Componente curricular: Educação Física Ano: 6º Bimestre: 2º

Sequência didática 3

|  |  |
| --- | --- |
| Unidade temática | Esportes |
| Objeto de conhecimento | Esportes de invasão |

A lógica interna nos esportes de invasão

Apresentação

Esta sequência didática visa ajudar a identificar particularidades e exigências de determinada modalidade por meio de sua lógica interna, fazendo com que quem dela participa atue de uma maneira específica. É dizer que, independentemente do local onde, por exemplo, o handebol seja jogado, suas características não mudarão, sua lógica interna não mudará: seguirá sendo ele um jogo de oposição entre duas equipes, as quais devem iniciar a partida com 7 jogadores cada uma cujo objetivo é fazer mais gols que seu oponente. Em suma, os elementos que fazem parte da lógica interna do esporte permanecem estáveis, independentemente de onde se jogue, de quem jogue e de com quem se jogue.

Assumindo que os conhecimentos das modalidades coletivas com interação precisam ser organizados a fim de que seu ensino se torne possível, a lógica interna dos esportes se apresenta como grande aliada nessa organização.

Objetivos de aprendizagem

Objetivo geral

* Entender os esportes de invasão e a compreensão de sua lógica interna por meio da vivência de jogos e experiências significativas.

Objeto de conhecimento/Habilidades

Esportes de invasão

* **(EF67EF03)** Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.
* **(EF67EF04)** Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras.
* **(EF67EF05)** Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.
* **(EF67EF06)** Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer).
* **(EF67EF07)** Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola.

Tempo previsto: 4 aulas

Aula 1

**Gestão dos alunos:** Os alunos serão organizados num único grupo, bem como dispostos em grupos, de acordo com as atividades propostas. O professor será mediador nas discussões e agente mobilizador na construção dos conhecimentos dos alunos.

Objetivos específicos de aprendizagem

* Experimentar jogos introdutórios dos esportes de invasão.
* Compreender a lógica interna das modalidades esportivas classificadas como de invasão.

Recursos didáticos

Espaço físico: quadra da escola ou pátio com dimensão espacial similar a uma quadra

Materiais: 2 jogos de 10 coletes (um jogo de cada cor), 2 discos de *frisbee*, 2 bolas de iniciação esportiva, 4 cones grandes e 20 cones demarcadores

Desenvolvimento da aula

**Momento 1 –** Inicie explicando aos alunos que os próximos jogos a serem desenvolvidos nas aulas são “primos” dos populares futsal, futebol e handebol. Consulte-os sobre quais esportes coletivos eles conhecem, já jogaram ou gostariam de jogar. Caso citem voleibol, tênis em dupla ou outro esporte coletivo de rede divisória, será um bom momento para explicar as diferenças básicas entre esses tipos de esporte e os de invasão.

**Momento 2 –** Após essas explicações e depois de diagnosticar os conhecimentos prévios dos alunos sobre os esportes coletivos, apresente-lhes o material *frisbee*, que pode não ser tão comum entre eles. O *frisbee* será o implemento principal das atividades. Após deixar que os alunos manuseiem, arremessem e se familiarizem com o material, convide-os a participar da progressão metodológica de um “jogo de invasão”.

**Momento 3 –** Inicie as atividades com enfoque procedimental. Explique aos alunos que o primeiro dos jogos é intitulado “jogo dos dez passes”, o qual consiste na troca de passes, objetivando-se uma sucessão de dez; o último dos dez passes só pode ocorrer dentro de uma área previamente demarcada no campo de defesa do time oponente e pode haver “curingas” (jogadores que jogarão sempre para a equipe detentora do *frisbee*). A cada dez passes realizados com sucesso contabiliza-se um ponto, e a posse do *frisbee* passa para a equipe contrária. Quando a equipe que estava sem a posse do *frisbee* o recupera, a contagem é iniciada por essa equipe então detentora do controle do *frisbee*. Paralelamente, realizam-se dois jogos idênticos, um em cada metade da quadra. No que diz respeito à organização do espaço, a área deve corresponder a aproximadamente metade de uma quadra de futsal, na qual jogam quatro contra quatro e há mais dois jogadores curingas. A fim de diferenciar as equipes, coletes deverão ser utilizados.

