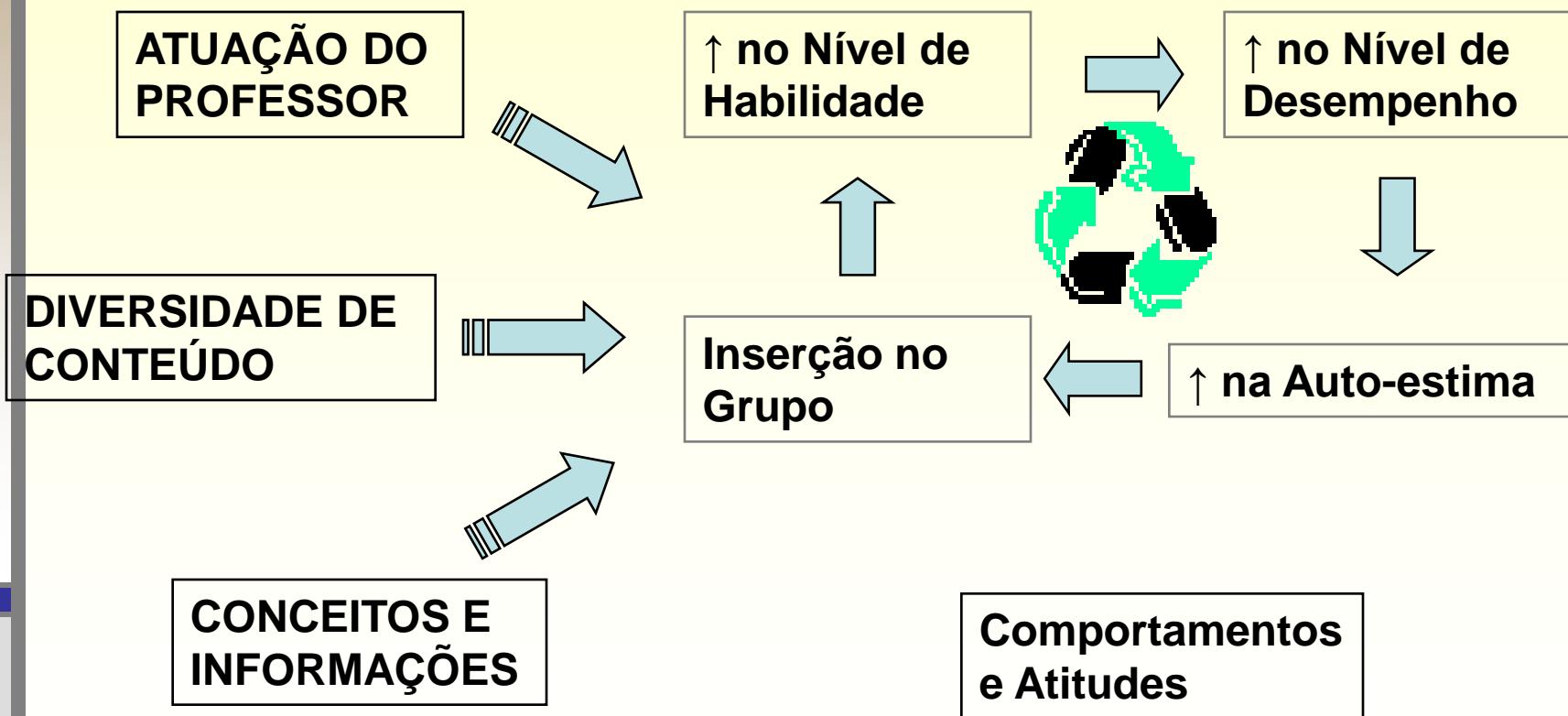


CICLO VIRTUOSO DA EDUCAÇÃO FÍSICA



**Promover
Situações que
demandem
decisões táticas**

**Adequar os
procedimentos
à fase de
desenvolvimento
do aluno**

**Estratégias de
Motivação**

Procedimentos Didáticos no Processo da Aprendizagem Motora

**Conhecimento
dos detalhes
técnicos das HM**

**Seleção de
Estratégias de
Ensino**

Capacidade de:

Observar

Avaliar

Corrigir

Atuação do Professor

- Servir de exemplo
 - Postura
 - Demonstração
- Auxiliar
 - Oferecer segurança
- Apoio verbal
 - Reforço no aprendizado
- Apoio gestual
 - Pequenas correções

