



Nesta proposta didática, mais uma vez, serão trabalhados tanto a meta aprendizagem como o binômio reflexão-ação. A modalidade escolhida será o basquetebol, e as habilidades serão o arremesso e a bandeja. Entretanto, qualquer esporte e habilidade podem ser selecionados, uma vez que a reflexão e análise que os alunos farão não são específicas do basquete, mas sim sobre habilidades e fundamentos esportivos em geral.

Pretende-se, com essa sequência de aulas, que os alunos construam coletivamente o conhecimento a partir da reflexão e ação individuais, ou seja, inicialmente olham para si, para, posteriormente, mudarem de foco e olharem para o outro.

O fato de buscar dados concretos pode ajudar a superar os estigmas de alguns alunos que se denominam “ruins”, “incapazes”, dentre outros adjetivos que eles mesmos se dão. A análise desses dados não deve ser motivo de exposição dos alunos e, por isso, caso prefiram que o nome não apareça em nenhuma situação de discussão, a privacidade deve ser preservada.

Sua intervenção como professor será muito importante durante as análises e discussões, pois haverá momentos em que os alunos poderão confrontar argumentos e opiniões, e o debate deve ser direcionado para agregar novas reflexões e conhecimentos.

Esta proposta didática é aberta para qualquer continuidade e mudança que você desejar, por ter a estrutura independente do conteúdo escolhido. Além disso, conhecendo seus alunos, você pode encaminhar a discussão e a forma das atividades como for melhor, tanto para seu planejamento quanto para seu público.

Público-alvo: 8º ano

Duração: 4 aulas



Expectativas de aprendizagem

- Comparar habilidades em contextos de jogo e de exercício.
- Elaborar mudanças em jogos para contribuir na aprendizagem de habilidades de todos.
- Modular a atitude no jogo, valorizando a aprendizagem das habilidades.
- Reconhecer a necessidade de praticar habitualmente determinado movimento para aprimorá-lo.



Recursos e materiais necessários

- Quadra poliesportiva, bolas esportivas, computador, projetor.



Aplicação

Aula 1 – Exercício

Inicie a aula perguntando aos alunos quais fundamentos técnicos do basquete (bandeja, arremesso etc.) eles conhecem. Elenque com eles todas as respostas e explicita o objetivo da aula: praticar dois desses fundamentos e contabilizar o número de erros e acertos na execução de cada um deles. Os alunos deverão se dividir em duplas, sendo que cada uma terá uma planilha para registrar os dados individuais de seus integrantes, além do objetivo da aula.

Separe as duplas em dois grupos, cada um ocupando uma metade da quadra. Em um primeiro momento, o grupo **A** praticará a bandeja e o grupo **B**, o arremesso parado, sendo que os alunos podem escolher de onde farão cada fundamento (de perto, de longe, pela esquerda, pelo meio, pela direita etc.). Durante esse exercício, enquanto um aluno realiza a bandeja ou arremesso (10 tentativas), sua dupla faz a contagem de erros e acertos, anotando o resultado ao final da sequência. Depois os papéis se invertem. Cada dupla deverá realizar a dinâmica pelo menos três vezes. Quando todos tiverem terminado, inverta os grupos A e B.

Para considerar um movimento de bandeja correto, o aluno precisa seguir os seguintes critérios: quicar a bola em movimento (trotando ou correndo), executar os dois passos possíveis de forma dinâmica e ritmada, saltar e arremessar a bola na fase aérea do movimento. Não importa com que perna se inicia a passada da bandeja nem com que mão a bola é arremessada, uma vez que o parâmetro de análise é a regra da modalidade, e não um padrão motor estabelecido.

Em relação ao arremesso, o aluno deve estar parado, podendo pular (*jump*) ou não na hora de lançar a bola. Caso pule, precisará arremessá-la enquanto estiver no ar.

Se os alunos perguntarem sobre um determinado padrão, você pode explicar, *mas essa tem que ser uma necessidade do aluno*. Por outro lado, *você pode dar quantas dicas achar necessário para que os alunos aumentem a quantidade de acertos tanto em relação à execução das habilidades* (contar de forma rítmica as passadas, arremessar sem pular, etc.) quanto em relação a atingir os objetivos do exercício (arremessar a bola mais alta ou mais baixa, realizar a bandeja com menos velocidade, etc.).

Ao final da aula, peça como tarefa de casa que calculem a porcentagem de erros e acertos de cada critério e escrevam sobre a experiência da aula, considerando (1) os desafios e dificuldades dos exercícios e (2) a satisfação sobre o resultado obtido.



Aula 2 – Minijogos

Inicie a aula expondo o objetivo: *praticar os fundamentos da aula anterior dentro do contexto de jogo, contabilizando o número de vezes que os alunos acertam e erram, tanto a execução das habilidades quanto seu objetivo* (cesta, passe, marcação etc.).

