



Universidade Federal do Ceará (UFC)
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES
Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROFE)



TRILHA INTEGRADA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS



Ciclo Integrativo Esportivo Cultural - CIEC

ANTÔNIO FULVIO CAVALCANTE MOTA

FORTALEZA
2024

The background of the page is a photograph of a playground. In the foreground, there is a large, light-colored wooden slide. To the left of the slide, a green ball sits on the ground. The background shows a grassy area, some trees, and buildings in the distance under a clear sky.

FOLHA EM BRANCO
VERSO DA CAPA



UFC UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
IEFEs – Instituto de Educação Física e Esportes
Campus do Pici – CE

Uma proposta de ensino dos esportes de campo e taco em aulas de educação física no ensino médio: uma análise do engajamento dos alunos

REALIZAÇÃO

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – UNESP

Universidade Federal do Ceará - UFC

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física
em Rede Nacional – PROEF

Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES

EXECUÇÃO

Antonio Fulvio Cavalcante Mota

SUPERVISÃO GERAL

Dr. Eduardo Vinícius Mota e Silva

ILUSTRAÇÕES

Fotos extraídas da prática pedagógica do professor – pesquisador devidamente autorizado pelos responsáveis legais.

FORTALEZA
2024



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M871p Mota, Antonio Fulvio Cavalcante.

Uma proposta de ensino dos esportes de campo e taco em aulas de educação física no ensino médio : uma análise do engajamento dos alunos / Antonio Fulvio Cavalcante Mota. – 2024.

288 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional, Fortaleza, 2024.

Orientação: Prof. Dr. Eduardo Vinícius Mota e Silva.

1. ensino dos jogos para compreensão. 2. educação física escolar. 3. esportes. 4. ensino médio. 5. engajamento. I. Título.

CDD 790

Referência da Dissertação:

MOTA, Antonio Fulvio Cavalcante. **Uma proposta de ensino dos esportes de campo e taco em aulas de educação física no ensino médio: uma análise do engajamento dos alunos.** Orientador: Dr. Eduardo Vinícius Mota e Silva. Ano de depósito. Número de volumes ou folhas. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Instituto de Educação Física e Esportes (IEFS), Universidade Federal do Ceará (UFC), Fortaleza, 2024.



SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	7
2 RAZÕES, METAS E HABILIDADES ADQUIRIDAS NESTA UNIDADE DIDÁTICA	9
3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA	14
Introdução	14
Estação 01 – Vou Conhecer o esporte.....	16
<i>Leitura 1: Falando sobre esporte!</i>	16
<i>O que aprendi!!!</i>	17
Eu conheço o esporte da minha comunidade?	17
Ora de pesquisar.....	17
<i>Testando meu conhecimento!</i>	18
<i>O Esporte, seu sentido e modelo de classificação!</i>	18
Ora de pensar	21
<i>Esportes de Campo e Taco</i>	22
Estação 2 – Saindo para a quadra!.....	23
Parte 1: Meu esporte adaptado!.....	23
<i>Vamos praticar!!</i>	23
O que aprendi!	25
<i>EXPERIMENTANDO OS ESPORTES DE CAMPO E TACO</i>	25
1 Lapta adaptado, o beisebol russo:.....	25
2 Brincando de Tacobol, jogo adaptado	28
3 Experimentando o Brännboll (jogo adaptado para o Beisebol e softbol)	31
Estação 3 – Agora vou experimentar! Evento esportivo.....	33

Estação 4 – Atividade avaliativa.....	34
ANEXOS	35
ANEXO A – MATERIAL COMPLEMENTAR: ESPORTE DE CAMPO E TACO (BEISEBOL, SOFTBOL E CRÍQUETE)	35
CONSIDERAÇÕES	36
REFERÊNCIAS	37



1 APRESENTAÇÃO

Com base nos referenciais teóricos utilizados para a pesquisa, buscamos elaborar um plano de atividades que inicialmente seja realizado em uma hora aula (1 h/a = 50 minutos) por semana, de acordo com a nova proposta do Ensino Médio e, que trabalhe o conteúdo da educação física escolar considerando a introdução da compreensão através da lógica formal dos jogos com os (as) alunos (as) do Ensino Médio da EEMTI Lili Feitosa.

Para a execução da unidade didática recorreremos a elaboração de uma trilha de aprendizagem de aprofundamento integrada de linguagens e suas tecnologias com a temática Ciclo Integrativo Esportivo Cultural (CIEC) a partir de um dos objetos de conhecimentos: o Esporte.

A ideia do uso da trilha de aprendizagem surgiu a partir do trabalho de submissão final da disciplina D07 - “Educação Física na Educação no Ensino Médio” que equivale a prova nacional, ofertado pelo Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF), vinculado a coordenação nacional da Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho” (UNESP), com polo na Universidade Federal do Ceará (UFC), sob a mediação dos professores(as) da UFC: Dra. Luciana Venâncio e Dr. Luciano Nascimento Corsino.

Consideradas como rotas, as trilhas correspondem a caminhos flexíveis e alternativos de aprendizagem, capazes de promover e desenvolver competências no que concerne ao conhecimento, à habilidade, à atitude, à interação, à interatividade e à autonomia (Tafner; Tomelin; Müller, 2012, p. 5). Em resumo, são sequências de atividades e projetos personalizados que o estudante segue de maneira linear ou agrupada para aprender determinado tema.

Em nosso percurso educacional através da Trilha de Aprendizagem sobre Esportes de Campo e Taco com uma abordagem TGFU (Teaching Games for Understanding), exploraremos a fascinante interseção entre os esportes de campo e

taco e a pedagogia TGFU. É preparado uma jornada de aprendizado envolvente, que vai muito além das regras e técnicas tradicionais dos esportes.

A abordagem TGFU revoluciona a maneira como aprendemos e ensinamos esportes. Em vez de focar apenas as habilidades técnicas, o TGFU concentra-se em desenvolver o entendimento do jogo, a tomada de decisões, e as habilidades cognitivas dos praticantes.



2 RAZÕES, METAS E HABILIDADES ADQUIRIDAS NESTA UNIDADE DIDÁTICA

TRILHA INTEGRADA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

Trilha de aprofundamento integrada

Unidade Curricular

**Ciclo Integrativo Esportivo Cultural -
CIEC**

Esporte

2.1 Unidade curricular

Esta trilha foi construída para o Ensino Médio a partir de um dos objetos de conhecimentos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC): o Esporte.

“Na área de Linguagens e suas Tecnologias, a Educação Física possibilita aos estudantes explorar o movimento e a gestualidade em práticas corporais de diferentes grupos culturais e analisar os discursos e os valores associados a elas, bem como os processos de negociação de sentidos que estão em jogo na sua apreciação e produção. Nesse sentido, estimula o desenvolvimento da curiosidade intelectual, da pesquisa e da capacidade de argumentação” (BRASIL, 2018, p. 483)

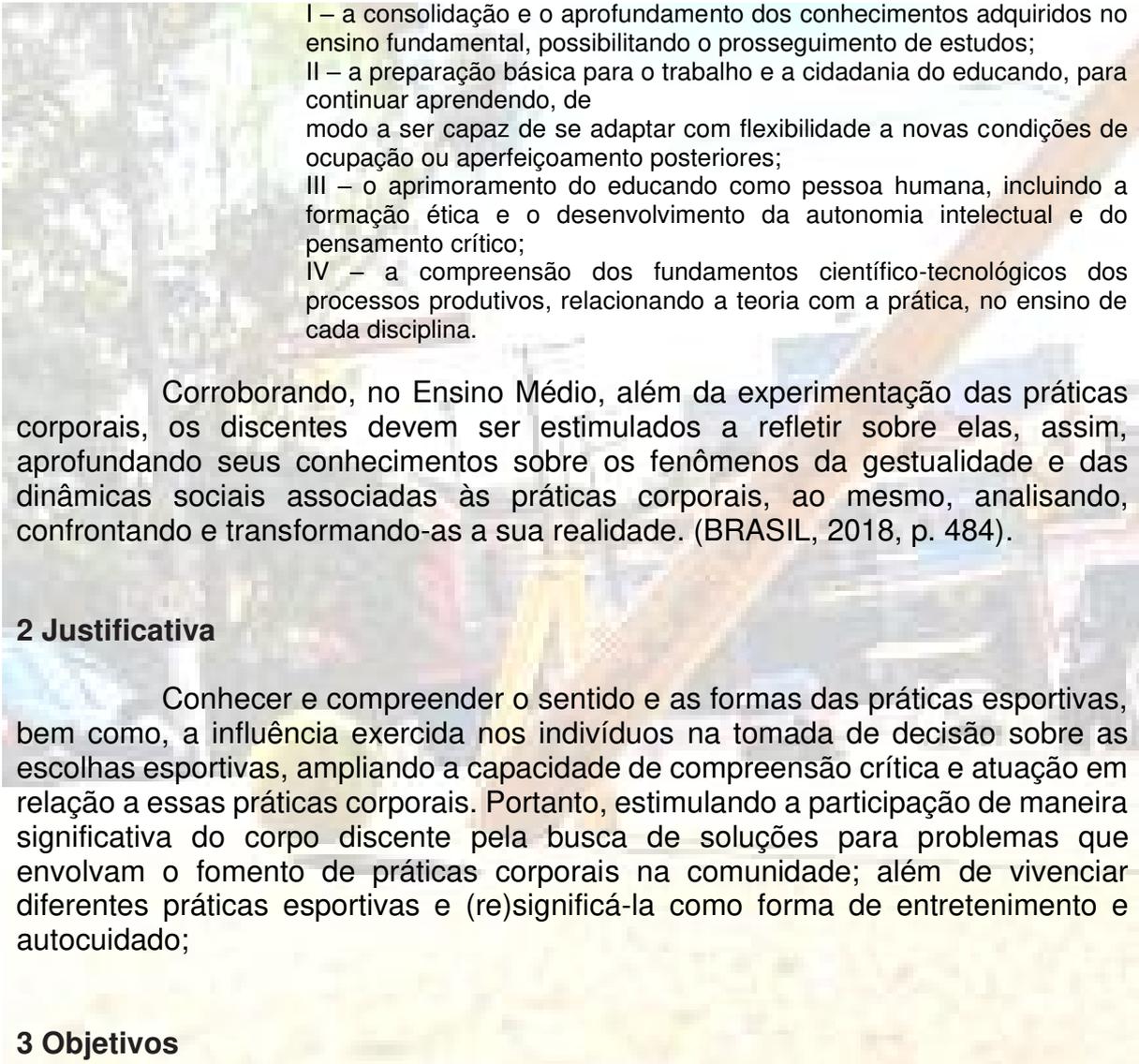
Sendo um objeto de conhecimento, o esporte é um objeto marcante da sociedade, tornando-se um fenômeno midiático intimamente ligado a elementos sociais, culturais e educacionais. “O esporte tem se constituído como uma das manifestações culturais mais difundidas em todo o mundo, seja para a prática cotidiana das diversas comunidades e pessoas, ou para o mundo do espetáculo.” (GONZÁLEZ; DARIDO; OLIVEIRA. 2017. p. 9).

Até os dias atuais, o esporte tem provocado discussões na área da Educação Física Escolar. O esporte trata-se de um objeto de conhecimento da cultura corporal, que tratado pedagogicamente de maneira adequada na educação física escolar poderá contribuir e potencializar a aprendizagem dos alunos nos âmbitos tanto da dimensão conceitual, como nas dimensões procedimental e atitudinal. É uma ferramenta na qual pela sua capacidade de alcançar inúmeros indivíduos presencialmente ou à distância, interligando os diversos segmentos sociais através de sua prática, pretende-se possibilitar ao discente experiências e processos de aprofundamento dos conhecimentos sobre o tema que lhes garantam as aprendizagens necessárias para a leitura da realidade, o enfrentamento dos novos desafios da contemporaneidade e a tomada de decisões éticas e fundamentadas (BRASIL, 2018, p. 463), estimulando motivação intrínseca, a compreensão, reflexão e o protagonismo para além do simples gesto técnico esportivo, de modo que sintam apto a ponderar e resolver questões inerentes ao novo que cercam seu ambiente, formando qualidades para um sujeito crítico, criativo, autônomo e responsável.

