

CAPÍTULO 4

PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS E ESTRATÉGIAS DE ENSINO

4.1 Princípios Pedagógicos

Em relação aos princípios pedagógicos propõe-se priorizar o trabalho em equipe, o autogoverno e a aluno ativo (FERRAZ, 1996). O trabalho em equipe (aluno-aluno) se justifica na medida em que a relação social que se estabelece entre os pares é caracterizada, fundamentalmente, por uma relação de cooperação. Já na relação professor-aluno, por mais que o primeiro não seja autoritário, a relação social ainda é de coerção, pois professor é autoridade. Pressupõe-se que, quando os alunos interagem entre si, um é obrigado a sair de seu ponto de vista para entender o ponto de vista alheio, favorecendo a mudança do egocentrismo para a reciprocidade. Na relação com o professor isso também acontece, porém fortemente carregada do aspecto inerente à autoridade.

O autogoverno tem sido um princípio pedagógico que orienta a estruturação do ambiente e o estilo de ensino adotado pelo professor. A justificativa é que o policiamento constante do professor provoca o que chamamos de cálculo de risco, ou seja, o aluno observa se vai ser reprimido e, caso contrário, deixa de cumprir o combinado. Essa dinâmica não favorece a legitimação moral das regras. Além disso, têm-se observado comportamentos que expressam conformismo ou revolta quando não são dados aos alunos oportunidades para aprenderem a se autogovernar. Portanto, é importante estimular a participação dos alunos na elaboração das regras de conduta e das sanções quando do não cumprimento.

Finalmente, o princípio ativo consiste em fazer os alunos descobrirem por si mesmos os conhecimentos que lhes são indispensáveis, tendo o conhecimento prévio um papel importante na aprendizagem. Esse princípio visa incentivar o esforço para relacionar os novos conhecimentos com os já existentes na estrutura cognitiva, buscando envolver o aluno na procura do significado e sentido do que se aprende. Em síntese, em vez de receber do exterior os produtos do saber e da moralidade dos adultos já elaborados, os alunos são estimulados à investigação.

4.2 Estratégias de Ensino

Os princípios pedagógicos tomam a forma de estratégias de ensino quando os ambientes de aprendizagem são estruturados e os comportamentos do professor são articulados à instrução e avaliação. Recorrendo a taxionomia proposta por Gallahue (1987)¹, pode-se utilizar as seguintes estratégias de ensino, a saber: tarefas, descoberta orientada, comando e exploração.

4.2.1 Ensino por Tarefas

No ensino por tarefas, o professor compartilha com os alunos as decisões de execução e avaliação na aula, orientando somente o que deve ser feito. Consiste-se em subdividir os alunos em grupos² para realizarem diversas atividades que circunscrevem um mesmo tema, entretanto, diferenciadas em relação à complexidade ou ao tipo de habilidade (locomoção, controle de objetos e equilíbrio) e desafio motor (diferentes objetos). Cada grupo efetua uma tarefa diferente e, após o tempo determinado pelo professor, troca de atividade com outro grupo sucessivamente, até completar o circuito. O professor programa a aula seguindo a sequência: (a) explicação do que deve ser realizado em cada tarefa; (b) explicação do tempo de duração e da sequência das tarefas. Nesta estratégia de ensino, o professor determina *o quê*, mas não *como* deve ser realizado. Permite-se aos alunos maior grau de decisão na solução dos problemas motores apresentados, proporcionando liberdade e flexibilidade no processo de aprendizagem.

Esse tipo de organização do ensino permite contemplar as diferenças individuais, além de facilitar trocas de experiências entre os pares (aluno-aluno) quanto as diferentes soluções e avaliações. Outro aspecto positivo é que, em função da organização, o professor fica mais disponível para dar auxílio a quem necessita ou propor novos desafios aos mais habilidosos, enquanto os alunos realizam as tarefas.

1 Na taxionomia proposta pelo autor o termo utilizado é "estilo de ensino". Entretanto, optou-se neste texto pelo termo "estratégia de ensino" por ser uma expressão conhecida no contexto da educação física escolar brasileira.

2 O número de grupos varia conforme a quantidade de alunos, tipo de tarefa e disponibilidade de material. Por exemplo, salas compostas de 40 alunos, em média, sugerem a subdivisão em cinco grupos. Esse procedimento permite otimizar o número de execuções dos alunos em cada tarefa.

