

2

CAPÍTULO

Estruturas de ensino dos esportes
no Programa Segundo Tempo

Uma proposta de ensino dos jogos esportivos no PST

Siomara A. Silva
Pablo Juan Greco

Brasileiro por si só já nasce sabendo jogar futebol. Essa é uma verdade contextual. Quem nasce no Brasil convive com o cenário do futebol, que se caracteriza por ser de campeões, pois somente o Brasil ostenta cinco títulos mundiais. Nos últimos tempos, esse cenário alargou-se com o voleibol, o futsal, o futebol de areia, dentre outras modalidades. Mas essas, em especial, denominam-se Jogos Esportivos Coletivos (JEC) por apresentarem variados parâmetros comuns. Nos JEC, a bola se constitui no objeto de desejo dos participantes, objetiva-se converter pontos ou fazer gols, existe uma relação tempo e espaço que interfere nas ações dos participantes, e ao jogar se estabelecem relações sociais entre os jogadores da mesma equipe e com a adversária. Na ocupação territorial, em muitas modalidades (basquetebol, handebol, futebol, futsal...), o jogo ocorre em espaços comuns. Esses espaços são compartilhados para ataque e para a defesa, o que acrescenta um aspecto de invasão de espaços. Outras modalidades (voleibol, tênis, *squash*, peteca, *badminton*) têm espaços separados e determinados como diferentes durante o jogo e juntos com os de espaços comuns podem ser caracterizados por jogos de cooperação e oposição independentemente da utilização do espaço. Mas, as características comuns não acabam por aqui. No marco das capacidades, por exemplo, as motoras (força, resistência, velocidade, coordenação, flexibilidade), técnicas, táticas inerentes ao contexto situacional do jogo permeiam as decisões de executar uma habilidade (aberta) no momento ideal e da maneira adequada ao objetivo do jogo.

Colocamos uma habilidade aberta, exatamente porque são aquelas realizadas em um ambiente por vezes desconhecido, por vezes instável, ou ambas as situações simultaneamente, o que torna a aplicação das habilidades nos JEC de difícil previsão, com elevado grau de incerteza. Os JEC solicitam uma decisão situacional, isto é, resultado difícil de

saber a resposta motora certa e a concreta forma de sua realização antes de se defrontar com a situação de jogo. As incertezas, presentes no momento de realizar a ação de tomar a decisão sobre qual opção concretizar, indicam que a forma de avaliação da situação de jogo somente seja dada após seu resultado. Exemplo: lançamentos ou chutes a gol nos jogos esportivos coletivos (SILVA, 2010).

Surge assim, a seguinte questão: seria possível desde o ponto de vista geral, os aspectos comuns dos Jogos Esportivos Coletivos partir do conjunto de semelhanças que eles apresentam convergindo para o ensino do jogo? Por quais dessas características começo a ensinar alguém a jogar? Como começo? Quando? E assim também o que ensinar? Como ensinar?

A proposta de atividades descritas neste trabalho tem como objetivo orientar o processo de ensino-aprendizagem-treinamento das capacidades e das habilidades necessárias para se praticar os jogos esportivos coletivos. Ensinar o jogo pensando de forma sistêmica, dinâmica, como um processo em que se integram os conteúdos da iniciação ao alto nível de treinamento. Portanto, faz-se necessário o desenvolvimento das capacidades que sustentam a realização de habilidades específicas de cada modalidade em todos os momentos de um jogo. Para isto, podemos seguir alguns princípios organizadores da nossa prática:

- a) jogar para aprender, e posteriormente aprender jogando;
- b) aprender a fazer fazendo exercícios de coordenação e de habilidades.

Para complementar, podemos citar:

- a) Aprendizagem tática: por isso, sempre iniciamos a

aula com aprendizagem tática, com um jogo, propomos primeiro o jogar para aprender, a partir do jogo.

b) Aprendizagem motora: depois do jogo é a vez dos exercícios para melhorar a coordenação e as habilidades técnicas.

O processo de ensino-aprendizagem-treinamento começa com o jogo, jogar para aprender. O jogo como primeira intenção pedagógica, como primeiro passo. Nessa concepção pedagógica, pode se realizar um paralelo com o aprender a falar e escrever uma língua. O aluno do PST convive em um contexto de uma língua, por exemplo, as crianças que nascem no Brasil ouvem e aprendem a repetir o que escutam, no idioma que escutam, mas ainda não conseguem ler, nem escrever e nem tampouco interpretar um texto. Pode-se interpretar que da mesma forma o jogador aprende a jogar jogando. As habilidades linguísticas exigem, posteriormente, uma dimensão técnica específica. O 'como' escrever e ler, não são desenvolvidos a partir da fala, assim como apenas uma parte das habilidades fundamentais relacionadas aos jogos esportivos coletivos pode ser aprimorada por meio exclusivamente da prática evoluindo para as denominadas habilidades especializadas (GALLAHUE; OZMUN, 2001). O reproduzir a fala é o jogar sem saber e compreender o próprio jogo. O processo para saber escrever e ler contribui para compreender e interpretar o texto. Para compreender e interpretar o jogo, é necessário que o jogador saiba reconhecer as letras, as palavras, as frases e explicar sobre ela, saiba jogar. Nesta metáfora da aprendizagem da língua e do jogo, ler o contexto para poder interpretar o jogo advém da 'aprendizagem tática', as frases a serem 'escritas' são as ações motoras que os jogadores realizam quando jogam. Essas ações são compostas de várias palavras que são as habilidades fundamentais (correr, saltar, lançar, receber, empurrar, rebater etc.), que por sua vez, constituem o processo de 'aprendizagem motora'.

