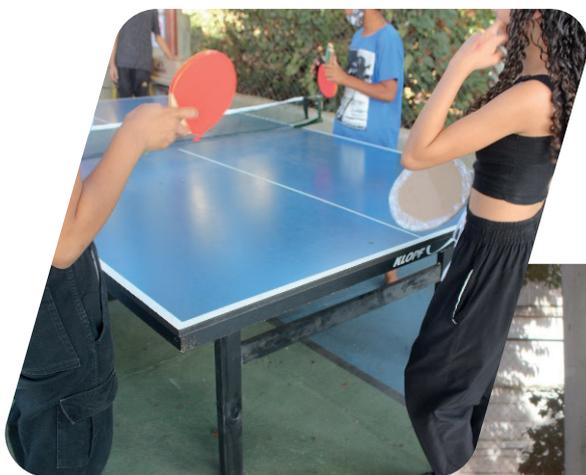


EDUCAÇÃO FÍSICA



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



CADERNO DO(A) PROFESSOR(A)

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(a) professor(a) / Dayanna do Carmo de Abreu ; supervisão geral Nathan Raphael Varotto, Yara Aparecida Couto. -- São Carlos, SP : Ed. da Autora, 2024.

PDF

Bibliografia.

ISBN 978-65-01-02873-6

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.

24-207509

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

PREZADO(A) PROFESSOR(A),

As sugestões de trabalho, apresentadas neste material, refletem a busca da inclusão e o conhecimento dos esportes de rede/parede que utilizam implementos, em escolas onde essas práticas e habilidades ainda foram desenvolvidas. A unidade didática traz possibilidades de adaptações de aulas referente ao tema, cabíveis a um bimestre letivo, com a previsão para 20 aulas. Lembrando-que, cabe a cada professor(a) adaptar as atividades diante de sua realidade local e tempo disponível.



Habilidades presentes nesta Unidade Didática:

(EF89EF01) Experimentar diferentes papéis (jogador, árbitro e técnico) e fruir os esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo.

(EF89EF02) Praticar um ou mais esportes de rede/parede, campo e taco, invasão e combate oferecidos pela escola, usando habilidades técnico-táticas básicas.

(EF89EF03) Formular e utilizar estratégias para solucionar os desafios técnicos e táticos, tanto nos esportes de campo e taco, rede/parede, invasão e combate como nas modalidades esportivas escolhidas para praticar de forma específica.

(EF89EF04) Identificar os elementos técnicos ou técnico-táticos individuais, combinações táticas, sistemas de jogo e regras das modalidades esportivas praticadas, bem como diferenciar as modalidades esportivas com base nos critérios da lógica interna das categorias de esporte: rede/parede, campo e taco, invasão e combate.

(EF89EF05) Identificar as transformações históricas do fenômeno esportivo e discutir alguns de seus problemas (doping, corrupção, violência etc.) e a forma como as mídias os apresentam.

(EF89EF06) Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes e das demais práticas corporais tematizadas na escola, propondo e produzindo alternativas para utilizá-los no tempo livre.



Objetivos:

- Criar possibilidades para praticar, de forma adaptada, os esportes de rede e parede com implementos;
- Conhecer, identificar e experimentar os movimentos e regras dos esportes além de vivenciar o formato reduzido dos jogos tendo como perspectiva os esportes para conhecer;

- Compreender os elementos básicos da lógica interna e externa das modalidades esportivas de rede/parede que utilizam implemento;
- Analisar e compreender as questões sociais que envolvem os esportes de rede/parede com implementos no contexto local.

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?

Tema: Problematização dos esportes de rede com implementos

Objetivos:

- Identificar e reconhecer os esportes de rede/parede com implementos;
- Verificar a disponibilidade dos esportes de raquetes e sua prática diante do contexto e comunidade local.

Materiais: sala de aula, lousa, computadores, notebooks, TV ou projetores.



