

ENSINO MÉDIO



NOVAS RELAÇÕES COM AS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CRIANDO UM JOGO MOBILIZADOR

*Mario Celso Corrêa Junior
Lílian Aparecida Ferreira*

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE CIÊNCIAS - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

ELABORAÇÃO

Mario Celso Corrêa Júnior
Lílian Aparecida Ferreira

REALIZAÇÃO

Universidade Estadual Paulista - UNESP
Programa de Pós-Graduação Docência para a Educação Básica
Departamento de Educação/FC
Av. Eng.º Luiz Edumundo Carrijo Coube 14-01
Vargem Limpa –Bauru/SP
Site: www.fc.unesp.br

2021

Produto Educacional desenvolvido mediante requisito necessário à obtenção do título de Mestre em Ensino junto ao Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica da Faculdade de Ciências da Universidade Estadual Paulista – UNESP/Campus de Bauru, 2021.

Corrêa Júnior, Mario Celso.

Novas relações com as aulas de Educação Física: criando um jogo mobilizador / Mario Celso Corrêa Júnior, Lílian Aparecida Ferreira. – 1. ed. – Bauru : UNESP/FC, 2021.

39 p.

ISBN 978-65-86498-11-0

1. Relações. 2. Saberes. 3. Mobilização. I. Corrêa Júnior, Mario Celso. II. Ferreira, Lílian Aparecida. III. Título.

APRESENTAÇÃO

É com grande satisfação que apresentamos o livro “Novas relações com as aulas de Educação Física: criando um jogo mobilizador”. Esse material, voltado para professores e alunos, é um produto educacional, desenvolvido paralelamente a dissertação de mestrado intitulada “A relação com o saber nas aulas de Educação Física do Ensino Médio: reflexões e ações mobilizadoras”, da autoria de Mario Celso Corrêa Júnior, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Lílian Aparecida Ferreira.

A referida pesquisa foi realizada entre março de 2019 e fevereiro de 2021. Participaram dela, alunos de uma segunda série do Ensino Médio, de uma escola da Rede Estadual de Ensino de São Paulo. Essa turma foi escolhida para participar, devido as suas características de pouco envolvimento, apatia e distanciamento das relações desenvolvidas em componentes curriculares, inclusive de Educação Física.

Toda a intervenção realizada, foi pautada pela Teoria da Relação com o Saber, do sociólogo francês Bernard Charlot, através de seus livros “Da relação com o saber: elementos para uma teoria”, “Os jovens e o saber: perspectivas mundiais”, “Da relação com o saber às práticas educativas”, dentre outros livros e artigos do mesmo autor.

Com base nisso, esse material é inspirado na sequência didática utilizada na pesquisa de mestrado, que teve como objetivo a criação de novas relações dos estudantes com os saberes das aulas de Educação Física. Diante desse contexto, foi utilizado o conteúdo de jogos esportivos, uma vez que o esporte, ainda que tenha sido apontado pelos dados do próprio estudo e também da literatura como uma problemática que tem afastado os alunos dessas aulas, sinaliza para que pensemos em novas estratégias de ensino que superem a exclusão, a vitória a qualquer custo, a intimidação, o medo e a vergonha, por exemplo.

O livro está dividido em situações de aprendizagem e traz orientações didáticas para nortear o trabalho dos professores. É para ser utilizado em ocasiões em que são diagnosticadas claras necessidades de mobilização dos alunos, que eventualmente se encontram em situações de distanciamento ou pouco engajados nas atividades propostas. Pode ser desenvolvido como parte principal das aulas de Educação Física do Ensino Médio, com a sugestão de duração de um bimestre letivo ou também como projeto extracurricular, em paralelo com o currículo vigente da instituição de ensino.

Nossa intenção é que ao final do percurso, os estudantes desse ciclo consigam visualizar novos horizontes para as aulas de Educação Física, através de um processo de estabelecimento de sentidos e consolidação de outras relações com os saberes desse componente curricular.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

1. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1

Conhecendo novos jogos

- 1.1. Quais jogos você conhece?
- 1.2. Hora da pesquisa!
- 1.3. Vamos jogar!
- 1.4. Momento de reflexão e debate

2. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

Jogos x Esportes

- 2.1. Jogo x Esporte
- 2.2. Tarefa
- 2.3. Vamos jogar!

3. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3

A classificação dos jogos

- 3.1. Jogos de invasão
- 3.2. Jogos com divisão de campo
- 3.3. Jogos de corrida
- 3.4. Momento de reflexão e debate

4. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4

A classificação dos esportes

- 4.1. Esportes de invasão
- 4.2. Esportes de rede e parede
- 4.3. Esportes de campo e taco
- 4.4. Vamos para a prática!

4.5. Pense e responda

5. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5

Criando jogos em grupos

- 5.1. Pesquisa
- 5.2. Criando um novo jogo
- 5.3. Vamos jogar!
- 5.4. Fim de jogo

6. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6

Criando um jogo mobilizador

- 6.1. Isso não pode faltar
- 6.2. Vamos criar
- 6.3. Continuando a criação
- 6.4. Avaliando o jogo mobilizador

REFERÊNCIAS

INTRODUÇÃO

Caro aluno do Ensino Médio, a primeira pergunta que gostaríamos de fazer é a seguinte: Você participa de todas as aulas de Educação Física? Alguma vez você já ficou sentado na arquibancada sem fazer o que o seu professor propôs?

É notório que vários alunos chegam nesse ciclo escolar exaustos e, muitas vezes, as aulas de Educação Física não correspondem à realidade que vivenciam ou não estão alinhadas a suas necessidades e expectativas. Deste modo, esse livro digital tem exatamente o objetivo de trabalhar essa situação, trazendo um conteúdo que mobilize os estudantes a se engajarem nas aulas. Nossa expectativa é que, se houver compromisso tanto dos professores quanto dos alunos, ao final do percurso os estudantes estarão participando e envolvidos ativamente no jogo mobilizador que será criado.

Porém, antes de nos aprofundarmos no que ela trará, vale explicar o seguinte: Por que utilizamos a palavra mobilização ao invés de motivação? Você já deve ter ouvido bastante que precisa ser motivado a estudar e fazer as tarefas da escola. Mas poucos tiveram contato com o verbo mobilizar. Então vamos lá, baseados nos estudos do sociólogo francês Bernard Charlot, utilizamos o termo mobilização, pois segundo o autor a motivação é influenciada por algum fator externo ou algo de fora que faça com que a pessoa se motive a realizar uma tarefa ou participar de uma atividade. Já a mobilização se ajusta muito mais aos estudantes, uma vez que é um fenômeno interior, de dentro da pessoa que faz nascer um desejo interno e no caso das atividades escolares, o desejo interno de aprender. Resumindo, você que no início dessa introdução respondeu que não participa de todas as aulas, precisa ser mobilizado a aprender e com isso construir novas relações com as aulas de Educação Física.

