior número de interceções; ▪ Promove a cooperação, visto a progressão da bola ser feita através de passes curtos.
Impedimento de passes longos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promove a cooperação, visto a progressão da bola ser feita através de passes curtos; ▪ Exige mais desmarcações; ▪ Estimula a utilização do contra-ataque apoiado em detrimento do contra-ataque direto.
Impedimento de remates de longa distância	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Promove a criação de situações de finalização nos 6m; ▪ Confere aos atacantes maior profundidade a amplitude nas suas ações.
Impedimento de “passar ao mesmo”	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permite circular a bola de forma mais coletiva; ▪ Aumenta o campo visual dos alunos; ▪ Confere um elevado grau de diversidade às decisões táticas dos alunos.
Perda da posse de bola, se for tocado em sua posse	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exige aos atacantes a capacidade de perceber, decidir e agir de forma muito rápida; ▪ Obriga os defensores a estarem mais ativos e a pressionarem constantemente o portador da bola.

Tabela 5: Potencialidades pedagógicas dos condicionamentos (adaptado de Ribeiro & Volossovitch, 2004)

Conclusões

Na lecionação do Andebol e de outros JDC, o papel do professor de Educação Física deverá essencialmente se instituir como um “criador de contextos” e não como um mero transmissor de conhecimentos. Por outras palavras, o professor deverá ser um criador de problemas complexos similares ao contexto de jogo, cuja resolução possui respostas múltiplas em confronto com três elementos básicos que são a essência do jogo – a cooperação, a oposição e a finalização (Ribeiro, 2014).

De acordo com o PNEF (1998, p.42), os programas, enquanto referência geral para os docentes nas suas práticas pedagógicas, para além de permitirem uma coerência entre diferentes anos de escolaridade, turmas e escolas, os mesmos “(...) são suficientemente “abertos” para admitir outras possibilidades e alternativas, “por dentro e para além” das orientações que estabelecem”.

Portanto, devem ser atribuídos pesos diferentes aos meios de ensino do jogo, até porque os exercícios e os jogos pré-desportivos só fazem sentido se a sua estrutura permitir a ocorrência de determinadas ações tanto individuais como de grupo e coletivas, com um grau de incidência maior do que aquilo que aconteceria em situação de jogo. Caso contrário, a opção pelo jogo é o meio de ensino mais sensato do ponto de vista pedagógico (Ribeiro, 2014).

O espaço físico, o material didático e as regras condicionam as ações dos nossos alunos e estabelecem pontos de referência, que solicitam comportamentos diferenciados, com o intuito de provocarem transformações significativas nos nossos alunos, não só numa dimensão psicomotora e na forma de como eles “pensam” o jogo, mas também numa dimensão sócio afetiva, tanto no modo se relacionam com os seus pares como na aquisição valores para a vida.

Em jeito de conclusão e no caso específico da matéria de ensino de Andebol, o 7x7, apesar de ser aquilo que o PNEF contempla ao fim de doze anos de escolaridade, não é um fim em si mesmo mas sim um meio para os alunos se apropriarem de habilidades e conhecimentos que elevem as suas capacidades e contribuam para a formação de aptidões, atitudes e valores, proporcionados pela exploração das suas possibilidades de atividade física adequada devidamente organizada, doseada e sistematizada (PNEF, 2001).

Referências bibliográficas

- Castelo, J. (2002). *O Exercício de Treino Desportivo: a Unidade Lógica de Programação e Estruturação do Treino Desportivo*. Cruz Quebrada: Edições FMH.
- Clemente, F. & Mendes, R. (2011). Aprender o jogo jogando: uma justificação transdisciplinar. *Exedra*, 5, 27-36. Retirado de: http://www.exedrajournal.com/docs/N5/02A-FClemente_RMendes.pdf.
- Damazio, M. & Silva, M. (2008). O ensino da educação física e o espaço físico em questão. *Pensar a Prática*, 11 (2), 189-196. Retirado de: <https://www.revistas.ufg.br/index.php?journal=fef&page=article&op=view&path%5B%5D=3590&path%5B%5D=4098>.
- Departamento da Educação Básica (1998). *Organização Curricular e Programas de Ensino Básico – 1.º Ciclo*. (2ª edição). Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.
- Departamento da Educação Básica (s/d). *Organização Curricular e Programas de Ensino Básico – 2.º Ciclo*. Lisboa: Editorial do Ministério da Educação.
- Federação de Andebol de Portugal (2002). Andebol de Praia: Regras de Jogo [em linha]. *Federação de Andebol de Portugal Web site*. Retirado de: <http://www.ajiter.pt/documentos/42.pdf>.
- Garcia, A. (2010). Iniciação esportiva: aprendizagem do handebol pelo método sistémico. *O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense*, 1, 1-18. Retirado de: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2010/2010_unioeste_edfis_artigo_adir_marques_garcia.pdf.
- Graça, A. (2004). O jogo das tarefas no desenvolvimento da competência nos jogos de invasão. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 4(2), 78-79. Retirado de: http://www.fade.up.pt/rpcd/arquivo/RPCD_vol.4_nr.2.pdf.
- Gréhaigne, J., Bouthier, D. & Davis, B. (1997). Dynamic-system analysis of opponent relationships in collective actions in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 15, 137-149. Retirado de: <https://www.antonioCGomes.com/wp-content/uploads/2012/07/Dynamic-system-analysis-of-opponent-relationships-in-Grehaigne-1997.pdf>.
- International Handball Federation (2011). Teaching handball at school: introducing to handball for students aged 5 to 11 [em linha]. *International Handball Federation Web site*. Retirado de: http://www.ihf.info/files/Uploads/Documents/10285_Booklet_en.pdf.
- Jacinto, J., Comédias, J., Mira, J., Carvalho, L. (2001). Programa Nacional de Educação Física (reajustamento).
- Ribeiro, M. (2014). *Andebol: Construir o Futuro*. Lisboa: Gráfica Manuel Barbosa & Filhos.
- Ribeiro, M. & Volossovitch, A. (2004). *Andebol 1: O ensino do Andebol dos 7 aos 10 anos*. Lisboa: FMH Edições.
- Ribeiro, M. & Volossovitch, A. (2008). *Andebol 2: O ensino do jogo dos 11 aos 14 anos*. Cruz Quebrada: FMH Edições.