



# UNIDADE DIDÁTICA DO FUTEBOL





# ÍNDICE

Introdução

História do futebol

Caracterização do futebol

Regras fundamentais

Sinais do árbitro

Habilidades psicomotoras

Caraterização de recursos

Definição dos objetivos

Estruturação dos recursos por aula e tempo/aulas previstas

Estruturação e sequencialização dos conteúdos e funções didáticas

Estratégia geral

Avaliação e controlo



# 1.INTRODUÇÃO

O presente trabalho refere-se á actividade didáctica do futebol, para uma equipa de futebol (juvenis).

Esta unidade didáctica, foi construída tendo em conta a especificidade da população alvo e os recursos existentes. Assim sendo, começo por apresentar a estrutura de conhecimentos do Futebol.

No primeiro caracterizo a modalidade, sua história, as regras e sinais de arbitragem. No segundo descrevo as acções técnicas do Futebol.

A partir destes pressupostos, delineo os objectivos gerais e, após definição e revisão dos objectivos de pré-requisito, os objectivos comportamentais terminais, seguido da sequencialização dos conteúdos e respectivas funções didácticas.

Por último defino métodos de controlo e as estratégias gerais de abordagem da Unidade Didáctica. Deste modo, a mesma, segue uma ordem que julgo ser a mais correcta para se



tornar um documento prático e facilitador da acção educativa, principalmente da prática docente.

## 2-HISTÓRIA DO FUTEBOL

O futebol é o desporto mais popular do mundo. Milhões de pessoas acompanham, seja nos estádios ou pela televisão, as partidas disputadas entre as equipas. É comum a provocação entre torcidas em relação às goleadas, títulos e situação no campeonato. Existem grandes rivalidades entre os times e percebe-se a disputa pelas tão cobiçadas taças, troféus, além da alta quantia em dinheiro.



No **futebol de campo**, existem as partidas oficiais e não oficiais. As primeiras são aquelas organizadas pelas Federações de Futebol do país. Por exemplo, no Brasil, temos a Confederação Brasileira de Futebol – CBF. Ela é a entidade máxima desse esporte no país, responsável por organizar as partidas oficiais registradas, outorgadas pela Federação Internacional de Futebol Associado – **FIFA**. A Federação Internacional é o órgão máximo do futebol no mundo. E para que haja partidas oficiais, é preciso que a entidade de futebol seja filiada a ela.

As partidas não oficiais são as que não constam como válidas pela Federação, logo não valerão títulos nem valores nas estatísticas. Uma partida entre os reservas do Fluminense contra os sub-20 do Flamengo não é considerada um jogo oficial; porém não deixa de ser uma partida. As **partidas de futebol** amador e as famosas peladas também não são oficiais pela FIFA.

O desporto é bastante comentado e avaliado. Diversos programas analisam, lance a lance, as jogadas e os erros e acertos por parte da arbitragem, bem como a atuação dos jogadores - além de promover debates que envolvem o público. Os narradores de futebol costumam dizer que o futebol é uma caixinha de surpresas. Outro comentário comum no Brasil é: “Em época de Copa do Mundo, existem 192 milhões de técnicos.” - essa expressão é usada porque todo mundo quer dar uma opinião sobre a **Seleção Brasileira**.

Enfim, o futebol, seja nos campos, seja nas quadras, nas ruas com golzinhos, nas portas das casas, onde quer que seja jogado, é um desporto que cria emoções em qualquer faixa etária. As pessoas cantam os hinos, gritam e pulam na hora do golo contra o time adversário, as torcidas soltam fogos, provocam, choram, se alegram, os estádios lotam. Afinal, o futebol é uma paixão nacional e mundial.



A **origem do futebol** é marcada por histórias diferentes. Fala-se do começo de um desporto com características semelhantes as do futebol, que se deu em países asiáticos, há aproximadamente 3000 a. C. Na China, existem registros que esse protótipo de futebol era praticado como um treino militar. Por outro lado, no Japão existia o Kemari, praticado até os dias de hoje em datas festivas. O Kemari consiste num confronto entre 16 jogadores - oito para cada equipa – com o contato físico, proibido, disputado com uma bola feita com as fibras do bambu em um campo de 200 metros quadrados.



Mais adiante, na Grécia Antiga, os gregos criaram um desporto também semelhante ao futebol, chamado Epyskiros. Os soldados, na cidade de Esparta, jogavam com uma bola feita com bexiga de boi recheada com areia ou terra. Os registros afirmam que com o domínio dos romanos sobre os gregos, isso fez com que eles adotassem o esporte grego, entretanto, de cunho bem mais violento, chamado de Harpastum.

Relatos indicam a presença de um outro jogo, com 27 jogadores, esses com funções distintas: corredores, atacantes, sacadores e defensores. O Soule, como era chamado, era disputado na França, no período da Idade Média. O desporto tinha as **regras bem violentas**, visto que era uma variação do Harpastum dos romanos. O novo modelo de um suposto futebol tinha como regras válidas, os socos, pontapés, rasteiras e golpes violentos diversos. Era uma disputa que agradava a aristocracia. A realeza francesa se agradava e o Rei Henrique II apoiava a prática.

Ainda na **Idade Média**, surgiu, em Florença, na Itália, outro jogo, chamado **Gioco del Calcio** ou **Calcio Fiorentino**. Estabelecido na cidade italiana, o desporto tinha aspectos do Soule, violento como ele e contava com a participação de 27 jogadores. Era praticado em praças, onde em cada extremidade tinha dois postes paralelos e o objetivo era levar a bola até esses postes.

O primeiro relato de equipas italianas enfrentando-se foi em 1529, quando a Itália era dominada por duas facções políticas de aristocráticos e competiram num jogo de bola violento por horas. Uniformizados, uma equipa de verde e a outra de branco, a bola podia ser jogada com os pés ou com as mãos.

Giovanni di Bardi, em meados de 1580, estabeleceu regras para o referido desporto. Agora o jogo não teria limite para jogadores e seria necessária a participação de cerca de dez árbitros para controlar a partida, ou seja, eximiu-se parte da violência exacerbada de quando era praticado nas praças. Para os italianos, o futebol recebe o nome de calcio nos dias atuais. A **Liga Calcio**, que conta com mais de quatro mil clubes, divididos em cinco divisões.