PRINCÍPIOS METODOLÓGICOS

- **Princípio da inclusão**
 - Os conteúdos e estratégias escolhidos devem sempre propiciar a inclusão de todos os alunos.
- **Princípio da diversidade**
 - A escolha dos conteúdos deve, tanto quanto possível, incidir sobre a totalidade da cultura corporal de movimento, incluindo jogos, esporte, atividades rítmicas/expressivas e dança, lutas/artes marciais, ginásticas e práticas de aptidão física, com suas variações e combinações.
- **Princípio da complexidade**
 - Os conteúdos devem adquirir complexidade crescente com o decorrer das séries, tanto do ponto de vista estritamente motor (habilidades básicas à combinação de habilidades, habilidades especializadas, etc.) como cognitivo (da simples informação à capacidade de análise, de crítica, etc.).
- **Princípio da adequação ao aluno**
 - Em todas as fases do processo de ensino deve-se levar em conta as características, capacidades e interesses do aluno, nas perspectivas motora, afetiva, social e cognitiva.

Betti e Zuliani, 2002



A Aula de Educação Física

- Parte Inicial
 - Aquecimento
 - Atividades Formativas
- Parte Principal
 - Divisão para Ensino e Prática
 - Prática Desportiva
- Volta à Calma



Parte Inicial

□ Aquecimento

□ Atividades vivificantes

- Piques
- Corridas
- Brincadeiras
- Movimentações articulares



□ Objetivo:

- Aumentar a temperatura corporal
 - Aumentar o fluxo sanguíneo localizado (aumento da FC)
 - Aumento da velocidade de transmissão do impulso nervoso
 - Reduzir o potencial de lesões (retardamento da fadiga)
- Prevenir lesões
- Preparar para o rendimento

