

# CONCEPÇÕES DIDÁCTICAS SOBRE O ENSINO DO JOGO

A. Graça

*Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Unversidade do Porto, Portugal*

Os jogos desportivos ocupam um lugar de destaque no currículo da educação física, porém são inúmeras as vozes críticas contra a falta de entusiasmo, a descaracterização, a descontextualização e a ineficácia das abordagens ao ensino dos jogos na escola.

Partindo de um levantamento das críticas ao modelo curricular de actividades múltiplas de curta duração, farei uma apresentação de dois modelos de abordagem alternativos ao ensino dos jogos, o modelo de ensino dos jogos para a compreensão (Teaching Games for Understanding), sistematizado por Bunker e Thorpe (1982) e o modelo de educação desportiva (Sport Education Model) proposto por Siedentop (1987, 1994).

O modelo de ensino do jogo para a compreensão estabelece como propósitos fundamentais o desenvolvimento da capacidade de jogo e o aumento do gosto e da participação no jogo, condições favoráveis à adpção de um estilo de vida activo. É um modelo centrado no jogo, que toma como ponto de partida formas modificadas de jogo, contextualmente adequadas para deslocar o foco das preocupações didácticas do ensino das habilidades técnicas para o desenvolvimento da consciência táctica do jogo, dando relevância primordial ao conhecimento táctico do jogo e à tomada de decisão, e fazendo subordinar a aprendizagem e exercitação das habilidades técnicas às necessidades evidenciadas pelos problemas do jogo.

O modelo de educação desportiva estabelece como propósito fundamental a formação do cidadão desportivamente culto, o que quer dizer desportivamente competente, desportivamente instruído e entusiasta da prática desportiva. O modelo pretende proporcionar aos alunos uma experiência desportiva autêntica e completa, instituindo a organização da actividade em épocas desportivas, a filiação dos alunos em equipas, um quadro competitivo formal articualdo com actividades de aprendizagem e treino das técnicas e das tácticas, o uso extensivo de registos e estatísticas, um evento culminante e tentando criar um ambiente festivo. O modelo valoriza a inclusão e a equidade na participação de todos os alunos na actividade, a entreatjuda no trabalho em equipa a autonomia e o desempenho dos vários papeis associados ao contexto desportivo.

De uma forma sucinta, farei referência aos estudos empíricos que procuraram documentar os efeitos da aplicação de programas inspirados em cada um dos modelos. Concluirei destacando os pontos de contacto e as principais diferenças entre os dois modelos.