

Unidade didática

JOGOS DE PRECISAO

NOS ANOS INICIAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL



Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

P436j Pereira, Evander Tupiniquim Reis.
Jogos de precisão nos anos iniciais do ensino fundamental [recurso eletrônico] / Evander Tupiniquim Reis Pereira, Cléo Ferreira Gomes. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 63 f., il. color., pdf). -- 2025.

Produto Educacional (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Educação Física, Cuiabá, 2025.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://ri.ufmt.br>.
Inclui bibliografia.

1. Jogos de precisão. 2. Esportes. 3. Intervenção pedagógica. 4. Educação Física. I. Gomes, Cléo Ferreira. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.

Referência da Dissertação:

PEREIRA, Evander Tupiniquim Reis. **Título: Jogos de precisão nos anos iniciais do ensino fundamental.** Orientador: Prof. Dr. Cléo Ferreira Gomes. 2025. 63f. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade Federal de Mato Grosso – UFMT, Cuiabá, 2025.

sumário

<u>APRESENTAÇÃO</u>	6
<u>SEQUÊNCIA DIDÁTICA</u>	9
<u>BOCHA</u>	9
<u>MALHA</u>	16
<u>PETANCA AUSTRALIANA</u>	22
<u>SHUFFLEBOARD</u>	29
<u>CORNHOLE</u>	36
<u>TEJO COLOMBIANO</u>	43
<u>BOLITA</u>	49
<u>QUEIMADA</u>	56
<u>SÍTES ACESSADOS</u>	62
<u>REFERÊNCIAS</u>	64

APRESENTAÇÃO

Caro(a) Professor(a)

Este trabalho é fruto da pesquisa com o título: Jogos de precisão nos anos iniciais do ensino fundamental. Apresentada no Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), polo da Universidade Federal de Mato Grosso.

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Básica (EMEB) Maria Elazir Correa de Figueiredo, em Cuiabá estado de Mato grosso, no ano de 2024. Contou com a participação dos estudantes de uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental, no período vespertino, durante a implementação de uma unidade didática dos esportes de precisão, que ocorreu entre o primeiro e segundo bimestre, no período de 5 de março, à 7 de maio.

A unidade didática contou com dez encontros, sendo o primeiro e último respectivamente, para a aplicação de questionários, com a intenção de investigar os conhecimentos prévios e sobre a unidade didática desenvolvida. Esta unidade didática foi uma proposta de intervenção pedagógica, baseada nas orientações de Damiani *et al.* (2013) e o trabalho pelos jogos que possuem suas similaridades (Sadi, 2010).

Assim, a pesquisa procurou investigar a intervenção pedagógica com os esportes de precisão. E ainda, investigar a participação dos estudantes durante a sua implementação, como criar, aplicar e avaliar a unidade didática desenvolvida, e, elaborar este produto educacional.

A intervenção pedagógica buscou orientações em autores como Sadi (2004; 2010; 2016), Carmo e Pereira (2017; 2017), Rangel *et al.* (2005; 2010), Freire (1994; 2004), Lima *et al.* (2022); Paes (2001), e outros que tratam sobre a Pedagogia do Esporte (PE). Principalmente o ensino na escola, que necessita de sua transformação, a adequação ao formato educacional, e consiga ser condizente com as características da idade dos alunos, materiais ou espaços, procurando tematizar uma diversidade de jogos.

O aporte teórico utilizado, fundamentam o jogo como base para o desenvolvimento do esporte. Procurou uma identificação dos jogos constituídos socialmente, ou seja, que fossem jogos competitivos com alvo, possuindo regras e características pré-definidas, sejam de nossa região, país ou outro lugar do mundo, como é descrito por Neira (2019), ser um artefato da cultura corporal de movimento. Nesse contexto, procuramos contextualizar esses jogos e discutir suas possibilidades de jogar no ambiente da escola, como transportar para os momentos fora da escola.

Em relação às escolhas dos jogos e esportes de precisão, consideramos alguns fatores, entre eles destacamos: a) espaços que poderiam ser utilizados; b) os materiais que teríamos condições de criar, adaptar, adquirir e que não oferecessem algum tipo de risco ao aluno; c) escolha dos estudante, indicado no questionário inicial; d) fossem artefatos culturais, ou seja, não seriam joguinhos somente com função acessória ou coadjuvante, mas jogos tradicionalmente constituídos pelos diversos povos e que seriam transformados segundo as condições da turma, escola e possibilidades de investimento pedagógico do professor; e) fossem jogos com características diversificados em relação ao alvo, fixo ou móvel, com lançamentos suspenso ou deslizando, e, com suporte para

lançar (taco); f) que representasse a regionalidade de nossa cidade e país, e ainda, outros países.

Os esportes com alvos foram transformados (Rangel *et al.*, 2010), tendo sua justificação como jogo, sem as formalidades do esporte institucionalizado, ou, como indica Lopes (2012) que não deve ter sua conotação em sua plenitude nos anos iniciais do ensino fundamenta.

Indicamos a leitura do relato de experiência da dissertação, para melhor entendimento de como implantamos a unidade didática.

Apresentamos a sequência de oito planejamentos, do qual tematizamos os jogos de precisão. Entre eles, destacamos o jogo da bocha, da malha, da petanca australiana, o *shuffleboard* (duas versões), o *cornhole*, o *tejo* (colombiano e argentino), a bolita e a queimada (com a introdução de pino/cone alvos em cada campo de jogo).

Esperamos que os leitores possam ser incentivados, a propor nas suas aulas os jogos com alvo. Possam transformar, criar, reutilizar, adaptar, ou, ter ideias para adquirir materiais que possam tornar efetiva a possibilidade ao trato pedagógico com essa categoria de jogos.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

BOCHA

A bocha é um esporte de precisão, presente no Brasil, principalmente nas regiões do Sudeste e Sul, com suas origens na Grécia e no antigo Egito e crescimento no Império Romano. No Brasil chegou com os imigrantes italianos, hoje é um dos principais esportes dos Jogos Paraolímpicos desde 1984.

