



SEMINÁRIO
DESPORTO E
CIÊNCIA

2018

20 e 21 de Abril de 2018

COLÉGIO DOS JESUÍTAS
UNIVERSIDADE DA MADEIRA

Seminário Internacional Desporto e Ciência 2018

Comissão Organizadora

Catarina Fernando, Helder Lopes, João Prudente, Rui Trindade, Ricardo Alves, Hélio Antunes, Ana Luísa Correia, Duarte Sousa e João Noite.

Comissão Científica

Hélder Lopes, João Prudente, Catarina Fernando, Duarte Freitas, Rui Ornelas, Jorge Soares, Élvio Gouveia, Ricardo Alves e Ana Rodrigues

Ficha Técnica

Livro de Atas Seminário Internacional Desporto e Ciência 2018

ISBN: 978-989-8805-38-6

Coordenação da Edição: Catarina Fernando, Hélder Lopes, João Prudente, Rui Ornelas

Editor: Universidade da Madeira

2018 - Funchal, Portugal

Suporte: Eletrónico

Formato: PDF/PDF/A

Aplicações do modelo de competência no contexto do ensino jogos desportivos coletivos de invasão

Applications of the competency model in the context of teaching invasion games

Pestana, M.⁽¹⁾; Gaspar, M.⁽²⁾; Quintal, T.⁽¹⁾; Oliveira, R.⁽²⁾; Gouveia, E.^(1,2)

(1) Universidade da Madeira, Faculdade de Ciências Sociais; (2) LARSYS, Madeira Interactive Technologies Institute, Funchal, Portugal

Resumo

O presente estudo tem por objetivo justificar a importância de uma abordagem aos jogos desportivos coletivos baseada no Modelo de Competência, e descrever a metodologia utilizada num estudo de intervenção em turmas do 3º Ciclo utilizando o Modelo de Competência.

Para tal, participaram no estudo 43 alunos (22 raparigas e 21 rapazes; 13.9±0.67 anos de idade) pertencentes a duas turmas do 3º ciclo. Estas turmas foram intervencionadas segundo o Modelo de Competência numa unidade didática de jogos desportivos coletivos durante 20 horas. A preparação da equipa de avaliação, para avaliar a performance utilizou a ficha de observação *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) (Oslin *et al.*, 1998).

Os resultados da preparação da equipa de avaliação apresentam valores de correlação intra-classe bastante elevados, variando entre 0.791 e 0.993. O sucesso da implementação do Modelo de Competência depende do cumprimento de um protocolo pré-definido por parte do Professor. As características que suportam o Modelo de Competência contêm na sua génese “ingredientes” importantes que poderão combater os principais problemas identificados no ensino dos jogos nas aulas de Educação Física.

Palavras-Chave: Modelo de Competência; Jogos Desportivos Coletivos de Invasão; Educação Física

Abstract

The present study has for objective to justify the importance of an approach to the collective sport games based in the Competency Model, and to describe the methodology used in an intervention study in groups of the 3rd Cycle using the Competency Model.

For such, participated in the study 43 students (22 girls and 21 boys; 13.9 ± 0.67 years of age) belonging to two groups of the 3rd cycle. These groups were intervened according to the Model of Competence in a didactic unit of collective sport games for 20 hours. The preparation of the evaluation team, to evaluate the performance it used the record of observation Game Performance Assessment Instrument (GPAI) (Oslin *et al.* 1998).

The results of the preparation of the evaluation team present quite high values of correlation intra-class, varying among 0.791 and 0.993. The success of the implementation of the Model of Competence depends on the execution of a pré-defined protocol on the part of the Teacher. The characteristics that support the Competency Model contain in his genesis important "ingredients" that can combat the main identified problems in the teaching of the games in the classes of Physical Education.

Key-words: Competency Model; Collective Sports Games of Invasion; Physical Education

Introdução

No Programa Nacional de Educação Física, os jogos de invasão (i.e., futebol, andebol e basquetebol) são considerados matérias nucleares, sendo que cerca de um quarto do currículo envolve o ensino desses jogos (Mistério da Educação, 2001). Dada esta expressão no currículo, assim como o impacto na participação em atividades físicas ao longo da vida do aluno, é extremamente importante investigar as formas mais eficazes para ensinar os jogos no contexto Educação Física escolar. Por outro lado, a forma como os jogos são tradicionalmente ensinados é problemática, uma vez que, metodologicamente, muitos professores têm problemas em relacionar a tática e as habilidades técnicas (Mitchel, Oslin, & Griffin, 2013). Isto significa que, as habilidades têm sido persistentemente ensinadas isoladamente, fora de seu contexto tático. Esta abordagem pedagógica orientada para a técnica defende o ensino da execução de habilidades antes de abordar os elementos táticos do jogo. Como principais consequências, esta abordagem pedagógica tem sido associada a um baixo desempenho e desenvolvimento de técnicas inflexíveis que limitam os alunos a responder às várias situações de jogo (Bunker & Thorpe, 1982), bem como proporciona níveis mais elevados de inatividade aos alunos (Miller *et al.*, 2016). Adicionalmente, as Unidades Didáticas

(UD) dos jogos têm sido tradicionalmente planeadas separadamente em blocos, desconsiderando as semelhanças táticas entre os jogos de invasão. O princípio da transferência, que permite aos alunos compreender os princípios comuns entre os jogos, não têm sido potencializados nem rentabilizados no processo pedagógico (Mitchel *et al.*, 2013).