“Motivação intrínseca se refere ao engajamento em uma atividade simplesmente pelo prazer inerente a essa atividade. No caso do esporte e do exercício, pelo prazer em aprender, explorar e compreender novas tarefas, em cumprir uma meta ou se autosuperar, ou ainda em vivenciar situações estimuladoras. A motivação extrínseca, por outro lado, se refere ao engajamento em uma atividade como meio e não como fim, ou seja, não pela atividade em si, mas pelo que ela pode representar ou levar a conseguir fora dela (Vallerand, 2007 apud Winterstein, 2009, p. 116)”

Contundo “[...] responder à diversidade de expectativas dos jovens quanto à sua formação, a escola que acolhe as juventudes tem de estar comprometida com a educação integral dos estudantes e com a construção de seu projeto de vida.” (BRASIL, 2018, p. 464).

Segundo a BNCC, 2018, se torna importante estabelecer finalidades para o Ensino Médio, por tanto de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, 1996. Art. 35):



I – a consolidação e o aprofundamento dos conhecimentos adquiridos no ensino fundamental, possibilitando o prosseguimento de estudos;
 II – a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando, para continuar aprendendo, de modo a ser capaz de se adaptar com flexibilidade a novas condições de ocupação ou aperfeiçoamento posteriores;
 III – o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico;
 IV – a compreensão dos fundamentos científico-tecnológicos dos processos produtivos, relacionando a teoria com a prática, no ensino de cada disciplina.

Corroborando, no Ensino Médio, além da experimentação das práticas corporais, os discentes devem ser estimulados a refletir sobre elas, assim, aprofundando seus conhecimentos sobre os fenômenos da gestualidade e das dinâmicas sociais associadas às práticas corporais, ao mesmo, analisando, confrontando e transformando-as a sua realidade. (BRASIL, 2018, p. 484).

2 Justificativa

Conhecer e compreender o sentido e as formas das práticas esportivas, bem como, a influência exercida nos indivíduos na tomada de decisão sobre as escolhas esportivas, ampliando a capacidade de compreensão crítica e atuação em relação a essas práticas corporais. Portanto, estimulando a participação de maneira significativa do corpo discente pela busca de soluções para problemas que envolvam o fomento de práticas corporais na comunidade; além de vivenciar diferentes práticas esportivas e (re)significá-la como forma de entretenimento e autocuidado;

3 Objetivos

- Compreender os diferentes sentidos do esporte e conhecer uma tipologia dos diferentes esportes;
- Refletir sobre as adaptações nas regras esportivas e traçar estratégias para melhor prática na comunidade;
- Elaborar e vivenciar atividades baseadas nas categorias esportivas;
- Discutir a experiência, significando as práticas esportivas em relação aos sentidos do esporte.
- Reconhecer os recursos materiais utilizados para a prática dos esportes de campo e taco.

- Compreender a lógica interna dos esportes de campo e taco com base nos elementos comuns das modalidades.
- Experimentar esportes de campo e taco com base na cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação.
- Analisar as habilidades técnicas e táticas para solucionar desafios nos esportes de campo e taco
- Identificar as capacidades físicas e estruturas corporais exigidas nos esportes de campo e taco.
- Experimentar o papel de jogador e árbitro nos esportes de campo e taco.
- Compreender quais são os espaços físicos onde os esportes de campo e taco são praticados.
- Verificar locais disponíveis na comunidade para a prática de esportes de campo e taco. Explorar uma variedade de esportes de campo e taco, incluindo beisebol, críquete e softball.
- Desenvolver habilidades cognitivas, como tomada de decisões, resolução de problemas, e estratégias de jogo.

4 Habilidades Específicas Associadas às Competências Gerais da BNCC

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 1: Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.

- (EM13LGG101) Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
- (EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 3: Utilizar diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais) para exercer, com autonomia e colaboração, protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva, de forma crítica, criativa, ética e solidária, defendendo pontos de vista que respeitem o outro e promovam os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, em âmbito local, regional e global.

- (EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta suas formas e seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.
- (EM13LGG302) Posicionar-se criticamente diante de diversas visões de mundo presentes nos discursos em diferentes linguagens, levando em conta seus contextos de produção e de circulação.

- (EM13LGG304) Formular propostas, intervir e tomar decisões que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global.
- (EM13LGG305) Mapear e criar, por meio de práticas de linguagem, possibilidades de atuação social, política, artística e cultural para enfrentar desafios contemporâneos, discutindo princípios e objetivos dessa atuação de maneira crítica, criativa, solidária e ética.

COMPETÊNCIA ESPECÍFICA 5: Compreender os processos de produção e negociação de sentidos nas práticas corporais, reconhecendo-as e vivenciando-as como formas de expressão de valores e identidades, em uma perspectiva democrática e de respeito à diversidade.

- (EM13LGG501) Selecionar e utilizar movimentos corporais de forma consciente e intencional para interagir socialmente em práticas corporais, de modo a estabelecer relações construtivas, empáticas, éticas e de respeito às diferenças.
- (EM13LGG503) Vivenciar práticas corporais e significá-las em seu projeto de vida, como forma de autoconhecimento, autocuidado com o corpo e com a saúde, socialização e entretenimento.

5 Temas Transversais contemplados

Multiculturalismo

6 Objetos do Conhecimento (Conceitos e Procedimentos)

1. Vou conhecer o Esporte!

- 1.1. Falando sobre Esporte;
- 1.2. Eu conheço o esporte da minha comunidade?
- 1.3. O Esporte, seu sentido e modelo de classificação;

2. Saindo para a quadra!

- 2.1. Meu esporte adaptado.
- 2.2. Posso adaptar?

3. Agora vou experimentar!

7 Recursos Didáticos

Para a execução da unidade didática sugere-se o uso de: Datashow; laboratório de informática; de revistas, jornais, livros, sites e vídeos; bolas diversas, cones, pratos para esporte (ou adaptados), apitos e outros; papel ofício e ou madeira, cartolinas, pincéis e de outros materiais disponíveis na escola e propostos pelo(a) professor(a) de acordo com seu planejamento.

8 Avaliação da unidade curricular

Para a avaliação, é proposta a elaboração de um evento culminante que envolva várias modalidades esportivas adaptadas às necessidades da realidade escolar e que priorize a participação de todos, de acordo com a construção/modificação das regras e do regulamento do evento esportivo elaborado pelos estudantes e a formação de comissões para a realização do evento. Essa atividade poderá fazer parte dos jogos interclasses ou de outro momento festivo da escola com foco na integração das turmas.

9 Observações

O objeto de conhecimento, a avaliação da unidade curricular e as atividades propostas podem ser adaptadas a realidade local, contudo sem perder a objetividade descrita nas habilidades para a unidade.



3 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

TRILHA INTEGRADA DE LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS



Introdução

Caro estudante, iniciaremos nossa trilha e, para tal, iremos desenvolvê-la em três (03) estações e vivenciá-la de forma agrupada, ou seja, você vai poder escolher os módulos que considerar mais significativos, além da ordem de execução e muito mais.

A trilha é um caminho ou percurso de locomoção e com muita atenção iremos aproveitar e adquirir vários conhecimentos. Durante nosso percurso você terá a oportunidade de estudar e conhecer mais um pouco sobre o tema Esporte. Teremos momentos em que poderá expressar o que aprendeu e compartilhar com seus colegas.

O nosso caminho será dividido em estações (paradas) e a sequência segue os seguintes passos: a primeira estação, você irá ter uma apresentação sobre o tema: **Vou conhecer o esporte!** na qual iremos discutir sobre a abordagem temática Esporte. Nessa estação iremos refletir sobre o conceito do termo esporte, o seu sentido, os tipos e classificação de acordo com os documentos normatizadores da Educação (a BNCC).

A estação seguinte, **Saindo para a quadra!**, traz reflexões sobre as possíveis modificações/adaptações para a prática corporal como meio de interação social, aprendizagem e reflexão crítica sobre a prática. Por fim, a última parada, **Agora vou experimentar!**, há a elaboração de um evento culminante que envolva várias modalidades esportivas adaptadas às necessidades da realidade escolar e que

priorize a participação de todos, de acordo com a construção/modificação das regras e do regulamento do evento esportivo elaborado pelos alunos e a formação de comissões para a realização do mesmo.

Para a efetiva execução dessa trilha iremos utilizar textos e vídeos, nas quais vocês irão acessar e posteriormente expor os conhecimentos adquiridos na prática. É de extrema importância o acesso dos vídeos através dos links disponíveis.





Estação

1

*V***OU CONHECER O ESPORTE!**



Se pararmos para olhar nossas práticas corporais diárias, observaremos que muitas delas são voltadas ao Esporte.

Em geral, devido a sua popularidade, se percorremos os bairros da cidade, é muito mais fácil identificar mais espaços e pessoas praticando alguma forma de esporte do que outra atividade corporal.

Entretanto alguns esportes são mais conhecidos do que outros. Apesar desse predomínio, a diversidade esportiva existente é ampla, conforme veremos nessa seção. Mas, você sabe o que são esportes? Você conseguiria classificar os esportes? Como poderíamos adaptar os esportes para que todos possam praticar? Nessa unidade, por meio de discussões e vivências de atividades, iremos conseguir responder a estas e outras perguntas.



Foto: (reprodução/internet)

O esporte é sem dúvida um fenômeno da atualidade. Esse tem interferência direta em nossa sociedade. O esporte mexe com o emocional e tem um poder transformador. Mas, será que sabemos o que é esporte? Aquela famosa peladinho com os amigos no final de semana ou aquela corridinha de



manhã ou jogo de campeonato na escola são esportes? Se ficou com dúvidas e quer aprender mais sobre o assunto, assista ao vídeo no link abaixo.

Esporte: Definição e Características:

<https://www.youtube.com/watch?v=q1RqNQ2VS54>

O que aprendi!!!

1. Já consigo diferenciar o que é esporte e o que é jogo?
2. Você pratica

Após assistir o vídeo, anote os principais pontos que achar



Foto: (reprodução/internet)

SPORTES



Eu conheço o esporte da minha comunidade?



O esporte como fenômeno social tem importante papel na sociedade visto que ele abrange vários setores, sendo bastante relevante na área da saúde, educação, turismo, entre outros. A prática deste envolve a aquisição de habilidades físicas e sociais, valores, conhecimentos, atitudes e normas.

Além dos benefícios à saúde que a prática esportiva traz, **é uma forma de criar e fortalecer laços**. Pois o esporte tem o poder da socialização, em que não se separa gênero, raça, religião ou classe social.

Ora de pesquisar



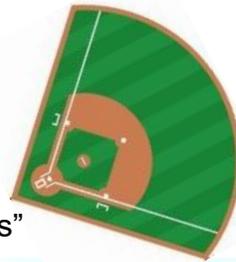
Pesquise em sua comunidade/bairro:

- ✚ Quais as atividades esportivas que são praticadas em seu bairro? Você sabia e/ou pratica alguma dessas atividades?
- ✚ Quais os locais onde são praticados?
- ✚ Tire fotos/imagens das atividades que você pesquisou e locais e mostre para os colegas.



Foto: (reprodução/internet)

Testando meu conhecimento!



Atividade proposta: “Rotação por Estações”

Para esta atividade iremos dividir a turma em 7 grupos diferentes, com a qual, é formado entre meninos e meninas.

No espaço físico do ambiente de aula, é encontrado 7 estações numeradas, em forma de círculo, projetada para focar em um conceito ou apresentação de um esporte específico, através de gravuras/figuras de movimentos ou objetos que representam uma determinada modalidade esportiva.

Cada grupo se posicionará em uma estação e, em conjunto, deve classificá-los de acordo com as áreas da BNCC, conforme o quadro abaixo. Ao sinal do(a) professor(a) o grupo irá para próxima estação, como demonstrado no exemplo: 1 para 2; 2 para 3; 3 para 4; 4 para 5; 5 para 6; 6 para 7 e 7 para 1.