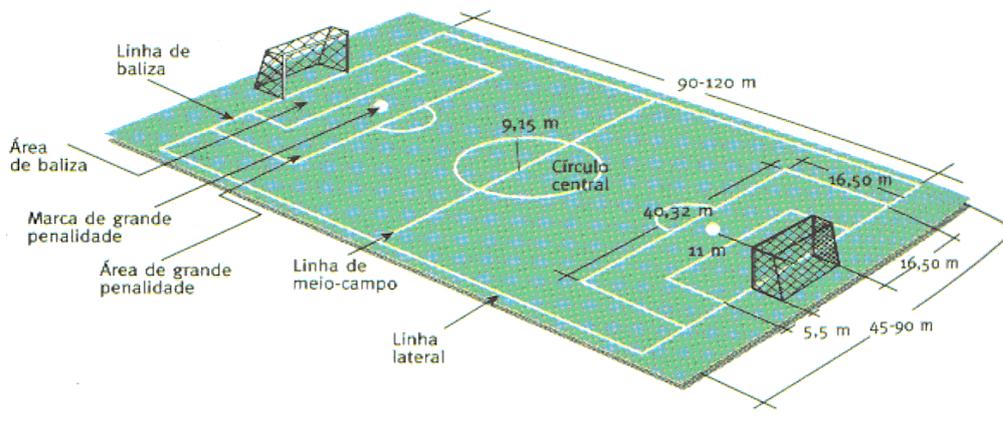
# 3-CARACTERIZAÇÃO DO FUTEBOL

Futebol é um Jogo Desportivo Colectivo cujo objectivo é introduzir a bola na baliza da equipa adversária e impedir que esta faça o mesmo, de acordo com as regras de jogo.

A bola pode ser tocada ou passada com qualquer parte do corpo, excepto as mãos e os braços quando usados intencionalmente. O guarda-redes, desde que se encontre colocado dentro da grande área, é o único jogador que pode jogar a bola utilizando também as mãos.

O Futebol é actualmente a modalidade desportiva com maior implementação a nível mundial, não só pelos milhões de espectadores que frequentemente assistem aos jogos, como também pelos cerca de cinquenta milhões de jogadores federados que possui em todo o mundo.

Número de jogadores	<ul style="list-style-type: none"><li>- 11 elementos (um guarda-redes e dez jogadores de campo)</li><li>- 7 suplentes (um guarda-redes e seis jogadores de campo)</li></ul>
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>- Uma bola nº5</li><li>- Duas balizas com 7,32 m de comprimento e 2,44 m de altura</li></ul>
Duração do jogo	<ul style="list-style-type: none"><li>- Duas partes de 45 minutos mais o tempo de compensação, com um intervalo de 15 minutos</li></ul>
Equipa de arbitragem	<ul style="list-style-type: none"><li>- Um árbitro (assegura o cumprimento das leis do jogo)</li><li>- Dois árbitros auxiliares ou fiscais de linha (auxiliam o árbitro no cumprimento das leis)</li><li>- Um quarto árbitro (colabora com o árbitro controlando os bancos dos suplentes, as substituições e, se necessário, as bolas de substituição).</li></ul>
Terreno de jogo	<ul style="list-style-type: none"><li>- Superfície rectangular com 90 a 120 m de comprimento e 45 a 90 m de largura</li></ul>



## 4-REGRAS FUNDAMENTAIS

São dezassete as leis do jogo impostas pela FIFA (Federação Internacional de Futebol Association) que regulamentam o Futebol a nível Mundial, sendo as mais importantes as seguintes:

**Começo do jogo** – faz-se um sorteio com uma moeda para se determinar a escolha do campo e do pontapé de saída. Depois do sinal do árbitro, o jogo inicia-se com um pontapé de saída na direcção do campo adversário, estando a bola parada sobre a marca do meio campo. Todos os jogadores têm que estar colocados no seu meio campo a uma distância mínima, em relação à bola, de 9,15 metros. Após a marcação de um golo ou após o intervalo, o jogo recomeça de forma idêntica.

**Marcação de golos** – é golo quando a bola transpuser completamente a linha de baliza, entre os postes, por debaixo da trave e de acordo com as regras do jogo. Ganha a equipa que, no final do tempo de jogo, tenha marcado o maior número de golos. Não serão válidos os golos obtidos directamente de pontapés livres indirectos, de lançamentos de bola ao solo e da linha lateral.





**Bola fora e bola em jogo** – considera-se bola fora quando a bola ultrapassa completamente as linhas laterais ou de baliza, quer junto ao solo quer por alto. Considera-se bola em jogo durante toda a parte activa do jogo com excepção dos casos em que o árbitro, por qualquer motivo, interrompa o jogo.

**Fora de jogo** – um jogador está em posição de fora de jogo quando se encontra dentro do meio campo da equipa adversária e à frente da linha da bola e tende somente 1 adversário entre si e a baliza adversária no momento em que a bola lhe é passada por um seu colega de equipa. A lei do fora de jogo não se aplica quando um jogador recebe a bola directamente de um pontapé de baliza, de um pontapé de canto ou de um lançamento da linha lateral. A posição de fora de jogo deve ser julgada em função do momento em que a bola é passada e não em relação ao momento em que o jogador recebe a bola. Um jogador que se encontra em linha com o penúltimo defensor adversário ou com os dois últimos adversários, não está em posição de fora de jogo. Se um jogador estiver em fora de jogo, o árbitro concederá um pontapé livre indirecto à equipa contrária, que será executada no local onde a infracção foi cometida.

**Lançamento de linha lateral** – a bola é reposta em jogo pela equipa que não teve responsabilidade na sua saída, no local onde a bola saiu, devendo na sua execução, o jogador ter os dois pés em contacto com o solo, sem pisar a linha lateral e efectuar o lançamento com as duas mãos, levando a bola atrás e acima do nível da cabeça. Não pode ser marcado golo directamente com um lançamento da bola pela linha lateral. O jogador que executa o lançamento não pode voltar a jogar a bola antes de esta ser tocada ou jogada por outro jogador.

