

# SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE EDUCACIONAL PROGRAMA SEGUNDO TEMPO/PROGRAMA TOP

Ministério  
do Esporte



## Piloto PST/TOP



“construindo um futuro melhor para  
Jovens através do esporte”



Youth Sport Trust

Jovem Esporte Confiança

EQUIPE DE ADAPTAÇÃO E AVALIAÇÃO

# Programa TOP

- Proposta do Governo do Reino Unido da Grã-Bretanha e da Irlanda do Norte;
- Programa de desenvolvimento profissional, desenvolvido para o ensino e a aprendizagem da Educação Física em escolas primárias da Inglaterra.



# Programa TOP

- Cartões de apoio que auxiliam os professores no planejamento e na organização de atividades e jogos voltados à Educação Física;
- Foram elaborados com o auxílio de profissionais da Educação Física, Instituições de Ensino Superior (IES) e órgãos governamentais britânicos de esportes;
- Propõe atividades e jogos para serem desenvolvidas com crianças de 04 a 12 anos.



**4 aos 7 anos**



**8 aos 12 anos**

# Programa TOP

- Parceria entre o Governo brasileiro (Ministério do Esporte) e o Governo do Reino Unido (Ministério da Cultura, da Comunicação e do Esporte);
- Adaptação dos cartões de apoio TOP Play e TOP Sport à realidade dos Núcleos do PST, enquanto Cartões de Recurso Pedagógico (CRP).

**MOVIMENTAÇÕES E HABILIDADES**  
1. Movimentação  
Sem bola

**SEGURANÇA:**

- Delimita um espaço para deslocamento, observando os colegas e os obstáculos.
- Os alunos devem ficar no campo de visão do professor.

**EQUIPAMENTOS:**

- Cones, garrafas, arcos, bancos, pneus, etc.

Logos: Secretaria de Esporte e Recreação, Ministério do Esporte, BRITISH COUNCIL, Ministério da Cultura, da Comunicação e do Esporte.

**JOGOS DE INVASÃO**  
9. 3-ara-bola

**Como jogar**

- Distribua arcos nas laterais da quadra (3 de cada lado).
- 2 equipes com quatro jogadores.
- Comece com um passe de linha do fundo.
- Para pontuar, coloque a bola em qualquer um dos três arcos na área do oponente.
- Jogadores devem defender sem tocar os atacantes.
- Jogue dois tempos de 10 minutos.
- Use o intervalo para conversar sobre o primeiro tempo e planejar o segundo.
- Inicialmente, permita somente a troca de passes (não permita que os jogadores carreguem a bola). Quando for permitir que carreguem a bola, determine um tempo ou um número de passes carregando a bola.

**Pense na INCLUSÃO**

Se a quadra for retangular, coloque arcos nos lados mais longos para haver mais chances de pontuação e criar mais dificuldades para os defensores. Use alvos alternativos (pinos que possam ser derrubados).

**EQUIPAMENTO:**

- Arcos ou marcadores.
- Bolas.
- Tacos.

**SEGURANÇA:**

- Garanta que haja espaço suficiente para o jogo e entre os grupos.
- Reforce a proibição de contato entre os jogadores.
- Se os arcos deslizarem, use marcadores.

Logos: Secretaria de Esporte e Recreação, Ministério do Esporte, BRITISH COUNCIL, Ministério da Cultura, da Comunicação e do Esporte.

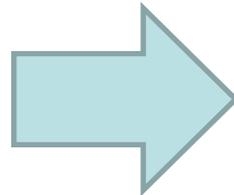
# **ADAPTAÇÃO DOS CARTÕES DE RECURSO PEDAGÓGICO**

**Adaptação dos cartões de apoio TOP à realidade dos núcleos do PST (de outubro de 2009 a março de 2010):**

- Tradução dos cartões de apoio;
- Adaptação de termos, de atividades, de materiais de recurso, de avisos de segurança, bem como das indicações de estímulo às crianças;
- Inclusão de dois novos itens na versão dos CRP, denominados de Transcendendo à atividade e Competências e valores.

