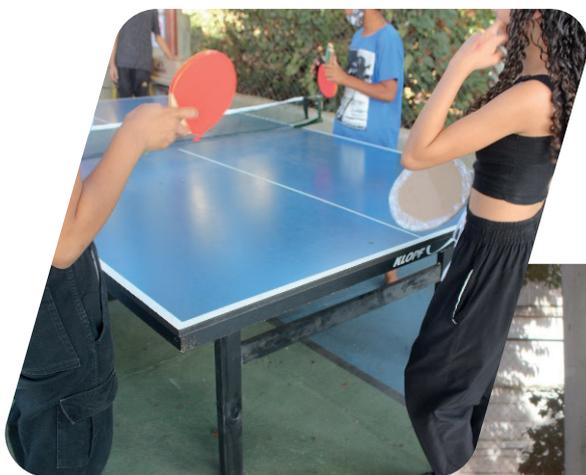


EDUCAÇÃO FÍSICA



Esportes de Rede com Implementos: **BADMINTON, QUIMBOL, TÊNIS e TÊNIS DE MESA**



CADERNO DO ESTUDANTE

Dayanna do Carmo
de Abreu

Nathan Raphael
Varotto

Yara Aparecida
Couto

Anos Finais
Ensino Fundamental

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Abreu, Dayanna do Carmo de

Esportes de rede com implementos [livro eletrônico] : badminton, quibol, tênis e tênis de mesa : anos finais ensino fundamental : caderno do estudante / Dayanna do Carmo de Abreu ; supervisão geral Nathan Raphael Varotto, Yara Aparecida Couto. -- São Carlos, SP : Ed. da Autora, 2024.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-02872-9

1. Badminton 2. Educação física (Ensino fundamental) 3. Esportes (Ensino fundamental)
4. Tênis 5. Tênis de mesa I. Varotto, Nathan Raphael. II. Couto, Yara Aparecida. III. Título.

24-207508

CDD-372.86

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação física : Ensino fundamental 372.86

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

REALIZAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE SÃO CARLOS – UFSCar

Programa De Pós-Graduação
em Educação Física Em Rede Nacional

SUPERVISÃO GERAL

Profa. Dra. Yara Aparecida Couto
Prof. Me. Nathan Raphael Varotto

ELABORAÇÃO

Dayanna Do Carmo De Abreu Magalhães

DIAGRAMAÇÃO

Geisson Franco Garcia

IMAGENS

Fotos extraídas da prática pedagógica da professora pesquisadora, devidamente autorizadas pelos/as responsáveis e pelo comitê de ética da ufscar

APOIO

O presente trabalho foi realizado com o apoio da coordenação de aperfeiçoamento e pessoal de nível superior - (CAPES) – Brasil

SÃO CARLOS/2024

EDUCAÇÃO FÍSICA

UNIDADE TEMÁTICA BIMESTRAL: ESPORTES

OBJETO DO CONHECIMENTO: ESPORTES DE REDE/QUADRA DIVIDIDA ou PAREDE DE REBOTE



Esportes de rede são categorias que englobam modalidades de lançamento ou batida/rebatida sobre a rede e em geral, essas modalidades usam implementos como bolas ou petecas e equipamentos para rebatida (raquetes e afins).

Caro estudante, vamos conhecer agora um pouco mais sobre alguns esportes de rede/quadra dividida ou parede de rebote.

Neste bimestre, iremos abordar as diversas práticas corporais que integram o universo dos esportes de rede/quadra dividida com a utilização de implementos. Tal aprendizado possibilitará que você reconheça, conheça e experimente os esportes: tênis de campo, tênis de mesa, químbol e o badminton.



Técnica se refere as habilidades individuais e conjuntas que serão utilizadas no esporte, seria as habilidades que os jogadores adquirem por meio de suas experiências e treinamentos. Agora a **Tática** se refere a estratégia que será empregada para atingir o objetivo do jogo, que o treinador montaria para sua equipe vencer a partida, posições, esquemas.

As atividades propostas necessitam de sua atenção e participação, para conseguir identificar os elementos técnico-táticos, regras das modalidades e as possíveis formas de adaptação de materiais e locais para a prática.