**Pontapé de canto** – quando a bola sai pela linha de baliza tocada em último lugar por um defesa, a bola é reposta em jogo através de um pontapé efectuado no quarto de círculo mais próximo do local por onde a bola saiu. Pode ser marcado golo directamente através de um pontapé de canto. Os jogadores adversários da equipa que executa o pontapé de canto não podem aproximar-se da bola a menos de 9,15 m. O jogador que executou o pontapé não pode voltar a jogar a bola antes de esta ser tocada ou jogada por outro jogador.

**Pontapé de baliza** – quando a bola sai pela linha de baliza tocada em último lugar por um atacante, a bola é reposta em jogo por um pontapé efectuado num ponto qualquer da área de baliza por um elemento da equipa que não teve responsabilidade pela sua saída. Não pode ser marcado golo directamente com um pontapé de baliza. O pontapé de baliza será repetido, se a bola não ultrapassar a área de grande penalidade. Os jogadores adversários devem encontrar-se fora da área de grande penalidade no momento de execução do pontapé de baliza, até que a bola tenha sido atirada para fora daquela área.

**Pontapé de grande penalidade** – quando uma das 10 faltas que dão origem à marcação de livre directo forem cometidas por um jogador que defende, dentro da sua área



de grande penalidade, procede-se à marcação de um pontapé de grande penalidade. É também assinalada quando, qualquer que seja a posição da bola, uma falta for cometida dentro da grande área e a bola esteja em jogo. O guarda-redes deverá permanecer sobre a sua linha de baliza entre os postes (sem mover os pés) até que o pontapé seja executado. O jogador que executa o pontapé deve atirar obrigatoriamente a bola para a frente e não pode voltar a jogá-la antes que ela tenha sido tocada ou jogada por outro jogador. A bola será considerada em jogo logo que tenha sido aplicado o pontapé. Todos os jogadores devem, à excepção do marcador e do guarda-redes da equipa que defende, de estar colocados fora da área, a uma distância mínima de 9,15 m.

**Pontapés livres** – classificam-se em duas categorias: o pontapé livre directo (por meio do qual pode ser marcado directamente um golo contra a equipa infractora) e o pontapé livre indirecto (por meio do qual só pode ser marcado um golo, desde que a bola, antes de entrar na baliza, tenha sido tocada ou jogada por um jogador diferente do que executou o castigo). Quando um jogador executa um pontapé livre indirecto ou directo, fora da sua própria área de

grande penalidade, todos os adversários devem encontrar-se à distância de, pelo menos, 9,15 m da bola, até que esta entre em jogo.

**Faltas e incorrecções** - quando um jogador comete uma das seguintes faltas: dar ou tentar dar um pontapé num adversário; rasteirar um adversário; saltar sobre um adversário; carregar ou tentar agredir um adversário; empurrar um adversário; entrar em *takle* (carrinho) sobre um adversário; cuspir; agarrar; jogar intencionalmente a bola com as mãos. Deve ser sancionado com um pontapé livre directo a favor da equipa adversária, executado no local onde essa falta foi cometida. Se a falta for cometida dentro da sua área de grande penalidade, será punido com um pontapé de grande penalidade.

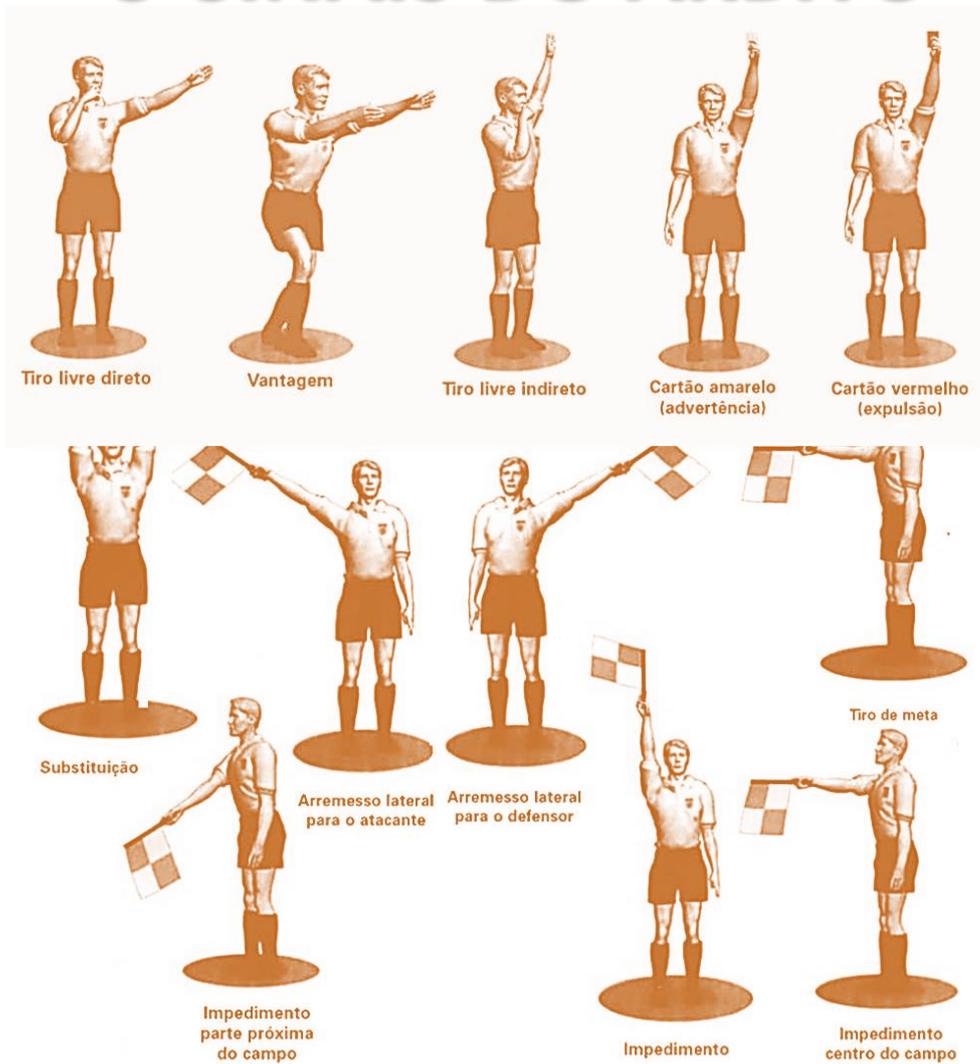
Quando um jogador comete uma das seguintes faltas: jogo perigoso; obstrução ilegal: carga fora de tempo; carga ilegal ao guarda-redes; quando o guarda-redes toca a bola com as mãos depois de um passe intencional de um seu colega de equipa feito com o pé; quando tenha atitudes para queimar tempo. Deve ser sancionado com um pontapé livre indirecto, concedido à equipa adversária e executado no local onde a falta foi cometida.