- 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.

Procedimentos: Propor aos alunos(as) pesquisas dirigidas sobre o tema com os computadores/notebooks disponíveis na escola. Contando com o auxílio dos professores(as) responsáveis pelo apoio a tecnologia se houver, através do agendamento prévio deste.

Iniciar o tema com imagens das modalidades transmitidas pela TV como tênis, tênis de mesa, quibol e o badminton;

Solicitar aos estudantes identifiquem os esportes;

Indagar sobre as semelhanças pensando na lógica interna dos esportes;

Seguir propondo uma pesquisa de pequenos vídeos das quatro modalidades: tênis, tênis de mesa, quibol e badminton em jogos oficiais.

Indagar sobre o local em que vivem, se há lugares e atividades esportivas oferecidas em torno da comunidade como forma particular ou pública;

Analisar junto aos discentes os conhecimentos prévios, com os resultados levantados da pesquisa realizada com os próprios discentes (realizada com os quatro oitavos anos da referida escola no início do ano letivo de 2022);

Analisar junto aos discentes a lógica interna dos jogos pesquisados pelos vídeos;

Analisar junto aos discentes a lógica externa dos jogos pesquisados pelos vídeos através de perguntas disparadoras como: por que os esportes de raquete não estão presentes nas camadas sociais menos favorecidas? Quais são seus implementos utilizados? Quem são os atletas? Vieram de que camadas sociais? Como são os uniformes, as marcas, o público dos principais campeonatos? Como são os locais disponíveis para prática e torneios? Podemos relacionar este ambiente dos esportes de raquete oficial que analisamos nos vídeos com nosso contexto, em nossa comunidade em que vivemos?

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". Retomado 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

Objetivos:

- Criar e adaptar materiais alternativos para os esportes de raquete através de uma oficina;
- Confeccionar uma raquete de tênis de papelão, um palmar de papelão e uma raquete de badminton construída com cabide e meia calça além de adaptação de volantes, bolas e redes

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

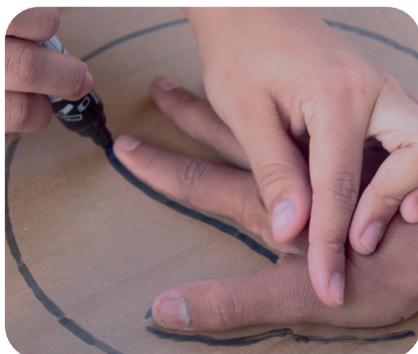
ADAPTAÇÃO PARA O BADMINTON



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=tBmAAmb69Lw&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.

**Objetivos:**

- Manipular os implementos, experimentar e vivenciar os movimentos básicos do tênis, quimbol, tênis de mesa e badminton;
- Identificar e diferenciar a lógica interna dos esportes: regras básicas, características como cooperação, oposição, um pingo e sem pingo;
- Utilizar materiais confeccionados na oficina como forma de adaptação e utilizar os materiais que a escola disponibiliza.

Materiais: Materiais confeccionados na aula de oficina: raquetes, palmares, volantes e bolinhas. Materiais semioficiais disponibilizados pela escola se houver como: raquete de madeira, bolas de baixa intensidade, raquetes de tênis de mesa de EVA, bolinhas de tênis de mesa, raquetes de badminton, volantes, rede de vôlei, cones, elásticos, mesas de tênis de mesa da escola ou adaptadas e coletes.

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 pingo e sem pingo. Utilizando materiais confeccionados em nossa oficina como além de utilizar os materiais que a escola disponibiliza.

Procedimentos:

Dividir a quadra ao centro para as modalidades tênis e badminton em miniquadras, duas miniquadras para cada modalidade. Nas laterais dispor as mesas de tênis de mesa. Utilizar a quadra de areia para a vivência do químbol;

Dividir os alunos(as) em 4 grupos mistos por cores com coletes para vivenciar e experimentar as quatro modalidades em forma de rodízio. Primeiramente utilizando os materiais confeccionados por eles(as), e após o tempo estipulado pela professora, com o material que a escola disponibiliza.

