

Tema: Futsal

Ano: 3º ano

Introdução:

Ao propor atividade de Futsal com os alunos, podemos proporcionar o desenvolvimento integral de suas capacidades motoras, reforçando uma postura reflexiva a respeito da importância da atividade física para o corpo, mente e a descontração e socialização entre eles.

1.1 - Objetivos:

- Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas;
- Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a prática, em outros momentos e espaços, de brincadeiras e jogos e demais práticas corporais;
- Discutir a importância da observação das normas e das regras dos esportes de marca e de precisão para assegurar a integridade própria e as dos demais participantes;
- Proporcionar atividades que desenvolvam a coordenação motora ampla;
- Promover o desenvolvimento da condução da bola e a precisão no chute;
- Desenvolver o jogo coletivo;
- Habilitar os alunos no passe de bola e drible;
- Trabalhar a descontração em grupo e a socialização entre os alunos.

1.2 – Conteúdo Programático:

- Coordenação Motora Ampla;
- Velocidade, agilidade, passe de bola e drible;
- Força e resistência física;
- Desenvolver a Cooperação, socialização, atenção e capacidade cognitiva.

1.3 – Materiais Utilizados:

- Bola leve e de material que não machuque;
- Cones;
- Quadra de esportes.

2.1 - Metodologia:

O (A) professor (a) irá iniciar a aula realizando com os alunos o alongamento do corpo e membros. Em seguida, iniciar a atividade de “Corre ao Centro”.

Para essa atividade, o professor (a) irá dividir os alunos em duas equipes. Cada equipe ficará sentada em uma linha de fundo da quadra; na linha central deverá ter várias bolas e ao sinal do professor (a), todos os alunos deverão se levantar e correr para o centro, pegar a bola, voltar até o ponto inicial e logo retornar novamente deixando a bola no centro novamente. Quem executar a tarefa primeiro marcará ponto para a equipe.

Logo em seguida o professor (a) irá propor o “conebol”: este jogo é quase igual ao futsal comum, porém ao invés de trave será usado o cone, onde deverá possuir duas áreas em volta deste cone (um menor e outro maior), a menor será o limite de onde o goleiro não poderá entrar para proteger o cone e a maior e por onde apenas o goleiro poderá permanecer para evitar que a equipe adversária faça o gol (derrubando o cone).

Os demais jogadores de cada equipe apenas poderão jogar pelo restante da quadra não poderão entrar dentro da área do goleiro. Caso isso ocorra, a bola será iniciada pelas mãos do goleiro da equipe adversária que cometeu a infração. Vence a equipe que derrubar o cone primeiro ou marcar mais “gols”.

Para finalizar a aula o professor (a) irá propor a atividade “chute ao alvo”. Para essa atividade, serão formadas duas colunas lado a lado, de frente para o gol. O professor (a) colocará objetos pendurados no gol e alvos no chão. Cada objeto terá uma pontuação diferente que será obtida quando o aluno acertar o alvo (objeto). A equipe vencedora será a que obtiver a maior pontuação no final do jogo.

2.2 - Avaliação:

A avaliação acontecerá mediante observação da participação e envolvimento dos alunos na realização das atividades. O professor irá avaliar nos alunos alguns critérios como:

- A participação dos alunos em meio à apresentação das atividades físicas e a conversa sobre o assunto em questão;
- A interação dos alunos e a exposição de suas ideias frente à atividade proposta;
- Quais conhecimentos a respeito das atividades eles possuem;
- Quais dúvidas eles apresentam a respeito da proposta;
- Qual o ponto de vista dos alunos após interagir com o corpo nas atividades físicas por meios dos jogos propostos.

2.3 – Observações:

Além de todos esses fatores analisados, temos em mente que todas as atividades propostas neste plano de aula contribuem para que os alunos interajam entre si se socializando e que pensem e reflitam sobre questões do cotidiano.



Este Conteúdo está licenciado com uma Licença.