Para isso, utilizaremos o conteúdo de jogos esportivos, uma vez que é sabido que os esportes (futsal, vôlei, basquete, entre outros) fazem parte de muitas aulas e são aclamados por muitos alunos, porém o excesso de competitividade, a valorização apenas dos melhores e as regras extremamente rígidas, igual ao que vemos nos jogos da televisão, atrapalham a participação de outros alunos. Diante dessa situação, vamos trazer outro significado a esse tema, trabalhando com jogos que fazem parte da realidade dos jovens, adaptando as regras para que todos possam participar e criando outras que atendam às necessidades levantadas por eles.

A primeira situação de aprendizagem trará vários novos jogos, além de solicitar para que sejam trazidos outros, que façam parte de suas realidades, para serem vivenciados. Na sequência, a segunda

situação, introduzirá a diferenciação teórica e prática dos jogos e dos esportes, dando exemplos, trazendo conceitos e vivências. A terceira abordará especificamente o universo dos jogos, trazendo algumas classificações, como: jogos de invasão, jogos com divisão de campo e jogos de corrida. A quarta situação de aprendizagem tratará dos esportes, através também de três classificações: esportes de invasão, esportes de rede e parede, esportes de campo e taco. As duas últimas etapas são destinadas a aprendizagem do processo de construção de jogos. Na quinta situação, será trabalhada a criação de pequenos jogos em grupos reduzidos, através da modificação de regras de jogos/esportes já existentes. Por fim, na última será produzido coletivamente o jogo mobilizador da sua turma, com as características e regras criadas por vocês e que corresponda às demandas elencadas por todos os alunos, inclusive aqueles que pouco participam das aulas.

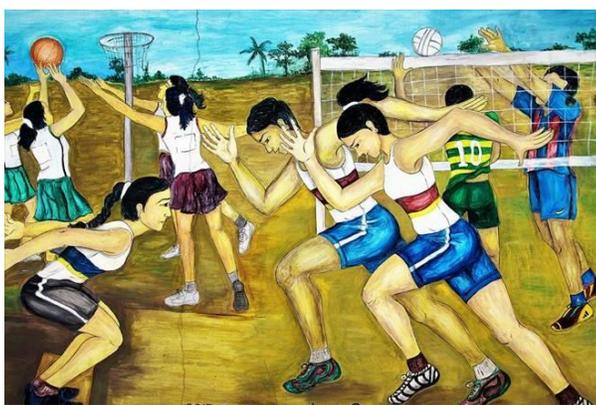
Ah, não se esqueçam de dar nome ao jogo criado, hein! Com certeza essa experiência mobilizadora ficará marcada para sempre em sua trajetória escolar.

Bom trabalho a todos!

1. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1 CONHECENDO NOVOS JOGOS

Caro (a) estudante,

Neste momento, você conhecerá e vivenciará uma série de novos jogos. Sabia que tem jogo eletrônico, para celular ou computador, que dá para ser feito na quadra e na aula de Educação Física? Ou já ouviu falar



Fonte: Pixabay

sobre o “Jogo da Paz”? Pois é. Além do mais, conversaremos sobre os jogos já conhecidos e pesquisaremos sobre outras novas possibilidades.

Mas será que todos vão participar de todos os jogos? E por que alguns costumam ficar de fora? Esses assuntos serão debatidos em uma Roda de Conversas intermediada por seu professor.

Por fim, você já sabe o que é uma roda de conversas?

Vamos lá então... Roda de conversas é uma possibilidade de comunicação que pode ser utilizada entre alunos e professores, afim de aproximar ou trocar informações entre os sujeitos.

Bons estudos!

Professor,

A primeira situação de aprendizagem tem o objetivo de trazer novos jogos ainda desconhecidos pelos alunos e que de alguma forma estabeleça relação de sentido com o cotidiano deles.

As perguntas do item abaixo devem ser utilizadas como avaliação diagnóstica para o professor entender o pensamento dos jovens com relação aos jogos nas aulas de Educação Física e também as possibilidades que eles têm vontade de conhecer.

1.1. Quais jogos você conhece?

Para começar, que tal conversarmos melhor sobre os jogos nas aulas de Educação Física? Leia as perguntas a seguir e responda-as. Posteriormente você compartilhará suas respostas com seus colegas.

a) Você gosta de jogar nas aulas de Educação Física? Por quê?

b) Quais jogos você conhece?

c) Você gostaria de conhecer novos jogos? Por quê?

Professor,

Para essa pesquisa é importante que os alunos tragam jogos que tenham algum tipo de significado para eles, para fazer com que a aula estabeleça relação de sentido com algo que seja parte do cotidiano deles ou que já tenham vivenciado em alguma ocasião.

A sugestão é que tenha um momento de socialização dos resultados e que seja vivenciada a maior quantidade de jogos possíveis.

1.2. Hora da pesquisa!

Chegou a hora de procurar outros tipos de jogos. Para a próxima aula, você pesquisará e registrará no quadro da próxima página, dois jogos que ainda não conheça ou que nunca tenha jogado, seja na escola ou nos momentos de lazer com seus amigos. Após a atividade, o seu professor disponibilizará um momento de socialização dos jogos trazidos por todos. Finalizando, o grupo escolherá alguns jogos para à prática.

	Jogo 1	Jogo 2
Nome		
Como jogar		

Professor,

Foram sugeridos esses dois jogos pela perspectiva de estabelecerem algum tipo de relação com os alunos.

O Free Fire por ser um jogo eletrônico, adaptado para a quadra, amplamente divulgado e conhecido por jovens dessa faixa etária.

O Tchoukball por ser algo novo para eles, despertando a curiosidade e também pelo fato de não ter contato físico, podendo surgir como possibilidade para os alunos que possuem menos habilidades e com isso ficam com receio de fracassar ou perder a posse da bola.

1.3. Vamos jogar!

Free Fire na quadra



Fonte: Freepik

Chegou o momento de praticar um jogo que, com certeza, vocês já devem ter ouvido falar nos meios digitais: o Free Fire. Ele foi adaptado para ser feito em quadra, mantendo-se o formato e algumas características. Para esse jogo, vocês deverão seguir as seguintes regras:

- ✓ Cada equipe será composta por 5 a 7 jogadores, os squads.
- ✓ Os squads ficarão atrás das “guaritas”, que serão

feitas pelo professor, até o apito inicial. Após isso, poderão sair para atacar e voltar para se defender.

