

Índice

	Páginas
1. - Introdução	3
2. - História	4
3. - Estrutura do Conhecimento do Badminton	5
3.1. - Fisiologia do Treino e Condição Física	6
3.2. - Cultura Desportiva	6
3.3. - Habilidades Motoras	7
3.4. - Conceitos Psicossociais	9
4. - Principais regras	9
5. - Conteúdos	12
6. - Extensão e sequência dos conteúdos	17
7. - Definição de objectivos	20
7.1. – Finalidades	20
7.2. – Objectivos Gerais	20
7.2.1. - Objectivos Gerais Comuns a Todas as Áreas	20
7.2.2. - Objectivos Gerais para o Badminton	20
7.3. – Objectivo Central	20
7.4. – Objectivos de Pré-requisito	21
7.5. - Objectivos Intermédios	21
7.6. - Objectivos Comportamentais	22
8. - Avaliação	23
8.1. - Avaliação Diagnóstica	23
8.2. - Avaliação Formativa	23
8.3. - Avaliação Sumativa	23
8.3.1. - Avaliação de alunos com atestado	24
9. - Estratégias	24
9.1 - Estratégias Gerais	24
10.2 - Estratégias Específicas	25
9.2.1. - Estratégias de Intervenção Pedagógica	25
9.2.1.1. – Organização	25
9.2.1.2. - Clima/Disciplina	27
9.2.1.3. – Gestão	27
9.2.1.4. - Tarefa a realizar pelos alunos que não realizam a prática	27
9.2.2. - Estilos de ensino	27
11. - Bibliografia	28



1. Introdução

Este documento, consiste na Unidade Didáctica de Badminton para o 12º Ano de escolaridade, respeitante ao ano lectivo 2009/2010.

O Badminton é um desporto que, pelas suas características, pode ser praticado como um simples jogo recreativo ou como um desporto de alta competição com grandes exigências energéticas. Como jogo recreativo adapta-se a espaços pequenos tanto ao ar livre como a interiores. A sua iniciação é bastante rápida e permite que os alunos possam, em pouco tempo desfrutar do jogo (competição), tal facto leva a um aumento motivacional. Sobretudo devido ao seu peculiar objecto de voo, este é um dos poucos desportos de raquetas, que se está a introduzir com facilidade nas escolas quer nas aulas de Educação Física (E.F.) quer como actividade extra-curricular.

O Badminton surge nos programas de E. F. dentro de um grupo de desportos de raquetas. Este permite aos alunos, graças às suas particularidades, o desenvolvimento de capacidades óculo-manuais específicas, já que o ponto de contacto, neste caso com o volante, não é a mão, mas sim a extremidade (cabeça) da raqueta que se encontra afastada do centro do corpo. Permite de igual modo a aquisição de habilidades motoras com uma grande capacidade de transfer para outras actividades ou mesmo para o dia a dia.

Devido à complexidade das acções de jogo, esta modalidade ajuda a desenvolver, também, as capacidades preceptivas, auditivas, visuais, do domínio dos reflexos e de movimentação contínua em função das alterações constantes das situações de jogo. Deste modo há um desenvolvimento das capacidades cognitivas dos alunos visto que eles têm que ter a percepção correcta da situação, analisá-la e encontrar uma resolução mental rapidamente.

O Badminton possui uma dinâmica própria, um conteúdo que podemos definir como essência do jogo. Esta essência moldada pelas leis de jogo, dá origem a uma série de atitudes e comportamentos técnico-tácticos mais ou menos estereotipados. Concretamente, é o jogo que determina o perfil das exigências impostas aos jogadores, originando assim um quadro experimental específico. Isto é válido, tanto para as acções motoras em si e o seu consequente desempenho, como para as solicitações de ordem psíquica e a sua exteriorização em termos de resposta como ainda solicitações de ordem física e a sua exteriorização em termos de rendimento.