Portanto, é necessário um processo de aprendizagem tática para que o principiante aprenda a 'ler' o jogo, tenha 'leitura' do mesmo. Quem joga aprende de forma incidental as regras táticas do jogo, o que vai facilitar sua compreensão e sua orientação tática no Esporte. Mas para jogar, quase paralelamente, ao mesmo tempo é necessário que o principiante desenvolva sua capacidade de 'escrever' o jogo, ou seja, de saber fazer. Torna-se necessário organizar o processo de aprendizagem motora desse aluno alertando sobre os perigos dos 'vícios de linguagem' na iniciação esportiva, pois por outro

lado esta pode levar a uma especialização precoce. O método escolhido pode conduzir as crianças a uma limitação da sua criatividade e à formação de estereótipos motores. Torna-se importante, então, que o participante adquira vocabulário, ou seja, tenha muita variação na sua forma de pensar, como tomar decisões (aspecto da tática) e muita variabilidade na execução de ações motoras extraídas do seu repertório motor, baú de experiências que sustenta a técnica de cada modalidade.

Nesse sentido, advoga-se 'jogar para aprender e aprender jogando'. A seguir, inicia-se o processo de ensino do esporte a partir de um jogo. Para tanto, torna-se importante o professor resgatar um jogo popular, daqueles que muitas crianças jogam na rua, no pátio da escola, no tempo livre, que devem ser utilizados para o desenvolvimento das capacidades e habilidades do jogar. Na sua construção e variações, estão destacados os elementos da aprendizagem tática e motora.

O jogo por si só, as muitas brincadeiras, o jogar por jogar, não provocam inexoravelmente uma adequada aprendizagem. É necessário observar e controlar constantemente o processo de aprendizagem. Nele se prescrevem as atividades sendo necessário saber claramente qual é o objetivo que essa atividade desenvolve, pois somente dessa forma é possível saber quando e como utilizá-la.

Mas quais são as estruturas que compõem uma adequada aprendizagem tática e uma adequada aprendizagem motora, que possam ser base para posterior articulação de um processo de treinamento técnico e tático?

Nos JEC, ao se analisar a execução de diferentes ações táticas de grupo (tabelas, cruzamentos, bloqueios, cortinas) e as habilidades técnicas (o passe, o drible, as fintas) percebemos a relação técnico-tática. Por esta relação, o processo de aprendizagem para o jogo deve ser construído paralelamente. Aqui, didaticamente, iniciaremos pela aprendizagem tática, mas em toda sessão de aula, especialmente no Programa Segundo Tempo, as estruturas da aprendizagem tática e motora devem estar presentes respeitando a necessidade desenvolvimentista do aluno do PST.

Oportunizar o processo de 'aprendizagem tática', que inicia a construção do conhecimento tático, é oportunizar ao aluno do PST atividades de jogo que contenham os parâmetros construídos, que constituem as denominadas capacidades táticas básicas (KRÖGER; ROTH, 2002), os jogos de de-

envolvimento da inteligência e criatividade tática – JDICT - e das Estruturas Funcionais – EF (atividades de jogos em pequenos grupos). Quando o ser humano joga, seus sentidos estão direcionados à atividade. Quando joga, estabelecem-se relações com o ambiente, de distância, de tempo, de orientação no espaço, de equilíbrio, de controle corporal etc. Esses elementos são gerais a todas as modalidades esportivas. Quando se joga, estabelecem-se relações sociais no grupo, intergrupo, interações entre colegas e adversários, oposições, cooperações, motivação, entre outros processos. Esses processos permitem ao professor prescrever tarefas que contribuam para o desenvolvimento da personalidade do participante de Programa Segundo Tempo no que denominamos educar através do esporte. A seguir serão rapidamente descritos os conteúdos inerentes ao processo de aprendizagem tática e da aprendizagem motora, e na sequência para o treinamento tático-técnico.

A. Da aprendizagem tática ao treinamento tático

- a. Capacidades táticas básicas (KRÖGER; ROTH, 2002);
- b. Jogos de inteligência e criatividade tática (GRECO, 1998);
- c. Estruturas funcionais (GRECO, 1998).

No processo da aprendizagem tática, os jogos e atividades direcionados ao desenvolvimento das capacidades táticas básicas (KRÖGER; ROTH, 2002) tem por finalidade a compreensão da lógica do jogo, a compreensão do jogo na sua visão tática, o que fazer para obter melhores resultados, o que fazer para superar o adversário, o que fazer para ganhar essa disputa etc. A proposta é centrada particularmente nos Jogos Esportivos Coletivos. A idade sugerida para se dar ênfase a esses parâmetros se vincula à passagem entre os 6-10/12 anos e continua aos 12-14 anos até nas formas de manifestação do esporte de rendimento. Logicamente, as idades devem ser tomadas somente como referência, cabendo ao professor aplicar ou não atividades relacionadas a esses conteúdos conforme o desenvolvimento dos alunos da sua turma.

