

JOGOS ESPORTIVOS DE INVASÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: a abordagem construtivista para contextualizar a Indisciplina e os Conflitos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

MESTRANDA: PATRÍCIA GABRIELA AMPESSAN

ORIENTADOR: DR. ARESTIDES PEREIRA DA SILVA JÚNIOR





Câmpus de Marechal Cândido Rondon - Paraná

**JOGOS ESPORTIVOS DE INVASÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: a abordagem
construtivista para contextualizar a Indisciplina e Conflitos nos anos
iniciais do Ensino Fundamental**

REALIZAÇÃO

MESTRANDA

PATRÍCIA GABRIELA AMPESSAN

ORIENTADOR

DR. ARESTIDES PEREIRA DA SILVA JÚNIOR

ILUSTRAÇÕES

CANVA.COM

GOOGLE IMAGENS

MARECHAL CÂNDIDO RONDON - PARANÁ
2025



Programa de Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em
Rede Nacional

Ampessan, Patrícia Gabriela. JOGOS ESPORTIVOS DE INVASÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: a abordagem construtivista para contextualizar a Indisciplina e Conflitos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Orientador ARESTIDES PEREIRA DA SILVA JÚNIOR. Marechal Cândido Rondon, 2025. 49 p.

Referência da Dissertação:

AMPESSAN, Patrícia Gabriela. OS JOGOS ESPORTIVOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: uma proposta construtivista para contextualizar a indisciplina e conflitos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental/Patrícia Gabriela Ampessan; orientador Arestides Pereira da Silva Júnior. Marechal Cândido Rondon, 2025. 166 p. Dissertação (Mestrado Profissional Campus de Marechal Cândido Rondon) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Centro de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, 2025.

Sumário

1. APRESENTAÇÃO	5
2. SEQUÊNCIA DIDÁTICA	11
Plano 1.....	11
Plano 2.....	13
Plano 3.....	15
Plano 4.....	17
Plano 5.....	19
Plano 6.....	21
Plano 7.....	23
Plano 8.....	25
Plano 9.....	27
Plano 10.....	30
Plano 11.....	32
Plano 12.....	35
Plano 13.....	37
Plano 14.....	39
Plano 15.....	42
Plano 16.....	44
3. CONSIDERAÇÕES	46
REFERÊNCIAS	49

1. Apresentação

A indisciplina e os conflitos são desafios comuns em sala de aula, mas compreendê-los é essencial para que qualquer docente seja eficaz em sua prática. Independentemente da abordagem pedagógica adotada, é fundamental desenvolver uma postura ética, crítica e dialógica para lidar com essas situações. Ao enfrentar a indisciplina e os conflitos com respeito, diálogo e mediação, os professores podem transformar esses desafios em oportunidades de crescimento e aprendizado, promovendo uma relação mais harmoniosa e construtiva com seus alunos (Freire, 2022).



Google imagem:
<https://abrir.link/ahHob>

Nesse contexto, Freire (2022) defende que tanto a indisciplina quanto os conflitos devem ser encarados como desafios que exigem uma postura ética, crítica e dialógica dos docentes. Para ele, a indisciplina não é um problema isolado, mas um sintoma de uma relação autoritária e opressora entre professores e alunos, que impede a construção da autonomia e de uma cidadania consciente. Ainda segundo o autor, os conflitos devem ser enfrentados com respeito, diálogo e mediação, buscando compreender as causas e consequências das situações adversas, e não com violência, repressão ou silenciamento.

A indisciplina e os conflitos no contexto das instituições educacionais são fenômenos complexos, influenciados por diversos fatores, como condições sociais, culturais, políticas e educacionais (Tiba, 2013). Esse autor recomenda que, para compreender e enfrentar os desafios da convivência escolar, é necessário buscar diferentes estratégias de ensino e perspectivas variadas, proporcionando uma educação democrática, participativa e emancipatória para os educandos.

Schmitt e Feres (2022) apontam a necessidade de que a comunidade escolar, especialmente os professores, se engajem na promoção de formas eficazes de gestão e resolução pacífica de conflitos. Os professores de Educação Física, como integrantes dessa comunidade escolar, devem adotar abordagens educativas que incentivem a resolução dos conflitos por meio de estratégias e técnicas adequadas. É essencial compreender esses desafios e transformá-los em elementos pedagógicos, trabalhando com diálogo, respeito e construção coletiva do conhecimento.

Nesse sentido, a Educação Física pode desempenhar um papel fundamental na resolução de conflitos e combate à indisciplina. Além de trabalhar o aspecto físico, essa disciplina contribui significativamente para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos alunos, promovendo a convivência pacífica, o respeito à diversidade e a formação de cidadãos críticos, conscientes e participativos. De acordo com De Conti e Palma (2016), a Educação Física oferece ferramentas para que os alunos desenvolvam habilidades de diálogo, negociação e resolução de problemas cotidianos, possibilitando uma reflexão aprofundada sobre valores e normas sociais. Na mesma direção, Jares (2002) e Velázquez Callado (2004) destacam que essa disciplina também pode ser um elemento-chave na promoção do diálogo, da cooperação e da autonomia nas relações interpessoais.

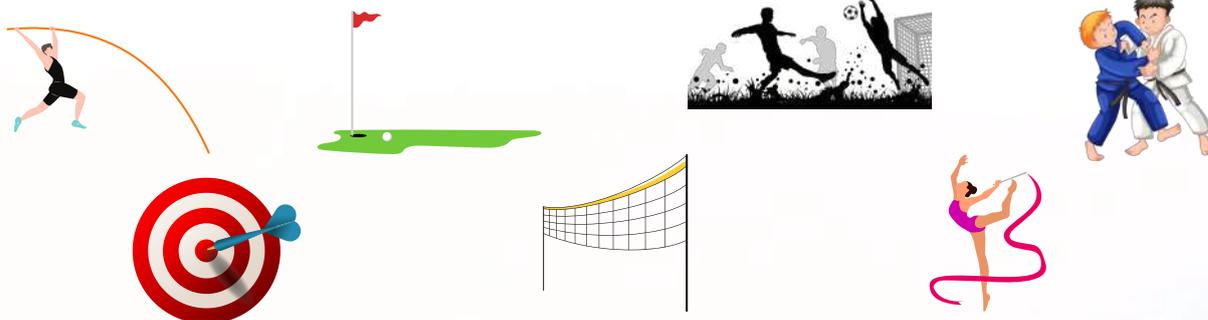
Educação Física Corpo e Mente



Google imagem: <https://abrir.link/OaTDJ>

Além disso, a Educação Física é uma disciplina que vai além do simples exercício físico, abrangendo uma ampla variedade de aspectos que contribuem para o desenvolvimento integral dos alunos. Dentro dessa diversidade de conteúdos, a Educação Física aborda temas como a indisciplina e os conflitos, que são comuns no ambiente escolar. Esses temas são trabalhados por meio de diferentes atividades, como os esportes, as brincadeiras e jogos, as lutas, as danças, as ginásticas e as práticas corporais de aventura (Brasil, 2017). Cada uma dessas atividades oferece oportunidades únicas para os alunos aprenderem sobre cooperação, respeito às regras, resolução de conflitos e desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

Um exemplo claro dessa diversidade pode ser observado nos objetos de conhecimento dos esportes. Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os esportes são definidos como práticas que envolvem regras formais, comparação de desempenho e competição entre indivíduos ou grupos. No entanto, também existem outras formas de jogar, como o futebol de rua ou o vôlei de praia, que não seguem necessariamente as regras oficiais. Isso demonstra que o conceito de esporte é passível de recriação e ressignificação. A BNCC classifica os esportes em oito categorias, considerando aspectos como cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos. As categorias são: marca, precisão, campo e taco, rede, parede, invasão, técnico-combinatório e combate.



Cada categoria apresenta particularidades e habilidades específicas adequadas a cada ano do ensino fundamental (Brasil, 2017).

É importante destacar que a classificação ou categorização dos esportes na BNCC segue um agrupamento baseado em sua lógica interna, considerando características semelhantes e sendo subdividida por anos escolares específicos para melhor direcionar o trabalho de cada grupo. Dentro desta temática, destacam-se os esportes de invasão, que o Referencial Curricular do Paraná (Paraná, 2019) e a Associação dos Municípios do Oeste do Paraná (AMOP, 2019) classificam como Jogos Esportivos de Invasão.



Dentro desse contexto, os Jogos Esportivos de Invasão¹ como prática na Educação Física Escolar, podem ser uma estratégia eficaz para o desenvolvimento das habilidades motoras e sociais dos alunos, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Por meio desses jogos, é possível promover a interação social, o respeito às regras e a cooperação, aspectos fundamentais para o desenvolvimento integral dos estudantes (Freire, 1997).

A Educação Física Escolar, além de trabalhar o corpo, deve considerar o desenvolvimento global dos alunos, abrangendo também as habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Como destaca João Batista Freire em sua obra *Educação de Corpo Inteiro* (1997), o trabalho com os jogos contribui para a formação de um ser humano integral, no qual corpo e mente são desenvolvidos simultaneamente. Os alunos não são meros atores passivos no processo de ensino-aprendizagem; ao contrário, são o centro, ativos e protagonistas.

No ensino dos Jogos Esportivos de Invasão, como forma de auxiliar na resolução de indisciplina e/ou conflitos durante as aulas de Educação Física, esse material é fundamentado na abordagem pedagógica construtivista. Essa abordagem valoriza o aprendizado ativo e a reflexão sobre a experiência vivenciada, buscando criar um ambiente de aprendizado mais colaborativo e respeitoso (Santos; Oliveira; Junqueira, 2015). Ao adotar práticas pedagógicas que incentivam a resolução pacífica de conflitos, a comunicação assertiva e o trabalho em equipe, os jogos de invasão se tornam uma ferramenta poderosa para melhorar o comportamento dos alunos, além de promoverem valores sociais essenciais, como a empatia, o respeito mútuo e a solidariedade.

Além disso, a abordagem construtivista transcende o empirismo, pois valoriza o estudante como um sujeito ativo, carregado de bagagem social que influencia seu processo educacional. É por meio desse conhecimento prévio que o aluno é incentivado a construir novos saberes em colaboração com o docente, que assume o papel de facilitador do aprendizado, em vez de ser a única fonte de ensino (França *et al.*, 2024).

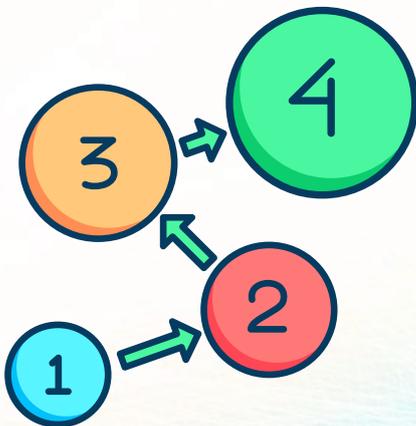


¹ Termo adotado nesse material pedagógico.

