Ensino Fundamental II (Segundo Ciclo)

**Classificação dos esportes**

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

Educação Física

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

* Compreender a lógica interna dos esportes;
* Compreender a classificação dos esportes através de sua lógica interna.

**Conteúdos:**

* Lógica interna dos esportes;
* Classificação dos esportes.

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

* Esportes. Tipos de Esportes. Lógica interna.

**Previsão para aplicação:**

4 aulas (50 min/aula).

**Local da aula:**

Sala de aula e quadra.

**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 os sistemas de classificação dos esportes. Indica-se como leitura inicial a seção de Educação Física da Base Nacional Curricular Comum. Referência: BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. **Base Nacional Curricular Comum**. 3ª edição. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>. Acesso em: 30 de jul. 2018.
* Para aprofundar o assunto, recomenda-se o seguinte livro: GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. *Metodologia do ensino dos esportes coletivos*. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 2012.

**Proposta de Trabalho:**

**1ª Etapa:** Início de conversa

O esporte é um fenômeno social que está extremamente difundido nas mídias e assim, mobiliza um grande número de pessoas, movimenta economias nacionais e internacionais, envolvendo instituições públicas e privadas. Agrega ao consumidor e à sociedade diversos valores, como o cuidado consigo mesmo.

O esporte é uma prática corporal integrante da cultura corporal de movimento, suas modalidades são caracterizadas por competição, regras universais e federações e confederações que organizam a prática esportiva nos níveis regional, estadual, federal e mundial. Existem inúmeras modalidades esportivas que podem ser classificadas de maneiras diferentes, dependendo da sua finalidade e intenção.

As modalidades esportivas podem ser classificadas de acordo com a lógica interna que está relacionada à organização estrutural do jogo em si, à prática que envolve os gestos motores, a relação com o adversário, entre outras.

A divisão entre esportes coletivos e individuais consideram as relações de colaboração. Nos esportes coletivos é necessária a colaboração de todos os companheiros de equipe para que seja possível certo nível de desempenho dentro da competição, como, por exemplo, o futsal, o vôlei, o beisebol, entre outros. Já nos esportes individuais, o atleta compete sozinho e seu desempenho só depende de si.

No esporte sempre haverá disputas entre adversários, as relações de oposição configuram a maneira como será essa disputa, divididas em duas categorias: a primeira é a relação com interação entre adversários, essa relação é definida dessa maneira porque as ações de um adversário interferem diretamente nas ações do outro, havendo ou não contato físico; a segunda categoria é a de relação sem interação entre adversários, nessa relação não há interferência da ação de um adversário sobre a ação de outro.

**2ª Etapa:** Roda de conversa e diagnóstico do conhecimento prévio

Nesse primeiro momento da aula os estudantes estarão reunidos para conversar sobre os esportes, retomar o que é esporte e procurar encontrar semelhanças entre modalidades diferentes.

O (A) professor (a) poderá fazer uma dinâmica de início e apresentar esportes de sua preferência, com auxílio do material que tiver disponível (vídeo, imagem ou simplesmente buscar na memória junto com a turma) e pedir que os educandos digam características semelhantes e diferentes entre os esportes apresentados através de observações feitas. É importante que o (a) professor (a) não interfira no diálogo com a intenção de dar respostas prontas e deixe que os alunos construam os saberes de forma autônoma. Os comentários feitos podem ser anotados no quadro para que seja feito um registro coletivo e, em seguida, o (a) professor (a) poderá registrar em seu material pessoal. Num momento posterior ao desenvolvimento do conteúdo, essa questão será retomada e as respostas dadas nesse primeiro momento poderão ser comparadas.

A sugestão é que sejam apresentados dois esportes de cada tipo, presentes na classificação do livro mencionado acima, que são equivalentes à classificação presente na Base Nacional Currirular Comum. Por exemplo: natação e levantamento de peso (esportes de marca); skate e ginástica rítmica (esportes técnico-combinatórios); tiro ao alvo e bocha (esportes de precisão); sumô e esgrima (esportes de combate); beisebol e críquete (esportes de campo e taco); squash e voleibol (esportes de rede divisória ou parede de rebote); polo aquático e futebol (esportes de invasão).