Neste texto e pensando nas diferenças de níveis de rendimento mesmo em idades semelhantes que se apresentam por causa das diferenças culturais, regionais etc apresentaremos atividades divididas em 'Inicial' 'Intermediário' e 'Avançado'. Nesta forma de descrever as atividades, especificamente as estruturas funcionais, queremos oportunizar ao professor diferentes formas de realizar suas aulas dependendo do nível de rendimento

dos seus alunos nas diferentes modalidades. Por outro lado, desta forma apresentam-se diferentes alternativas de combinações para a mesma atividade conforme a turma e a modalidade que se está trabalhando. Estes aspectos serão mais bem esclarecidos no capítulo como utilizar este manual das práticas.

Retomando a ideia do livro das práticas, observamos que Kröger e Roth (2002) apresentam uma sistematização da lógica do jogo, para que a criança compreenda a dinâmica dos Jogos Esportivos Coletivos (basquete, futebol-futsal, handebol, *hockey*, *rugby*, voleibol). Em um jogo, o time em ataque controla o objeto do jogo (a bola), e o outro tenta interceptá-lo ou impedir os movimentos do adversário. Assim, os integrantes de cada equipe desenvolvem estratégias para, por exemplo, conquistar o gol. Fazer o gol ('acertar o alvo') é necessário: 'transportar a bola para o objetivo', o que solicita o 'jogar coletivamente ou jogar em conjunto', assim se procura 'tirar vantagem tática no jogo'. Portanto, quem tem a bola deve 'reconhecer os espaços' que se apresentam no jogo para avançar, aproximar-se do alvo. Para jogar, quem não tem a bola precisa 'oferecer-se, orientar-se, ou seja, sair da marcação', facilitar a ação do colega, criando opções para este definir a ação (por exemplo, realizando uma finta, e assim levando a marcação do mesmo), ou para dar continuidade no jogo (por exemplo, criando linha de passe para o portador da bola). Pode-se, também assim, 'criar superioridade numérica', de forma a facilitar a obtenção do gol, não deixando o adversário proceder a defesa na ação; mas, caso seja necessário para 'superar a ação do adversário', quem está com a bola pode fintar, criar chance de gol. Essas são as capacidades táticas básicas.

Esses parâmetros ou tijolos táticos relacionam com os objetivos do jogo que devem estar contidos nas atividades para seu desenvolvimento.

| Parâmetro | Relaciona-se no jogo com |
|--|---|
| Acertar o alvo | Fazer gol/ponto. Objetivo do jogo específico |
| Transportar a bola para o objetivo | Fazer gol/ponto. Objetivo do jogo específico. |
| Jogo coletivo / jogo conjunto | Colega e espaço de jogo. |
| Reconhecer espaços | Adversário e colega. |
| Criar superioridade numérica / tirar vantagem tática no jogo | Adversário e colega. |
| Superar adversários | Adversário e ambiente. |
| Oferecer-se orientar-se / Sair da marcação | Adversário e ambiente. |

Quadro 1 - Capacidades táticas básicas, seus objetivos e relações com o contexto do jogo, ambiente-colega-adversário.

Fonte: Adaptado de Kröger e Roth (2002, p. 15).

Como se pode observar, a partir de jogos e brincadeiras, que serão descritos ao longo deste trabalho, há muitas formas de ampliar o conhecimento tático de praticantes de diferentes modalidades esportivas utilizando os aspectos comuns a todas elas. O desenvolvimento das Capacidades Táticas Básicas principalmente, mas não exclusivamente, deve ser oportunizado a partir dos seis anos, culminando com o aprendizado da compreensão de textos da língua, confirmando o primeiro princípio de jogar para aprender.

Quantos jogos o professor conhece e consegue ordenar e classificar conforme suas características dentro dos parâmetros táticos sugeridos? Quantos jogos o professor com seus alunos poderão criar para desenvolver esses parâmetros que permitem melhorar o conhecimento, a compreensão da lógica do jogo ou, na linguagem dos treinadores, 'ler o jogo', ter 'leitura do jogo'?

Tal situação convoca os professores a refletirem os jogos e seus componentes para além dos espaços, implementos e regras básicas. O jogo precisa ser analisado, refletido e discutido pelos participantes. Discutir e analisar os elementos constitutivos do jogo, todos os seus componentes (técnica-tática, aspectos físicos etc). Com essa intencionalidade colocada em

prática por meio da metodologia, as chances de estímulo ao entendimento e à prática significativa se potencializam.

