

## ***Práticas pedagógicas – Educação Física***

Recomendada para o Ensino Fundamental – Ciclo II (7a e 8a séries)

Tempo previsto: 2 aulas

Elaboração: Equipe Técnica da CENP

Professor(a):

Apresentamos aqui três (3) sugestões de atividades a serem desenvolvidas com alunos de 7as e 8as séries do Ensino Fundamental, durante as duas (2) aulas de Educação Física a serem ministradas na semana de 16 a 20 de fevereiro de 2009. Você poderá eleger uma (1), duas (2) ou realizar as três (3) atividades e repeti-las quando necessário.

O desenvolvimento destas atividades se apresenta na forma de jogos pré-desportivos. Partimos do pressuposto de que na 5a e 6a séries os alunos já tiveram, durante as aulas de Educação Física, iniciação nos principais esportes coletivos, a saber: futsal, handebol, basquetebol e voleibol. Como, de acordo com a Proposta Curricular de Educação Física do Estado de São Paulo, estes conteúdos deverão ser retomados em bimestres das 7as e 8as séries, durante este ano letivo, apresentamos uma forma lúdica e prazerosa de realizar esta retomada.

O diagnóstico nas atividades sugeridas pode ser efetuado num dos quatro (4) momentos previstos para cada atividade a ser ministrada nas duas (2) aulas desta semana diferenciada.

São eles:

**Primeiro momento** (contextualizar) Problematização 1:

O professor poderá contextualizar a atividade que irá propor, conversando com os alunos sobre o esporte, o jogo pré-desportivo a ser desenvolvido, fazendo perguntas simples sobre o quanto conhecem sobre o esporte, o que sabem sobre sua história e evolução, quais os principais fundamentos e, principalmente, se já o praticaram nas aulas de Educação Física nos anos anteriores.

**Segundo momento** (Fazer)

Trata-se do desenvolvimento da atividade propriamente dita, em local adequado (quadra de esportes ou pátio), conforme descrição e roteiro

apresentados adiante. **Em Tempo:** Este momento deverá ocupar, no mínimo, 80% do tempo total previsto para as 2 (duas) aulas.

### **Terceiro momento** (refletir) Problematização 2:

Após o desenvolvimento da atividade, o professor deverá conversar novamente com os alunos e fazer perguntas sobre conceitos aplicados na atividade. Exemplo: Na Atividade "GOL INDIRETO", os conceitos presentes e desenvolvidos foram: locomoção, agilidade, flexibilidade... As perguntas poderão ainda girar em torno dos movimentos executados e suas relações com cada um desses conceitos. Outra reflexão a ser proposta aos alunos poderá discorrer sobre quais foram as dificuldades de execução encontradas no decorrer da atividade.

### **Quarto momento** (registrar) Sistematização

O professor poderá propor aos alunos que façam individualmente ou em grupos, se preferir, um registro, utilizando linguagem escrita, com os principais pontos abordados durante a reflexão e as conclusões da classe.

# O

## **bjetivos**

1. Introduzir, de forma lúdica e prazerosa, alguns dos conteúdos a serem desenvolvidos durante o ano letivo.
2. Avaliar, por meio da sistematização proposta, se os alunos conseguem localizar e analisar conceitos específicos.
3. Diagnosticar, pela observação do desempenho dos alunos durante os quatro (4) momentos sugeridos, o que conhecem e dominam dos gestos esportivos pertinentes aos esportes objeto dos jogos pré-desportivos apresentados.

## ATIVIDADES PROPOSTAS PARA O SEGUNDO MOMENTO

### Atividade 1

#### jogo pré-desportivo – Futsal

## **N**ome da Atividade

- “GOL INDIRETO”

## **R**ecursos materiais

- Traves de futsal removíveis, ou postes ou cones
- Bola de futsal
- Giz

## **O**rganização do espaço

Quadra de esportes ou pátio com uma parede ao fundo ou na lateral. A uma distância de quatro (4) a cinco (5) metros da parede são colocados os postes, traves ou cones formando um (1) gol. Ao redor do gol é traçado um círculo para delimitar a área que não poderá ser invadida pelos jogadores. Quando se tratar de pátio, traçar linhas laterais e de fundo, formando um retângulo com dimensões semelhantes às de uma quadra de futsal.

# O

## rganização dos alunos

Turma dividida em equipes de 8 a 12 alunos.

# D

## esenvolvimento

1. A equipe que for sorteada para iniciar o jogo fará o primeiro lance por um dos seus jogadores posicionado atrás da linha oposta àquela na qual se encontra o "gol".
2. A equipe de posse da bola deve procurar passá-la entre seus jogadores, de forma a conseguir fazer um gol, lançando a bola (com chute) contra a parede, para que, logo que a bola seja rebatida (na volta) passe pelo gol, conferindo "gol de forma indireta".

# R

## egras

- a. Não é permitido usar as mãos, apenas os pés.
- b. Não é permitido contato físico violento (segurar, empurrar, dar "carrinho" etc.).
- c. São permitidos passes e também dribles antes dos lançamentos (chutes a gol).
- d. Nenhum jogador pode invadir o círculo traçado ao redor do "gol".
- e. A cada falta ou gol conferido, a posse de bola passa para a outra equipe, que fará a saída por um de seus jogadores posicionado atrás da linha oposta à do gol.
- f. Após o tempo estipulado pelo professor para cada partida, vence a equipe que conseguir mais gols. A equipe vencedora conquistará,

com a vitória, o direito de permanecer na quadra e enfrentar a equipe que esteja à espera, torcendo e observando o desempenho dos jogadores.