É necessário que você e seus colegas estejam disponíveis para experimentar diferentes papéis dentro dos jogos (jogador(a), árbitro(a) e organização). Nos esportes de rede/parede com implementos valoriza-se o trabalho coletivo e o protagonismo. Você também precisará formular e utilizar estratégias para solucionar desafios, assim como, sugerir atividades relacionadas ao(à)seu(sua) professor(a).

Neste bimestre, também será possível identificar e discutir o acesso da população aos esportes de rede/parede com implementos e propor alternativas para práticas mais acessíveis.

BOM BIMESTRE!

Prezados(as),

Os esportes de rede com implementos não se encontram tão acessíveis às escolas públicas se comparados a outros, como o Futsal e o Voleibol. Em algum momento de sua vida você pode ter tido a oportunidade de conhecer ou experimentar algum esporte de rede que utiliza raquete/implementos em clubes, nos intervalos da escola ou conhecido através da mídia, ou já ouvido falar apenas sobre os implementos no caso, as raquetes e que são esportes onde utilizamos os implementos para rebater. A seguir, trataremos dos esportes tênis, tênis de mesa, badminton e quimbol de maneira que possam conhecer e experimentar estas modalidades.



ANÁLISE E COMPREENSÃO

ATIVIDADE 1

O que eu já sei sobre os esportes de rede com implementos?



- Você já teve a oportunidade de praticar os esportes de rede com implementos? Quais?
- Existem materiais diferenciados e específicos para estas modalidades? Quais?
- Você conhece as regras dessas modalidades? Comente algumas regras.

Depois de nossa conversa inicial, vamos conhecer mais sobre os esportes de rede/parede com implementos!

VAMOS PESQUISAR!



Com a utilização dos computadores disponíveis na escola, celulares particulares ou sala de informática (agendada pelo seu professor ou sua professora) vamos pesquisar vídeos das seguintes modalidades: tênis, tênis de mesa, quibol e badminton. Seu professor ou sua professora também poderá exibir algumas imagens na sala de aula sobre as modalidades.

PARA SABER MAIS!



BADMINTON

O esporte tem se difundido no Brasil pelo seu apelo motivador pois já no início o aluno e a aluna são capazes de executar suas primeiras rebatidas e participar do jogo. De origem indiana era conhecido como “*poona*” e com a colonização inglesa no século XVI o esporte se difundiu pela Europa tornando-se popular na propriedade do *Duque de Beaufort*, no condado de Badminton e por isso recebeu seu atual nome. O objetivo é rebater a peteca sobre a rede para que esta toque o solo da quadra adversária, ou que os adversários não consigam devolvê-la. Vence o jogo o participante ou dupla que atingir 21 pontos corridos em melhor de três games.

A modalidade apresenta uma alta exigência de velocidade e outras habilidades fazendo com que a peteca atinja velocidade de até 300 km/h. (ABURACHID e GINCENE, 2014)



www.youtube.com/watch?v=MC29FLptOwU



TÊNIS DE CAMPO

O Tênis de campo surgiu através de modalidades semelhantes que eram praticadas na França e Inglaterra, como o *Jeu de Paume*, ou jogo da palma e o *Sphairistike*, que era jogado com raquete. Modalidade praticada na Inglaterra desde o século XIX chegou ao Brasil em 1889 junto aos britânicos que vieram construir ferrovias.

O Objetivo do esporte é fazer a bola passar sobre a rede e cair dentro da quadra do outro lado. Jogado com uma raquete, a bola pode pingar uma vez na quadra e precisa ser passada para o outro lado com apenas um toque/rebatida. A contagem dos pontos no tênis é feita por 15, 30, 40 e game. Ou seja, primeiro ponto: 15, segundo ponto: 30, terceiro ponto: 40, quarto ponto: “*game*”. Para vencer um *set*, precisa vencer 6 games, com vantagem de dois games sobre o adversário.



www.youtube.com/watch?v=3_SpBJNRZXI

PARA SABER MAIS!



TÊNIS DE MESA

Originado do Tênis de Campo como uma adaptação para ambientes fechados o Tênis de Mesa foi inventado na Inglaterra, por volta de 1880. Inicialmente teve seus materiais e redes improvisados e adaptados, mas seus registros levam a data de 1926 onde o esporte se consolida com seu primeiro campeonato mundial em Londres. No Brasil chegou em 1905 pelas mãos dos ingleses.