**Momento 4 –** No que diz respeito a possíveis variações dessa atividade, pode-se trocar o *frisbee* por uma bola de iniciação ou utilizar bolas de diferentes esportes, como basquete e futebol americano. Outra possibilidade de variação está no número de jogadores curingas e na alternância da posse do *frisbee* (ou da bola) por tempo estipulado.

**Momento 5 –** Após o desenvolvimento do jogo em si, reserve os últimos cinco minutos para o fechamento da aula. Busque saber as percepções dos alunos em relação ao jogo, partindo de questões gerais: sentiram prazer ao realizar a atividade? O jogo que acabou de ser realizado lembra algum outro jogo ou esporte já praticado? Em relação às regras do jogo, o que limitou as ações individuais e coletivas? O que foi pensado como solução dos problemas ocorridos no jogo para uma otimização das ações e o alcance do objetivo proposto?

Aula 2

**Gestão dos alunos:** Os alunos serão organizados num único grupo, bem como dispostos em grupos, de acordo com as atividades propostas. O professor será mediador nas discussões e agente mobilizador na construção dos conhecimentos dos alunos.

Objetivo específico de aprendizagem

* Praticar um jogo de invasão de modo que fomente soluções estratégicas durante o próprio jogo.

Recursos didáticos

Espaço físico: quadra da escola ou pátio com dimensão espacial similar a uma quadra

Materiais: 3 jogos de 7 coletes (um jogo de cada cor), 2 discos de *frisbee*, 2 bolas de iniciação esportiva, 4 cones grandes, 4 bambolês e 20 cones demarcadores

Desenvolvimento da aula

**Momento 1 –** Retome os princípios e elementos do jogo dos dez passes. Rememore com o grupo o que de mais interessante havia no jogo. No caso de pouca interação da turma, dê pistas e sinalize alguns aspectos a serem analisados. Pergunte: a oposição foi constante? Quando não estavam de posse do disco, vocês defenderam o alvo? Quando de posse do disco, como vocês se portaram a fim de cumprir com o objetivo do jogo?

**Momento 2 –** Após resgatar os elementos que ajudam a construir a ideia do que é fundamental na continuação da progressão metodológica, é momento de inserir o segundo jogo, intitulado bambobol. Em um espaço com a dimensão de uma quadra, duas equipes de seis jogadores dão início à partida. Uma terceira equipe aguarda nas linhas das extremidades laterais da quadra – seus integrantes jogam como “curingas”, devendo permanecer imóveis e devolvendo sempre o passe para a equipe que estiver de posse do *frisbee* ou da bola. O jogo consiste em tentar realizar o maior número possível de pontos, os quais devem ser marcados após a realização de dez passes sucessivos; somente a partir do décimo passe o *frisbee* ou a bola podem ser lançados para a área de meta do campo a ser atacado. Na área de meta pode haver apenas um jogador do time que ataca, o qual deverá estar segurando um bambolê (ou um cone grande, no caso da bola), o qual deve ser utilizado para recepcionar o passe derradeiro que marca o ponto para a equipe atacante.

**Momento 3 –** As variações desse jogo podem se dar pelo número de jogadores, pela implementação de curingas específicos para cada equipe, pela troca do *frisbee* por uma bola, pelo número de jogadores na área de meta para recepção, pela delimitação de um tempo de ataque constante com a equipe devolvendo a posse do *frisbee* ou da bola após a interrupção da defesa. O revezamento das equipes que jogam e do grupo de curingas deve ser estipulado por meio do tempo, de modo que as três equipes joguem aproximadamente pelo mesmo período. A fim de diferenciar as equipes, coletes deverão ser utilizados.

**Momento 4 –** Após o desenvolvimento do jogo bambobol, reserve os últimos cinco minutos para o fechamento da aula. Em roda, lance perguntas gerais sobre a compreensão e a análise dos alunos, sobre suas percepções em relação ao jogo e a identificação de similaridades, acréscimos, evolução e progressão do jogo dos dez passes para o bambobol.

**Momento 5 –** Anuncie que a próxima etapa a ser vivenciada englobará todos os elementos presentes no jogo, porém com maior grau de complexidade.

Aula 3

**Gestão dos alunos:** Os alunos serão organizados em trios, bem como dispostos em grupos, de acordo com as atividades propostas. O professor será mediador nas discussões e agente mobilizador na construção dos conhecimentos dos alunos.

