

## Proposta de Atividade: Jogos para o ensino do esporte

### Autor(res)

Rodrigo Martins Pereira  
Gustavo Henrique Da Silva

### Categoria do Trabalho

1

### Instituição

FACULDADE ANHANGUERA

### Resumo

Os jogos têm sido amplamente utilizados como uma estratégia eficaz para o ensino do esporte. Ao incorporar jogos no contexto educacional, os professores podem promover a aprendizagem de habilidades esportivas de maneira divertida e envolvente. Os jogos para o ensino do esporte oferecem oportunidades práticas para os alunos experimentarem as regras, as técnicas e as táticas do esporte de forma mais dinâmica e interativa. Eles ajudam os alunos a desenvolverem habilidades motoras, como arremessar, chutar e driblar, enquanto também estimulam a compreensão dos aspectos estratégicos do esporte, como trabalho em equipe, tomada de decisões rápidas e resolução de problemas. Além disso, os jogos esportivos oferecem um ambiente inclusivo e colaborativo, onde os alunos podem experimentar o esporte de forma mais participativa, desenvolvendo confiança, competências sociais e um maior interesse pela prática esportiva.

### PROPOSTA:

#### 1 – BOLICHE BAMBOLE AO NÚMERO

A brincadeira funciona onde temos uma bola e o objetivo é acertar a bola dentro de algum bambolê, cada posição com bambolê terá uma pontuação, cada participante terá 5 chances, terá uma fita demarcando o limite até pode ir para lançar a bola. Os bambolês estarão organizados em fileiras de 3 por 3 formando um quadrado, os alunos deveram jogar a bola com o pé, pode pingas antes ou não, vai da criatividade do competidor ou como achar mais fácil, ganha o que tiver mais pontos dentro das cinco chances.

Os materiais que serão utilizados são uma bola, bambolês, caneta, papel e fita creme

#### Corrida dos Cones:

Materiais necessários: Cones ou objetos semelhantes para marcar o percurso.

Objetivo: Desenvolver habilidades de corrida, drible e controle de bola.

#### Como jogar:

Crie um percurso com os cones, espaçando-os de maneira que as crianças tenham que driblar entre eles.

Divida as crianças em equipes e posicione-as na linha de partida.

Ao sinal, a primeira criança de cada equipe deve percorrer o percurso driblando a bola.

Assim que chegar ao final do percurso, ela retorna para a linha de partida e a próxima criança da equipe segue.

A equipe que terminar primeiro, passando por todos os cones corretamente, vence o jogo.

Agradecemos à FUNADESP (#68-1210/2022) pelo indispensável suporte.