**PROPOSTAS METODOLÓGICAS NO ENSINO DO TAPEMBOL**

Mansoldo, MH

Lima, COV

Centro Universitário Metodista Izabela Hendrix

**Resumo**

O Tapembol foi criado em Caeté, Minas Gerais, cidade que fica aproximadamente á 50 km da capital Belo Horizonte, no dia 27 de julho de 2007 na escola Centro Educacional Washington de Paula e Silva, pelo professor Marco Aurélio Cândido Rocha, e é conhecido como “O jogo de todos”, isso porque facilita a participação efetiva de todos. O Tapembol se encaixa dentro do perfil dos jogos Esportivos Coletivos em comparação com outros esportes que adentram tal perfil (Basquetebol, Voleibol, etc.).O objetivo deste trabalho consiste em identificar a metodologia utilizada no ensino do Tapembol após isso, propor uma metodologia alternativa que possa aperfeiçoar o ensinamento da modalidade. Este trabalho consiste em uma pesquisa descritiva observacional a partir de um estudo de caso da aula padrão e do programa onde a modalidade é oferecida. As aulas analisadas são realizadas através de metodologia tradicional, que traz mais desvantagens que vantagens na aplicação das decisões de jogo, com isso foi proposta uma metodologia situacional na busca de aperfeiçoar o aprendizado da modalidade. Este estudo serve como base para o crescimento da modalidade, visto que existe pouco material cientifico a cerca dela.

Palavras-Chave: Tapembol, Métodos de Ensino, Jogos Desportivos Coletivos

**ABSTRACT**

Tapembol was created in Caeté, Minas Gerais, a city that is approximately 50 km from the capital Belo Horizonte, on July 27, 2007 at the Washington Educational Center School of Paula e Silva, a school of the "Promove de Ensino" network by Professor Marco Aurelio Cândido Rocha, and it is like "The game of all", this because it facilitates, through its rules, the effective participation of all. The Tapembol fits within the profile of the collective sports games themselves compared to other sports that enter such profile (Basketball, Volleyball, etc.). The objective of this work is to identify the methodology used in the teaching of Tapembol after this, to analyze if it is being suitable for the moment or not and according to the answer propose an alternative methodology that can improve the teaching of the modality. This work consists of a descriptive observational research based on a case study of the standard class and the program where the modality is offered. The classes analyzed are carried out through traditional methodology, which brings more disadvantages than advantages in the application of game decisions, with which a situational methodology was proposed in the search to improve the learning of the modality. This study serves as a basis for the growth of the modality, since there is little scientific material in it.

Key words: Tapembol, Sports Methodologies, Collective Sports Games

**INTRODUÇÃO**

Criado em Caeté, Minas Gerais, cidade que fica aproximadamente á 50 km da capital Belo Horizonte, no dia 27 de julho de 2007 na escola Centro Educacional Washington de Paula e Silva, pelo professor Marco Aurélio Cândido Rocha, em meio a uma experiência com os seus alunos, o Tapembol surgiu de uma brincadeira de dar “tapas na bola” como dito por um aluno de uma das turmas, e acabou por ser construído coletivamente (ROCHA; PRUDENTE; MEDINA, 2010).

O Tapembol é conhecido como “O jogo de todos”, isso porque facilita, por meio de suas regras, a participação efetiva de todos (CONFEF, 2017). Devido a sua limitação de um ou dois toques na bola, todos os jogadores se encontram de forma com que estejam condizentes com a mesma situação, onde a participação coletiva é fundamental e a participação dos companheiros de equipe é necessária para a conquista do objetivo. (ROCHA, 2017).

Cada vez mais difundido, o Tapembol hoje se encontra em diversos estados Brasileiros, como: Rio de Janeiro, Bahia, Paraná, Minas Gerais,São Paulo, Mato Grosso, Rondônia, Ceará, Maranhão, Santa Catarina, Rio Grande do Sul, Alagoas, Pernambuco e Espírito Santo, dentro de seus colégios e universidades. Além disso, ultrapassando fronteiras o Tapem, como assim carinhosamente é conhecido também se encontra em outros países, como: Suécia, Portugal e mais recentemente no Canadá (ROCHA, 2017).

O Tapembol, de acordo com Souza et al, (2016) é a mais nova modalidade esportiva que vem com a intenção de desenvolver a coordenação motora, aptidão física e ser extremamente coletivo, sendo um esporte totalmente igualitário e muito participativo, podendo auxiliar no combate a obesidade e ao sedentarismo entre todos os tipos de idade.

Silva; Godoy; Brito (2015) afirmam que das 7 inteligências múltiplas (Gardner, 1995) o Tapembol propõe desenvolver pelo menos cinco delas. Dentre elas, a Inteligência Interpessoal está inserida no TAPEMBOL a partir do momento em que os alunos se dividem em quadra para a prática do jogo, eles já estão desenvolvendo liderança, cooperação e sociabilidade.

