

8º Congresso de Educação Física e Ciências do Desporto dos Países de Língua Portuguesa



16 de Dezembro de 2000



Os Desportos de Combate nas Aulas de Educação Física

Abel Figueiredo
Área Científica de Educação Física
Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico de Viseu

abel.figueiredo@esev.ipv.pt

8º Congresso de Educação Física e Ciências do Desporto dos Países de Língua Portuguesa

Objectivo

Contribuir para a compreensão da problemática da gestão de situações de Desportos de Combate (DC) nas aulas de Educação Física.

Apresentar uma caracterização e uma proposta de fundamentos curriculares coerentes com a actualidade.

Sumário

- Análise Crítica dos Programas
- Os DC na EF
- A Gestão das Tarefas nos DC
- A Matéria de Ensino dos DC na EF

- Análise Crítica dos Programas
- Os DC na EF
- A Gestão das Tarefas nos DC
- A Matéria de Ensino dos DC na EF

Matriz Teórica da Motricidade Humana



Os Programas de EF em Portugal

Uma EF:

- Ecléctica
 - Inclusiva
 - Multilateral

Os DC no Programa de EF

	NUCLEAR	ALTERNATIVO	OPCIONAL	AUSENTE
1º Ciclo	Quedas (1º e 2º) Jogo do Mata / Puxa - Empurra (3º e 4º)			"Desportos de Combate"
2º Ciclo	Luta (5º e 6º)	Judo Jogo do Pau		
3º Ciclo		Judo Jogo do Pau		Luta
Secundário			Luta Judo Jogo do Pau	

- Incoerência vertical.
- Referência excessivamente tecnicista (antológica).
- Carácter unipolar e excludor de situações tão expressivas como os toques (socos / pontapés).

Os DC no Programa de EF

Os Desportos de Combate podem ser abordados fazendo o elogio à situação de **jogo dual** que os caracteriza,

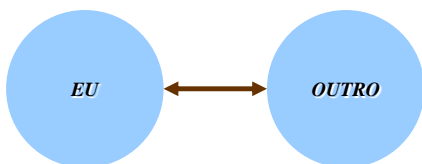
e não a uma qualquer "antologia técnica" indecifrável para a maioria dos professores de Educação Física e de técnicos não especialistas,

embora pertinente aos especialistas de cada uma das várias modalidades.

- Análise Crítica dos Programas
- Os DC na EF
- A Gestão das Tarefas nos DC
- A Matéria de Ensino dos DC na EF

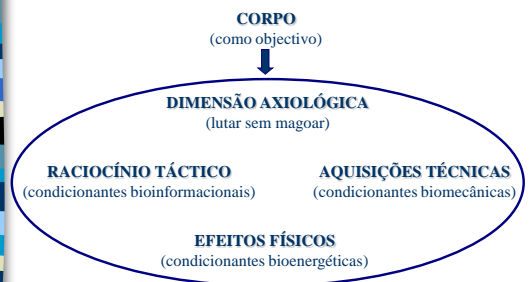


Situação de Jogo de Luta Dual



- Significação Marcial
- Tarefa Aberta de Responsabilidade Individual
- Situação Lúdica Regulamentada (segurança)

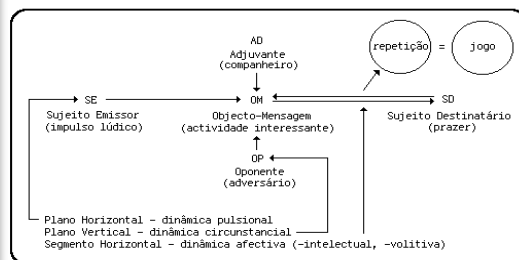
A Marcialidade Inerente aos DC



Domínio Taxonómico

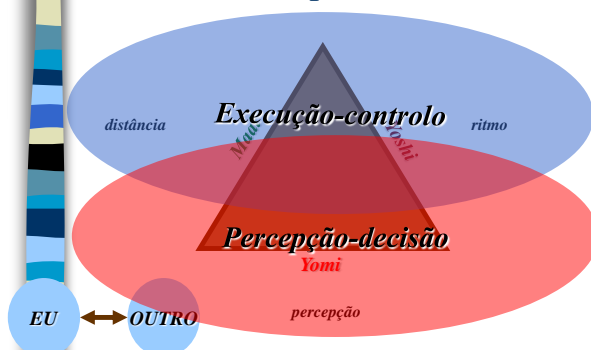
	DESPORTOS INDIVIDUAIS	DESPORTOS DE COMBATE	DESPORTOS COLECTIVOS
TIPO DE TAREFA	FECHADA	ABERTA	ABERTA
NÍVEL DE RESPONSABILIDADE	INDIVIDUAL	INDIVIDUAL	COLECTIVA

O Código Ludencial



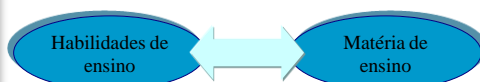
- Análise Crítica dos Programas
- Os DC na EF
- A Gestão das Tarefas nos DC
- A Matéria de Ensino dos DC na EF