Quadro 1: Classificação dos esportes de acordo com BNCC (2018, p. 2015)

CLASSIFICAÇÃO: ESPORTES						
Marca	Precisão	Técnico-combinatório	Rede/quadra dividida ou parede de rebote	Campo e taco:	Invasão ou territorial	Combate

Após percorrida todas as estações e classificado as modalidades esportivas expostas nas figuras em cada estação, discuta com o(a) professor(a) os resultados obtidos.



O Esporte, seu sentido e modelo de classificação!

O texto a seguir foi elaborado com base na BNCC e reproduz parte de suas explicações. Nele é apresentada uma forma de organização do esporte a partir de um modelo de classificação pela lógica interna.



LEITURA 2:

BNCC é a abreviatura de Base Nacional Comum Curricular, documento normativo - elaborado pelo Ministério da educação em parceria com outras entidades educacionais - que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da educação básica. Sua versão mais atualizada foi publicada em 2018

O esporte como uma das práticas mais conhecidas da contemporaneidade, por sua grande presença nos meios de comunicação, caracteriza-se por ser orientado pela comparação de um determinado desempenho entre indivíduos ou grupos (adversários), regido por um conjunto de regras formais, institucionalizadas por organizações (associações, federações e confederações esportivas), as quais definem as normas de disputa e promovem o desenvolvimento das modalidades em todos os níveis de competição. No entanto, essas características não possuem um único sentido ou somente um significado entre aqueles que o praticam, especialmente quando o esporte é realizado no contexto do lazer, da educação e da saúde. Como toda prática social, o esporte é passível de recriação por quem se envolve com ele.

O esporte é dividido a partir de um modelo de classificação baseado na **lógica interna**, tendo como referência os critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos da ação.

Esse modelo possibilita a distribuição das modalidades esportivas em dois grandes grupos: um baseado na interação entre as ações entre os adversários e o segundo grupo caracterizado pela ausência dessas interações.

O primeiro grupo, onde há a interação entre os adversários, caracteriza-se pelas ações táticas em que os atletas de uma equipe devem fazer para atingir a meta estabelecida. São quatro as categorias que compõe este grupo:

✓ Rede/quadra dividida ou parede de rebote:



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=OS1H9HqqVp8&list=P_LCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=6

✓ . **Campo e taco:**



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=uVt9KFtyGoM&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=8

✓ **Invasão ou territorial:**



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=Se8Qfm6VeTE&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=5

✓ **Combate:**



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=F4wSJLOL6g8&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=7

Quando nos referimos aos esportes SEM interação entre os adversários, o critério de classificação está ligado aos aspectos do movimento que possa ser de alguma forma quantificado (medido ou comparado). A baixo segui a composição desse grupo:

✓ **Marca:**



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=qrkCFQ67ZJI&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=2

✓ **Precisão:**



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=SnULnvFxNHM&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=3

✓ **Técnico-combinatório:**



Link de explicação:

https://www.youtube.com/watch?v=Z5ZAsXdzm5c&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=4

Ora de pensar!

Assista o vídeo resumo no link abaixo sobre os conceitos de cada categoria esportiva:

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

Considerando a divisão dos esportes apresentadas no texto e no vídeo, responda:

- Em qual categoria o esporte que você praticou ou pratica ou conhece se enquadra? Por quê?
- Em quais categorias os esportes que são praticados em seu bairro se enquadram?
- Qual o significado de interação com o adversário em um jogo esportivo?



Esportes de Campo e Taco.



Aula no laboratório de informática:

- **Análise de vídeos, simulações e jogos virtuais:**

No laboratório de informática, com o auxílio de recursos online, vídeos de partidas de beisebol, críquete e softbol, vocês irão visualizar como esses esportes são jogados, suas regras e estratégias usadas. Em seguida, irão explorar e vivenciar virtualmente os aspectos desses esportes como lançar e rebater através de jogos de simulação disponíveis online.

Depois de assistir aos vídeos e vivenciar virtualmente o esporte de campo e taco, discuta como o/a professor(a) as características observáveis como: regras, ambiente, material utilizado e estratégias utilizadas para essas modalidades esportivas.

Para hoje, acesse os links abaixo:

Links de acesso de vídeo:

https://www.youtube.com/watch?v=R8_vY5mVOIY

<https://www.youtube.com/watch?v=c6dvLWBFOkK>

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

Links de acesso de simuladores:

<https://jogojogar.com/super-baseball-jogo/>

<https://jogojogar.com/baseball-pro-jogo/>

<https://www.crazygames.com.br/jogos/baseball-hero>

<https://www.crazygames.com.br/jogos/espn-arcade-baseball>

<https://poki.com/br/g/little-master-cricket>

<https://poki.com/br/g/cricket-world-cup>

<https://poki.com/br/g/cricket-hero>



Estação

2

Saindo para a quadra!



Nessa atividade, você irá vivenciar algumas práticas direcionadas aos esportes de campo e taco. Mas, para que todos possam ter esta experiência o que devemos fazer com a prática esportiva? Esta seção tem por objetivo estimular você a pensar algumas estratégias para adaptar a prática corporal formal para que todos possam realizar.



Parte 1: ***MEU ESPORTE ADAPTADO!***

Antes de vivenciar diversas práticas corporais esportivas, é imprescindível você saber que o esporte pode ser adaptado para favorecer a participação de todos. A modificação do jogo formal passa ser chamado de prática derivada.

As práticas derivadas dos esportes mantêm, essencialmente, suas características formais de regulação das ações, mas adaptam as demais normas institucionais aos interesses dos participantes, às características do espaço, ao número de jogadores, ao material disponível etc. Isso permite afirmar, por exemplo, que, em um jogo de dois contra dois em uma cesta de basquetebol, os participantes estão jogando basquetebol, mesmo não sendo obedecidos os 50 artigos que integram o regulamento oficial da modalidade. (Brasil, 2018, p. 215).

Vamos Praticar!



Parte 1: Oficina - Produzindo meus instrumentos:

Com o auxílio do(a) professor(a) vamos produzir nossos instrumentos que serão utilizados em nossas atividades práticas. Para isto, usaremos os seguintes materiais:



- Taco de madeira: Para o taco ou bastão poderá ser usado uma “ripa de madeira” ou outro material.

O tamanho do taco deverá medir 76 cm para o beisebol ou 85 cm para o criquete, entretanto, poderá ser de acordo com a comodidade do participante. Com uma fita adesiva e um EVA enrolar a extremidade do taco de madeira

para segurança.

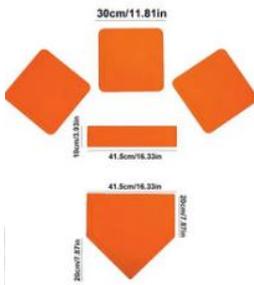


- Bolas: Para a produção das bolas podemos usar alguns materiais: pano, papel e fita adesiva para enrolar. Ou podemos usar bolas como de tênis, borracha ou outras. O tamanho das bolas podem variar conforme a necessidade.



- Wicket ou baliza. Ela tem a mesma função da casinha do taco e é formada por 3 tocos de madeira paralelos, com 2 alças entre eles, chamadas bails, e parecem a ponta de um tridente fincada no campo. Para nossa baliza podemos usar uma garrafa pet (refrigerante) ou um lata.

- Bases: As bases são locais que devem ser tocados em sucessão por um corredor para anotar uma corrida. São um total de 4 bases. Para produzir nossas bases, podemos usar uma folha de EVA, medindo 38,1 cm (15 polegadas) quadradas (3 bases) e uma placa retangular de 43,18 cm/10 cm e 43,18 cm x 20,32 cm. Na última base faz o corte conforme o desenho ao lado. Poderá ser usado bambolês como alternativa.



- Luvas: as luvas tem a função de amortecer as mãos ao receber as bolas nos arremessos e/ou rebatidas. Para nossas atividades podemos substituir por luvas usadas por goleiro no futebol de campo.

O que aprendi!

Após as produções dos instrumentos, discuta com os colegas sobre o que aprenderam e como criaram esses instrumentos utilizados para as modalidades esportivas de campo e taco durante as nossas aulas, quais materiais foram usados e quais os desafios que enfrentaram e as estratégias que utilizaram.

EXPERIMENTANDO OS ESPORTES DE CAMPO E TACO



1 Lapta adaptado, o beisebol russo:

Dividam-se em duas equipes, uma no ataque e outra na defesa.

Para o jogo, é determinado um número de entradas (innings), conforme o tempo disponível e quantidade de participantes em cada equipe, sendo no mínimo dois innings, com cada equipe tendo a oportunidade de defender e lançar uma vez. O vencedor é determinado pela equipe que marcar mais corridas (pontos) ao final dos



innings. Uma corrida é finalizada quando um atacante sai da zona de “gorod”, passa para a zona “kon” e retorna novamente para a zona “gorod” sem ser abatido pelo adversário.

O desenho do jogo é composto uma área chamada de “gorod” (tradução: cidade), na qual ficam os jogadores do time que vai lançar a bola, enquanto do outro lado, a outra parte é chamada de “kon”. Existe um campo entre elas, na qual os adversários se distribuem. Na área de “gorod” existe uma pequena seção chamada “área de lançamento” na qual é executado as batidas das bolas.

O jogo tem como objetivo para a equipe de ataque percorrer o espaço até a área “kon” e retornar para a área “gorod” sem ser atingindo pelos adversários. Para a equipe de defesa o objetivo é recuperar a bola o mais rápido possível e acertar o jogador da equipe adversária antes que ele ultrapasse as linhas das áreas “kon” e “gorod”.

Para o jogo, pode ser utilizado uma bola pequena de borracha (pode ser usada uma bola de tênis) e com tacos.

- Funcionamento do jogo:

Os jogadores da equipe de defesa se espalham pela quadra na área de campo;

Os jogadores da equipe de ataque ficam na área de “gorod” onde permanecem protegidos;

Na zona de lançamento, um atacante por vez, com o uso de um taco, bate o mais longe possível a bola lançada pelo parceiro, corre rapidamente o campo para a zona denominada “kon” e depois de atravessá-la retorna para a parte “gorod”, evitando ser acertado pela bola pega pelos adversários. Caso o atacante que rebateu a bola decida por neutralizar a corrida por algum motivo, ele poderá repetir o lançamento, isto é permitido até duas vezes, sendo que na terceira oportunidade é obrigatória a corrida ou será eliminado.

Será considerado o lançamento válido em que a bola passa a linha da zona de “gorod” e cai dentro do campo por trás da linha da zona “kon” e das linhas laterais; o atacante está em sua zona de lançamento na hora da batida da bola.

O atacante pode optar por parar em algumas das estações (bases), localizadas no campo, para se proteger durante a volta da zona “kon” para a zona “gorod”.

