

## **Os JDC na Escola: A previsibilidade do seu ensino!**

**Sá, P.<sup>1</sup>; Gonçalves, F.<sup>1</sup>; Resende, R.<sup>1</sup>**

**<sup>1</sup>ISMAI**

### **Resumo**

Os Jogos Desportivos Coletivos têm estado muito presentes na formação de crianças e jovens e no dia-a-dia das escolas, quer sob a forma de jogos “desorganizados” que se desenrolam nos momentos livres, quer pela sua abordagem nas aulas de educação física. Face aos diferentes modelos de ensino propostos pela literatura, importa perceber de que forma se desenvolve o seu ensino nas nossas escolas.

O presente estudo tem como objetivo analisar o ensino dos jogos desportivos coletivos nos 3ºciclo e ensino secundário e verificar as diferenças na sua abordagem entre professores experientes e principiantes.

Foram observadas 45 aulas de educação física, lecionadas por 24 professores (12 experts e 12 principiantes), nas modalidades de andebol, basquetebol e futebol (jogos de invasão). As aulas foram observadas em direto, gravadas e filmadas.

Os principais resultados indicam que i) em cada aula é reduzido o tempo destinado ao treino específico da modalidade; ii) os professores fornecem poucos feedbacks durante as aulas; iii) não se verificam diferenças entre experts e principiantes nos tempos destinados a cada comportamento e na quantidade de feedbacks fornecidos; iv) existem diferenças na abordagem dos jogos desportivos coletivos ao nível as metas e da interação com os colegas entre os grupos de professores; v) verificaram-se diferenças no seu ensino, em função da modalidade abordada.

**Palavras-chave:** Ensino, Jogos desportivos Coletivos, Expertise.

### **Referências**

- Rink, J., French, K., & Tjeerdsma, B. (1996). Foundations for the learning and instruction of sport and games. *Journal of Teaching in Physical Education*, 15(4), 399-417.
- Siedentop, D., & Tannehill, D. (2000). *Developing Teaching Skills in Physical Education* (4ª ed.). Mountain View, California: Mayfield.
- Turner, A., & Martinek, T. J. (1995). Teaching for Understanding: A model for improving decision making during game play. *Quest*, 47, 44-63.