**Amostragem do cartão amarelo** – um jogador será advertido com um cartão amarelo quando: entre ou reentre em campo ou o abandone; depois do jogo ter começado, sem que tenha recebido autorização do árbitro; persistir em infringir as leis do jogo; manifeste por palavras ou gestos, desacordo com as decisões do árbitro; revele um comportamento incorrecto.

**Amostragem do cartão vermelho** – um jogador será expulso do terreno com a amostragem de um cartão vermelho quando: tiver uma conduta violenta; tiver um comportamento muito agressivo; tiver um comportamento injurioso ou grosseiro; repetir um comportamento incorrecto, para o qual já tinha sido anteriormente advertido (2º amarelo).



# 5-SINAIS DO ÁRBITO



			
4ª FALTA INDIVIDUAL	5ª FALTA INDIVIDUAL E COLETIVA	7ª FALTA COLETIVA	5 SEGUNDOS
			
ANOTADO	CARTÕES DISCIPLINARES	INDICA LADO OU DIREÇÃO	PEDIDO DE TEMPO
			
REVERSÃO OU SUBSTITUIÇÃO DO GOLEIRO	FINAL DE PERÍODO	NÃO VALEU	PÊNALTI (APÓS 7ª)



# 6-HABILIDADES PSICOMOTORAS

## **Técnica individual:**

### Contato com a bola

O contato com a bola processa-se do modo seguinte:

**Face interna do pé-** (utilizando a maior superfície possível). É fundamental no futebol escolar. Serve para recepção baixa, passe, drible e remate.

**Bordo externo do pé-** sobretudo para controle do drible e entrega de bola lateralmente.

**Peito do pé-** para recepção (bolas em trajetória de queda vertical), passe e, sobretudo, remate.

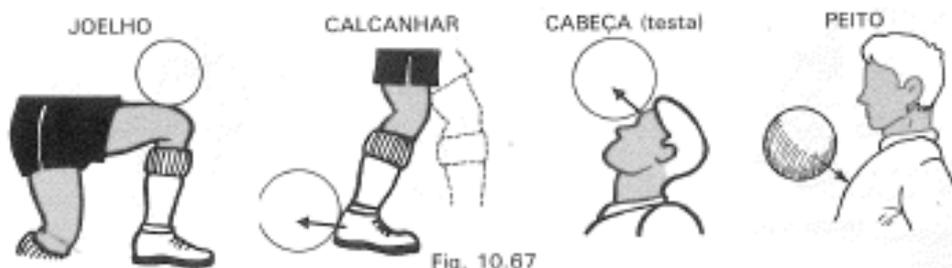


**Joelho-** recurso de passe, recepção ou eventual controle de bola

**Calcanhar-** para passe á retaguarda. Para remate, eventualmente, em caso de recurso.

**Cabeça-** de facto é sempre com a parte superior da testa que o contato com a bola se dá. Para recepção alta, passe e remate.

**Peito-** aconselhável para recepção e colocação de bola no solo ou preparação de remate.



IVIANNA GOMES



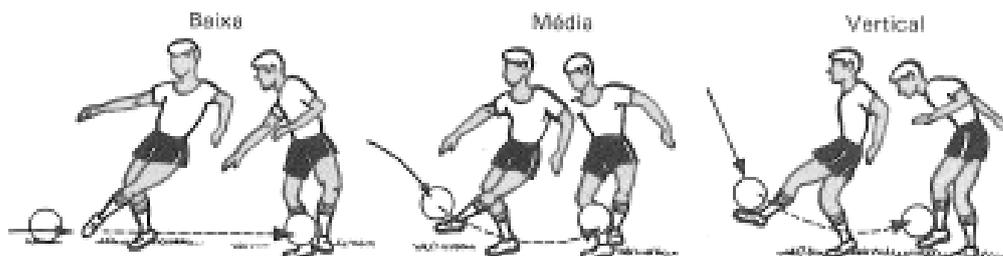
## Recepção

Princípios gerais: amortecer a bola, travar a sua progressão. Acompanhar durante algum tempo a bola com acção da superfície de contacto para trás ou numa dada direcção. Desaceleração da velocidade da trajectória da bola. Em função desta trajectória, tem lugar as seguintes técnicas de recepção:

### Recepção com os pés

Com a face interna do pé- de dois modos distintos: amortecimento com recurso desacelerador ou por uma ação de cima para baixo e para trás (curta e rápida) que permite parar a bola imediatamente, quando bem executada. Parar as bolas ao nível do solo.

Com o peito do pé- parar as bolas em trajectória descendente. Acção de acompanhar a bola, como querendo que esta fique “pousada” no pé.



### Recepção com o peito

A média altura- os mesmos princípios da recepção com a face interna do pé.

Ao ressalto- gesto activo, ligeiro recuo e acção de cima para baixo. O tronco inclina-se sempre na perpendicular á trajectória da bola.

Uma bola alta- recuo e amortecimento, colocando-a no solo.