A Inteligência Intrapessoal está inserida no jogo em alguns indivíduos que a possui, é aquele que consegue motivar os demais discretamente fazendo com que os mesmos dêem o melhor de si. A Inteligência Espacial é a que está presente nos indivíduos para preencher os espaços na quadra, antecipar jogadas, receber passes e planejar defesas. A Inteligência Corporal-Cinestésica é o momento em indivíduo consegue fazer movimentos que auxiliam no momento do jogo como por exemplo a finta e o drible. A Inteligência Lógica - Matemática entra no jogo a partir do momento em que os indivíduos podem apenas tocar na bola duas vezes, também quando estão cientes do resultado, tempo de espera e tempo de jogo (SILVA; GODOY; BRITO, 2015).

Os autores citados acima ainda afirmam, que além do desenvolvimento das inteligências múltiplas o Tapembol pode proporcionar e desenvolver várias capacidades físicas e habilidades motoras.

O Tapembol se encaixa dentro do perfil dos jogos esportivos coletivos se em comparação com outros esportes que adentram tal perfil (Basquetebol, Voleibol, etc.). Estes jogos, de acordo com Garganta (1992) citado por SAAD, (2002) constituem na atualidade uma realidade sociocultural que ocupa lugar significativo nas sociedades contemporâneas, cuja importância educativa está relacionada ao desenvolvimento e a formação multilateral do ser humano.

A denominação Jogos Esportivos Coletivos suscita a reflexão acerca das modalidades esportivas de Basquetebol, Voleibol, Handebol, Futebol e Futsal entre outras que se assemelham com o Tapembol. SAAD (2002) cita ainda que além disso, esta denominação vem sendo utilizada por diversos autores (Bayer, 1986; Bento,1989; Bento, Garcia & Graça,1999; Coletivo de Autores,1992; Dietrich, Durrwachter&Schaller, 1984; Garganta,1992; Graça & 18 Oliveira,1995; Greco,1995; Konzag,1991; Marques,1993; Mesquita,1995; Moreno,1994 e Shigunov& Pereira,1993), que ao longo dos anos, vêm investigando o processo metodológico do ensino dos Jogos Esportivos Coletivos (SAAD, 2002).

Nos jogos esportivos coletivos a constituição de todas as situações motoras presentes, passam por um sistema de interação global entre um complexo formado pelo sujeito atuante, o ambiente e os demais participantes (SAAD, 2002).

Segundo Bayer (1985) citado por Daolio, (2002) existem alguns denominadores comuns entre os esportes coletivos, sendo eles: Um terreno de jogo, onde se desenvolve o “confronto”, um alvo onde se possa atacar e onde se possa defender, um complexo de regras que devem ser respeitadas, colegas que devem cooperar consigo para a realização do objetivo, e adversários cuja oposição se deve vencer, e um objeto sendo geralmente uma bola que pode ser movimentada com mãos, pés, bastões e raquetes.

Partindo disso os jogos esportivos coletivos se caracterizam pela sucessão constante de situações de jogo, nas quais o participante deve resolver problemas através de inúmeras tomadas de decisões, decisões estas que envolvem um conteúdo tático, e implicam em relacionar processos cognitivos com processos motores (SILVA; GRECO, 2009).

Toda situação que ocorre durante o jogo coletivo é caracterizada, com o seu significado que aparecem de forma simultânea ou sucessiva em diferentes aspectos, o que além de tornar o jogo atrativo, serve como uma grande exigência para aquele atleta que está iniciando (GRECO, 1995).

Rink, French&Tjeerdsma (1996) citado por Saad, (2002) afirmam que uma característica muito importante nos jogos esportivos coletivos é que as diferentes situações que são apresentadas durante o jogo, fazendo com que o atleta se submeta a elas faz com que ocorra uma combinação fascinante entre as repetições presentes num jogo e as novas situações que aparecem durante o mesmo, o que possibilita um resultado que se torna único, não sendo repetível.

Moreno (1994) citado por Saad (2002) classificou os jogos esportivos coletivos em três diferentes tipos, sendo eles: Esporte de oposição que são aqueles onde o espaço é comum e separado, simultânea e alternativa, tais como as artes marciais e o squash. O esporte de cooperação, que é aquele onde o espaço é comum e separado com participação simultânea, e o Esporte de cooperação/oposição, que se divide em 3 grupos, o primeiro que é aquele onde é formado pelos esportes que atuam em espaços separados(voleibol), o segundo que tem o espaço em comum e participação alternativa(squash em duplas) e o terceiro que é aonde o objeto do nosso estudo, o Tapembol, se encaixa que é formado pelos esportes que sofrem ações em um espaço comum(Futsal, Basquetebol).

Possuindo estrutura comum, é possível considerar as modalidades esportivas dentro de uma mesma lógica, o que as tornam passíveis de um mesmo tratamento pedagógico para seu ensino. Esta abordagem de ensino dos esportes coletivos considera as semelhanças entre as várias modalidades, definindo seis princípios operacionais comuns, divididos em dois grandes grupos, um para o ataque e outro para a defesa (BAYER1985 citado por DAOLIO, 2002). O autor afirma que os três princípios operacionais de ataque são: conservação individual e coletiva da bola, progressão da equipe e da bola em direção ao alvo adversário e finalização da jogada, visando à obtenção de ponto. Os três princípios operacionais da defesa são: recuperação da bola, impedir o avanço da equipe contrária e da bola em direção ao próprio alvo e proteção do alvo visando impedir a finalização da equipe adversária.

