# CAPÍTULO 3

## O planejamento das atividades

cap3.indd 1 27/05/13 18:02

cap3.indd 2 27/05/13 18:02

# O planejamento das atividades na proposta pedagógica do Programa Segundo Tempo

Pablo Juan Greco
Siomara A. Silva
Gustavo de Conti T. Costa
Juan Carlos P. Morales

**Considerações Iniciais:**

No capítulo 'Organização e Desenvolvimento Pedagógico do Esporte no Programa Segundo Tempo' do livro Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo -PST: da reflexão à prática, coordenado por Amauri Bássoli de Oliveira e Gianna Lepre Perim, publicado em 2009, que também é denominado de 'capa branca', desenvolvemos e explicamos os principais aspectos teóricos que dão sustentação à proposta de atividades relacionadas com o ensino dos esportes no PST. Nesse espaço, abordamos principalmente os aspectos relacionados ao tema 'ensinar o esporte'. Processo que se destaca pela importância de uma boa organização pedagógica dos conteúdos a serem ofertados nas diferentes faixas etárias e nos diferentes grupos que constituem esse grande projeto social. Entendendo que 'ensinar o esporte' significa ter claro 'como proceder ao ensinar os esportes, qual a abordagem metodológica para se ensinar os esportes e, paralelamente, quando se ensina esporte, ensinar mais do que esporte'. Procuramos auxiliar o professor nas respostas na busca de soluções às questões: 'Por que ensinar', 'para que ensinar', 'o que ensinar', 'quando ensinar' e 'como ensinar' 'a quem ensinamos' (aspectos gerais de toda metodologia do ensino) o esporte.

Um dos desafios do PST consiste em apresentar uma proposta pedagógica que supere por meio da metodologia de ensino dos esportes a simples dicotomia de 'deixar jogar' (professor rola-bola) ou a opção de 'teorizar sobre o esporte'. Isto é, não se deseja apresentar atividades somente na visão dos métodos reprodutivos, ou a dos métodos diretivos, nos quais geralmente se visa à seleção de talentos. Também não se pretende descrever um método analítico que vise uma prática orientada a maximizar o rendimento. Não se deseja apresentar jogos sem sequência pedagógica, ou que deixem os alunos do PST jogando sem contribuir, sem se comprometer com a sua prática, caracterizando uma falsa compreensão de jogar, de lazer sem responsabilidade, sem ética. Não seria adequado tematizar e teorizar a prática a ponto de desvirtuar sua importância ou de fazê-la refém da falta de atividade, de movimento, da sua própria práxis retirando desta a alegria de jogar, excluindo o movimento, negando a participação, entre outros fatores fundamentais para o desenvolvimento da personalidade dos participantes do PST.

Assim, a proposta de organização do processo pedagógico apresentada no PST se apoia nos princípios:

- jogar para aprender;
- aprender a fazer fazendo;
- aprender a jogar jogando;
- aprender jogando a fazer;

Quando o ser humano joga, seus sentidos estão direcionados à atividade. O jogo faz parte de todas as culturas e civilizações que nos antecederam. Quando a pessoa joga, ela estabelece relações com o ambiente físico ou social. As relações com o ambiente físico lhe solicitam calcular distâncias, ou tempo, para se chegar a uma bola. Assim, a orientação no espaço é facilitada. Por exemplo, correr e receber uma bola, balançar um objeto, lançar com salto uma bola de basquetebol à cesta, facilitam o controle do equilíbrio, melhoram o controle corporal. Por isso, o jogo é um fator importante nesta proposta metodológica e também no marco teórico-conceitual do PST. Quando se joga os participantes também estabelecem relações sociais. No jogo, se oportunizam interações entre colegas e adversários, deslancham-se os processos de comunicação e contracomunicação, de fintas de comportamentos, extravasam-se sentimentos e as emoções ficam claras e podem ser conduzidas.



cap3.indd 3 27/05/13 18:02

Por esses aspectos é que os princípios pedagógicos como priorizar o jogar, resgatar jogos e brincadeiras populares no ensino dos esportes norteiam a divisão didática do processo de formação em longo prazo dos participantes do PST. Em três momentos diferentes, uma espécie de sequência, um 'A-B-C' do ensino-aprendizado-treinamento para o jogo, conforme pode ser observado na Figura 1, a seguir.