Face ao exposto, nas últimas décadas, têm surgido vários modelos de ensino alternativos que deslocam a atenção para o aluno que aprende em situação de jogo adaptado. Um exemplo é o Modelo de Competência dos Jogos Desportivos Coletivos de Invasão (MCJDCI), que resulta da fusão do *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Bunker & Thorpe, 1982) e do Modelo de Educação Desportiva (MED) (Siedentop, Hastie, & van de Mars, 2004).

Do TGfU é trazida a importância da compreensão tática do jogo através de formas modificadas, em que o aluno deve emergir em situações reais de jogo adaptado, de modo a melhor compreendê-lo taticamente e a melhorar a sua tomada de decisão. Por outro lado, o MED procura simular os aspetos fundamentais do contexto desportivo autêntico nas aulas de Educação Física, promovendo o conhecimento, o entusiasmo e a competência dos alunos (Siedentop *et al.*, 2004).

Os objetivos do presente estudo foram: (1) justificar a importância de uma abordagem aos jogos desportivos coletivos baseada no Modelo de Competência, e (2) descrever a metodologia utilizada num estudo de intervenção em turmas do 3º Ciclo utilizando o MCJDCI.

Metodologia

Participantes

Participaram neste estudo 43 alunos (22 raparigas e 21 rapazes, 13.9 ± 0.67 anos de idade) que frequentavam duas turmas do 3º ciclo. O grupo de alunos era considerado heterógeno no que diz respeito ao género e às habilidades nos JDC-I. A recolha de informação por vídeo e questionário, será efetuado sob autorização dos pais ou tutores legais, através de consentimento informado autorizando a participação dos seus educandos. Os protocolos de estudo foram aprovados pela Comissão Científica do Departamento de Educação Física e Desporto, Faculdade de Ciências Sociais, Universidade da Madeira.

Caraterísticas da Intervenção

Nesta intervenção os participantes foram submetidos a uma UD de JDC-I que teve uma duração total de 20 horas. A UD foi organizada cumprindo com os pressupostos do MCJDCI. A planificação desta UD focou-se em três matérias que fazem parte do currículo da Educação Física: o Andebol, o Basquetebol e o Futebol. Como conteúdos de ensino a serem lecionados, considerou-se os problemas táticos transversais aos jogos de invasão. Relativamente aos problemas táticos ofensivos, que tem por objetivo marcar ponto/golo foram abordados os seguintes conteúdos: 1) manutenção da posse de bola; 2) penetrar na defesa e atacar o alvo; e 3) transição defesa-ataque. No que respeita ao aspeto defensivo, em que o principal objetivo é evitar que o adversário atinja o alvo com sucesso, foram trabalhados os seguintes conteúdos: 1) defender o espaço; 2) defender o alvo; 3) ganhar a posse de bola.

Como já foi referido anteriormente, MCJDCI substitui as tradicionais UD por épocas desportivas. Assim sendo, a UD dividiu-se em três momentos: pré-época, época e pós-época. A pré-época decorreu ao longo de 6 sessões, sendo esta fase o alicerce de todo o processo, pois é aqui que o professor prepara os alunos para as fases posteriores. Nesta fase, o professor é o elemento central, e de modo a preparar os alunos para uma fase posterior, testa os exercícios que foram previamente idealizados. Este é processo de tentativa e erro, onde se prepararam cuidadosamente os exercícios que os alunos de forma autónoma, utilizarão nos seus treinos. Depois de um conhecimento mais profundo do nível psicomotor dos alunos, procede-se à formação das equipas, que devem ser homogéneas entre si, e heterogéneas dentro das mesmas. Nesta fase, é construído o “dossier de equipa”, onde é possível encontrar os contratos de cada um dos papéis a serem atribuídos, os regulamentos (regras de jogo, organização das jornadas e pontuação dos treinos e jogo), os exercícios a serem utilizados tendo por base os problemas táticos anteriormente referidos, os planos de treino facultados pelo professor que eram idealizados consoante as necessidades de cada equipa, a calendarização da época e finalmente as fichas de registo e de jogo que eram utilizadas nas jornadas.

