

Estilo de Ensino

- O que seria?
- Qual a apropriação para EF e Esporte?
- Qual a aplicação para EF e Esporte?



Estilo de Ensino



- Estratégias de ensino para desenvolver o conteúdo
- Manipulação do meio ambiente
- Essência da estratégia é como apresentar o conteúdo
- Não existe um estilo superior ou melhor
- Cada um tem vantagens e desvantagens, depende da situação específica da aula/contéudo/ processo de ensino desejado
- Combinar diversas condições e conteúdo, variar os estilos e padrões de organização para produzir o melhor resultado
- Conhecer amplo repertório de estilos e não temer em combiná-los e modificá-los de acordo com as necessidades

- O critério importante na seleção da estratégia é conhecer o processo, suas características inerentes e **implicações** para o **desenvolvimento** dos praticantes.
- Evidências sugerem que a **variação** no ambiente de ensino-aprendizagem seja mais eficiente.

(Gabbard LeBlanc & Lowy, 1994)



- Muska Mosston (1994) descreve o estilo de ensino como uma cadeia constante de decisões a serem tomadas.
- Em qualquer área de ensino, os profissionais estão envolvidos em decisões sobre os objetivos, a organização da aula, o conteúdo, a avaliação e as especificidades relacionadas ao ambiente, entre outros inúmeros fatores.



TABELA 2 – Ênfases dos Domínios de Aprendizagem no Espectro de Estilos de Ensino

Estilos	Domínios de Aprendizagem	Ênfases no Estilo
Comando (A)	Físico Cognitivo Social	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Prático (B)	Físico Cognitivo Social*	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Recíproco (C)	Físico Cognitivo Social	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Auto Avaliação (D)	Físico Cognitivo Social	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Inclusão (E)	Físico Cognitivo Social	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Descoberta Orientada (F)	Físico Cognitivo Social	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Descoberta Convergente (G)	Físico Cognitivo Social*	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max
Produção Divergente (H)	Físico Cognitivo Social*	min-----°-----max min-----°-----max min-----°-----max

Estilos de Ensino

Direto

Professor

Produto

Espelho ou cópia

Reproduzir



Indireto

Aluno

Processo

Descobrir ou
criar

Produzir

Prática Esportiva

- Há tendência em acreditar que as práticas esportivas sejam conduzidas, em sua grande maioria, por métodos mais diretivos (centrado no profissional).
- A justificativa seria a suposta valorização do produto (resultados) e o aprendizado no menor espaço de tempo possível.



Ensino

- Solucionar um problema
- Inventar
- Criar
- Comparar
- Contrastar
- Categorizar
- Supor
- Sintetizar
- Extrapolar
- Pensar criticamente



Sugestões

- Oferecer uma questão/problema
- Aguardar a resposta
- Oferecer *feedback*
- Oferecer outra questão/problema
- Não oferecer imediatamente a resposta
- Esperar a resposta das pessoas
- Oferecer feedback com frequência
- Manter clima de aceitação e paciência

Variedade: Estilos de ensino

ORIENTADOS PELO PROFESSOR (DIRETO)

ORIENTADOS PELO ALUNO (INDIRETO)

- Considerar:
 - fase de aprendizagem
 - objetivo
 - características do grupo
 - conteúdo
 - segurança
 - minha experiência e afinidade com estilos
 - direção da seqüência dos passos
 - inter-relação dos passos
 - velocidade da seqüência
 - emoções do aprendiz