O Objetivo do esporte é passar a bola por cima da rede para o outro lado da mesa da forma que o adversário não consiga devolvê-la. Tendo como lógica de jogo a mesma do Badminton e do Tênis de campo. Tem seus movimentos principais: *forhand*, *backhand*, *topspin*, *backpin/slice* e o *saque*. (DEPRÁ e GINCIENE, 2014). A partida oficial é disputada na melhor de 5 (cinco) sets até 11 (Onze) pontos.



www.youtube.com/watch?v=CaWmtEOtFKk&t=36s



QUIMBOL

O "Quimball ou Quimbol, é um novo jogo construído a partir das ideias do "Quim" - Joaquim Bueno de Camargo (falecido aos 78 anos em 2004), daí seu nome, pois quando surgiu (1947) seus amigos denominavam a nova prática como o "Jogo do Quim". Retornado nos anos 2000 evoluiu e hoje já é praticado por muitas pessoas em Piracicaba/SP e já se dissemina por outras cidades e estados. O primeiro esporte coletivo de raquetes do mundo, no qual 2 equipes, com 4 jogadores de cada lado, atuam em uma quadra de jogo dividida por uma rede.

As jogadas são feitas por intermédio de passes efetuados com a raquete tocando a bola, ambas próprias do QUIMBOL. Apesar de o uso da raquete ser obrigatório em quase todas as jogadas, pode-se, também, usar o solo 4 vezes, e partes do corpo (com exceção das mãos e braços) para, da mesma forma, ajudar na recepção da bola. O objetivo do esporte é que cada equipe envie a bola regularmente por cima da rede para a quadra oposta. A bola é colocada em jogo com saque de fundo e continua até que vá para fora, e a equipe não a devolva corretamente para o adversário, ou, seja cometido qualquer irregularidade nas regras do jogo. (KARAL, 2017). Na partida oficial, termina no quarto tempo com a vitória da equipe que obteve maior número de pontos. Em caso de empate, realiza-se um quinto tempo (melhor de cinco pontos) sem troca de lados, iniciada pela equipe que marcou o último ponto.



www.youtube.com/watch?v=jjxF74ItOLE



VAMOS ANALISAR
E IDENTIFICAR!

ATIVIDADE 2

Após a leitura e a análise das imagens, vamos identificar as modalidades, os implementos utilizados e se a partida do jogo se apresenta em grupo, individual ou em duplas:

MODALIDADE	IMPLEMENTOS	EQUIPE (INDIVIDUAL/DUPLA/GRUPO)
TÊNIS		
TÊNIS DE CAMPO		
BADMINTON		
QUIMBOL		

AGORA JUNTO AOS COLEGAS, VAMOS REFLETIR:

Analisaremos e discutiremos junto aos colegas os fatores sociais externos presentes nos esportes com base no significado social atribuído a esta prática corporal que pode variar bastante em função do lugar ou época em que é praticada, de acordo com os jogos pesquisados nos vídeos:

- ✓ Por que os esportes de rede com implementos não se encontram tão presentes e acessíveis nas camadas sociais menos favorecidas?
- ✓ Quais são os implementos utilizados?
- ✓ Quem são os atletas?
- ✓ Vieram de que camadas sociais?
- ✓ Como são os uniformes, as marcas de patrocinadores, o público dos principais torneios e campeonatos?
- ✓ Como são os locais disponíveis para a prática destas modalidades?
- ✓ Podemos relacionar este ambiente das modalidades que analisamos nos vídeos com nosso contexto escolar ou na comunidade em que vivemos?
- ✓ Há lugares para a prática das referidas modalidades esportivas em torno da comunidade? particular ou pública?

Seguiremos, analisando e discutindo junto aos colegas sobre os fatores internos dos esportes pesquisados nos vídeos, as características específicas que distinguem uma modalidade da outra. Os esportes de rede/parede têm como objetivo arremessar, lançar ou bater na bola em direção a setores da quadra adversária em que o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma, ou levá-lo a cometer um erro dentro do período em que o objeto do jogo está em movimento, ou seja, quais as características estruturais, destrezas e habilidades que se promovem na sua realização.

- ✓ Qual é a semelhança entre as quatro modalidades pesquisadas?
- ✓ Quais modalidades se jogam individual, duplas e grupo?
- ✓ Qual é o objetivo das modalidades?
- ✓ Quais são as formas de pontuar?
- ✓ Qual é a forma de iniciar a partida?
- ✓ Quais são os movimentos utilizados com os implementos?
- ✓ Qual é a quadra de jogo e suas diferenciações entre as modalidades?

