Educação Física – 6º ano – 2º bimestre

Detalhamento das habilidades avaliadas

|  |  |
| --- | --- |
| Questão | Habilidades avaliadas |
| 1 | **(EF67EF04)** Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades  técnico-táticas básicas e respeitando regras. |
| 2 | **(EF67EF03)** Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo. |
| 3 | **(EF67EF06)** Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer). |
| 4 | **(EF67EF04)** Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades  técnico-táticas básicas e respeitando regras. |
| 5 | **(EF67EF04)** Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades  técnico-táticas básicas e respeitando regras. |
| 6 | **(EF67EF04)** Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades  técnico-táticas básicas e respeitando regras. |
| 7 | **(EF67EF07)** Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola. |
| 8 | **(EF67EF02)** Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. |
| 9 | **(EF67EF02)** Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. |
| 10 | **(EF67EF02)** Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. |

Gabarito comentado

Questão 1

Resposta: Alternativa **C**.

Para responder a essa questão de forma correta, o aluno deve compreender e interpretar as regras de pontuação do golfe. Para que um atleta se consagre campeão em uma competição, normalmente um percurso composto de 18 buracos, ele deve possuir o menor número de tacadas possível. Em geral, a pontuação final de um atleta profissional é expressa em números negativos, justamente por acertar o buraco com menos tacadas que o previsto.

Questão 2

Resposta: Alternativa **C**.

Honestidade: ausência de juiz ou árbitro. Respeito: às regras, ao adversário e ao campo.

Ao longo da vivência do golfe, é importante que o aluno assimile alguns valores intrínsecos à modalidade. Essa questão dará ao professor a noção real sobre esse objetivo ter sido alcançado ou não. Não restrinja as respostas aos valores descritos acima; utilize o bom senso na avaliação do certo ou errado.

Questão 3

Diferenças: equipamentos, campo de jogo, regras adaptadas. Semelhanças: pontuação, técnica de tacada, valores expressos.

Essa questão visa analisar as particularidades existentes nas práticas profissional e de lazer do golfe. O aluno deve ser capaz de diferenciar essas expressões no âmbito escolar. Além disso, deve ser estimulado a propor adaptações no ambiente, nos materiais e nas regras, a fim de que a prática seja possível na escola.

Questão 4

Resposta: Alternativa **D**.

Nessa questão, espera-se que o aluno consiga compreender a lógica dos esportes de precisão. Os esportes de precisão têm sua lógica baseada na comparação de desempenho (acertar o buraco com o menor número de tacadas), e não na interação entre os adversários. Assim, é importante que, ao longo das aulas, o golfe seja comparado com outras modalidades da mesma categoria.

Questão 5

Resposta: Alternativa **B**.

Para que o aluno assinale a alternativa correta (no caso, a afirmação incorreta), é necessário que ele conheça as regras básicas do golfe. Novamente, a interpretação da pontuação do golfe se destaca como desafio principal. Na grande maioria dos esportes, vence o atleta que obtiver maior pontuação ao longo da partida; porém, no golfe, o placar do atleta campeão é expresso pelo menor valor numérico. Por vezes, a pontuação é negativa, representando que o jogador realizou tacadas abaixo do “Par” para encaçapar a bolinha no buraco disputado.

Questão 6

O golfe é um esporte individual, sem interação entre os adversários. Sua lógica está centrada na comparação de desempenho, tendo como referência a eficiência em acertar os alvos (buracos). Há uma possível interpretação equivocada de que o golfe faria parte da categoria de esportes de campo e taco, justamente pelo espaço físico e pelo material utilizado para a sua prática. Portanto, como resposta correta, é importante que o aluno escolha modalidades como boliche, arco e flecha e bocha e apresente semelhanças, como o número de praticantes (individual ou em grupo), a falta de interação entre os adversários, a precisão como habilidade básica dessa categoria de modalidades esportivas, entre outras.

Questão 7

Nessa questão, espera-se que o aluno consiga transpor para a escrita seu aprendizado a respeito do golfe. Colocando-se no papel de professor, o aluno deve tentar explicar a um colega, passo a passo, o que aprendeu nas aulas dessa modalidade. O manual de instruções pode conter: os equipamentos adaptados ou oficiais (taco, bolinha, buraco) utilizados na prática; as regras de pontuação e duração da partida; o conceito de Par; as vestimentas; os valores; as técnicas de tacadas etc. Como forma de avaliação, o professor pode verificar se as orientações foram claras e suficientes para a compreensão do esporte.

Questão 8

O jogo é definido como uma atividade de caráter lúdico, com normas livremente estabelecidas pelos participantes. O professor pode esperar respostas como: o jogo privilegia os mais habilidosos; o jogo é uma forma de incluir todos os alunos na atividade.

Questão 9

Resposta: Alternativa **C**.

O intuito é averiguar se os alunos conseguiram compreender as funções existentes dentro do contexto do jogo. As alternativas levam os alunos a confundir goleiro com batedores, uma vez que eles exercem funções parecidas dentro do jogo.

Questão 10

Resposta: Alternativa **D**.

Não necessariamente as outras assertivas estão erradas, mas elas não compreendem a leitura de jogo que deveria ser realizada pelos alunos. Como se trata de um contexto lúdico, com construção de regras, e como a pontuação também pode ser modificada, entende-se que a vitória não é essencial nesse momento, o que deixa incorreta a assertiva A. Não necessariamente a conquista de um maior número de pomos de ouro acarreta a vitória, pois existem outros meios de pontuar. É óbvio que a habilidade motora influencia no jogo e contribui para uma possível vitória, porém o intuito do jogo não é priorizar a técnica, e sim o entendimento do jogo. Dessa forma, a assertiva D é a correta, pois os alunos precisam compreender que toda ação de jogo é influenciada pela ação do oponente, uma vez que existe interação entre os jogadores.