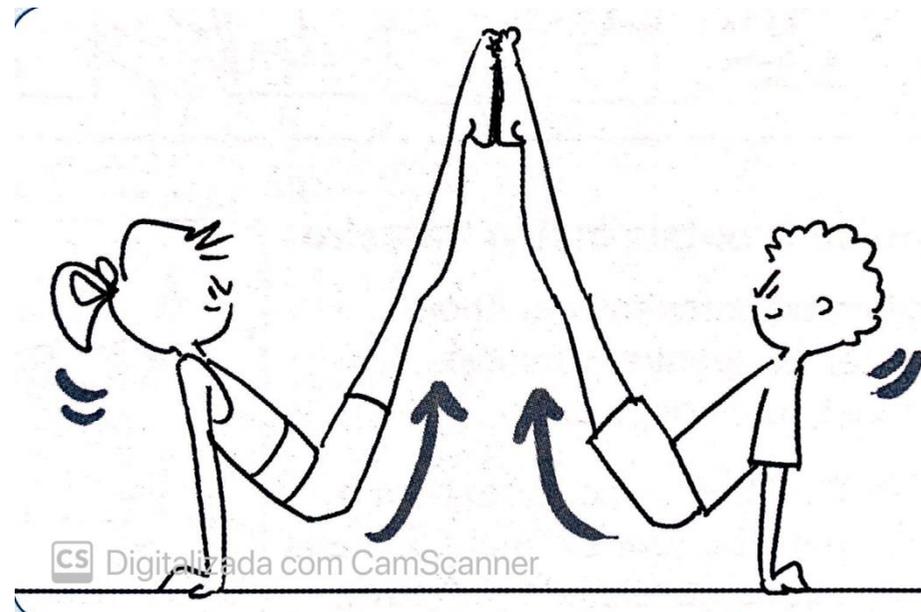


- Repita a questão ou dica que precedeu a resposta incorreta
- Vocês precisam de mais tempo para pensar?
- Demonstre **paciência** e considere o aprendiz como seu foco do relacionamento
- Acredite na capacidade cognitiva do aprendiz
- O aprendiz pode descobrir muitas coisas como:
 - a. conceitos
 - b. princípios
 - c. regras
 - d. relacionamentos
 - e. limites



Exemplo

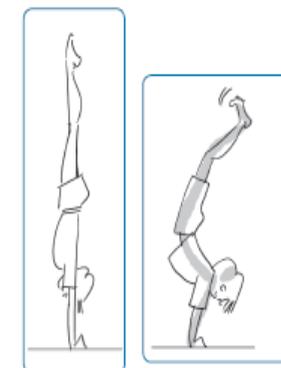
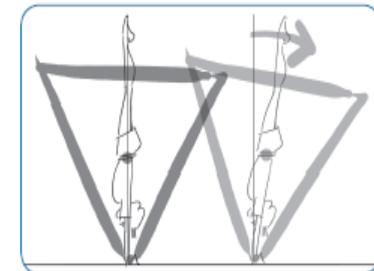
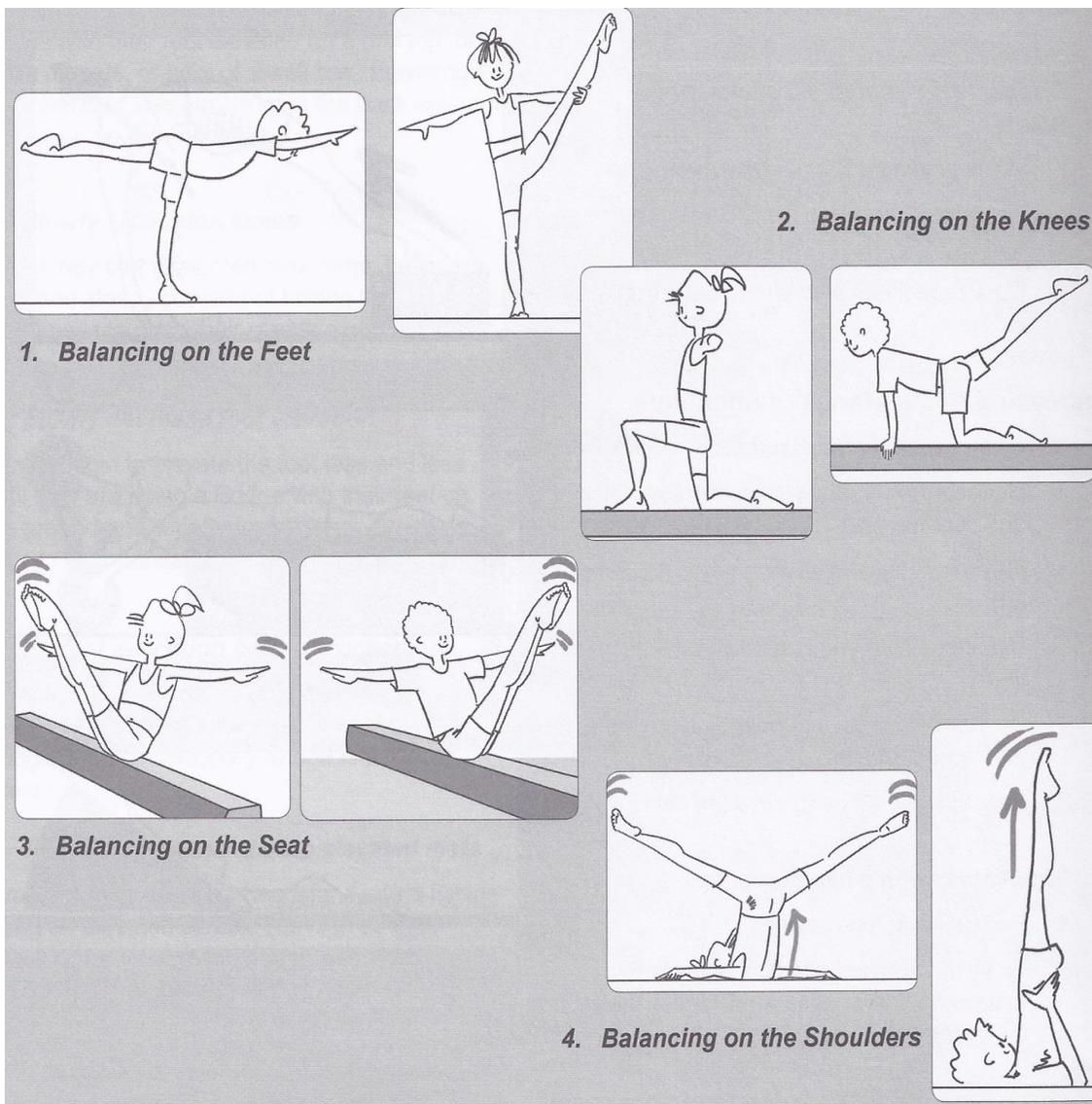
- Tentem descobrir a melhor forma de equilibrarem juntos?