Divida os alunos em grupos de 12 pessoas, mantendo-se as duplas da aula anterior. Os alunos realizarão jogos de 3 x 3, ou seja, trios se enfrentando utilizando as regras do Jogo 21, mas finalizando o jogo em 11 pontos.

Consulte as explicações sobre as regras do Jogo 21. Vide anexo.

Enquanto seis alunos jogam, seus pares observam o jogo, analisando, avaliando e anotando na planilha os erros e acertos, segundo os critérios já estabelecidos. Depois os papéis se invertem.

Ao final da aula, peça como tarefa de casa que calculem a porcentagem de erros e acertos de cada critério e escrevam sobre a experiência da aula, considerando (1) os desafios e dificuldades dos exercícios e (2) a satisfação sobre o resultado obtido.

Aula 3 – Análise

Nesta aula, retome as tarefas de casa dos alunos a partir do que escreveram sobre as experiências. Debata com eles sobre as respostas, que provavelmente irão apontar para uma satisfação maior em relação ao acerto no contexto de exercício e mais dificuldades para realizar as habilidades em contexto de jogo, em função de, possivelmente, o percentual de acertos no momento de exercício ser maior que o de jogo. Em seguida, ressalte como o percentual de acerto da habilidade é diferente do acerto do objetivo da habilidade (acertar a cesta, por exemplo), retomando a outra parte da tarefa. Nesse momento, vale a pena relembrar aos alunos que a quantidade de prática e o nível de aprendizagem interferem no sucesso da tentativa.

Depois, apresente os slides, ajudando-os a:

1. Comparar os resultados percentuais deles com referências profissionais, para evidenciar a dificuldade dentro do contexto de jogo.
2. Comparar as diferenças entre a realização das habilidades nos diferentes contextos.
3. Relacionar os objetivos de aprendizagem de habilidades com condutas que favoreçam tais objetivos.
4. Elaborar critérios para modificação de jogo e de conduta que contribuam para a realização de jogos em que todos possam ser desafiados dentro de suas possibilidades.



Aprendizagem e habilidades: Exercícios e jogos

Peça como tarefa que, em grupos de seis alunos (metade dos grupos que realizaram os jogos na aula anterior, para as experiências servirem de base e, ao mesmo tempo, surgirem mais propostas), modifiquem ou elaborem jogos que favoreçam a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades, argumentando por que as mudanças escolhidas atendem aos critérios. Dê exemplos de atividades: estafetas, minijogos, jogos de meia quadra, jogos de quadra inteira, jogos de muitas cestas (caso a escola tenha) etc.

Aula 4 – O jogo

No começo da aula, cada grupo deverá expor sua proposta de alteração em um jogo e, em seguida, os alunos devem selecionar uma para realizarem na aula.

Após a escolha, os alunos participam da proposta escolhida e, ao final, você deve analisar em conjunto com a turma se a atividade atendeu ao objetivo inicial (favorecer a aprendizagem e desenvolvimento das habilidades).



Como saber se o aluno aprendeu

As tarefas de casa são bons materiais para identificar o processo de aprendizagem do aluno, principalmente a última, na qual ele apresentará um saber sobre os critérios e as reflexões feitas em aula.

Nas outras atividades e nas discussões, a argumentação dos alunos e a comparação que eles estabelecem sobre as habilidades em exercícios e jogos também podem ser material para avaliação.

É possível verificar e avaliar a postura dos alunos no contexto de jogo a partir das modificações de regras e atitudes apontadas pelos grupos.

Outra forma de avaliar é a utilização de planilhas de observação e registro de discussões, que você, professor, pode elaborar como lhe for mais significativo. Uma planilha de observação pode conter uma tabela com os conceitos mais importantes e o nome dos alunos, para que você possa marcar, a partir das falas dos alunos, quem traz os conceitos de forma correta. Nos registros de observações, você pode anotar algumas falas dos alunos que explicitem o que entenderam sobre os conteúdos de ensino.



Anexo 1 – Orientações para o Jogo 21

Individualmente ou em equipes, o jogo acontece utilizando metade de uma quadra, com uma única cesta. Quem fizer 21 pontos ou mais primeiro, vence.

O jogo inicia-se com a posse de bola para a equipe que ganhar a disputa (par ou ímpar, sorteio etc.). O objetivo é tentar fazer pontos, enquanto a outra equipe a marcará para impedir.

As regras são as mesmas do basquete. A cada vez que uma cesta acontece, o jogo recomeça com o pontuador realizando um arremesso livre (lance livre) e, caso converta a cesta, a equipe dele tem direito a repor a bola em quadra, da linha lateral. Caso erre o arremesso livre, a posse de bola fica com quem pegar o rebote do arremesso.

Depois de uma ação ofensiva, para cada rebote defensivo, a equipe que recuperou a posse de bola deverá tirá-la do garrafão antes de começar sua ação ofensiva. Caso o rebote seja da equipe atacante, ela poderá arremessar dentro do garrafão. Em caso de bola recuperada por interceptação de passe ou tomada de bola, a ação ofensiva inverte-se automaticamente.