Ensino Fundamental II (Segundo Ciclo)

**Esportes de Marca**

**Disciplina(s)/Área(s) do Conhecimento:**

Educação Física

**Competência(s) / Objetivo(s) de Aprendizagem:**

* Compreender a lógica interna dos esportes de marca;
* Vivenciar atividades que fazem referência a diferentes modalidades.

**Conteúdo:**

* Esportes de marca

**Palavras**-**Chave:**

Esportes. Esportes de marca. Lógica interna.

**Previsão para aplicação:**

6 aulas (50 minutos/aula)

**Local da aula:**

Quadra

**Material utilizado:**

Cones; giz ou outro material para demarcação no chão; canos de pvc cortados ou qualquer outro material que sirva de bastão de revezamento; bússolas ou aplicativo de bússola nos celulares; papéis e canetas para desenhar mapas.

**Para organizar o seu trabalho e saber mais:**

Recomenda-se que o(a) professor(a) acesse algum material preliminar para conhecer um pouco mais sobre o ensino dos esportes. Indica-se para leitura os seguintes textos:

* GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 2012.
* DARIDO, S. C.; SOUZA JÚNIOR, O. M. **Para Ensinar Educação Física:** Possibilidades de Intervenção na Escola. Campinas: Papirus, 2013.

**Proposta de Trabalho:**

Através dessas aulas, espera-se que os estudantes se tornem capazes de identificar e discutir a respeito dos esportes de marca, além de incentivá-los a praticar algum deles. Sugere-se apresentar diversos esportes de marca, principalmente os que não são possíveis de trabalhar na escola e, assim, estimulá-los a buscarem essa prática fora da escola. Utilize um retroprojetor ou algo semelhante para que seja possível apresentar vídeos e/ ou imagens sobre o conteúdo. Figuras impressas podem ser úteis também.

Para trabalhar esse conteúdo, serão sugeridas atividades que fazem alusão a diferentes esportes de marca para que os estudantes possam apreciar a experimentação em exercícios adaptados e compreender mais sobre a lógica interna.

**1ª Etapa:** Início de Conversa

De início, em roda, o(a) professor(a) irá questionar a turma quanto ao que sabem sobre esportes de marca ou o que imaginam que possam ser. Posteriormente, junto com a classe, o(a) professor(a) irá escrever no quadro o que caracteriza os esportes de marca. Lembrando que os esportes de marca são definidos como: “aqueles baseados na comparação dos registros dos índices alcançados em segundos, metros ou quilos. Exemplos: todas as provas do atletismo, como também patinação de velocidade, remo, ciclismo, levantamento de peso etc. Nessas provas, os adversários “medem forças” para saber quem foi mais rápido (menor tempo em horas, segundos, milésimos de segundo), quem foi mais longe ou mais alto (em metros e centímetros), quem levantou mais peso (em quantidade de quilos). Uma das características mais destacadas nos esportes de marca é a quebra de recordes. Muitas vezes, a superação de uma marca anteriormente registrada ganha mais importância do que uma medalha olímpica.” (GONZÁLES; BRACHT, 2012, p. 22 - 23).

Para ilustrar, poderão ser apresentadas figuras de vários esportes, na projeção de imagens ou impressas, a fim de que os alunos identifiquem quais esportes são de marca. Na segunda etapa, o(a) professor(a) poderá apresentar alguns nomes de atletas importantes no Brasil e curiosidades sobre os esportes citados. Exemplos de esportes a serem abordados: esportes de marca das olimpíadas de verão e de inverno; halterofilismo; levantamento de peso ou powerlifting; natação; automobilismo e kart; motociclismo; motocross e motonáutica; aviação; triatlo; ciclismo; ciclismo de estrada; ciclismo de pista e BMX; canoagem e remo; flyboat; iatismo; hipismo; turfe; orientação; paraquedismo; rafiting; entre outros.

A discussão também poderá ser encaminhada para que os estudantes digam se sabem sobre lugares na cidade ou na região onde moram que possibilitam a prática de desses esportes. Caso não tenham muitas referências a respeito, fica então como tarefa de casa que façam um levantamento de informações.

**2ª Etapa:** Diferentes vivências

*Corrida de orientação I*

Local: Toda a escola

Objetivos: Proporcionar aos alunos uma vivência que tenha uma lógica similar ao esporte “corrida de orientação”, porém, nessa primeira aula, terá caráter prioritariamente lúdico.

Desenvolvimento da atividade:

Previamente, o(a) professor(a) irá montar um trajeto pelo qual os alunos irão percorrer para vivenciarem a orientação, em cada ponto do trajeto, espalhados por toda escola, haverá um papel contendo informações aleatórias sobre o esporte, podendo ser curiosidades, informações sobre a história, competições, etc. No último ponto de referência do mapa haverá a última mensagem que indicará que a equipe volte para a quadra.