Exemplo

Tema: Ginástica

Objetivos específicos: descobrir efeito da BA e CG sobre equilíbrio



Exemplo

Questão 1: Vocês sabem o que é equilíbrio?

Resposta antecipada: demonstram várias posições de equilíbrio

Questão 2: Vocês conseguem ficar em mais equilíbrio?

Resposta antecipada: demonstrarão outras posições

Questão 3: Esta é a melhor posição que vocês conseguem fazer?

Resposta antecipada: tentarão outras posições, imitarão os colegas

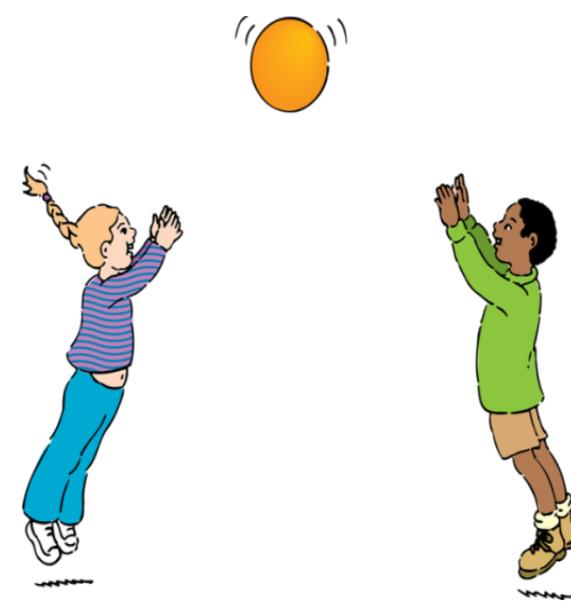
Questão 4: Vocês conseguem fazer em uma base menor?

Resposta antecipada: utilizarão outras partes do corpo

Questão 5: E em uma base menor ainda?

Resposta antecipada: encontrarão certas dificuldades

Exemplo



- **Exploração:** pegue uma bola e movimente-a ao redor do espaço utilizando qualquer parte do corpo
- **Descoberta:** tente manter a bola próxima de seu corpo, não deixe escapar
- **Seleção:** vamos pensar 3 formas diferentes de mover a bola; pense uma forma de fazer a bola pular bem alta; conseguem mover a bola mais rápido? Para direções diferentes?
- **Repetição:** quem quer me mostrar como a bola se move?
- **Imitação:** Vamos driblar a bola com os pés igual ao ...?

Variedade:

Fatores do Movimento de Laban

Consciência do CORPO	Consciência do ESPAÇO	Consciência do ESFORÇO	RELACIONAMENTO
Partes do corpo	Espaço pessoal	Velocidade	Com outros
Formas do corpo	Espaço geral	Força/Energia	Objetos
Ações: torcer, girar, puxar, empurrar	Direções: frente, trás, lado	Fluência	Aparelhos
Base de apoio	Níveis : baixo, médio, alto		
	Trajetórias : curvas, ziguezague, reta		
	Extensão: perto, longe, grande		

Currículos, Modelos de Instrução, Filosofia Educacional, Método, etc.

- Sport Education
- Teaching Games for Understanding (TGfU)
- Teaching for Understanding (TforU)
- Filosofia 4F (Fun-Fitness-Fundamentals-Friendship)
- Move Your Body (MYB)
- Etc.