- ✓ Serão colocadas bolas espalhadas pelo “campo de batalha” e, ao apito do professor, os jogadores poderão pegá-las para arremessar contra um adversário, no intuito de acertá-lo.
- ✓ Caso acerte o adversário, em qualquer parte do corpo com a bola, esse deverá ficar abaixado ou caído, não podendo se movimentar. O companheiro do mesmo squad pode, ao tocá-lo, reativá-lo ao jogo.
- ✓ Caso um jogador que esteja caído, seja atingido por uma segunda bola, ele estará eliminado do jogo.
- ✓ Além das bolas, o professor disponibilizará colchonetes espalhados pela quadra. Esses colchonetes serão os coletes e os jogadores que estiverem com eles, poderão usá-los de escudo.
- ✓ Todos os jogadores estarão de capacete, portanto, não poderão ser acertados na cabeça.
- ✓ Vence a batalha, o squad que tiver mais jogadores ao final do tempo delimitado pelo professor.

Bom duelo a todos!

Tchoukball: o “esporte da paz”

Você já ouviu falar sobre esse jogo? Garanto que nunca jogou! O *Tchoukball* é um esporte que vem ganhando muitos praticantes ao redor do Brasil e do mundo, pelo fato de não ter contato físico entre os

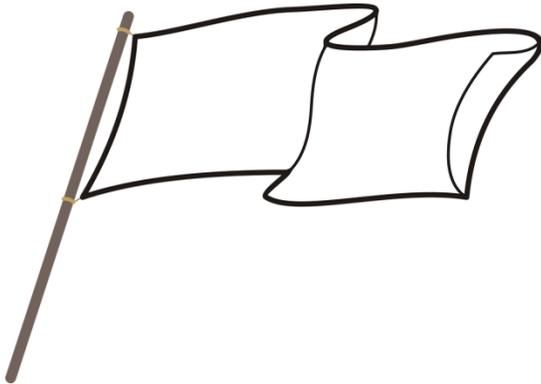
participantes. Por esse motivo, ele foi apelidado de “esporte da paz”. Foi criado na década de 1960, por um médico suíço, denominado Hermann Brandt.

Durante sua carreira, o médico suíço tratou muitos pacientes com traumas resultantes de lesões pelo excesso de contato, muito comum nas modalidades coletivas. Com isso, Brandt resolveu criar um jogo que não tivesse o contato entre

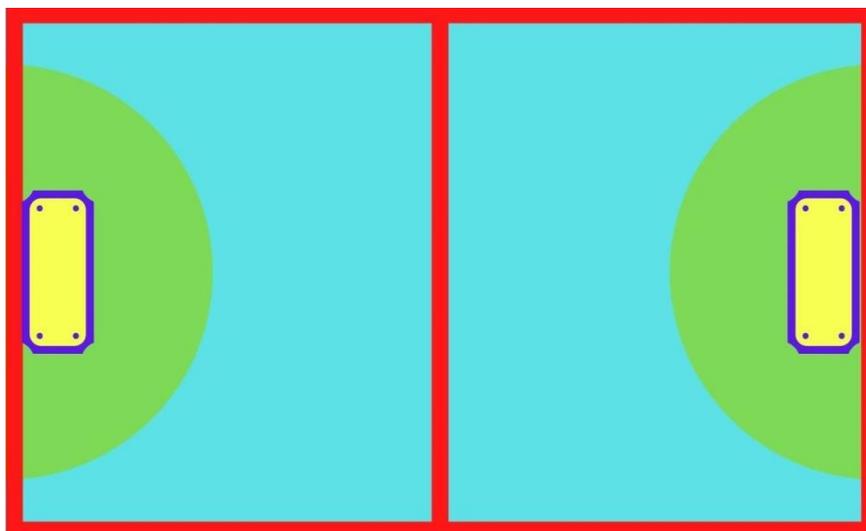
os participantes, com o objetivo de reduzir os índices de lesões. Daí surgiu o *Tchoukball*.

Ele é jogado com uma bola parecida com a de handebol, sendo que os jogadores utilizam as mãos para recebê-la e passá-la. As duas equipes podem circular pela quadra livremente, não tendo lado de ataque e defesa. O objetivo do jogo é arremessar a bola no quadro de remissão (demonstrado na imagem abaixo pela cor amarela), fazendo com que ela caia fora da área (demarcada pela cor verde). Cada equipe tem, no máximo, três passes para arremessar a bola no quadro. É proibido interceptar ou roubar a bola do adversário e nenhum tipo de contato físico.

Fonte: Pixabay



A quadra de Tchoukball



Fonte: Elaborado pelo autor

Professor,

É importante trabalhar com adaptações para que todos consigam participar do jogo. Caso não tenha o quadro de remissão, poderá ser utilizada a tabela de basquete como opção.

Para maiores informações sobre as regras, acesse o link abaixo ou aponte o leitor do celular para o QR Code.

Dia a dia Educação – Tchoukball – Disponível em:

<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=94>



Será que existem outras formas de pontuar? Têm faltas? Bom, vamos para a prática. Seu professor explicará mais algumas regras desse jogo.

Boa prática a todos!

CONHECENDO MAIS

Gostou do Tchoukball? Quer ampliar seus conhecimentos sobre esse tema? Então acesse os links abaixo ou aponte o leitor de seu celular para o QR Code.

Conhece o Tchoukball? – 2’08’’ – Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=YoV8X00IGc0&t=5s>



Tchoukball: Euro 2010 - ITA vs SUI (Men) 1/6 – 8’46’’ –
Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dR6_MdIBmDI



Professor,

A Roda de Conversas é um excelente instrumento metodológico de aproximação para uma comunicação efetiva entre alunos do Ensino Médio e os docentes. É importante que os participantes estejam sentados em círculo, podendo ser na própria quadra da escola ou no pátio, e que todos ou a maior parte deles participem em algum momento. Com isso, cabe ao professor coordenar os assuntos, fazendo perguntas e até mesmo instigando os menos participativos. Esse primeiro momento tem o objetivo de fazer com que os alunos reflitam sobre a participação ou não durante as atividades e também para que o professor comece a mapear algumas situações que os afastem das aulas. Possíveis perguntas norteadoras para a conversa:

- Você participou de todos os jogos?
- Se não, quais os motivos?
- O que você gosta em um jogo?
- O que você não gosta em um jogo?

Durante o assunto podem surgir outras perguntas ou temas relevantes e cabe ao professor ir conduzindo para que os assuntos não saiam da proposição inicial.

