

Tema: Jogos em Grupo (Queimada).

Ano: 7º ano

Introdução:

Ao propor jogos em grupo 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:

- Experimentar e fruir esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo;
- Praticar um ou mais esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas e respeitando regras;
- Planejar e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de marca, precisão, invasão e técnico-combinatórios como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica;
- Analisar as transformações na organização e na prática dos esportes em suas diferentes manifestações (profissional e comunitário/lazer);
- Propor e produzir alternativas para experimentação dos esportes não disponíveis e/ou acessíveis na comunidade e das demais práticas corporais tematizadas na escola;
- Proporcionar atividades que desenvolvam a coordenação motora ampla;
- Promover o desenvolvimento das habilidades psicomotoras;
- Desenvolver o jogo coletivo;
- Trabalhar a descontração em grupo e a socialização entre os alunos.

1.2 – Conteúdo Programático:

- Desenvolvimento da habilidade psicomotora;
- Coordenação Motora Ampla;
- Velocidade, agilidade e atenção;
- Força e resistência física;
- Atenção e raciocínio;
- Desenvolver a Cooperação, socialização e capacidade cognitiva.

1.3 – Materiais Utilizados:

- Bola;
- Quadra de esportes ou área com espaço amplo.

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 “Queimada”.

Para iniciar a atividade a turma de alunos será dividida em duas equipes e a quadra ou campo dividido ao meio. A equipe adversária não poderá ultrapassar a linha. Se essa linha for ultrapassada, a pessoa que ultrapassar terá que ocupar o lugar da área do queimado.

O jogador deve lançar a bola contra a equipe adversária para queimá-los. Os alunos devem fugir para que a bola não toque em nenhuma parte do corpo, caso isso aconteça, a pessoa acertada vai para a área de queimados.

Quando a bola não atinge ninguém e apenas quica no campo adversário, o jogador pode pegá-la sem risco de ser queimado.

Cada vez que uma equipe tenta queimar alguém e conseguir, continua sendo a vez dessa equipe de queimar, quando a equipe errar, é a vez da outra equipe tentar queimar. Ganha a equipe que queimar mais participantes.

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.