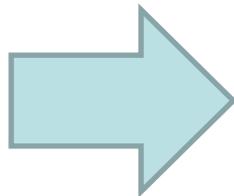
# CARTÕES DE RECURSO PEDAGÓGICO

- Apresentam cinco blocos:



Aplicações em  
jogos

Movimentações  
Habilidades



Jogos de  
invasão

Jogos de bater  
e de lançar

Jogos de rede  
e de parede

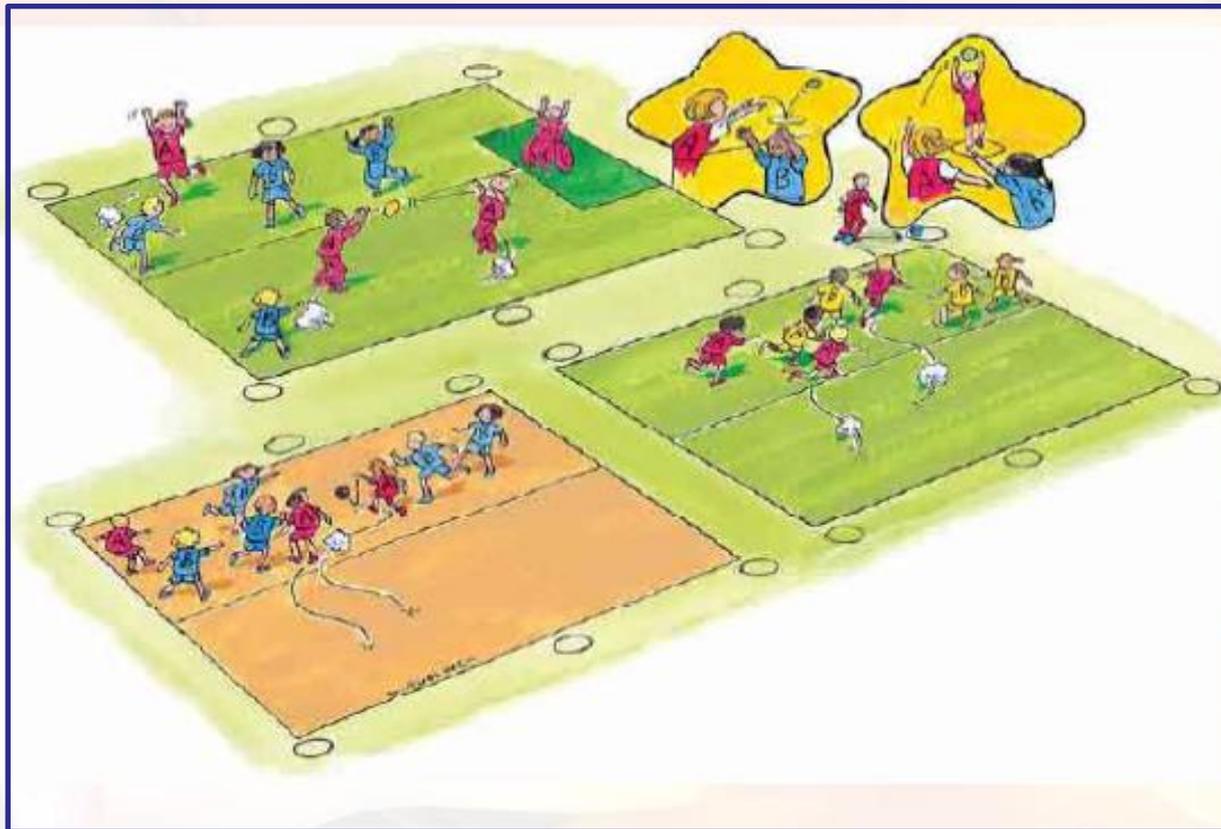
**Proporcionar às crianças uma introdução às habilidades requeridas**

# CARTÕES DE RECURSO PEDAGÓGICO

A frente dos CRP possui cinco elementos principais:

## JOGOS DE INVASÃO

### 9. 3-aro-bola



#### Como jogar

- Distribua aros nas laterais da quadra (3 de cada lado).
- 2 equipes com quatro jogadores.
- Comece com um passe de linha do fundo.
- Para pontuar, quique a bola em qualquer um dos três aros na área do oponente.
- Jogadores devem defender sem tocar os atacantes.
- Jogue dois tempos de 10 minutos.
- Use o intervalo para conversar sobre o primeiro tempo e planejar o segundo.
- Inicialmente, permita somente a troca de passes (não permita que os jogadores carreguem a bola). Quando for permitir que carreguem a bola, determine um tempo ou um número de passos carregando a bola.

#### Pense na INCLUSÃO

Se a quadra for retangular, coloque aros nos lados mais longos para haver mais chances de pontuação e criar mais dificuldades para os defensores. Use alvos alternativos (pinos que possam ser derrubados).

#### SEGURANÇA:

- Garanta que haja espaço suficiente para o jogo e entre os grupos.
- Reforce a proibição de contato entre os jogadores.
- Se os aros deslizarem, use marcadores.