O atacante pode permanecer na zona “kon” para evitar ser abatido, mas para o retorno à cidade (gorod), terá que esperar pelo lançamento do próximo jogador de

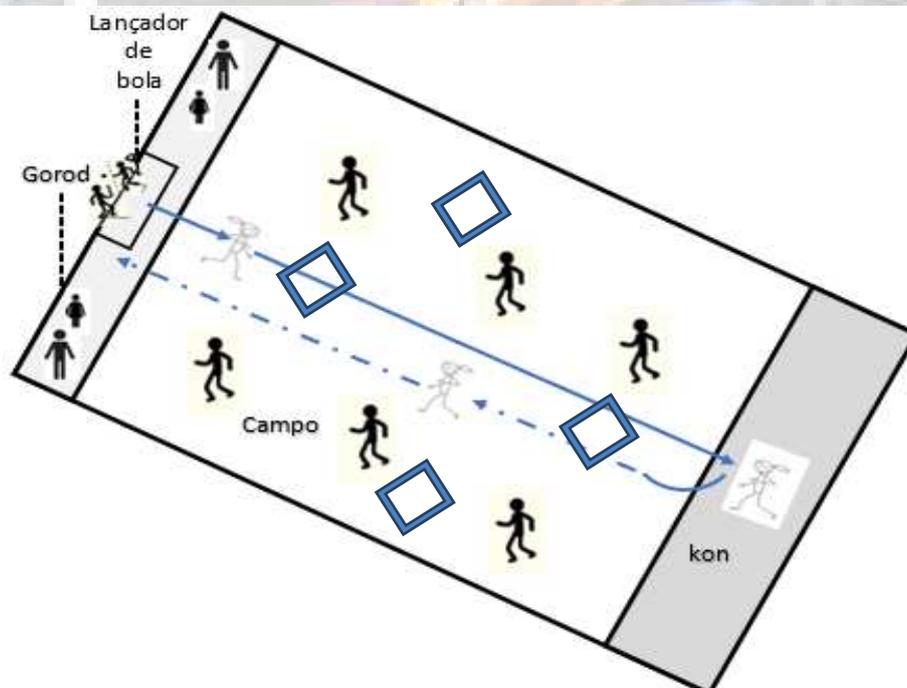
sua equipe. Se após todos atacantes tiverem efetuados os lançamentos, será considerado abatidos todos que estiverem na zona “kon”.

O jogador que voltou da casa "kon" para a cidade (“gorod”), ganha um ponto para sua equipe.

Na zona “kon” poderá ficar mais de um atacante, entretanto, nas bases localizadas no campo, poderá ficar somente um de cada vez. Caso contrário, na permanência de mais de um na mesma base, um atacante é eliminado da competição.

Para os atacantes durante a corrida é proibido: tocar na bola; correr para fora do campo; voltar para a zona “gorod” sem ter visitado a zona “kon”; ter mais de um atacante nas bases de proteção; tocar no adversário impedindo seu movimento;

Os jogadores que estão no campo, equipe de defesa, devem pegar a bola rapidamente e acertar com ela o oponente. Se o participante da defesa pegar a bola lançada antes de cair no chão, anula a corrida do atacante e ele é eliminado da partida. Se a bola cair no chão, o defensor deverá pegar a bola o mais rápido possível e acertar o adversário. É estritamente proibido mover-se com a bola em suas mãos e, sim, apenas passá-la para o companheiro mais próximo do adversário para acertá-lo. Além disso, os jogadores no campo não podem ser tocados pelos corredores e interferir no seu movimento e vice-versa. Se não acertarem, apenas devem devolver a bola.



Fonte: Construção do autor

Discutindo a atividade!



1. Quais as estratégias que você utilizou para executar as habilidades motoras de lançar e rebater a bola?
2. Que estruturas do corpo são requisitadas nesse esporte?
3. Conseguiu entender a lógica interna do jogo, como um dos esportes de campo e taco?



2 Brincando de Tacobol, jogo adaptado

O objetivo dessa atividade é marcar mais corridas (runs) do que o time adversário, e isso é feito ao bater a bola com o bastão e correr de um lado do campo para o outro tocando os tacos, assim completando um run.

O campo de ação do jogo será formado por um retângulo de mais ou menos 10 metros de comprimento com 2 metros de largura “pitch” (poderá sofrer modificações conforme as necessidades existentes). Em cada extremo é posto as wickets, que são três postes verticais com duas pequenas travessas horizontais no topo. Para a atividade poderá ser substituída por outro material como latas, garrafas pets e etc. Na frente das wickets serão postas as bases, que poderão ser marcadas por bambolês, riscos e etc., na qual os batedores serão obrigados tocá-las com o taco/bastão antes do arremesso pela equipe adversária. Ao redor da área retangular se encontra uma área maior, normalmente ovulada, na qual se localiza os jogadores da equipe de arremesso.

- Funcionamento do jogo:

A turma se divide em grupos com 4 ou mais membros cada.

Um grupo será a equipe de rebater a bola e outro grupo será a equipe de arremessar e recepcionar a bola. A escolha será feita por sorteio. Quem ganha o sorteio escolhe se rebate (taco) ou arremessa (bola) inicialmente.

Começa o jogo com 2 batedores (batmans ou strikers), cada um com um taco de madeira (equipe rebatedora) posicionados em frente às wickets, tomando o cuidado de manter a ponta do bastão dentro da base antes do lançamento – caso contrário, eles poderão ser “queimados”. e 1 arremessador (bowler) de posse de uma

bola e 1 receptor (catcher), posicionados atrás das wickets (equipe de lançamento) e demais jogadores espalhados pelo campo.

A missão do jogo de tacobol é trocar de base cruzando os tacos na metade do campo, o que equivale a 01 run (ponto).

O jogo é dividido em innings (entradas), conforme a necessidades existentes. Cada inning, inicialmente, uma equipe lança e outra rebate. No inning seguinte os papéis invertem. Para cada inning é estipulado uma pontuação (runs) de acordo com o número de participantes. Ganha o jogo a equipe que somar mais runs (corridas) nesse período.

Em cada inning, a equipe de arremesso poderá utilizar os 4 jogadores para recuperar a bola rebatida pelos batsmans. E a equipe de batedores poderá somente usar 2 jogadores.

A dupla da bolinha tem a missão primordial de conquistar o taco - derrubando a wicket que estará armada (ou derrubando a latinha) arremessando a bola ou “queimando” o adversário (jogando a bolinha nele) - para somente depois disso conseguir o acúmulo de runs.

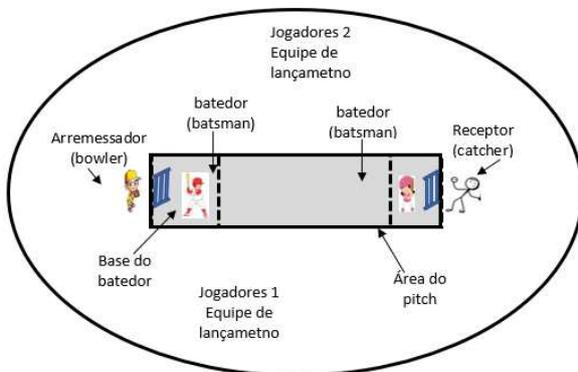
A missão dos batedores, além de defender as wickets, é rebater a bola que será jogada a ela para longe e correr para trocar de base, onde terá que cruzar os tacos no meio do campo.

A medida que a wicket é derrubada ou um jogador é queimado, os papéis das duplas são trocados. Nesse momento, a equipe que arremessa passa a rebater e sai dois de seus membros, e, a equipe que rebatia passa a lançar e entra os outros jogadores. Manterá a vantagem que tiver o taco em mãos. Quando a bolinha é arremessada:

1. A bolinha é rebatida para frente: A dupla corre para trocar de base cruzando os tacos no meio de campo, antes que os adversários recuperem a bolinha e se aproximem novamente das bases somando um run. A dupla de rebatida poderá fazer quantos runs forem possíveis em uma única rebatida.
2. A bolinha raspa no taco de quem irá rebater, correndo para trás da base: “1 para trás”. Ao acumular “3 para trás” a dupla perde a posse do taco;
3. A bolinha é rebatida, mas é pega no ar pelos adversários: a dupla perde automaticamente a posse do taco;
4. A bolinha derruba a wicket: a dupla perde automaticamente a posse do taco;
5. A bolinha toca em quem irá rebater e que está com o taco fora da base: a dupla perde automaticamente a posse do taco;
6. A bolinha passa direto pelo rebatedor e pela wicket sem derrubá-la: o receptor (catcher) do lado oposto pega a bolinha e poderá derrubar a wicket caso o

rebatedor esteja sem o taco na base ou queimar o adversário (tocando-o ou lançando-a contra o mesmo) na hora da corrida.

Para o jogador do taco, exige um grau elevado de responsabilidade. Ele deve ser utilizado apenas nas horas certas (para rebater a bolinha, converter runs e defender a wicket). Sem essas situações, o taco deve se manter imóvel, tocando o chão das bases. A wicket pode ser derrubada a qualquer momento do jogo, caso o taco não esteja protegido na base. Se a bolinha está nas mãos do oponente (ainda não foi lançada) e o taco é suspenso, ela certamente será derrubada. Terminado o primeiro inning, trocam-se os competidores.



Fonte: Construção do autor

Foto: (reprodução/internet)

Discutindo a atividade!



4. Como funciona a relação de cooperação entre os jogadores da equipe e oposição com os adversários?
5. Quais são os movimentos presentes nos jogos?
6. A estrutura corporal (ser mais alto ou mais baixo, ter maior envergadura ou não) ou ser do sexo feminino ou masculino, pode interferir no desempenho do jogo?



3 Experimentando o Brännboll (jogo adaptado para o Beisebol e softbol)

Este é um jogo de taco e bola praticado em campos, quadras esportivas e parques públicos, conhecido como rundbold na Dinamarca, Brennball na Alemanha, jogado em nível amador em toda a Suécia, Finlândia, Noruega, Dinamarca e Alemanha.

O objetivo desse jogo é marcar mais corridas (runs) do que o time adversário, e isso são feitos ao bater a bola com o bastão e correr as bases distribuídas no campo, assim completando um run (corrida). Para a equipe que defende o objetivo é “queimar” (bränna) um rebatedor entre duas bases.

O campo de ação do jogo e o posicionamento dos jogadores são arbitrários, embora geralmente ajustados de acordo com a habilidade de arremesso e recepção dos jogadores, bem como o tamanho da equipe. Contudo para nossa atividade, o formato terá como referência o campo de beisebol, com quatro bases dispostas no sentido anti-horário. Na prática, os tacos disponíveis, podem ser usados os de beisebol ou taco de críquete ou uma raquete dura ou outro material disponível.

Funcionamento do jogo:

A turma se divide em grupos com 6 membros cada.

Nessa atividade, não existe um arremessador ou lançador dedicado. Os próprios rebatedores lançam ou quicam a bola, que poderá ser de qualquer material, como uma bola de tênis, antes de acertá-la com o taco. Portanto, um grupo, será a equipe de rebater a bola (ataque) e outro grupo será a equipe de recepcionar a bola (defesa). A escolha será feita por sorteio. Quem ganha o sorteio escolhe se rebate (ataque) ou recepciona (defesa) inicialmente.

A área válida para uma rebatida bem-sucedida é delimitada pelas bordas da quadra ou por linhas demarcadas.

O jogo começa quando o batedor acerta a bola com sucesso e corre para a primeira base e por diante até a quarta base no sentido anti-horário, assim fazendo um run para a sua equipe, enquanto os jogadores da equipe receptora pegam e jogam a bola para um receptor designado posicionado na base 1, faz contato com a base

enquanto segura a bola e joga ela no chão enquanto diz “fora” ou “queima” o adversário com a bola no meio do percurso.

Se um bateador não tiver sucesso na rebatida após as três tentativas permitidas, ele será considerado “fora” e um próximo bateador irá efetuar a rebatida válida.

Se um receptor pegar a bola antes que ela caia no chão, o rebatedor será eliminado.

Não há restrições quanto ao número de jogadores em cada base. Se todos os jogadores da equipe de bateadores não conseguirem chegar à quarta base e nenhum bateador permanecer na fila, a equipe interna será apanhada (“utebrända”). E a equipe que estava rebatendo passa a recepcionar as bolas e a vice-versa.

Para cada mudança de papéis no jogo, é considerado uma entrada. Duas entradas é considerada um inning. O jogo é dividido em 3 innings. Ganha a equipe que tiver mais corridas (runs) nesse período.