Nas aulas não nos interessa tanto o rendimento, mas concretamente a aprendizagem e o aperfeiçoamento de forma equilibrada das diferentes habilidades de forma a enriquecer a bagagem motora do aluno.

A presente U.D. surge no sentido de garantir o sucesso do ensino-aprendizagem da modalidade de Badminton, justificando-se a sua existência pela necessidade de basear a nossa actividade em objectivos precisos, na tentativa de transmitir a matéria aos alunos de forma sistematizada.

São aqui referidos os objectivos (gerais, de pré-requisito, intermédios e comportamentais), os conteúdos a leccionar (regras, componente técnica e componente táctica), os recursos disponíveis, as estratégias de ensino e a avaliação.

Relativamente à sua elaboração, esta U.D. foi construída tendo por base os Programas de Educação Física do ensino secundário e do 3º ciclo.



2. História

Existem várias versões para a origem do Badminton. Na Grécia, praticavam-se jogos muito parecidos com o Badminton: o “Didschiandsi” e o “Cibano”. Já na China de há dois mil anos atrás, nos apareceram também dois tipos de jogos parecidos com o Badminton.

Segundo a versão geralmente aceite, um jogo utilizando raquetas e volantes era praticado em Badminton, nome de uma propriedade do duque de Beaufort no Gloucestershire, Inglaterra, por vários oficiais ingleses convidados do duque, vindos da Índia, onde se haviam familiarizado com esta actividade cerca de 1870, mais propriamente na cidade de Poona

As primeiras tentativas de formulação de um conjunto de leis que regessem esta nova actividade datam de 1877 e situam-se na cidade indiana de Karachi. Com o desenvolvimento e expansão do jogo tornou-se imperativa a invenção de um conjunto estável e uniformizado de regras. Em 1893, forma-se a primeira organização federativa, a Badminton Association of England, e com ela aparece o primeiro conjunto de leis oficiais de jogo. Mais tarde, em 1934, forma-se a Internacional Badminton Federation, que congrega as associações de todos os países do mundo onde se praticava a modalidade.

Actualmente, o Badminton é um desporto olímpico

Não é possível localizar no tempo a introdução do Badminton em Portugal. No entanto é através de Henrique Pinto, e por volta de 1953, que a modalidade começa a ser divulgada entre nós. Data do mesmo ano o primeiro Torneio de Badminton, organização levada a cabo pelo Lisboa Ginásio. No dia 1 de Julho de 1954 é fundada a Federação Portuguesa de Badminton.

Caracterização da modalidade

O Badminton é um desporto de raqueta, que pode ser praticado individualmente ou em pares, sendo disputado num court por dois ou quatro jogadores, respectivamente singulares e pares. Os jogadores utilizam raquetas para baterem o volante de um lado para o outro sobre a rede que divide o court em duas áreas iguais.

O volante pode ser sintético ou de pluma: o primeiro é utilizado na iniciação do desporto, e o outro para atletas de alto nível competitivo. Nos dois casos, a sua base é recoberta de pele.

A raqueta pode ser metálica ou de carbono: a primeira é mais pesada e menos flexível. As cordas são de fibra sintética e estão presas na armação da raqueta.

