

**AGRUPAMENTO DE ESCOLAS ALBERTO SAMPAIO**
**Projeto de Aula**

<b>Professor:</b> Beatriz Vilaça	<b>Ano:</b> 10º	<b>Data:</b> 01/10/2021	<b>Nº de alunos:</b> 23
<b>Cooperante:</b> Arnaldino Ferreira	<b>Turma:</b> A	<b>Aula nº:</b> 5	
<b>Unidade Didática:</b> Atletismo/ Badminton	<b>Espaço:</b> P1	<b>Hora:</b> 11h30	<b>Material:</b> Fita métrica, 23 raquetes/volantes, rede e postes
		<b>Duração:</b> 90'	
<b>Função Didática:</b> Avaliação diagnóstica badminton e atletismo.			

**Objetivos:** Observar o nível dos alunos na matéria badminton. Realizar testes físicos relacionados com o atletismo.

TP	TT	Objetivos Comportamentais	Situações de Aprendizagem	Componentes Críticas	Organização
10'	10'	Os alunos estão atentos e receptivos à comunicação.	Organização da estrutura da aula.	1. Pés atrás da linha, afastados à largura dos ombros, o aluno deve fletir os joelhos, puxar os braços atrás e saltar em comprimento o mais longe possível; devem ser efetuados 2 saltos. 2. é atrás da linha que assinala o ponto de partida, com os membros inferiores em afastamento ântero-posterior e o tronco ligeiramente inclinado à frente.	Sentados na sala de aula.
20'	30'	Os alunos realizam os testes físicos respeitando as regras e as diretrizes do professor.	Testes Físicos: 1. Salto em comprimento sem corrida preparatória; velocidade (30m).		Divisão da turma em 2 grupos (pista de atletismo e pavilhão)

10'	40'	Os alunos participam ativamente no aquecimento.	Cada a aluno com uma raquete e um volante, realiza desafios propostos pela professora. (Pronação/supinação do pulso, em movimento descendente e ascendente e em corrida).	Realiza a pega corretamente; desloca-se colocando o volante sempre ao seu alcance.	Distribuidos aleatoriamente pelo o espaço.
10'	50'		2 a 2: os alunos realizam desafios sentados.	Realiza a pega corretamente; Coloca o volante ao alcance do companheiro.	
30'	80'	Os alunos evidenciam honestamente as capacidades motoras/coordenativas que possuem referentes ao badminton.	2 a 2: com rede no meio os alunos jogam com pontuação. Quem ganha sobe, quem perde desce.	Diferenciam os tipos de pega; utilizam os diferentes tipos de movimentos; utilizam serviço.	2 a 2; quem perde sai fora