Dimensões Propostas

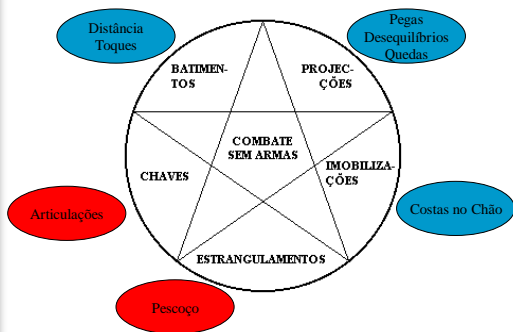


- Análise Crítica dos Programas
- Os DC na EF
- A Gestão das Tarefas nos DC
- A Matéria de Ensino dos DC na EF

SABEDORIA PEDAGÓGICA (EXPERTISE)



Situações Características

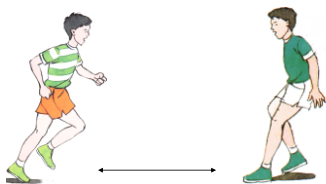


Situações Pedagógicas Elementares

- ▣ Jogos de Distância
- ▣ Jogos de Toques
- ▣ Jogos de Desequilíbrio
- ▣ Jogos de Imobilização e Luta no Chão
- ▣ Jogos de Saudação



Jogos de Distância



1. Progressivamente introduzem-se as seguintes componentes críticas:
 - a. Deslocar-se de forma deslizante (sem saltar)
 - b. Manter os apoios afastados na direcção do movimento
 - c. Centro de gravidade baixo pela flexão das articulações dos membros inferiores
 - d. Braços em posição de guarda
2. O atacante deve-se centrar desde os deslocamentos simples para a frente e para trás até a procura do momento certo para entrar no adversário. O defesa deve tentar manter a distância que o atacante quebra permanentemente.

Jogos de Imobilização



- Não deixar o outro sair do chão (omoplatas)
- Controlo do tronco / cintura escapular
- Utilização do peso de todo o corpo

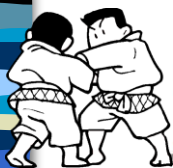
Jogos de Desequilíbrio

Tentar fazer mexer os pés do adversário

Direcção /Sentido das forças
Polígono de sustentação



Pegas - Jogos de Luta em Pé



- Puxar, empurrar e manter a posição frontal ao adversário;
- Desequilibrar o adversário e controlar diferentes partes do seu corpo;
- Usar o peso do corpo em pé e no solo;
- Objectivo: desequilibrar para projectar.

Quedas



- Após sensação de desequilíbrio deve haver:
- rápida flexão dos joelhos, aproximando as nádegas do solo
 - enrolamento do tronco
 - flexão da cabeça, levando o queixo ao peito
 - batimento dos braços no momento final da queda, pois aumentam a superfície de contacto com o solo e, conseqüentemente, aumentam a superfície de dispersão de energia

Jogos de Toques

Tocar é diferente de bater
controlo / respeito



Defesa:
Faz uma guarda
Deixa tocar

Atacante:
Toca no que está aberto

Jogos de Saudação

- Ordem
- Respeito
- Segurança
- Socialização



8º Congresso de Educação Física e Ciências do Desporto dos Países de Língua Portuguesa



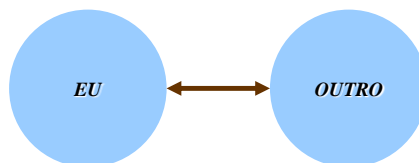
16 de Dezembro de 2000



Os Desportos de Combate nas Aulas de Educação Física

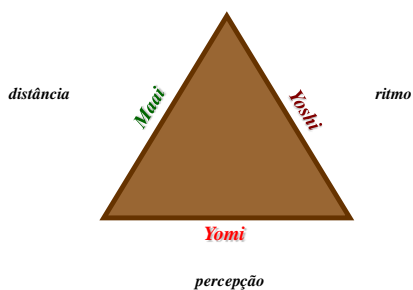
CONCLUSÕES

Situação de Jogo de Luta Dual

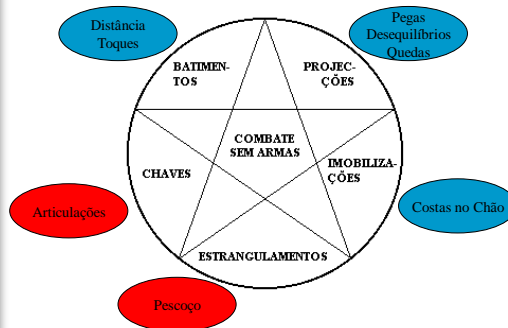


- Significação Marcial
- Tarefa Aberta de Responsabilidade Individual
- Situação Lúdica Regulamentada (segurança)

Dimensões Propostas



Situações Características



Situações Pedagógicas Elementares

- Jogos de Distância
- Jogos de Toques
- Jogos de Desequilíbrio
- Jogos de Imobilização e Luta no Chão
- Jogos de Saudação



Escola Superior de Educação de Viseu
96 2928113

abel.figueiredo@esev.ipv.pt