É necessário que se cite que uma característica muito marcante quando se trata dos Jogos Esportivos Coletivos é a de que todas as ações motoras que são realizadas mediante a execução de gestos específicos, ou seja a técnica, devem ser determinadas através do ponto de vista tático, visto que, devido a todas as variáveis presentes no jogo tais como a velocidade, a amplitude, a variabilidade, a continuidade e o número de mudanças obrigam o atleta a decidir e elaborar respostas corretas em um curto espaço de tempo e com alta precisão, o que explicita o seu comportamento cognitivo (SISTO; GRECO, 1994).

O objetivo deste trabalho consiste em identificar a metodologia utilizada no ensino do Tapembol na aula padrão realizada em cursos e presente no manual de iniciação e nas aulas do projeto Esporte em Foco da Secretaria de Esportes de Caeté. Após isso, propor uma metodologia alternativa que possa aperfeiçoar o ensinamento da modalidade.

**MÉTODOS**

Este trabalho consiste em uma pesquisa descritiva observacional a partir de um estudo de caso, que como cita Thomas; Nelson; Silverman (2012) se trata de uma técnica onde se observa o comportamento no ambiente natural como em uma quadra de jogo na busca de encontrar as informações desejadas.

A pesquisa foi realizada em três etapas, onde em um primeiro momento foi observado a aula padrão do Tapembol, utilizada nos cursos de apresentação da modalidade, como feito no ENAF (Encontro Nacional de Atividade Física) 2018 e que também é indicada como pelo manual de iniciação do Tapembol (Rocha, 2018). A partir desta observação, foi realizada uma comparação com quinze planos de aulas do programa Esporte em Foco, realizado pela Secretaria de Esportes, que envolve em torno de 15 a 20 alunos, de ambos os sexos na faixa de 11 a 17 anos. Feito isso, foi indicado as metodologias que vem sendo utilizadas e a partir daí foi feita uma proposta de aula com uma metodologia diferente da utilizada, tendo como referência o livro Escola da Bola (Kroger; Roth, 2002) e o livro Iniciação Esportiva Universal (Greco, 1998). Os planos de aula do programa esporte em foco, foram disponibilizados pela Secretaria de Esportes, sendo que são feitos em consenso com um professor de Educação Física criador da modalidade, e outros dois monitores.

**RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Em um primeiro momento foi realizado um estudo transversal, analisando a aula padrão do Tapembol que é realizada nos cursos de apresentação da modalidade e disponibilizado como material didático dentro do Manual de Iniciação do Tapembol. Esta aula é revisada e atualizada todos os anos pelo seu criador Rocha (2018).

A aula é dividida em cinco partes, e geralmente tem uma duração de uma a três horas dependendo do tempo disponível do curso. A primeira parte é a parte da Ambientação, como o próprio nome indica é o período aonde os praticantes irão se ambientar com a prática do Tapembol, é a etapa onde acontece o primeiro contato com a bola, podendo ser feito em um círculo único ou em meia-lua de forma dinâmica ou estática, onde cada praticante aprenderá e praticará as diferentes formas de toques e domínio do esporte.

A segunda etapa é o momento em que há uma recreação, buscando de forma lúdica o maior contato com o Tapembol, diferentes brincadeiras como o “Peruzinho em Roda” onde um praticante tenta recuperar a bola enquanto os outros trocam passes dentro do círculo, esta atividade pode ter diversas variações, limitando o número de passes, o tipo de passes, o número de “peruzinhos” que irão tentar recuperar a bola, fazendo com que se torne cada vez mais natural o desenvolvimento da atividade.

A terceira etapa é a onde serão apresentados os módulos da modalidade, apresentando algumas atividades que representem situações de jogo como uma troca de passes em duplas com finalização ao gol e a formação das equipes de 6 pessoas que em roda, treinarão os fundamentos já aprendidos e servirão como referência para a última etapa.

A quarta etapa é aquela onde os praticantes serão apresentados as regras e marcações da quadra de forma prática, farão um “Tour” pela quadra, com demonstrativos de situações que envolvam as regras.

A quinta e última etapa desta aula, é enfim o jogo onde as equipes formadas na terceira etapa vivenciarão o jogo uma contra as outras, em um tempo de 8 ou 10 minutos.

As atividades descritas na aula padrão, podem ou não ser aplicadas em sua totalidade ou resumidas, de acordo com tempo de curso prático ou demanda de praticantes presentes.

Em um segundo momento, foi feito um acompanhamento nas aulas do programa Esporte em Foco da Secretaria Municipal de Esportes, Lazer e Juventude, onde 15 crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos praticam a modalidade todas as sextas feiras das 16 ás 17 horas, orientadas por um profissional e dois monitores estagiários estudantes de Educação Física. O acompanhamento foi realizado por meio de observação direta das aulas e análise dos planos de aula realizados. As aulas realizadas, são consideradas referência na modalidade pois são ministradas pelo próprio criador da modalidade. Foram analisadas 15 aulas em sequência para determinar as metodologias que estão sendo utilizadas, comparando-a com a aula padrão.