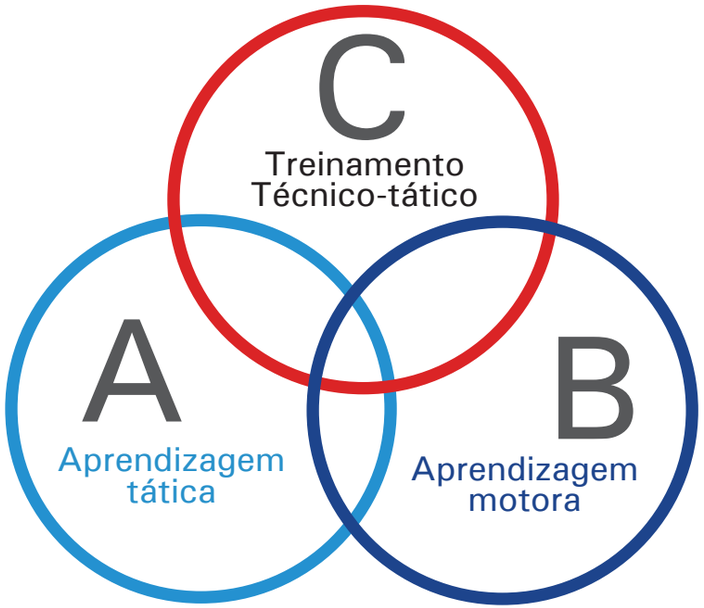



Figura 1 - O 'A-B-C' do processo de ensino-aprendizado-treinamento no PST

Pretende-se interpretar nesse modelo o processo da iniciação esportiva como o alicerce das práticas corporais e da formação da cultura de movimento no PST. Consideramos importante destacar que, independente do local onde a criança pratique uma atividade esportiva (escola, clube, escolinha esportiva, PST etc.), ela estará realizando diferentes atividades motoras que podem ser jogos ou exercícios. O conteúdo a ser ministrado pelo professor deve estar fundamentado nos processos de desenvolvimento considerando as características culturais, ambientais e de experiências do grupo. Assim, a ação do professor deve ter sempre um caráter pedagógico no momento da sua intervenção. Considerando o desenvolvimento na sua globalidade devemos compreender que este complexo processo envolve obviamente questões cognitivas, emocionais, afetivas, morais, sociais e não menos importante, as questões motoras. A condução do processo ensino-aprendizagem-treinamento abrange, portanto, diferentes fases de forma interativa e não-sequencial, que devem ser contempladas respeitando os interesses, desejos, motivação da comunidade em questão.

No processo de ensino-aprendizagem-treinamento dos esportes no PST, o A-B-C do ensino dos jogos se caracteriza pela sequência de diferentes conteúdos que se relacionam em cada interseção do A-B-C, configurando as estruturas de ensino como segue na Figura 2, e descrevemos no próximo capítulo.

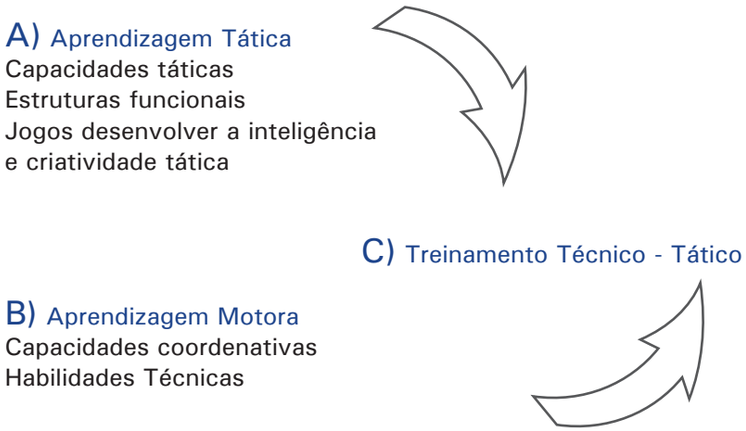



Figura 2 - Os conteúdos a serem desenvolvidos nos processos de aprendizagem tática e motora no ensino dos jogos

Os conteúdos da Aprendizagem Tática e Motora serão, a seguir, destrinchados seus parâmetros para melhor aproveitamento deste livro e para assegurar a utilização da proposta de forma mais adequada.



cap3.indd 4
27/05/13 18:02

## 1. O planejamento das atividades: ensinar esportes além de uma prática inconsequente no PST

As perguntas que procuramos desenvolver neste momento são: Quais os conteúdos que compõem o ensino dos jogos esportivos coletivos? Como planificar, a partir desses conteúdos, as aulas no marco do PST? De que forma elaborar uma proposta consistente que motive os alunos a participar, que oportunize seu desenvolvimento, que promova aprender mais do que esportes ao praticar esportes?

Responder a essas perguntas parece difícil, mas não é. Assim começaremos fazendo uma semelhança com a elaboração de uma tabela de jogos para um torneio de 'todos contra todos'. Torneio no qual cada equipe (cada um dos parâmetros dos conteúdos da aprendizagem tática e motora) só entra uma vez em campo para jogar uma vez por dia (ou seja, em cada aula).

Para assegurar a organização do nosso torneio (planejamento das aulas) numeramos cada parâmetro que faz parte dos processos de aprendizagem tática (as capacidades táticas básicas com seus setes itens (acertar alvo, transportar a bola, jogo em conjunto etc); as estruturas funcionais com suas possibilidades de jogar em situações com e sem curinga, ou em igualdade/superioridade numérica, e os diversos jogos para desenvolvimento da inteligência e criatividade tática com a troca do foco da atenção, a retenção na memória gerando conhecimento). Da mesma maneira, com os processos inerentes à aprendizagem motora (capacidades coordenativas com seus condicionantes de pressão na execução das habilidades fundamentais nos jogos, interagindo com os parâmetros das habilidades técnicas). Os cinco conteúdos da aprendizagem tática e motora (capacidades táticas básicas; estruturas funcionais; jogos para desenvolver a inteligência e criatividade tática; capacidade coordenativa e habilidades técnicas) são as equipes e cada um de seus parâmetros seriam os jogadores das equipes. A regra da competição obrigada a todos os jogadores de participarem na mesma proporção dos jogos da competição. O critério de qual jogador joga em cada jogo é do professor, mas todos devem participar o mesmo tanto.