A cada tempo estipulado pelo professor(a) os alunos e alunas deverão trocar de modalidade e de estação;

Finalizar aula com uma roda de conversa. Disparar algumas perguntas orientadoras como: vocês acham que podemos usar o material construído na oficina para a prática dos esportes? Tiveram sucesso nas suas tentativas? Como seguraram as raquetes? Conseguem identificar elementos iguais entre as modalidades? Em que lugares podemos utilizar esses implementos para lazer? Como podemos criar jogos em espaços como em nossa escola e fora dela?

- ✓ 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!!!

Procedimentos:

1º momento: Será voltada para a definição dos esportes a serem aprofundados, decididos através de uma votação pelo grupo sobre os esportes vivenciados na aula anterior que mais chamou a atenção e que gostariam de aprender e para apresentação da metodologia *Callejera*, seu formato e seus princípios;

2º momento: Experimentação de uma das modalidades votadas, utilizando a metodologia *Callejera*, seu formato e seus princípios;

Organização dos participantes sempre em equipes ou duplas mistas;

Mediação: Neste dia será realizada pelo professor(a) a fim de, introduzir com os(as) alunos(as) e demonstrar como se dá a função e postura de um mediador(a).

Finalizar a aula retomando pontos relevantes ocorridos através de uma roda de conversa final, analisando a experimentação e se a Metodologia *Callejera* está sendo respeitada pelos alunos e alunas.

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.

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?

Objetivos: Utilizar a metodologia *Callejera* como estratégia para a inclusão dos esportes de rede com implementos no ambiente escolar, escolha dos esportes e aprofundamento da experimentação de um dos esportes votado pelos discentes.

- Introduzir a Metodologia *Callejera* no formato da aula como auxílio para conhecer os esportes de raquete;
- Manipular os implementos, experimentar e vivenciar a modalidade escolhida pelo grupo.
- Conhecer a lógica interna da modalidade e experimentar os movimentos básicos.

Materiais: Materiais confeccionados na aula de oficina: raquetes, palmares, volantes e bolinhas. Materiais semioficiais disponibilizados pela escola se houver, como: raquete de madeira, bolas de baixa intensidade, raquetes de tênis de mesa de EVA, bolinhas de tênis de mesa, raquetes de badminton, volantes, rede de vôlei, cones, elásticos, mesas de tênis de mesa da escola ou adaptadas;

Produzir um cartaz com anotações e lembretes sobre a metodologia *Callejera*.

ATIVIDADE 8

Experimentação e fruição/ Construção de Valores.

Objetivo: Utilizar a metodologia *Callejera* como estratégia para a inclusão dos esportes de rede com implementos no ambiente escolar e aprofundamento da experimentação do segundo esporte votado pelos discentes.

Procedimentos: Utilizar as mesmas orientações da aula anterior com as adaptações necessárias as particularidades da segunda modalidade votada pelos discentes. Adicionando a iniciação a mediação pelos discentes.

Adequações! Organizar as miniquadras de acordo com seu espaço disponível. Orientar sobre a mediação, pois os alunos e alunas se encontram em uma fase de construção crítica e atitudinal, pensando em alunos(as) de 8 e 9 anos. Muitos discentes podem não conseguir ou ter dificuldades em se colocar como mediadores(as), além da exposição perante seus pares.



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 colocará 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.

Tema: Campeonato Callejero (Primeira modalidade votada)

Objetivo:

- Desenvolver um campeonato *Callejero* para primeira modalidade votada.