As aulas em sua totalidade sempre iniciaram com aquecimento e alongamento, além de em sua grande maioria ter um circuito funcional antes da prática com bola com duração entre 15 a 20 minutos. Nas dez primeiras aulas analisadas, foi feito um período de adaptação com as crianças e adolescentes onde foram feitas diferentes atividades de treino dos toques, sendo com atividades em roda, atividades de peru, ou troca de passes com finalização, estas atividades duravam um cerco de 30 minutos, sempre finalizando a aula com 10 á 15 minutos de jogo. As cinco aulas posteriores se caracterizaram pelo início já citado, e depois a prática direta do jogo, que durava entre 40 a 45 minutos de jogo.

Nos Jogos Esportivos Coletivos independente de sua modalidade a elaboração do processo de ensino-aprendizagem-treinamento deve ser formulado cuidadosamente, o que faz com que o professor necessite ter o conhecimento das diferentes alternativas metodológicas. Torna-se assim, fundamental oportunizar processos de ensino-aprendizagem treinamento que promovam o desenvolvimento das potencialidades e competências dos alunos, respeitando suas diferenças individuais (SILVA; GRECO, 2009).

Os Jogos Esportivos Coletivos podem ser abordados de diferentes maneiras, porém independente da forma com a qual seja abordada, existem sempre duas grandes correntes pedagógicas que se sucedem sempre em oposição (BAYER,1986 citado por SAAD, 2002).

De um lado, os métodos tradicionais que consistem em decompor em elementos a matéria para se poder ensinar, é basicamente a busca de dois processos fundamentais: memorização e repetição, que buscam aplicar na criança o rigor do adulto. Do outro lado, são os métodos ativos que buscam o interesse das crianças, propiciando que os alunos vivenciem situação que solicitam a iniciativa, a imaginação e a reflexão pessoal que favorece a aquisição de um saber adaptado (SAAD, 2002).

Os métodos tradicionais, de acordo com Reis (1994), citado por Saad, (2002) é a fragmentação do conteúdo do jogo e a utilização de sequências pedagógicas que tragam exercícios divididos por dificuldade, que se encontre do simples ao complexo e do fácil para o difícil. O processo de ensino, de acordo com Xavier (1986), citado por Saad, (2002) acaba por ser dividido em três etapas, sendo elas parcial (ensino da técnica), misto (ensino da tática) e global (que é a junção das duas etapas anteriores). Tal método de acordo com Saad (2002) traz vantagens como a do domínio da técnica e organização da aula, mas ao mesmo tempo faz com que o atleta aprenda de uma forma estável que não se depara com a realidade encontrada nas situações vividas durante o jogo.

Saad (2000) diz que durante o jogo coletivo, muitas vezes ocorrem situações em que o ensino da técnica aos atletas não corresponde com aquilo que pode vir a ser enfrentado durante o jogo. Isto acontece porque quando se privilegia o ensino da técnica através de desmontar e remontar o movimento para que depois se adéqüe as situações de jogo, faz com que se separe o modo de fazer das razões para se fazer, ou seja se separa a técnica da tática presente no jogo.

Desde ao método tradicional, surgiram outros diferentes métodos na busca de encontrar melhoras significativas as desvantagens apresentadas, isso passa até os anos 90 onde pesquisadores da área como (Garganta,1995; Graça & Oliveira,1995; Greco, 1998 e Mesquita, 1997 citados por Saad,2002) apresentam uma nova metodologia que é denominada de metodologia estruturalista, que propõe a realização de mudanças na estrutura do jogo, reduzindo sua complexidade mas ao mesmo tempo conservando os objetivos e essências presentes no jogo. Tal método faz com que o aluno aprenda as ações táticas e técnicas desde o começo, possibilitando a participação direta na execução da tarefa e no desenvolvimento do jogo, ao mesmo tempo faz com que o processo de ensino aprendizagem se torne mais lento e mais dependente da experiência de ensinar do professor (SAAD,2002).

Greco (1998) cita que a estrutura funcional é aquela onde os atletas estão submetidos a atividades que representem a situação de jogo, com tarefas de ataque e defesa, estando com a posse de bola ou não. Por meio disso, desenvolvem funções táticas que permitem tomar decisões em cima da execução das técnicas específicas da modalidade sugerida.

A metodologia Estruturalista, procura manter a conexão interna do jogo a partir de três variáveis, sendo elas: fases (são aquelas que as situações determinadas do jogo são caracterizadas), formas (são aquelas onde a complexidade do jogo durantes as fases são caracterizadas) e fatores (que caracterizam a harmonia entre as fases e formas com as ações e comportamentos durante o jogo) (SAAD,2002).

A abordagem técnica, que é o como fazer, aliada as abordagens táticas que são as razões de se fazer algo, acabam por retardar a especialização de um gesto técnico de uma determinada modalidade, a fim de adquirir aquisição por parte do atleta, das regras e formas de execução de diferentes modalidades. Isso, faz com que o aprendizado surja no tempo certo, quando o atleta já tiver autonomia para decidir qual caminho se especializar, o que faz com que se evite o abandono do esporte, isso é reforçado por pesquisas que apontam que atletas de alto rendimento que hoje se encontram bem-sucedidos, tiveram a aquisição de habilidades motoras amplas, antes de se especializar na modalidade em qual consegui suas realizações (DAOLIO, 2002).