Figura 1 – Panorâmica com sugestão de organização das tarefas no espaço

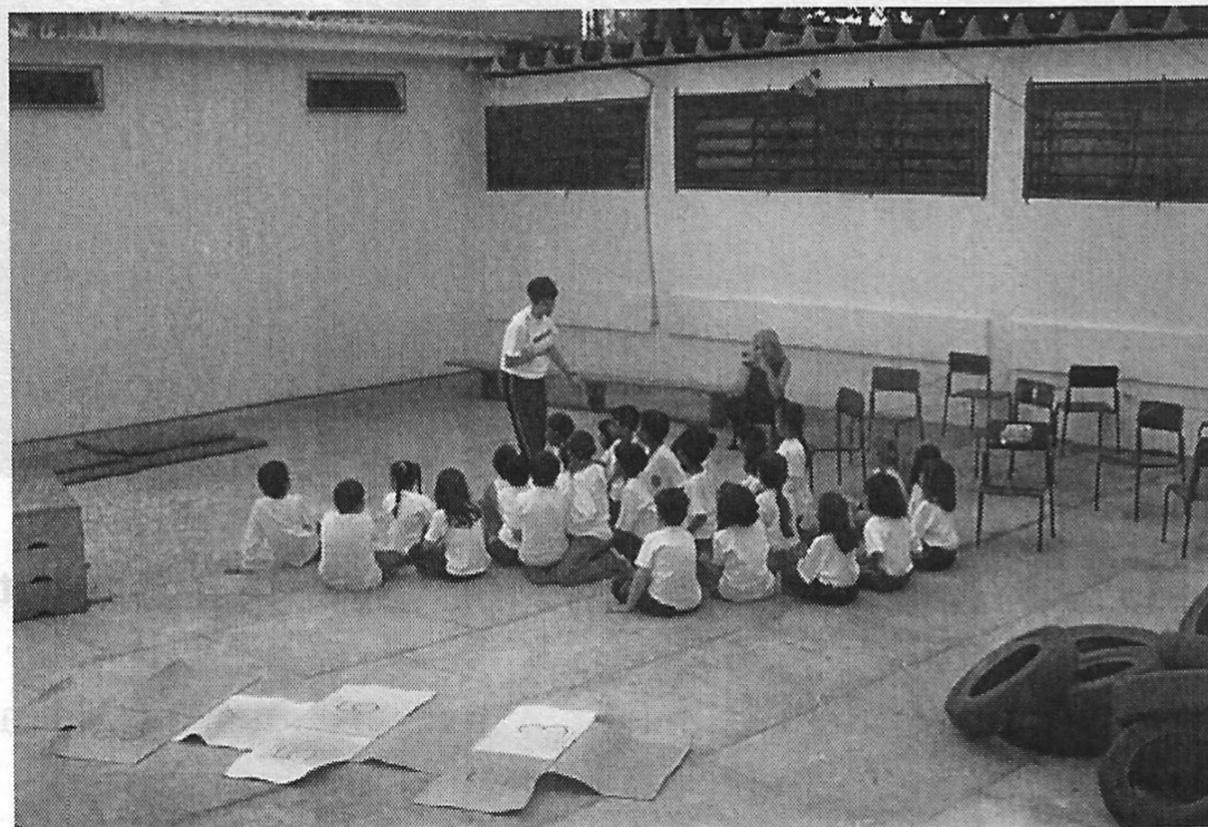
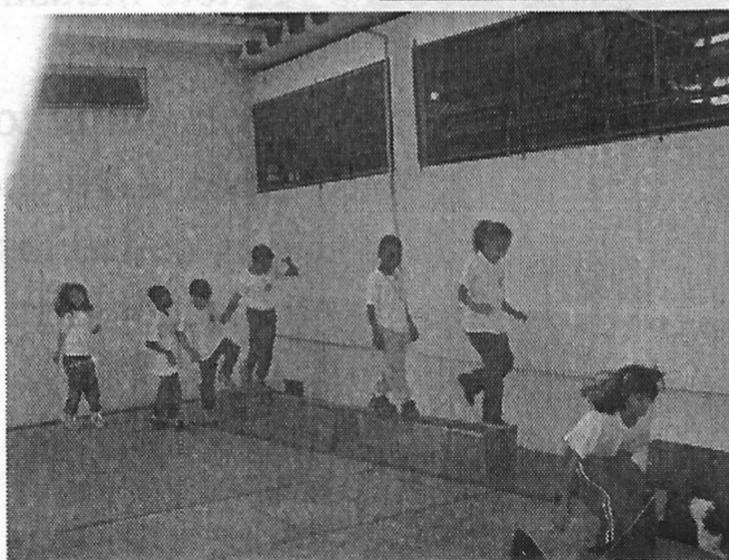
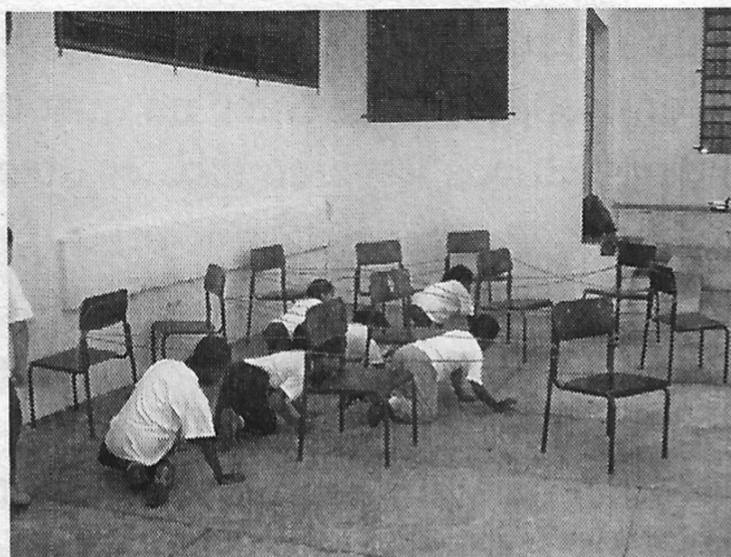
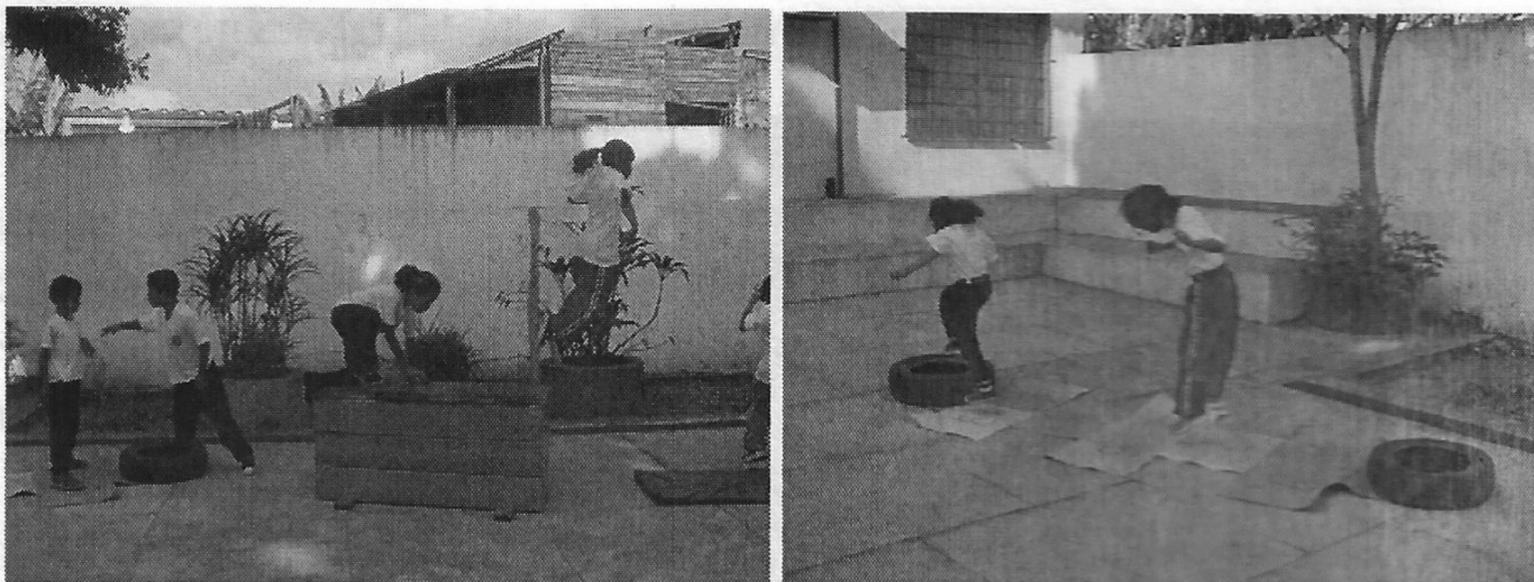