Bom torneio a todos, ou seja, boa programação do processo de ensino-aprendizado-treinamento para o seu grupo de alunos.

### 1.1 Organização da rotação e planificação dos conteúdos da aprendizagem tática

#### 1.1.1 Capacidades táticas básicas

Estamos informando uma distribuição das atividades que fazem parte do processo de aprendizagem tática, dos parâmetros das capacidades táticas básicas, ao longo do tempo na qual na primeira aula serão trabalhados jogos direcionados aos parâmetros 'Acertar o alvo' e 'Transportar a bola para o objetivo'. Ou seja, somente estes dois conteúdos serão trabalhados nessa aula em relação às capacidades táticas básicas, para ser mais precisos, será realizado somente o jogo número 1 (por exemplo, no parâmetro transportar a bola será o 'jogo da velha'. Veja mais jogos nas atividades propostas nos próximos capítulos), com a mão e depois com o pé. Essa tarefa vai ter uma duração de 5 a 7 min. da aula. No Quadro 1, observe a distribuição das atividades.

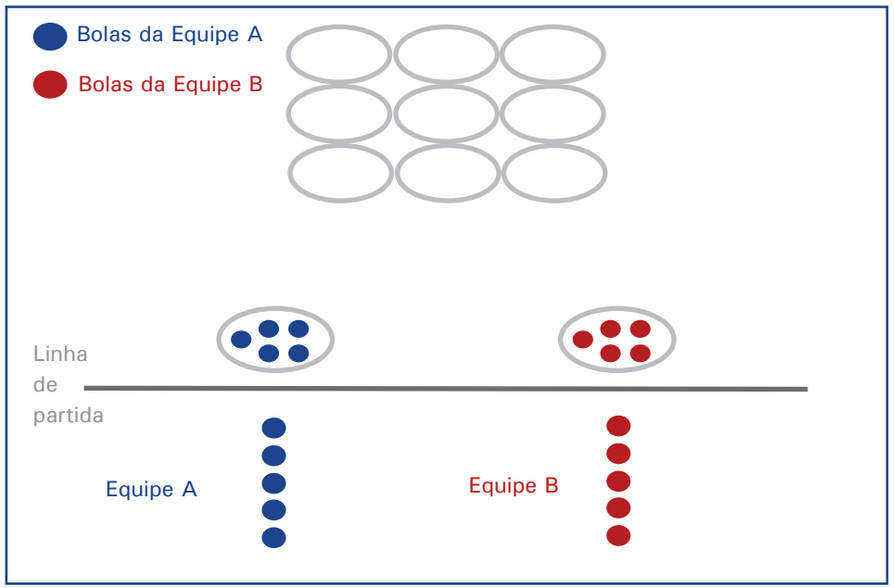
| Parâmetro | Aula1 | Aula2 | Aula3 | Aula4 | Aula5 | Aula6 | Aula7 | Aula8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Acertar o alvo | Jogo1 | | | Jogo2 | | | Jogo3 | |
| Transportar a bola para o objetivo | Jogo1 | | | Jogo2 | | | Jogo3 | |
| Jogo coletivo/jogo em conjunto | | Jogo1 | | | Jogo2 | | | Jogo3 |
| Reconhecer espaços | | Jogo1 | | | Jogo2 | | | Jogo3 |
| Criar superioridade numérica | | | Jogo1 | | | Jogo2 | | |
| Superar o adversário | | | Jogo1 | | | Jogo2 | | |
| Sair da marcação | | | Jogo1 | | | Jogo2 | | |

Quadro 1 - Organização e distribuição dos conteúdos dos parâmetros inerentes às Capacidades Táticas Básicas ao longo da planificação



cap3.indd 5 27/05/13 18:02

Qual seria um jogo para desenvolver o conceito 'transportar a bola para o objetivo', tomaremos como exemplo, o jogo 1 que poderia ser 'o jogo da velha', na forma de estafetas, como consta no Quadro 2.




Quadro 2 - O Jogo da Velha na forma de estafeta.

O jogo da velha pode ser jogado de diferentes formas, por exemplo, como estafeta (segundo o quadro 2), na constelação de jogo de 3 x 3 dividindo ataque e defesa, ou com várias equipes na forma de 3 x 3. Variações do jogo - você encontrará na parte prática.

No Quadro 2, observam-se duas equipes 'A' e 'B' que estão posicionadas atrás de uma linha. Ao sinal, o primeiro jogador de cada equipe corre até o jogo da velha demarcado com bambolês no chão. Ao chegar, deve colocar uma bola da sua equipe (por exemplo, a equipe 'A' coloca bolas de handebol e a equipe 'B' coloca bolas de voleibol), retornando a base, e assim sai o colega seguinte na fila. Ganha a equipe que montar uma sequência de três bolas primeiro ou a equipe que conseguir colocar mais bolas nos bambolês. Veja que são nove espaços, então uma equipe que não conseguir montar a sequência colocará cinco bolas, a outra somente quatro.