Os 'Jogos de Inteligência e Criatividade Tática' constituem a segunda estrutura no processo de aprendizagem tática. Este conteúdo configura como mais um pilar que deve ser construído a partir dos oito anos de idade. Nele, procura-se apresentar aos alunos jogos que tenham muita dinâmica, grande variabilidade de situações (táticas), alternância constante dos processos cognitivos de atenção-percepção-decisão, constituindo assim o conhecimento (tático) de jogo. Os jogos caracterizam-se pelas situações de oposição e colaboração simultâneas, com ou sem invasão do campo da equipe adversária, mas não apresentam relações diretas com uma modalidade específica, apoiam-se nos elementos comuns das modalidades e devem ser jogados com as mãos, os pés e um bastão, de forma a oportunizar diferentes experiências motoras, reforçando o processo de aprendizagem motora.

São jogos em que é necessário que o professor tenha presentes as características das modalidades, em relação, por exemplo, às fases do jogo de basquetebol, como defesa/ataque e retorno defensivo ou contra-ataque. A intenção desses jogos é contribuir com experiências motoras em situação de jogo que potencializem pelo fato de jogar a capacidade de atenção (sua concentração, amplitude e sua mudança rápida). São jogos que exigem do participante recorrer às formas de pensamento divergente e convergente, base da criatividade tática para encontrar soluções às situações do jogo.

Jogando assim, enfatizam-se as exigências nos processos cognitivos de atenção, percepção, tomada de decisão, memória, reconhecimento de padrões etc. Outra característica importante desses jogos consiste no apelo tático às diferentes formas de marcação individual, o que traz inúmeras vantagens na formação tática individual. Recordamos que em todas as modalidades esportivas de invasão (basquetebol, futebol, futsal, handebol, hockey) não entendi!! há nas publicações da área uma forte recomendação para se começar o processo de iniciação à defesa, utilizando diferentes formas de marcação individual (quadra toda, meia quadra, pressão próximo à portaria). Quando se aplica uma marcação defensiva individual desenvolvem-se todos os fundamentos técnico-táticos que depois serão solicitados nas marcações zonais, por exemplo, a saída para a marcação, antecipação, interceptação, pressão, tirar a bola do adversário, acompanhar-seguimento, troca de marcação. Da mesma forma, na literatura se enfatiza que na iniciação sejam

desenvolvidas após a marcação individual formas ou sistemas de marcação mais ofensivos, no basquetebol assim como no handebol (sistemas 1-5, 3-3 ou 4-2), e assim por diante.

Na fase de compreensão tática, com o objetivo de defender ou de atacar, devem ser encontradas formas de criar ou diminuir o espaço de jogo. Portanto, utilizamos uma aproximação tática com outras modalidades por meio dos Jogos de Inteligência e Criatividade, os que são intercalados nos conteúdos de jogo, para que por meio das alterações no espaço de jogo, no número de jogadores, nas regras de jogo, sejam chamados os alunos a pensar, elaborar de forma constante novas formas táticas de jogar nos esportes coletivos. O objetivo destas mudanças é desenvolver uma forma de pensamento e um conhecimento flexível, variado. Nesse momento, podemos trazer duas definições que auxiliam o entendimento dos objetivos que sustentam os jogos para desenvolver a inteligência e a criatividade tática, nos referimos às formas de pensamento convergente e divergente.

1. O pensamento convergente, ou seja, verificação das melhores alternativas; a escolha em cada situação de jogo pela melhor alternativa possível para resolver a situação.
2. O pensamento divergente, ou seja, determinação das várias oportunidades de atacar ou defender conforme o adversário na situação, criar, re-elaborar estratégias, pensar de formas variadas e flexíveis e quais as alternativas de decisão a serem tomadas.

Estas duas formas de pensamento estão permanentemente complementando-se entre si, elas não são concorrentes, ao contrário, se auxiliam para nos permitir ser inteligentes e/ou criativos na busca de soluções mentais nos problemas do jogo. Com essa consciência tática, o aluno consegue transferir o conhecimento adquirido para outra modalidade, facilitando o aprendizado (BUTLER, 1997).

Temos colocado que o primeiro princípio é jogar para aprender e aprender jogando. Assim, as **Estruturas Funcionais** permitem incorporar a segunda parte do primeiro princípio deste Manual das práticas.... Aprender Jogando. Vejamos porque.

As estruturas funcionais têm a finalidade de reduzir a complexidade que o esporte formal apresenta. Por exemplo, jogar handebol com seis jogadores em quadra mais um goleiro é difícil para os iniciantes, é muita gente,

jogar futebol 11 x 11 no campo é muito complexo, muita gente, muito espaço. Ou seja, nas estruturas funcionais em um primeiro momento, o jogo é simplificado em relação à quantidade de jogadores e, portanto, de alternativas de combinações táticas. Joga-se com uma quantidade menor de participantes (por exemplo, basquete 2 x 2; ou handebol 3 x 3 com ou sem goleiro, com ou sem curinga), mas mantendo as características das modalidades esportivas (situações com ataque-defesa, colaboração e oposição) e, quando existe igualdade numérica, incentiva-se a marcação individual. Um dos grandes problemas para se jogar qualquer modalidade esportiva consiste na complexidade que os mesmos apresentam, na grande quantidade de ações que decorrem simultaneamente – muitos colegas para se relacionar, muitas coisas para se observarem. Isso deve ser evitado na iniciação para melhor compreensão da lógica do jogo, para poder ‘pensar, ver, escrever e ter vocabulário’ no jogo.