Figura 2 – Alunos e alunas experimentando as atividades





Exemplo de ensino por tarefas: Habilidade básica de rebater

Objetivo: Experimentar o rebater em diversas situações, identificando os problemas mais comuns e relacionando-a aos jogos e esportes.

Conteúdo: Rebatida variando o espaço, tempo, esforço e objetos. Identificação das principais dificuldades de execução e a utilização do rebater em jogos e esportes.

Estratégia de ensino: Tarefas. O professor subdivide a classe em quatro grupos localizando-os em espaços diferentes na quadra, caracterizando atividades diferentes, onde os alunos deverão rebater objetos diversos (bexiga, pompom, bola de meia, bola de tênis ou borracha) utilizando as mãos e diferentes tipos de raquete (sucata e industrial, garrafa pet, por exemplo).

Estação 1: rebater com as mãos bola de tênis e pom pom.

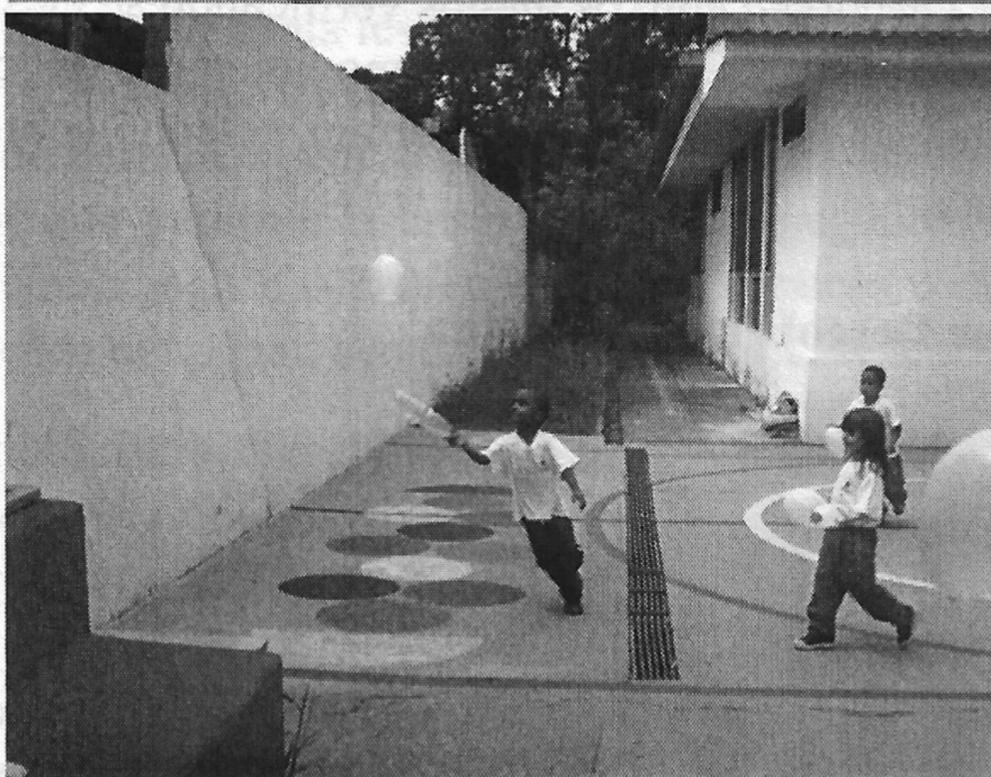
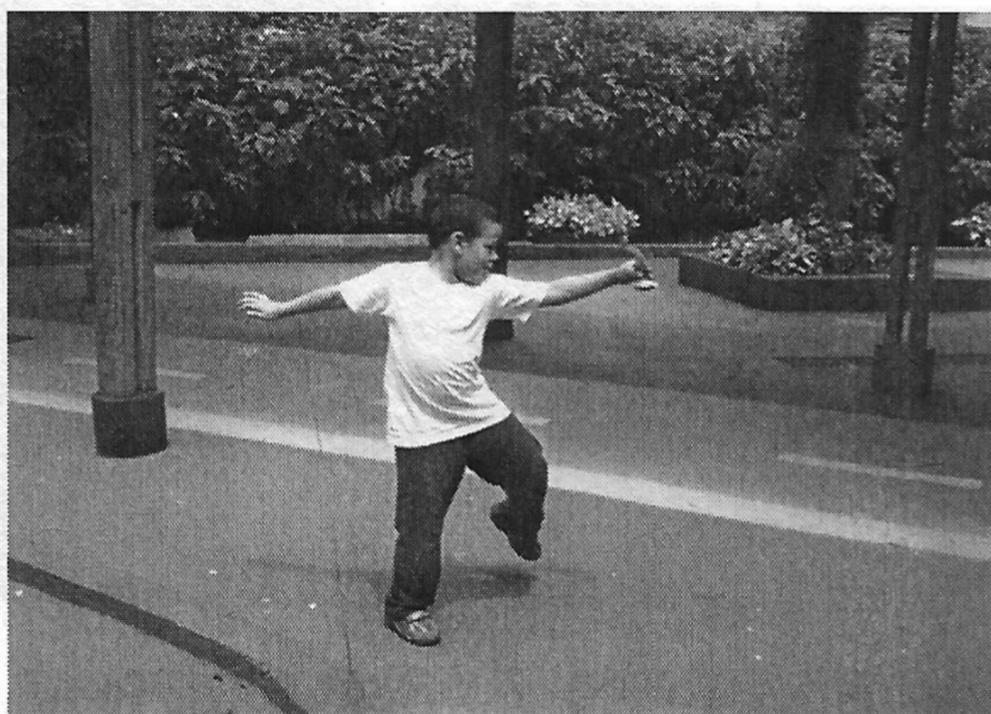
Estação 2: rebater com as mãos a peteca.