Parte Inicial

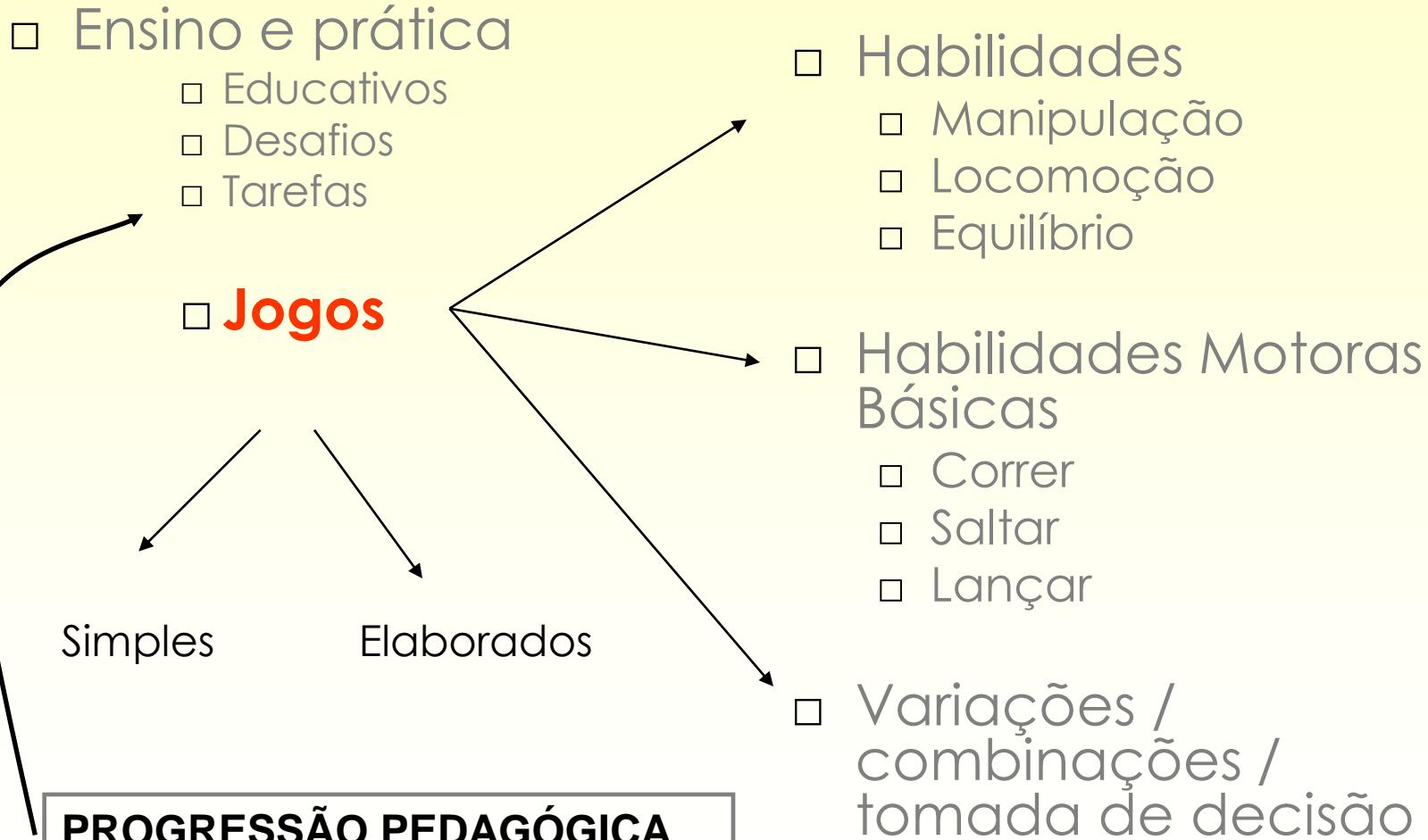
- Atividades formativas

- Exercícios para trabalhar as valências físicas
(força, resistência, flexibilidade, etc)

- Alongamentos
 - Exercícios localizados
 - Circuitos
 - Atividades lúdicas



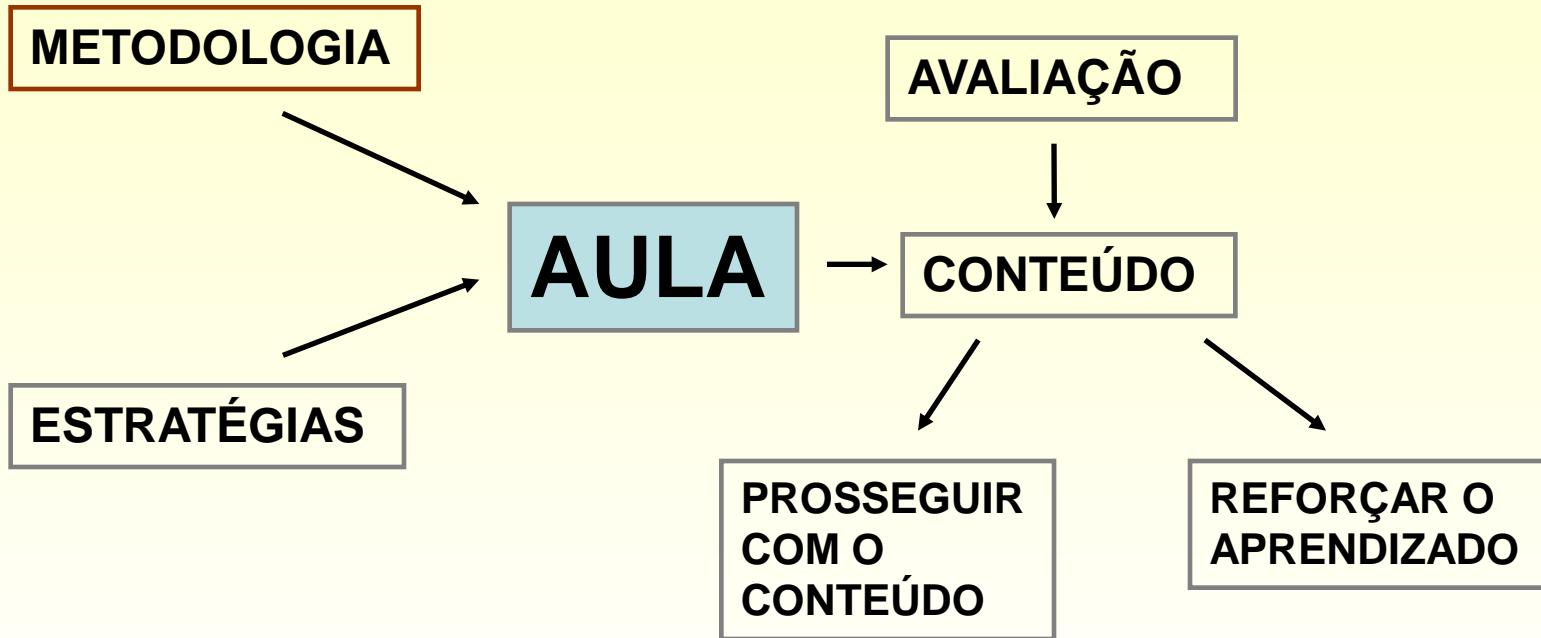
Parte Principal



Progressão Pedagógica

- Vivência da habilidade
 - Estática
 - Em movimento (frente, costas, lateral, direção, etc)
 - Velocidade
- Modificação das condições
 - Ambiente (interferência)
- Combinações

OBJETIVO



Observar os casos especiais (alunos com dificuldades na aprendizagem) --> estratégias especiais

Parte Final (volta à calma)

- Jogo sensorial
- Pequena palestra sobre um tema
 - Regras
 - Histórico
 - Saúde, etc...