Considerando esse ponto, o construtivismo pode influenciar a forma como são abordados os conteúdos da Educação Física, especialmente os conflitos interpessoais, que podem ser oportunidades de desenvolvimento para os estudantes. O docente pode transformar a perspectiva sobre o conflito, enfatizando sua resolução. Ao compreender o lugar do outro e sua visão sobre a situação, os alunos constroem valores fundamentais para a convivência em sociedade (França *et al.*, 2024).

Para Darido e Rangel (2019), essa abordagem possibilita a integração entre teoria e prática na proposta pedagógica da Educação Física, podendo ser relacionada à aprendizagem de aspectos cognitivos e sociais. Baseia-se principalmente nos trabalhos de João Batista Freire (1997), seu principal articulador dentro da Educação Física, que destaca a necessidade do resgate da cultura de jogos e brincadeiras dos alunos, utilizando o jogo como conteúdo ou estratégia essencial para o desenvolvimento dos indivíduos. Trabalhando o educando como um ser integral, sem a separação entre corpo e mente, o professor participa do processo não como autoridade diretiva, mas valorizando a aprendizagem por meio do trabalho em grupo e das relações interpessoais.

Nesse sentido, o material aqui apresentado foi desenvolvido para ser um guia prático para os professores de Educação Física que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, oferecendo estratégias e sugestões de atividades adaptáveis à realidade de cada turma. Nosso objetivo é contribuir para a criação de um ambiente escolar mais harmonioso, onde os alunos possam se expressar de maneira positiva, respeitar uns aos outros e, ao mesmo tempo, aprender de forma lúdica e construtiva nas aulas de Educação Física e no contexto escolar em geral.



Assim, este material didático tem como objetivo central apresentar aos docentes de Educação Física uma proposta de sequência didática para o ensino dos Jogos Esportivos de Invasão, por meio da abordagem construtivista, visando contribuir para a resolução de indisciplina e/ou conflitos durante as aulas de Educação Física no 5º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais.

A sequência didática inclui orientações sobre planejamento e organização das aulas, estruturadas em três momentos: introdução (parte inicial), desenvolvimento (parte central) e conclusão (final), garantindo o desenvolvimento contínuo e progressivo dos alunos.

Portanto, este material didático contempla 16 (dezesesseis) planos de aula, elaborados pela pesquisadora e pelo orientador da pesquisa de mestrado. Os planos foram aplicados em uma intervenção pedagógica, por meio de uma pesquisa-ação com uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, da Escola Municipal Dom Pedro II, localizada no município de Matelândia – PR.

Cada plano de aula segue a seguinte estrutura: dados de identificação (contendo informações sobre a turma e tempo de aula), objetivo da aula (definição clara do propósito da atividade), introdução (apresentação de questionamentos que incentivam a participação ativa dos alunos e a valorização de suas experiências prévias), desenvolvimento (realização de atividades teóricas e práticas, promovendo a interação e a construção do conhecimento pelos alunos, com foco nos Jogos Esportivos de Invasão), conclusão (reflexão sobre a prática em uma roda de conversa, retomando os conteúdos vivenciados e fortalecendo o aprendizado. Também são verificadas a assimilação dos conteúdos e a participação dos alunos), recursos didáticos (materiais utilizados para a aplicação da aula), avaliação (estratégias para acompanhar o desenvolvimento dos alunos), referências bibliográficas (fontes utilizadas para embasar o conteúdo).



2. Sequência Didática

Plano de aula 1.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Promover a compreensão dos elementos básicos dos Jogos Esportivos de Invasão, incluindo regras, características e objetivos.

INTRODUÇÃO

Iniciar a aula com uma roda de conversa para apresentar os Jogos de Invasão, despertando a curiosidade dos alunos e incentivando a participação ativa. Algumas perguntas norteadoras incluem: O que são Jogos Esportivos de Invasão? Quais são seus objetivos? Quais jogos e esportes de invasão vocês conhecem ou já jogaram? Vocês conhecem outros além dos apresentados? Para ilustrar, serão utilizadas imagens de diferentes esportes de invasão, permitindo que os alunos identifiquem e compartilhem suas experiências. Exemplos abaixo:



Iniciar com uma atividade de aquecimento. Pega-pega com três pegadores: três alunos irão iniciar a atividade sendo pegadores (escolhidos aleatoriamente), enquanto os demais são fugitivos. Ao serem pegos, trocam de função com quem os pegou.

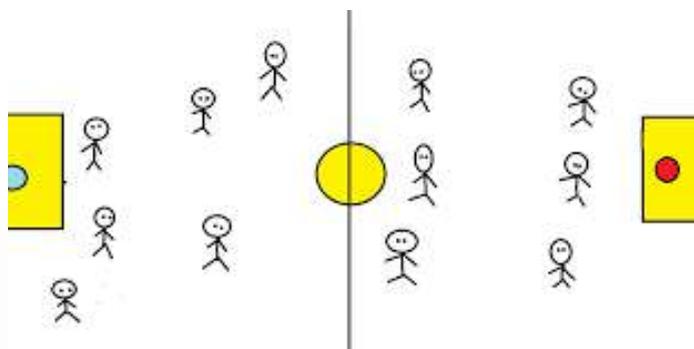
Após um tempo de realização, a professora faz uma intervenção para contextualizar e refletirem: Existe alguma semelhança entre essa atividade e os Jogos Esportivos de Invasão? Quais elementos do jogo podem ser relacionados aos esportes de invasão?



DESENVOLVIMENTO

Jogo do Pique bandeira: Realizar a divisão da turma em duas equipes, onde cada equipe deverá ocupar seu lado da quadra. O objetivo é que cada equipe consiga capturar a sua bandeira que está atrás do espaço de seus adversários. Devem passar pelo espaço adversário, capturando a bandeira e retornando para seu campo sem serem colados em ambos os trajetos. Aquele que for colado, deve ficar parado, podendo sair, somente se um colega da mesma equipe que não esteja colado, encostar para salvar.

O jogo termina quando a Bandeira é trazida para o campo da equipe, somando um ponto. Ou quando todos da equipe adversária forem colados, ficando sem chance para atacar ou defender os espaços.



Google imagem: <https://abrir.link/JEhIQ>

Contextualização e Reflexão: Estão conseguindo realizar o jogo conforme as regras? Qual é o objetivo do jogo? Todos estão participando? O que pode ser melhorado para tornar o jogo mais dinâmico? As regras estão sendo seguidas? Se não, o que pode ser feito para garantir que elas sejam seguidas?

Após esse breve momento, retomar o jogo, permitindo que os alunos apliquem as melhorias discutidas.

CONCLUSÃO

A aula se encerra com a roda de conversa, para contextualizar a vivência das atividades: Quais foram os conteúdos apreendidos? O que foi mais difícil? Todos participaram? As regras do jogo foram fáceis de seguir? É possível modificar alguma regra para tornar o jogo mais inclusivo? Quais estratégias foram utilizadas? quais deram certo?

RECURSOS DIDÁTICOS

Imagens, fotos, recortes, coletes e bandeiras.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017); AMOP (2019);
González et al. (2014).

AValiação

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.



Plano de aula 2.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Desenvolver a percepção de regras, a resolução de problemas e a identificação de papéis dentro da estrutura do jogo, como liderança e cooperação.

INTRODUÇÃO

A aula começa com uma roda de conversa, lembrar o objetivo dos jogos de invasão, trazendo o entendimento dos alunos e sua absorção quanto ao que foi trabalhado na aula anterior. Algumas perguntas norteadoras incluem: Qual foi o objetivo dos jogos de invasão trabalhados na última aula? Quais desafios enfrentaram ao jogar?

Para iniciar realizamos uma atividade de aquecimento: Atividade para desenvolver a proteção de um objeto ou objetivo, sendo “proteja o seu alvo”: em duplas, um de frente para o outro, protegendo seu objeto (cone), que está atrás de cada participante da dupla.

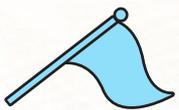
Devem ser orientados sobre as questões de cuidados para não haver choque de cabeça com cabeça ou outra parte do corpo que possa machucar. Iniciando a atividade na sequência.



Contextualização e Reflexão: é possível realizar de outra forma, exemplo, com apenas um braço enquanto que o outro fica para trás? Depois, solicitar aos educandos que produzam formas diferentes de realizar, adaptando as regras, conforme a necessidade. Ao criar formas, eles compartilham com os colegas para que possam experimentar e vivenciar suas construções.



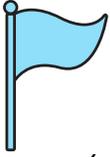
Ao final, a professora questiona sobre as semelhanças com o conteúdo jogos de invasão que estão trabalhando. Como essa atividade se relaciona com os Jogos Esportivos de Invasão? Quais estratégias foram utilizadas para proteger o alvo? É possível modificar as regras para tornar o jogo mais inclusivo?



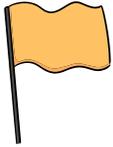
DESENVOLVIMENTO

Relembrar a atividade da aula anterior, regras do jogo Pique Bandeira, se é possível serem modificadas, adaptadas. Se sim, quais seriam as ideias de adaptações? Ir para a prática.





Jogo do Pique Bandeira. Realizar a divisão da turma em duas equipes (nesta a professora questiona: como poderiam realizar essa divisão de forma justa e igualitária para o jogo?); cada equipe deverá ocupar seu lado da quadra. O objetivo é que cada equipe consiga capturar a bandeira passando pelo espaço adversário sem serem pegos, capturando a bandeira e retornando para seu campo sem serem pegos. Aquele que for pego deve ficar colado, podendo sair se um companheiro não colado tocar nele.



O jogo termina quando a Bandeira é trazida para o seu campo, somando um ponto a equipe, ou quando todos da equipe adversária forem colados, ficando sem chance para atacar ou defender os espaços.



Contextualização e Reflexão:
Questionando: Qual é o objetivo do jogo? As regras estão sendo seguidas? Quem está organizando a sua equipe? Como a equipe pode defender? O que deve ser feito quando o adversário invadir o espaço da sua equipe? É possível realizar o pique-bandeira invertido? Como?

Após um momento problematizar:

Propor que troquem a bandeira pelos seguintes objetos: Jornais, bolas murchas, balões, arcos, entre outros, substituindo as bandeiras, buscando verificar as respostas para novos problemas encontrados.

CONCLUSÃO

Ao final da aula em uma roda de conversa, professora questiona: Como foi a experiência de realizar com outros materiais? Usaram as mesmas estratégias? Foi possível todos participarem? Se não, como colocar todos para participar? O que chamou mais atenção no Jogo? É possível modificar algo ainda para a próxima prática? Quais estratégias usaram? Quais as estratégias que mais deram certo?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, cones, bandeiras, coletes, jornal, bolas murchas, balões e arcos.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017); AMOP (2019); González et al. (2014).



AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

Plano de aula 3.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano **Tempo de aula:** 45min.

Objetivo da aula: Desenvolver a capacidade de tomada de decisão e estratégias coletivas nos Jogos Esportivos de Invasão, promovendo a cooperação e o respeito às regras.