O alvo do jogo é o bolim (uma bola de cor e tamanho diferente), cada jogador possui 4 bolas (bochas), um dos jogadores arremessa o bolim. Alternadamente os jogadores arremessam suas bochas, aquele que conseguir ficar o mais próximo, ou encostar no bolim, pontua.

Figura 1 - Jogo da Bochas.



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: Bocha



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

Objetivos:

- Entender e discutir a lógica do jogo/esporte.
- Experimentar o jogo/esporte de precisão da bocha.
- Utilizar de estratégias e alternativas para a prática corporal na escola e transportá-la para outros momentos e espaços.

Objeto de conhecimento:

Esportes de precisão - Bocha.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);
- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior.

Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;

- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço, com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeo, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Demonstrar e relatar o jogo da bocha, características do bolim, bolas e dos espaços e tipos de terreno que podem ser utilizados. Podem ser usadas imagens ou ilustrações para a contextualização de sua origem. Apresentar o vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=SwJNUBuPBmY&t=9s>, na íntegra.

Questões que podem ser levantadas

- Alguém conhecia a bocha?
- Já viu, ouviu ou jogou a bocha?
- Entendeu as características do jogo?

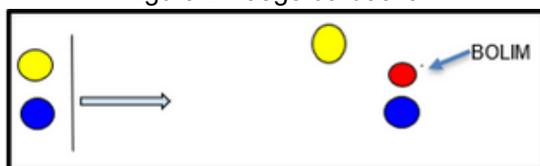
2º Momento

Bocha

Descrição do jogo: Escolher a forma de disputa individual ou por equipes. Devem tirar no *jokenpô* a ordem de jogo e quem deve lançar o bolim, alvo do jogo, cada jogador deve lançar uma bola, por vez, alternando a vez com o outro jogador, no caso de jogo entre equipes, uma vez de cada equipe - pode ser 3 integrantes para cada equipe, cada integrante deve lançar pelo menos duas

vezes. No lançar a bola, pode deslocar a bola do oponente ou mesmo o bolim. Ganha o jogo aquele que ficar com a bola mais próxima do bolim. No jogo oficial ganha o jogador ou equipe que marcar 16 pontos nas rodadas. Aqui não somaremos os pontos nas rodadas, mas indicaremos o ganhador da rodada, aquele que conseguir ficar o mais perto do bolim.

Figura 2 - Jogo da bocha.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- Qual é o objetivo do jogo?
- O que o jogador deve fazer, lançar a bola com muita força ou pouca força?
- Deve ter o controle do movimento?

3º Momento

Bocha com os pés

Com as mesmas estratégias da atividade anterior, só que agora com os pés. Escolher a forma de disputa individual ou por equipes. Devem tirar no *jokenpô* a ordem de jogo e quem deve lançar o bolim, alvo do jogo, cada jogador deve lançar uma bola por vez, alternando a vez com o outro jogador, no caso de jogo entre equipes, uma vez de cada equipe - pode ser 3 integrantes para cada equipe, cada integrante deve lançar pelo menos uma vez. Ganha o jogo aquele que ficar com a bola mais próxima do bolim.

Questões que podem ser levantadas

- Houve maior dificuldade com os pés do que com as mãos?
- Há maior precisão com as mãos ou os pés?
- Alguém teve maior precisão com os pés?
- Com qual parte do pé você conseguiu?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas. Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, pátio ou quadra, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, atividade de questionário impressa.

Bocha: Bolas de futsal e handebol, uma de borracha (dois tipos de bolas, e, em igual número, 2 bolas no caso de jogo individual e 5 para cada grupo no jogo de equipe).

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte:** descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para a confecção das Bochas

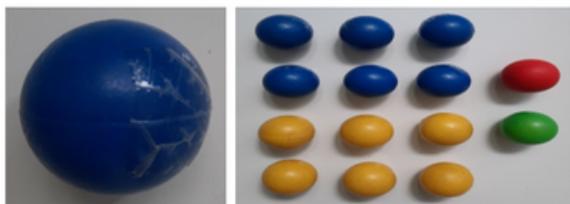


Utilizamos bolinhas de plástico, de piscina de bolinhas.



Foi necessário o uso de um estilete, fita adesiva transparente e um funil. Para o preenchimento, utilizamos arroz que estava de fácil acesso. Vinte minutos foram necessários, para deixá-las prontas.

Figura 3 - Bochas.



Fonte: acervo do autor (2024).

Podem ainda, ser utilizadas bolas diversas, de handebol, futsal, voleibol, não muito cheias.

SUGESTÃO DE ACESSO



Algumas informações sobre a bocha.

MALHA

O jogo da malha possui suas origens na Europa, Itália e França, como em outros países,. Na França do século XVII possui os primeiros registros documentais de sua existência. No Brasil possui suas origens no estado de São Paulo com os imigrantes europeus.

O jogo consiste em lançar um disco (malha) para acertar um pino no centro de um círculo, marca ponto aquele que acertar (derrubar) ou ficar o mais próximo do pino.

Figura 4 - Jogo da malha.



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: Malha



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

Objetivos

- Conhecer o jogo da malha.
- Analisar a importância das regras e observações dos esportes e jogos de precisão.
- Experimentar e utilizar os recursos na prática corporal.

Objetos de conhecimento

- Esportes de precisão - Malha.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);
- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e feedback da aula anterior.

Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;

- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeo, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Demonstrar visualmente e explicar com os recursos para o jogo (malha e pino), como podem ser feitos os lançamentos, comentar sobre as informações do vídeo e cuidados gerais que devem ser tomados. Apresentar o vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=iVZCtt0gdik&t=109s>, até o momento 2'52".