1.4. Momento de reflexão e debate

Agora chegou a oportunidade de você falar e refletir sobre as práticas que fez anteriormente. Você participou dos jogos? Por quê? Ou quais ações/movimentos você gosta ou quais não gosta em um jogo? Seu professor irá orientá-los a fazer uma Roda de Conversas. Vale a pena participar. Bom papo!



Fonte: Freepik

2. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2

JOGOS X ESPORTES

Caro (a) estudante,

Após entrar em contato e conhecer alguns diferentes tipos de jogos, chegou a hora de entender melhor a parte conceitual e as diferenças e semelhanças entre os jogos e os esportes. Quando vivenciou o Free Fire na quadra, estava praticando um jogo ou um esporte? Quais

são as características de um jogo? O que faz daquele outro um esporte? São questões que serão respondidas ao longo dessa situação de aprendizagem. Além disso, em grupos, você escolherá alguns jogos e esportes para vivenciar.



Fonte: Pixabay

Bons estudos!

Professor,

Nesta situação de aprendizagem é importante que os alunos consigam diferenciar os jogos dos esportes e que diante disso comece haver uma resignificação do conteúdo esportivo.

É extremamente relevante que nas vivências sejam feitas adaptações das regras, tanto nos jogos quanto nos esportes, visando um enfoque pedagógico inclusivo, desvinculado dos princípios do esporte de alto rendimento, tais como: valorização excessiva dos vencedores, excesso de competitividade, enaltecimento dos mais habilidosos, regras rígidas, entre outros.

Cuidado, pois esses pontos parecem afastar os alunos das aulas de Educação Física!

2.1. Jogo x Esporte

De início, cabe ressaltar que jogos e esportes, apesar de parecidos, possuem aspectos diferentes. Veja no quadro a seguir:

	Características	Exemplos
Jogo	Caráter lúdico; regras flexíveis e definidas pelos participantes; ausência de instituições reguladoras; competições menos sistematizadas.	Free Fire; queimada; pega-bandeira.
Esporte	Regras rígidas e predefinidas; regidos por instituições organizadoras; alta competitividade; competições sistematizadas.	Futebol; basquete; voleibol.

Fonte: Elaborado pelo autor

Entendeu as diferenças entre eles? Quando jogamos uma queimada, por exemplo, o grupo poderá muito bem definir quais as partes do corpo serão utilizadas para defender, ou até, em qual área os jogadores poderão transitar e isso faz dela um jogo. Já, quando jogamos futebol, você nunca poderá colocar a mão na bola, pois as regras dos esportes são previamente definidas por instituições como confederações, ligas ou federações.

Professor,

Para esta tarefa, mais uma vez é importante que os alunos tragam opções que estejam ligadas a realidade deles, pois isso será um fator mobilizador para se engajarem nas atividades.

2.2. Tarefa

Em grupos, vocês pesquisarão e trarão, para a próxima aula, jogos e esportes para serem vivenciados. Lembrem-se dos conceitos e das características de cada um. Cada grupo deverá selecionar apenas um jogo e um esporte. Tentem procurar e trazer opções ainda desconhecidas por vocês e conversem entre os grupos para evitarem repetições. Anotem o resultado no quadro abaixo.



Fonte: Pixabay

Bom trabalho a todos.

JOGO ESCOLHIDO	
ESPORTE ESCOLHIDO	

Professor,

Neste momento oriente os grupos para que apresentem inicialmente os jogos, fazendo as vivências dos mesmos na sequência.

Situação que deve ser repetida posteriormente com os esportes. É pertinente refletir com os alunos sobre a necessidade de adaptação das regras, materiais e espaços nos esportes para as aulas de Educação Física, desvinculando-os do modelo formal e aproximando-os dos princípios da escola e do que chamamos de jogos esportivos.

2.3. Vamos jogar!

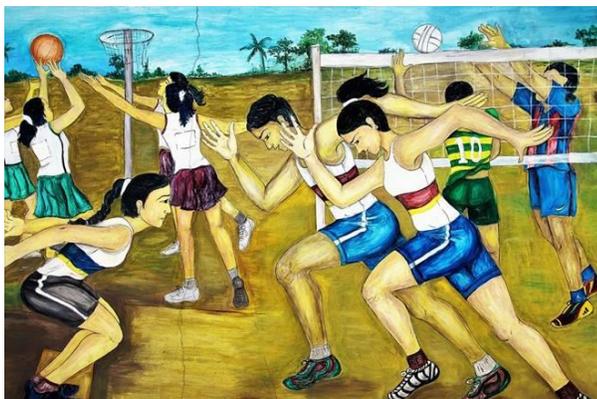
Chegou a hora da prática. De posse dos resultados trazidos pelos grupos, seu professor orientará as vivências durante as próximas aulas. Primeiro, os grupos apresentarão e todos farão as práticas dos jogos e depois será a vez dos esportes. Lembre-se que seu grupo é responsável por explicar as regras e a organização da atividade.

Boa prática a todos!

3. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3 A CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

Caro (a) estudante,

Agora que você já aprendeu que jogo e esporte não são sinônimos, sendo que cada um tem suas



Fonte: Pixabay

particularidades, iremos nos aprofundar um pouco mais no conteúdo de jogos. Sabia que existem algumas classificações dos jogos de acordo com suas especificidades?

Nesse momento você aprenderá sobre três classificações de jogos: os jogos de invasão; os jogos com divisão de campo; os jogos de corrida. Essas classificações foram elaboradas pelos autores, inspirado pelos estudos de

Gonzalez e Bracht (2012) e pela Base Nacional Comum Curricular (2018), que trazem categorizações parecidas, porém para esportes.

Além da apresentação conceitual de cada um, haverá a vivência de alguns jogos de cada categoria, para facilitar o entendimento e a compreensão sobre essas divisões.

Ao final, será feita uma reflexão, em formato de roda de conversas, para retomar o conteúdo e também indicar sobre os tipos de jogos e características que mais agradaram e foram mobilizadoras para a turma.

Bons estudos!

Professor,

Como os alunos já puderam visualizar a diferença entre jogo e esporte, neste momento iremos dar ênfase ao primeiro. Para esta situação de aprendizagem, é esperado que os estudantes tenham contato com algumas classificações, para irem criando embasamentos para a futura construção coletiva desses jogos. Todas as vivências propostas a seguir são sugestões e podem ser modificadas ou adaptadas de acordo com a realidade presente no ambiente escolar.

3.1. Jogos de invasão

Esse grupo de jogos tem, por característica, a necessidade de uma equipe invadir o campo adversário, para introduzir ou retirar a bola, ou outro objeto, de um alvo defendido pelo adversário. Esse alvo pode ser um gol, uma cesta, uma baliza, uma marcação, entre outros exemplos. Além disso, simultaneamente, a equipe deve defender, ou seja, proteger o próprio alvo. Entre os exemplos dos jogos de invasão, podemos citar o **pique bandeira**.