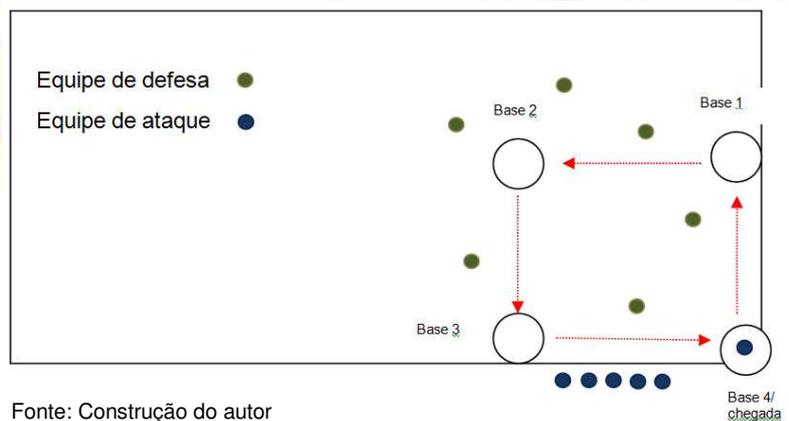
A pontuação e o controle de entradas são mantidas por um marcador de pontuação, três juizes de lado de campo, que também tem a palavra final sobre as penalidades de jogadores das equipes.

Para o sistema de pontuação teremos:

Se um rebatedor, após uma rebatida da bola, correr as 4 bases sem interrupção, completará um Home run e sua equipe ganhará 6 runs.

Se um rebatedor passar pela quarta base com interrupção, sua equipe completará um run.

Se a equipe atacante for apanhada sem completar um run, a equipe defensiva ganhará 5 runs.



Discutindo a atividade!



7. Os movimentos executados se assemelham a outras modalidades de campo e taco? Quais?
8. Quais são os movimentos que as equipes de defesa realizaram?
9. Quais são os movimentos que as equipes de ataque realizaram?
10. Na função de árbitro é necessário aplicar as regras oficiais ou elas podem ser adaptadas?
11. No seu bairro e imediações há a possibilidade de se praticar esses jogos?
12. Quais as dificuldades encontradas para realizar a atividade proposta?
13. Qual foi a sua posição e função exercida em campo nas atividades?



Estação

3

Agora vou experimentar! Evento esportivo

Para nosso evento final, iremos elaborar um evento culminante que envolva uma ou mais das modalidades esportivas de campo e taco, adaptando-as às necessidades da realidade escolar e que priorize a participação de todos, de acordo com a construção e/ou modificação de regras. Dividam-se em grupos para exercer as funções para a realização do evento, como: árbitros, jogadores(as), comissão organizadora e etc. Essa atividade poderá fazer parte dos jogos interclasses ou de outro momento festivo da escola com foco na integração das turmas.





Atividade avaliativa

Conforme vimos na seção 1, os esportes são divididos em categorias conforme a lógica interna, o que conduz dos participantes ações e estratégias próprias de cada modalidade. Em relação a sessão 1 e 2 dessa trilha de aprendizagem, discuta com seus colegas e professor(a):



- Como você se sentiu em cada atividade?
- Quais atividades você mais gostou?
- Qual reflexão poderia ser feita em relação aos sentidos dados as práticas esportivas?
- Você considera importante as adaptações feitas nas regras oficiais de cada modalidade? Por quê?

Parabéns! Chegamos ao fim de nosso encontro.

ANEXOS

ANEXO A – MATERIAL COMPLEMENTAR: ESPORTE DE CAMPO E TACO (BEISEBOL, SOFTBOL E CRÍQUETE)

LINK DE ACESSO:

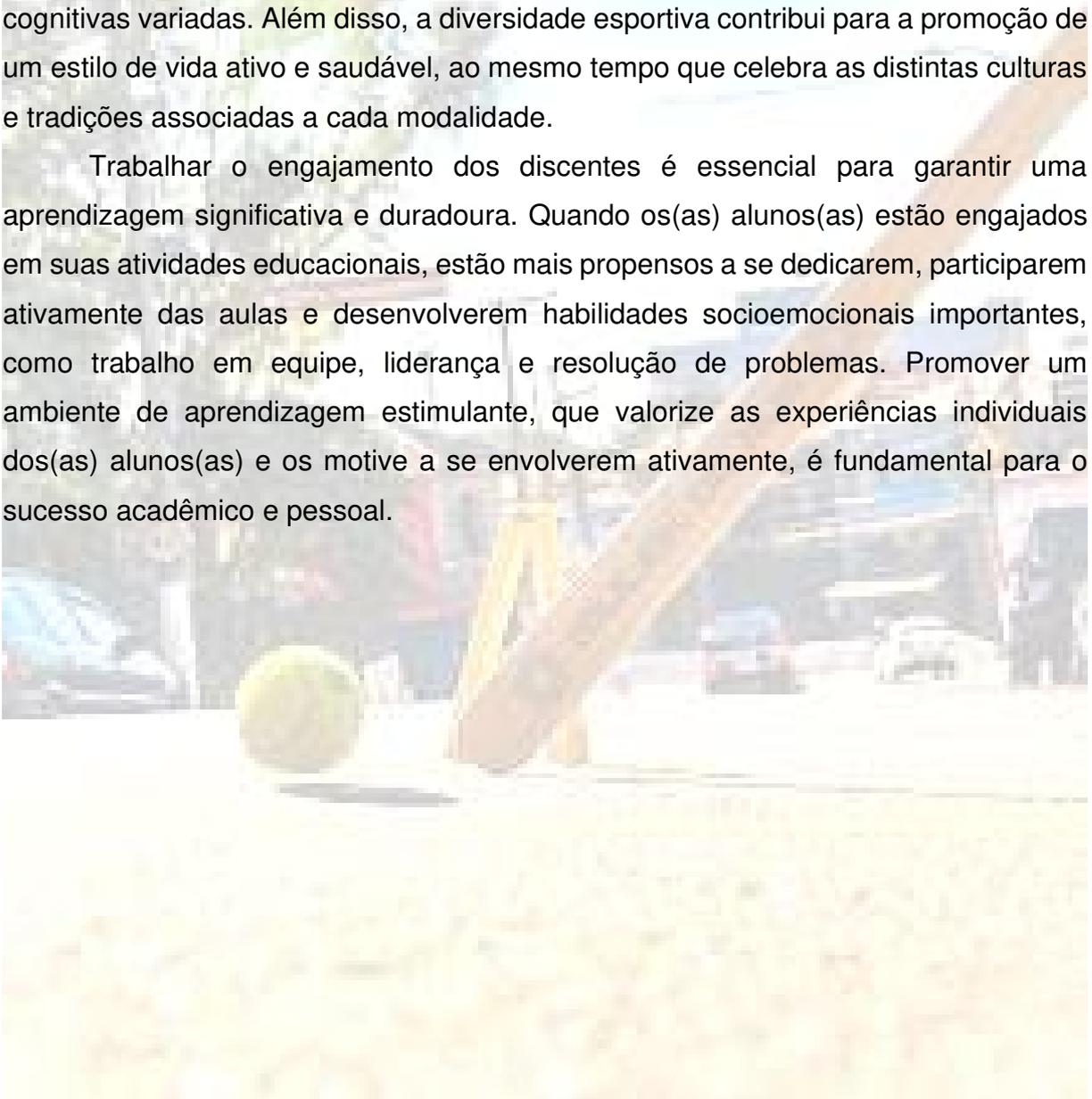
https://drive.google.com/file/d/1SA_3Ysr0jfaAFMiO_FMuuz5H4JSIHJhD/view?usp=sharing



CONSIDERAÇÕES

A diversidade dos esportes é crucial para oferecer aos alunos(as) uma ampla gama de oportunidades de participação e desenvolvimento. Ao expor os estudantes a diferentes modalidades esportivas, não apenas se promove a inclusão de diversos talentos e interesses, mas também se encoraja a exploração de habilidades físicas e cognitivas variadas. Além disso, a diversidade esportiva contribui para a promoção de um estilo de vida ativo e saudável, ao mesmo tempo que celebra as distintas culturas e tradições associadas a cada modalidade.

Trabalhar o engajamento dos discentes é essencial para garantir uma aprendizagem significativa e duradoura. Quando os(as) alunos(as) estão engajados em suas atividades educacionais, estão mais propensos a se dedicarem, participarem ativamente das aulas e desenvolverem habilidades socioemocionais importantes, como trabalho em equipe, liderança e resolução de problemas. Promover um ambiente de aprendizagem estimulante, que valorize as experiências individuais dos(as) alunos(as) e os motive a se envolverem ativamente, é fundamental para o sucesso acadêmico e pessoal.



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 dez. 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 26 fev. 2018.

WINTERSTEIN, Pedro; VENDITTI, Rubens Junior. A motivação para as práticas corporais e para o esporte. In: DE ROSE, Dante e organizadores. **Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar.** 2ª edição. Artmed, 2009. p. 115-135. Disponível em: file:///C:/Users/fulvi/Downloads/Esporte_e_atividade_fisica_na_infancia_e-2.pdf. Acesso em: 11 jan. 2023.

GONZÁLEZ, F. J.; DARIDO, S. C.; OLIVEIRA, A. A. B.; Esportes de invasão: basquetebol, futebol, futsal, handebol, ultimate frisbee. 2. ed. **Maringá: Eduem,** 2017. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/297689510>. Acesso em: 30 dez. 2022.

ORMUNDO, W.; SINISCALCHI, C.; FERREIRA, A. F.; DINIZ, I. K. dos S.; JÚNIOR, O. M. de S.; BOAS, P. V. Se liga nas linguagens: experimenta pertencer!. 1 ed. **Moderna.** 2020.

SITES ACESSADOS

PUC Ensina. Esporte: Definição e Características. YouTube, 24 de novembro de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q1RqNQ2VS54>: Acesso em: 19 mar. 20223.

APRIMORA EF escolar. Esportes de rede divisória ou de parede rebote. YouTube, 13 de junho de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=OS1H9HqqVp8&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=6: Acesso em: 19 mar. 20223.

PRIMORA EF escolar. Esportes de campo e taco. YouTube, 28 de junho de 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=uVt9KFtyGoM&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=8. Acesso em: 19 mar. 20223.

APRIMORA EF escolar. Esportes de invasão. YouTube, 10 de junho de 2021. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Se8Qfm6VeTE&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=5. Acesso em: 19 mar. 20223.

APRIMORA EF escolar. Esportes de combate. YouTube, 23 de junho de 2021. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=F4wSJLOL6g8&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=7. Acesso em: 19 mar. 2023.

APRIMORA EF escolar. Esportes de marca. YouTube, 26 de maio de 2021. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=qrkCFQ67ZJI&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=2. Acesso em: 19 mar. 20223.

APRIMORA EF escolar. Esportes de precisão. YouTube, 27 de maio de 2021. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=SnULnvFxnHM&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=3: Acesso em: 19 mar. 20223.

APRIMORA EF escolar. Esportes técnico-combinatórios ou estéticos. YouTube, 31 de maio de 2021. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=Z5ZAsXdzm5c&list=PLCHd9k5OLopb1nqn_pDigdYxeNI_fU0U3&index=4. Acesso em: 19 mar. 20223.

VIANA, João. Classificação dos esportes. YouTube, 4 de junho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nfeEotDDBcU>. Acesso em: 19 mar. 20223

TRINDADE, Cesar. Para aprender beisebol - regras básicas do baseball. Vídeo YouTube. 28 de janeiro de 2013. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=R8_vY5mVOIY. Acesso em: 12 out. 2023.

MatsuMidiaTv. Jogo da Final da XIV Taça Brasil de Softbol entre Gigantes Gecebs vs Argentina - 1º Ent GG. YouTube, 20 de março de 2017. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=c6dvLWBFOKk>. Acesso em: 12 out. 2023.

Criquetistas. Regras de críquete explicadas em 2 minutos!. YouTube, 23 de setembro de 2019. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=SWdeqmwPMOs>. Acesso em: 12 out. 2023.