**3ª Etapa:** A classificação dos esportes

Nesse momento, o (a) professor (a) poderá apresentar, de forma expositiva, a classificação dos esportes. Para compreender os tipos de esporte é importante saber identificar dentro de cada modalidade o que é necessário para efetivar a vitória. A partir disso, foram agrupados sete tipos diferentes de esportes, três dentro do conjunto de esportes sem interação e quatro dentro do conjunto de esportes com interação de adversário.

**TIPOS DE ESPORTES**

* CONJUNTO SEM INTERAÇÃO ENTRE ADVERSÁRIOS

Esportes de marca: são os esportes que consideram a comparação entre o alcance de índices, que podem ser mensurados com metros, segundos, quilos, etc. Uma característica marcante desses esportes é a quebra de recordes. Exemplos: todas as provas do atletismo, patinação de velocidade, remo, ciclismo, levantamento de peso, natação, etc.

Esportes técnico-combinatórios: são os esportes que são comparados à beleza estética e o grau de dificuldade dos movimentos executados pelos (as) atletas, de acordo com padrões ou critérios estabelecidos nas regras de cada modalidade. Exemplos: todas as modalidades de ginástica (acrobática, aeróbica esportiva, artística, rítmica, de trampolim), patinação artística, nado sincronizado, saltos ornamentais, skate, slackline, surf, etc.

Esportes de precisão: nesses esportes é comparado o desempenho de atingir com um objeto algum tipo de alvo estático ou em movimento. A pontaria é a capacidade mais importante nesses esportes. Exemplos: bocha, croquet, curling, golfe, sinuca, tiro com arco, tiro esportivo, etc.

* CONJUNTO COM INTERAÇÃO ENTRE ADVERSÁRIOS

Esportes de combate: esses esportes são sempre individuais e têm como objetivo central vencer o oponente através de toques, desequilíbrios, imobilizações, exclusão de determinado espaço, contusões, combinando ações de ataque e defesa. Exemplo: boxe, esgrima, jiu-jítsu, judô, karatê, sumô, taekwondo, etc.

Esportes de campo e taco: são os esportes nos quais a estratégia de jogo para pontuar requer o ato de rebater a bola o mais longe possível e tentar percorrer no campo a maior quantidade de bases. Nessas modalidades, os times alternam entre ataque e defesa e, no início do jogo, o time que está defendendo sempre começa com a posse da bola para que a dinâmica do jogo seja possível. Exemplo: beisebol, brännboll, críquete, lapta, pesapallo, rounders, softbol.

Esportes com rede divisória ou parede de rebote: são as modalidades nas quais o objetivo principal é lançar, bater ou arremessar a bola ou objeto de mesma função para a quadra adversária, sobre uma rede ou rebatendo contra uma parede, dificultando interceptação da defesa do adversário para que a bola ou o objeto toque o chão e o ponto seja computado. Podemos citar como exemplos de esportes com rede divisória o voleibol, vôlei de praia, tênis, badminton, pádel, peteca, sepaktakraw, ringo, ringtennis. E como exemplos de esportes com parede de rebote, a pelota basca, raquetebol, squash, etc.

Esportes de invasão: para a disputa desses esportes existem duas equipes que possuem uma meta a ser defendida e a meta do adversário para ser invadida e atacada, a fim de computar pontos. A transição de ataque para defesa acontece a todo o momento. A manutenção da posse de bola é de suma importância para a eficiência do ataque e, nesse momento, a defesa deve se posicionar da maneira mais adequada para retomar a posse da bola e passar a atacar. As metas a serem defendidas e/ou atacadas estão sempre posicionadas nas linhas de fundo dos campos ou quadras retangulares, características desses esportes. Exemplo: basquetebol, corfebol, floorball, frisbee, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, lacrosse, polo aquático, rúgbi, etc.

**4ª Etapa:** Prática

Com o intuito de proporcionar o entendimento procedimental sobre o conteúdo trabalhado, o (a) professor (a) poderá sugerir a experimentação de uma modalidade para cada tipo de esporte. Essa experimentação pode ser feita através de um pequeno circuito em que cada estação represente um tipo de esporte. Aqui, é importante acentuar que a vivência não será do esporte propriamente dito, devido às características do que se define como esporte e a adaptação necessária para que as atividades possam ocorrer no ambiente escolar.