Por ser um jogo, o pique bandeira apresenta muitas variações e alguns nomes diferentes de acordo com a região, como: pega bandeira, rouba bandeira, bandeirinha. As regras também são flexíveis e podem variar um pouco. Em suma, são dispostos dois times, um de cada lado da quadra, sendo que o objetivo principal é invadir o campo adversário para pegar a bandeira (uma bola, um colete ou um cone) e trazê-la para o seu território. Tudo isso deve ser feito sem o jogador ser tocado pelo adversário. Caso isso aconteça, ele ficará “paralisado” no lugar e só poderá sair se um companheiro do mesmo time o tocar.

Agora, com a orientação de seu professor, vocês vivenciarão o jogo de invasão pique bandeira.



Fonte: Pixabay

Bom jogo a todos!

CONHECENDO MAIS

Gostou do pique bandeira? Quer ampliar seus conhecimentos sobre esse tema? Então acesse os links abaixo ou aponte o leitor de seu celular para o QR Code.

[Jogos e Brincadeiras para as Férias] - Pique-bandeira– 2’29’’ – Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=MIFiA8fr3o8&t=3s>



Pique Bandeira: diferentes formas de jogar – Disponível em:
<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=9960>



3.2. Jogos com divisão de campo

São os jogos em que cada equipe permanece em seu campo, não podendo invadir, ou seja, adentrar no território do adversário, seja para marcar o ponto ou para cumprir alguma tarefa. Podemos citar como exemplo: o câmbio, o dodgeball e a queimada.

Para a vivência dos jogos com divisão de campo, utilizaremos a queimada. Porém, de um jeito que, com certeza, você nunca jogou! Já viu uma queimada em que o jogador pode fazer cestas e gols? A nossa versão terá essas e outras adaptações e será denominada de **queimada esportiva**.

Nesse jogo, cada time ficará em seu território dentro da quadra, igual ao modelo tradicional, sendo que atrás de cada equipe, ficarão os jogadores já queimados. Os times jamais poderão entrar no local reservado para a outra equipe.

Quando um jogador estiver de posse da bola, terá 3 opções:

1ª opção – Poderá arremessar a bola contra um jogador adversário, tentando queimá-lo.

2ª opção – Poderá tentar fazer uma cesta, como no basquete.

3ª opção – Poderá arremessar a bola ao gol.

Caso opte por arremessar a bola e acerte um adversário, esse irá para o local reservado aos queimados. Caso opte por fazer a cesta, em caso de acerto, o jogador poderá escolher um adversário para

“eliminar”, enviando-o para o campo dos queimados. Caso opte pela terceira opção e faça o gol, a equipe poderá salvar alguém que já havia sido queimado, fazendo com que esse jogador retorne para o campo de jogo.

A segunda e a terceira opções são feitas na cesta ou no gol dispostos atrás do próprio time, próximo ao local reservado para os queimados da equipe adversária.

Com isso, sempre terá algum integrante da equipe, no local reservado aos queimados para defender o gol. No início da partida, como ainda ninguém foi queimado, a equipe deve nomear um jogador para começar no local e quando algum outro parceiro de equipe for queimado, esse voltará para o jogo.

Tenho certeza que vocês estão ansiosos para jogar. Vamos lá então, bom jogo a todos!



Fonte: Pixabay

Professor,

Para esta atividade, a sugestão é pedir para que os alunos tragam celulares para assistirem ao vídeo das regras principais do Base 4.

Dependendo da quantidade de alunos tenham celular para a atividade, a sala poderá ser dividida em grupos, com um ou dois celulares para cada grupo. Peça para que os mesmos baixem qualquer aplicativo que faça a leitura de QR Codes e apontem o leitor do celular para o código ao lado do link.

Com certeza os alunos irão gostar de trabalhar com essas tecnologias digitais.

Caso não exista essa possibilidade, a sala de vídeos ou a informática da escola podem ser opções para que consigam assistir ao vídeo.

3.3. Jogos de corrida

Nesse grupo de jogos, estão aqueles em que os jogadores precisam correr o mais rápido possível para atingir os objetivos ou marcar pontos. Dentre os exemplos, podemos citar: alerta, pega-pega, corrida jokenpô, base 4.

Para a vivência dos jogos de corrida, utilizaremos o **base 4**. Seguindo os comandos de seu professor, assista ao vídeo abaixo, para aprender as regras desse jogo.

- Como jogar o Base 4? Regras básicas – 5’19” – Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=D_4ZnU_hqvY



Agora que vocês já conhecem um pouco mais sobre o jogo base 4, chegou o tão esperado momento: a hora de jogar! Siga as orientações de seus professores e boa prática a todos.

Professor,

Para esta roda de conversas é importante que seja repassado com os alunos as classificações dos jogos e particularidades de cada, para depois serem abordadas as seguintes perguntas:

- Dos jogos vivenciados, qual teve maior participação? Qual a sua classificação?
- Qual o jogo a turma achou mais mobilizador? Por quê?

Essas perguntas serão utilizadas para o professor avaliar quais os tipos de jogos fazem mais sentido e mobilizam essa turma, criando elementos para a futura construção do jogo mobilizador.

3.4. Momento de reflexão e debate

Estamos chegando ao fim dessa situação de aprendizagem e chegou o momento de você falar e refletir sobre as práticas e conteúdos estudados anteriormente. Seu professor orientará esse momento, por meio de uma roda de conversas, com os seguintes temas:



Fonte: Freepik

- Dentre os tipos de jogos abordados (invasão, divisão de campo e corrida), qual teve maior participação?
- Qual jogo a turma achou mais mobilizador?

Bom papo a todos!

4. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4 A CLASSIFICAÇÃO DOS ESPORTES

Caro (a) estudante,

Na situação de aprendizagem anterior, você aprendeu sobre três classificações dos jogos: os jogos de invasão; os jogos com divisão de campo; os jogos de corrida. E aí qual delas você mais gostou?



Fonte: Pixabay

Já que abordamos os jogos, agora falaremos mais sobre os esportes. Sabia que eles também possuem classificações? Você já ouviu falar que existem esportes com interação entre os adversários e outros sem interação entre os adversários?

Nesse momento, iremos aprender sobre três classificações dos esportes em que há interação entre os adversários, ou seja, em algum momento os adversários estarão em contato, jogando ou disputando ao mesmo tempo. Essa classificação, segundo Gonzalez e Bracht (2012) é baseada em algumas características, que explicaremos adiante, sendo: os esportes de invasão; os esportes de rede e parede; os esportes de campo e taco.