Mesquita (2000) cita que com uma metodologia adequada o desenvolvimento do atleta será de forma harmônica e multivariada elevando seus níveis funcionais e enriquecendo as habilidades e destrezas. É fundamental a atenção ao processo de preparação desde os anos iniciais, a fim de otimizar o potencial do jogador, que por sua vez a partir do processo de evolução contínuo tem exigências de tomadas de decisões cada vez mais rápidas e precisas de acordo com o jogo.

Ao organizar o processo de ensino-aprendizagem o treinador terá de optar por um percurso metodológico (MESQUITA, 2000). Nesse contexto, é de fundamental importância, como afirma Greco (1998) que existam não só variações nas tarefas, mas sim como variações na própria atividade, de forma com que os automatismos alcançados sejam suficientes para a adequação na situação de jogo.

Greco (1998) diz que o método escolhido deve preparar o iniciante para á competição, sem se tornar uma sequência de atividades estressantes ou desmotivadoras, mas sim apresentar situações-problemas adequados ao nível de capacidade do aluno, a fim de permitir ao mesmo solucionar tarefas e problemas encontrados no jogo. Além disso a escolha do método por parte do professor deve ser feita de forma cuidadosa, pois é um passo fundamental no processo de ensino-aprendizagem, que por sua vez deve preparar o aluno sem se tornar algum desmotivador.

O desenvolvimento das possibilidades de um jogador durante a partida, depende do conhecimento que ele tem do jogo, sendo que a estratégia definida se identifica como um processo que define as atuações táticas do jogador. Visto isso, a forma como um jogador atua é totalmente condicionada pelo modo como o mesmo concebe o jogo (GARGANTA;OLIVEIRA, 1996).

Greco(1995) cita que um atleta, tem a sua habilidade determinada pela técnica ou gesto motor que o mesmo escolhe á partir da solução adequada que se torna necessária no momento,sendo que o seu comportamento está diretamente ligado ao processo de recepcionar informações e a partir delas elaborar respostas, isso se reforça por Tavares(1996) que afirma que o ato tático de um atleta é a atividade motora que cumpre a exigência de se realizar a partir da análise e interpretação da situação em que se encontra e a partir disso executar a ação determinada com o maior nível de precisão.

Tavares (1996) diz que os conhecimentos que um atleta possuí, faz com que o mesmo se oriente com prioridade em certas sequencias de ações, estando em detrimento de outras. Isso, porque o pensamento tático é constituído por um conjunto de conhecimentos que dizem respeito aos objetos e procedimentos que podem ser utilizados na resolução de diferentes tipos de problemas, relacionados com uma ou mais modalidades esportivas, que estejam relacionadas por um ponto em comum.

São dois os relevantes tipos de conhecimento tático nas ações esportivas que garantam o desempenho: os conhecimentos declarativo e processual (TAVARES; GRECO; GARGANTA, 1996 citados por LIMA; COSTA; GRECO,2011). O conhecimento declarativo definido por STERNBERG (2000), citado por Lima; Costa; Greco, (2011) é aquele onde a o reconhecimento entre o entendimento da informação sobre aquilo que está acontecendo no jogo, seja a localização dos jogadores, os objetivos ou as submetas do jogo. Já o conhecimento processual definido tanto por Anderson (2004) quanto por Sternberg (2000) e citados por Lima; Costa; Greco, (2011) é aquele se caracteriza pela informação sobre a maneira de se executar uma sequência de operações, ou seja, a compreensão e consciência de como se realizar habilidades ou tarefas específicas.

Partindo disso, pode se observar que a qualidade em que um pensamento tático vai acontecer durante um jogo, é o tempo em que o mesmo é utilizado pelo atleta em questão, para a resolução dos problemas, e a busca de solução de forma mais adequada a determinada situação (TAVARES, 1996).

Julio Garganta de acordo com Daolio (2002) reconhece duas competências que são básicas para o aprendizado que levará a prática do esporte coletivo, sendo eles: A inteligência que é a capacidade de se adaptar a situação a fim de resolver os problemas constantes que sempre aparecem durante os jogos, ou como Sternberg(2000) citado por GRECO, (2006) diz “É a capacidade de aprender a partir da experiência e adaptar-se ao ambiente circundante”. E a cooperação que é a necessidade do praticante de determinada modalidade coletiva seja ela qual for de combinar suas ações em sintonia com aquilo que é o objetivo do grupo. Pensando nisso, aquele jogador que é considerado de suma excelência é aquele que não apenas executa um conjunto de técnicas, mas aquele que consegue combinar tais técnicas com a contribuição de forma inteligente e cooperativa para o sucesso de todo o empreendimento coletivo (DAOLIO, 2002).

Garganta e Oliveira (1996) citam que o jogo não oferece soluções para o jogador de forma automática, e que a sua qualidade requer que os mesmos tenham comportamentos inteligentes. Andreewsky (1991) citado por Garganta; Oliveira, (1996) afirmam que o comportamento inteligente depende da capacidade do atleta de realizar três tipos de funções, sendo elas: Funções de resolução (são aquelas, onde o atleta precisa elaborar e realizar soluções de forma pertinente para que se possa atingir objetivos e resolver os problemas) Funções de compreensão (é quando o atleta consegue com coerência estabelecer respostas de forma apropriada aos momentos necessários e com isso cria de forma compreensível formas significantes) e Funções de efetuação (são aquelas que estão diretamente ligadas a tomada de decisão durante os jogos).