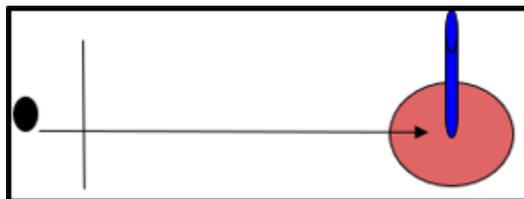
Questões que podem ser levantadas

- Alguém conhecia o jogo da malha?
- Qual o objetivo do jogo?
- Se ninguém derrubar o pino, quem ganha o jogo?

2º Momento

Malha: Desenhar no chão o círculo da malha e colocar a garrafa pet invertida (pino). Optar por jogar em apenas um único sentido para um grupo não atrapalhar o outro ou interferir nas jogadas, cada jogador com duas malhas (discos). Organizar jogos 1X1 ou 2X2. Ganha o jogo aquele que derrubar o “pino” ou ficar mais próximo do pino. Caso um derrube o pino e ainda tiver jogadas a serem realizadas, recolocar o pino no lugar. Orientar para que desloquem o disco já no chão, empurrando para frente.

Figura 5 - Jogo da malha.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- Qual o melhor movimento da mão para lançar?
- É melhor um movimento lateral ou direcionado ao pino?
- Deve ser lançado com pouca ou muita força?

3º Momento

Como alternativa e variação do jogo, dispor em ambos os sentidos. Desenhar no chão o círculo da malha e colocar a garrafa pet invertida (pino). Vamos optar por jogar em duplo sentido, para não atrapalhar o outro, ou interferir nas jogadas, cada jogador deve ficar afastado, no fundo ou lateralmente ao espaço do jogo. Podem ser organizados jogos 1X1, 2X2 ou 3X3. Ganha o jogo aquele que derrubar o “pino” ou ficar mais próximo do pino.

Questões que podem ser levantadas

- Houve maior entusiasmo para o jogo com esse formato?
- Conseguiu interpretar o sentido do jogo?
- Observaram as regras, a não interferência e cuidados do jogo?
- É fácil a recriação desse jogo em sua casa?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e

a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas. Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco.

Malha: Giz, garrafa pet, disco de materiais recicláveis. Para confeccionar o disco, utilize duas tampas de potes de requeijão, iogurte ou manteiga, um pedaço oval de sandálias havaianas ou similares, colar as duas tampas, uma de cada lado e colar com cola quente.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para a confecção das malhas

Para cada malha, utilizamos 2 tampas de potes de requeijão ou manteiga, um pedaço de sandálias de borracha (para dar peso) e colamos com cola quente.



Para o pino, utilizamos uma garrafa pet invertida, com um círculo pintado com giz.

Figura 6 - Jogo da malha.



Fonte: acervo do autor (2024).

Figura 7 - Jogo da malha.



Fonte: acervo do autor (2024).

Sugestão de acesso



Um pouco sobre a história da malha.

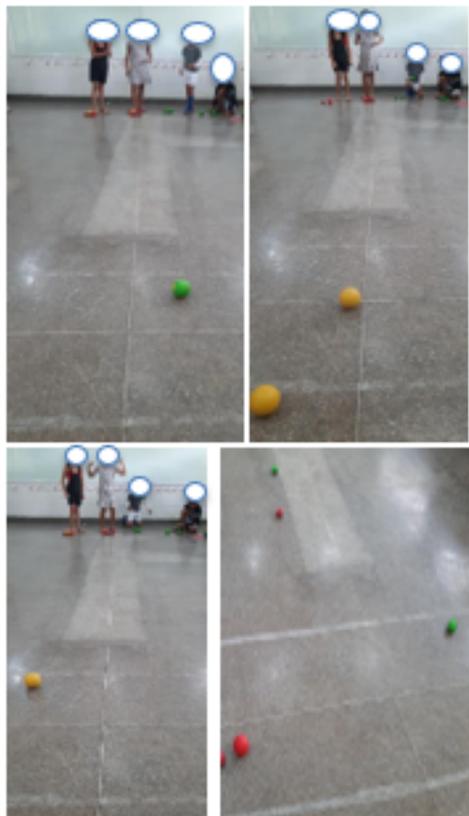


Vídeo sobre a malha.

Petanca australiana

A petanca australiana é um jogo dos povos originários da Austrália, os aborígenes. Possui uma zona de lançamento e uma zona de pontuação (alvo do jogo) com uma certa distância (por volta de 4 metros). A zona de pontuação pode ter aproximadamente 1 metro.

Figura 7 - Jogo da Petanca australiana.



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: Petanca australiana.



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

Objetivos

- Refletir sobre o controle da respiração, da força, foco e concentração.
- Realizar os jogos de precisão com atenção nas habilidades necessárias.
- Cooperar com os colegas e demonstrar atitudes positivas na realização das atividades.

Objeto de conhecimento

- Esportes de precisão – Petanca australiana.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);

- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior. Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;
- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeo, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Demonstrar visualmente e explicar com os recursos utilizados na prática corporal, como podem ser feitos os lançamentos, comentar sobre as informações do vídeo e cuidados gerais que devem ser tomados. Apresentar o vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=1jELhoy59fQ>, até o momento 2'00".

Questões que podem ser levantadas

- Vocês entenderam o objetivo do jogo?
- Posso fazer o lançamento de qualquer lugar?
- O que pode ser usado como objeto a ser lançado?
- Quais os tipos de superfícies podem ser utilizados?

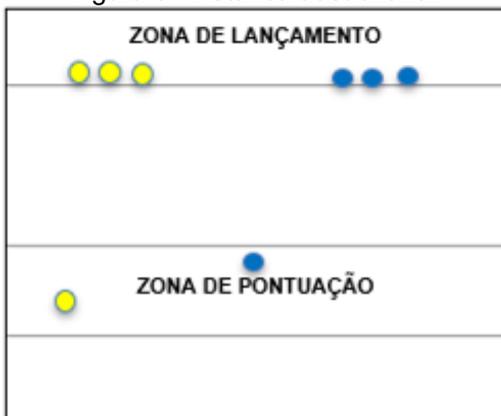
2º Momento

Petanca australiana

Traçar três linhas no chão, uma demarcando o local de lançamento e outras duas para o local alvo, aproximadamente 5 metros do local de lançamento. Utilizar como elementos a serem lançados, bolas, sacos de areia ou cereais, ou mesmo discos. O objetivo do jogo é permanecer com maior quantidade de elementos dentro da zona alvo. Podem ser escolhidos diferentes

elementos em quantidades iguais para os jogadores ou equipes em sentidos opostos.