Após a apresentação conceitual dessas três categorias, seu professor irá propor vivenciar para facilitar o entendimento e a compreensão sobre essas divisões.

Bons estudos!

Professor,

Como na situação de aprendizagem anterior foram abordados mais especificamente os jogos, neste momento iremos destacar os esportes e algumas de suas classificações. É importante que os alunos tenham contato e vivências a respeito dessa temática.

Caso o professor tenha interesse em se aprofundar em estudos sobre as classificações dos esportes, sugerimos a leitura do material abaixo:

- **Metodologia do ensino dos esportes coletivos** – Fernando Jaime Gonzalez e Valter Bracht – 2012 - Disponível em:
<http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4039946.pdf>
- **Práticas corporais e a organização do conhecimento: 1 – Esportes de invasão** – Ministério do esporte - 2014 - Disponível em:
<http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4039947.pdf>
- **Práticas corporais e a organização do conhecimento: 2 – Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote** - Ministério do esporte - 2014 - Disponível em:
<http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4039947.pdf>



4.1. Esportes de invasão

Muito parecido com a classificação que você viu anteriormente sobre os jogos de invasão, os esportes de invasão têm por premissa a existência de duas equipes que possuem uma meta a ser defendida e a meta do adversário para ser invadida e atacada, com o objetivo de fazer os pontos. Entre os exemplos de esportes de invasão, podemos elencar: basquetebol, futsal, futebol americano, handebol, rúgbi, etc.



Fonte: Freepik

4.2. Esportes de rede e parede

Como o próprio nome já diz, essa classificação traz os esportes que têm como principal objetivo lançar, arremessar ou rebater a bola ou outro objeto, para a quadra adversária, sobre uma rede ou contra uma parede, dificultando ao máximo a recepção e a defesa do adversário, para que a bola ou objeto caia ao chão e com isso o ponto seja anotado.



Fonte: Pixabay

Como exemplos desses esportes, temos: voleibol, tênis, pelota basca, squash, entre outros.

4.3. Esportes de campo e taco



Fonte: Pixabay

Essa categoria reúne os esportes em que os praticantes precisam rebater a bola o mais distante possível, para percorrer o maior número de vezes as bases ou o espaço demarcado, somando-se assim os pontos, enquanto os defensores tentam recuperar o controle da bola. São exemplos desses esportes: beisebol, críquete, softbol, entre outros.

Professor,

Apesar de elencados, não foram sugeridos nenhum esporte para a prática, uma vez que nesse momento, é importante que sejam selecionados esportes que estejam conectados a realidade da comunidade escolar e que tenham sentido para os alunos. Seria importante trabalhar com conteúdos pouco visitados durante as aulas.

É fundamental também, a reflexão junto aos alunos, sobre a necessidade de engajar os esportes aos princípios pedagógicos da escola, valorizando a inclusão, participação de todos, cooperação, adaptação das regras, beneficiando o rendimento possível ao invés do rendimento máximo.

4.4. Vamos para a prática!

Agora que você conheceu um pouco mais sobre algumas classificações dos esportes, chegou a hora de vivenciá-las. O seu professor irá propor uma prática para cada categoria. Aproveite e participe.

Bom aprendizado a todos!

4.5. Pense e responda

Depois de conhecer e praticar vários esportes de diferentes classificações, responda as questões a seguir:

- a) Quais esportes vocês praticaram e em quais classificações eles se enquadram?

a) Qual classificação dos esportes você mais gostou? Por quê?

CONHECENDO MAIS

Gostou de aprender sobre as classificações dos esportes? Quer ampliar seus conhecimentos sobre esse tema? Então acesse os links abaixo ou aponte o leitor de seu celular para o QR Code.

Esportes de invasão – 2’02’’ – Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=zDxgGeO-AO8&feature=youtu.be>



Características dos esportes com rede divisória ou parede de rebote – 5’02’’
– Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=YqI9KWG3QEQ&feature=youtu.be>



Esportes de campo e taco – 3’08’’ – Disponível em:

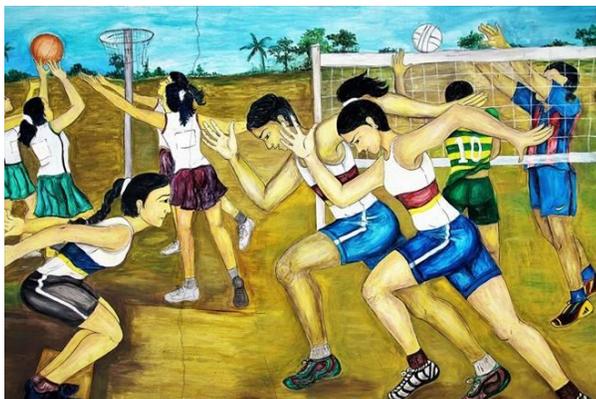
https://www.youtube.com/watch?v=XG9qUY_7vm8&feature=youtu.be



5. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 5 CRIANDO JOGOS EM GRUPOS

Caro (a) estudante,

Nas situações de aprendizagens anteriores, você conheceu novos jogos, aprender a diferenciar os



Fonte: Pixabay

jogos e os esportes e também teve contato com algumas classificações, tanto de jogos quanto dos esportes.

Agora você já pensou em modificar as regras de um esporte? Já imaginou criar o seu próprio jogo? É esse o desafio que será proposto.

Nesse momento, em pequenos grupos, iremos modificar algumas regras, elaborar outras e aprender a criar nosso próprio jogo. Muito legal né? Está ansioso para

começar? Vamos lá então.

Bons estudos!

Professor,

Agora daremos início ao trabalho de construção de jogos, mas ainda em grupos menores, para os alunos irem se familiarizando com esta tarefa.

Para a pesquisa abaixo, solicite que os estudantes tragam celulares e que cada grupo tenha ao menos um ou dois aparelhos. Caso não seja possível, a sala de informática da escola pode aparecer como uma possibilidade.

É importante que o professor percorra os grupos auxiliando os alunos e dando instruções com relação ao trabalho coletivo e a importância de todos estarem envolvidos no processo.

5.1. Pesquisa

Em grupo, de no máximo seis alunos, vocês pesquisarão **apenas um** jogo ou esporte, diferente dos que já foram vivenciados até esse momento e que vocês gostem ou tenham vontade de conhecer. Para isso, seguindo as orientações do professor, poderão utilizar os computadores da sala de informática ou até mesmo

celulares. É importante que todos do grupo participem da escolha. Após isso, preencha o quadro abaixo com o nome do jogo/esporte escolhido, sua classificação (de acordo com as classificações apresentadas anteriormente) e as suas principais regras.