Objetivos específicos de aprendizagem

* Aprofundar o entendimento da dinâmica dos jogos de invasão.
* Criar estratégias de valorização do coletivo.

Recursos didáticos

Espaço físico: quadra da escola ou pátio com dimensão espacial similar a uma quadra

**Materiais:** 3 jogos de 7 coletes (um jogo de cada cor), 2 discos de *frisbee*, 2 bolas de iniciação esportiva, 4 cones grandes, 4 bambolês, 20 cones demarcadores e 1 câmera filmadora digital

Desenvolvimento da aula

**Momento 1 –** Organize os alunos em roda. Solicite que formem trios e se enumerem de 1 a 3. Em seguida verifique se todos receberam um número e organize três equipes de acordo com esse número: a equipe 1 será formada por todos os alunos que receberam o número 1, e assim sucessivamente.

**Momento 2 –** Formadas as três equipes, explique a lógica de transição para a atividade intitulada “jogo alemão”. O objetivo é realizar o maior número possível de pontos, que devem ser marcados apenas após a troca mínima de cinco passes, a partir dos quais é permitida a recepção de um último passe em uma zona demarcada de meta; essa zona de meta só pode estar ocupada por um integrante da equipe que detém a posse do *frisbee* ou da bola. Tendo êxito na recepção em tal zona demarcada, a equipe vencedora vai para a outra metade da quadra a fim de jogar contra a equipe que a espera. Após esse segundo jogo ininterrupto, a equipe que jogou em sequência aguardará, independentemente do resultado de seu segundo jogo. A organização do espaço da quadra deve considerar duas equipes de seis jogadores jogando em uma metade e uma terceira equipe também de seis jogadores aguardando na outra metade. Pensando a quadra dividida em duas, existirá, entre a linha de meta e a linha central, uma divisão demarcada com cones com o intuito de estabelecer uma meta de campo de ataque e de campo de defesa de cada metade da quadra. Como regra geral desse jogo, tem-se que, para validar os pontos, é necessário que não mais do que a metade + 1 (no caso, quatro jogadores) estejam na zona ofensiva (demarcada pelos cones sinalizadores em cada intermediária da quadra), o que representa, assim, o equilíbrio ofensivo e defensivo. Para tal proposta é recomendável o uso de coletes diferentes pelas três equipes.

**Momento 3 –** Após uma primeira rodada do jogo, convide a turma para elaborar novas estratégias de divisão das equipes, que contemple a não exclusão nas escolhas e fomente a equidade dos grupos. Nesse momento é importante auxiliar os alunos na construção de tal elaboração, incentivando, quando necessário, as lógicas pensadas até este momento e fazendo o contraponto das lógicas que não alcançam o objetivo de equidade das equipes. Após refeitas as escolhas, reinicie o jogo alemão, com equipes diferentes das iniciais e, agora, computando o número de vitórias de cada equipe e gravando os jogos com câmera filmadora.

**Momento 4 –** As variações do jogo podem se dar pelo número de jogadores, pelo número de passes, pelo implemento utilizado (*frisbee* ou bola) ou pela estipulação de tempo para cada partida, com a transição das metades da quadra sendo realizada não pelo ponto efetivado, mas por um tempo determinado, e com a não devolução do passe para o mesmo membro da equipe, sendo necessário escolher um terceiro membro do mesmo grupo.

**Momento 5 –** Após a vivência do jogo e da contagem das vitórias, anuncie em uma roda de conversa que a filmagem dos jogos tem por intuito a análise de supostas infrações dentro das partidas e que as violações às regras do jogo serão avaliadas pelos componentes das equipes, ou seja, pelos próprios alunos, no próximo encontro.

**Momento 6 –** Encerre a atividade perguntando: “Quais novos elementos surgiram nesse jogo?”, “O que a ideia de transição de espaço sugere no que diz respeito à organização no jogo?”, “Quais estratégias foram utilizadas na tentativa de alcançar o objetivo?”, “Caso essas estratégias tenham dado certo, quais foram os motivos? Se não deram certo, quais foram os motivos?”.

Aula 4

**Gestão dos alunos:** Os alunos serão organizados num único grupo, bem como dispostos em grupos, de acordo com as atividades propostas. O professor será mediador nas discussões e agente mobilizador na construção dos conhecimentos dos alunos.