Quando o número de participantes no jogo é diminuído, as alternativas táticas de tomada de decisão também são diminuídas, mas as dificuldades táticas e técnicas são preservadas e a ideia do jogo é mantida. Se jogar como as crianças de ‘antigamente’ jogavam na rua, na várzea, no pátio, sem a presença dos adultos, só no intuito de jogar e se divertir. A liberdade vivenciada pelas crianças e a ocupação desse tempo pelos jogos e brincadeiras, propiciavam uma estimulação motora e cognitiva com amplitude significativa, o que favorecia sobremaneira uma futura participação em atividades de exigência mais complexa nesses domínios. Diferentemente do que podemos observar nos dias de hoje, ou seja, uma redução dessas experiências leva, conseqüentemente, a uma redução nas possibilidades futuras de participações em ações de exigências mais complexas e aqui, em particular, podemos citar a participação nos esportes. Tostão, em uma entrevista pessoal em 1999¹, relatou que,

[...] antigamente a característica no Brasil era que se jogava futebol na rua, o que lamentavelmente tem diminuído... Hoje o que se tem são as escolhinhas nas quais tudo ocorre de forma organizada. Se procura exercer influencia nas crianças de forma sistemática, e isto lamentavelmente, é um fator perturbador de seu desenvolvimento.

¹ Entrevista não publicada, citada em relatório de pesquisa. Relatório: Roth, K.; Raab, M.; Greco, P. *Das Modell der inzidentellen Inkubation: Eine Überprüfung der Kreativitätsentwicklung brasilianischer und deutscher Sportspieler*. Unveröffentlichter Projektbericht, Institut für Sport und Sportwissenschaft, Universität Heidelberg, 2000.

As estruturas funcionais foram propostas com o objetivo de se apresentar o jogo para as crianças da mesma forma como elas o praticavam sem a presença de adultos.

A ideia consiste em oportunizar que as crianças joguem, com o jogo acontecendo numa situação real, porém em espaço e quantidade de jogadores reduzidos. Incentiva-se a jogar com diferentes estruturas funcionais de jogo: 1 X 1 + 1; 1 X 1; 2 X 1; 2 X 2 + 1; 2 X 2; 3 X 2; 3 X 3 + 1; 3 X 3 (entre outras formas). Essas formas de organização apresentam situações com igualdade, inferioridade ou superioridade numérica (as atividades com curinga '+1' são ofertadas antes que as situações de igualdade numérica como forma de facilitar o processo de aprendizado. Para facilitar a compreensão do jogo e sua prática, sugere-se a sistematização da ação do 'curinga'. Os curingas (podem ser vários colegas, ou somente um colega para ambas as equipes). Eles sempre apoiam a ação do atacante (ou do defensor), mas não podem fazer gol; são somente apoios. Eles 'jogam' na realidade, realizam a função do meio fio/guia nas brincadeiras de futebol na rua. Os curingas podem estar em locais fixos, dentro ou fora do campo (nas laterais, em espaços demarcados, em espaços abertos etc), ou seja, há diferentes alternativas didáticas e metodológicas de emprego dos curingas. É importante destacar que a sua função é auxiliar no transporte da bola da equipe em ataque, auxiliar na organização de ações táticas. Essa intervenção é uma das características que diferencia qualitativamente a proposta do PST (BAYER, 1986; GRAÇA; OLIVEIRA, 1998). A ideia, o caráter e os objetivos do jogo esportivo não são alterados. O método de 'deixar jogar' e de 'aprender fazendo' é priorizado.

Para uma variabilidade no ensino-aprendizagem nas Estruturas Funcionais é possível modificar:

- a. espaço do jogo (largura + profundidade); jogar na largura da quadra, 2 x 2 ou 3 x 3 ou jogar na profundidade da quadra, por exemplo com um pivô;
- b. tamanho do campo (maior ou menor); aqui os espaços podem ser modificados para dar mais ou menos tempo aos atacantes, mais velocidade ao jogo etc.;
- c. complexidade (número de jogadores); quantos mais jogadores, mais combinações táticas são possíveis;
- d. combinações técnicas (tipos de passes permitidos);

- e. número de decisões a serem tomadas (número de objetivos); jogar com mais de um gol, jogar com duas bolas.
- f. tipo de combinações táticas (cruzamento, tabelas, bloqueios);
- g. opções de comportamento tático.

No caso de variações do comportamento tático, pode se proceder didaticamente e facilitar a ação do atacante. Proceda-se, portanto, diminuindo a ação do:

- a. colega – somente pode se deslocar em espaços específicos da quadra;
- b. oponente – para marcar, deve ter sempre as mãos nas costas, ou marcar em duplas abraçadas, ou levar com ambas as mãos um objeto sobre a cabeça; ou dois defensores juntos segurando uma bola, podem deslocar para marcar, sem perder o contato com a bola e sem se afastar dela;
- c. simplificar o meio ambiente – reduzir ou facilitar as regras do jogo.