FOLHA EM BRANCO
VERSO DA QUARTA CAPA

Espo**o**rte

de

Campo

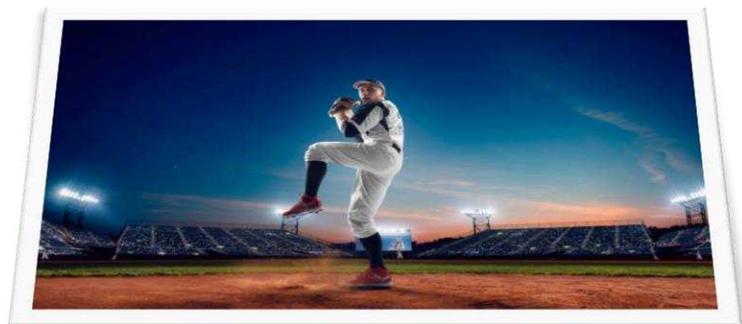
e

taco



Sumário

	Página
1 Beisebol	03
1.1 Resumo da história do Beisebol	03
1.2 Objetivo do jogo	04
1.3 Características do esporte	04
2 Críquete	15
2.1 Resumo da história do Críquete	15
2.2 Objetivo do jogo	17
2.3 Características do esporte	17
3 Softbol	22
3.1 Resumo da história do Softbol	22
3.2 Objetivo do jogo	23
3.3 Características do esporte	23
4 Referencias	27



Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (ProEF),
Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho” (UNESP),
Polo: Universidade Federal do Ceará (UFC).
Mestrando: Antonio Fulvio Cavalcante Mota



Beisebol



Foto: (reprodução/internet)

O termo vem da língua inglesa “baseball”. É um esporte popular em muitos países, especialmente nos Estados Unidos, Japão, Coreia do Sul, Cuba e outros lugares. É um jogo de equipe jogado com uma bola e um taco, e envolve habilidades como arremesso, rebatida e corrida. É um esporte complexo, com várias regras e nuances, mas após entendermos as posições em campo, como marcar pontos e como defender, todos conseguiremos praticá-lo e se divertir.

1.1 Resumo da história do Beisebol



Foto: (reprodução/internet)

A história do beisebol é rica e envolvente, com raízes que remontam a várias centenas de anos. Entretanto, a origem do beisebol é um tanto incerta. Uma corrente acredita que o esporte seja de origem inglesa, derivando de um jogo semelhante chamado “rounders”, que já era praticado no século XVIII na Inglaterra. Outros acreditam que o beisebol foi criado por Abner Doubleday, em Nova York, Estados Unidos, em 1839. Contudo, foram encontradas descrições de um esporte com bola e taco em documentos franceses que datam

do século XIV. O primeiro jogo oficial dessa modalidade ocorreu em 1846, na cidade de Nova York. A modalidade é muito popular em países da América do Norte e Central. No Brasil, ele começou a ser praticado em São Paulo no início do século XX e em 1936 ocorreu o primeiro Campeonato Brasileiro de beisebol. (CBBS, 2019, TODA MATERIA, s.d.)

1.2 Objetivo do jogo

O objetivo principal do jogo é marcar corridas, que são pontuadas quando um jogador da equipe ofensiva completa uma volta ao redor das quatro bases.

1.3 Características do esporte

Equipe e Jogadores:



Foto: (reprodução/internet)

Uma equipe de beisebol consiste em 9 jogadores em campo de cada vez. Existem duas equipes: uma equipe defensiva (que joga no campo) e uma equipe ofensiva (que bate e corre as bases). O número de reservas dependerá da liga na qual é disputada o jogo, podendo até 25 jogadores.

Equipamentos:



Foto: (reprodução/internet)

O beisebol é um esporte que envolve utilizar equipamentos básicos. Entre os principais estão: um taco (bate), usado pelo rebatedor para rebater a bola. Os tacos podem variar em tamanho e peso, dependendo das preferências do jogador. Uma bola de Beisebol, feita de couro e tem uma forma específica, com costuras vermelhas. A



Foto: (reprodução/internet)

bola é arremessada pelo arremessador em direção ao rebatedor. Alguns jogadores de campo usam luvas de beisebol para ajudá-los a pegar a bola. Outros usam além do protetor de Quadril, máscaras, capacetes, protetores de peito, joelheiras e caneleiras.

Campo:

O campo de beisebol tem o formato de diamante e é dividido em quatro bases: primeira base, segunda base, terceira base e base principal (home plate ou quarta base) que são os “locais de salvo” para os atacantes.



Foto: (reprodução/internet)

As bases são numeradas no sentido anti-horário e a partir do home plate: primeira, segunda e terceira. A segunda deve ficar diretamente na frente da quarta base, e com um montinho entre elas (18 m de distância da quarta base), onde o arremessador lança a bola para o rebatedor a 18 m. Cada base fica a cerca de 27 m de distância da anterior. As linhas que ligam as bases são feitas de terra, permitindo que os atacantes possam deslizar para chegar mais rapidamente a elas. O resto do campo é de grama.

Funções e posicionamento dos jogadores de defesa e ataque

Em campo, vai estar presente somente o rebatedor da equipe atacante, enquanto na equipe defensiva se encontra os nove atletas.

- Arremessador ou lançador e receptor (em inglês: pitcher e catcher)



Foto: (reprodução/internet)



Foto: (reprodução/internet)



Foto: (reprodução/internet)

O arremessador (pitcher) é o jogador da equipe defensiva que fica no montinho, meio do campo, e lança a bola em direção ao rebatedor da equipe adversária. Ele tenta enganar o rebatedor com diferentes tipos de arremessos, como curvas, sliders e rápidas. O objetivo do arremesso é atingir a “zona de strike”, uma área imaginária, determinada pelo Umpire principal (árbitro que fica logo atrás do catcher), que se localiza entre os ombros e os joelhos do rebatedor. Por atrás do rebatedor da equipe adversária, o receptor (catcher) fica agachado para pegar a bola, caso ela não seja rebatida.

Observação:

A partir do arremesso, as situações podem ocorrer:

– STRIKE

É o objetivo do pitcher. Existem três formas de se conseguir o strike:

1- Arremessar a bola na zona de strike e o rebatedor não tentar a rebatida (called strike);

2- Arremessar a bola em qualquer área e, ao tentar a rebatida, o rebatedor não acerta a bola (swinging strike);

3- O rebatedor manda a bola para uma área considerada “fora do campo” (foul ball).

– BALL

Caso o arremesso do pitcher não atinja a zona de strike e o rebatedor não tente a rebatida, o árbitro faz a chamada de “ball”. A cada quatro balls contra um mesmo adversário, o arremessador cede um Walk (andar), que consiste na passagem automática do rebatedor para a 1ª base. Caso já exista um jogador do time na 1ª base, este avançará para a 2ª base e o rebatedor, que recebeu o Walk, vai para a 1ª base.

– BOLA EM JOGO

Se o jogador de ataque conseguir rebater a bola para a parte “dentro de campo” (fair) será considerada bola em jogo. A partir daí, ele pode chegar em base, notar/impulsionar corridas ou ser eliminado.

- Jogadores de campo (infielder) da parte interna (ao lado das bases) e extensa do campo.



Foto: (reprodução/internet)

Eles protegerão as bases dos atacantes, sendo nomeados de acordo com o número da base protegida: o 1ª base (ou first baseman), 2ª base (ou second baseman), 3ª base (ou third baseman) e o interbases (ou shortstop), que é o reforço dos homens de base, se posicionando, alternadamente para defender a segunda e a terceira base.

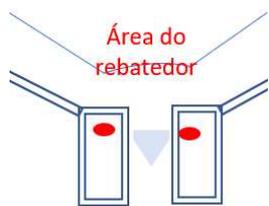


Foto: (reprodução/internet)

• Rebatedor ou bateador (ou em inglês bater):



Foto: (reprodução/internet)



Fonte: Construção do autor

Basicamente, existem dois tipos de rebatidas: o swing (balanço) normal, em que o jogador faz o movimento completo, e o bunt, no qual o jogador apenas bloqueia a bola, geralmente utilizado para impulsionar um companheiro de equipe que já esteja em base para a base seguinte. Para que se torne uma rebatida válida, é necessário que a bola vá para a parte considerada “dentro do campo” (fair) e que não ocorra uma eliminação no ataque.

Após o contato entre o taco e a bola, o rebatedor torna-se corredor. À partir daí, seu objetivo é correr até a primeira base sem ser eliminado e ainda possibilitar que seus companheiros que estejam em base (caso haja algum) corram até a(s) próxima(s) base(s). Quando um jogador chega em uma base e seus

companheiros avançam sem serem eliminados, dizemos que ele está à salvo e que conseguiu uma rebatida válida.

Uma rebatida válida pode ser:

- **SIMPLES:** o rebatedor vai até a 1ª base com sua rebatida.
- **DUPLA:** o rebatedor vai até a 2ª base com sua rebatida.
- **TRIPLA:** o rebatedor vai até a 3ª base com sua rebatida.
- **INSIDE THE PARK HOME RUN:** o rebatedor vai até a 4ª base (home plate) com sua rebatida (muito rara de acontecer).
- **HOME RUN:** o rebatedor manda a bola para fora dos limites do campo (geralmente para as arquibancadas) numa área considerada válida, e todos os jogadores em base anotam a corrida (inclusive o rebatedor).

Observação: Caso o jogador realize uma rebatida em que a bola toque o chão ou no muro e depois saia dos limites do campo, será considerada uma rebatida dupla automática (Ground Rule Double) e todos os jogadores em base avançarão duas bases, assim como o rebatedor.

Corrida de bases:



Quando um rebatedor bate a bola, ele corre para a primeira base o jogador está à salvo. Ele permanecerá nesta base até que venha o próximo rebatedor de seu time e enfrente o pitcher adversário. Caso seu companheiro consiga um a rebatida válida, o jogador do ataque que estava na base deve correr para a base seguinte e assim por diante até tocar a quarta base (home plate), assim ele

Foto: (reprodução/internet)

anota uma corrida (run). As corridas são como pontos: o time que anotar mais corridas depois de nove entradas jogadas vence a partida.

Há ainda outras duas maneiras de conseguir avançar nas bases:

– ROUBAR BASES (steal bases)

O corredor pode tentar roubar a próxima base enquanto seu companheiro de time enfrenta o arremessador adversário. Para que o roubo ocorra, no momento em que o pitcher realiza o movimento do arremesso, o “ladrão” deve correr até a base seguinte, chegando nela à salvo. A defesa, por sua vez, percebendo a tentativa de roubo, deve tocar o corredor com a bola (tag out), antes que ele chegue na base. Em geral, a eliminação depende de um lançamento forte e preciso do catcher para o jogador da defesa que esteja mais próximo da base que o corredor está tentando roubar.

– ERRO

Caso o time adversário cometa um erro defensivo, os corredores podem tentar correr e chegar à salvo nas próximas bases. Os erros mais comuns são:

– LANÇAMENTO ERRADO (THROWING)

Sempre que um jogador da defesa lançar a bola para outro defensor de maneira errada, ou seja, muito alta/baixa ou na direção errada, impossibilitando que o companheiro apanhe a bola, será considerado um erro. Caso o lançamento saia do campo e vá parar na arquibancada, cada jogador do ataque avança automaticamente duas bases.

– DEFESA PERDIDA (FIELDING)

Sempre que um jogador de defesa não conseguir pegar a bola numa defesa considerada fácil, será considerado um erro. Por exemplo, se o jogador do ataque rebate uma bola que vai na direção do Right Fielder, que se posiciona

abaixo dela, espera até que caia, porém a mesma bate em sua luva e ele não consegue efetuar a defesa (Flyout), possibilitando ao adversário chegar em base sem ser eliminado, será considerado um erro. Caso o ataque anote uma corrida devido ao erro defensivo do adversário, o pitcher não será responsabilizado pela corrida (Unearned Run).

Eliminações:

A eliminação acontece quando um time que está na defesa elimina três adversários rebatedores (3 outs ou 3 fora) para que ocorra mudança de turnos e entradas. Na entrada em que o time estiver na defesa, ele não poderá marcar pontos, apenas evitar que o adversário consiga pontuar.

Basicamente, as eliminações acontecem quando:

- Pegando a bola no ar (FLYOUT):



Se, após a rebatida, um jogador da defesa pega a bola sem que ela toque no chão, o rebatedor é automaticamente eliminado.

Foto: (reprodução/internet)

-Batida fora (STRIKEOUT)

Quando o pitcher consegue três strikes contra um mesmo rebatedor é considerado strikeout e o jogador é eliminado.