Métodos de Ensino

- Teaching Methods for Inspiring the Students of the Future (Joe Ruhl) TEDxLafayette (17 minutos)
- <https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk>
- 5 Cs:
 - Escolha
 - Colaboração, trabalho em grupo
 - Comunicação
 - Pensamento crítico (resolução de problemas)
 - Criatividade
- Centrada no aluno/aprendiz/atleta

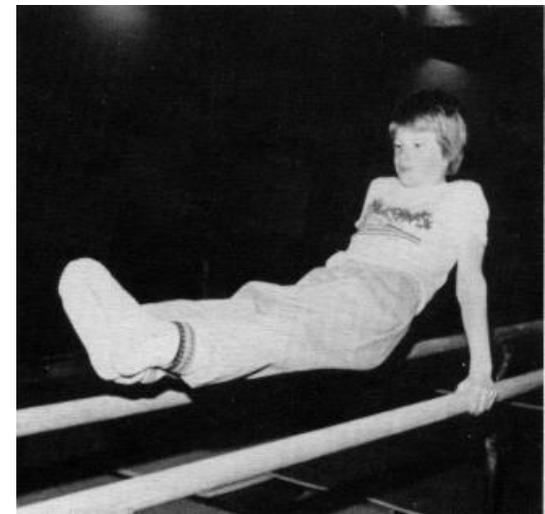
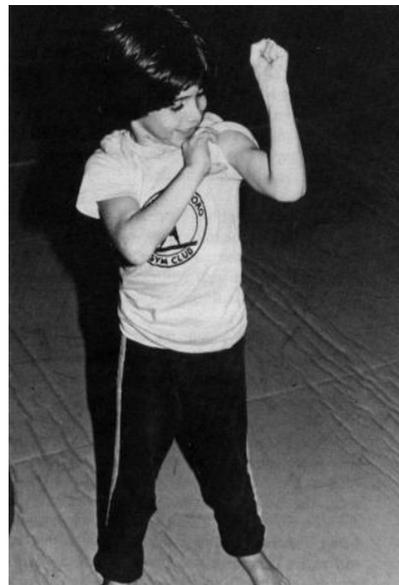
Ampliar a variedade das experiências



Filosofia Educacional (Keith Russell)

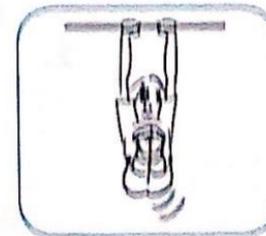


- Participantes se divertem
- Participantes desenvolvem aptidão física/motora
- Participantes adquirem bons fundamentos