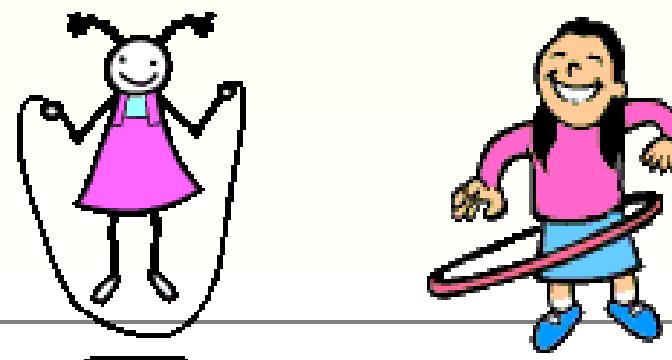
Jogo - Variações

Atividade lúdica com regras
pré-estabelecidas

- Formação
 - Livre
 - Colunas
 - Fileiras
 - Círculos

- Dinâmica
 - Conteste
 - Estafeta
 - Gincana
 - Interativos
 - Simples
 - Complexos

- Material
 - Bola
 - Arco
 - Corda
 - Cone
 - Raquete
 - Taco
 - Alternativos



Os Três Mandamentos da Aula de Educação Física

- **Preparação**
 - Coerência
 - Progressão pedagógica
 - Adequação (Atividades → Objetivo, Parte da aula)
 - Previsão de recursos
- **Didática**
 - Comunicação
 - Instrução x demonstração
 - Posicionamento
- **Atitude**
 - Controle
 - Correção
 - Participação

PDA



APLICAÇÃO DAS ATIVIDADES

- Ordem lógica para execução de uma atividade numa aula de Educação Física
 - Elaborar um plano de aula
 - Preparação do local e do material
 - Reunir os alunos
 - Explicação da atividade
 - Disposição dos alunos no espaço (colunas, fileiras, dispersos...)
 - Distribuição do material principal (no basquetebol, a bola)
 - Desenvolvimento da atividade propriamente dita
 - Controlar as regras
 - Verificar e corrigir a execução dos gestos
 - Promover situações de iniciativa e criatividade dos alunos
 - Motivar o grupo
 - Interromper ou prosseguir

{ Posicionamento

Tomada de Decisão

- **Escolher qual HM e o seu tipo**
- **Base de conhecimentos** na execução dos passes:
 - Não perder a bola de vista
 - Não passar, caso se esteja somente se livrando da bola
 - Evitar os passes tipo “balão”. Eles são um convite à interceptação do adversário
 - Fintar o passe
 - Se movimentar para servir de opção (aproximar)
 - Olhar para frente sempre que recepcionar um passe
 - Se posicionar no espaço vazio
 - Devolver para quem passou muitas vezes é a melhor opção
 - Passar e servir de opção (de preferência à frente)
 - Selecionar o tipo de passe de acordo com a situação

Avaliação

□ Tipos

- A **avaliação diagnóstica** ou inicial fornecer os dados para a elaboração de um projeto de desenvolvimento dos conteúdos, a partir da consideração dos conhecimentos prévios do aluno.
- A **avaliação formativa** ou concomitante È aquela que, como o nome sugere, ocorre junto ao processo de ensino e aprendizagem, fornecendo dados importantes para o ajustamento das áreas educativas, possibilitando a tomada de decisão quanto à continuidade do programado ou da necessidade de alterações.
- A **avaliação final ou somativa** se refere aos instrumentos que pretendem avaliar o final de um processo de aquisição de um conteúdo e os objetivos de aprendizagem propostos.

Critérios

- Assiduidade
- Participação
- Envolvimento
- Atitudes
- Autonomia
- Condições de aprendizado
- Progressos motores
- Conhecimentos conceituais
- Interpretação verbal
- Pensamento crítico

Scarpato, 2007