Segundo Light (2007), citado por Bolonhin; Paes (2009) a iniciação esportiva que se baseia no ensino da técnica a partir da repetição de movimentos acaba por gerar pouco interesse nos alunos. A partir disso, acredita se que a aprendizagem dos esportes deve ser realizada dentro e a partir do contexto do jogo, reforçando a proposta central do TGFU onde o conhecimento é construído nas relações que o aluno tem dentro da situação da aula, fazendo com que a proposta pedagógica do TGFU não se paute no conhecimento de uma determinada habilidade, mas sim em refletir e tomar decisões ao pensar no jogo (BOLONHIN; PAES, 2009).

A partir disso, foi inferido que a modalidade vem sendo ensinada pela metodologia tradicional, o que nos faz enxergar as desvantagens na aplicação na hora de tomar decisões que acabam sendo consequentes na aplicação desta metodologia nas aulas de Tapembol, seja no curso quanto no programa Esporte em Foco que ressaltando é a principal referência de aula da modalidade, será proposto uma nova metodologia tendo como referência os livros Iniciação Esportiva Universal (GRECO, 1998) e Escola da Bola (Roth;Kroger, 2002) que é o método situacional. Com este método buscamos aplicar nas atividades exercícios que reproduzam situações padrões de jogo, fazendo com que como afirma Greco (1998) se aproxime as ações apresentadas com aquilo que o aluno vai se deparar ao jogo, fazendo com que ele aprenda regras, desenvolvendo as capacidades técnicas de forma paralela as capacidades táticas do aluno.

Na tentativa de reduzir essas desvantagens foi levada em conta á comparação realizada por Greco (1998) onde o método situacional apresenta mais vantagens quando apresentadas de forma paralela com os desenvolvimentos dos processos cognitivos, por isso as desvantagens ocorridas nos métodos tradicionais como a falta de motivação e contextualização acabam por ser minimizadas, reforçando a escolha deste método para o nosso modelo de aula.

Os objetivos da aula ao aplicar o método situacional, como cita Greco (1998) é o de reconhecer as relações das estruturas das ações, treinar tomadas de decisões, aplicar variações e inovações ao executar ações, aplicar diferentes formas de como fazer o uso das capacidades técnicas, e preparar enfim o aluno para o jogo a partir de tudo aquilo que ele propõe como estresse físico e psíquico podendo tomar melhor decisões nas horas certas.

Estrutura-se a aula pensando em alguns objetivos ao ser alcançado ao final da realização deles, para isso (Roth;Kroger, 2002) citam sete “peças táticas” que serão objetivadas com a prática dos exercícios, sendo elas: Acertar o Alvo(tentar acertar o alvo com a bola), Transportar a bola ao objetivo(levar a bola a um objetivo determinado), Tirar vantagem tática no jogo(conseguir um gol ou fazer com que o companheiro se situe em boa condição de marcá-lo), Jogo coletivo(exercícios que possam interagir os companheiros de equipe com as ações do jogo), Reconhecer espaços(conhecer os espaços existentes para facilitar a chegada ao gol), Superar o adversário(ações que asseguram o controle da bola ao confrontar o adversário) e por fim Oferecer-se e Orientar-se(se posicionar bem a fim de melhorar a participação no jogo).

Pensando nestas peças táticas foi apresentado uma série de exercícios que podem ser utilizados no aprendizado do Tapembol, levando em consideração a realidade e as adaptações possíveis que podem ser utilizadas no caso de diferenças com o apresentado daquilo que é encontrado. Se espera que estes exercícios sejam desenvolvidos e que possa otimizar o aprendizado desta modalidade, afim de cada vez mais aumentar o nível de sua prática, almejando um futuro brilhante para este esporte que ainda se encontra em seus primeiros anos de criação.

**1° Exercício:** “Acertar em Cheio” (Roth; Kroger, 2002) Duas equipes jogam entre si. Elas estarão em seu campo de jogo delimitado por cordas ou qualquer material similar, consiste em durante um tempo estabelecido acertar diferentes “alvos”, posicionados de forma variada no meio do campo entre as duas equipes, por exemplo: Objetos no chão (bolas, jornal) Objetos pendurados (Bambolê, cordas). Esta atividade pode também ser jogada na forma de estafeta com uma ou duas bolas por equipe, e pode se ter diferentes variações como o tipo de lançamento, mudanças de locais, entre outras coisas. Esta atividade é excelente para se treinar diferentes formas de se acertar o alvo, pensando que durante o Tapembol será necessária precisão para marcar um gol que é defendido por um goleiro, além disso serve também para o treino de diversos tipos de lançamento e coloca em disputa as equipes pressionando para o maior número de acertos, fazendo com que se otimize esta técnica cada vez mais de forma natural.