O circuito pode ser dividido de modo que, a cada 5 ou 7 minutos, as pessoas troquem de estações. A distribuição de pessoas irá depender da quantidade de estudantes por turma. Sugerimos que tenha, no mínimo, quatro pessoas por estação. Se possível, seria ideal que algumas pessoas fizessem o papel de juíz (a), em cada estação, computando pontos, verificando o cumprimento das regras e organizando os jogos. Esse detalhe evidencia uma característica marcante do esporte e estimula a autonomia da prática nos jovens, além de favorecer a circulação do (a) professor (a) entre as estações, a fim de dar maior suporte para quem precisar. A intenção é que todo mundo passe pelo menos uma vez por cada estação e as funções de árbitros (as) sejam revezadas entre as pessoas.

O circuito pode ser organizado na quadra ou em algum lugar com maior espaço. Cones, cordas ou fitas podem auxiliar na demarcação dos espaços. Antes do início do circuito, o (a) professor (a) poderá passar por cada estação junto com a turma, demonstrando o que irá acontecer nos espaços.

Organizado em sete estações, o circuito poderá ter jogos reduzidos de:

1. Futsal: pode ser em um espaço reduzido, porém é importante que tenham duas equipes, dois gols e pelo menos um (a) companheiro (a) e um (a) adversário(a) entre os (as) jogadores(as) para contemplar as características dos esportes de invasão.
2. Vôlei: pode ser em um espaço reduzido, porém é importante que tenham duas equipes, uma rede divisória e pelo menos um (a) companheiro (a) e um (a) adversário (a) entre os (as) jogadores (as) para contemplar as características dos esportes de rede divisória ou parede de rebote.
3. Salto em distância: em um espaço reduzido, poderão ser feitas três baterias de salto para cada participante. Ganha aquele (a) que tiver o maior salto dentre as tentativas.
4. Taco ou bets: se configura pelo jogo de bets ou taco comum, é demarcado por um espaço retangular para a disputa entre duplas que tentarão cruzar mais vezes o taco para marcar mais pontos no tempo delimitado.
5. Luta de cócoras: o jogo acontece entre duas pessoas, ambas ficam na posição de cócoras, uma de frenta para a outra, de mãos dadas. O objetivo é fazer com que o (a) adversário (a) saia dessa posição (fazendo com que toque, além dos pés, alguma outra parte do corpo no chão ou estendendo o joelho) para computar um ponto. Ao final do tempo sugerido, computa-se a quantidade de pontos de cada pessoa.
6. Bocha: caso não haja o material próprio da bocha, o jogo poderá ser adaptado com bolas pequenas, como bolas de meia. É jogado individualmente e, para seu desenrolar, uma bola é lançada no espaço de jogo, os (as) jogadores (as) terão suas próprias bolas cada e o objetivo é jogar as bolas e comparar quem consegue jogar o mais próximo dessa primeira bola que foi jogada por uma pessoa imparcial.
7. Ginástica rítmica com bambolês: nesse espaço as pessoas irão fazer uma pequena apresentação, uma por vez, das manobras que conseguem fazer com o bambolê, para que, ao final, sejam julgadas e seja definido quem venceu através de critérios estabelecidos em grupo. Antes de começar as apresentações, as pessoas terão um tempo para conhecerem manobras simples e treinarem até o momento da apresentação.

**5ª Etapa:** Encerramento do tópico – roda de conversa

Para finalizar o tema, o (a) professor (a) poderá reunir a turma em roda para conversar sobre o que foi ensinado. Como forma de avaliação, nesse momento, poderá apresentar novamente alguns esportes, como no início da temática, podendo até ser os mesmos, e pedir, novamente, que digam semelhanças e diferenças entre cada um, na tentativa de agrupá-los. Sobre essas classificações, a lógica de funcionamento dos esportes nos permite perceber que muitos esportes que parecem completamente diferentes, na verdade, possuem muitas semelhanças e o contrário também é verdadeiro. Esse sistema de classificação possibilitou configurar um “mapa dos esportes”, o qual facilita a visualização e compreensão dos “elementos comuns entre as diversas práticas, compreender de forma global como se define quem ganha ou quem perde uma prova ou partida, além de ajudar a entender o que devem fazer os jogadores para poder participar de diferentes modalidades” (GONZÁLEZ; BRACHT, 2012).

Para finalizar, o (a) professor (a) poderá pedir que os estudantes relatem como foi a experiência para cada um a respeito do conteúdo trabalhado, desde a aula expositiva até a vivência prática, assim como colocar sua percepção sobre esses momentos.

Plano de aula elaborado pela Professora Milena de Bem Zavanella Freitas