A época ocorre ao longo de 16 sessões e tem como marco principal do papel central do professor para os alunos, sendo que aqui o professor torna-se um gestor do processo. Nesta fase os alunos treinam de forma autónoma tendo por base o plano de treino fornecido no início de cada aula. De modo a estabelecer uma linha de comunicação fácil entre o professor e os alunos, deverão ser criadas linhas de comunicação mais diretas (i.e., grupos privados em redes sociais). Nesta fase os alunos devem, em articulação com o

professor, escolher os papéis a desempenhar no seio de cada equipa. Esta fase contempla ainda a formação de árbitros, para as diferentes matérias de ensino a abordar. Os treinos são intercalados com as jornadas, de modo a promover uma característica fundamental deste modelo: a competição. Nas jornadas, todas as equipas jogam entre si. A terceira equipa será a responsável por arbitrar, cronometrar, efetuar registos estatísticos e fotografar o evento.

A fase de pós-época é composta por 3 sessões. Nesta fase os alunos prepararam o evento culminante, com o objetivo de recriar um momento de convívio entre as equipas, com intuito de transmitir a importância dos valores do Desporto. No dia do evento culminante, poderão acontecer várias atividades alusivas (i.e., torneios inter-turmas; jogos contra uma equipa especial, palestras, entregas de prémios, etc.). Uma vez que este modelo procura recriar o desporto formal, durante o processo os alunos poderão assistir a um jogo profissional, onde terão a oportunidade de presenciar a envolvimento que ocorre num jogo formal.

Preparação da equipa de observação da performance

A equipa de observadores da performance em jogo nos momentos pré e pós intervenção foi composta por 11 investigadores com formação académica na área da Educação Física. A preparação dos observadores contemplou 3 reuniões com uma vertente teórico-prática, sendo que foram analisados vídeos em contexto real utilizando o instrumento (GPAI). Uma vez que a equipa preparada, procedemos ao estudo piloto. Neste estudo piloto foram observados 10 alunos em situação de jogo de futebol e basquetebol durante 6 minutos. Seguidamente procedeu-se ao cálculo dos coeficientes de correlação intra-classe entre os observadores.

Resultados

Preparação da equipa de observadores

A Tabela 1 apresenta os coeficientes de correlação intra-classe entre os observadores após a realização do teste piloto. Os valores variaram entre 0.791 e 0.993.

Tabela 2- Coeficientes de correlação intra-classe entre os observadores

GPAI dimensions	DC	DF	EG	FS	LP	NF	RC	RF	HM	TQ	MP
DMI	.984	.915	.993	.986	.791	.965	.945	.977	.971	.985	.971
SEI	.976	.910	.978	.969	.813	.981	.966	.974	.953	.985	.977
SI	.935	.953	.874	.936	.886	.928	.881	.868	.952	.862	.889

DMI. Decision making index; SEI. Skill execution index; SI. Support index;

Considerações Finais

A organização de uma UD baseada no MCJDCI exige da parte do Professor de Educação Física o cumprimento de um protocolo pré-definido. Neste sentido, existem vários aspetos de importância vital para que o sucesso da intervenção seja alcançado, tendo em consideração as 3 fases do processo: pré-época; época e pós-época. O MCJDCI contém na sua génese os “ingredientes” necessários para combater os principais problemas identificados no ensino dos JDC-I nas aulas de Educação Física.

Na descrição da metodologia a utilizar no estudo de intervenção utilizando o MCJDCI, sublinha-se os resultados alcançados no decurso da preparação da equipa de avaliação da performance em jogo (GPAI). Assim, podemos verificar que os 11 avaliadores obtiveram valores de correlação intra-classe bastante elevados, variando entre 0.791 e 0.993. Isto significa que existe uma fiabilidade elevada entre os membros da equipa de avaliação, tendo em consideração os valores de corte de 0.70 reportados na literatura. Os estudos de intervenção baseado no MCJDCI são escassos no contexto da Educação Física Escolar. Investigação de carácter longitudinal é necessária para melhor compreender o impacto MCJDCI no contexto escolar.

Referências Bibliográficas.

Bunker, D.; Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1): 5-8.

Graça, A. & Mesquita, I. (2015). Modelos e concepções de ensino dos jogos desportivos. In F. Tavares (Eds.), *Jogos Desportivos Coletivos Ensinar a Jogar*. (pp. 9-54). Porto: Faculdade de Desporto da Universidade do Porto;

Miller, A., Christensen, E., Eather, E., Gray, S., Sproule, J., Keay, J., & Lubans, D. (2016). Can physical education and physical activity outcomes be developed

Ministério da Educação (ME) (2001). *Programa Nacional de Educação Física, Ensino Básico, 3o Ciclo (Reajustamento)*. Lisboa: Direcção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular do Ministério da Educação.

Mitchel S.A., Oslin, L., & Griffin, L. (2013). *Teaching sport concepts and skills. A tactical games approach for ages 7 to 18*. Champaign, IL: Human Kinetics

Oslin, J.L., Mitchell, S.A., & Griffin, L.L. (1998) The game performance assessment instrument (GPAI): development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17 (2), pp. 231-243.

Siedentop, D., Hastie, P., & Van de Mars, H. (2004). *Complete Guide to Sport Education*. Champaign, IL: Human Kinetics.