O planejamento então segue sua sequência e na segunda aula os dois primeiros parâmetros táticos não serão oferecidos. Agora é a vez de entrar outra equipe em campo, outro parâmetro do mesmo conteúdo, das capacidades táticas. Assim, vamos ofertar jogos direcionados à compreensão e ao domínio dos parâmetros: 'Reconhecer Espaços' e 'criar Superioridade Numérica' e de cada um destes também será realizado o jogo 1.

Na terceira aula, teremos como prioridade desenvolver três conteúdos táticos que estão relacionados entre si. Criar superioridade numérica, superar o adversário e sair da marcação. Também começaremos pelo jogo 1 de cada um destes. Finalizada a primeira rodada do campeonato, pela qual todos os parâmetros das capacidades táticas básicas foram ofertados, todos com o primeiro jogo, ou seja, com o jogo 1, se inicia a quarta aula, a quarta rodada.

A quarta rodada será a vez de ofertar novamente os conteúdos 'Acertar o Alvo' e 'Transportar a bola', mas desta vez então ofereceremos o jogo 2 (jogo do trenzinho) que faz parte do conjunto de jogos que estão neste livro das práticas que se encontram no capítulo intitulado jogos para desenvolver a inteligência e criatividade tática. O processo se repete em cada conteúdo de ensino dos jogos com cada um dos seus parâmetros. Vejamos, mais um dos momentos da planificação do processo de aprendizagem tática,

Agora você se pergunta: Quais são os jogos, qual seria o jogo número 1, 2, 3 etc? Essa resposta você encontra nos capítulos das práticas. Antes de fugir para os jogos, você encontra mais uma ajuda para compreender como usar este livro com as pequenas sociedades dos jogos a seguir.

### 2.1.2 Estruturas funcionais

A oferta de jogos na forma de estruturas funcionais, ou seja, de jogos em espaços reduzidos jogando 2 x 2, ou 2 x 2+1 que significa com o curinga. Esta tem como finalidade apresentar e organizar o jogo como a criança o joga na rua com seus amigos e colegas, quando não tem a presença de adultos que organizem as atividades. Ou seja, queremos copiar a forma que as crianças e jovens jogam quando não se têm a presença do adulto, da forma em que eles se auto-organizam para jogar, bem como oportunizar que as crianças joguem com situações 'reais' de jogo, com número reduzido de



cap3.indd 6 27/05/13 18:02

participantes e, por isso o nome de funcionais. É funcional a realidade situacional do jogo. Nos jogos das crianças e jovens é possível observar o nível de experiência dos jogadores e assim determinar a diversidade e complexidade de decisões. Na realidade do jogo na rua o 'meio fio' (ou cordão da calçada como é denominado pelos gaúchos) é substituído pelo curinga. Assim, se oportuniza, se organiza diferentes constelações de jogadores, por exemplo, 1 x 1; 2 x 2; 3 x 3 com e sem curinga, por exemplo, 2 x 2 +1, inferioridade e superioridade numérica, 2 x 1 etc., bem como inúmeras variações nas formas de organização considerando aspectos técnicos ou táticos das mesmas. A utilização das estruturas funcionais permite jogar modificando espaços e comportamentos táticos desejados em diferentes constelações de jogo.

A quantidade de combinações possíveis de se jogar utilizando as estruturas funcionais é enorme. Não é possível colocar todas, mas apresentar um exemplo das que são mais frequentemente utilizadas na práxis, com e sem curinga. Vejamos então no quadro de jogo, o planejamento.

| Estrutura Funcional | **Aula1** | Aula2 | Aula3 | Aula4 | Aula5 | Aula6 | Aula7 | Aula8 | Aula... |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1X0 | Jogo1 | | | | Jogo2 | | | NT | Jogo3 |
| 1+1X0 | Jogo1 | | | | Jogo2 | | | | Jogo3 |
| 1+1X0 | | Jogo1 | | | | Jogo2 | | | |
| 1X1 | | Jogo1 | | | | Jogo2 | | | |
| 2X1 | | | Jogo1 | | | | Jogo2 | | |
| 2X2+1 | | | Jogo1 | | | | Jogo2 | | |
| 2X2 | | | | Jogo 1 | | | | Jogo2 | |
| 3X2 | | | | Jogo1 | | NT | | Jogo2 | |
| 3X3+1 | | | | | | | | | |
| 3X3 | | | | | | | | | |
| ..... | | | | | | | | | |

Quadro 3 - Organização e distribuição dos conteúdos dos parâmetros inerentes às Capacidades Táticas Básicas ao longo da planificação
Símbolos: NT : não terá nessa aula. Ex: exercício

A seguir, na Figura 3, apresentamos algumas das formas de aproveitamento da quadra ou dos espaços para aplicar as estruturas funcionais, sendo que todas elas já foram experimentadas em aulas e com nossos alunos, e confirmadas como boas experiências e resultados nessa forma de trabalho. Importante é pensar sempre na rotação dos espaços e das constelações de jogo. Claro que outras formas de distribuição dos espaços também são possíveis, crie e reinvente suas formas de organização do espaço. Como você quer que o jogo aconteça? Em espaços grandes ou espaços pequenos, alternar o jogo entre esses espaços?