Os três conteúdos: capacidades táticas básicas, os jogos de inteligência e criatividade tática e as estruturas funcionais permitem que seja melhorada não somente a capacidade de jogo das crianças, os elementos coordenativos e as habilidades são solicitadas no jogo. Para jogar não somente deve-se em pensar o que fazer, tem também que se fazer, se colocar na prática, o que permite uma rica vivência de movimentos. Por meio do jogar para aprender, estabelecem-se os vínculos entre o aluno e o grupo, oportunizam-se por meio de situações de jogo a aplicação, a expressão via comportamentos das capacidades, habilidades, competências e atitudes, que estão sendo expostos entre pares, promovendo a reflexão, o aprendizado, a comunicação, enfim, o denominado aprender a ser, conhecer, fazer e conviver.

Da aprendizagem motora ao treinamento técnico

Na prática do jogar também é necessário saber ‘escrever’ o jogo. Para escrever o participante precisa executar ações motoras baseadas nas habilidades fundamentais. O pensamento do jogador será interpretado pelo resultado de suas ações na tentativa de solucionar os problemas que o jogo lhe apresenta. Por exemplo, em um contra-ataque passa-se a bola a um colega ou finto o adversário? Em qualquer das decisões, o jogador terá que saber executar uma habilidade que seria um passe ou a finta para dar sequência ao jogo. Mas qual passe? Se configurarmos na modalidade handebol poderia ser passe de ombro, quicado, de punho, a finta de giro, de braço. A ação motora decidida pelo jogador é a habilidade fundamental com as características e adequações da modalidade em questão que são conhecidas como ‘técnicas esportivas’.

O primeiro passo no Programa Segundo Tempo não será dado a partir do ensino de técnicas ou ‘fundamentos’ específicos dos esportes. O desenvolvimento do processo de aprendizagem motora para dominar posteriormente uma técnica será realizado por meio de um amplo processo de melhoria das capacidades coordenativas e dos parâmetros comuns das habilidades técnicas dos JEC na contextualização da aplicação das mesmas.

Assim, as fases de uma técnica são metaforicamente as letras de uma palavra, cada palavra seria uma técnica e as frases que se escrevem no jogo são as ações motoras realizadas pelos alunos durante os jogos. A adequação de cada palavra dará sentido às frases, que conseqüentemente darão sentido ao jogo, ao texto final que estamos escrevendo. Frases soltas em um texto seriam como habilidades descontextualizadas, sem necessidade de serem realizadas ou mesmo realizadas em momentos não-adequados no jogo. Nesse ponto é que se destaca a relação técnico-tático do processo de EAT do jogo, as interações entre os conteúdos técnicos e táticos entre os processos de aprendizagem tática e aprendizagem motora. Tática é a escolha da técnica correta no momento adequado.



Para iniciarmos, o processo de aprendizagem motora, o desenvolvimento das capacidades coordenativas será enfatizado dos 6-12 anos de idade. As capacidades coordenativas solicitam uma progressão da dificuldade específica. O desenvolvimento da coordenação motora com bola será apresentado considerando os parâmetros que exercem pressão na realização da ação motora no jogo. Os conhecidos condicionantes de pressão. Na faixa etária entre os 6-10 anos de idade, o processo de aprendizagem motora se completa com o desenvolvimento dos parâmetros das habilidades técnicas juntamente com as capacidades coordenativas, conforme sugerido por Kröger e Roth (2002).

Para os especialistas das ‘ciências do esporte’, as capacidades coordenativas compõem a base central da denominada ‘inteligência motora’ (KRÖGER; ROTH, 2002). O desenvolvimento das capacidades coordenativas com bola oportuniza um repertório amplo e variado das habilidades dos jogos direcionado às situações comuns do próprio jogo.

A proposta deste Manual das Práticas abarca a sistematização do desenvolvimento das capacidades coordenativas no processo de aprendizado dos jogos. No Programa Segundo Tempo, estas capacidades são consideradas na sua real contribuição para o desenvolvimento integral da criança. Nos próximos capítulos são oferecidas sugestões de como trabalhar as mesmas.

Toda ação coordenada, seja internamente ou com o ambiente externo, solicita da pessoa a recepção e elaboração de informação por meio dos sentidos. A elaboração de informação percorre dois momentos:

1. recepção da informação por meio dos sentidos que todo ser humano possui (visual, acústico, tátil, cinestésico, vestibular ou equilíbrio). Esse processo é denominado de elaboração aferente (ou seja, informação que ‘chega’ aos órgãos superiores do Sistema Nervoso Central);

2. elaboração de informação ocorre via eferente que consiste na preparação de músculos e articulações para fazer a ação no tempo e espaço do momento (atividade) e sob os condicionantes de pressão do jogo.

