

PLANO DE AULA 5

Público / Faixa Etária: 9 a 16 anos	Modalidade: futebol	Professor(a): Nailton Cerqueira de Souza
Tema esportivo: Fundamentos do futebol. Tema socioambiental: Tipos de poluição e agravos ao meio ambiente.		Tempo da aula: 90 min
OBJETIVO(S):		
Ampliar o repertório motor futebolístico dos participantes. Apresentar os principais agentes poluentes e os danos que estes acarretam a natureza.		
DESCRIÇÃO DA AULA / SEQUÊNCIA DE ATIVIDADES:		
1º MOMENTO – “TEMPO LIVRE” 2º MOMENTO – RODA DE CONVERSAS 3º MOMENTO – JOGO DESPORTIVO AMBIENTAL 4º MOMENTO – AULA ESPECÍFICA 5º MOMENTO – PRÁTICA ESPORTIVA 6º MOMENTO – FINAL		
RECURSOS NECESSÁRIOS:		
10 bolas de futebol.		
10 cones.		
1º MOMENTO – “TEMPO LIVRE”		
Momento durante o qual o professor deve observar a interação entre os alunos, (formação de grupos, exclusão ou inclusão de alunos, participação de todos e etc).		
2º MOMENTO – RODA DE CONVERSAS		
Poluição <ul style="list-style-type: none"> • Definição. • Tipos de poluição • Consequências no meio. • Como evitar. 		
3º MOMENTO – JOGO DESPORTIVO AMBIENTAL		

Atividade 1**Pega pega animal**

As crianças serão dispostas em um círculo, de mãos dadas. Elas terão a missão de proteger o urso (um aluno no centro do círculo) do caçador (um aluno fora do círculo). O grupo terá que fazer manobras por dois minutos para não permitir que o caçador pegue o urso. Caso passe esse tempo sem que o caçador pegue o urso, a equipe protetora vence. Caso o caçador pegue o urso, o caçador ganhará.

Os personagens devem ser modificados para que haja a participação de todos. As variações de animais e regras serão propostas pelas crianças.

Atividade 2**Morto vivo socioambiental.**

O jogo será realizado com base no morto vivo tradicional (morto agacha, vivo levanta).

Porém o estímulo para agachar será o nome de algum elemento que cause danos ao meio ambiente.

Ex: O professor fala, Poluição. O aluno terá que agachar.

Ex2: O norteador da atividade fala desmatamento. O jovem terá que agachar.

Por outro lado, os elementos que representem vida, natureza, bons tratos ao meio ambiente será interpretado como vivo (o aluno terá que ficar de pé).

Ex1. O professor fala, Ar puro. O aluno terá que ficar de pé.

Ex2. O condutor da atividade fala, frutas. O aluno terá que ficar de pé.

O jovem que errar terá que falar o nome de dois elementos que sejam sinal de vida saudável para o ser humano. A prenda fica a critério do professor; recomenda-se que o docente permita e instimule os alunos a mudarem as regras do jogo).

4º MOMENTO – AULA ESPECÍFICA

As atividades a seguir devem ser executadas repetidamente, tentando melhorar o repertório motor do aluno.

1. Cabeceio = os alunos serão separados em duplas e, ao som do apito, um aluno joga a bola e o outro cabeceia.
2. Chapa= os alunos serão separados em duplas e, ao som do apito, um aluno joga a bola e o outro devolve de chapa (passe com o lado interno do pé).
3. Peito e chapa= um aluno joga a bola e o outro domina no peito e toca de chapa.
4. Coxa e chapa= um aluno joga a bola e o outro domina na coxa e toca de chapa.

5º MOMENTO – COLETIVO

Coletivo (execução do esporte com regras definidas).

6º MOMENTO – FINAL

Momento para os alunos conversarem à vontade (o professor deve perguntar rapidamente sobre o aprendizado da aula)