INTRODUÇÃO

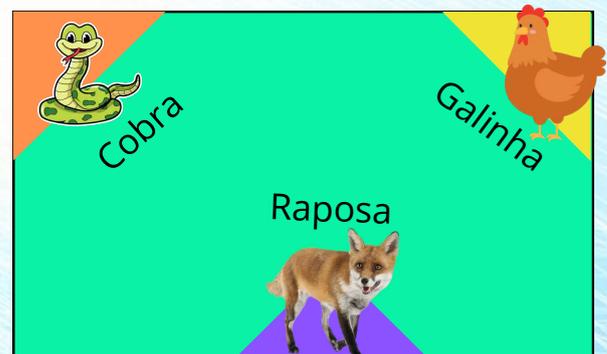
A Professora fará uma roda para uma conversa inicial, perguntando: Vocês têm alguma ideia de jogo de pega-pega que tenha o objetivo parecido com os jogos de invasão? Ela incentiva a participação dos alunos. Após, sugere a prática do pega-pega galinha-cobra-raposa. Antes de iniciar, pergunta: Vocês conhecem esse jogo? Já jogaram?

Jogo “galinha, cobra e raposa”: Divididos em três equipes, cada equipe em seu espaço será denominada de um animal de nome do jogo. A Professora questiona sobre quem pega quem na natureza? E seguindo a cadeia alimentar: cobra pega raposa, raposa pega galinha e galinha pega cobra. Assim, devem realizar o jogo de pega-pega.

O objetivo é capturar todos os adversários, sem que os participantes da sua equipe sejam pegos. Quem for pego será prisioneiro no campo adversário (de quem o pegou), para ser salvo deverá ser tocado por um de seus companheiros. Os campos/espacos de cada equipe são em forma de triângulos, desenhados com fita crepe no chão ou giz.

Contextualização e Reflexão:

Qual o objetivo do jogo? É possível jogar sozinho? Como foi o trabalho da sua equipe? Vocês montaram estratégias para pegar os adversários e fugir dos outros? Qual foi a maior dificuldade? É possível usar outros animais para determinar o jogo? Jogar com mais grupos é possível? Qual regra é possível modificar? Praticar novamente.



DESENVOLVIMENTO

Relembra-se o jogo Pique Bandeira realizado nas aulas anteriores. A professora questiona os alunos se é possível *trocar o objeto a ser buscado por uma pessoa*? Propõe que experimente desta forma, realizando então o jogo com uma pessoa que é conhecido como “Liberte a Fera” (Fonseca, 2024).

Jogo “Liberte a Fera”: O objetivo é que cada equipe consiga libertar sua fera, passando pelo espaço adversário sem serem pegos, dando a mão ao discente que é a “fera”, retornando para seu campo sem serem pegos(as). Se forem pegos(as), quem é a fera retorna para a prisão e seu(sua) colega deve ficar congelado(a), podendo sair se um(a) companheiro(a) não congelado(a) tocar nele(a). O jogo termina quando a Fera é libertada somando um ponto a sua equipe, ou quando todos da equipe adversária forem colados(as), ficando sem chance para atacar ou defender os espaços.



Quando ocorrer discórdias entre os combinados das regras, professora propõe aos discentes refletirem e encontrarem soluções que possam ser aplicadas a cada situação. Deixar que realizem a vivência com as novas regras.

Após algum tempo de realização, propor a troca de regras para a libertação da Fera. A professora incentiva que os discentes busquem alterar e formular novas regras, fazendo com que mais alunos participem da atividade. Perguntando: Há possibilidade de o Liberte a Fera ser mais coletivo? Exemplo, dois colegas para libertar a Fera. É possível colocarmos espaços neutros/piques no campo adversário? Qual regra adicionar para estes espaços?

CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar uma roda de conversa questionando: As regras dos jogos foram seguidas por todos? É fácil modificar as regras para jogar Liberte a Fera? O que foi mais difícil? Todos participaram? É possível modificar alguma regra para haver mais Cooperação? Quais estratégias usaram na equipe?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, coletes, giz/arcos, fitas.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017); AMOP (2019);
Fonseca (2024); González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

Plano de aula 4.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Compreender o conceito de cooperação e sua importância em jogos de equipe, discutindo como a colaboração pode influenciar o sucesso em jogos de invasão.



INTRODUÇÃO

Iniciar a aula com uma roda de conversa sobre o tema: Cooperação, jogo em equipe. O que é cooperação? E jogo de equipe? É possível vencer um jogo de invasão sozinho? Quem já conseguiu vencer um jogo cooperando com um colega? Como foi?

Atividade de aquecimento, Roube a fita dos colegas: cada aluno(a), recebe um pedaço de TNT (fita) da cor correspondente a sua equipe, deve prender ao lado do corpo na cintura. Cada criança deve capturar a fita de seus colegas (preferencialmente da equipe adversária) e proteger para que a sua não seja capturada. Vencendo a equipe que conquistar mais fitas da equipe adversária. Refazendo o jogo após conversa para estimular a cooperação na equipe.



Contextualização e reflexão: Vocês roubaram a fita da sua própria equipe? Quem conseguiu proteger a sua equipe?

Após a atividade de aquecimento, são lembradas as regras do Liberte a Fera.

Partindo para o debate sobre o jogo pique bandeira, liberte a fera realizados nas aulas anteriores. Questionar: podemos usar a base desses jogos para realizar outros? Exemplo: como é o caso do leve a bola no fundo, pensando em grandes jogos.

DESENVOLVIMENTO

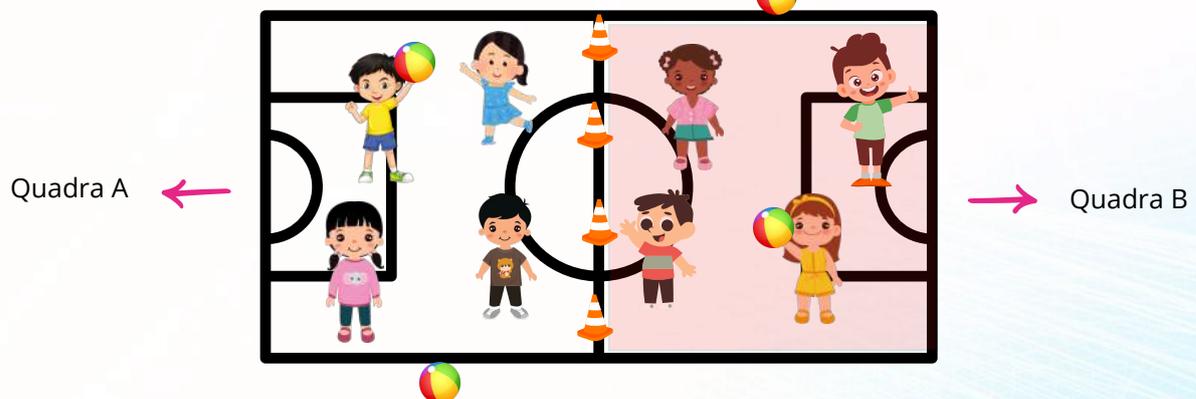
Jogo do leve a bola no fundo:

O objetivo é que cada equipe consiga transportar a bola (com as mãos) até o fundo do campo adversário, as regras vão sendo construídas com os alunos.

Para iniciar, dividimos a turma em duas equipes. Aos poucos deve ser limitado o número de passos que os alunos com a bola podem fazer, também o número de passes pode ser limitado, para que mais alunos toquem na bola, ou ainda dividindo por pequenos tempos em que cada equipe deve dividir-se em duas para participar um tempo de cada.

Após um período de realização, os alunos são questionados: como o jogo pode ser mais cooperativo dentro da equipe? Fazendo com que os alunos encontrem respostas e as testem no jogo. É possível propor um jogo mais cooperativo? Como? Sugestão dar a mão e jogar em duplas.

Outra forma que pode ser utilizada é o campo ou quadra ser dividida na vertical, com mais miniquadras, neste a professora deve observar como está sendo o jogo e a participação dos alunos.



CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar a roda de conversa, questionando: Quais foram os conteúdos apreendidos? O que deve acontecer com cada equipe? Quais estratégias funcionaram? Quais não? Qual a maior facilidade encontrada na realização? E a maior dificuldade? Cooperar é possível no jogo?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, pedaços de TNT (fita), bolas, coletes.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

Plano de aula 5.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.



Objetivo da aula: Desenvolver habilidades motoras e táticas através de jogos de invasão, promovendo a compreensão das regras, a cooperação e a disciplina entre os alunos.

INTRODUÇÃO



Realizar uma roda de conversa inicial, onde serão lembrados o que foi realizado nas aulas anteriores, buscando verificar a absorção do conhecimento por parte dos alunos. Entendendo e verificando se lembram os objetivos dos Jogos Esportivos de Invasão, como devem realizar, se posicionar com bola e sem bola para ajudar os colegas e sua equipe. Propondo uma atividade de aquecimento.

Atividade de aquecimento: alunos divididos em duplas, cada dupla com uma bola, o jogo é de passe e arremesso. Realização: a dupla deve trocar passes entre si, ao sinal da professora, quem estiver com a bola deve direcionar-se para a cesta mais perto e realizar o arremesso. Quem não estiver com a bola deve tentar impedir, marcando e roubando a bola de seu(sua) colega. Realizar diversas vezes. Importante ressaltar sobre olhar para frente, para os lados, pois podem acontecer de encontrar outras duplas e devem desviar. Variar o tamanho e peso da bola para realizar a experimentação.



Após um tempo da atividade de aquecimento, a professora questiona os alunos: Qual é o jogo esportivo que eles estão praticando? (resposta esperada: Basquetebol) Sabem as regras? Como pode ser jogado? Vamos praticar.





DESENVOLVIMENTO

Jogo do Bobinho (em trios): Cada trio com uma bola, deve escolher quem inicia sendo o bobinho, enquanto os outros dois devem passar a bola entre si evitando que o bobinho toque na bola. Caso isso acontecer quem fez o passe, passa a ser o novo bobinho. Nesta atividade, variar a bola (tamanho, peso).



Jogando basquetebol (2x2): divididos em grupos de 4 alunos onde dois jogam contra dois, o jogo é conseguir realizar o arremesso e a cesta para pontuar. A professora divide a quadra em 4 partes, onde dois jogos serão realizados na cesta grande e outros dois serão realizados dentro dos pneus empilhados (quatro ou cinco pneus). Neste jogo tem-se apenas uma cesta para ser jogada, as duas equipes adversárias arremessarão na mesma cesta.

Após um tempo de vivência, a professora troca de lugares, para variar a cesta a ser acertada. Como também questiona, como está a experiência do jogo? É fácil acertar a cesta? Como é possível trocar passes e conseguir o arremesso? No jogo de Basquetebol pode andar com a bola na mão? Retornando a prática.



CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar a roda de conversa, questionando: Quais foram as facilidades e dificuldades na prática? É possível realizar de outra forma os jogos? Todos jogam com a mesma intensidade? Há cooperação no jogo?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, pneus.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

Plano de aula 6.



IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Promover o desenvolvimento de habilidades motoras e sociais através de jogos de invasão, enfatizando a importância da disciplina, do trabalho em equipe e do respeito às regras.

INTRODUÇÃO



Iniciar com uma roda de conversa sobre a aula passada, falando sobre o basquetebol e jogos que envolvem suas regras e jogos. Vamos pensar em como desenvolver as habilidades motoras de condução, passe e arremesso? Vocês conhecem um jogo para aquecimento? Praticar a sugestão.