Objetivos específicos de aprendizagem

* Avaliar condutas durante a prática esportiva.
* Criar alternativas de jogos esportivos de invasão.

Recursos didáticos

Espaço físico: sala de aula

**Materiais:** 2 jogos de 10 coletes (um jogo de cada cor), 2 discos de *frisbee*, 2 bolas de iniciação esportiva, 4 cones grandes, 4 bambolês, 20 cones demarcadores, 1 aparelho televisor, 3 folhas de sulfite e   
3 lápis

Desenvolvimento da aula

**Momento 1 –** Em sala de aula, apresente uma lista com os elementos mais comentados – palavras-chave – pelos alunos durante as três primeiras aulas desta sequência didática, aqueles que se relacionam com os objetivos específicos de aprendizagem.

**Momento 2 –** Em seguida explique a relação desses elementos com as propostas vividas na progressão metodológica, passando pela importância do jogo em coletividade, o conceito central do jogo de invasão, que é a oposição (relação ataque-defesa, em que se não estou atacando, estou defendendo), o desmarque para receber o *frisbee* ou a bola, a transição de ataque e defesa nos jogos etc. Anuncie que o jogo ainda não se encerrou por completo, que há um último item, entendido por “componente atitudinal”: a equipe considerada a que mais respeitou as regras do jogo deverá escolher entre duplicar seus pontos ou negativar em três vezes os pontos de alguma equipe contrária. Lance mão de argumentos que também toquem no trato valorativo sobre o paradoxo a que uma atividade como esta convida, por exemplo: qual foi o critério da escolha; devo valorizar o que foi feito em minha equipe ou subtrair o feito dos oponentes etc.

**Momento 3 –** Em seguida, assista com a turma ao vídeo da última rodada e identifique com eles momentos de violação das regras do jogo, tabelando esses dados a fim de decidir qual equipe mais infringiu essas regras.

**Momento 4 –** Após o vídeo e a definição da obtenção duplicada dos pontos ou da tripla negativação de alguma equipe contrária, o vencedor do jogo será definido. Aproveite para conversar sobre o respeito às regras do jogo e pergunte: o que tais situações de desacordo com as regras podem indicar? Quais são as motivações para essas ações? Os grupos concordam com a nova indicação do placar geral? Em caso afirmativo ou negativo, peça que justifiquem.

**Momento 5 –** Agora solicite aos mesmos grupos que encerraram o jogo anterior que elaborem regras para um imaginado novo esporte de invasão. Converse com cada grupo sobre o que eles se lembram dos elementos que caracterizam tais esportes − por exemplo, o número mínimo de jogadores em oposição, o alvo a ser acertado, a condição de ataque e de defesa em que os jogadores se encontram, as variações, os implementos utilizados e como se dá a pontuação. Aguarde o tempo suficiente para a criação desse jogo.

**Momento 6 –** Solicite que um representante de cada equipe leia para toda a turma a ideia de seu grupo e, havendo tempo, a sugestão é que os jogos descritos sejam devidamente adaptados e vivenciados.

Acompanhamento da aprendizagem

Verifique a aprendizagem dos alunos durante todo o desenvolvimento das atividades propostas nesta sequência didática. A fim de auxiliá-lo, sugerimos as seguintes reflexões:

* Os alunos observam o jogo antes de executar suas ações?
* Ocupam racionalmente os espaços no campo de jogo?
* Buscam os espaços vazios para receber o disco ou a bola?
* Quando marcam o atacante de posse do disco ou da bola, posicionam-se entre esse atacante e a meta a ser defendida?
* Quando de posse do disco ou da bola, os atacantes posicionam-se entre os defensores, para favorecer a jogada ofensiva de sua equipe?

Após o trabalho com a sequência didática, apresente aos alunos a autoavaliação a seguir. Se preferir, reproduza as questões na lousa e peça que as copiem e respondam.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AUTOAVALIAÇÃO | SIM | MAIS OU MENOS | NÃO |
| Gostei de jogar o jogo dos passes? |  |  |  |
| Consegui entender a lógica do jogo com facilidade? |  |  |  |
| Ele se parece um pouco com futebol, handebol, basquete e rúgbi? |  |  |  |
| Participei ativamente dos trabalhos? |  |  |  |