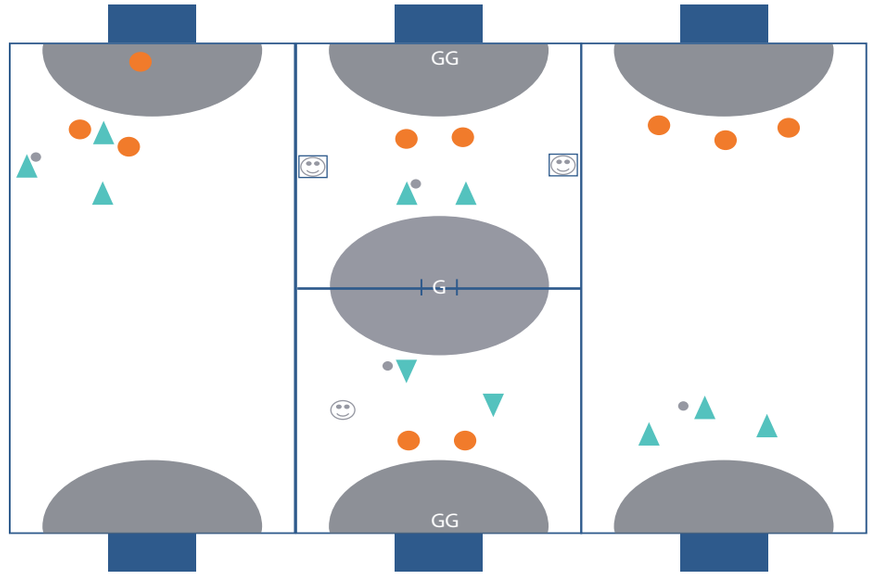



Figura 3 - Formas de divisão do campo de jogo para trabalhar com mais alunos de forma simultânea com as estruturas funcionais

Acreditamos que com estes exemplos a formatação da aula no dia a dia e da planificação semestral/anual vai ser mais simples de se organizar.



cap3.indd 7 27/05/13 18:02

### 2.1.3 Jogos de desenvolvimento da inteligência e criatividade tática

O terceiro conteúdo do processo de aprendizagem tática são os jogos de inteligência e criatividade. Neste caso, jogos que se caracterizam por ter presente na sua forma de jogar as características dos esportes, mas que não são as modalidades esportivas e não são os jogos pré-desportivos. São jogos que frequentemente são praticados pelas crianças nas ruas ou em espaços livres. Estes jogos apresentam aspectos do esporte formal, por exemplo, quando jogam basquetebol o fazem em duas tabelas, assim apresentam-se às fases do jogo, os momentos de defesa/ataque e retorno defensivo/contra-ataque. A intenção pedagógica ao se ofertar esses jogos é contribuir com experiências diferentes advindas da prática das modalidades, criando outras fontes de elaboração de informação, outros caminhos que conduzam ao desenvolvimento dos aspectos cognitivos como a capacidade de atenção (ampla e sua mudança rápida para a restrita) e a tomada de decisão. As experiências motoras que exijam estes aspectos cognitivos permitem formações de diferentes traços de memória que se estabelecem relações com o cotidiano e que tem toda a relação com os elementos inerentes aos esportes. Os jogos exigem do participante recorrer às formas de pensamento divergente e convergente, base da criatividade tática para encontrar soluções para os problemas das situações. Jogos que apresentem diversidade e complexidade da Atenção/Percepção, jogos que tenham diversidade e complexidade de decisões, como o jogar com quatro gols, com duas bolas.

Os princípios organizacionais são os mesmos. Teremos que organizar a sequência dos exercícios dividindo estes, por exemplo, em: jogos de estafetas, jogos em setores, jogos de invasão, e enumerá-los, sendo que os objetivos que cada jogo apresenta, ou o conjunto de capacidades que cada jogo permite desenvolver deve ser considerado na hora de escolher por um deles.

## 2.2 Organização da rotação e planificação dos conteúdos do processo de aprendizagem motora

### 2.2.1 Capacidades Coordenativas

Nos conteúdos da aprendizagem motora para o ensino dos jogos, com as capacidades coordenativas, devemos proceder seguindo a mesma lógica que realizamos na aprendizagem motora e aprendizagem tática, seus conteúdos e parâmetros. Ou seja, listar os elementos de pressão da coordenação, os condicionantes, agrupados dois a dois para serem desenvolvidos em cada aula. A diferença aqui é que quando os seis condicionantes já estiverem sido desenvolvidos, o início da próxima formatação ao se juntar dois condicionantes, podem ser formadas novos pares, novas duplas. Assim, as duplas de condicionantes variarão o suficiente e forma constante, oportunizando ao aluno atividades com diferentes combinações. Serão vivenciadas muitas formas de exercícios. Vamos aos seis elementos de pressão da coordenação:

CONDICIONANTES DE PRESSÃO:

- Tempo
- Precisão
- Sequência
- Organização
- Variabilidade
- Carga



cap3.indd 8 27/05/13 18:02

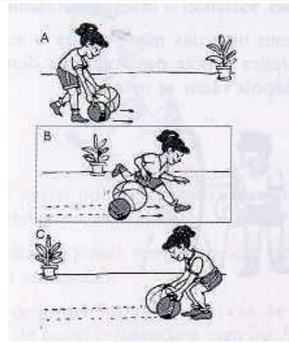
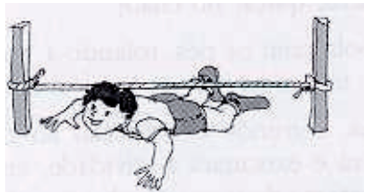
Vejamos como organizar então a rotação das atividades:

| Capacidades Coordenativas | Aula1 | Aula2 | Aula3 | Aula4 | Aula5 | Aula6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pressão de tempo | Exercício1 | | | Exercício2 | | |
| Pressão de precisão | Exercício1 | | | | Exercício2 | |
| Pressão de sequência | | Exercício1 | | | Exercício2 | NT |
| Pressão de organização | | Exercício1 | | | | Exercício2 |
| Pressão de variabilidade | | | Exercício1 | | | Exercício2 |
| Pressão de carga | | | Exercício1 | Exercício2 | | |

Quadro 4 - Organização e distribuição dos parâmetros inerentes às Capacidades Coordenativas ao longo da planificação
Símbolos: NT : não terá nessa aula. Ex: exercício

Os conteúdos direcionados ao processo de aprendizagem motora complementam a ideia de que o aluno no PST aprenda a 'escrever o jogo'. Assim, atividades para o treinamento da coordenação motora e das habilidades técnicas serão gradativamente incorporadas no repertório da práxis. Sempre destacando a importância do sentido lúdico das mesmas, destacamos que não se visa um padrão ideal de movimento.

Para o ensino-aprendizagem-treinamento das capacidades coordenativas são oferecidas atividades nas que a recepção de informação via analisadores e os diferentes sentidos do corpo humano (tátil, acústico, visual, sinestésico, vestibular ou equilíbrio) são colocadas em situação de pressão motora (tempo, precisão, organização, sequência, variabilidade e carga). Vejamos alguns exemplos para os parâmetros pressão de tempo e pressão de precisão. Os dois primeiros que constam no Quadro 3 foram colocados juntos, para distribuir ao longo do processo de planejamento.

| Analisador | Condicionantes | Exercício |
|---|---|---|
| Visual | Tempo | Rolar duas bolas iguais no chão, correr, ultrapassá-las, e segurá-las;  |
| Vestibular | Precisão | Com a corda amarrada a uma determinada altura, passar por baixo e por cima de diversas formas;  |

Quadro 5 - Exemplo de atividades para melhoria da coordenação nos parâmetros pressão de tempo e de precisão.
Fonte: Greco e Benda (1998).



cap3.indd 9 27/05/13 18:02

| Pressão de organização | Analisador vestibular (equilíbrio) |
|---|---|
| Lançar duas bolas para cima e pegá-las simultaneamente. | |
| Circundar os braços simultaneamente e em sentido contrário. | |
| Andar em paralelo a uma linha reta e, simultaneamente, cruzar os braços, abrir e fechar as pernas e pés. | |
| Balançar-se acima de um banco sueco e conduzir uma bola. | |
| Fazer o jogo da sombra com o colega quicando uma bola. | |
| Dançar com bolas conforme a música. | |
| Quicar uma bola enquanto gira um bambole no outro braço. | |

Andar quicando uma bola em cima de pneus e paralelamente segurar o bambolê que permite manter a distância com o colega da frente. Trabalha equilíbrio como analisador pressão de organização, pressão de sequência (complexidade).

Quadro 6 - Exemplos de atividades para melhoria do parâmetro organização.
Fonte: Greco, Silva e Santos (2009).

Estas atividades podem ser incluídas dentro da programação com o número 1, ou seja, representando o primeiro conjunto de exercícios para esses parâmetros.

### 2.2.1 Habilidades técnicas

As habilidades técnicas, no Programa Segundo Tempo, são consideradas parâmetros constitutivos do movimento. Portanto, serão necessários para a realização de qualquer técnica específica dos esportes (por exemplo, um lançamento em suspensão no handebol, a bandeja no basquetebol, um ataque de fundo de quadra no voleibol, dentre outras). Os parâmetros das habilidades técnicas são pré-requisitos gerais direcionados a facilitar a execução das técnicas das modalidades que servirão como solução motora. Nas situações dos jogos, os gestos ou técnicas específicas são necessários para resolverem os problemas situacionais. As habilidades técnicas facilitam a aprendizagem das técnicas específicas dos esportes adequando-as à realidade situacional e com a variabilidade necessária para seu automatismo. Por isso, elas são importantes nas fases iniciais do processo de aprendizagem motora.