ATIVIDADE 4

Oficina de raquetes alternativas

Na aula de hoje utilizaremos os materiais solicitados na aula anterior e arrecadados por vocês e por seu professor ou sua professora.

Materiais: cabide de arame, meia fina, rolha de garrafa, fita isolante ou fita crepe, elástico, papelão, palitos de churrasco, colas, fitas, tesouras e utensílios que cortem papelão com segurança, barbantes, cordas ou elásticos, sacolinhas, redes de voleibol usadas, bolinhas de desodorante *roll-on*, bolinhas de plástico, ou borracha pequena.

 ADAPTAÇÃO
PARA O TÊNIS

Raquete: Para confeccionarmos a raquete utilizaremos um molde de uma raquete oficial ou de madeira. Deverá ser feito quatro moldes iguais com o papelão, entre cada molde colocar palitos de churrasco no cabo, com cola branca e alguns palitos espalhados na cabeça da raquete para melhor sustentação. Isso deverá ser repetido por três vezes. Colocar para secar e depois

de seco, com fitas adesivas, fechar todo o contorno e extremidade da raquete. Com a raquete já seca, passar fita crepe em toda a estrutura dela. Para finalizar, os alunos e alunas poderão caracterizar e decorar sua raquete em casa.

Bolinha: Podemos utilizar bolinhas de plástico (piscina de bolinhas), bolinhas de jogos infantis de borracha

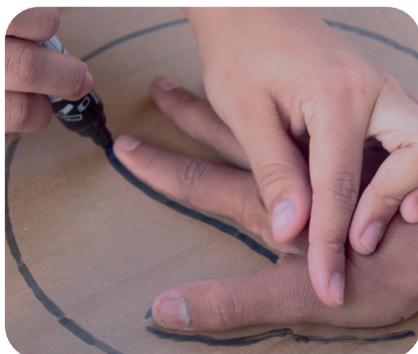
ADAPTAÇÃO PARA O BADMINTON



Raquete: Abrir o cabide de arame e formar um círculo em uma de suas pontas, depois colocar a meia fina, de modo que o tecido fique bem esticado. Para finalizar, amarrar a base do círculo de arame e enrolar a fita crepe na ponta do arame, para que forme o cabo da raquete.

Volante: Corte pedaços de canudinhos de plástico, com cerca de 10 cm cada um e prenda-os com fita isolante (ou fita-crepe) em volta da rolha.

ADAPTAÇÃO PARA O TÊNIS DE MESA



Raquete: Para a adaptação da raquete de tênis de mesa construiremos um palmar, com um molde circular do tamanho de um prato de cozinha. Recortaremos dois moldes de papelão, seguiremos com uma caneta desenhando o molde da mão dominante de cada aluno ou aluna. A seguir, partiremos para o elástico, que será amarrado entre dois pontos do polegar na lateral do indicador e finalizando na lateral do dedo mínimo, deve ser testado

antes para melhor encaixe. O elástico deve ser amarrado nas costas do molde da mão e após colar, utilizando cola branca, será fechado com segundo molde do papelão. Para finalizar, a fita adesiva deve ser colocada em toda a extremidade do palmar. Colocar para secar. Os alunos poderão caracterizar e decorar em casa.

Bolinha: pode ser adaptada com a bolinha de desodorante do tipo roll-on.

PARA SABER MAIS!

Abaixo podemos visualizar alguns vídeos explicativos para auxílio e apoio na construção das raquetes adaptadas:



<https://www.youtube.com/watch?v=b5gjjb60wxA>



<https://www.youtube.com/watch?v=PBvC8WNOMyI>



<https://www.youtube.com/watch?v=qNlLja9Wz4M>



<https://www.youtube.com/watch?v=tBmAmb69Lw&t=19s>

Caro estudante, ao finalizar aula caso as raquetes não estejam finalizadas, converse com seu professor ou sua professora sobre orientações de como terminar o material em casa ou na próxima aula.

Após finalizado, todos(as) podem caracterizar e decorar suas raquetes.