Durante esse processo, que decorre no meio da situação de jogo, na complexidade do jogo é que são estabelecidos para o jogador quais são os condicionantes de pressão (tempo, precisão, complexidade, organização, variabilidade, carga) que, se apresentam na mesma. Esses condicionantes são os mesmos do treinamento da coordenação com bola. Assim, essas exigências de realização da ação motora podem estar, durante o jogo, sozinho ou combinados na realização das habilidades. Esta combinação será sistematizada mais adiante para o treinamento conduzir a escolha do que vai ser realizado no momento do jogo em interação com o ambiente.

| Parâmetros de pressão | Tarefas coordenativas necessárias |
|-----------------------|---|
| Tempo | Minimizar o tempo ou maximizar a velocidade de execução. |
| Precisão | A maior exatidão possível. |
| Sequência | Resolver uma ordem de exigências sucessivas, uma depois de outra. |
| Organização | Superar exigências simultâneas, ao mesmo tempo. |
| Variabilidade | Superar exigências ambientais variáveis e situações diferentes. |
| Carga | Superar exigências de tipo físico-condicionais ou psíquicas. |

Quadro 2 - Elementos de pressão da motricidade (NEUMAIER; MECHLING, 1995; KRÖGER; ROTH, 2002).

Deve-se destacar o potencial de combinações possíveis nas atividades a serem realizadas, objetivando o desenvolvimento integral da criança, respeitando as diferenças do nível de experiência dos alunos em cada turma e buscando oportunizar vivências esportivas gerais para as crianças e jovens, as atividades devem respeitar algumas regras básicas do treinamento da coordenação com bola, metodológicas, estrutural-temporal, e matemática. Vejamos:

A) Regras metodológicas

- do conhecido para o desconhecido;
- do fácil para o difícil;
- do simples para o complexo;
- do geral para o específico.

Diferenciar uma ação ‘difícil’ de uma ação complexa é o ponto chave dessa regra. Difícil é a ação ainda ‘não conhecida’, pois o aluno do PST ainda não tem os músculos, os membros coordenados no tempo e no espaço para sua realização. Depois de aprendida a ação torna-se fácil. O ‘complexo’ é a ação que envolve um ‘conjunto de partes em uma ordem’ de execução pré-determinada. Uma ação complexa não necessariamente é difícil, desde que ela já esteja aprendida. Mas uma ação complexa não deixa de ser complexa se já foi aprendida. Por exemplo: você sabe fazer um saque viagem no vôlei-bol? Se você sabe, você deve achar esta habilidade fácil, se não sabe ela é difícil. Agora você acha simples fazer uma finta no handebol? Deve ser fácil se você já sabe, mas não deixou de ser complexa e, portanto, não é simples. Pois as fintas têm várias partes, uma seguida da outra, são articuladas perante a ação do defensor, e para obter êxito na sua realização devem ser realizadas no tempo e no espaço correto do jogo. Isso é complexo.

B. Regra estrutural-temporal

- 6 a 8 anos - um elemento;
- 8 a 10 anos - dois elementos;
- 10 a 12 anos - três elementos mais a especificidade da modalidade.

O desenvolvimento das habilidades fundamentais alcança por volta dos sete anos de idade o nível maduro que na continuidade do desenvolvimento as habilidades serão denominadas de ‘especializadas’ (GALLAHUE; OZMUN, 2001). Neste momento de desenvolvimento no nível maduro para

o especializado, começamos o trabalho direcionado aos JEC da melhoria da coordenação com bola. A flexibilidade de um ano para mais ou para menos é em respeito às crianças que vivenciaram a prática das habilidades com bola. O elemento neste trabalho não necessariamente será a bola, pode ser um arco, uma corda, a garrafa PET etc. Isso pode ser percebido nos exercícios de coordenação nos próximos capítulos. O importante é que o aluno do PST manuseie o elemento controlando as características do mesmo, no ambiente sempre adequando às situações. Quanto mais idade tiver a criança, será mais experiente e com mais controle da habilidade nas situações de pressão do jogo. Assim, consegue-se dividir a atenção quando tem uma habilidade automatizada, adaptada e bem vivenciada sob 'aquele' condicionante de pressão da coordenação com bola, que por sua vez são só mesmo do jogo. Respeitando o sentido do desenvolvimento, temos que oportunizar atividades que utilizem as habilidades com as mãos, com os pés e com os mesmos objetivos com bastão e/ou raquete. Assim, favorecemos o desenvolvimento céfalo-caudal e trabalhamos a variabilidade da prática dessas habilidades fundamentais,

C) Regra da fórmula matemática

$$\begin{array}{r} \text{Habilidade dos JEC} \\ + \\ \text{Condicionantes de pressão} \\ + \\ \text{Analisadores da percepção} \\ = \\ \text{Treinamento da coordenação com bola} \end{array}$$

A fórmula do treinamento da coordenação com bola indica uma sistematização do treinamento de forma mais analítica, para torná-lo assim mais seguro. Portanto, não se deve temer que uma parte da aula seja mais analítica, com mais exercícios de que jogo, a responsabilidade do professor será propor atividades com muitas, com inúmeras variações, assim as mesmas se convertem em desafio para os alunos, o que as torna extremamente motivadoras não somente para as crianças e jovens. Esta motivação é a ponte de segurança do aprendizado e deve ser garantida por meio da variação cada vez mais inovadora, desafiante, podendo ser difícil e/ou complexa.

Os conteúdos do processo de aprendizado tático devem ser complementados pelo processo de aprendizagem motora. A aprendizagem motora deve ser variada, centrada no desenvolvimento dos parâmetros necessários à melhoria das habilidades, por meio:

- a) capacidades coordenativas e
- b) habilidades técnicas.

