

CAPÍTULO

4 Como usar o Manual das Práticas

Como usar o Manual das Práticas

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

Caro colega, neste capítulo, vamos descrever quais são as alternativas de utilização deste livro, do 'Manual das Práticas'.

Pode até parecer estranho, mas nossa intenção é relatar diferentes possibilidades para que o Manual das Práticas seja amplamente aproveitado por você no seu dia a dia; queremos que este livro seja seu companheiro cotidiano na sua práxis, no seu planejamento. O Manual das Práticas se divide em vários conteúdos já apresentados de forma teórica no capítulo 'Organização e Desenvolvimento Pedagógico do Esporte no Programa Segundo Tempo' do livro *Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo: da reflexão à prática*, coordenado por Amauri Bassoli de Oliveira e Gianna Lepre Perim (2009). Na proposta metodológica, parte-se de uma divisão do processo de ensino-aprendizado em dois momentos diferentes, que se complementam entre si, um acaba sendo primeiro e o outro deve acompanhar de forma paralela; referimo-nos aos processos de

- a) Aprendizagem Tática
- b) Aprendizagem Motora

O processo de aprendizagem tática é construído com base no desenvolvimento de três conteúdos diferentes: as 'Capacidades Táticas Básicas', os 'Jogos para Desenvolver a Inteligência e Criatividade Tática' e as 'Estruturas Funcionais'. Cada um desses conteúdos apresenta um variado número de parâmetros que lhe são inerentes, que os constituem de forma específica, a serem oportunizados de forma sistemática temporalmente durante o ensino-aprendizagem. Vamos ver como podemos combinar esses conteúdos entre si e como integrar muitas variações no processo de ensino no PST.

Pela sua vez, o processo de aprendizagem motora se constrói com base em dois conteúdos: as 'Capacidades Co-

ordenativas' e as 'Habilidades Técnicas'. Também cada um destes está constituído por vários parâmetros e devem ser oportunizados de forma sistemática temporalmente durante o ensino-aprendizagem. Como combinar eles entre si? Como combinar estes com a aprendizagem tática? Como combinar todos estes conteúdos ao longo do planejamento?

Os parâmetros inerentes aos conteúdos da aprendizagem tática e os parâmetros inerentes aos conteúdos que constituem a aprendizagem motora podem ser combinados nas aulas de diferentes formas. Muitos desses parâmetros são comuns às diferentes modalidades esportivas. Vejamos: as capacidades táticas básicas e os jogos para desenvolver a inteligência foram aqui desenvolvidos de forma a serem utilizados para todas as modalidades coletivas. Os exercícios para desenvolver a coordenação motora com os diferentes condicionantes e os parâmetros contidos em Habilidades Técnicas são gerais, comuns a todas as modalidades esportivas. Inclusive para o atletismo e para os jogos de raquete, que também estão aqui descritos em capítulos específicos.

Já as 'Estruturas Funcionais', neste Manual das Práticas, são direcionadas por modalidades, ou seja, pensadas de forma mais específica para cada modalidade. Por isso, é que elas estão divididas considerando três níveis de experiência dos praticantes dos alunos do PST: Principiantes, Intermediários e Avançados. Temos seguido esta forma de organização por acreditar que as turmas do PST apresentam diferentes vocações, grupos heterogêneos e têm mais afinidade culturalmente para alguma modalidade esportiva. Com esse argumento, dividimos as atividades dos esportes nesses três níveis de experiência e as apresentamos por modalidade de forma a concretizar o processo de aprender jogando. Nos jogos presentes, nas estruturas funcionais e a partir da própria situação de jogo é que seja possível oportunizar o desen-

volvimento da 'leitura' do jogo e simultaneamente de 'escrita' de realização motora, em situações próprias da modalidade. Assim, aspectos cognitivos de percepção, pensamento, memória, atenção são solicitados para buscar respostas aos problemas que o jogo coloca nessa constelação de jogadores. Bom desafio para se aprender jogando.

Neste Manual das Práticas, temos colocado um cabeçalho colorido para diferenciar as atividades. Tentando contemplar as cores da bandeira do Brasil e dos arcos olímpicos para destacar os diferentes conteúdos, por exemplo: a parte teórica em azul, a aprendizagem tática em verde, a aprendizagem motora em amarelo. Retomamos com as cores da bandeira para apresentar o atletismo em vermelho, os esportes de raquete em rosa. Estas duas modalidades foram colocadas em separado, para dar melhor tratamento a questões específicas das mesmas. Porém, é importante colocar que as atividades de coordenação e habilidades técnicas do atletismo nas suas especificidades de corrida, lançamentos e saltos também podem ser combinadas entre si ou com as atividades presentes nos jogos esportivos e com as modalidades de raquete.

Vejamos os cabeçalhos:



A parte teórica apresenta poucos capítulos; eles têm um cabeçalho em azul. Na primeira parte identifica que se trata do capítulo de teoria, e na segunda o tema a ser tratado (introdução- estruturas de ensino dos jogos - planejamento das atividades - manual do usuário).