EXPERIMENTAÇÃO E FRUIÇÃO

ATIVIDADE 5

Estações em miniquadras: tênis, tênis de mesa, quimbol e badminton

Caro estudante, nesta aula iremos manipular os implementos, experimentar e vivenciar os movimentos básicos do tênis, quimbol, tênis de mesa e badminton, além de identificar e diferenciar a lógica interna, ou seja, a maneira de jogar para que os objetivos dos esportes sejam alcançados: regras básicas, características como cooperação, oposição, um pingue e sem pingue. Utilizando materiais confeccionados em nossa oficina como além de utilizar os materiais que a escola disponibiliza.

- ✓ A quadra estará dividida em estações e organizada pelo seu professor ou sua professora para a experimentação das modalidades tênis e badminton em miniquadras;
- ✓ A turma estará dividida em grupos mistos por cores com coletes para vivenciar e experimentar as quatro modalidades em forma de rodízio;
- ✓ Primeiramente a manipulação será utilizado os materiais confeccionados na oficina e após o tempo pré-determinado passaremos aos materiais disponibilizados pela escola, se houver;
- ✓ A cada tempo estipulado pelo professor(a) deverão trocar de estação.

A aula será finalizada com uma roda de conversa em que todos(as) irão colocar suas opiniões.

ANÁLISE E COMPREENSÃO

ATIVIDADE 6

Logo após, anote suas impressões sobre a aula:

- ✓ Vocês acham que podemos utilizar o material construído na oficina para conhecer e experimentar a prática dos esportes?

- ✓ Tiveram sucesso nas suas tentativas de jogo? Por quê?

- ✓ Conseguem identificar elementos ou situações iguais entre as modalidades? Quais?

- ✓ Em que lugares na sua comunidade podemos utilizar esses implementos (raquetes) para o lazer?

- ✓ Como podemos criar jogos e espaços em nossa escola e fora dela para a prática dessas modalidades?

VAMOS CONHECER!

Você sabia que existem maneiras diferentes de participar de jogos e organizar disputas dos esportes para torná-los possíveis a todos e todas em diferentes locais?

Durante nossos momentos de lazer na rua, terrenos, praças e até no quintal de casa tentamos adaptar e organizar situações de jogos que se assemelham aos diversos esportes com suas regras oficiais. Pensando nessas situações de adaptar e deixar os esportes possíveis e sem locais oficiais para a prática, trazemos da Argentina um exemplo, inspirado no Fútbol Callejero, mas o que será que é este tal de Fútbol Callejero?

A palavra Fútbol Callejero pode ser traduzida por “futebol de rua” ou “futebol rueiro” está atrelada a símbolos, fútbol funciona como atração ao esporte mais praticado no mundo e callejero como uma proposição de voltarmos às raízes do futebol. Ou seja, na rua, onde os

participantes criavam as suas regras de maneira autônoma, compreendendo um respeito mútuo ao longo das partidas

Em meados de 1990, surgiu como uma maneira mista de jogar futebol (homens e mulheres juntos) em um bairro periférico de Buenos Aires através de jovens (14-15 anos) acompanhados por um ex-jogador de futebol chamado Fábian Ferraro. Fábian propôs partidas de futebol que além de mistas, promoviam a atitudes e valores como o respeito, cooperação e solidariedade. E a organização dos jogos em 3 tempos.

Nossa legal, mas como poderemos utilizar o Fútbol Callejero nos esportes de rede com implementos?

Esta maneira (metodologia) Callejera de se jogar pode ser aplicada a outros esportes também, não só ao futebol. As etapas estão explicadas nos passos abaixo:

- ✓ No primeiro tempo todos/as estarão organizados/as em um círculo, são iniciados a realização dos acordos referentes às regras e tempo de duração da partida que será disputada. Neste momento o Mediador/a auxilia na compreensão das regras e faz anotações para registrar os acordos;
- ✓ No segundo tempo é onde acontece o jogo, regido pelas regras e acordos estabelecidos anteriormente pelo grupo. Durante o 2º Tempo o/a mediador/a observa atentamente o jogo e, sempre que necessário, faz anotações de acontecimentos que tenham relação direta com as regras que foram estabelecidas previamente, levando-as para discussão no tempo seguinte;
- ✓ No terceiro tempo (Mediação) é quando ocorre a finalização da partida em que todos/as jogadores/as novamente formam um círculo e o/a Mediador/a auxilia a discussão de algumas situações colocadas referente ao jogo, consultando os/as jogadores/as sobre as atitudes tomadas pelos integrantes das equipes buscando (ou não) contemplar os quesitos dos Pilares do Fútbol Callejero.