Materiais: Materiais confeccionados na aula de oficina: raquetes, palmares, volantes e bolinhas; Materiais semioficiais disponibilizados pela escola se houver, como: raquete de madeira, bolas de baixa intensidade, raquetes de tênis de mesa de EVA, bolinhas de tênis de mesa, raquetes de badminton, volantes, rede de vôlei, cones, elásticos, mesas de tênis de mesa da escola ou adaptadas; Cartaz com a estrutura da metodologia *Callejera*.

Procedimentos:

Organização dos participantes sempre em equipes ou duplas mistas.

Adequações! Organizar as miniquadras de acordo com seu espaço disponível. Pensar na distribuição das miniquadras também de acordo com alunos(as) potenciais mediadores, visando os princípios da metodologia.

Finalizar a aula retomando pontos relevantes ocorridos através de uma roda de conversa final, analisando as partidas, os resultados e se a Metodologia Callejera está sendo respeitada para as disputas.

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.

Objetivos: Analisar, refletir, discutir e levantar questões referentes à inclusão dos esportes de rede com implementos no contexto escolar local, sobre o ponto de vista dos discentes.

Material: sala de aula ou quadra, mesas cadeiras e se possível algum figurino para caracterizar o papel de juiz e advogados(as).

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:

Procedimento:

O júri simulado como estratégia de ensino a ser adotada, quando se trata de um assunto polêmico ou que divide opiniões. Pois permite que sejam discutidos vários pontos de vista, frente a um mesmo tema, auxiliando no processo de construção do conhecimento. Instiga o senso crítico, a participação e a reflexão dos discentes.

Colocar o tema para a turma e dividir entre os papéis de defesa ou acusação, pontuar quem serão os advogados de defesa e acusação. Explicar como se dará o tempo para colocar os argumentos, réplica e tréplica.

A proposta é que mesmo os alunos e alunas que não concordam ou concordam com a acusação ou defesa dos esportes de raquete nas escolas públicas levantem questões relevantes e pontuem fatos ou argumentos que puderam perceber diante das aulas propostas para análise e discussão de seu desenvolvimento nas aulas de educação física, mesmo que de maneira adaptada.

Dividir a aula em um tempo para organização dos argumentos realizadas em grupo e para que o Júri aconteça de acordo com a disponibilidade.

Finalizar a aula retomando pontos relevantes colocados no Júri, através de uma roda de conversa final.

- ✓ 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

Objetivos:

- Proporcionar o protagonismo comunitário e uso e apropriação dos conhecimentos adquiridos através de uma feira de culminância;
- Compartilhar habilidades desenvolvidas sobre os esportes de rede com implementos aos seus pares, colegas da escola.

Materiais: materiais confeccionados na aula da oficina e materiais disponíveis na escola, como: raquete de madeira, bolas de baixa intensidade, raquetes de tênis de mesa de EVA, bolinhas de tênis de mesa, raquetes de badminton, volantes, rede de vôlei, cones, elásticos, mesas de tênis de mesa da escola ou adaptadas.

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.

Procedimentos:

Comunicar a gestão escolar antecipadamente para organização das salas convidadas e se possível realizar um cronograma.

Os alunos e alunas serão organizados em três grupos responsáveis fixos por cada estação. Um será para a construção do palmar, outro para a compartilhar os movimentos básicos de uma modalidade e outro para a segunda modalidade, as mesmas trabalhadas no decorrer da Unidade Didática.

Alerta! Cuidado ao disponibilizar tesouras e objetos para o corte do papelão, pensando na segurança dos discentes. Encontre sempre a forma mais segura de propor a atividade.

Os alunos e alunas organizadores deverão compartilhar seus conhecimentos e habilidades visando o experimentar e o vivenciar e não deverão colocar seus colegas convidados em formas de disputas.

A disposição da quadra e materiais será direcionada pelo professor e os alunos e alunas auxiliarão na construção e organização das miniquadras, implementos e materiais para oficina à disposição da aula para receber seus colegas de outras salas.