Filosofia Educacional

DIVERSÃO



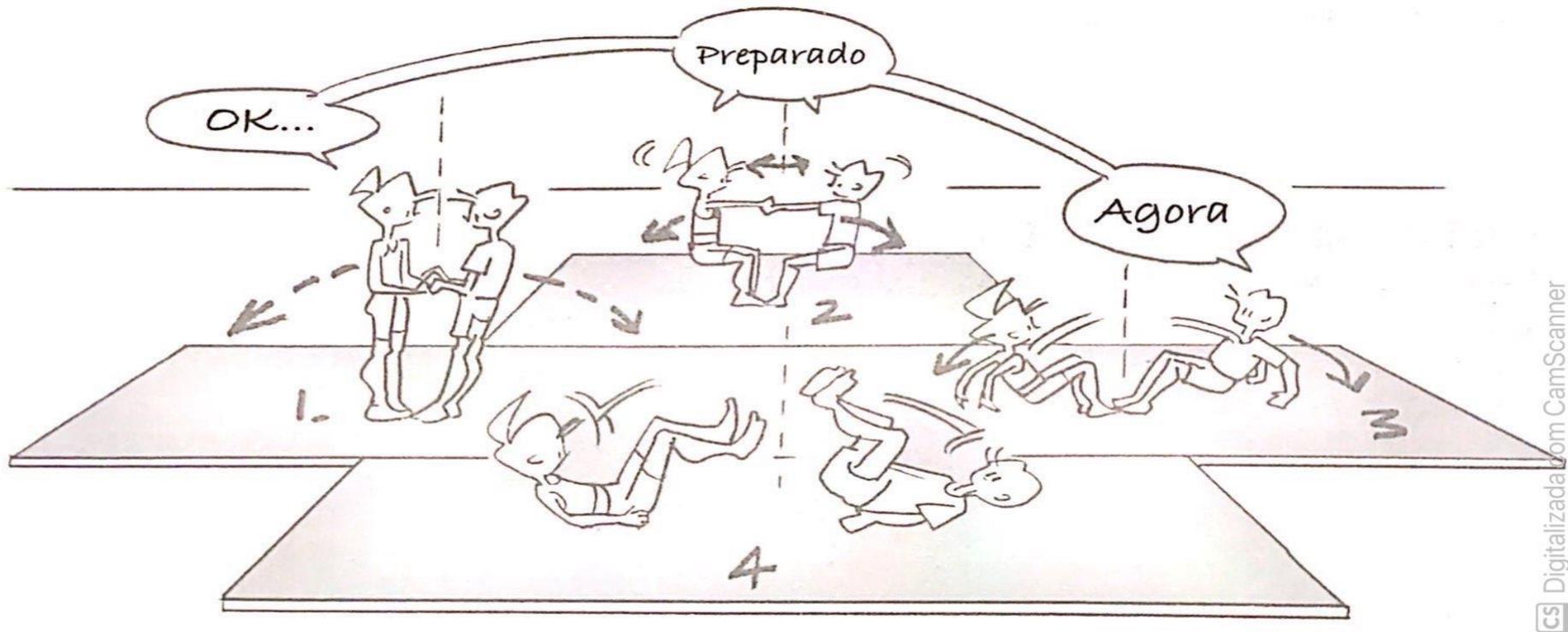
**APTIDÃO
FÍSICA**

FUNDAMENTOS

Os participantes devem divertir-se nas aulas de Ginástica.

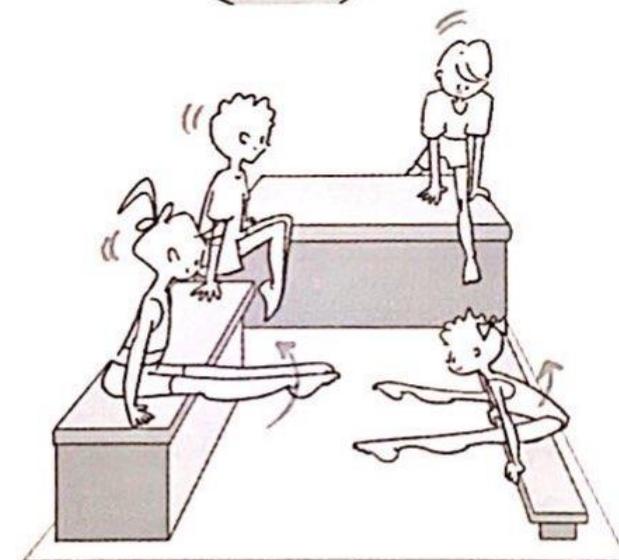
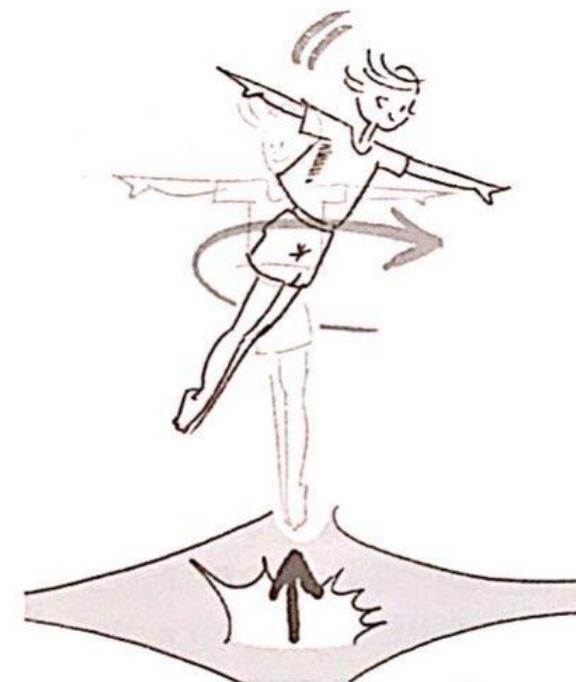
Princípios para diversão

- As pessoas devem estar **ativas** na maior parte do tempo
- As pessoas devem ter **sucesso** na maior parte do tempo
- As pessoas devem **jogar** na maior parte do tempo
- As pessoas devem se sentir **seguras**



Princípios para diversão

- Interação: pares, trios, grupos
- Cooperação
- Descobertas
- Criação
- Competição
- Desafio
- Sucesso
- Motivação
- Variedade de estilos de ensino
- Variedade de experiências



Princípios para diversão

- Adaptação à idade, maturidade e condição dos participantes
- Mude o jogo caso não funcione ou não seja seguro
- Os jogos devem ter um objetivo
- Pare o jogo quando os participantes ainda desejarem continuar: **“Mate o jogo antes que ele morra”**