O mediador está presente nos três tempos da partida, nesse contexto se dá a figura do(a)mediador(a), como facilitador(a) do diálogo, respeitando o espaço e o tempo das pessoas. A prática da mediação é um espaço de aprendizagem socioconstrutivo que visa a segurança, a confiança, o respeito, a solidariedade e a cooperação. Portanto, a mediação tem a finalidade de refletir coletivamente, resolver conflitos através de diálogo, promover a participação de todos(as) os(as) participantes. A mediação

permeia os três tempos da metodologia do *fútbol callejero* e não apenas no terceiro tempo. Necessita estar presente em todas as etapas.

O resultado final é apresentado em comum acordo entre os participantes com a somatória do segundo tempo mais o desconto ou acréscimo do terceiro tempo, levando em consideração os Pilares do *Fútbol Callejero* descritos abaixo:

- ✓ **Respeito:** Durante o jogo os/as participantes estabeleceram uma relação respeitosa entre os/as membros de suas equipes, com os/as integrantes da equipe oposta e com os acordos e regras estabelecidos para o desenvolvimento da partida;
- ✓ **Cooperação:** Pretende realizar a inclusão, participação de todos/as participantes no jogo. Assim, o(a) Mediador(a) colocará questões para que todos(as) avaliem se os/as jogadores/as de uma determinada equipe tiveram oportunidades iguais de participar do jogo. Neste Pilar cada time é avaliado pelas ações que empreenderam procurando incluir (ou não) os/as companheiros/as de equipe;
- ✓ **Solidariedade:** É o Pilar que mais tenciona os elementos da competitividade, visto que uma equipe deve contribuir e ser solidária com a outra. Portanto, no momento final de contagem dos pontos o/a Mediador/a buscará colocar questões que levem a reflexão sobre o que uma equipe fez pela/para a outra.

PARA SABER MAIS!



Podemos conhecer um pouco mais sobre a maneira (metodologia) *Callejera* de se jogar através dos vídeos abaixo:



<https://www.youtube.com/watch?v=uNohaYt9qQM>



<https://www.youtube.com/watch?v=nFtgnDthy6U>

Após conhecer essa maneira (metodologia *Callejera*) diferente de organizar partidas onde decidimos em grupos as regras, combinamos, adaptamos e onde meninos e meninas jogam no mesmo time, vamos praticar!!!

EXPERIMENTAÇÃO E FRUIÇÃO / CONSTRUÇÃO DE VALORES

ATIVIDADE 7

Iremos agora decidir através de uma votação pela turma, sobre dois esportes vivenciados na aula anterior que mais chamou a atenção e curiosidades, sobre qual modalidade gostariam de aprender mais?

Logo após a votação, iremos praticar uma das modalidades votadas, utilizando a metodologia *Callejera*, seu formato e seus princípios com a organização dos participantes sempre em equipes ou duplas mistas e com a organização das partidas em 3 tempos, conforme segue:

- 1º Tempo: alunos e alunas que irão participar, formam um círculo para estabelecer acordos referentes às regras do jogo. O mediador toma nota das regras firmadas pelo grupo.

- 2º Tempo: inicia a partida dos jogos de acordo com as regras combinadas e o mediador observa atentamente tomando nota das questões relevantes diante dos acordos.

- 3º Tempo: todos retornam para o círculo, o mediador problematiza as situações envolvendo o respeito, cooperação e solidariedade ou não de acordo com as regras previamente estabelecidas e convertem os pontos de acordo com os pilares do método e valores pré-acordados.

Sobre o papel da Mediação:

Neste dia a mediação será realizada pelo professor(a) a fim de exemplificar a todos e todas como se dá a função e postura de um mediador(a).

Finalizaremos a aula através de uma roda de conversa final na quadra, analisando a atividade e se a maneira *Callejera* de jogar foi respeitada pelos alunos e alunas nas suas atitudes e participação nos jogos.

ATIVIDADE 8

Experimentação e fruição/ Construção de Valores.