### **Passes mais utilizados**

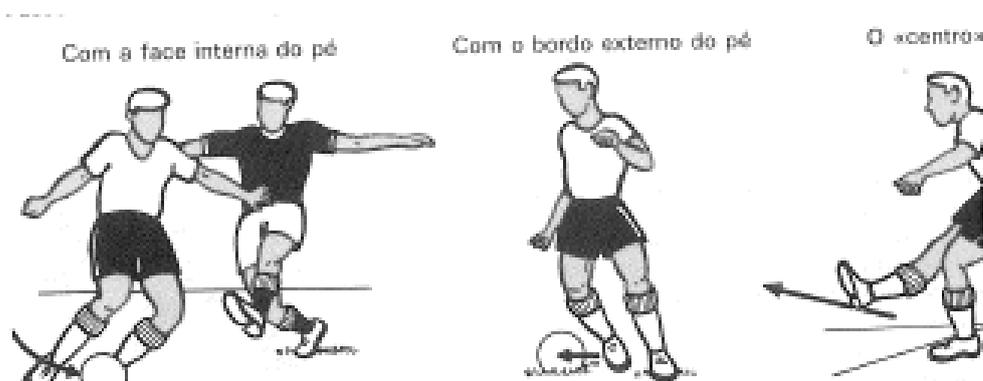
Passo com o peito do pé- o movimento inicia-se a partir da anca, balanço da perna e batimento com o peito do pé. Para distâncias médias, longas e jogadas rápidas.

Passo com a face interna do pé- para distâncias curtas. Gesto de grande precisão e o mais adequado no futebol de 5 ou 7.

Passo com o bordo externo do pé- efectuado como uma sapatada com o pé. Passo para o lado ou explorando uma abertura (linha de passe).

Passo em profundidade e “centro”- acção balanceada, batendo na parte médio-inferior da bola, imprimindo-lhe uma trajectória tensa ou de arco médio, conforme os casos. Exploração de passos livres.

Passo de calcanhar- gesto curto, em bolas ao nível do solo, a utilizar como recurso.



### **Remate**

Remates mais utilizados:

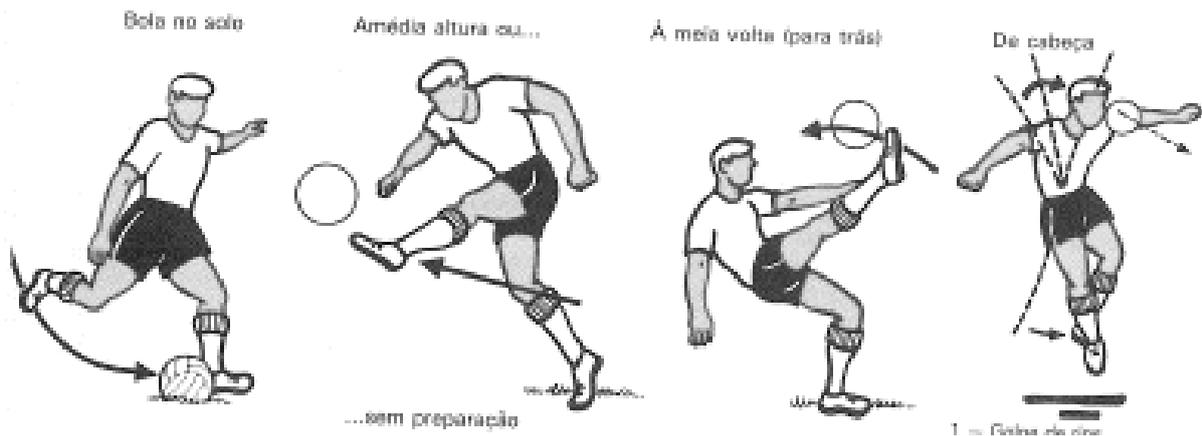
Remate com a bola no solo- pé de apoio ao lado da bola. Balanço decidido da perna. Pancada seca com o peito do pé (no meio da bola); todo o corpo roda e remata. Acção de braços mais acentuada do que no passe. O mais usado.

Remate a média altura ou sem preparação- após inclinação do corpo em sentido contrário ao da posição da bola, rematar com o peito do pé indo ao encontro da bola.

Á meia volta atrás- com inclinação do tronco á retaguarda.



De cabeça- elevar-se olhando para a bola. O corpo “sela” (arqueia) á retaguarda. Depois... arqueia em sentido contrário; acção de tronco. Utilizar a testa e o balanço de tronco. Trajectória tensa ou em arco.



**Drible** (acção de progressão transportando a bola com os pés)

Drible curto- pequenos toques a ritmo rápido e com a bola pouco avançada. Uso em espaços limitados ou visando retenção de bola momentânea, em preparação de jogada ou busca de melhor posicionamento.

Drible comprido- usado em velocidade, sem oposição, bola a 1/1,20 metros á frente. Contra-ataque ou busca rápida de espaços livres.

Mudança de direcção em drible- após mudança de pé, utilizar o pé exterior ao lado do adversário.

Drible com finta- consiste em passar a bola por um lado do adversário e correr pelo outro, recebendo-a de seguida progredindo.

### **Finta**

Acto de iludir o adversário, conduzindo os seus movimentos numa direcção errada.

Deves utilizar: quando tiveres oposição directa de um adversário.

Para quê: abrir linhas de passe e/ou preparação a finalização.



Antes	Durante	Após
Das pequenos toques na bola, não a olhando directamente;	Similar o deslocamento numa direcção e rapidamente mudar para a direcção contrária	Continuar com a bola controlada, de forma a iniciar outra acção
Aproximares-te do adversário directo	Manter o controlo da bola	

## Técnica do guarda-redes

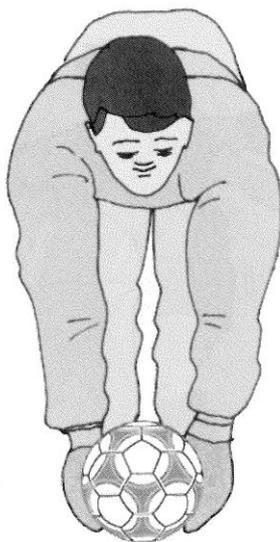
### Recolha de bola com pernas estendias

Acto de receber a bola com as duas mãos, tendo as pernas estendidas

Deves executar: sempre que a bola te é dirigida pelo solo, provenientes de um remate

Para quê: evitar golo

antes	durante	Após
Enquadrasre-te com a trajectória da bola	Fletir o tronco á frente, com as mãos em conha, com as palmas voltadas para a fente	Retomar a posição de pé
Colocar as pernas unidas e estendidas	Ao contacto de bola, fletir os antebraços, para a recolha da mesma.	