Quais são os parâmetros das habilidades técnicas e como distribuí-los ao longo do planejamento? Sua distribuição é semelhante ao da capacidade coordenativa, em duplas e alternando as duplas. Veja o Quadro 7.

| Habilidade técnica | Aula1 | Aula2 | Aula3 | Aula4 | Aula5 | Aula6 | Aula7 | Aula8 | Aula... |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Organizar os ângulos | Ex.1 | | | | Ex.2 | | | | Ex.3 |
| Controlar (regular) a força | Ex.1 | | | | | Ex.2 | | | |
| Determinar o tempo de passe e de bola | | Ex.1 | | | | Ex.2 | | | Ex.3 |
| Determinar linhas de corrida tempo da bola | | Ex.1 | NT | | | | Ex.2 | | |
| Oferecer-se (preparar-se) | | | Ex.1 | | | | Ex.2 | | |
| Antecipar a direção e distância do passe | | | Ex.1 | | | | NT | Ex.2 | |
| Antecipar a posição defensiva | | | | Ex.1 | | | | Ex.2 | |
| Observar deslocamentos | | | | Ex.1 | Ex.2 | | | | |

Quadro 7 - Organização e distribuição dos parâmetros inerentes às Habilidades Técnicas ao longo da planificação.
Símbolos: NT : não terá nessa aula. Ex: exercício



cap3.indd 10 27/05/13 18:02

Como podemos organizar a planificação de todos os conteúdos a serem desenvolvidos no PST? Seria por meio do preenchimento de um quadro como exemplificado a seguir, no qual se oportuniza o acompanhamento da quantidade de aulas que exploram o desenvolvimento da aprendizagem tática e motora.

Turma: _____

Faixa Etária:_____ Horário:_____

| | | Conteúdo/aulas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Capacidades Táticas | Acertar o alvo | | | | | | | | | | |
| | | Transportar a bola | | | | | | | | | | |
| | | Jogo coletivo | | | | | | | | | | |
| | | Criar superioridade numérica | | | | | | | | | | |
| | | Reconhecer espaços | | | | | | | | | | |
| | | Sair da marcação | | | | | | | | | | |
| | | Superar adversários | | | | | | | | | | |
| | Estruturas Funcionais | 1X0 | | | | | | | | | | |
| | | 1X0 + 1 | | | | | | | | | | |
| | | 1X1 + 1 | | | | | | | | | | |
| | | 1X1 | | | | | | | | | | |
| | | 2X1 | | | | | | | | | | |
| | | 2X2 + 1 | | | | | | | | | | |
| | | 2X2 | | | | | | | | | | |
| | | 3X2 | | | | | | | | | | |
| | | 3X2 + 1 | | | | | | | | | | |
| | | 3X3 | | | | | | | | | | |
| | Capacidades Coordenativas | pressão de tempo | | | | | | | | | | |
| | | pressão de precisão | | | | | | | | | | |
| | | pressão de organização | | | | | | | | | | |
| | | pressão de sequência | | | | | | | | | | |
| | | pressão de variabilidade | | | | | | | | | | |
| | | pressão de carga | | | | | | | | | | |
| | Habilidades Técnicas | organização dos ângulos | | | | | | | | | | |
| | | controle da força | | | | | | | | | | |
| | | determinar tempo da bola | | | | | | | | | | |
| | | determinar linhas de corrida | | | | | | | | | | |
| | | se oferecer | | | | | | | | | | |
| | | antecipar distâncias da bola | | | | | | | | | | |
| | | antecipar posição do defensor | | | | | | | | | | |
| | | observar deslocamentos | | | | | | | | | | |

Quadro 8 - Modelo para a distribuição dos conteúdos da proposta metodológica em cada dia de aula do PST



cap3.indd 11 27/05/13 18:02

No Quadro 9 consta sugestão de frequência de atividades para todas as idades ou faixa etária, conforme está recomendado no 'livro branco' (GRECO; SILVA; SANTOS, 2009).

Turma: _____

Faixa Etária:_____ Horário:_____

| Faixa Etária (grupo) | A (CTB) | B (CC) | B (HT) | A (EF) | A (JDIC) |
|---|---|---|---|---|---|
| | Atividades esportivas | | | | |
| 7 e 8 | 1 | 3 | 1 | 0 | 3 |
| 9 | 2 | 3 | 1 | 1 | 3 |
| 10 e 11 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 12 e 13 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 |
| 13 e 14 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| 15 e 16 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 |

Quadro 9 - Representação gráfica de um modelo de frequência de atividades específicas conforme recomendado no sistema de aprendizagem e desenvolvimento esportivo.

*Legenda:*

A – Parâmetro do SADE B – Parâmetro do SADE
CTB – Capacidades Táticas Básicas. EF – Estruturas Funcionais
CC – Capacidades Coordenativas HT – Habilidades Técnicas
JDIC – Jogos para o Desenvolvimento da Inteligência e Criatividade
Os números de 0 a 3 indicam a quantidade de vezes em que os temas precisam ser oferecidos por semana para o bom aprendizado perante o desenvolvimento motor da turma que deve estar dividida por faixa etária.

## 2 A planificação das aulas

Já sabemos como podemos distribuir as atividades ao longo do tempo, vamos então desenvolver diferentes modelos de aula, ou seja, planificações para cada dia de aula do Programa Segundo Tempo. Em geral, as atividades são oferecidas duas vezes por semana em 90 min. de aula.