## **Atividade 2**

### **jogo pré-desportivo – Handebol**

## **N**ome da atividade

- CASTELOBOL

## **R**ecursos materiais

- Uma bola grande e pesada (medicine ball de 2 kg ou bola de futebol meio murcha) para servir de alvo
- Bola de handebol para jogar
- 1 cadeira (ou caixote ou banquinho) para servir de suporte ao alvo
- Uma argola para ser colocada embaixo do alvo e sobre a cadeira
- Giz

## **O**rganização do espaço

Quadra de esportes ou pátio. No centro, é colocada a cadeira (ou caixote ou banquinho) e sobre ela uma argola (para não permitir que a bola role por si só) e, dentro da argola, a bola grande que servirá de alvo formando

o “castelo”. Ao redor do “castelo” é traçado um círculo com diâmetro de 4m a 5m que servirá para delimitar uma área que não pode ser invadida pelos jogadores (círculo de arremesso). Quando se tratar de pátio, traçar linhas laterais e de fundo, formando um retângulo com dimensões semelhantes às de uma quadra de handebol.

## **O**rganização dos alunos

Turma dividida em equipes de 8 a 12 alunos.

## **D**esenvolvimento

1. As duas equipes deverão estar espalhadas pela quadra.
2. A equipe sorteada para iniciar o jogo deverá fazer o primeiro passe por um dos seus jogadores posicionado atrás de uma das linhas de fundo.
3. A equipe que estiver de posse da bola fará passes entre seus jogadores até que um deles encontre condições de arremessá-la em direção ao “castelo” para atingi-lo com um “golpe certo”. Toda vez que conseguir o seu intento, um ponto lhe será conferido, e o jogo será reiniciado pela equipe adversária, que fará o primeiro passe por um jogador posicionado atrás de uma das linhas de fundo.
4. A equipe que estiver na defesa tentará interceptar a bola para desviar sua trajetória e/ou para ficar de posse dela e assim tornar-se atacante.

# R<sub>egras</sub>

- a. A bola deve ser conduzida de acordo com a regra dos três passos. Após a recepção, a bola deve ser passada ou lançada depois de cerca de três segundos.
- b. Não é permitido usar os pés para passar a bola.
- c. Os passes também podem ocorrer passando-se por cima do "castelo".
- d. Os jogadores que estão fazendo a marcação só podem tirar a bola da mão do adversário pela frente. Em caso de faltas, a equipe adversária receberá a posse da bola e a cobrança será feita na linha lateral.
- e. Os "golpes certos" só serão válidos quando a bola do "castelo" for atingida.
- f. Em caso de "bola fora" a equipe adversária receberá a posse da bola e a cobrança será feita na linha lateral.
- g. Se o círculo de arremesso for ultrapassado antes do lançamento da bola, este será invalidado.
- h. As faltas graves serão punidas com um lançamento feito do limite do círculo de arremesso.
- i. Após o tempo estipulado pelo professor para cada partida, vencerá a equipe que conferir mais "golpes certos". A equipe vencedora conquistará, com a vitória, o direito de permanecer na quadra e enfrentar a equipe que esteja à espera, torcendo e observando o desempenho dos jogadores.

### Atividade 3

#### jogo pré-desportivo – Basquetebol

## **N**ome da atividade

- AROBOL CIRCULAR

## **R**ecursos materiais

- Bola de basquetebol
- Giz.

## **O**rganização do espaço

Quadra de esportes ou pátio. No centro, é traçado um círculo de 2m de diâmetro, para delimitar a área na qual irão ficar dois alunos (um de cada equipe) que segurarão um aro ou bambolê na posição horizontal. Por fora desse círculo é traçado um círculo maior com diâmetro de 8m que servirá para delimitar uma área que não poderá ser invadida pelos jogadores (círculo de arremesso). Quando se tratar de pátio, traçar linhas laterais e de fundo, formando um retângulo com medidas semelhantes às de uma quadra de basquetebol.

# **O**rganização dos alunos

Turma dividida em equipes de 8 a 12 alunos.

# **D**esenvolvimento

1. As duas equipes deverão estar espalhadas pela quadra em volta do círculo maior.
2. A equipe sorteada para iniciar o jogo deverá fazer o primeiro passe por meio de um dos seus jogadores posicionado atrás de uma das linhas de fundo.
3. A equipe de posse da bola fará passes entre seus jogadores até que um deles encontre condições de arremessá-la em direção a seu companheiro de equipe, que se encontra dentro do círculo menor (que pode se movimentar, porém sem sair do seu círculo), segurando um aro ou bambolê. Para que o arremesso seja válido a bola deverá passar por dentro do referido aro. Toda vez que a equipe conseguir o seu intento, dois pontos lhe serão conferidos e o jogo será reiniciado pela equipe adversária, que fará o primeiro passe por meio de um jogador posicionado atrás de uma das linhas de fundo.
4. Se a bola for interceptada pela equipe defensora, esta adquire o direito de ataque. Se a bola for lançada para fora da quadra, a posse da bola passará para a equipe contrária à que lançou e a cobrança será feita por um aluno posicionado do lado de fora de uma das linhas laterais.

# R<sub>egras</sub>

- a. O jogador que estiver com a bola só poderá correr na série de três passos ou progredir “driblando” a bola com as mãos. A bola não poderá permanecer nas mãos por mais de três (3) segundos.
- b. Na luta pela bola, o jogador não poderá ser empurrado.
- c. Se o círculo de arremesso for ultrapassado antes do lançamento da bola, este será invalidado.
- d. As infrações às regras serão punidas com arremessos livres (direcionados ao aro) feitos por um dos alunos da equipe que venha a sofrer a infração, de qualquer ponto fora e próximo ao círculo maior (que delimita a área de arremesso).
- e. Vencerá a equipe que ao final da partida somar o maior número de pontos.