Na aula de hoje de acordo com o planejamento de seu professor ou de sua professora iremos praticar a segunda modalidade votada. Utilizando também a metodologia *Callejera* com seu formato e seus princípios, através da participação sempre em equipes ou duplas mistas e com a organização das partidas em 3 tempos, conforme seguimos na aula anterior e com possíveis ajustes;

- ✓ Sobre o papel da Mediação: Neste dia a mediação será realizada pelos alunos e alunas que estiverem à espera para jogar nas miniquadras, se colocarão como mediadores neste dia na tentativa de todos e todas vivenciarem a mediação;
- ✓ Finalizaremos a aula através de uma roda de conversa final na quadra, analisando a atividade e se a maneira Callejera de jogar foi respeitada pelos alunos e alunas nas suas atitudes e participação nos jogos.

ATIVIDADE 9

Experimentação e fruição/ Construção de Valores.

Seremos responsáveis por realizar um campeonato onde todos e todas terão funções de: combinar as regras, participação nos jogos e de mediadores. Para o campeonato poderemos confeccionar um cartaz e deixar afixado na quadra contendo os combinados das regras acordados por todos a serem seguidas no campeonato.

Lembrando que, a organização dos participantes nas disputas será sempre em equipes ou duplas mistas.

A organização das partidas sempre será em 3 tempos, conforme segue:

- 1º Tempo: alunos e alunas que irão participar formam um círculo para estabelecer acordos referentes às regras do jogo. O mediador toma nota das regras firmadas pelo grupo.
- 2º Tempo: inicia-se a partida dos jogos de acordo com as regras combinadas e

o mediador observa atentamente tomando nota das questões relevantes diante dos acordos.

- 3º Tempo: todos retornam para o círculo, o mediador problematiza as situações envolvendo o respeito ou não de acordo com as regras previamente estabelecidas e convertem os pontos de acordo com os pilares do método e valores pré-acordados.

Mediação: Os alunos e alunas que estiverem esperando para jogar as próximas partidas nas miniquadras se colocarão como mediadores neste dia e terão uma súmula para acompanhar e organizar os resultados.

Abaixo temos um exemplo de uma súmula Callejera:

SÚMULA CALLEJERA

ESCOLA: _____

1º TEMPO: Combinados e Regras realizados pelos participantes

2º TEMPO: Observações do mediador

RESULTADO DO 2º TEMPO: dupla A _____ X _____ dupla B

3º TEMPO: PONTUAÇÃO (combinada de acordo com a modalidade)

PONTUAÇÃO	dupla A	dupla B
RESULTADO DO 2º TEMPO		
RESPEITO		
COOPERAÇÃO		
SOLIDARIEDADE		

RESULTADO FINAL DA PARTIDA: dupla A _____ X _____ dupla B

Encerraremos, através de uma roda de conversa final na quadra, analisando como está o andamento do campeonato de acordo com os combinados e possíveis melhoras para a próxima aula.

De acordo com sua turma o professor irá adequar a quantidade de aulas e terminando, passaremos para a segunda modalidade votada.

ATIVIDADE 9

Experimentação e fruição / Construção de Valores

Campeonato *Callejero* com a segunda modalidade votada

Seguiremos as instruções da atividade anterior e com melhoras e adequações combinadas com seu professor ou professora de acordo com as aulas anteriores

ATIVIDADE 10

Análise e Compreensão / Construção de Valores.

Júri Simulado: "Os esportes de raquetes nas escolas"

Utilizaremos nesta a atividade o "júri simulado". Uma atividade para discutir sobre os esportes de rede com implementos nas escolas, pois se trata de um assunto que não é comum e presente na maioria das escolas e que pode dividir opiniões.

Neste momento, poderemos permitir que sejam discutidos vários pontos de vista, auxiliando a todos e todas no processo de construção do conhecimento sobre os esportes estudados ao longo das aulas.

Para este dia, poderemos utilizar a sala de aula, pátio ou quadra, mesas cadeiras e se possível algum figurino para caracterizar o papel de juiz e advogados.

Um júri simulado pode ser adaptado e realizado pelos seguintes personagens:

- ✓ Juiz: responsável pelo andamento do júri, fazendo as intervenções necessárias para que tudo ocorra da forma mais organizada e quem estipula a pena;
- ✓ Jurados: responsáveis por analisar os fatos expostos e, ao final, dar o veredicto (alunos gremistas ou convidados);
- ✓ Advogados de defesa: defendem o réu, com base em argumentos coerentes, provas e apresentação de testemunhas;
- ✓ Advogados de acusação: buscam condenar o réu, por meio de argumentos coerentes, provas e apresentação de testemunhas;
- ✓ Testemunhas: fornecem argumentos que podem reforçar a suposta inocência do acusado ou sua responsabilidade no caso em questão;
- ✓ Réu: o acusado, cujo ato específico é o objeto de discussão do júri, aqui os esportes de raquete.