A Professora após um tempo, sugere realizar a atividade: “proteja seu gol”. Dividir os alunos em duas turmas/equipes, uma será a que iniciará a atividade ficando dentro das “portas/gols” os pegadores ou protetores (portas: são espaços limitados entre dois cones/gols, que devem ser passados na quadra). Cada porta terá um pegador ou protetor. Os outros alunos que estão nas portas cada um receberá uma bola. O jogo é realizado quicando a bola, quem conseguir passar por mais portas sem ser pego. Se isso ocorrer, os alunos devem trocar de lugar e função.



Após a realização da atividade de aquecimento.



Perguntar qual foi a dificuldade e a facilidade em realizar a atividade? O que poderia ser adaptado para melhorar a performance de cada um? Tem semelhança com o jogo de Basquetebol, praticado na aula anterior? Conversar sobre o jogo de basquetebol realizado na aula anterior. O que é possível modificar para jogar ele?





DESENVOLVIMENTO

Vamos melhorar nosso passe? Como podemos fazer? Alguém tem alguma sugestão de jogo para melhorar o passe? Experimentar a prática proposta pelos alunos.

Professora sugere o Jogo do 3x3, onde o objetivo é realizar passes consecutivos. A equipe que conseguir realizar 10 (dez) passes consecutivos contabiliza um ponto, quem atingir três pontos primeiro vence o jogo. O jogo acontece na quadra toda, com vários grupos realizando ao mesmo tempo.



Contextualização e Reflexão: Após esse primeiro jogo, discutir com os(as) alunos(as) o que é preciso para receber a bola? O que é necessário olhar para realizar o passe? Quais as possibilidades? Dificuldades? Como capturar a bola do adversário? Como impedir que façam pontos?

Propor que o Jogo do 3x3, seja realizado contendo como adaptação dois espaços (círculos desenhados com giz no chão) onde ao receber nestes espaços, o passe vale três passes na contagem ao invés de apenas um (aqui também a professora questiona para verificar o que os alunos trazem de ideia para a realização). Pontuando quando fechar dez passes consecutivos (González et.al, 2014).

Conforme o jogo vai acontecendo, professora acrescenta outras problematizações, como por exemplo, não pode entrar no mesmo espaço seguidamente, ou não pode repetir o(a) mesmo(a) jogador(a). Para que busquem outras respostas aos problemas apresentados.

CONCLUSÃO



Ao final da aula, realizar a roda de conversa, questionando sobre os ocorridos nas atividades: O que pode ser modificado, foi bom para o jogo? Todos puderam participar no jogo? Como é mais fácil receber o passe? O que é preciso observar para receber ou passar? O que é preciso para interceptar o passe? Capturar a bola? Todos seguiram as regras?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, giz.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AValiação

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

Plano de aula 7.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Promover a comunicação eficaz e a tomada de decisão durante os jogos, ajudando a compreender a importância da disciplina e do respeito às regras para o bom andamento do jogo.

INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, retomando o que foi trabalhado na última aula. Como praticamos o passe? Quem joga sem bola deve fazer o que no jogo? E quem joga com bola? Como cooperar com a equipe? Como poderíamos fazer um jogo de aquecimento que trabalhe a cooperação? Realizar a prática das ideias trazidas pelos alunos.

Atividade proposta pela professora, é o “jogo do coopere e pegue o colega”. Pede que os alunos se dividam em grupos de 4 alunos(as), onde um será o(a) fugitivo(a) e os outros pegadores(as), estes devem trocando passe até encostar a bola no(a) fugitivo(a), ao encostar troca de lugar indo outro ser o(a) fugitivo(a). Após um tempo a professora questionará: se é possível se locomover com a bola na mão? Praticar o sugerido pelos alunos, como também a professora propõe que não se desloquem com a bola, sendo necessário o deslocamento sem ela. Após um tempo de vivência propor que usem um espaço reduzido/limitado para a realização do mesmo jogo (González, 2014).

Após um tempo de atividade, questionar onde foi mais fácil de realizar a atividade? Quando foi mais fácil realizar a captura do fugitivo?



DESENVOLVIMENTO

Vamos jogar basquetebol? Como podemos realizar o jogo para que todos participem? Após a prática com as sugestões dos alunos, a professora propõe o jogo do 3x3 cooperativo: cada equipe deve realizar no mínimo três passes antes de arremessar à cesta. Também será dividida a quadra em três espaços distintos, cada espaço será realizado o jogo em uma única cesta (González, 2014). Adaptando-se cestas com pneus em dois espaços.

Após a realização por um tempo breve, questionar sobre da próxima vez como é possível receber a bola? Como deve se comportar para o passe quem está de posse de bola? Para quem passar? No jogo realizado houve passe para quem estava marcado, enquanto havia colegas livres de marcação? O que é necessário para enxergar o jogo e as movimentações dos(as) companheiros(as)?



Realizar novamente o jogo do 3x3 cooperativo (anterior): observando se melhoraram a colocação, passe, cooperação com os(as) companheiros(as).

Podendo variar a regra se necessário, para que não possa ser devolvido o passe para o colega que o realizou e/ou todos devem passar antes de poder fazer o arremesso, conforme forem surgindo as necessidades de adaptações e interesse por elas por parte dos alunos.

CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar a roda de conversa, questionando: É fácil jogar coletivamente? O que foi mais difícil? Todos participaram? É possível modificar alguma regra para melhorar o jogo? Cooperar e competir são atividades que podem ser feitas no basquetebol?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, pneus.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

Plano de aula 8.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Estimular a cooperação e o trabalho em equipe, incentivando os alunos a colaborarem entre si para alcançar os objetivos do jogo.



INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre o jogo de basquetebol. Como podemos realizar um jogo de aquecimento pensando no objetivo do basquetebol? Vamos realizar na prática?

Sugestão proposta pela professora para a realização, o jogo do leve quantas bolas conseguir para o lado oposto: o jogo consiste em duas equipes, que devem levar o máximo de bolas possíveis até o final da quadra adversária, (as bolas estarão postas pela quadra). A principal regra é que não pode se locomover com a bola, sendo necessário realizar o passe. Lembrando que não é possível roubar a bola do adversário, apenas interceptá-la em sua trajetória do passe.

Após um tempo a professora questiona: Jogo sozinho ou jogo em equipe? Após o debate, explicar que o passe é essencial no jogo. Como não perder a posse de bola?



DESENVOLVIMENTO

Agora pensando no que conversamos, vamos realizar o mesmo jogo anterior, porém arremessando na cesta a bola, acertando a cesta vale dois pontos, errando vale um.



Após a realização por um determinado tempo, a professora problematiza o jogo dando ênfase no trabalho em equipe, onde se a bola passar por todos a cesta valerá o dobro, ou seja, quatro pontos.

Na aplicação da atividade, serão colocados novos problemas para que os alunos possam encontrar soluções. Como por exemplo, jogando em duplas de mãos dadas. Modificando a cesta fixa por uma cesta móvel (um integrante da equipe ou equipe adversária com um arco, segurando para realizarem o arremesso, podendo ou não se locomover).



Alvo móvel

Após alguns períodos de prática, o jogo é interrompido, para refletir sobre o próprio jogo, seu andamento, regras, facilidades e dificuldades, modificações, adaptações. O que proporcionou a participação de todos? O que excluiu?

CONCLUSÃO

Ao final da aula, em uma roda de conversa, propor que os alunos falem sobre as dificuldades e facilidades que tiveram nos jogos. Importância de jogar com os(as) companheiros(as), e questionando se é possível tirar vantagens no jogo quando usado o jogo em equipe?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.



Plano de aula 9.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.



Objetivo da aula: Desenvolver habilidades motoras e sociais através do handebol, promovendo a compreensão das regras, a cooperação e a disciplina.

INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre o jogo de Handebol. Vocês já ouviram falar nesse jogo? Conhecem ele? Onde vivenciaram? Jogaram algo parecido? Qual o objetivo principal do jogo? Principais diferenças entre ele e o futebol?



Pensando no jogo de handebol, e no desenvolvimento de passes, como poderíamos realizar um pega-pega que enfatize esse objetivo do jogo? Realizar a prática com os conhecimentos e ideias dos alunos.



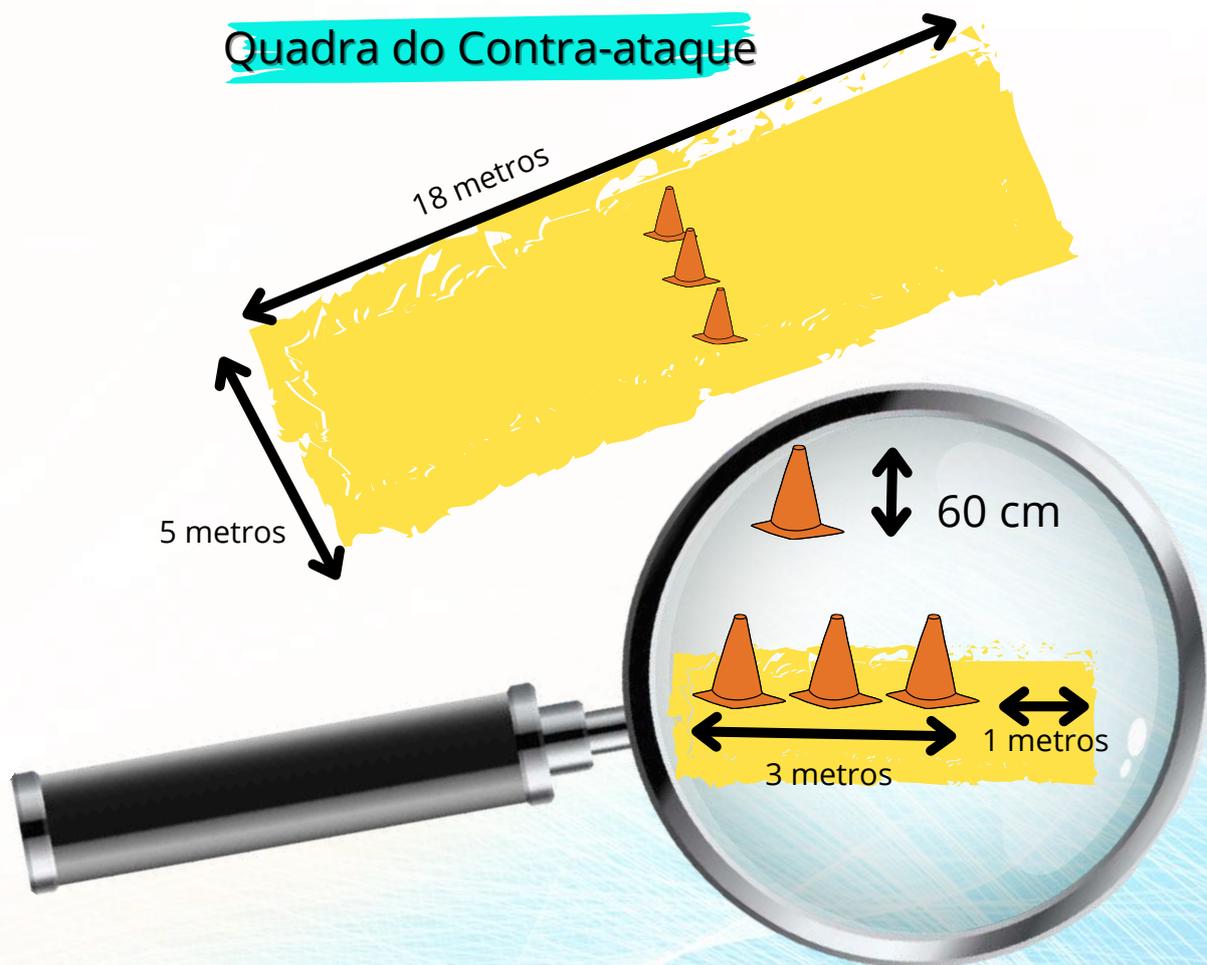
Após um tempo, sugerir o jogo dos “Dez passes”: onde tem duas equipes, o objetivo é que uma equipe faça dez passes enquanto a outra impeça estes de realizar. Importante lembrar que não é possível capturar a bola que esteja com o colega, somente interceptá-la durante sua trajetória no passe. A equipe que conseguir os dez passes faz seu primeiro ponto. Após um tempo de prática propor a variação, em que ao fazerem dez passes todos da equipe devem fugir se colocando dentro da área do goleiro de um dos lados da quadra, enquanto a equipe adversária deverá colá-los. Cada equipe terá sua meta.