Figura 8 - Petanca australiana.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- O alvo deste jogo é diferente?
- Este jogo pode ser feito em casa?
- Este jogo possui maior facilidade para acertar o alvo do que os jogos das aulas anteriores?

3º Momento

Jogo da linha

Delimitar a zona de lançamento e a linha alvo, demarcada a 4 ou 5 metros de distância. O objetivo é lançar o elemento (objeto) para que ele fique em cima da linha, aquele que ficar com maior quantidade de elementos em cima da linha ou o mais perto dela é o vencedor do jogo. Também pode ser realizado em sentido duplo e por equipes.

Figura 9 - Jogo da linha.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Questões que podem ser levantadas

- Neste caso o alvo ficou difícil de acertar?
- É necessário maior precisão?
- Precisa ter maior controle da força?
- Precisa também controlar a respiração?
- Ou ainda a concentração?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas. Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, pátio ou quadra, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, atividade de questionário impressa.

Petanca australiana/Jogo da linha: giz, bolas, discos, sacos de areia ou cereais.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

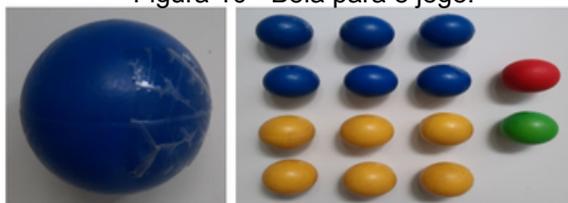
SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para as petancas

Utilizamos as bolas confeccionadas para a bocha. Podem ser utilizadas bolas de futsal, voleibol, ou outras, comuns nas aulas de Educação Física. Para as demarcações foram utilizados giz.



Figura 10 - Bola para o jogo.



Fonte: acervo do autor (2024).

Outras alternativas

Podem ser utilizados objetos que deslizem, no caso desta unidade didática, usamos também os discos da malha.

Shuffleboard

O *shuffleboard* é um jogo de precisão, hoje considerado esporte, com suas origens na Inglaterra do século XV. Inicialmente era jogado com moedas deslizando em cima de uma mesa, o *shuffleboard* de mesa, no começo do século XX (1913) donos de um hotel na cidade de *Daytona Beach* na Flórida, Estados Unidos, adaptaram esse jogo para o solo, como entretenimento para seus clientes, essa versão usa um taco (lançador para empurrar os discos).

O alvo do jogo são as zonas com pontuações (numeradas).

Figura 11 - Jogos do *shuffleboard*.



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: *Shuffleboard*



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

Objetivos:

- Conhecer as versões da prática corporal e seu contexto.
- Experimentar e vivenciar as práticas corporais.
- Compreender e transportar as práticas para outros espaços.

Objeto de conhecimento

- Jogos de precisão - *Shuffleboard*.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);

- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior. Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;
- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeos, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Demonstrar visualmente e explicar com os recursos (discos), como podem ser feitos os lançamentos, comentar sobre as informações do vídeo e cuidados gerais que devem ser tomados. Apresentar o vídeo https://www.youtube.com/watch?v=o1_iQS82tEE completo e <https://www.youtube.com/watch?v=Sa6Ei4m8zBQ>, completo.

Questões que podem ser levantadas

- Nesse tipo de alvo temos zonas de pontuações diferentes?
- Quais as zonas de pontuações conseguiram identificar?
- Quais as de maiores dificuldades para acertar?
- O nome desse jogo está em qual língua?
- Entenderam as pontuações do jogo?

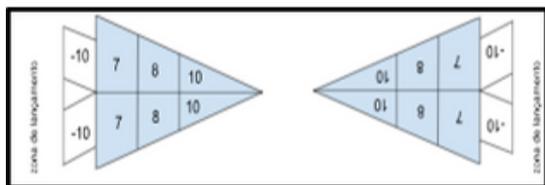
2º Momento

Shuffleboard

Desenhar conforme imagem, o local alvo e suas respectivas pontuações. Dispor os discos a serem lançados/deslizados pelos jogadores ou equipes, dois ou mais. Explicar as regras, onde o disco deve estar

totalmente dentro de uma zona de pontuação, não tocando em nenhuma linha das laterais, com exceção das linhas oblíquas no fundo do triângulo (pontuação negativa, - 10), nos lançamentos podem ser retirados os discos do jogador oponente. Escolher por sorteio as cores dos discos e a ordem do jogo. Se for jogado em sentido duplo, um jogador de frente para o outro, caso em único sentido determinar um local de lançamento de frente para o ápice do triângulo.

Figura 12 - Jogo *shuffleboard*.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- Há alguma semelhança com os jogos da aula anterior?
- Deve ter um controle para não exceder o espaço de pontuação e acabar tendo uma pontuação negativa?
- Entendeu os números e pontuações do jogo?
- Qual a zona de pontuação com maior dificuldade do jogo?

OBSERVAÇÕES

Neste jogo é utilizado um taco para impulsão dos discos, na aula serão impulsionados com a mão pela similaridade com os outros jogos desta unidade didática e com um rodo pequeno como taco. Para ajudar na demarcação da zona alvo, pode ser usada uma régua grande de madeira ou um cabo de vassoura. Explicar

também a pontuação - 10, um número negativo e como é sua sequência decrescente.