Fonte: Pixabay

NOME DO JOGO/ESPORTE	
CLASSIFICAÇÃO	
PRINCIPAIS REGRAS	

Professor,

Depois de preenchido o quadro abaixo, os alunos deverão criar um jogo novo, a partir do escolhido acima, modificando as regras e acrescentando outras que acharem necessário.

Neste momento, é importante refletir com os grupos sobre a importância de colocarem regras e situações que atendam as demandas anunciadas pelos integrantes do próprio grupo, a fim de que todos participem da atividade. Uma sugestão é fazer a seguinte pergunta aos grupos:

- O que tem que ter no jogo para você participar?

Diante disso os estudantes devem trabalhar nas elaborações ou alterações necessárias.

5.2. Criando um novo jogo

Chegou a hora de criar o jogo! Em posse dos dados levantados na pesquisa anterior, o grupo irá criar um novo jogo, trabalhando em cima do jogo/esporte escolhido. Com isso, o grupo irá modificar algumas regras do jogo/escolhido, elaborar outras se julgar necessário e dar um novo nome ao jogo.

Aproveitem para deixá-lo com a cara de vocês. Lembre-se que todos do grupo irão participar do jogo, então pensem em regras que facilitem o envolvimento coletivo.

Deem asas à imaginação e preencham o quadro abaixo com o jogo criado por vocês.

NOME DO JOGO	
PRINCIPAIS REGRAS	

Professor,

Peça para cada grupo explicar o jogo detalhadamente antes da vivência com toda a sala. Durante a prática, reflita com os alunos e principalmente com o grupo que estiver apresentando, a necessidade de mudanças ou adaptações às regras. É importante mobilizar o máximo possível os alunos a se engajarem. Caso seja preciso, o professor pode também participar dos jogos para estimulá-los.

5.3. Vamos jogar!

Chegou a hora de conhecer, na prática, os jogos criados pelos grupos. Seguindo as orientações do professor, cada grupo apresentará a sua criação junto as principais regras.

Tenho certeza de que foram elaborados jogos diferentes e muito divertidos.

Atenção! Caso seja necessário, os grupos poderão se reunir e fazer alterações nas regras para que o maior número possível de pessoas possa participar.

Bons jogos a todos!

5.4. Fim de jogo

Após as vivências dos jogos criados pelos grupos, reflita e responda as questões abaixo:

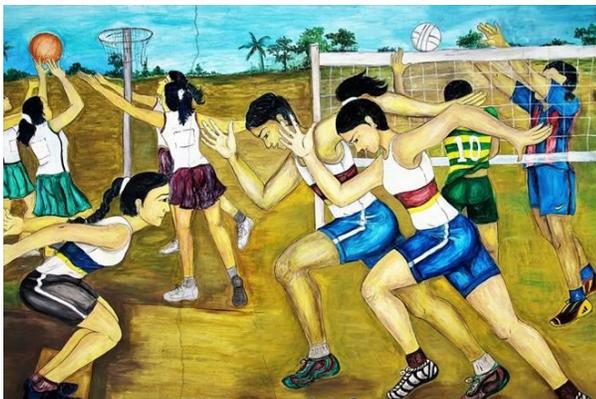
- a) Todos os alunos da turma participaram do jogo que o seu grupo criou?

- b) Caso a resposta anterior tenha sido não, você modificaria alguma regra para facilitar a participação de mais alunos? Qual(is) e por quê?

6. SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 6 A CRIAÇÃO DE UM JOGO MOBILIZADOR

Caro (a) estudante,

Nas situações de aprendizagens anteriores, você aprendeu aspectos conceituais e vivenciou vários



Fonte: Pixabay

jogos e esportes, além de criar um jogo com o seu grupo.

Mas todos participaram? Será que alguém ficou de fora? Chegou o grande momento de você, junto com toda a sua turma, criarem um jogo da sua sala, olha que legal!

Porém esse jogo tem que ser mobilizador, ou seja, tem que atender as demandas de todos os alunos para que eles sejam mobilizados a participar. Por que será que o Pedrinho e a Maria ficaram de fora do jogo criado pelo seu

grupo? Vamos perguntar a eles e elaborar regras no jogo mobilizador, criado por toda a turma, que atendam as necessidades de todos os colegas e faça com que **todos participem**.

Siga as orientações do professor e aproveite para criar um jogo bem legal. Vamos lá então.

Bons estudos!

Professor,

Chegou o momento da criação coletiva de um jogo mobilizador que atenda as demandas de participação elencadas pelos próprios alunos da turma. Neste momento é importante trabalhar o protagonismo dos jovens e as questões de pertencimento relacionadas à construção de um jogo deles, com as características deles, as regras criadas e o nome escolhido por eles.

Professor,

As perguntas abaixo auxiliam os alunos a refletirem sobre tudo o que foi feito até o presente momento e também se relacionam a participação ou não durante as aulas de Educação Física.

Esta temática será debatida na roda de conversas a seguir, porém como nem todos os alunos se envolvem ativamente no diálogo peça para alguns deles lerem as respostas, uma vez que são essas demandas que precisam estar presentes no jogo que será criado.

6.1. Isso não pode faltar

Antes de começarmos o processo de criação coletiva, vamos pensar em alguns pontos e aspectos que não podem faltar de maneira alguma em nosso jogo. Para isso, responda as questões abaixo:

- a) Você participa de todas as atividades propostas nas aulas de Educação Física?

- b) Caso a resposta anterior tenha sido não, qual o motivo de você não participar?

- c) O que teria que ter em um jogo para você participar? Por quê?

6.2. Vamos criar

Agora daremos início ao processo de criação coletiva do jogo mobilizador. O seu professor irá orientar uma roda de conversas com os assuntos tratados no tópico anterior e outros como: materiais disponíveis na escola; materiais que serão utilizados durante o jogo; classificação do jogo que vocês



Fonte: Pixabay

querem criar; demandas que precisam ser atendidas; entre outros.

Após esse processo inicial de criação, vocês irão vivenciar o jogo, realizando testes para ver se tudo o que foi proposto está sendo atendido, se as regras estão claras e se há necessidade de outros ajustes.

Vamos lá então!

Professor,

A construção coletiva do jogo mobilizador será feita através de rodas de conversas seguidas de vivências que servirão como testes para avaliar todas as situações acarretadas durante a prática.

Para este primeiro momento, o professor poderá utilizar o seguinte roteiro norteador:

Roteiro

1. Materiais disponíveis na escola.
2. Materiais que serão utilizados durante o jogo.
3. Classificação do jogo a ser criado
() invasão () corrida () divisão de campo () misto
4. Popularidade das atividades desenvolvidas.
5. Demandas que precisam ser atendidas.
6. Características que não podem faltar ao jogo.
7. Criação/modificação de regras.