DESENVOLVIMENTO

Conversar sobre o que é preciso para fazer o arremesso e gol no handebol. Buscando a percepção dos alunos para que saltem para entrar na área do goleiro quando forem realizar o arremesso a gol, para estarem mais perto do gol. Se formos realizar um jogo de handebol, como poderíamos jogar? Pensando que no handebol não é possível entrar na área adversária. Como podemos então fazer o gol? Vamos praticar? Divididos a turma uma parte em cada metade da quadra.

Após um período de prática, professora propõe o jogo “contra-ataque” que é um jogo entre duas equipes (que apresenta algumas características da queimada), que possui no centro um obstáculo de 60cm a 100cm de altura por 3metros de comprimento, com duas áreas de escape nas laterais de 1m.





O jogo consiste em realizar o arremesso (que só pode ser feito quando um aluno saltar o obstáculo central para realizar o arremesso em suspensão), após realizar o arremesso e estando na quadra adversária deve retornar para seu espaço pelas áreas de escapes nas laterais do obstáculo central. Quem for acertado é eliminado do jogo, vencendo a equipe que capturar todos os adversários. Propor a experimentação do jogo, iniciando com a regra em que o objetivo é saltar, arremessar tentando acertar um adversário e retornando pela lateral.



CONCLUSÃO



Ao final da aula, em uma roda de conversa, propor que os alunos falem sobre as dificuldades e facilidades que tiveram nos jogos. Importância de jogar com os(as) companheiros(as), e questionando se é possível tirar vantagens no jogo quando usado o jogo em equipe? Ao realizarem o salto para o arremesso, o que foi mais difícil? É possível realizarmos de outra forma este jogo?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.





Plano de aula 10.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.



Objetivo da aula: Estimular a criatividade e a colaboração dos alunos na modificação das regras dos jogos, promovendo a reflexão sobre estratégias e a prática, em um ambiente cooperativo e disciplinado.



INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre os jogos realizados na aula anterior, questionando como seria possível jogar o jogo dos dez passes de maneira diferente. Será possível modificar a regra do passe? E a forma de impedir que passem a bola fazendo ponto? Praticar as ideias sugeridas pelos alunos.

Após um tempo de prática, propor aos alunos que, o jogo dos dez passes terá um espaço que contará como dobrado o número de passes (podem ser arcos ou tatames distribuídos no espaço de jogo). A equipe sem a posse da bola, poderá impedir a contagem do passe em dobro, se conseguir que um integrante coloque o pé no espaço ao mesmo tempo que o adversário receber a bola. Realizar a prática novamente.



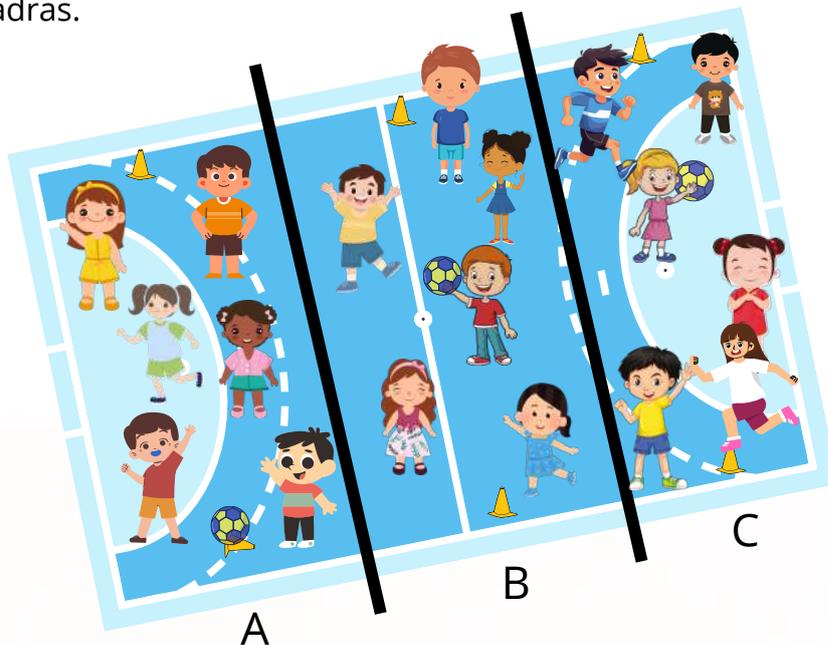
DESENVOLVIMENTO

Conversa sobre o que é preciso para fazer o passe seguramente para pontuar em dobro? O jogo tem objetivos parecidos com o jogo de handebol? Como podemos utilizar o que já aprendemos para realizar minijogos?





Com o que os alunos trazem de conhecimento já apreendido, realizar um pequeno jogo com eles, onde se dividirão em pequenas equipes para jogar em três a quatro espaços distintos na quadra. Tendo então quatro jogos de 3x3 ou 4x4, onde o objetivo é conseguir atingir um cone colocado no fundo das minis quadras.



Após a prática por alguns minutos, parar a atividade e propor que eles não possam andar com a bola na mão, precisando então realizar trocas de passes para tentar o gol. Outra proposta é que só vale o ponto se tiver o salto para o arremesso. Questionar como pode ser realizado os jogos de forma mais cooperativa.



CONCLUSÃO

Ao final da aula, em uma roda de conversa, propor que os alunos falem sobre as dificuldades e facilidades que tiveram nos jogos. Importância de jogar com os(as) companheiros(as)? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? É possível realizarmos de outra forma estes jogos?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones, arcos/tatames.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).



AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.



Plano de aula 11.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

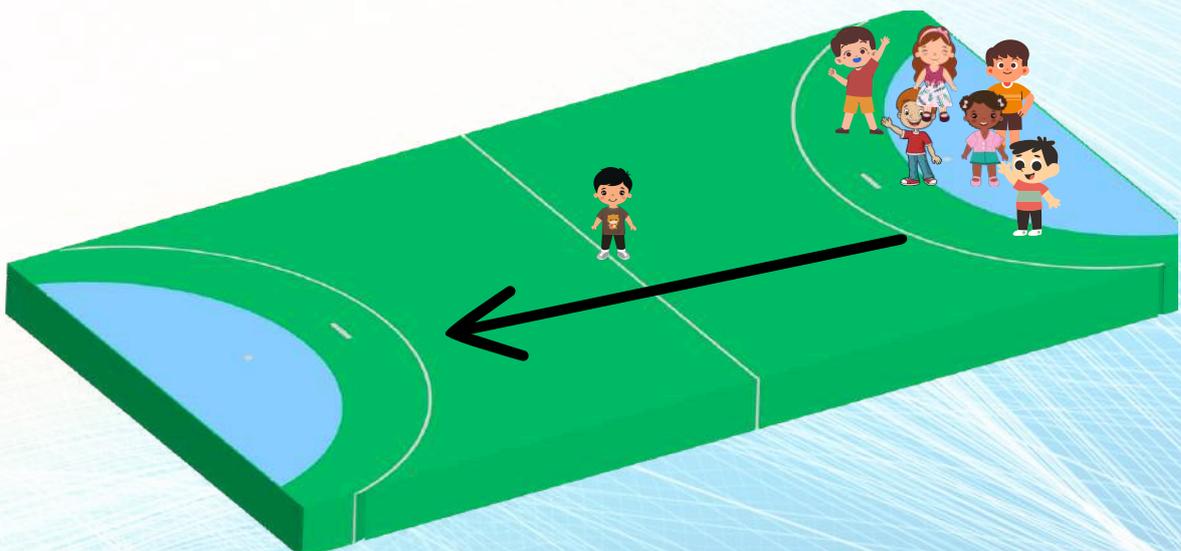


Objetivo da aula: Ensinar as regras e objetivos do handebol, promovendo cooperação, criatividade e reflexão sobre estratégias de defesa e trabalho em equipe.

INTRODUÇÃO



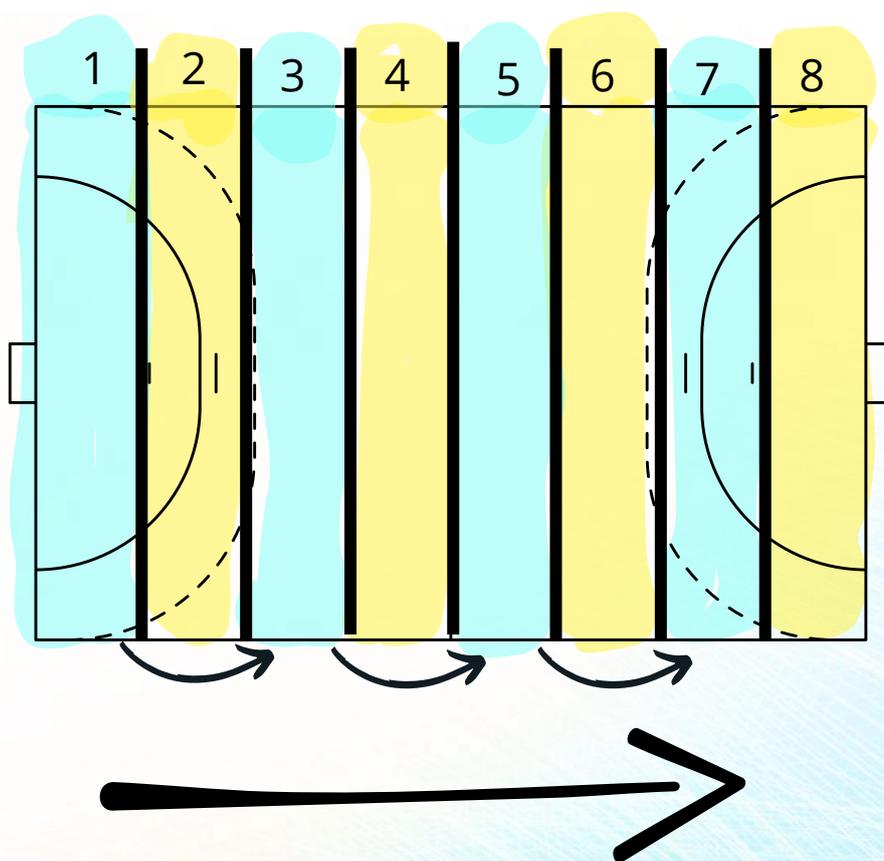
Iniciar com uma roda de conversa, sobre os jogos realizados na aula anterior, lembrando quais regras e objetivos foram trabalhados do handebol. Explicar que vamos trabalhar em equipe de forma mais cooperativa. A professora questiona se conhecem o jogo de pega-pega Golfinho e Sardinhas? Vocês já ouviram ou jogaram? A professora explica que o Golfinho fica no centro do espaço para que quando as sardinhas o passarem, este deve tentar pegar elas (ele não pode sair da linha para pegar). As sardinhas ficarão no fundo da quadra ou espaço, ao passar não podem ser pegadas pelo golfinho, quem o for, vira golfinho. Ao ter mais golfinhos estes devem dar as mãos, como uma corrente, quem pega é somente quem está na ponta (quando tiver golfinhos suficientes para toda a linha central, os golfinhos podem sair dela sem romper a corrente para pegar as sardinhas. Iniciar com estas regras mais simples. Após um tempo de prática, questionar como poderíamos modificar e deixar o jogo mais divertido? É possível salvar os golfinhos? Como? Em qual momento? Praticar as ideias sugeridas pelos alunos.