Os alunos e alunas convidados também serão divididos em três grupos e orientados previamente a forma como as atividades irão se desenvolver com rodízio das estações de acordo com o tempo de construção do palmar.

Adequações! Organizar as miniquadras de acordo com seu espaço disponível. Pensar na distribuição das miniquadras também de acordo com alunos(as) potenciais mediadores, visando os princípios da metodologia.

A intervenção somente chegará a seu final quando a turma de alunos e alunas convidados terem passado por todas as três estações e confeccionados seus palmares.

Finalizar a aula reunindo todos e todas para que coloquem suas impressões e colocações da experiência sobre o protagonismo proposto para essa aula, através de uma roda de conversa final.

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 miniquadras, 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=-F7iYyrZP4>



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(A) PROFESSOR(A)

Anos Finais Ensino Fundamental

Este caderno é um produto educacional resultante da Dissertação de Mestrado: ABREU, Dayanna. O ensino dos esportes de rede com implementos nas aulas de Educação Física: Do jogo possível ao protagonismo discente. 2023. 240f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2023.

**Dayanna do Carmo
de Abreu Magalhães**

REFERÊNCIAS

BELMONTE, M. M. VAROTTO, N. R.; GONÇALVES JUNIOR, L. **Futebol callejero e processos educativos: saberes emergentes de experiências convergentes**. Revista Pesquisa Qualitativa, 8(17), 293–309.2020

BRASIL. Ministério da Educação. Governo Federal. **Base Nacional Curricular Comum**. Brasília, 2017.

BUNKER, D; THORPE. R. **Um modelo para ensinar jogos em escolas secundárias**. Boletim de Educação Física, 18(1), 1982.

CASTRO, L. E. DE. **A construção de valores orientada pela metodologia callejera na educação física escolar**. Bauru, SP: UNESP, 2018.

CBB. **Qual é a História do Badminton?**. Disponível em:
<http://www.badminton.org.br/historiadobadminton>, acesso em: 08 jul. 2022.

CBT. **Programa Jogue Tênis nas Escolas**. Disponível em: <http://cbt-tenis.com.br/capacitacao.php>, acesso em: 07 jul. 2022.

CBTM. **História do Tênis de Mesa**. Disponível em: <https://www.cbtm.org.br/conteudo/detalhe/5>, acesso em: 08 jul. 2022.

CHIMINAZZO, J; BELL, T. **Esportes de raquete**. 1ª ed. Santana de Parnaíba/ SP: Manole, 2021

GINCIENE, G.; ABURACHID, L. M. C. (Org.) **Esportes de marca e com rede divisória ou muro/parede de rebote**. Maringá: Eduem, p. 63-109. 2014.

GINCIENE, G.; IMPOLCETTO, F. M. **Primeiras aproximações para uma proposta de ensino dos jogos de rede/parede: reflexões sobre o tênis de campo e o voleibol**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, v. 27, n. 2, p. 121–132, 2019.

GONZÁLEZ, F. J.; BRACHT, V. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos**. Núcleo de Educação Aberta e a Distância. UFES, Núcleo de Educação Aberta e a Distância. Vitória, 2012.

KARAL, J. **Quimbol uma possibilidade para a educação física escolar**. Anuário Pesquisa E Extensão Unoesc São Miguel Do Oeste, 2, e 13305. Recuperado de <https://portalperiodicos.unoesc.edu.br/apeusmo/article/view/13305>. Acesso em 07 nov. 2021.

SOUZA JÚNIOR, O. M. BELMONTE, M. M.; MARTINS, M. Z. **Futebol Callejero: desafios e potencialidades de uma metodologia de Educação Popular**. In: IX Congresso Internacional de Educação Física e Motricidade Humana e XV Simpósio Paulista de Educação Física. Rio Claro–SP. Anais. Rio Claro–SP, 2015.

VAROTTO, N. R. **A prática social da mediação no futebol callejero: processos educativos decorrentes**. 2020. 80f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020.