No primeiro tópico, é importante que seja feito um levantamento de todos os materiais disponíveis na escola e que podem ser utilizados, dentre eles: bolas, cones, coletes, cordas, bambolês, colchonetes, cartolinas, entre outros.

No segundo instante os alunos devem selecionar os materiais que eles acharem necessários para ter no jogo, podendo acrescentar outros posteriormente caso seja preciso.

É importante também que seja analisada a classificação do jogo a ser criado. Para esse ponto, o professor pode lembrá-los das conversas anteriores no qual eles já afirmaram a preferência por alguma classe.

No quarto item, é necessário que se tenha uma lista de todos os jogos/esportes vivenciados até esse momento ou em outros, para que os alunos elejam qual deles é o preferido da turma para que seja utilizado como “espinha dorsal” da construção.

No quinto momento, devem ser elencadas as demandas que precisam ser atendidas para que todos joguem. Essa pergunta deve ser feita principalmente para os alunos que não participaram de todos os jogos. Pergunte-os o seguinte:

- O que precisa ter em um jogo para você participar?

Dando sequência, o assunto da roda deve ser relacionado às características citadas por todos os alunos que não podem faltar em um jogo mobilizador para todos participarem.

Por fim, baseado nos itens anteriores, os alunos em conjunto com o professor, deverão utilizar como ponto de partida o jogo escolhido no item quatro, criando novas regras e modificando as já existentes para atender as reivindicações citadas anteriormente.

Feito isso, o protótipo do jogo deve ser vivenciado com momentos de pausa e reflexões para possíveis ajustes.

6.3. Continuando a criação

Responda as questões abaixo:

a) Você está gostando do jogo criado? Por quê?

b) Todos os alunos participaram da primeira vivência do jogo? Por qual motivo você acha que isso aconteceu?

c) Pensando nessa primeira vivência, você acha que precisa mudar alguma coisa ou elaborar novas regras para que o jogo seja mais mobilizador para todos? Se sim, quais?

Professor,

Esta segunda roda de conversas tem o objetivo de trazer análises e reflexões sobre o que foi criado até o momento. Os seguintes temas devem ser debatidos:

- O jogo está mobilizando a todos?
- Tem alguém que ainda está ficando de fora? O que fazer para que essa pessoa participe?
- As regras criadas estão atendendo as necessidades que foram levantadas?

Outras regras podem ser criadas, caso vocês queiram divulgar o jogo ou até mesmo colocá-lo em um festival da escola, como: tempo de jogo, quantidade de jogadores, entre outras. Vale frisar que todas devem ser adaptadas para se adequar as características da comunidade escolar ali presente.

Depois disso, os alunos devem dar nome ao jogo. Esse momento é muito importante para que o jogo seja “registrado” como pertencente à turma.

Por fim, é importante que seja testado novamente, colocando as modificações em prática e realizando outras caso julguem necessário.

Nesse momento, vocês darão continuidade ao processo de criação. Seguindo as orientações do professor, será feita outra roda de conversas com o objetivo de aprimorar as regras, modificar algumas caso a turma julgue necessário e refletir sobre o que foi realizado até esse momento.

E não se esqueçam de dar nome ao jogo! É o jogo da turma, com as características que vocês escolheram, então pensem em um nome bem criativo.

Após isso será realizada mais uma vivência de teste do processo de criação coletiva, então todos têm que participar.

Vamos lá!

Professor,

Caso o jogo já esteja pronto, mobilizando a todos ou a grande parte dos alunos, vocês podem avançar para o último momento da sequência didática, que é a avaliação da produção.

É importante que os alunos deem a opinião sobre o jogo elaborado e avaliem se realmente foi algo que engajou os alunos da turma, aumentando a participação nas aulas de Educação Física.

6.4. Avaliando o jogo mobilizador

Agora chegamos ao momento final da criação do jogo mobilizador, a avaliação. Para esse momento é importante que você pense e reflita sobre todo o percurso trilhado. Para isso, responda as questões abaixo:

a) O que você achou do jogo criado?

b) Você acha que nós atingimos os objetivos de criar um jogo que fosse mobilizador e contribuísse que todos participassem da aula? Por quê?

c) Qual característica do jogo você achou mais mobilizadora? Por quê?

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Terceira versão. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>. Acesso em: 02 fev. 2020.
- CHARLOT, Bernard. **Da relação com o saber: elementos para uma teoria**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- CHARLOT, Bernard. (Org). **Os jovens e o saber: perspectivas mundiais**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- CHARLOT, Bernard. **Da relação com o saber às práticas educativas**. São Paulo: Cortez, 2014.
- CORRÊA JÚNIOR, Mario Celso. **As relações dos estudantes com as aulas de Educação Física no Ensino Médio: reflexões e ações mobilizadoras**. 2021. Dissertação (Mestrado em Ensino) - Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp), Bauru, 2021.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos. Vitória: UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância**, 2012.
- OLIVEIRA, Amauri et al. **Coleção Práticas Corporais e a Organização do Conhecimento: 1. Esportes de Invasão Basquetebol, Futebol, Handebol e Ultimate Frisbee**. 2014.
- GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina; DE OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli. **Coleção Práticas Corporais e a Organização do Conhecimento: 2. Esportes de Marca e com rede divisória ou muro parede de rebote Bodminton: Peteca, Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Voleibol e Atletismo**. 2014.

SITES

- Dia a dia Educação – Tchoukball.
Disponível em:
<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=94>
- Freepik.
Disponível em: <https://br.freepik.com/>

- Pixabay.
Disponível em: <https://pixabay.com/pt/>
- Portal do Professor.
Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=9960>

VÍDEOS

- Características dos esportes com rede divisória ou parede de rebote – 5’02’’
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YqI9KWG3QEQ&feature=youtu.be>
- Como jogar o Base 4? Regras básicas – 5’19’’
Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=D_4ZnU_hqvY
- Conhece o Tchoukball? – 2’08’’
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YoV8X00IGc0&t=5s>
- Esportes de campo e taco – 3’08’’
Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XG9qUY_7vm8&feature=youtu.be
- Esportes de invasão – 2’02’’
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zDxgGeO-AO8&feature=youtu.be>
- [Jogos e Brincadeiras para as Férias] - Pique-bandeira– 2’29’’
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MIFiA8fr3o8&t=3s>
- Tchoukball: Euro 2010 - ITA vs SUI (Men) 1/6 – 8’46’’
Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dR6_MdIBmDI