### Recolha da bola com um joelho em terra

Acto de receber a bola com as duas mãos, tendo um joelho em terra~

Deves utilizar: sempre que a bola te é dirigida pelo solo, proveniente de um remate

Para quê: avitar golo

antes	durante	Após
Enquadrasre-te com a trajetória da bola	Fletir o tronco á frente, com as mãos em concha, com as palmas voltadas para a fente	Retomar a posição de pé
Fletir as pernas apoiando um joelho no solo	Deixar a bola rolar sobre os antebraços	
	Fletir os antebraços para agarrar a bola	





### Lançamento com o braço fletido

Ato de enviar a bola a um colega de equipa, com o braço fletido

Deves utilizar: sempre que queres passar a bola a um colega que se encontra próximo

Para quê: para iniciar o ataque

antes	durante	Após
Colocar os pés afastados + a largura dos ombros	Fletir o braço que lança a bola	Terminar o movimento com o braço em extensão para baixo
Colocar o pé contrário ao braço que lança a bola á frente	Realizar um movimento do braço, de trás para a frente.	Retomar a posição de equilíbrio





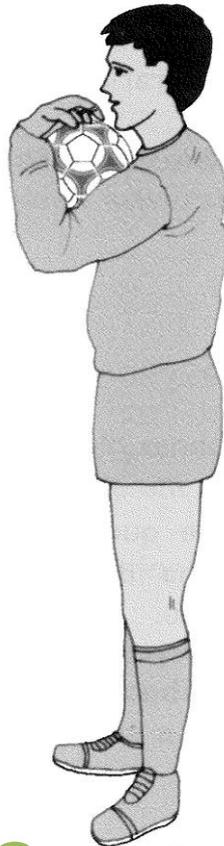
### **Blocagem da bola á altura da cintura/peito**

Ato de receber a bola com as duas mãos, ao nível da cintura/peito

Deves utilizar: sempre que a bola proveniente de um remate venha num plano médio (cintura/peito)

Para quê: evitar golo

antes	durante	Após
Enquadrasre-te com a trajectória da bola  Pés afastados á largura dos ombros	Extensão dos braços para a frente e para baixo (separados por um espaço inferior ao diâmetro da bola)  Colocar as mãos em concha, e as palmas voltadas para cima em direção á bola  No momento do contato com a bola, acompanhar o movimento desta através de uma reflexão dos braços	Manter a posição de equilibrio



## 7-Caraterização de recursos

### **HUMANOS:**

- O Professor da turma;
- Os jogadores.

### **ESPACIAIS:**

- Pavilhão (três campos interiores);
- Dois campos exteriores.

### **MATERIAIS:**

- **Para o jogos:**
- bolas de futebol
- balizas;
- coletes;
- pinos;
- apito;
- Ficha de Registo.
- Camisola ou camisa;



- Calções;
- Meias;
- Caneleiras;
- Calçado.
- **Quanto ao equipamento do Guarda-Redes:**
- Aplica-se todos acessórios que são destinados aos demais jogadores com a única exceção que o Guarda-Redes deve usar um equipamento de cores que o distingua dos outros jogadores, do árbitro e dos árbitros assistentes;
- Luvas .

#### **TEMPORAIS:**

- 13 aulas.

## 8-Definição dos objetivos

### **OBJECTIVOS GERAIS**

#### **Domínio Sócio-afectivo**

Participar activamente em todas as situações e procurar o êxito pessoal e de grupo: - relacionando-se com cordialidade e respeito pelos companheiros, quer no papel de parceiro, quer no de adversários;

Aceitando o apoio dos companheiros nos esforços de aperfeiçoamento próprio, bem como nas opções dos outros e as dificuldades reveladas por eles;

Interessando-se e apoiando os esforços dos companheiros com oportunidade, promovendo a entre ajuda para favorecer o aperfeiçoamento e satisfação própria e a dos outros;

Interessando-se e apoiando os esforços dos companheiros com oportunidade, promovendo a entre ajuda para favorecer o aperfeiçoamento e satisfação própria e a dos outros;

Cooperando nas situações de aprendizagem e organização, escolhendo as acções favoráveis ao êxito;



Apresentando iniciativas e propostas pessoais de desenvolvimento da actividade pessoal e de grupo, considerando também as que são apresentadas pelos companheiros com interesse e objectividade

Assumindo compromissos e responsabilidade de organização e preparação das actividades individuais e/ou de grupo, cumprindo com empenho e brio as tarefas inerentes.

### **Domínio Cognitivo**

Analisar e interpretar a realização das actividades físicas seleccionadas, aplicando conhecimentos sobre técnica, organização, participação, ética desportiva, etc;

- Identificar e interpretar os fenómenos da industrialização, urbanismo e poluição como factores limitativos da aptidão física das populações e das possibilidades práticas das modalidades de cultura física;
- Conhecer e interpretar os factores de saúde e risco, associados as práticas das actividades físicas e aplicar regras de higiene e segurança.

### **Domínio Psicomotor**

Elevar o nível funcional das capacidades condicionais e coordenativas gerais, particularmente a resistência geral de longa e média duração, força resistente, força rápida, velocidade de reacção, destrezas gerais e específicas.

**OBJECTIVOS POR ÁREA:** cooperar com os companheiros para o alcance do objectivo dos jogos desportivos colectivos, realizando com oportunidade e correcção as acções técnico-tácticas elementares em todas as funções, conforme a oposição em cada fase do jogo, aplicando as regras não só como jogador mas também como árbitro.

### **OBJECTIVOS DE PRÉ-REQUISITO**

#### **Domínio Sócio-afectivo**



- O jogador :
- Coopera com os colegas, respeitando-os nas suas capacidades e atitudes;
- Colabora com o professor no cumprimento das tarefas da aula e das regras de segurança;
- Respeita e preserva o material, bem como colabora na arrumação do mesmo.
- Escuta e respeita integralmente as explicações do professor , manifestando, todavia uma atitude crítica reveladora de atenção e empenhamento nas actividades

### **Domínio Cognitivo**

O jogador

- Tem conhecimento cognitivo das regras da modalidade e das definições/conceitos das acções motoras da modalidade.