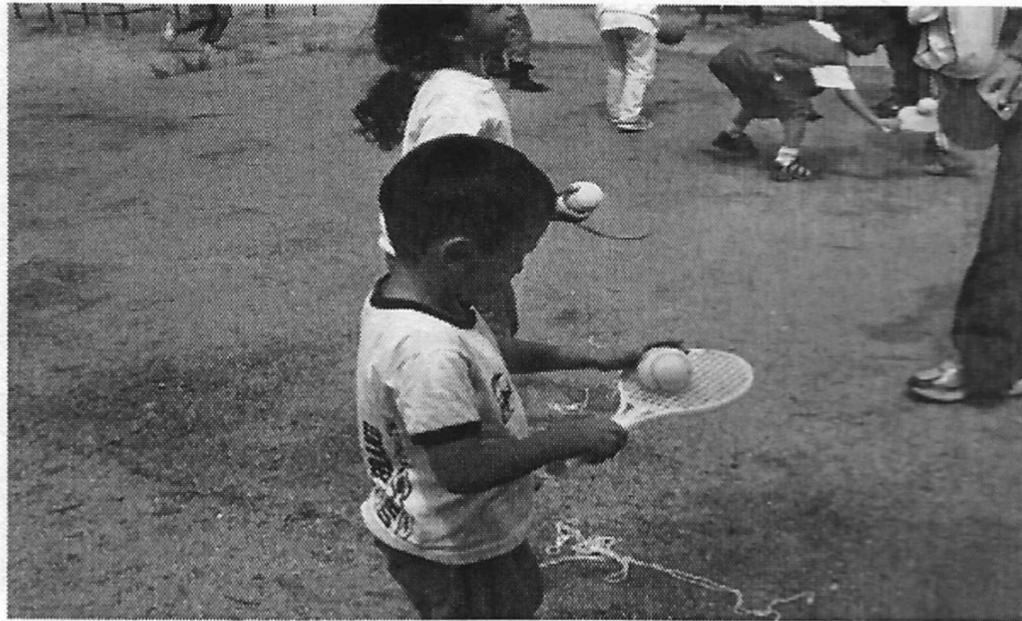
Estação 3: rebater a bexiga com a raquete de sucata e garrafa.

Estação 4: rebater a bola de tênis ou borracha com a raquete industrial.

O professor estabelece um tempo de mais ou menos oito minutos e solicita aos alunos que realizem o rodízio das estações. Após a vivência, analisa com os alunos as principais dificuldades, identifica os conceitos do movimento (força, espaço, tempo e relacionamentos)³ e aplicações em diversos jogos e esporte.

3 Observar o bloco de conteúdo "Conceitos do Movimento" para melhor entendimento dos elementos que compõem essa aula. Além disso, pode-se modificar a habilidade básica seguindo-se as mesmas orientações (por exemplo: chutar, quicar, arremessar, entre outras)





Avaliação: Discussão com os alunos verificando se eles identificam os problemas mais comuns, os conceitos do movimento e os jogos e esportes em que se utiliza esta habilidade. Solicitar um desenho sobre a aula para a professora de sala.

4.2.2 Ensino por Descoberta Orientada

A estratégia de ensino denominada de descoberta orientada incentiva à ampla experimentação, uma vez que o aluno pode explorar as várias possibilidades de movimento relativas aos objetos, jogos ou habilidades motoras propostas. Uma grande variedade de estímulos é oferecida e, após a execução das várias maneiras de solução do problema, o professor seleciona respostas que estão na direção dos objetivos pré-estabelecidos de aprendizagem para posterior problematização. Somente após a exploração das várias soluções de um mesmo problema é que o professor seleciona aspectos específicos que irá discutir com os alunos.