3ºMomento

Shuffleboard de mesa (adaptado no chão)

Desenhar no chão conforme a imagem, o local de lançamento e as zonas de pontuações. Podem ser jogados em sentido duplo ou único, caso duplo, os jogadores ficam no fundo da zona de pontuação. Definir a ordem do jogo e as cores dos discos. Como no anterior não pontuar se o disco ficar em cima de linha.

Figura 13 - Jogo *shuffleboard* mesa - adaptado.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- Esta versão é de fácil de ser marcada ou jogada?
- Pode ter outra pontuação, conforme acordo dos jogadores?
- Pode ser jogado na grama, terra ou local cimentado?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas.

Outras questões a serem levantadas?

- Qual dos dois jogos foi de maior facilidade para acertar o alvo?
- Qual desses dois jogos que vimos é melhor para ser

realizado por qualquer pessoa, criança ou adulto?
Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, pátio ou quadra, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, atividade de questionário impressa.

Shuffleboard: Giz, rodo e discos.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1ª edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para o shuffleboard

Utilizamos os discos do jogo da malha, Os lançadores foram feitos com rolos pequenos, os aquecemos e curvamos para melhor direcionar os discos. As marcações foram feitas com giz.



Figura 14 - Discos para o shuffleboard.



Fonte: acervo do autor (2024).

Figura 14 - Lançadores para o shuffleboard.



Fonte: acervo do autor (2024)



Algumas informações sobre o shuffleboard.



Vídeo sobre o shuffleboard.

Cornhole

O *cornhole*, na tradução e o nome que esse jogo ficou conhecido no Brasil como buraco de milho. Suas origens são distintas, mas os formatos atuais do jogo foram formulados nos Estados Unidos. O jogo consiste em lançar um saquinho de milho (podem ser utilizados outros grãos como o feijão) para cair em um buraco de uma plataforma. Este jogo por ter suas origens controversas, alguns citam que pode ter sido na Alemanha, a exemplo, onde ficou popular.

Figura 15 - Jogo buraco de milho.



Fonte: acervo do autor (2024)

Tema: *Cornhole* (buraco de milho)



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

Objetivos

- Analisar e compreender as características do jogo *cornhole*.
- Experimentar e explorar o jogo e suas formas de jogar.
- Fazer o uso de forma autoconsciente e cooperativa com os colegas.

Objetos de conhecimento

- Esportes de precisão - *Cornhole*.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);

- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior. Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;
- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeo, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Demonstrar visualmente e explicar com os recursos para o jogo (a plataforma e os saquinhos de milho), como podem ser feitos os lançamentos, comentar sobre as informações do vídeo e cuidados gerais que devem ser tomados. Apresentar o vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=ChUCPpTwaqg&t=687s>,

do momento 7'25" até o momento 11'40".

Questões que podem ser levantadas

- Qual o objetivo do jogo?
- O alvo do jogo é diferente dos outros jogos que conhecemos?

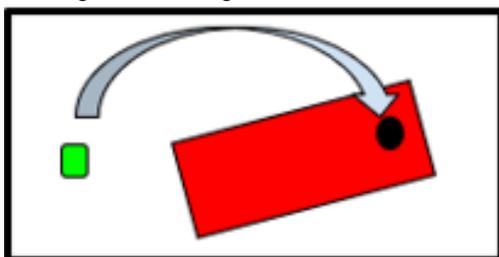
2º Momento

Cornhole (buraco de milho)

Com uma plataforma e cada jogador com quatro saquinhos de milho, demarcar a zona de lançamento, escolher a ordem do jogo e as cores dos saquinhos de milho. O objetivo do jogo é acertar o buraco da plataforma, caso acerte ganha 3 pontos, caso o saquinho fique em cima da plataforma ganha 1 ponto, o jogador

com maior pontuação ganha o jogo. O jogador deve utilizar a mesma mão para os quatro lançamentos e não demorar mais que 20 segundos.

Figura 16 - Jogo buraco de milho.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- No lançamento deve ter um controle da direção do braço?
- É preciso balancear o braço para o arremesso?
- É preciso muita força ou somente um pouco para que o saquinho atinja pelo menos a plataforma?

2º Momento

Fazer as variações do jogo com duas plataformas em direções opostas, e jogadores de frente um para o outro, jogo por equipes, dispostos lado a lado, com distâncias curtas e aumentar pouco a pouco a distância. Deixar que manuseiem e experimentem diversas vezes as formas de jogar alternando as mãos no lançamento.

Figura 17 - Jogo_buraco de milho - duplo sentido



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- Qual a melhor forma de jogar?
- Você prefere jogar sozinho ou com uma equipe?
- É melhor um jogo com distância curta ou longa?
- Deve ter maior cuidado quando se joga de frente um para o outro?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas.

Questões que podem ser levantadas

- Quem teve dificuldade de jogar com ambas as mãos?
- Quem identificou qual a mão, direita ou esquerda?
- É difícil acertar o buraco da plataforma?
- Esse jogo pode ser feito em casa?

Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, atividade de questionário impressa.

Cornhole: plataforma, saquinhos de milho e giz.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para o *cornhole*

Este jogo necessita das plataformas e saquinhos com milho ou feijões. A plataforma foi construída por um marceneiro, custou R\$250,00 (o par), incluindo mão de obra e materiais.

Os saquinhos foram feitos com tecidos resistentes e cerca de 350 a 400 gramas de feijões.