Os processos de aprendizagem tática e de aprendizagem motora estão também diferenciados por cores. Caixas de texto em verde para a aprendizagem tática e caixas de texto em amarelo para a aprendizagem motora. Como se observa, a primeira caixa de texto indica qual processo de aprendizagem se trata: aprendizagem tática ou motora. Os conteúdos destes processos seguem cores em degrade para melhor identificação.



Vejamos como estão formatados os conteúdos do processo de aprendizagem tática



O processo de aprendizagem tática está dividido conforme os parâmetros de cada conteúdo, ou seja, as capacidades táticas básicas (cor verde escura), os Jogos para desenvolver a inteligência (cor verde clara), e as estruturas funcionais. Quando se apresentam as estruturas funcionais, na cor verde clara, por ser conteúdo da aprendizagem tática, a seguir se tem uma caixa de texto em uma cor diferente para destacar a modalidade específica para a qual essa tarefa foi pensada, isto ajuda também diferenciar rapidamente as modalidades entre si. Seguindo a ordem alfabética, o basquetebol está em cor marrom, o futsal (futebol) em cor violeta, o handebol na cor cinza e o voleibol na cor turquesa claro. A seguir, a próxima caixa de texto diferencia na estrutura funcional se esta é pensada para um nível de alunos principiantes, intermediários ou avançados. Mas esta é uma sugestão que o professor que conhece sua turma poderá mudar. Na última caixa de texto consta o número da atividade (jogo no caso das capacidades táticas básicas) de forma ao professor identificar sempre na sua aula qual estará realizando. Para facilitar o planejamento das suas aulas, o professor poderá somente colocar os números das atividades/jogos, ou seja, temos numerada cada atividade, de forma que seja rápida a identificação e facilite também a organização do planejamento das aulas. O professor poderá levar para aula as fichas que vai utilizar.



A aprendizagem motora está em cor amarela, sendo cada parâmetro da coordenação em um tom de amarelo e as habilidades técnicas em tons de laranja. As atividades estão numeradas de forma a facilitar a sua combinação e identificação no planejamento.

Como você já deve ter percebido, neste Manual das Práticas são infinitas as possibilidades de combinação. Elas dependem de você, da sua imaginação, dos seus objetivos, do conhecimento que você tem da sua turma, e seus interesses com o ensino. Vamos, então, mostrar algumas das combinações possíveis das atividades, mas, por favor, estas são sugestões... Você quem determina quais e como.

Por exemplo, uma aula poderia iniciar com um jogo para desenvolver a inteligência (mesmo que seja uma aula de atletismo, ou de esportes de raquete); os Jogos para Desenvolver a Inteligência estão na cor verde mar, vamos tomar a ficha com o jogo número 1, que é o jogo dos passes, depois na aula vamos trabalhar a coordenação, vamos pegar uma ficha em amarelo, uma atividade de pressão de tempo, e outra de precisão (as de número 3 e 4, respectivamente). Das habilidades técnicas (cor laranja), pegaremos atividades para organizar os ângulos e antecipar posição defensiva, por exemplo, a número 02.

Depois vamos voltar a aprendizagem tática (cor verde), nesta aula particularmente vamos trabalhar o basquetebol (cor vermelha) com as estruturas funcionais de 1 X 1 + 1, para principiantes..... os jogos finta e recebe (jogo 1) e o jogo curinga na defesa (jogo 2). Para finalizar a aula, voltamos a oferecer um jogo para desenvolver a inteligência tática (cor verde mar) o jogo soma 100 (número dois).

Vejamos agora como utilizar o manual nas modalidades atletismo e esportes de raquete.

No atletismo, teríamos os cabeçalhos da seguinte forma, conforme o desenho a seguir:



Corridas está na cor vermelha clara e dentro dela esta sendo trabalhada a capacidade coordenativa pressão de tempo. Todas as atividades de coordenação e de habilidades específicas do atletismo podem ser também trabalhadas para as modalidades coletivas, ou seja, agregam-se mais possibilidades de variações nos processos de aprendizagem motora.

Para os esportes de raquete, teremos a seguinte formatação de cabeçalho:



Os esportes de raquete (que estão na cor rosa) terão sempre suas atividades direcionadas, conforme as estruturas funcionais até a possibilidade de 2x2. Essas atividades são específicas para os jogos de raquete pela característica da rede, mas muitas delas podem também ser utilizadas no futebol. Por exemplo, como variações de fute-vôlei e fute-tênis.

Caro colega, lembramos que todas as atividades podem ser combinadas na forma que você desejar. O importante é que você sistematize essas combinações, para oferecer uma rica e variada aula, de forma que seus alunos do PST estejam sempre motivados, sendo desafiados por você a resolver novas tarefas, a experimentar novidades.

Muito sucesso! de você depende o desenvolvimento da personalidade de nossos alunos do PST. Depende de você a construção de um Brasil mais justo e solidário e isso começa aqui, nas atividades do PST.

Aguardamos suas sugestões.