Sendo assim, existe um afunilamento de perguntas e respostas que orienta os alunos à descoberta dos conhecimentos planejados para obtenção dos objetivos de aprendizagem da aula. A maior dificuldade nessa estratégia de ensino é a seleção de desafios que permitam uma variedade de interpretações e, ao mesmo tempo, permaneçam dentro dos objetivos pré-estabelecidos para a aula.

Exemplo de ensino por descoberta orientada: jogo de regras “Nunca Três”

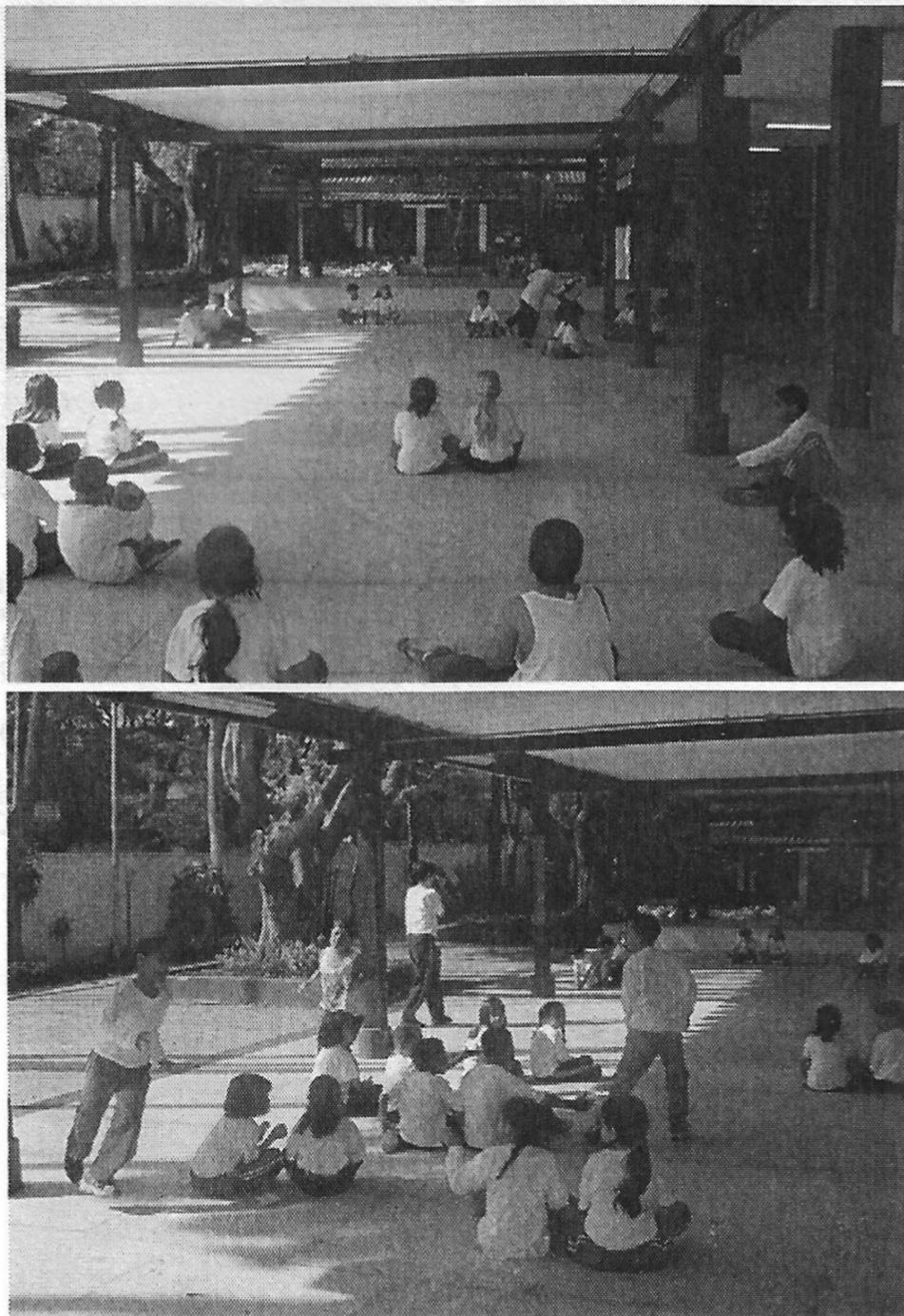
Objetivo: Experimentar o jogo de regras Nunca Três, identificando as regras básicas e dicas de aprendizagem.

Conteúdo: Nunca Três – jogo de perseguição. Neste jogo, uma criança deve pegar outra criança que está fugindo. As outras crianças da turma estão sentadas em dupla. Quando a criança que está fugindo se cansar de correr ou

perceber que vai ser pega, precisa sentar ao lado de uma das duplas da turma. Assim que ela sentar, a criança no lado oposto da dupla escolhida se levanta e passa a ser a pegadora. A criança que antes tinha a função de pegar, agora passa a fugir e, assim, sucessivamente.

Estratégia de ensino: Descoberta orientada

- O professor explica brevemente o jogo demonstrando as ações de pegar e de como se salvar.
- Após um breve tempo de jogo, 5 minutos aproximadamente dependendo do entendimento prévio pelos alunos, o professor explica novamente a situação de sentar para se salvar e o aluno do lado oposto da dupla levantar-se para pegar, pois estes aspectos da dinâmica do jogo são os mais complexos para os alunos. Destaca a dica de aprendizagem, ou seja, é preciso sentar ao lado das duplas assim que perceber a aproximação do pegador. As crianças vivenciam o jogo e o professor vai explicando e demonstrando as situações de: pegar, sentar para se salvar e, levantar para pegar.