O(A) professor(a) dividirá toda a turma para representar os papéis (personagens do júri) conforme a demanda (combinados ou sorteio).

A proposta é que mesmo os alunos e alunas que não concordam ou que concordam com a acusação ou defesa dos esportes de raquete nas escolas levantem

suas questões ou críticas e pontuem fatos ou argumentos que puderam perceber e vivenciar diante das aulas anteriores para análise e discussão.

Finalizaremos a aula retomando pontos relevantes colocados no Júri, através de uma roda de conversa final organizada pelo seu(sua) professor(a).

ATIVIDADE 11

Uso e apropriação / Protagonismo Comunitário

Feira de Culminância

Neste dia, iremos compartilhar com nossos colegas da escola em um dia feira, onde nossa sala compartilhará o que aprendeu sobre as duas modalidades estudadas com outra turma e como adaptar um palmar para a prática.

Como será organizada a nossa Feira:

- ✓ Deveremos compartilhar nossos conhecimentos visando experimentar e vivenciar as modalidades e não deveremos colocar nossos convidados(as) em formas de disputas e competições;
- ✓ A disposição da quadra e todos os materiais será orientado pelo seu professor ou sua professora e todos e todas auxiliarão na construção e organização das mini-quadras, na organização dos implementos e materiais para oficina;
- ✓ Os alunos e alunas convidados serão divididos em três grupos, as atividades irão se desenvolver com o rodízio de estações e a troca de estações ocorrerá de acordo com o tempo de construção e finalização do palmar de cada grupo;
- ! **Atenção! Para o manuseio e cuidado ao utilizar os materiais como tesouras na oficina do palmar, peça ajuda aos professores e professoras presentes no local.**
- ✓ A intervenção somente terminará quando a turma de alunos e alunas convidados passarem pelas três estações e terá confeccionado seus palmares.

Disposição do local /quadra:

Seu professor ou professora irá organizar e escolher previamente a turma que será convidada para este momento e serão organizados em três grupos responsáveis fixos por cada estação, onde acontecerão atividades diferentes (2 esportes e a oficina):

- ✓ Uma estação será para a construção do palmar aprendido na oficina de materiais adaptados;
- ✓ Uma estação será para compartilhar os conhecimentos de uma modalidade aprendida (miniquadras);
- ✓ A outra estação para a segunda modalidade (miniquadras).



- ✓ Finalizaremos a aula, reunindo todos e todas para a organização e limpeza do local onde a feira foi realizada;
- ✓ Logo após, teremos uma roda de conversa final onde todos e todas colocarão suas impressões e colocações de suas experiências, sobre seu o protagonismo neste dia.

PARA SABER MAIS!



Abaixo, alguns vídeos demonstrativos para contribuir com seu conhecimento sobre as modalidades estudadas neste bimestre:

O Comitê Olímpico do Brasil (COB) é uma organização não governamental, filiada ao Comitê Olímpico Internacional (COI), que trabalha na gestão técnica, administrativa e política do esporte nacional: <https://www.cob.org.br/pt/>



Curiosidades sobre o Badminton:

<https://impulsiona.org.br/dez-curiosidades-do-badminton-que-vaio-te-impressionar/>



Regras do tênis:

<https://www.youtube.com/watch?v=-F7iYiyZP4>



Como jogar tênis:

<https://www.youtube.com/watch?v=bmBhingKn18>



Como jogar tênis:

<https://www.youtube.com/watch?v=ajbNLdR89do>



Como jogar tênis:

<https://www.youtube.com/watch?v=julKxTCW6Ck>



Curiosidades sobre o quimbol:

<https://slideplayer.com.br/slide/1498930/>

Esportes de Rede
com Implementos:
**BADMINTON,
QUIMBOL, TÊNIS
e TÊNIS DE MESA**

CADERNO DO ESTUDANTE

Anos Finais
Ensino Fundamental

**Dayanna do Carmo
De Abreu Magalhães**