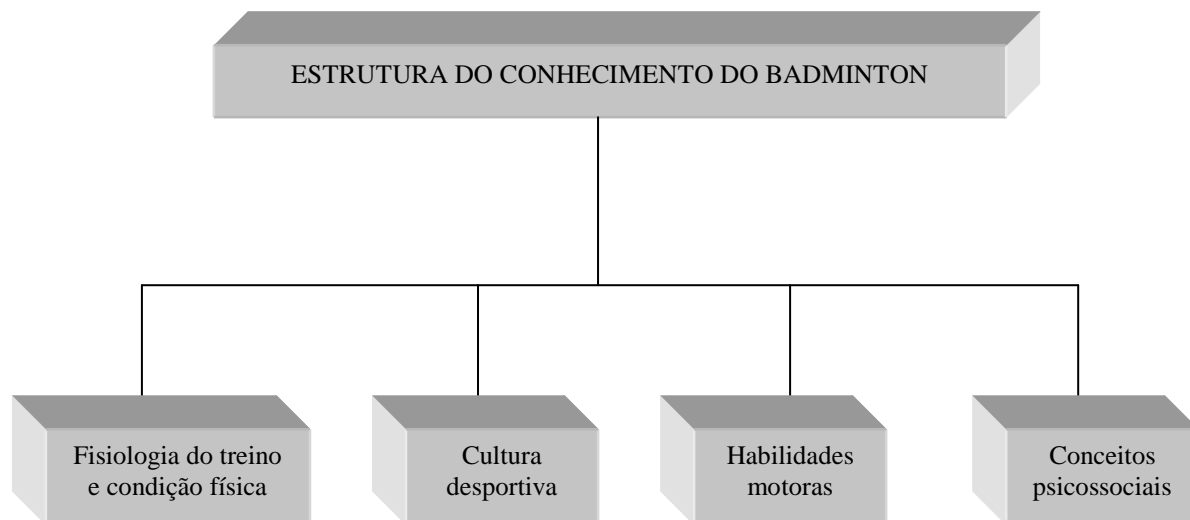
O jogo realiza-se num campo rectangular, dividido ao meio por uma rede suspensa em dois postes colocados sobre as linhas laterais (de pares). É delimitado por duas linhas laterais e duas de serviço e deve estar livre de qualquer obstáculo até 7m de altura (mínimo) a partir do solo, e rodeado por uma zona livre de 0,5m e 1,00m, respectivamente, da linha lateral e da linha de serviço.

O jogo é dirigido por uma equipa de arbitragem composta por um árbitro que assegura o cumprimento das leis do jogo e por dois juizes de linha, que têm como função verificar se o volante, quando cai no chão, sai ou não do campo.

O objectivo do jogo é fazer passar o volante por cima da rede, respeitando as regras do jogo, fazendo-o tocar no campo do adversário – acção ofensiva, e impedir que o volante toque no seu próprio campo – acção defensiva.