- GROUNDOUT e FORCEOUT

Se, após a rebatida, um jogador da defesa pega a bola depois que ela toca o solo e a lança até a 1ª base, onde exista outro defensor pisando nela e que agarre a bola, o rebatedor é eliminado, desde que ele ainda não tenha tocado a própria 1ª base. No mesmo caso para 2ª, 3ª e 4ª base.

- Tocando um jogador com a bola (**TAG OUT**)



Se um jogador da defesa encosta a bola num corredor, que não esteja em contato com uma base, este é automaticamente eliminado

Foto: (reprodução/internet)

Observação:

Também é possível que a defesa realize uma combinação desses tipos de eliminações num mesmo lance. Por exemplo, forceout + groundout, ou seja, eliminar o jogador que estava correndo em direção à 2ª base (forceout) e rapidamente lançar a bola para a 1ª base, antes que o rebatedor chegue até ela (groundout). Neste caso, se caracteriza uma Double Play, eliminando dois jogadores do ataque em uma única jogada.

Entradas e Turnos:

Um jogo de beisebol é dividido em entradas(geralmente 9 innings). Cada equipe tem a chance de jogar tanto na defesa quanto no ataque em cada inning. O jogo é dividido em turnos, com cada equipe tendo uma vez para bater e outra para defender em cada turno, ou seja, um inning consta com dois turnos.

No beisebol não há relógio ou cronômetro(com exceção de alguns jogos de ligas infantis). A partida não acaba até que nove entradas sejam completadas; ao fim da última, o time com mais runs, vence.

Como essa regra pode fazer com que os jogos durem bastante tempo, as equipes podem trocar de arremessadores (chamados de “relief pitchers”) para não perderem a capacidade de defesa do início ao fim;

Pontuação:



Foto: (reprodução/internet)

A equipe com mais corridas no final do jogo vence. Se o jogo estiver empatado, ele pode ir para entradas extras até que haja um vencedor.O empate é raro no baseball, mas pode acontecer.

Placar

Conforme acessado os dados do Blog do Beisebol, o placar é bem simples de ser entendido. Seguindo a figura abaixo:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	R	H	E
ARI	1	0	0	1	1	2	0	0	1	6	9	1
NYM	0	0	0	4	1	0	0	4	X	9	12	0

Foto: (reprodução/internet)

“-Em **VERDE** ficam os nomes das equipes. Neste caso, são as iniciais de Arizona Diamondbacks e New York Mets.

-Em **AMARELO**, abaixo dos números 1 até 9, fica a quantidade de corridas anotadas por cada equipe nas entradas. Neste caso, New York anotou quatro corridas na 4ª entrada, uma na 5ª e mais quatro na 8ª. Repare que há um “x” na nona entrada, pois o New York Mets já havia ganho a partida, já que Arizona não teria mais passagens pelo ataque para tentar reverter o placar.
-Em **AZUL**, abaixo da letra R, fica o número total de corridas anotadas por cada

14

time durante o jogo. Neste caso, Arizona anotou 6 corridas, enquanto New York anotou 9.

-Em **PRETO**, abaixo da letra H, fica o número total de hits (rebatidas) conseguidos por cada time. Neste caso, Arizona conseguiu 9 hits, enquanto New York conseguiu 12.

-Em **ROXO**, abaixo da letra E, fica o número total de erros cometidos por cada time. Neste caso, Arizona cometeu um erro e New York nenhum.”



Foto: (reprodução/internet)

15

C r i q u e t e



O críquete, também chamado de cricket em inglês, considerado parecido com o beisebol, é um esporte de equipe jogado com uma bola dura, um bastão e dois times de onze jogadores cada. Além de ser popular no País de origem, o críquete é um esporte comum em outros países, como Inglaterra, Austrália, Índia, Paquistão, Bangladesh, África do Sul, Nova Zelândia, Sri Lanka e Caribe.

Foto: (reprodução/internet)

2.1 Resumo da história do Críquete

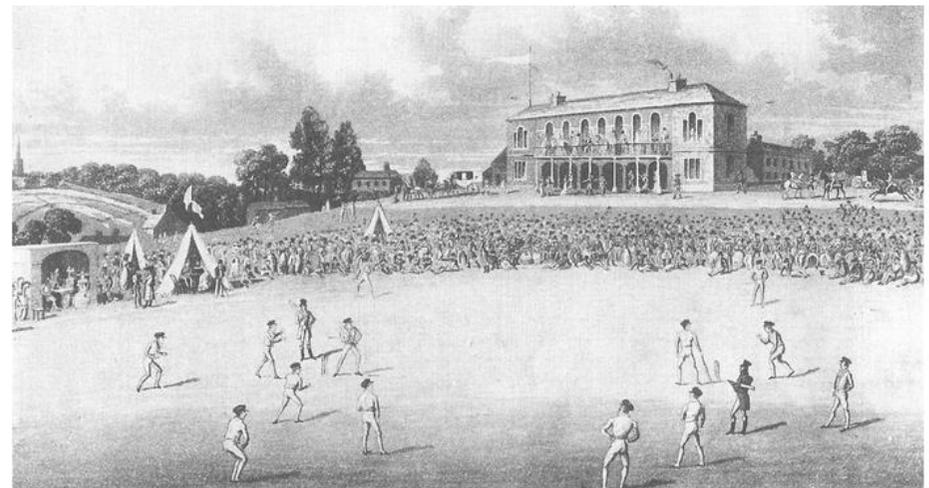


Foto: (reprodução/internet)

A origem exata do esporte críquete é incerta, mas sabe-se que o jogo teve sua origem na Inglaterra, possivelmente no século XVI. O críquete evoluiu a partir de jogos antigos praticados na Europa como o “stoolball” e o “trap-ball”, que eram jogados com um bastão e uma bola.

Após ganhar popularidade no século XVIII, tornou-se um esporte organizado com regras estabelecidas. Em 1744, foi escrito o primeiro registro conhecido de um jogo de críquete, que aconteceu em Londres, na Inglaterra.

Charles Lennox, 2º Duque de Richmond, foi uma figura influente no início do críquete. Durante o século XIX, o críquete tornou-se um esporte popular em todo o Império Britânico, tornando um símbolo de status e uma forma de conectar a elite britânica com a cultura local, especialmente na Índia, onde foi introduzido pelos colonizadores britânicos.

O críquete continuou a evoluir com o tempo, com novas regras sendo adicionadas e novos formatos de jogos introduzidos.

No Brasil, a história do críquete começou no século XIX no Rio de Janeiro, capital e coração do País, mas também teve força em São Paulo.

O esporte era jogado principalmente por expatriados britânicos que trabalhavam em empresas britânicas estabelecidas no país.

Em 1872, foi fundado o Rio Cricket e a Associação Atlética e, depois disso, veio o Athletic Club, de São Paulo, o Clube Internacional de Cricket e o Club de Cricket Victória, ambos da Bahia.

No entanto, o esporte não ganhou tanta força devido ao futebol. Somente em 2001 foi criada a Associação Brasileira de Críquete (ABC), com o objetivo de promover e desenvolver o esporte no Brasil.

Outro fato sobre a chegada do esporte no Brasil é que ele ficou conhecido como taco.

2.2 Objetivo do jogo

O objetivo do jogo de críquete é marcar mais corridas (runs) do que o time adversário, e isso são feito ao bater a bola com o bastão e correr de um lado do campo para o outro.

2.3 Características do esporte

Equipe e Jogadores:

Críquete é um esporte jogado entre duas equipes de onze jogadores cada, com bola e tacos. A equipe que bate (score) tem dois batedores (batsmans) no campo ao mesmo tempo, e a equipe que lança (field) tem um arremessador (bowler) e dez jogadores de campo.

Equipamentos:

Os equipamentos do críquete incluem:



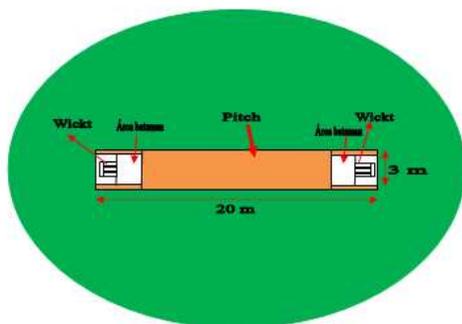
Foto: (reprodução/internet)

- Bola: a bola de críquete é feita de couro e pesa entre 155,9 e 163 gramas;
- Taco: o taco de críquete é feito de madeira e tem uma lâmina plana com uma pega na extremidade;
- Equipamento de proteção: os batedores usam capacete, caneleiras, coxas e protetor genital. Os goleiros usam luvas, caneleiras e capacete;
- Wickets: os wickets são dois postes de madeira colocados a uma distância de 22,9 metros um do outro e têm três pequenos pinos apoiados em cima deles.

Campo:

Foto: (reprodução/internet)

O campo é oval, com um corredor no meio, que mede 20 m por 3 m e é chamado de pitch. Em cada extremidade da área retangular, há uma baliza, chamada de wicket. Ela tem a mesma função da casinha do taco e é formada por 3 tocos de madeira paralelos, com 2 alças entre eles, chamadas bails, e parecem a ponta de um tridente fincada no campo.



Fonte: Construção do autor

Funções dos jogadores de defesa e ataque

- Arremessador e receptor (em inglês: bowler e catcher)**

O arremessador (*bowler*) é o principal jogador defensivo, ficando, assim, posicionado no lado oposto ao do rebatedor (*batsman*). Seu objetivo é arremessar a bola de modo que ela passe pelo rebatedor e atinja a casinha.



Foto: (reprodução/internet)

Do outro lado fica o catcher (receptor), fica atrás do rebatedor e tem a função de receber a bola quando lançada pelo bowler e passa direto pelo batedor e sem tocar a wicket.

- Jogadores de campo (infielder)**

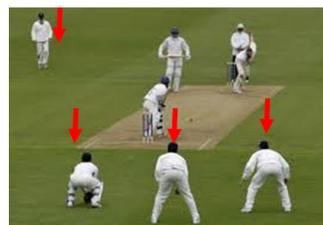


Foto: (reprodução/internet)

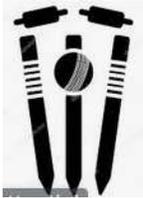
São responsáveis pela recuperação das bolas rebatidas para que, assim, a corrida do rebatedor e do não rebatedor seja interrompida.

- Rebatedor ou batedor:**



Foto: (reprodução/internet)

Dois jogadores atacantes posicionados no *pitch* (extremidades do corredor), onde se localizam as casinhas (*wicket*). Ambos os jogadores possuem um taco, no entanto, um é o rebatedor (*striker*) e o outro é o não rebatedor (*nonstriker*).

Eliminações:

Se o batedor é eliminado (dismissed) pela equipe que lança, outro jogador o substitui. As formas de eliminação incluem ser pego (caught), ser atingido pelo arremesso (hit wicket), ter as bolas do arremessador acertando o alvo (bowled), entre outros.

Foto: (reprodução/internet)

Entradas e Turnos:

O jogo se divide em innings, e, começa com um sorteio, no qual o capitão vencedor decide se sua equipe irá bater (score) ou lançar (field) primeiro.

O vencedor é determinado pela equipe que marcar mais corridas ao longo dos innings, sendo essas corridas contabilizadas por *overs*

A duração de um jogo de críquete pode variar de algumas horas a vários dias, dependendo do formato do jogo. Os três formatos mais comuns são:

- test cricket: é o formato mais longo do críquete e pode durar até cinco dias. Cada equipe joga duas vezes, uma vez batendo (batting) e outra lançando (fielding), em innings separados. Geralmente dura entre 30 e 35 horas de jogo;
- one-day cricket: este formato é jogado em um único dia e cada equipe tem um limite de 50 overs (sequência de seis lançamentos). Um jogo de one-day cricket geralmente dura cerca de oito horas;
- twenty20 cricket: é o formato mais curto do críquete e é jogado em um único dia. Cada equipe tem um limite de 20 overs e um jogo de Twenty20 cricket geralmente dura cerca de três horas.