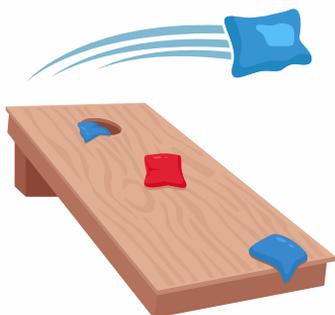
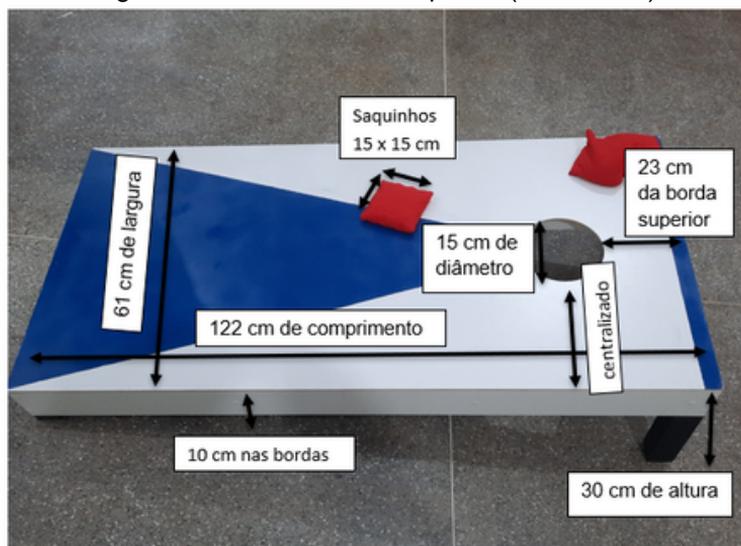


Figura 18 - Plataforma e saquinho (dimensões).



Fonte: acervo do autor (2024).

Sugestão de acesso



Algumas informações sobre o *cornhole*.



Vídeo sobre o *cornhole*.

Tejo colombiano

O *tejo* colombiano é um jogo que usa uma plataforma de argila e um disco de metal, lançado sobre um alvo na plataforma, possui suas origens indígenas da região de *Tumerqué* (nome pelo qual o esporte também é conhecido) e considerado esporte nacional na Colômbia. Com a chegada dos espanhóis, foi introduzida a pólvora em pequenas porções nas bordas do alvo (*bocín*), quando o *tejo* (discos) as tocam, explodem.

Figura 19 - *Tejo* colombiano.



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: *Tejo* (colombiano e argentino)



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

Objetivos

- Conhecer e refletir sobre as práticas corporais e questões de segurança.
- Experimentar as variadas formas de jogar.
- Compartilhar com os colegas as regras e formas seguras dos jogos.

Objeto de conhecimento

- Esportes de precisão – *Tejo* colombiano e argentino.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);

- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior. Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;
- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeos, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Demonstrar visualmente e explicar com os recursos para o jogo do *Tejo* (plataforma e discos, no caso adaptado), como podem ser feitos os lançamentos, comentar sobre as informações do vídeo e cuidados gerais que devem ser tomados. Apresentar os vídeos <https://www.youtube.com/watch?v=pgg5fjJW-zU>, até o momento 2'00" e o <https://www.youtube.com/watch?v=G5SxuMVq4kQ> na íntegra.

Questões que podem ser levantadas

- Há diferenças entre os jogos do *tejo* argentino e o *tejo* colombiano?
- Os alvos dos *tejos* são fixos ou móveis?

2º Momento

Tejo argentino: Semelhante às regras da bocha, só que agora com discos lançados em diversos tipos de solo/terreno, grama, areia, cimentado. Escolher a ordem de jogo e quem lançará o balin (alvo do jogo). O objetivo do jogo consiste em lançar um disco para ficar o mais perto possível do balin (alvo). Cada jogador pode ter 6 discos, cada um com uma cor e o balin com um tamanho

e cor diferenciada. Pode ser jogado 1X1 ou por equipes.

Questões que podem ser levantadas

- Há semelhanças com o jogo da bocha?
- Pode ser jogado em qualquer superfície?
- Essa versão é fácil de ser recriada?

2º Momento

Tejo colombiano (adaptado): Utilizar a plataforma do *shuffleboard* com o velcro em cima e saquinhos com velcro, no caso o velcro substitui a argila tradicionalmente utilizada no jogo. No velcro da plataforma deve ter o alvo semelhante a um triângulo (fixo). No caso, em vez de usar discos usaremos saquinhos de areia ou cereais com velcro, para grudar na plataforma, já que no *tejo* colombiano o disco fica preso na argila. O objetivo do jogo é acertar o alvo ou ficar o mais perto possível. Pode ser jogado em duplas ou equipes em sentido único ou duplo.

Figura 20 - *Tejo* colombiano adaptado



Fonte: Elaborado pelo autor 2024.

Questões que podem ser levantadas

- Há alguma semelhança com o jogo da aula anterior?
- Qual dos jogos de hoje é melhor para ser recriado?
- Quais os procedimentos de segurança devemos adotar nos jogos de precisão?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum

dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas.

Questões que podem ser levantadas

- Em todos os jogos ou esportes de precisão que vimos é necessário a atenção às regras e a segurança?

- Aquele que não está jogando deve ter atenção a essas regras?

- Quais as semelhanças com o trânsito de pessoas e veículos nas ruas?

Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, pátio ou quadra, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, atividade de questionário impressa.

Tejo: Plataforma do *cornhole*, velcro para a plataforma, saquinhos com velcro e giz.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

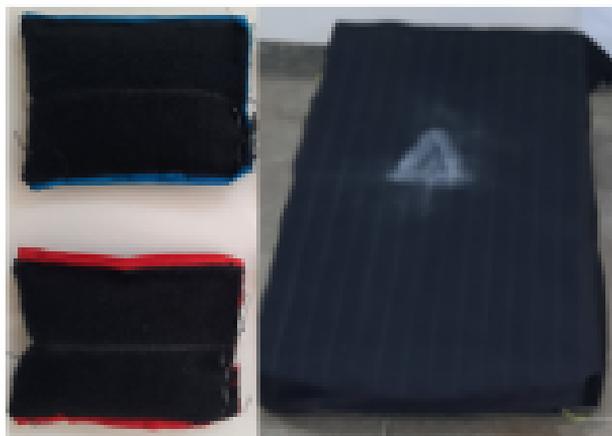
Para o tejo

Utilizamos a plataforma do *cornehole* com velcro em cima, como nos saquinhos com a outra parte do velcro. Estes materiais foram para que os discos ficassem grudados (como na argila), assim como um baixo peso para as crianças utilizarem.