**2° Exercício:** “Bola no aro” (Roth; Kroger, 2002) Primeiro se divide em duas equipes, onde cada uma terá um ou dois jogadores atrás da linha de fundo do adversário. A idéia do jogo é que cada equipe procure passar entre si a bola, avançando para o setor adversário de forma a colocar um jogador em condição de lançar a bola por dentro do aro que o colega tem na mão. Esta atividade pode ser realizada com os jogadores do fundo podendo se movimentar por trás da linha, com a defesa perder a posse de bola no caso de defender após a linha, podendo também se variar a altura em que os jogadores com o aro se posicionam. Esta atividade é excelente para o Tapembol, pois trabalha de forma eficaz o reconhecimento de espaços, a capacidade de se oferecer e de se orientar além de também treinar o acerto ao alvo, a troca de passes e a defesa. Além disso, pode ser feito com menos jogadores como um 3x3, ou 4x4, fazendo com que a participação se torne mais direta. Se assemelha muito a situação própria de jogo onde tem um alvo como objetivo, colocando em realidade a atividade com que é encontrado.

**3° Exercício:** “Tirar a bola do adversário” (Roth; Kroger, 2002) Divide-se em duas equipes, a equipe A se posiciona na linha de fundo enquanto a equipe B se espalha pela quadra, sendo que cada jogador deva estar sentado em cima de uma cadeira ou qualquer plataforma similar. Dada a ordem, a equipe A procura chegar ao outro lado trocando passes, enquanto a equipe B sem abandonar a cadeira procura tirar a bola, cada vez que se consegue chegar a outro lado é marcado um ponto. Esta atividade pode se variar em quantidade de jogadores, variar em se ter um alvo ao chegar do outro lado, variar o tipo de passe a ser utilizado e deve ser bem observado a aplicação das regras de forma correta. Trabalha-se muitos elementos essenciais ao Tapembol, faz com que os alunos se ofereçam e se orientem, superem o adversário, reconheçam os espaços além de poder se ter um alvo que treinaria o acerto ao alvo também, além disso faz com que haja o treino dos passes da modalidade, a capacidade de tomar decisões de acordo com marcações fixas, entre outras coisas.

**4° Exercício:** “Os tigres” (Roth; Kroger, 2002) São formadas duas equipes. Cada uma delas se posiciona em forma de círculo e envia um ou dois colegas para o círculo adversário. Ao sinal, os jogadores de cada equipe passam a bola entre si pelos círculos sem ordem definida, enquanto isso os “tigres” devem procurar pegar a bola, cada vez que a bola é pega marca-se um ponto. Esta atividade pode variar no número de “tigres”, na variação dos passes, pode se limitar que o passe seja dado sempre a baixo da altura da cabeça, pode se limitar tabelinhas ou limitar a passa para o colega mais próximo. Dentro do Tapembol esta atividade tem uma aplicação muito eficiente, pois trabalha o jogo coletivo, além de oferecer e orientar, superar o adversário, reconhecer o espaço, faz com que se torne necessário a precisão nos passes, que se treine diferente tipos de passes, além de treinar a marcação e a capacidade de defesa dos jogadores. Faz com que a decisão ao passa a bola tenha que ser a mais correta, a fim de evitar a perda de posse, algo que é muito decorrente durante o jogo.

Além destas atividades pode se realizar atividades com as regras do jogo em si, mas com variações no número de jogadores de cada equipe (3x3, 4x4, 2x2), podendo se colocar times com superioridade no ataque ou na defesa (2x3,4x3), estabelecer “coringas” que auxiliem na parte ofensiva de cada equipe (1+2x2), podendo se criar várias situações que ocorrem dentro do jogo, preparando os alunos para a tomada de decisão acerca daquilo que estas situações pedem. (GRECO, 1998)

**CONCLUSÃO**

Este estudo analisou e comparou as aulas consideradas como referência no processo de aprendizagem da modalidade Tapembol, a fim de encontrar as metodologias que vem sendo utilizadas para se conseguir este aprendizado. Conclui-se que a modalidade, nos casos apresentados se estrutura com metodologias tradicionais, seguindo uma série de exercícios, fragmentando o jogo para o aprendizado da técnica.

A partir disso em busca de desenvolver a tomada de decisão nos alunos no processo de aprendizagem foi proposto uma nova abordagem metodológica em cima da modalidade, no objetivo de otimizar o processo de aprendizagem. Esta metodologia situacional é reforçada por autores que consideram uma melhor forma de desenvolver a técnica do aluno paralelamente ao desenvolvimento tático, possibilitando a melhor tomada de decisões ao se deparar com a realidade do jogo.

É importante dizer que os resultados encontrados neste estudo se limitam a um caso e que pode haver diferenças abordagens em cima desta modalidade. O Tapembol é um esporte que vem sendo construído e desenvolvido ao longo destes últimos dez anos e espera se que este trabalho venha para contribuir com este processo, e que possa servir como base para novos estudos e pesquisas, fazendo com que o esporte cresça e ganhe dimensões enormes em um futuro próximo.

**REFERÊNCIAS**

ALVES, João Guilherme Bezerra et al. Prática de esportes durante a adolescência e atividade física de lazer na vida adulta. **Revista Brasil Medicina e Esporte,** Recife, v.11, n.3. p.291-294, set/out. 2005.

BOLONHINI, Sabine Zink; PAES, Roberto Rodrigues. A proposta pedagógica do Teaching Games for Understanding:Reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a prática,** v.12, n.2, 2009.

BRUHNS, Heloísa Turini. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas: Papirus, 1993.