DESENVOLVIMENTO

Observando a atividade anterior, como também relembrando o jogo handebol e seu objetivo. A professora questiona se os alunos ao jogarem os jogos das aulas anteriores perceberam qual forma existe de defesa no handebol? Após a professora deixar que os alunos busquem responder o questionamento, ela questiona se eles conhecem o jogo chamado “um time zoneado”? Primeiramente a quadra é dividida em oito espaços distintos, na vertical (utilizando cones) onde os espaços ímpares são da equipe A e os pares da equipe B para iniciar. Divide-se a turma em duas equipes, cada equipe vai subdividir-se nos espaços da quadra, inclusive colocando-se nos gols, o objetivo é conseguir fazer o gol no espaço do seu adversário. Os jogadores trocam de posição a cada gol ou a cada intervalo de 2 minutos, garantindo que todos joguem em todas as áreas. Inicia-se o jogo.



Passando pelos espaços ímpares, outra pelos pares.



Após um tempo, professora para e questiona: como é possível defender melhor para a bola não passar? (buscando que eles consigam perceber que levantando os braços podem proteger mais seu gol dos adversários). É possível fazer o gol arremessando do primeiro espaço? O que é necessário para alcançar o objetivo que é o gol? Retornando ao jogo.

Após um tempo de prática, a professora propõe realizar novamente, porém sugere que: os alunos devem passar do campo 1 para o 2 no rodízio dos espaços, fazendo com que troquem o local de fazer o gol a cada troca. Ao final professora questiona: Qual equipe venceu o jogo?



CONCLUSÃO



Ao final da aula, realizar uma roda de conversa sobre os jogos realizados, questionando: Qual a importância de jogar com os(as) companheiros(as)? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? É possível realizarmos de outra forma estes jogos? O que acharam do jogo “um time zoneado”?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014), Brotto (2013).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.





Plano de aula 12.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.



Objetivo da aula: Desenvolver a capacidade dos alunos de criar e aplicar estratégias de defesa e ataque em um jogo dinâmico, promovendo a cooperação e a adaptação a novas regras.



INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre como proteger a sua meta: Como foi realizado nas aulas anteriores? E se o objetivo ao invés de ser fixo, for móvel?



Professora sugere o jogo dos “atiradores x guarda-costas”, este jogo é composto por duas equipes que devem escolher entre seus integrantes uma vítima, que os adversários devem tentar acertar e sua equipe (guarda-costas) defender. Ao mesmo tempo quando a equipe adversária conseguir recuperar a posse de bola passa a perseguir a vítima da outra equipe. A cada acerto pontuam para sua equipe, escolhendo novas vítimas e recomeçando o jogo.

Após um momento de realização, professora questiona os alunos se existem estratégias de defesa mais eficazes? E para atacar? O que poderia ser adaptado? Retomar o jogo.



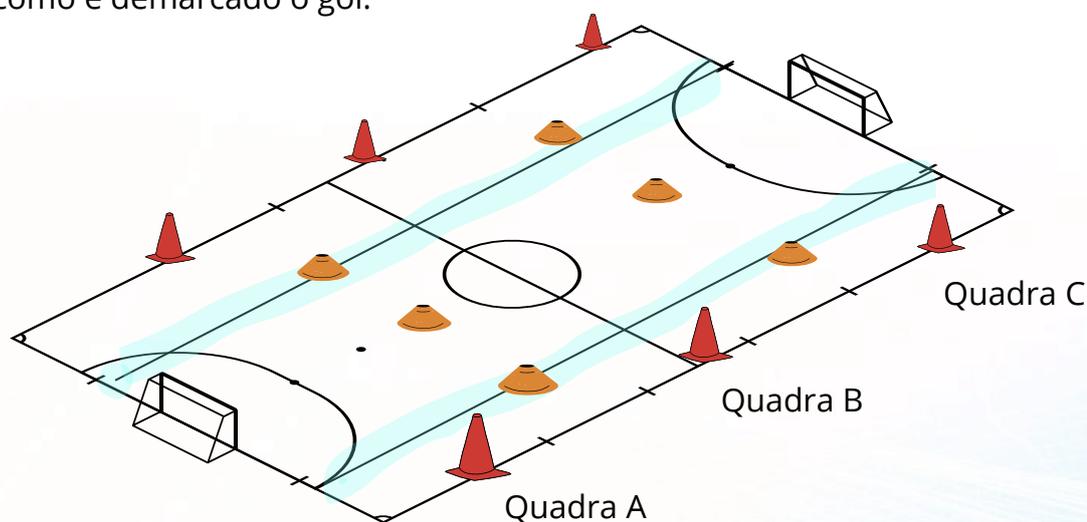


DESENVOLVIMENTO

Pensando no jogo de handebol e dividindo a quadra em três miniquadras. Como podemos fazer os gols? E as equipes? Até onde poderão ir para realizar o arremesso? Realizar a prática a partir do que os alunos sugerirem.

Após um tempo de prática, a professora questiona: estão conseguindo realizar o jogo? O objetivo está sendo atingido? Como poderíamos modificar a forma de finalizar? Podemos utilizar um dos atletas para ser o goleiro? O goleiro será fixo ou móvel? Retomar a prática com as novas ideias.

Problematizando: variação da bola para realização do jogo. Variação de como é demarcado o gol.



CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar uma roda de conversa sobre os jogos realizados, na prática do handebol. Questionando: Foi possível realizar o jogo handebol? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? Gostaram de jogar o handebol? É possível se tornar atleta de handebol e jogar competições? Houve conflitos? Como vocês solucionaram?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones, tatames.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).



AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.



Plano de aula 13.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Promover a prática do futsal, desenvolvendo habilidades técnicas e sociais.

INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre o futsal.



Vamos praticar o passe? Como poderíamos fazer? Realizar com os alunos a prática apresentada por eles.

Professora propõe que façam grupos de 3 ou 4 e realizem passes, que a cada pouco são alteradas as formas de realizá-lo (parte interna do pé, externa, bico/ponta).

Após um tempo, professora questiona se é possível realizar algum jogo que use passes? É possível dividir em algumas equipes? E realizar jogos em pequenos espaços? Professora propõe dividir em duas partes a quadra, espaço A e B, agora terão quatro equipes. O jogo é conseguir fazer passes entre os minis gols (feitos de cones) dispostos no espaço de jogo, com o objetivo de atingir um determinado número.





A equipe que conseguir tem a chance de bater um pênalti na trave grande, para marcar seu gol, a outra de colocar alguém para ser o goleiro (podendo ser feito da forma que os alunos trazerem como solução para a atividade).

DESENVOLVIMENTO



Professora pergunta se eles conseguiram realizar a atividade anterior e se todos participaram. Também pergunta se eles conhecem o que é fair play. Explica o que é (Jogo Limpo). Quando usamos ele? É possível usar no cotidiano? Como? Usando de fair play vamos praticar o futsal?

Professora então propõe que as equipes se enfrentem em um dos três espaços montados com pequenos gols feitos de cones, que não possuem goleiros. O objetivo é fazer o gol. Após um tempo de prática, a professora questiona como está o jogo? Todos estão jogando? Estão usando fair play? O que pode ser ajustado para que todos participem? Voltar a prática.

Problematização: Variar o tamanho e peso da bola, alterar a quantidade de toques de cada aluno na bola e quem estiver de posse de bola, com o pé em cima dela, não pode ser roubada, entre outros.



Google imagem: <https://abrir.link/DxYFK>



Google imagem: <https://abrir.link/pHtdA>

CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar uma roda de conversa sobre os jogos realizados, a prática do futsal. Questionando: Foi possível realizar o jogo futsal? É fácil controlar a bola com os pés? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? Foi possível praticar o fair play?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019),
González et al. (2014).



AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.





Plano de aula 14.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Promover a prática do futsal, desenvolvendo habilidades técnicas e sociais como o fair play.

INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre a aula anterior que iniciamos sobre os jogos esportivos de futsal e sobre o Fair Play durante as atividades. Qual o objetivo? Como se joga? Quais são os principais fundamentos? (passe, condução, drible, finalização, marcação e domínio). Qual jogo poderíamos realizar para trabalhar o passe e o domínio? Praticar as ideias sugeridas pelos alunos.

Após um tempo de prática, a professora propõe o jogo do domine e toque entre os cones se puder. Onde serão divididos em grupos de 4 a 6 alunos que ficarão metade de cada lado do gol feito de cones, ficando de frente para a fila oposta. O jogo é conseguir fazer o passe entre os cones para o outro lado, após realizar deverá ir para a fila que tocou do outro lado. Vamos a prática?