Desenhamos com giz branco o alvo no centro . O triângulo foi sugestão dos alunos, por causa da pólvora ao redor do alvo.

Figura 21 - Plataforma para o tejo colombiano.



Fonte: acervo do autor (2024).

Sugestão de acesso



Vídeo sobre o *tejo* colombiano.

Bolita

Bolita, essa nomenclatura em nossa regionalidade, mas que traz muitos outros nomes em nosso país (exemplos, burca, carambola, cabeçulinha, biloca, fubeca), , como formas diferentes de jogar. No entanto, conhecida como bola de gude, este, talvez um dos nomes mais conhecidos.

Figura 22 - Jogos com bolitas.



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: Bolita



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

(EF12EF03) 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.

Objetivos

- Analisar e discutir as formas dos jogos com bolitas.
- Explorar as formas do jogo.
- Priorizar os cuidados com os jogos, colegas e elementos presentes.

Objeto de conhecimento

- Esportes de precisão - Bolitas.

Procedimentos de ensino

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;

- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);
- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior. Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;
- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Iniciar uma conversa sobre os jogos com bolitas, as características e material de fabricação, nomes e ocorrências no Brasil, sua popularidade, regionalidade e origens. Apresentar os vídeos: <https://www.youtube.com/watch?v=YmljnJALnhQ> , com 6' 22 " de duração e <https://www.youtube.com/watch?v=Cw1w2Cevxzw>, com 1' 25 " de duração.

Questões que podem ser levantadas

- Vocês conhecem os jogos com bolitas?
- Quem brincou com bolita?
- Quem nunca brincou com bolita?
- Já ouviram outros nomes dados a essas bolinhas?

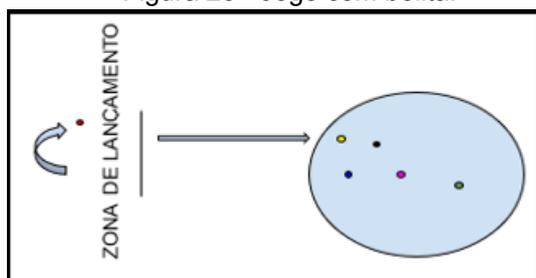
2º Momento

Jogo de Bolita (bola de gude)

O jogo pode ser realizado de diversas formas, círculo, triângulo e meia lua e outros. Para começarmos, faremos o jogo do círculo, onde os jogadores combinam a quantidade de bolitas que ficarão dentro, determinar a zona para o primeiro lançamento. O objetivo é tirar as bolitas de dentro do círculo, se conseguir, pode ficar com

elas, caso a bolita do jogador ficar no círculo ele a perde, ganha o jogo aquele que conseguir ficar com a maior quantidade de bolitas.

Figura 23 - Jogo com bolita.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

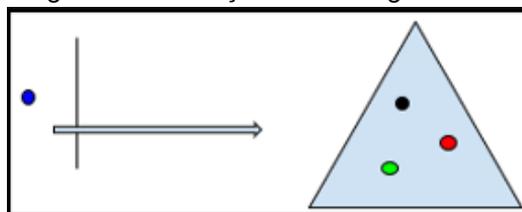
Questões que podem ser levantadas

- Como pode ser jogada/lançada a bolita?
- O que não pode ser feito com as bolitas?
- Qual o objetivo do jogo?
- Quando terminar o jogo, o que vou fazer com as bolitas?
- Pode alterar a configuração das bolitas para facilitar o jogo?

3º Momento

Deixar que explorem outros formatos do jogo com bolitas (bola de gude), triângulo, meia lua, em linha e com regras diferenciadas.

Figura 24 - Variação com triângulo - bolitas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Figura 25 - Variação alinhadas - bolitas.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024)

Questões que podem ser levantadas

- Qual o formato combinado entre os jogadores foi melhor?
- Qual a melhor forma de lançar a bolita?
- É um jogo presente na região onde você mora?
- É um jogo que você gostaria de jogar mais vezes?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas. Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, atividade de questionário impressa.

Bolita: Bolitas diversas e giz.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para os jogos com bolitas

Utilizamos bolitas compradas pela *internet*, do tipo leitosas e tradicionais verdes. Para as marcações no chão utilizamos giz.

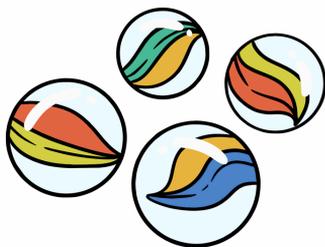


Figura 26 - Bolitas utilizadas.



Fonte: acervo do autor (2024).

Sugestão de acesso



Algumas informações sobre a bolita.



Outras informações sobre a bolita.

Queimada

A queimada é um jogo tradicional em muitas regiões de nosso país. O jogo possui duas equipes, com objetivo de eliminar os jogadores da equipe adversária.

Introduzimos alvos fixos em cada campo de jogo (cones), os jogadores são os alvos móveis, no entanto, o objetivo do jogo é acertar as pessoas ou os cones, possuindo bolas diferentes para cada tipo de alvo. O jogador que for acertado, é eliminado, caso acerte um dos pinos (cones), escolhe um jogador adversário para ser eliminado.

Figura 27 - Queimada



Fonte: acervo do autor (2024).

Tema: Queimada (com pino)



Habilidades:

(EF12EF05) Experimentar e fruir, prezando pelo trabalho coletivo e pelo protagonismo, a prática de esportes de marca e de precisão, identificando os elementos comuns a esses esportes.

(EF12EF06) 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.

(EF12EF03) 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.

Objetivos

- Compreender as diferenças de alvos nos jogos de precisão.
- Experimentar e vivenciar os lançamentos com os alvos móveis.
- Colaborar e cooperar na realização das atividades com os colegas.