CONFEF. **Revista Educação Física:** Conheça o Tapembol. n° 59. Internet. Disponível em: <http://www.confef.org/confef/comunicacao/revistaedf/4367>. Acesso em: 18 outubro, 2017.

CORRÊA, Umberto Cesar; SILVA, Antônio Sabino de; PAROLI, Rejane. Efeitos de diferentes métodos de ensino na aprendizagem do futebol de salão. **Matriz,** Rio Claro, v.10, n.2.,p.79-88,mai./ago. 2004.

COSTA, Izabela Souza; TIENGO, Renata Cristina de Oliveira. **O Tapembol como uma possibilidade de conteúdo básico na Educação Física escolar.** 2016. 16 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais - Campus Muzambinho, Muzambinho.

DAOLIO, Jocimar. Jogos Esportivos Coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos – modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. **Revista Brasileira de Ciências e Movimento,** Brasília, v.10, n.4. p.99-104, Outubro, 2002.

GARGANTA, Julio; OLIVEIRA, José. Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos. In: TAVARES, Fernando; OLIVEIRA, José. **Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos.** 1.ed. Porto: Centro Estudo dos Jogos Desportivos;Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física;Universidade do Porto, 1996. p. 7-24.

GRECO, Pablo Juan. Conhecimento tático-técnico: eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte.** São Paulo, v.20, n.5. p.210-212, set. 2006.

GRECO, Pablo Juan. **Iniciação Esportiva Universal.** Vol. 2. metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.

GRECO, Pablo Juan. **O ensino do comportamento táticos nos jogos esportivos coletivos: Aplicação no Handebol.** 1995, 239 f. Tese (Doutorado em Concentração Psicologia Educacional) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

KRÖGER, Christian; ROTH, Klaus. **Escola da Bola:** Um ABC para iniciantes. 2 ed. São Paulo: Phorte, 2002.

LIMA, Cláudio Olívio Vilela; MARTINS-COSTA, Hugo César; GRECO, Pablo Juan. **Relação entre o processo de ensino-aprendizagem-treinamento e o desenvolvimentonoconhecimentotáticonovoleibol.**MinasGerais,2011.Disponívelem:<<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1807-55092011000200007&lng=pt&nrm=iso>>. Acesso em: 28 out. 2017

MELO, Victor Andrade de. **Cidade Sportiva.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, p.119, 2001.

MESQUITA, Isabel. **A Pedagogia do Treino:** A formação em jogos desportivos colectivos. Lisboa: Livros Horizonte, 2000.

NOGUEIRA, Diana; RAPKIEWICZ, Jeniffer Any de Souza. **Tapembol: Uma nova opção de Esporte.** 2016. 26 f. Projeto de Estágio Supervisionado (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Estadual do Paraná – Campus Paranavaí, Paranavaí.

OLIVEIRA, Valdomiro; PAES, Roberto Rodrigues. A pedagogia da iniciação esportiva: um estudo sobre o ensino dos jogos desportivos coletivos. **Revista Digital,** BuenosAires,v.10,n.74,abr.2004.Disponívelem:esportes.universoef.com.br/container/gerenciador\_de\_arquivos/arquivos/311. Acesso em: 20 out. 2017

ROCHA, Marco Aurélio Cândido. **Tapembol – Manual de Iniciação:** Ensinando a Ensinar. Caeté, Minas Gerais, Julho, 2017.

ROCHA, Marco Aurélio Cândido; PRUDENTE, Paola Luzia Gomes; MEDINA, Aládia Cristina Rodrigues. **Tapembol – Um jogo para a Educação Física.** Belo Horizonte: Universidade FUMEC, 2010.

SAAD, Michél Angillo. **Estruturação das sessões de treinamento técnico-tático nos escalões de formação do futsal.** 2002, 112f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina.

SAAD, Michél Angillo. **Futsal: Sugestões para organizar sua equipe.** Santa Maria: MaSeditor, 2000.

SILVA, Aline Cristina; ALVES, Caique Godoy; BRITO, Roberta Cristina Cândido. **O Tapembol como ferramenta na Educação Física escolar.** 2015. 14 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) – Faculdade de Jaguariúna, Jaguariúna.

SILVA, Marcelo Vilhena; GRECO, Pablo Ruan. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal. **Revista Brasileira de Educação Física e esporte,** São Paulo, v.23, n.3. p.297-307, jul./set. 2009.

SISTO, Fermino Fernandes; GRECO, Pablo Ruan. **Comportamento tático nos jogos esportivoscoletivos.**Campinas,1994.Disponívelem:<http://www.kleberpersonal.com/artigos/artigo_172.pdf>.Acesso em : 22 out. 2017.

SOUZA, Adriano Brito et al. **G13 ASSESSORIA E CONSULTORIA ESPORTIVA.** Recife, 2016

TAVARES, Fernando. Bases Teóricas da Componente Táctica nos Jogos Desportivos Coletivos. In: TAVARES, Fernando; OLIVEIRA, José. **Estratégia e Tática nos Jogos Desportivos Colectivos.** 1.ed. Porto: Centro Estudo dos Jogos Desportivos; Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física; Universidade do Porto, 1996. p. 25-33.

TUBINO, Manoel. **O que é esporte.** Brasília: Brasiliense, 2006.