Avaliação: Ao final da aula, o professor faz perguntas às crianças sobre o que elas realizaram, se gostaram da aula e comenta, novamente, sobre os aspectos do movimento como espaço, tempo, esforço e sobre a utilização destas habilidades em outros jogos e brincadeiras.

Outro exemplo por descoberta orientada: Habilidades básicas e conceitos do movimento

Objetivo: Executar habilidades básicas com o bambolê identificando os conceitos do movimento

Conteúdo: Habilidades básicas e conceitos do movimento destacando o uso do bambolê (bambolear, girar, empurrar, arremessar, receber, ...).

Estratégia de ensino: Descoberta orientada

- O professor distribui um bambolê para cada criança e, em seguida, pede para elas descobrirem tudo o que elas conseguem fazer com o bambolê. Enquanto elas realizam as atividades, conversa individualmente sobre o que estão fazendo, incentivando-as.
- Após 10 minutos, aproximadamente, o professor propõe para todas as crianças os seguintes problemas:
 - Quem consegue rodar o bambolê como um pneu? Mudando a direção?
 - Propõe variações de movimento utilizando as noções de espaço, tempo e esforço?
 - Quem é capaz de bambolear usando os braços? Rápido, lento?
 - Quem é capaz de bambolear usando os braços? Alto, baixo, rápido, lento quem é capaz?
 - E usando as pernas?
 - Agora na cintura? Rápido, lento, quem é capaz?
 - Vamos ver quem consegue fazer bastante tempo sem parar?

As crianças realizam as atividades e o professor vai modificando as propostas após um determinado tempo de prática em cada uma das tarefas. Comentar, ao final destas atividades, os aspectos do movimento como espaço, tempo e esforço.



- Em seguida propõe: vamos fazer uma brincadeira, e ensina o jogo “coelhinho sai da toca”.
- Sugere novamente o jogo “coelhinho sai da toca” variando as regras.

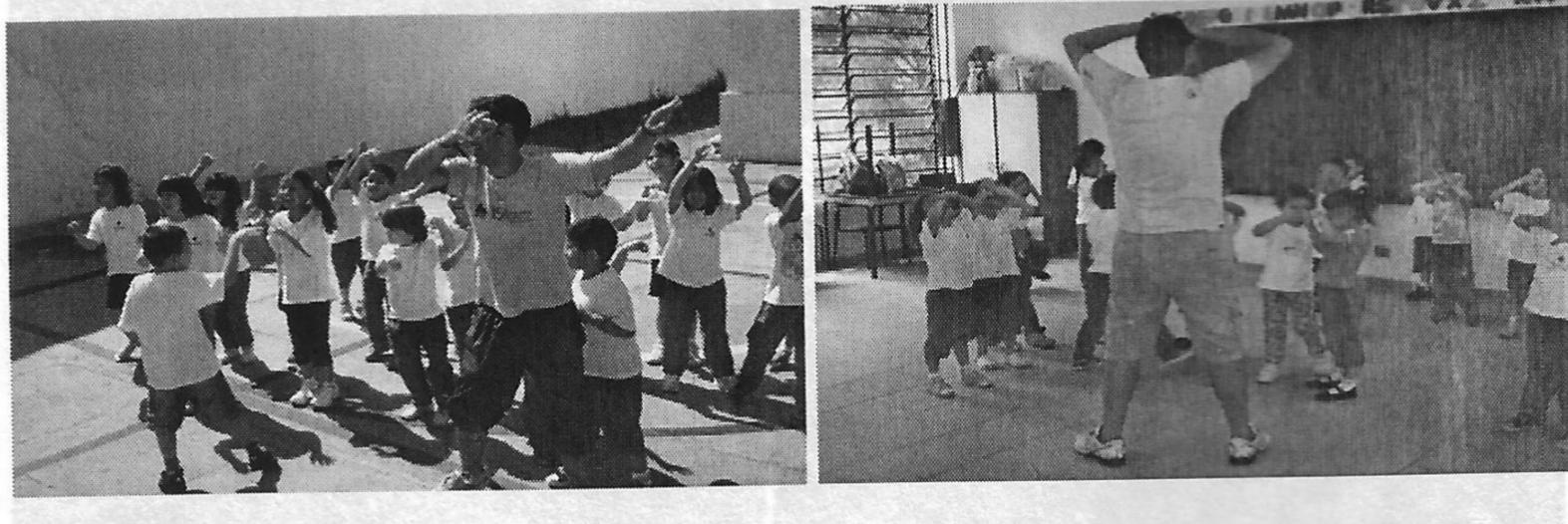


Avaliação: Ao final da aula, o professor faz perguntas às crianças sobre o que elas realizaram, se gostaram da aula e comenta, novamente, sobre os aspectos do movimento como espaço, tempo, esforço e sobre a utilização desta habilidade, em outros jogos e brincadeiras.

4.2.3 Ensino por Comando

O ensino por comando consiste-se de: (a) uma pequena explicação e demonstração da habilidade motora a ser executada, (b) os alunos praticam antes de serem dadas novas informações ou erros a serem corrigidos, (c) existe um comentário geral dado à classe sobre a execução do exercício e, (d) uma explicação e/ou demonstração são dadas, se necessário, para a prática da atividade ser realizada novamente. Sendo assim, as decisões de planejamento, execução e avaliação estão, essencialmente, sob o controle do professor. É ele que determina o que deve ser praticado, como e quando deve ser feito e quais os critérios de avaliação.