Objeto de conhecimento

- Esportes de precisão - Queimada.

RODA DE CONVERSA INICIAL

- Acolhimento dos estudantes;
- Organização da sala de aula (disposição das mesas e cadeiras);
- Registro de frequência dos estudantes;
- Relatar os acontecimentos e *feedback* da aula anterior. Deixar espaço para alguma observação ou questionamento, indicar sobre os momentos da aula, observações e recomendações;
- Realizar o aquecimento e alongamentos para a aula, membros superiores, inferiores, tronco e pescoço com os estudantes dispostos sentados ou em pé.

DESENVOLVIMENTO

1º Momento

Fazer uma apresentação de vídeo, das características, regras e histórico de como esse jogo foi criado. Apresentar o vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=Cw2euoUPbOE> até o momento 6'00".

Questões que podem ser levantadas

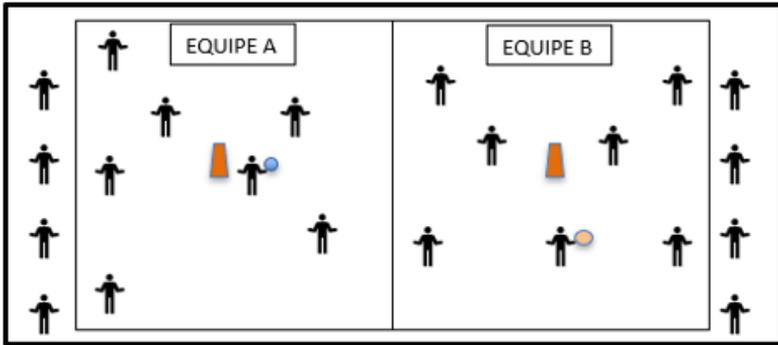
- Este jogo é de precisão como os demais?
- O alvo deste jogo é fixo ou móvel?

2º Momento

Queimada com pinos

Para o jogo, demarcar duas áreas, uma para cada equipe, um cone no centro da área de cada um. O jogo acontece como no jogo de equipes, um jogador de cada equipe do lado oposto (cemitério) e os demais dentro das respectivas áreas, qualquer jogador pode queimar um oponente (este sairá da área e ficar no cemitério) ou derrubar o pino. No jogo existem duas bolas, uma para queimar os jogadores e uma para derrubar o pino.

Figura 28 - Queimada com pinos.



Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

Questões que podem ser levantadas

- Qual é o alvo desse jogo?
- Há maior dificuldade para acertar um alvo móvel?

2º Momento

Bola ao túnel: Dividir o grupo em duas equipes, formar uma coluna com as pernas, pode ser demarcadas linhas para os jogadores saberem o posicionamento certo, uma bola no chão a 3 metros de distância. O primeiro jogador deve pegar a bola e lançá-la no túnel, o último da coluna pega a bola e vai para a frente da coluna e a lança novamente, assim, sucessivamente até todos terem passado para a frente, quando o primeiro jogador a ter lançado a bola no túnel voltar para a frente e colocar a bola no mesmo local onde começou, acaba o jogo.

Questões que podem ser levantadas

- Existe um alvo nesta atividade?
- No caso precisa da contribuição dos colegas para ajudar o lançador a ter precisão?

RODA DE CONVERSA FINAL

Retomar os questionamentos das atividades, caso algum

dos estudantes tenha alguma dúvida, dialogue com ele e a turma sobre a questão. Levantar novas hipóteses das atividades do dia, as regras, os acordos e as possibilidades para as próximas aulas. Reorganizar a sala de aula ou objetos e equipamentos utilizados.

RECURSOS

Sala de aula, pátio ou quadra, *notebook*, projetor, caixa de reprodução de áudio, caneta para quadro branco, 2 bolas diferentes de borracha, dois cones e giz.

BIBLIOGRAFIA

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte**: ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte**: descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.

Para o jogo da queimada

Foram utilizados duas bolas de borracha, de cores diferentes, dois cones tamanho médio e giz para as marcações dos campos de jogos.



Figura 29 - Bolas utilizadas na queimada



Fonte: acervo do autor (2024).

Figura 30 - Cones utilizados na queimada



Fonte: acervo do autor (2024).

SITES ACESSADOS

<https://www.youtube.com/watch?v=SwJNUBuPBmY&t=9s>

<https://www.youtube.com/watch?v=iVZCtt0gdik&t=109s>

<https://www.youtube.com/watch?v=1jELhoy59fQ>, até o momento 2'00"

https://www.youtube.com/watch?v=o1_iQS82tEE
completo

<https://www.youtube.com/watch?v=Sa6Ei4m8zBQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=ChUCPpTwaqg&t=687s>

<https://www.youtube.com/watch?v=pgg5fjJW-zU>

<https://www.youtube.com/watch?v=G5SxuMVq4kQ>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=Cw1w2Cevxzw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Cw2euoUPbOE>

<https://www.youtube.com/watch?v=W1asE9hFhno>

<https://www.jogostradicionais.org/bola-de-gude>

<https://taubate.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/06/1%C2%BA-ano-EDUCA%C3%87%C3%83O-F%C3%8DSICA-ativ.-11-Bocha.pdf>

<https://portaldojogodemalha.webnode.page/historia/>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Shuffleboard>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Cornhole>

<https://www4.pucsp.br/educacao/brinquedoteca/downloads/pesquisa-de-brinquedo-e-brincadeira.pdf>

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília: MEC, 2018.

CARMO, G. C. M. do, PEREIRA, C. M. e SILVA. **Pedagogia do Esporte II.** Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2017.

REVERDITO, R. S. et al. **Pedagogia do esporte:** ensino, vivência e aprendizagem do esporte na educação física escolar. Cáceres: Editora UNEMAT; Universidad de Extremadura, 2022.

SADI, Renato Sampaio. **Pedagogia do esporte:** descobrindo novos caminhos. 1a edição. São Paulo, Ícone, 2010.