Para iniciar a aula, a turma será reunida na quadra para que dialoguem sobre o esporte em questão e tratem a respeito do uso de mapas, da utilização de bússolas e sobre as regras do jogo. Para saber mais sobre o esporte, acesse: <https://www.cbo.org.br/assets/gerenciador/CBO/Regras/1%20-%20Regras/02%20-%20REGRAS%20DE%20ORIENTA%C3%87%C3%83O%20PEDESTRE%202018.pdf>.

Em seguida, os estudantes serão organizados em grupos de cinco pessoas. Cada equipe receberá um mapa, neste mapa haverá charadas referentes a lugares da escola, que são os pontos onde estarão escondidas as informações a serem coletadas. Após todas as equipes receberem os mapas, terão que coletar essas informações. A partir de então, nenhuma pista ou ajuda será dada às equipes, afinal, um quesito para praticar esse esporte é saber interpretar mapas. Assim, será dado o sinal para que abram o mapa e comecem o jogo. É importante que os membros de uma mesma equipe estejam sempre juntos para que não tomem punição em forma tempo reduzido. Espera-se que os alunos desenvolvam a atividade corretamente através da utilização do mapa, exceto se houver alguma dúvida na qual o mapa por si só não irá responder. O(A) professor(a) deve ficar atento (a) enquanto o jogo acontece, percorrer os espaços procurando observar o trabalho de cada equipe.

Ao final, os grupos, juntamente com o(a) professor(a), irão compartilhar como foi vivenciar a atividade, se tiveram dificuldades e como foi interpretar o mapa.

*Corrida de orientação II*

Local: Toda a escola

Objetivos: Proporcionar aos alunos a vivência similar ao esporte “corrida de orientação”, porém, nessa segunda aula, será de forma mais parecida com a real situação, utilizando mapas e bússolas.

Desenvolvimento da atividade:

Na sala de aula ou na quadra, em roda, o(a) professor(a) irá retomar a vivência anterior e apresentar as bússolas aos alunos. Caso tenha acesso a bússolas tradicionais, os alunos serão orientados sobre como utilizá-las. Outra opção é baixar o aplicativo de bússola no celular. O(A) professor(a) irá conversar com a turma sobre como são medidas as distâncias (utilizando passos), o que é azimute e como se localizar fazendo uso de uma bússola.

Para a atividade de orientação, será montado um caminho a ser percorrido pelos grupos. Cada equipe receberá um mapa diferente do outro, com um ponto definido por ângulo e distância (por exemplo, distância 70m e azimute 60º) e outros pontos desenhados, porém, sem a referência de todos os outros pontos. Quando encontrarem o primeiro local definido no mapa, nele estará a informação das referências (metragem e azimute) para encontrarem o próximo ponto, assim sucessivamente, até percorrerem todo o trajeto. Todos os pontos serão os mesmos para todas as equipes, entretanto, estarão embaralhados aleatoriamente para que uma equipe não siga a outra. Serão colocados aproximadamente dez pontos espalhados pela escola.

Para dar início à orientação, a turma será dividida em grupos com quatro pessoas. Após a divisão dos times e as entregas dos mapas, começa a corrida. Como dito anteriormente, as equipes encontrarão em cada ponto o ângulo e a distância do próximo ponto a ser descoberto e deverão anotar em seus mapas as referências encontradas. Os grupos terão que cumprir a prova em menor tempo possível. É importante que os membros de cada equipe estejam sempre juntos para que não tomem punição em forma tempo reduzido. O último ponto levará as equipes de volta para a quadra. O(A) professor(a) deve ficar atento (a) enquanto o jogo acontece, percorrer os espaços procurando observar o trabalho de cada equipe.

Após a atividade, o(a) professor(a) irá conversar com a turma sobre o que acharam da atividade, se tiveram dificuldades em encontrar os pontos ou em usar a bússola e se conseguiram realizar um trabalho agradável em equipe.

*Atletismo, corridas de velocidade*

Local: Pista de corrida (se houver) ou quadra

Objetivos: Proporcionar vivências relacionadas a corridas de velocidade do atletismo. Discutir a preparação de atletas para provas como essa, a questão do preparo físico e psicológico, principalmente. Discutir as funções de árbitros e fiscais de provas, as dificuldades e pressões.

Desenvolvimento das atividades:

Tempo de reação

Será demarcado um trajeto na pista ou na quadra que tenha mais ou menos 100 metros. Os participantes devem estar dispostos lado a lado em uma linha de largada marcada no chão. Ao ouvirem um sinal, enquanto estiverem parados, deverão correr e, quando estiverem correndo, ao mesmo sinal, deverão parar. Ganha quem chegar primeiro ao final dos 100m. O participante que não parar imediatamente após o sinal sonoro, deverá voltar ao ponto de partida.