#### EQUIPAMENTO:

- Aros ou marcadores.
- Bolas.
- Tacos.

# CARTÕES DE RECURSO PEDAGÓGICO

O verso dos cartões de apoio oferece as seguintes instruções:

Jogo: 3-aro-bola	
<b>1 - ADQUIRINDO E DESENVOLVENDO HABILIDADES</b> Estimule as crianças a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Passar para alguém de sua equipe que possa marcar em outro gol.</li><li>• Mudar a direção do jogo com um passe.</li><li>• Mover-se para um espaço para receber a bola.</li><li>• Passar a bola para trás para criar espaço e então abrir para mudar a direção.</li><li>• Trabalhar juntas e a se comunicar quando defender.</li></ul>	<b>4 - AVALIANDO E MELHORANDO O DESEMPENHO</b> Estimule as crianças a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Discutir se um aro é mais fácil do que outra para pontuar.</li><li>• Descrever por que algumas equipes defendem os aros melhor que outras.</li><li>• Descrever por que algumas equipes marcam mais gols do que outras.</li><li>• Criar uma prática para ajudar neste jogo.</li></ul>
<b>2 - ADAPTAÇÕES E VARIAÇÕES</b> <b>Dicas para facilitar...</b> S - Aumente a área, dando mais espaço para os jogadores. T - Marque em qualquer um dos aros. O jogador na área onde os choques são proibidos (posicionada perto do aro) pode receber um passe e marcar para qualquer equipe. Inclua todos dando uma bola para cada equipe, todo jogador tendo que tocar na bola antes do último marcar o ponto. A equipe sem a bola não pode defender as aros. E - Coloque um aro no meio de cada lado da quadra. P - Jogue 3 contra 3, 4 contra 3 ou 5 contra 3 <b>Dicas para dificultar...</b> S - Diminua a área. T - Marque um quadrado em cada canto. Os jogadores têm que receber a bola dentro do quadrado para pontuar. Cada vez tem que ser um jogador diferente a pontuar. Passe quicando pela meta para pontuar. E - Diminua o número de aro. P - Jogue 5x5	<b>5 - TRANSCENDENDO A ATIVIDADE</b> Estimule as crianças a refletir: <ul style="list-style-type: none"><li>• Como perceberam os jogos vivenciados.</li><li>• Qual a importância desses jogos e suas exigências motoras para a prática dos esportes.</li><li>• Como utilizariam as experiências dos jogos na vida.</li></ul>
<b>3 - SELECIONANDO E APLICANDO HABILIDADES E TÁTICAS</b> Estimule as crianças a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Jogar perto de um aro e então trocar de lugar rapidamente para perto de outra.</li><li>• Manter um jogador atrás dos outros para que os outros possam usá-lo para movimentar a bola de um lado para o outro.</li><li>• Discutir como defender os aros, mas também estar prontas para atacar.</li></ul>	<b>6 - CONHECIMENTO E COMPREENSÃO DE APTIDÃO FÍSICA E SAÚDE</b> Estimule as crianças a: <ul style="list-style-type: none"><li>• Monitorar seu jogo em termos de intensidade dos exercícios (quanta energia é gasta).</li><li>• Sugerir outros jogos que tenham uma intensidade parecida.</li><li>• Explicar onde e quando elas podem ter acesso a esses jogos fora das aulas.</li></ul> <p>Estas questões representam apenas um exemplo de um foco apropriado para o aprendizado. Dirija-se ao cartão Conhecimento e compreensão de aptidão física e saúde para questões alternativas e ideias práticas de suporte ao ensino.</p>
<b>7 - COMPETÊNCIAS E VALORES</b> Estimule as crianças a falar sobre: <ul style="list-style-type: none"><li>• Resolução de problemas</li><li>• Percepção espacial</li><li>• Cooperação e comunicação</li><li>• Autodeterminação</li></ul>	