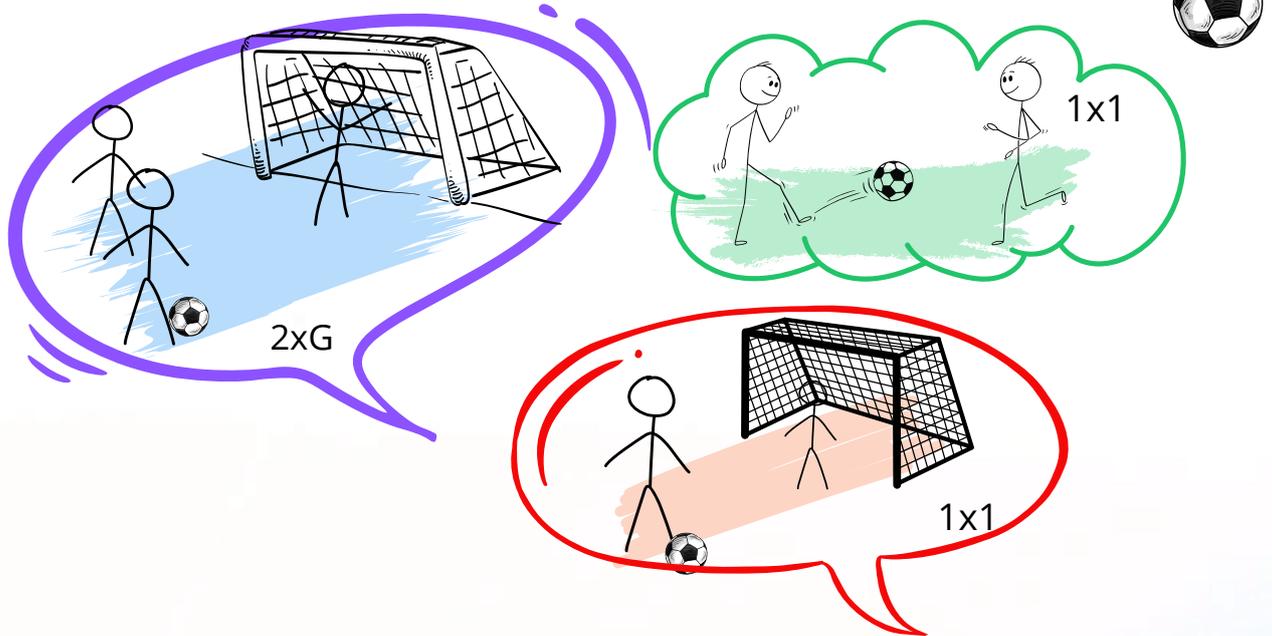
Depois de um pouco de prática, professora questiona qual é a melhor forma para dominar a bola? (sola) E para passar? (parte interna do pé).





DESENVOLVIMENTO

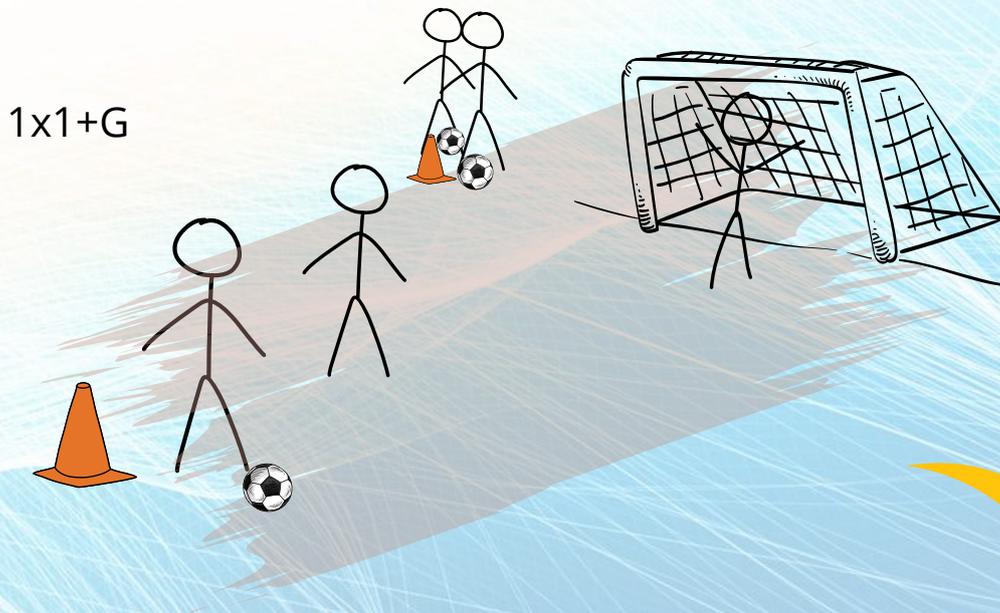
Para praticar esse jogo esportivo, é necessário fazermos finalizações. E como poderíamos trabalhar isso como jogo? (pensando que haja ideias que usem o 1x1). Praticar as sugestões.



Após um tempo, propor o jogo de finalização 1x1+Goleiro, onde alguns jogadores ficam no fundo da quadra, área de escanteio com bola. Os outros no meio da quadra. Quem está no fundo faz o passe para o meio e corre contornar o cone para poder tentar impedir que o colega finalize ao gol. O colega do meio deve dominar e finalizar cuidando para não ser impedido pelo colega que passou a bola.



Após a finalização deve pegar a bola e se posicionar no fundo da quadra para realizar o passe, enquanto quem realizou o passe irá para a fila do meio da quadra. Para ficar mais dinâmico serão realizadas a atividade nas duas traves.





Após um tempo de prática, professora questiona: O que é preciso observar ao fazer o passe? O que é preciso observar ao receber o passe? O que é preciso para finalizar sem ser impedido? (dominar, conduzir e chutar ao gol rapidamente). O que é preciso para impedir a finalização do colega? (ter velocidade para contornar o cone e interceptar a bola).

Voltar a prática.



CONCLUSÃO



Ao final da aula, realizar uma roda de conversa sobre os jogos realizados, na prática do futsal. Questionando: Como fazer para dominar a bola com o pé? O que fazer quando estou sem a bola e o adversário está atacando a meta que devo defender? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? Houve conflitos? Como foram solucionados?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019),
González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.





Plano de aula 15.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Desenvolver habilidades de drible, condução de bola e recuperação de posse no futsal, promovendo a participação ativa dos alunos e a resolução de conflitos durante as atividades práticas.



INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, sobre os jogos realizados nas aulas anteriores. Relembrando o objetivo do futsal e dos jogos esportivos de invasão. O jogo esportivo de futsal é um jogo que se joga entre 5x5 oponentes, mas acaba sendo um confronto entre dois oponentes (1x1), onde um aluno deve se desvencilhar do outro, driblar, buscando atacar a meta adversária. Quando perde a bola deve buscar recuperá-la. Qual jogo poderíamos realizar para isso acontecer? Realizar a prática trazida pelos alunos.

Sugestão alunos: 1x1+G



Após um tempo de prática é proposto o jogo do pegue o condutor: divididos em pequenos grupos (4 a 6 alunos), que serão distribuídos metade em cada lado.

Em sua extremidade serão colocados dois cones com um espaço de 2 metros entre eles, sendo que do outro lado será a mesma coisa. Os quatro cones ficarão em linha.





O condutor levará a bola até a outra extremidade tocando para o colega entre os cones, após tocar deverá contornar o cone mais longe e retornar tentando pegar o colega que está conduzindo a bola. Que fará o mesmo ao chegar do outro lado.



DESENVOLVIMENTO

Conversar sobre o jogo de futsal, como poderíamos realizar para que mais alunos participassem tocando na bola frequentemente? Praticar a sugestão.

Após um tempo, propor que os alunos joguem o 2x2 em espaço reduzido ou pequenos espaços, tendo como objetivos acertar o cone, fazer gols nos minis golzinhos de cones. (Alguns espaços colocar um único cone como objetivo em cada lado, em outros pequenos gols de cones). Após um tempo de prática, alterar o espaço em que as duplas jogam.

Problematizando: Variar o tipo de bola, forma de passar, número de toques na bola.

CONCLUSÃO



Ao final da aula, realizar uma roda de conversa sobre os jogos realizados, a prática do futsal. Questionando: Foi possível realizar o jogo futsal? É fácil controlar a bola com os pés? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? Foi possível praticar o fair play?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones.



REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).

AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.



Plano de aula 16.

IDENTIFICAÇÃO

Turma: 5ºano

Tempo de aula: 45min.

Objetivo da aula: Desenvolver habilidades de drible, condução de bola e recuperação de posse no futsal, promovendo a participação ativa dos alunos e a resolução de conflitos durante as atividades práticas.

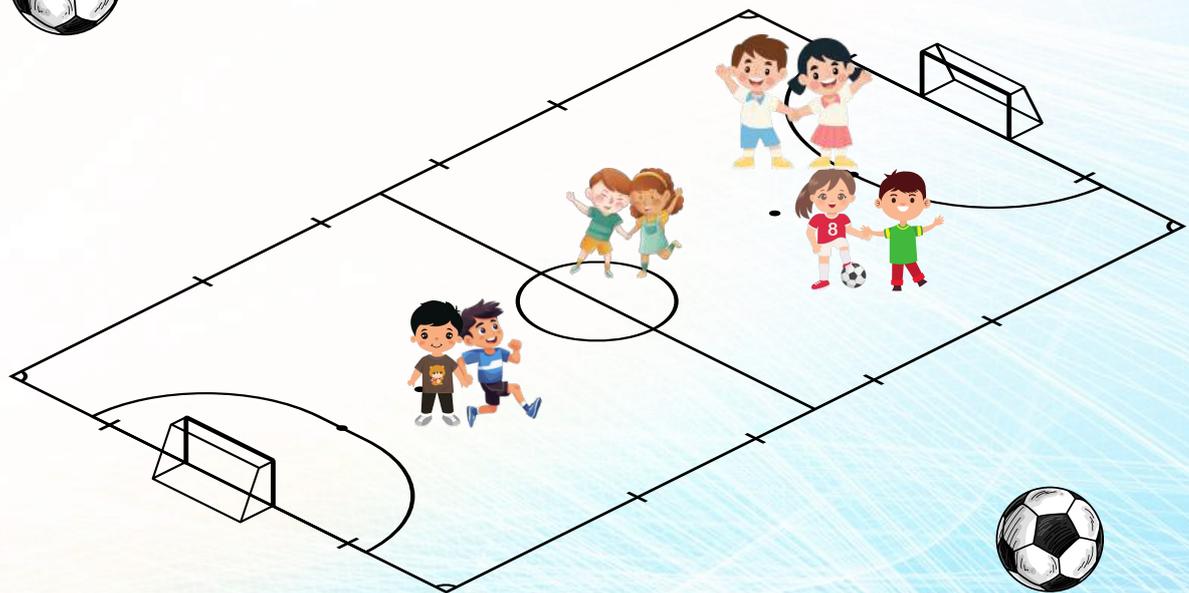


INTRODUÇÃO

Iniciar com uma roda de conversa, propondo uma reflexão sobre os fundamentos do jogo de futsal e como usar os colegas para atingir o objetivo de fazer o gol? Como podemos jogar o futsal cooperando com os colegas? Qual a diferença entre o futsal e o futsal da escola? Praticar as ideias trazidas pelos alunos.

Propor que estes realizem o jogo de futsal entre duas equipes, e se seria possível jogar em duplas? Devem fazer duplas em suas equipes, jogando de mãos dadas. A cada vez que a bola sair do campo de jogo, será colocada outra em jogo pela professora.

Variar o tipo de bola usada no jogo.