Esta estratégia de ensino não valoriza as diferenças individuais e a criatividade dos alunos. Entretanto, por permitir a compreensão clara da tarefa e valorizar sua organização no modo de execução, tem vantagens quando o fator segurança é fundamental, como é o caso de algumas atividades de equilíbrio, rolamentos ou ginástica que envolvem risco de lesões, ou até mesmo nas atividades em piscina.



Exemplo de ensino por comando: movimentos ginásticos

Objetivo: Executar os movimentos ginásticos (rolamento para frente e rolamento para trás – “cambalhota”, aviãozinho, parada de mãos com apoio da cabeça e carrinho em duplas), identificando seus problemas mais comuns e modalidades esportivas que se utilizam destes movimentos.

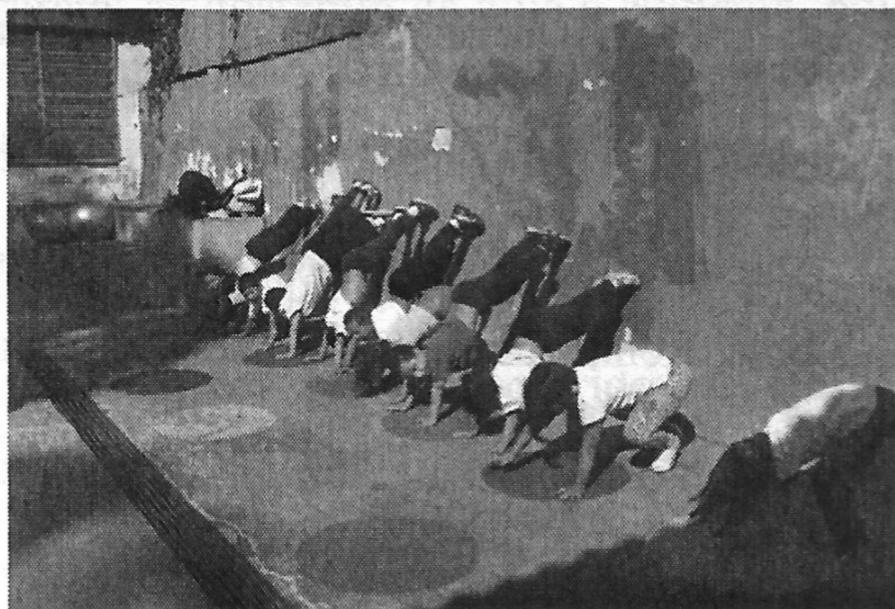
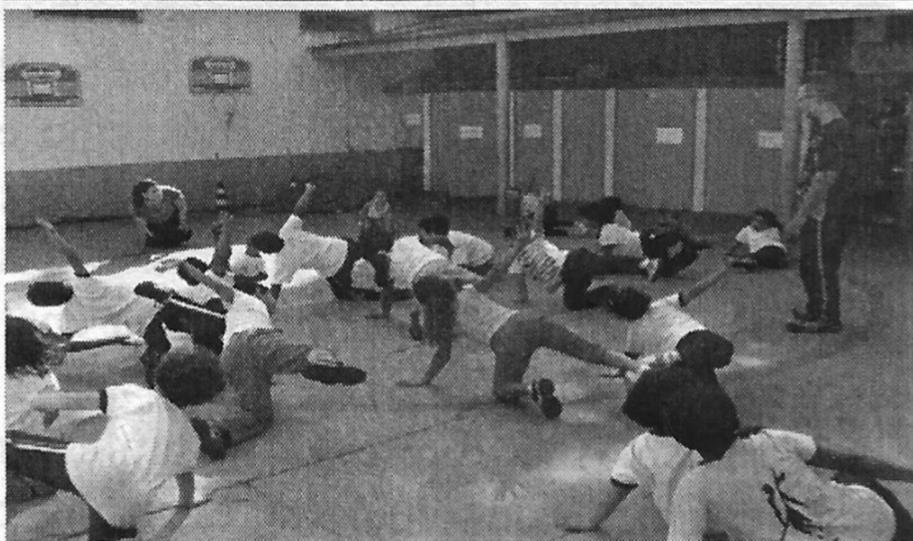
Conteúdo: movimentos ginásticos:

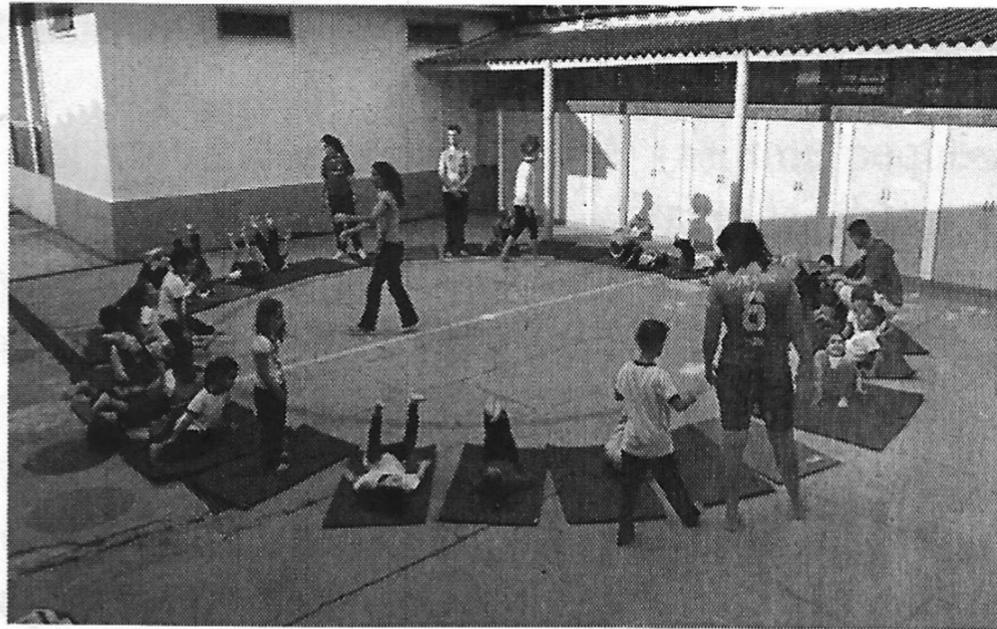
- rolamento para frente e rolamento para trás “cambalhota”: ficar com o corpo agrupado igual ao tatu bolinha;
- aviãozinho: olhar para um ponto fixo e estender os braços;
- parada de mãos com apoio da cabeça: fazer um triângulo no apoio das mãos e cabeça;