Festival de revezamento 4x100

Será demarcado um trajeto na pista ou na quadra que tenha 400 metros, na quadra, poderá ser quatro voltas completas, por exemplo. É importante demarcar também as zonas de passagem do bastão no chão. Para vivenciar essa prova de atletismo, a turma será dividida em equipes de quatro pessoas. Além de “atletas”, outras funções serão distribuídas, como por exemplo: cronometristas, árbitros(as) de zonas de passagem do bastão, árbitros(as) de largada e chegada. Todos integrantes passarão por todas as funções. As equipes irão escolher seus nomes e quem irá começar, assim como o rodízio de funções. As regras da corrida serão explicadas e o papel de cada pessoa da fiscalização, assim como a responsabilidade referente às funções. O tempo poderá ser dividido em baterias com três equipes competindo ao mesmo tempo. Ganha a equipe que completar a prova em menor tempo possível.

Ao final, o(a) professor(a) irá conversar com a turma sobre as dificuldades que tiveram em relação à largada, passar o bastão, o tempo de reação nas atividades e, a partir dessas experiências, como deve ser para os atletas vivenciarem situações reais como ‘queimas’ de largada, dificuldades como nervosismo, etc. Serão levantados ocorridos para exemplificar o que aconteceu no Mundial de Atletismo em Moscou, onde a equipe feminina brasileira deixou o bastão cair. Importante conversar sobre frustrações, investimento no esporte, treinamento, concentração, união, confiança, trabalho em equipe em situações como a vivenciada. Por fim, irão compartilhar como foi a experiência de terem sido fiscais de prova, se foi mais fácil ou difícil do que aparenta, se sentiram alguma pressão por ocuparem essas funções e, assim, relacionar com o papel de profissionais em grandes competições, como Olimpíadas. É importante destacar a importância de ser uma pessoa justa e honesta, que não permita que interesses pessoais interfiram em seu trabalho.

*Rali de Regularidade*

Local: Quadra

Objetivos: Desenvolve a questão do tempo de realização de corridas de resistência, por meio da vivência do rali de regularidade.

Desenvolvimento da atividade:

De início, será formada uma roda de discussão para introduzir o tema “corridas de resistência”, levantando questões da lógica envolvida nas corridas de resistência, como por exemplo, quais estratégias deve-se ter para ganhar uma prova como a rali de regularidade? O que é necessário para manter a média mais perto do tempo previsto?

Para uma atividade introdutória, o(a) professor(a) irá perguntar aos estudantes se sabem quanto tempo demora um minuto. Provavelmente responderão 60 segundos ou algo racionalizado, então, será perguntado se sabem sentir quanto tempo é um minuto. O(A) professor(a), com um cronômetro em mãos, irá pedir para que cada aluno levante a mão quando achar que, a partir de seu sinal, um minuto foi completado (não vale olhar em relógios ou celulares). O cronômetro será pausado depois que todos estiverem com as mãos levantadas e, a partir dos achados sobre o tempo, será discutido como foi senti-lo.

Para o rali, em cada canto da quadra poliesportiva, deve ser colocado um cone, ao redor dos quais os participantes deverão realizar o percurso. A turma será dividida em duplas, uma pessoa realizará o percurso enquanto a outra faz a tomada de tempo do companheiro. Uma pessoa por vez de cada dupla iniciará o percurso partindo de um dos cones, realizando um total de dez voltas. Em determinados pontos do percurso (nas 3ª, 6ª e 10ª voltas), uma dupla realizará a tomada de tempo, que será contabilizada ao fim da prova. O objetivo não é chegar primeiro, mas sim manter o mesmo ritmo pré-definido durante a prova toda (sugere-se o tempo de 12 minutos para cada pessoa). Vence a dupla que concluir a atividade com a média de tempo mais próxima do previsto.

Ao final, uma discussão será sugerida para que a turma compartilhe as experiências vividas durante a aula, levantando os pontos positivos, assim como as dificuldades encontradas e a importância do controle do tempo para atletas de provas de resistência.

**3ª Etapa:** Encerrando o tema

Após todas as vivências práticas, será solicitada uma redação sobre esportes de marca, resumindo o que foi vivido em quadra. Os estudantes deverão discorrer também sobre outra modalidade (ficará a critério de cada aluno) e ressaltar a história, as regras, lugares em que mais se praticam, países ou regiões que se destacam em competições, locais mais próximos para praticar, materiais necessários para a prática, competições mais importantes, atletas de destaque e qualquer outro fato curioso que queiram acrescentar. Essa redação será utilizada como forma de avaliação final sobre o tema que introduziu os esportes de marca.

Plano de aula elaborado pela Professora Milena de Bem Zavanella Freitas