Podemos distribuir os conteúdos da aprendizagem tática e da aprendizagem motora, conforme as seguintes alternativas que devem estar direcionadas a faixa etária retratando as necessidades do desenvolvimento global:

| Modelo A | | |
|---|---|---|
| Aprendizagem | Conteúdo | Tempo |
| Tática | JDIC* | 10 min. |
| Motora | Capacidades coordenativas | 10 min. |
| Motora | Habilidades técnicas | 10 min. |
| Tática | Capacidades táticas | 10 min. |
| Tática | Estrutura funcional | 20 min. |
| Tática | JDIC* | 10 min. |
| Esporte | Escolha de um jogo | 20 min. |
| Total | | 90 min. |

| Modelo B | | |
|---|---|---|
| Aprendizagem | Conteúdo | Tempo |
| Tática | JDIC* | 10 min. |
| Tática | Capacidades táticas | 10 min. |
| Tática | Estrutura funcional | 20 min. |
| Motora | Capacidades coordenativas | 10 min. |
| Motora | Habilidades técnicas | 10 min. |
| Tática | JDIC* | 10 min. |
| Esporte | Escolha de um jogo | 20 min. |
| Total | | 90 min. |

Quadro 10 - Formas de organizar os conteúdos em uma aula no PST.

Outras combinações também são possíveis, proponha a sua.

**JDIC: Jogos de desenvolvimento da inteligência e criatividade.*



cap3.indd 12 27/05/13 18:02

## 3 Conclusões / recomendações

As relações que o praticante estabelece entre os diferentes jogos de desenvolvimento da inteligência e criatividade e as situações que ocorrem no momento da prática do esporte nas estruturas funcionais orientam as decisões que o aluno do PST realiza quando pratica as modalidades esportivas. Suas respostas estão condicionadas pela forma que organiza sua percepção, pela forma com que ele compreende as informações do ambiente no momento de realizar a sua resposta motora. Portanto, resulta importância no processo de ensino aprendizagem no PST que as situações propostas por meio de jogos e de ensino-aprendizado-treinamento da coordenação e das habilidades técnicas sejam congruentes com a proficiência motora do praticante, de modo que possibilite melhor transmissão e assimilação dos conteúdos específicos. Nas atividades que seguem, na parte prática, não podemos esquecer de propor restrições, ou seja, elaborar pressões espaço-temporais que dificultem a ação e assim provocar o desenvolvimento de adaptações em nível da percepção, tomada de decisão. Oportunizar melhor seleção e combinação das informações. O processo de ensino-aprendizagem-treinamento se consolida na medida em que a práxis possibilita a articulação entre diferentes aprendizados. Toda aprendizagem, sempre se relaciona o conhecimento novo com o velho, ou seja, o aluno do PST articula os novos desafios, os novos movimentos, as novas tomadas de decisão que se derivam da informação observada, realizada ou repetida com outras já retidas e armazenadas na sua memória. Por isso, é fundamental sempre mostrar variações do mesmo tema, que é o que propomos na planificação; que cada parâmetro seja trabalhado com atividades diferentes, com jogos diferentes, em ambientes e materiais também diferentes.

O processo de E-A-T da iniciação esportiva no PST tem sua ênfase na ação de jogar, do resgate dos jogos e das brincadeiras de rua. Propomos uma sequência pedagógica:

Do jogar para aprender (incidental).

Do aprender jogando (intencional).

A biografia de movimento do nosso aluno no PST se constrói por meio da oferta de atividades que permitam a ampla aquisição de experiências de movimentos primeiramente de forma ‘i n c i d e n t a l’ durante muitos anos, resgatando jogos e brincadeiras populares: ‘jogar para aprender’. Posteriormente, a biografia de movimento se constrói com um processo de ensino-aprendizagem que apresenta ênfase na forma ‘i n t e n c i o n a l’, de aprender. O participante do PST quer aprender a jogar os esportes; ele tem como objetivo de aprender uma modalidade, portanto, se procede a ‘aprender jogando’, utilizando mais tempo as estruturas funcionais.

Como já descrevemos, o jogo por si só, as brincadeiras por si só, ou uma série de jogos, de muitas brincadeiras, jogar por jogar, não provocam inexoravelmente uma adequada aprendizagem. Assim, só reproduzir as atividades deste livro sem contextualizá-las ao ambiente e as características do aprendiz não ‘marca gol’ no processo de aprendizagem.

No planejamento das atividades do PST, devemos oportunizar tarefas que se aproximem do esporte formal, que exijam do nosso aluno ‘pensar rápido’, tomar decisões, realizar ações coordenadas, que consigam resolver situações sob pressões temporais ou espaciais, ou ambas.

Os jogos contribuem para esse processo apresentando situações de oposição, aumento gradativo de participantes, a variabilidade técnica e a diversidade de decisões (diferentes formas de marcar ponto).

Resumindo e relacionando a teoria à prática e o planejamento com a teoria e a prática.

1) Proceder no processo de ensino-aprendizagem sempre das formas de ensino implícito ao explícito.

2) Regras Táticas podem ser aprendidas de forma implícita por meio de jogos.

3) A aprendizagem tática se inicia com os jogos para desenvolver a inteligência e criatividade, com as capacidades táticas básicas e as estruturas funcionais.

4) A aprendizagem motora se inicia com o ensino-aprendizado-treinamento da coordenação e das habilidades técnicas.

Bom trabalho!

Ser professor pode ser fácil, ser um bom professor exige ética, sacrifício e responsabilidade na organização do planejamento e no controle de estar cumprindo o mesmo.



cap3.indd 13 27/05/13 18:02

cap3.indd 14 27/05/13 18:02