# Princípio básico



**Estimule a criança**

# SECRETARIA NACIONAL DE ESPORTE EDUCACIONAL PROGRAMA SEGUNDO TEMPO/PROGRAMA TOPS

Ministério  
do Esporte



## AVALIAÇÃO DA IMPLEMENTAÇÃO DOS CARTÕES DE RECURSO PEDAGÓGICO NO PROGRAMA SEGUNDO TEMPO

EQUIPE DE ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO



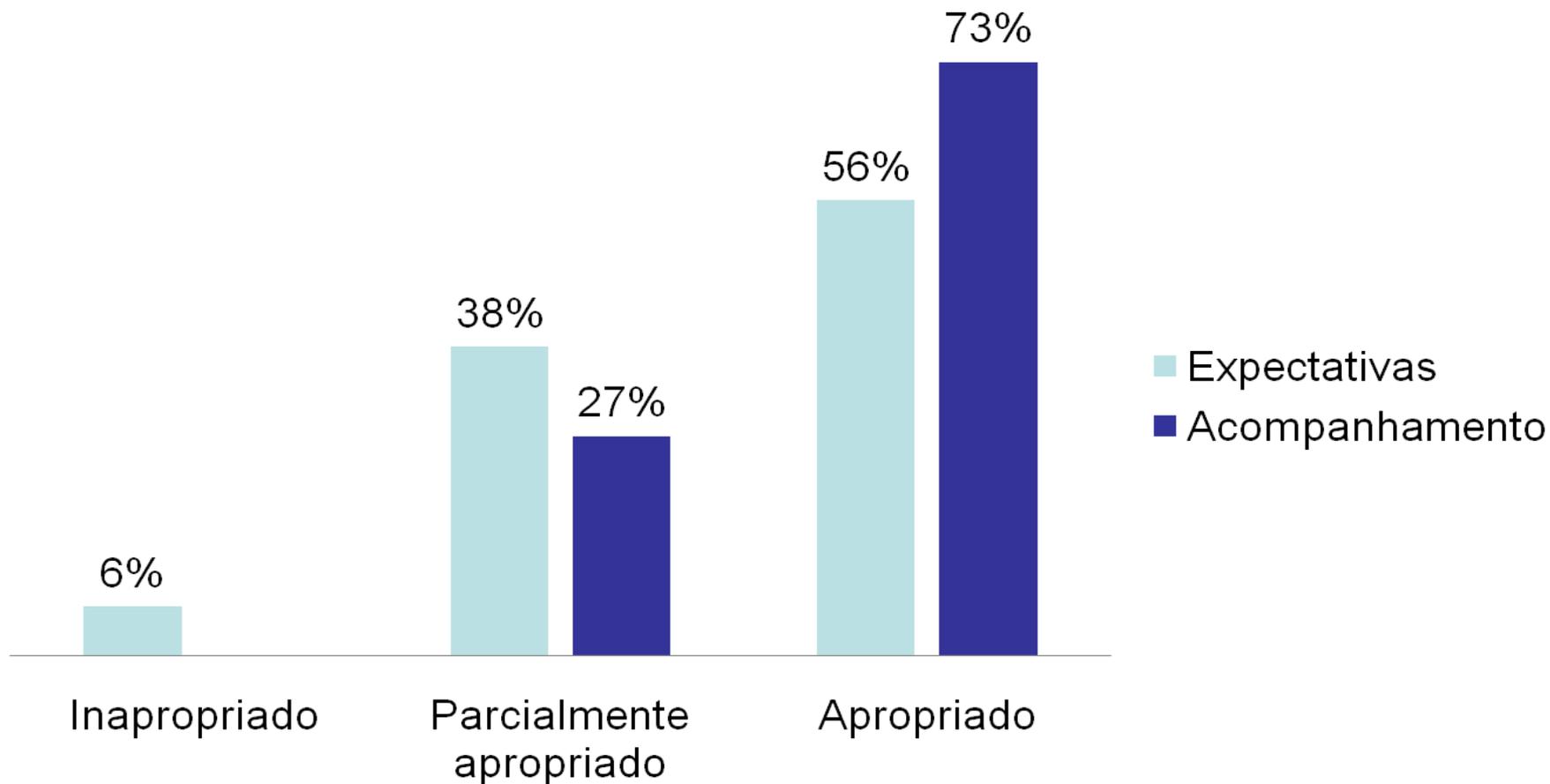
# AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DOS CRP

✓ Avaliação da implementação e da possibilidade de expansão da utilização dos CRP para todos os Núcleos do PST.



# AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DOS CRP

## - AVALIAÇÃO GERAL DOS CRP -



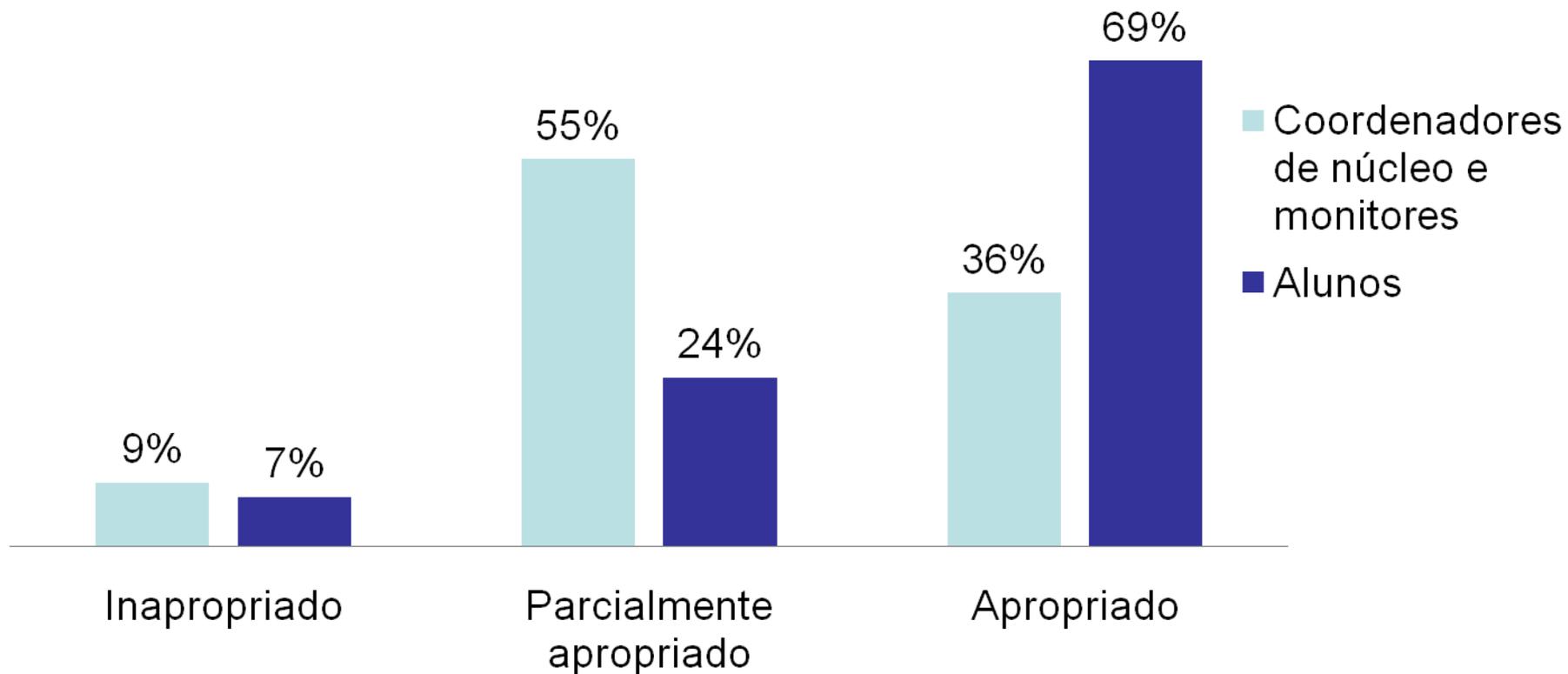
## **AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DOS CRP**

### **- AVALIAÇÃO GERAL DOS CRP -**

- Ferramenta pedagógica auxiliar no trabalho educativo;
- Auxilia no momento do planejamento, na organização dos conteúdos, dos materiais e do espaço físico;
- Os cartões demonstram ser um motivador para os alunos durante as sessões;
- Importância da roda pedagógica e da lista de equipamentos;
- Mudanças possibilitadas, autonomia disponibilizada aos alunos, clareza das informações e qualidade dos materiais.

# AVALIAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DOS CRP

## - AVALIAÇÃO DAS ATIVIDADES E JOGOS -



# CONSIDERAÇÕES FINAIS

## - Resultados das Avaliações -

### AVALIAÇÃO DA IMPLEMENTAÇÃO DOS CRP NOS NÚCLEOS DO PST

- ✓ Professores e monitores consideram apropriada a utilização dos CRP;
- ✓ Os CRP são valorizados pela clareza das informações, qualidade e possibilidade de autonomia aos participantes;
- ✓ Alguns jogos, em virtudes de serem simples, necessitam ser revistos.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

## - Resultados das Avaliações -

### **Sugestões:**

- A permanente avaliação da aplicação dos CRP;
- A formação ampliada que permita aos educadores o domínio com qualidade dessa tecnologia;
- A criação de novos cartões a partir da realidade dos núcleos (contexto regional).