- carrinho em duplas: a criança que segura as pernas deve caminhar bem lentamente.

Estratégia de ensino: Comando

O professor organiza seus alunos em colunas ou na formação de círculo. Há uma demonstração do movimento pelo professor, destacando as dicas de aprendizagem e medidas de segurança. Após esse momento, os alunos irão praticar em suas respectivas colunas ou todos juntos na roda. Assim procedendo, o professor monitora as execuções, pois consegue observar melhor quem está precisando de ajuda uma vez que a atividade é igual para todos, destacando as dicas de aprendizagem e garantindo a segurança. O mesmo procedimento pode ser utilizado com as outras habilidades.





Observação: Esta forma de organização da aula (estilo de ensino comando) foi elaborada para somente um professor ministrar a aula. Todavia, neste dia estagiários de Educação Física estavam auxiliando a professora.

Avaliação: Roda de Conversa sobre as principais dificuldades nos movimentos e reconhecimento das dicas de aprendizagem. Identificação das modalidades esportivas e jogos em se se utiliza estes movimentos.

4.2.4 Ensino por Exploração

A estratégia de ensino denominada exploração requer do professor a apresentação de desafios motores ou perguntas sem, necessariamente, objetivar uma solução específica. Qualquer solução razoável para a tarefa é considerada aceitável. O professor não demonstra como executar a tarefa ou dá algum tipo de informação sobre a mesma. Por focalizar o processo de aprendizagem em si e não o produto (forma e precisão) é dado aos alunos à oportunidade de explorar seu potencial de movimento e encontrar sucesso na sua própria expressão motora.

Esta estratégia de ensino não prescinde o professor de auxiliar na tomada de consciência dos meios de solução apresentados pelos alunos e da socialização entre os alunos nas várias respostas encontradas.

Exemplo de ensino por exploração: habilidades com bola

Objetivo: Explorar as diferentes habilidades de básicas de controle de objetos utilizando a bola. Relacionar as habilidades exploradas aos diversos jogos ou modalidades esportivas.

Conteúdo: Movimentos de arremessar, chutar, rebater, quicar, volear, entre outros e sua aplicação em jogos e esporte.

Estratégia de ensino: Exploração

O professor distribuiu uma bola para cada aluno, solicitando que eles realizem diferentes movimentos com este objeto. Após várias tentativas estimula diversificação de movimentos.



Exploração com diferentes bolas, diferentes alvos e sem alvos.

Avaliação: Ao final da aula, o professor faz perguntas às crianças sobre o que elas realizaram, se gostaram da aula e comenta, novamente, sobre os aspectos do movimento como espaço, tempo, esforço e sobre a utilização destas habilidades em outros jogos e brincadeiras.

4.2.5 Estratégias diretivas e não diretivas de ensino

Atualmente, muitos debates têm ocorrido na área de Educação Física acerca da adoção de métodos mais diretivos ou não diretivos de ensino. Entretanto, as vantagens e desvantagens de cada um deles devem ser analisadas em função dos seguintes fatores:

- a) Nível de desenvolvimento dos alunos,
- b) Nível de envolvimento dos alunos para os objetivos e conteúdos de aprendizagem,
- c) Nível de aprendizagem dos alunos
- d) Características do conteúdo e das tarefas de aprendizagem
- e) Equipamentos disponíveis, número de alunos e espaço.

Portanto, o conjunto de comportamentos específicos selecionados pelo professor para obter os objetivos de aprendizagem em uma aula não deve ser um tema deixado ao acaso. É importante ressaltar que as estratégias de ensino consideradas anteriormente podem ser utilizadas conjuntamente em uma mesma aula ou diversificadas, dependendo das necessidades apresentadas pelos alunos e pelo conteúdo.

Um último aspecto que gostaria de destacar é o fato de que, em todas as disciplinas curriculares, os conhecimentos ensinados aos alunos mediante atividades de leitura e escrita utilizam suportes textuais, tais como jornais, livros e revistas. Contudo, em aulas de educação física há resistência por parte dos alunos quando se procede nesta direção. Sugere-se modificar gradativamente esta dinâmica cultural dos alunos organizando as aulas, em termos gerais, no seguinte formato:

- *10 minutos iniciais*: reativar os conhecimentos prévios dos alunos (o que eles já sabem sobre o tema a ser analisado ou conteúdos das aulas passadas). Você pode utilizar frases, pequenos textos, vídeos ou fotos.
- *30 minutos*: vivência das atividades motoras relacionadas ao tema da aula.
- *10 minutos finais*: sistematizar os conhecimentos, destacando-se as dicas de aprendizagem, os conceitos principais, generalizações e aplicações a diferentes contextos de lazer e atividades do dia a dia. É importante registrar o que foi discutido em aula em formato de desenho, colagem ou texto coletivo que pode ser realizado juntamente com a professora de sala.