O processo de aprendizagem motora abrange o desenvolvimento da coordenação e dos parâmetros das habilidades técnicas. Particularmente, as habilidades técnicas fazem o link com as capacidades táticas com o processo de aprendizagem tática. O desenvolvimento dos parâmetros das habilidades técnicas dos JEC adequa a atividade à realidade situacional do jogo. O que isso quer dizer na prática? Quer dizer que a base para o treinamento das técnicas das modalidades estará assegurada a realidade dos JEC. Como exemplo: como você treina o passe nas aulas de handebol, futsal ou basquetebol? Deve ser um de frente para o outro, repetindo o movimento sem nenhuma contextualização da realidade de utilização do passe no jogo. Desenvolver atividades para as habilidades (lançamento ou chute) direcionadas aos passes por meio dos parâmetros das habilidades técnicas é realizar esta contextualização.

| Técnica / Tática | Acertar o alvo | Transportar a bola | Vantagem tática (superioridade) | Jogo Coletivo | Reconhecer espaços | Sup. Adversário | Sair da marcação |
|---|----------------|--------------------|---------------------------------|---------------|--------------------|-----------------|------------------|
| Organizar os ângulos | X | | X | X | | | |
| Dirigir a aplicação de força | X | | X | X | | | |
| Determinar o momento e o tempo da bola | X | | X | X | | | |
| Determinar linha de corrida e tempo da bola | | | X | X | | | X |
| Oferecer / orientar-se | | X | X | X | | | X |
| Determinar direção e distância do passe | | X | X | X | | | |
| Antecipar a posição do defensor | | X | X | X | X | X | X |
| Observar as linhas de corrida | | X | X | X | X | X | X |

Quadro 3 - Elementos técnicos e sua relação com os elementos táticos.
 Fonte: Kröger e Roth (2002, p. 28).

No decorrer do processo de EAT, os parâmetros ficam mais claros para o professor. Com a prática, o docente consegue visualizar melhor cada um deles, reconhecê-los nas atividades, isto permitirá que o professor organize suas aulas com atividades cada vez mais próximas da realidade do jogo. Assim, seus alunos terão também mais opções técnicas, isto é mais habilidades, para resolver as situações de jogo. Portanto, não se pode esquecer que as habilidades estão sustentadas pela coordenação motora que deve ser trabalhada continuamente em todas as idades.

As habilidades técnicas nesta proposta devem ser compreendidas para além da expressão. Esse termo deve ser analisado pelos seus parâmetros de treinamento que são direcionados à aplicação das habilidades básica dos JEC no contexto de aplicação, no jogo. São parâmetros constitutivos do movimento que serão necessários para a realização de qualquer técnica específica dos esportes posteriormente (passe, chute, lançamento, dentre outras). São pré-requisitos gerais direcionados a problemas motores específicos dos esportes que facilitam a aprendizagem das técnicas específicas dos esportes.

No quadro 4 estão descritas as habilidades técnicas.

| Habilidades técnicas | Objetivo (definição e exemplo) |
|--|---|
| Organizar os ângulos | Organizar, regular e conduzir de forma precisa a direção de uma bola lançada, chutada ou rebatida. |
| Controlar (regular) a força | Controlar, conduzir, regular de forma precisa a força de uma bola lançada, chutada ou rebatida. |
| Determinar o tempo de passe e da bola | Determinar o momento espacial para passar, chutar ou rebater uma bola de forma precisa. |
| Determinar linhas de corrida e tempo da bola | Determinar com precisão a direção e a velocidade de uma bola que é enviada na sua direção no momento de correr e pegar. |
| Oferecer-se (preparar-se) | O importante é se oferecer, se preparar ou iniciar a condução de movimento no momento certo. |

| Habilidades técnicas | Objetivo (definição e exemplo) |
|--|--|
| Antecipar a direção e distância do passe | Determinar a correta direção e distância de uma bola passada, prevenindo-a corretamente. |
| Antecipar a posição defensiva | Antecipar, prever, a real posição de um ou vários defensores. |
| Observar deslocamentos | Perceber os movimentos, deslocamentos de um ou vários adversários. |

Quadro 4 - Habilidades técnicas
Fonte: Kröger e Roth (2002).

O processo de aprendizagem não é um fenômeno simplesmente acumulativo; é preciso que o professor esteja permanentemente oferecendo de forma estruturada, planejada e sistemática elementos qualitativamente novos para que o aluno seja bem sucedido. Uma experiência repetitiva não gera mais estímulos e desafios para a aprendizagem, ao contrário. Assim, cresce a possibilidade da mera reprodução de vícios, sejam eles coordenativos, de habilidade, técnicos ou táticos. Isto, logicamente, limita a melhoria do nível de rendimento, entendendo este no sentido lato da palavra, conseguir fazer melhor cada vez mais valorizando e ressignificando a sua prática.

Ser professor é fácil; ser um bom professor solicita coragem, dedicação, tempo, estudo e, principalmente, o desejo de se sentir realizado ao ver o progresso dos alunos.