A partida de críquete possui duas entradas, ou seja, uma equipe inicia arremessando e a outra rebatendo. Depois, quando todos os rebatedores de uma equipe forem eliminados (a defesa elimina os 10 wickets) ou os turnos

acabarem, alternam-se essas posições (arremesso e rebatida), ocorrendo, então, uma segunda entrada.

Pontuação:

Ela é medida em corridas (runs). Cada vez que o batedor (striker) e o companheiro de equipe na outra extremidade (non-striker) trocam de lugar (cruzam) entre as bases, uma corrida é registrada.

A pontuação pode aumentar de algumas maneiras. Se a bola bate na cerca do perímetro do campo (boundary) sem tocar o chão, são quatro corridas. Se a bola ultrapassa a cerca sem tocar o chão, são seis corridas.

Se a bola é jogada pelo campo e ultrapassa as linhas de delimitação (boundary) em qualquer lugar antes de tocar o chão, são cinco corridas ao batedor.

Quando o rebatedor se desloca do ponto A ao B, contabiliza-se uma corrida. Se a bola rebatida por ele chegar ao perímetro do campo, automaticamente são contabilizadas quatro corridas. No entanto, se ela for além do perímetro, são contabilizadas seis corridas, sendo este o maior *score* obtido no jogo.



Foto: (reprodução/internet)

S o f t b o l

22



Foto: (reprodução/internet)

O **softball**, ou **softbol**, é um esporte praticado principalmente por mulheres. O Softbol é uma versão mais simples do beisebol, com objetivos iguais, com fundamentação técnica e tática semelhante, mas, com algumas diferenças.

3.1 Resumo da história do Críquete

Quem criou o esporte foi George Hancock, que teve, no início, a intenção de criar um basebol para ser jogado em ginásio coberto. O ano era 1887.

Antes de ter o nome de softball o esporte teve alguns outros nomes: Mushbal, Kittenbal, Diamondbal e Pumpkinbal.

Não demorou muito, e o softbol logo ficou popular. Passou a ser praticado além da quadras, ao ar livre, inicialmente em parques. Foto: (reprodução/internet)

O softbol foi incluso nas olimpíadas somente em 1996, como um beisebol feminino. A sugestão foi acatada e até hoje é praticado nas olimpíadas.

O softball é muito popular no EUA assim como o basebol.

No Brasil, o Basebol assim como o Softboll não são muito populares, e a grande maioria dos jogadores desses esportes é de origem nipônica.

3.2 Objetivo do jogo

O objectivo do softbol, tal como o do beisebol, é marcar o maior número possível de pontos ("corridas") para vencer o jogo.

3.3 Características do esporte

Existem poucas diferenças entre o basebol e o softball. Uma diferença entre estar no lançamento da bola, enquanto que no beisebol a bola é lançada de cima pra baixo, no softball, a bola é lançada de baixo pra cima. As bolas de softbol são maiores e um pouco mais pesadas do que as de beisebol, apesar de serem menos densas. Os Campos de softball são menores do que os campos de beisebol e os jogos duram sete "innings" ao invés de nove. Os tacos usados no softbol são um pouco mais curtos e largos do que os usados no beisebol.

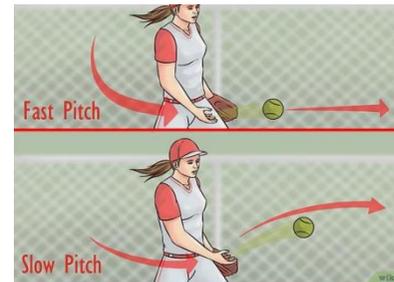


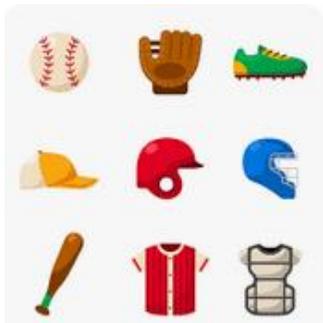
Foto: (reprodução/internet)

Existem dois subtipos de softbol, com as mesmas regras gerais e pequenas diferenças entre eles: "Slowpitch" é o jogo misto, com homens e mulheres misturados. Como o nome insinua, a bola é lançada lentamente no ar. E o "Fastpitch" é jogado principalmente por mulheres. Sua principal diferença é o lançamento rápido da bola.

Equipe e Jogadores:

A partida é disputada por duas equipes com nove atletas cada em jogo. Uma equipe que joga defensivamente (que arremessa a bola) e uma equipe ofensiva (que bate e corre as bases) se enfrentam em turnos chamadas entradas (innings).

Equipamentos:



Os equipamentos que constituem o jogo de softbol são os mesmos para o beisebol: luvas adequadas para o esporte, taco (bastão) de madeira ou alumínio, capacete, tênis especial de softbol conhecido como “cleats”, equipamentos de segurança específico da posição, como protetores de tronco e canelas.

Foto: (reprodução/internet)

Campo:



Foto: (reprodução/internet)

O campo de softbol deve ter **60,96 m de raio**, composto por quatro bases com uma distância entre elas de 14,2 metros.

Funções e posicionamento dos jogadores de defesa e ataque

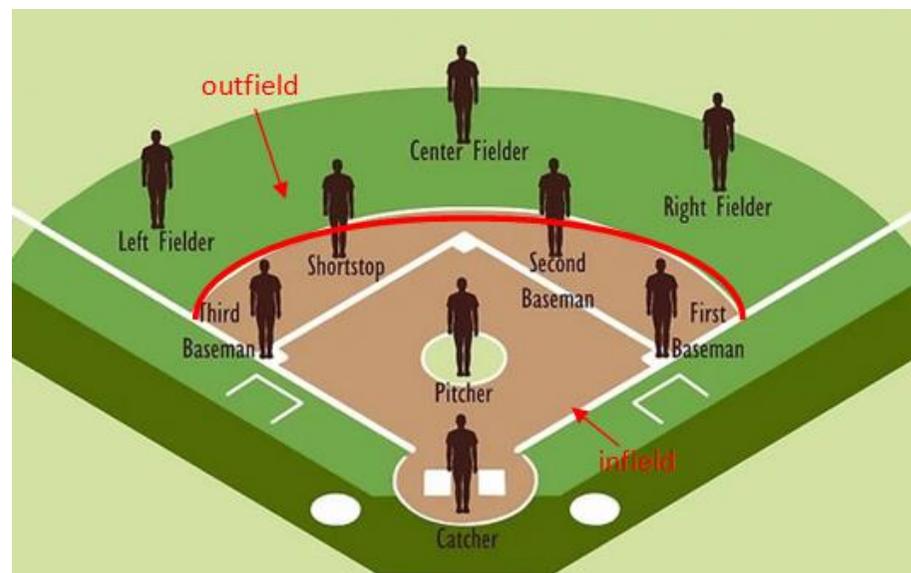


Foto: (reprodução/internet)

As posições das jogadoras dependerá da função tática: ataque ou defesa. Quando uma equipe está lançando, cada jogadora assume uma posição específica no campo. Há duas partes do campo, o campo interno (“infield”) e o campo externo (“outfield”).



O “infield” é a parte de terra do campo que concentra os jogadores “pitcher”, apanhador (“catcher”) e os jogadores de primeira, segunda e terceira base, além do jogador “shortstop”, que fica entre a segunda e terceira bases.



A atleta arremessadora fica ao centro do campo, enquanto a apanhadora fica atrás da home plate, uma base que se inicia a partida, junto com a batedora.

“Outfield” é a parte gramada do campo e tem três posições principais: de esquerda (left fielder), de direita (right fielder) e de centro (center fielder).



Foto: (reprodução/internet)

Quando a equipe está atacando, uma jogadora de cada vez irá rebater a bola.

A batedora da vez vai para o “home plate”, que é a base inicial, ao acertar a bola, precisa correr para as bases, e ao chegar a qualquer uma delas é considerada salva. Caso complete o circuito, pontua um run (uma corrida). Quando o *rebatedor* alcança alguma das bases sem ser eliminado, vira um *corredor*.

Entradas e Turnos:

Cada jogo de softbol é jogado por sete “innings” (ou entradas), cada um dividido em duas partes, a parte de cima (“top half”), que é quando o time visitante ataca, e a parte de baixo (“bottom half”), quando o time que joga em casa vai para o ataque. Cada metade de um turno é jogada até que a equipe de ataque sofra três foras (“outs”).

Eliminações:

Para fazer o rebatedor sofrer um “out” (fora), o pitcher pode lançar 3 “strikes” ou um dos jogadores de campo (“fielders”) pode pegar uma bola rebatida ainda no ar, colocando o rebatedor automaticamente para fora.

Para colocar um corredor para fora, os jogadores de campo terão que pegar a bola rapidamente, tentando tocar (“tag”) o corredor enquanto correm entre as bases. Outra opção é conseguir uma saída forçada (“forced out”), que é quando

o jogador joga a bola para um jogador de defesa na base que o corredor está correndo.

Pontuação:

Cada vez que uma jogadora faz uma volta completa pelas bases, ela marca um ponto.

***Home Run:** É quando a *rebatedora* manda a bola para fora do campo, não sendo possível eliminá-la, nem nenhum das jogadoras que estejam em outras bases. Portanto, são anotados pontos pela própria *rebatedora*, que tem caminho livre para avançar, e por cada *corredora* que esteja em campo.

Cada time ataca até que três das batedoras sejam eliminadas. Ao final, vence quem tiver mais runs.

Ao final das 7 entradas, o time que tiver mais pontos ganha o jogo. Se o jogo estiver empatado, pode-se escolher terminá-lo assim ou jogar entradas extras até que o empate se encerre.



Foto: (reprodução/internet)

4 Referência:

Beisebol. Toda Matéria. Disponível em:
<https://www.todamateria.com.br/beisebol/>. Acesso em: 13 out. 2023.

Beisebol / Softbol. Confederação Brasileira de Beisebol e Softbol CBSS. Disponível em:
<https://www.cob.org.br/pt/confederacoes/cbbs/>. Acesso em: 13 out. 2023.

Regras do baseball. Blog do Beisebol. Disponível em:
<http://www.blogdobeisebol.com/guia-do-iniciante/guia-do-iniciante-regras-do-baseball/>. Acesso em:
 CNNBRASIL. Críquete: conheça a história e quais são as regras do jogo . Disponível em:
<https://www.cnnbrasil.com.br/esportes/crquete/>. Acesso em: 13 out. 2023.

Marques, João Paulo. Críquete. Todo Estudo. Disponível em:
<https://www.todoestudo.com.br/educacao-fisica/crquete>. Acesso em: 17 de out. 2023..

Críquete – Entenda as regras de um dos esportes mais praticados do mundo. Ao vivo esporte. 2021.
 Disponível em: <https://aovivoesporte.com/crquete-regras-de-um-dos-esportes-mais-praticados-do-mundo/>. Acesso em: 13 out. 2023.

Softbol. InforEscola. Disponível em:
<https://www.infoescola.com/esportes/softbol-softball/>. Acesso em: 13 out. 2023.

OPOVO. Softbol: conheça o esporte das Olimpíadas e entenda as regras
 Disponível em:
[https://www.opovo.com.br/esportes/olimpiadas/2021/07/21/softbol-ol-conheca-o-esporte-das-olimpiadas-e-entenda-as-regras.html](https://www.opovo.com.br/esportes/olimpiadas/2021/07/21/softbol-conheca-o-esporte-das-olimpiadas-e-entenda-as-regras.html). Acesso em: 17 out. 2023.

Beisebol Capixaba. Softbol. Disponível em:
<https://www.beisebolcapixaba.com.br/softbol/>. Acesso em:
 Esportes de campo e taco: o que são e 3 exemplos. Toda Matéria.
 Disponível em:<https://www.todamateria.com.br/esportes-de-campo-e-taco/>. Acesso em: 13 out. 2023.



Foto: (reprodução/internet)