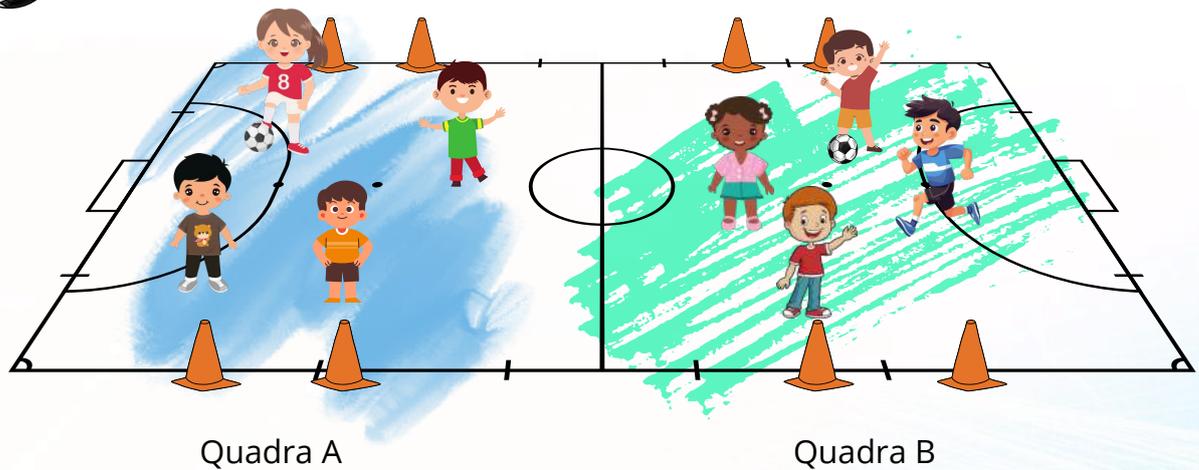




DESENVOLVIMENTO

Perguntar aos alunos: Vocês acham que estão prontos para jogar o futsal da escola? Seria possível dividir em dois espaços a quadra para jogar? Praticar as ideias apresentadas.

Após um tempo propor a realização em que a quadra é dividida em duas, formando dois espaços de jogo com gols feitos de cones. Agora que vocês já apresentam um bom entendimento do que é o futsal e como se joga, vamos praticar em duas miniquadras. Faremos duas equipes que após vocês escolherem suas equipes, deverão dividir em duas para jogar metade em cada espaço.



CONCLUSÃO

Ao final da aula, realizar uma roda de conversa sobre os jogos realizados, a prática do futsal. Questionando: Foi possível realizar o jogo futsal? Ao realizarem os jogos o que foi mais difícil? Houve conflitos? Como solucionaram?

RECURSOS DIDÁTICOS

Apito, bolas, coletes, cones.

REFERÊNCIAS

BNCC (2017), AMOP (2019), González et al. (2014).



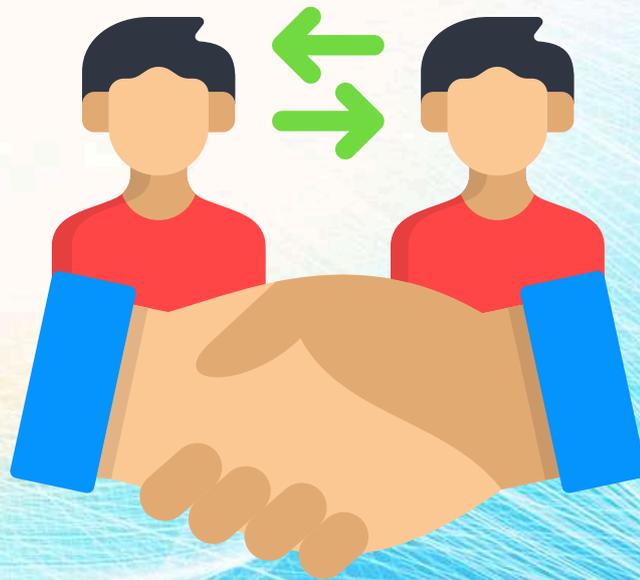
AVALIAÇÃO

Avaliação é contínua, através da observação do desenvolvimento individual de cada aluno(a). Com anotações frequentes por parte da professora.

3. Considerações

Ao final desse material didático pedagógico, apresentamos algumas considerações que não devem ser vistas como definitivas, pois o tópico deve ser entendido como um encerramento deste produto educacional, mas não como uma limitação das possibilidades pedagógicas para os docentes. Pelo contrário, espera-se que este material sirva como inspiração e motivação para ampliar as suas possibilidades de planejamento, intervenção e avaliação dos Jogos Esportivos de Invasão, fundamentados na abordagem construtivista, como estratégias para minimizar a indisciplina e os conflitos nos Anos iniciais do Ensino Fundamental. É importante destacar que este material didático pedagógico não deve ser encarado como um “livro de receitas”, mas sim como um conjunto de sugestões que devem ser analisadas e ajustadas conforme a realidade e o contexto em que serão aplicadas.

A sequência didática apresentada foi desenvolvida com base na abordagem construtivista, aplicada em uma intervenção pedagógica focada nos Jogos Esportivos de Invasão, com o objetivo de auxiliar na redução da indisciplina e na resolução de conflitos nas aulas de Educação Física. Essa abordagem coloca os alunos no centro do processo de ensino-aprendizagem, promovendo maior participação nas atividades e incentivando o desenvolvimento de habilidades sociais, diálogo, empatia, respeito às regras e cooperação entre os participantes.

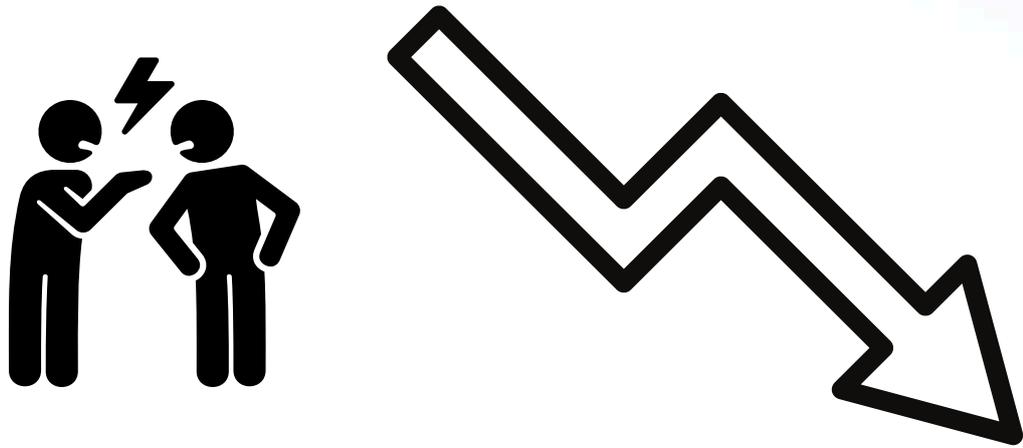


Ao planejar as aulas, o professor deve considerar a necessidade de adaptar os jogos esportivos à faixa etária e às condições físicas dos alunos. Além disso, é fundamental garantir que as atividades sejam inclusivas, envolvendo todos os estudantes, independentemente de suas habilidades. A incorporação dos Jogos Esportivos de Invasão, como Pique Bandeira, Liberte a Fera, Basquetebol, Handebol e Futsal, possibilita o desenvolvimento de habilidades físicas e sociais de maneira divertida e significativa, além de se mostrar uma estratégia eficaz na gestão da indisciplina e dos conflitos.

Na intervenção pedagógica, os Jogos Esportivos de Invasão foram utilizados como estratégia central, demonstrando-se eficazes na promoção de valores sociais e emocionais e no desenvolvimento da reflexão sobre as próprias atitudes. Com a abordagem construtivista, os estudantes interagiram com os conceitos, com os colegas e com os elementos do jogo, vivenciando desafios e conflitos entre seus pares, mas conseguindo resolvê-los de maneira pacífica. Além disso, houve um avanço significativo no desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas.



Com este modelo de ensino, os professores terão à sua disposição uma sequência didática estruturada, que pode e deve ser adaptada à realidade de suas turmas. Além de oferecer uma ferramenta valiosa para reduzir conflitos e promover uma convivência pacífica e harmoniosa. Os Jogos Esportivos de Invasão, quando aplicados com a intenção de estimular o respeito, o trabalho em equipe e a resolução pacífica de desafios, tornam-se uma estratégia eficaz para transformar a indisciplina em uma oportunidade de aprendizado e desenvolvimento para os alunos.



Assim, este material serve como uma base de apoio para os professores de Educação Física, oferecendo uma sequência didática que, quando aplicada de forma consistente, pode auxiliar e contribuir no desenvolvimento dos alunos e na promoção de um ambiente escolar respeitoso e colaborativo. A abordagem construtivista valoriza o aluno e seu conhecimento prévio, permitindo que ele seja protagonista no processo de ensino-aprendizagem. Desta forma, as aulas tornam-se mais inclusivas e participativas, garantindo maior engajamento dos estudantes. Portanto, o uso dessa metodologia no ensino dos jogos Esportivos de Invasão coloca a Educação Física como um campo essencial para a formação de cidadãos críticos, empáticos e conscientes de seu papel na sociedade.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO DOS MUNICÍPIOS DO OESTE DO PARANÁ. **Proposta Curricular: educação infantil e ensino fundamental (anos iniciais):** rede pública municipal: região da AMOP. / Associação dos municípios do oeste do Paraná; [coordenação: Adriana Gonzaga Cantarelli, et al...] Cascavel, Assoeste, 2019. 648 p.

AQUINO, Júlio. (Org.). **Indisciplina na escola:** alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 1996, 152 p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2017. Disponível em: [BNCC EI EF 110518 versaofinal site.pdf \(mec.gov.br\)](https://www.mec.gov.br/bncc/bncc-ei-ef-110518-versaofinal-site.pdf) . Acesso em: 04 de jun. de 2023.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos:** O jogo e o esporte como um exercício de convivência. 4ª Edição e atualizada. Palas Athena, 2013. 180p.

DE CONTI, Luana Cristine Franzini; PALMA, Ângela Pereira Teixeira Victória. **Educação Física na escola e a afetividade:** a construção do autorrespeito. Revista Educação/UFMS, v. 41, n. 1, p. 237-250, jan./abr. 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/14526/pdf>. Acessado em: 01 de agosto de 2024.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro:** teoria e prática da educação física. João Batista Freire. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério), 224 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Paulo Freire - 74ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022, 143 p.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. DARIDO, Suraya Cristina. OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de. **Esportes de invasão:** basquetebol, futsal, handebol, ultimate frisbee. Org.; prefácio de Ricardo Garcia Cappelli. – Maringá: Eduem, 2014. V.1 326 p. Práticas corporais e a organização do conhecimento.

JARES, Xesús. R. **Educação para a paz:** sua teoria e sua prática. 2. ed. rev. e amp. Porto Alegre: Artmed, 2002. 272p.

VELÁZQUEZ CALLADO, Carlos. **Educação para a paz:** promovendo valores humanos na escola através da educação física e dos jogos cooperativos. Santos: Projeto Cooperação; WAK, 2004. 160 p.

Sites acessados:

FONSECA, Leandro. Recriando Jogos e Brincadeiras. Disponível em: <https://recriandojogosebrincadeiras.com/> . Acesso em: 4 jan. 2024.