**Tem conhecimento das principais componentes críticas de :**

- a) Passe de peito
- b) Marcação de golos
- c) Lançamento de linha lateral
- d) Pontapé de canto
- e) Pontapé de baliza
- f) Pontapé de grande penalidade
- g) Pontapés livres
- h) Remates
- i) Fintas...

### **OBJECTIVOS COMPORTAMENTAIS TERMINAIS**

#### **Domínio Psicomotor**

O jogador:

- coopera com os companheiros e o professor em todas as tarefas critério propostas para o processo ensino- aprendizagem;



- privilegia as acções de êxito colectivo em oposição ás acções individuais;
- respeita e admite as indicações dadas pelo professor, bem como as falhas dos colegas;
- cumpre as regras de segurança e leis do jogo;
- respeita os adversários bem como as decisões do árbitro, mesmo que isso implique a derrota da sua equipa;
- colabora na preparação, preservação e arrumação do material;

### **Domínio Cognitivo**

O jogador:

- possui referências da génese da modalidade, assim como das características do material;
- quando questionado sobre os conteúdos da matéria leccionados, responde correctamente;
- conhece o objectivo do jogo, a função e o modo de execução das principais acções técnico-tácticas e as regras:
  1. obtenção de pontos;
  2. como jogar a bola;
  3. bola fora;
  4. faltas pessoais e técnicas;
  5. lance livre;
  6. regra dos 3 dos 30 segundos;
  7. bola presa;
  8. reposição da bola em jogo;

### **Domínio Psicomotor**

O jogador:

- **Marcação de golos**
- **Lançamento de linha lateral**
- **Pontapé de canto**
- **Pontapé de baliza**
- **Pontapé de grande penalidade**



- Pontapés livres

## 9- Estruturação dos recursos por aula e tempo/aulas previstas

Aula	Aula nº da U.D	Recursos materiais	Recursos temporais		Recursos Espaciais
			Tempo programa	Tempo útil	
31	1	Bolas de futebol Ficha de registo	70	40	Pavilhão
32/33	2/3	Bolas de futebol Pinos	100	80	
34	4	Bolas de futebol Pinos Coletes	50	55	
35/36	5/6	Bolas de futebol Pinos Coletes	120	90	
37	7	Bolas de futebol Coletes	70	20	
38/39	8/9	Bolas de futebol Coletes	60	40	
40	10	Bolas de futebol Coletes	150	45	
41/42	11/12	Bolas de futebol Coletes	120	90	
43	13	Bolas de futebol Coletes	110	30	
			Total: 850	Total: 490	



# 10- Estruturação e sequencialização do conteúdos e funções didáticas

Aula nº	Aula nº	Conteúdos	Funções didáticas
31	1	Passes Recepção Drible	Avaliação diagnóstica
32/33	2/3	Passes Recepção Drible	Avaliação diagnóstica/introdução
34	4	Passes Recepção Drible	Avaliação diagnóstica
35/36	5/6	Passes Recepção Drible	Consolidação Exercitação Introdução
37	7	Paragens Mudanças de direcção Jogo	Avaliação diagnóstica
38/39	8/9	Defesa Ataque	Avaliação diagnóstica
40	10	Defesa ataque	Avaliação diagnóstica
41/42	11/12	Passes Recepção Drible	Consolidação Avaliação sumativa
43	13	Defesa ataque	Avaliação sumativa



# 11. Estratégia geral

Na primeira aula será aplicada a ficha de Avaliação Diagnóstica, com o objectivo de avaliar o nível inicial da turma. A avaliação será feita em situação analítica com exercícios específicos para avaliar a técnica de execução de cada aluno.

Perante os resultados obtidos, a turma poderá ser organizada, ou não, em grupos homogéneos e/ou heterogéneos, dependendo, claro, do objectivo da aula que pretendemos atingir. Os grupos homogéneos permite-nos prestar maior atenção aos alunos com maiores dificuldades e, assim, fornecer-lhes mais feedbacks, dando assim maior autonomia a um grupo mais capaz. Os grupos heterogéneos permite aos menos aptos aprender com os mais aptos, utilizando assim os alunos como agentes de ensino, promovendo a cooperação entre os alunos, e, deste modo, liberta-nos mais para dar a devida atenção a todos e, assim, fornecer -lhes os feedbacks necessários. De qualquer das forma, o que se pretende com esta organização da turma é melhorar (qualitativamente) o Tempo Potencial de Aprendizagem.

Antes de dar início à actividade propriamente dita, será feita uma introdução à mesma focando os seguintes aspectos:

- ↪ objectivos da U.D.;
- ↪ número de aulas disponíveis para atingir os objectivos;
- ↪ conteúdos a abordar;
- ↪ revisão das normas de paragem, transição e reunião e da arrumação do material (grupos formados de acordo com o critério do professor).

Cada aula será iniciada com uma pequena revisão dos conteúdos já abordados, seguida da transmissão dos conteúdos a abordar, realçando as componentes críticas mais importantes.

Para abordar esta U.D. escolhemos o trabalho em situação analítica e/ou em jogos reduzidos, de modo a proporcionar a todos os alunos as tarefas mais adequadas, garantindo-lhes tempo de prática suficiente para aprendizagem das habilidades motoras propostas.



Para a organização/explicação das tarefas, utilizaremos a demonstração do professor e/ou de um aluno que domine o gesto técnico e , sempre que possível, utilizaremos os alunos como agentes de ensino, desde que não interfira com a segurança dos colegas e dos próprios agentes.

Todas as aulas devem decorrer sob o controlo do professor, devendo este estar colocado de uma forma eficaz, tendo sempre presente no seu campo de visão o maior número de alunos, se possível todos. Garantindo-lhes assim a máxima segurança. O professor deve também interagir com os alunos, dedicando especial atenção aos mais necessitados, ajudando-os no cumprimento das suas tarefas e, conseqüentemente, dos objectivos propostos.

Ao longo da Avaliação Formativa, o professor deverá acompanhar de perto cada aluno, verificando quais as suas dificuldades, podendo deste modo criar situações de aprendizagem específicas para combater as dificuldades destes.

Em situações excepcionais, podemos estabelecer objectivos comportamentais terminais diferentes dos estabelecidos para a turma:

- ✓ para alunos com maiores dificuldades , estabelecemos objectivos de nível inferior;
- ✓ para alunos que facilmente superem os objectivos estabelecidos, propomo-lhes outros de nível superior.

Deste modo, todos os alunos têm um conjunto de objectivos adaptados ao seu nível, que podem alcançar no final da U.D. Portanto a avaliação final, e respectiva classificação, vai ser em função do seu nível inicial, confirmando ou não se atingiu os objectivos definidos.

Dentro do possível deve conseguir-se que todos os alunos "caminhem" ao mesmo tempo. Se se verificar que a turma, ou pelo menos grande parte dela, não consegue acompanhar a matéria, deve-se repetir os conteúdos. Alterando, talvez, as situações de aprendizagem tantas vezes quantas as necessárias para a sua apreensão. Deve-se, se necessário, voltar atrás na matéria e implicar uma melhor apreensão dos conteúdos que queremos transmitir a seguir. Ou seja, e em jeito de resumo, nunca se deve avançar na matéria antes de se verificar que os conteúdos dados até então foram assimilados.

Portanto , é dentro deste contexto que a avaliação formativa tem a sua importância. Esta permite ao professor fazer os ajustes necessários quer ao nível dos conteúdos, quer ao nível das situações de aprendizagem e até mesmo, ao nível dos objectivos comportamentais terminais.



No final de cada aula fazemos um balanço desta, de forma a que o processo ensino-aprendizagem seja o melhor. Este é um bom método de controle deste processo, garantindo sempre uma sequência correcta e lógica.

Nas duas últimas aulas da U.D. repetir-se-á a utilização das fichas de registo usadas para a Avaliação Diagnóstica, de forma a concretizar-se a Avaliação Sumativa. Será realizado um teste teórico sobre os conteúdos abordados. No início das aulas desta U.D. será entregue um documento de apoio que caracteriza a modalidade, contém um breve resumo histórico da modalidade e descreve as habilidades motoras a abordar, o qual servirá de base para a elaboração dos testes escritos

## 12. avaliação e controlo

### 8.1. Avaliação Diagnóstica, Formativa e Sumativa

A avaliação da U.D. irá ser processada em três momentos. Isto é, na primeira aula da U.D. será realizada a Avaliação Diagnóstica dos conteúdos a abordar no Basquetebol, a qual vai ser idêntica à Avaliação Sumativa (3º momento de avaliação) a realizar na última aula. O outro momento de avaliação corresponde à Avaliação Formativa, a realizar nas restantes aulas. Esta corresponde à avaliação do processo ensino-aprendizagem.

Em relação à Avaliação Diagnóstica, iremos utilizar uma ficha de registo de avaliação (ver Anexos) para cada conteúdo a abordar, a qual incidirá sobre as componentes críticas que achamos mais relevantes. As quais serão avaliadas por dois critérios - executa ou não executa - sendo registada da seguinte forma:

- 0. - não executa a componente crítica;
- 1 - executa a componente crítica.

Com base na avaliação atrás referida, procedemos à quantificação de cada gesto para, posteriormente, atribuímos um nível de acordo com a percentagem total obtida. A avaliação terá por base uma escala de cinco níveis, à qual os alunos serão classificados. Classificação esta que tem os moldes adoptados pela escola, sendo os seguintes:

- Mau (1 - 20%, ou respectivamente 1-4)
- Medíocre (21 - 49%, ou respectivamente 5-10)
- Suficiente (50 - 70%, ou respectivamente 11-14)



| Bom (71 - 89%, ou respectivamente 14-17)

□ Muito bom (90 - 100%, ou respectivamente 18-20)

A valorização de cada gesto técnico está definida no sub-capítulo seguinte - **Critérios de Avaliação do Domínio Psicomotor.**

Esta avaliação terá dois objectivos fundamentais: o primeiro refere-se à identificação do nível técnico médio da turma e precede o segundo, que diz respeito à eventualidade de alteração da U.D..

A Avaliação Formativa irá consistir de todo o processo de ensino/aprendizagem que conseguirmos desenvolver nas aulas. Todas as aulas têm um carácter formativo, pelo que devemos criar as condições necessárias para a realização da Avaliação Formativa, de forma contínua e sistemática. Devemos também proporcionar, aos alunos, tarefas adequadas ao seu nível, procurando ajudá-los na sua evolução e garantir o tempo necessário para a aprendizagem das tarefas. No decorrer das aulas, utilizaremos o Questionamento como Método de Ensino e será neste momento de avaliação que a Avaliação Sócio-afectiva terá mais ênfase, na qual iremos considerar a assiduidade, participação, e o comportamento dos alunos. Portanto esta avaliação é fundamental uma vez que nos permite recolher informações (através da observação directa nas aulas) sobre a prestação motora dos alunos, no sentido de poder controlar actividade e, conseqüentemente, poder fazer as adaptações necessárias à evolução na aprendizagem de todos alunos. Ou seja, este tipo de avaliação permite adequar o ensino realizado e as tarefas de aprendizagem propostas a cada aluno. Por tudo isto, esta avaliação (formativa) terá uma função reguladora de toda a actividade.

No que diz respeito à Avaliação Sumativa, serão utilizadas as mesmas fichas de avaliação da Avaliação Diagnóstica e será um teste teórico, visando a avaliação dos conhecimentos teóricos.



## 12- bibliografia

<http://historia-do-futebol.info/>

[http://media.wix.com/ugd/1b63aa\\_e69557ab225039659e5fd192d80bedf7.doc?dn=Documento%2Bde%2BApoio%2BFutebol%2B8%2Bano.doc](http://media.wix.com/ugd/1b63aa_e69557ab225039659e5fd192d80bedf7.doc?dn=Documento%2Bde%2BApoio%2BFutebol%2B8%2Bano.doc)

educação física e desportiva, lício pereira correia, no ensino básico 7º ano de escolaridade, porto editora

Eduardo cardoso, amilcar saavedras, nuno montes, jose rodrigues, helena verela, mariana santos, educação física, 7º. 8º. 9º. anos, plátano editora