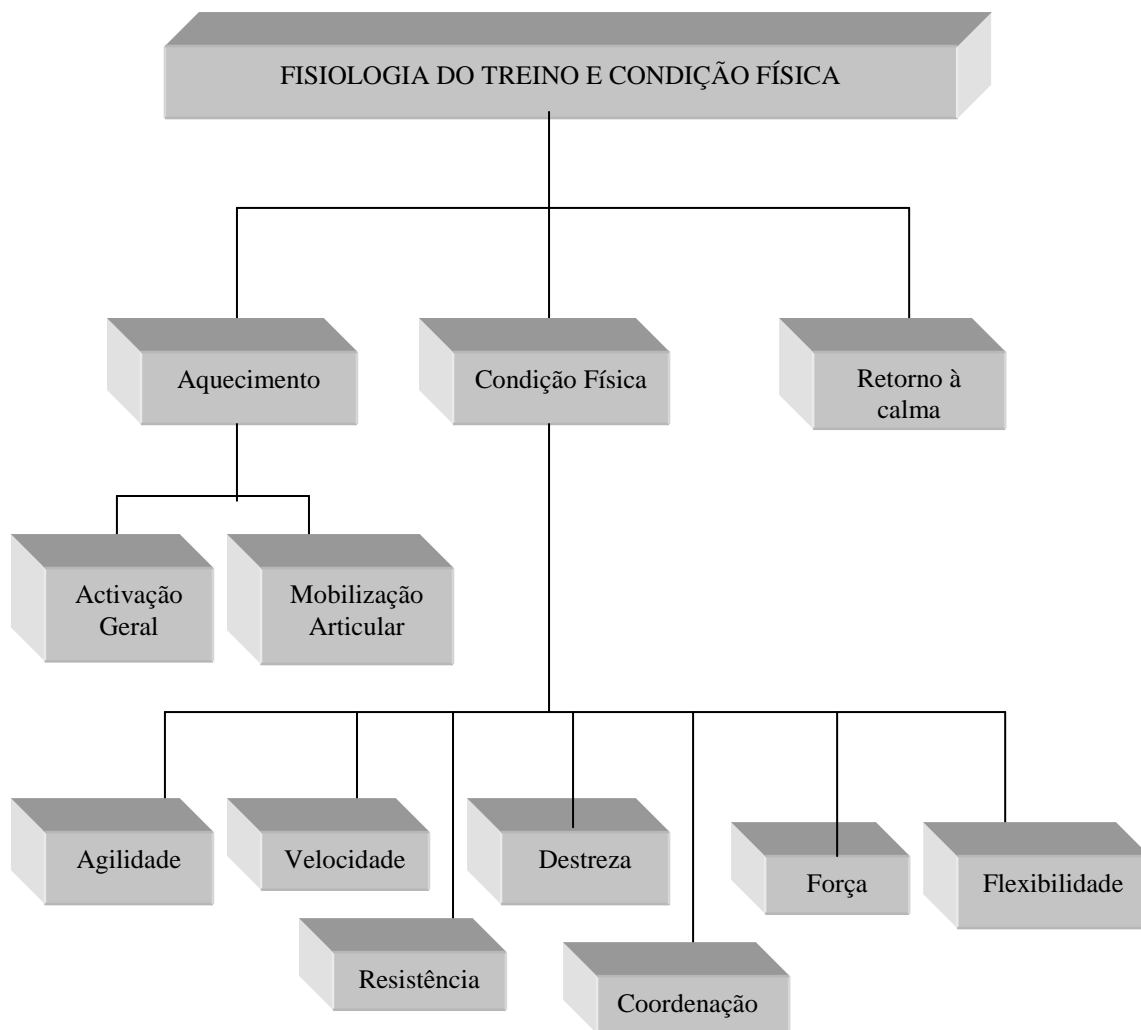


3. Estrutura dos Conhecimentos de Badminton

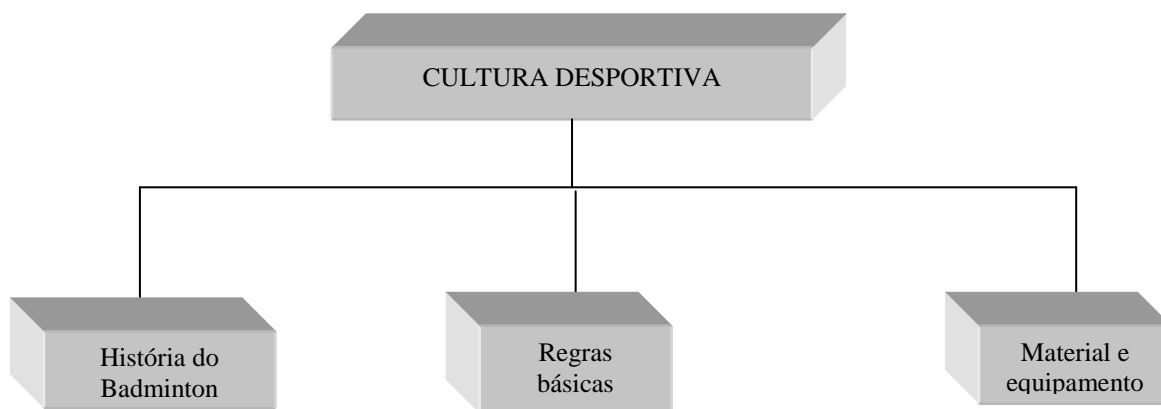




3.1. Fisiologia do Treino e Condição Física

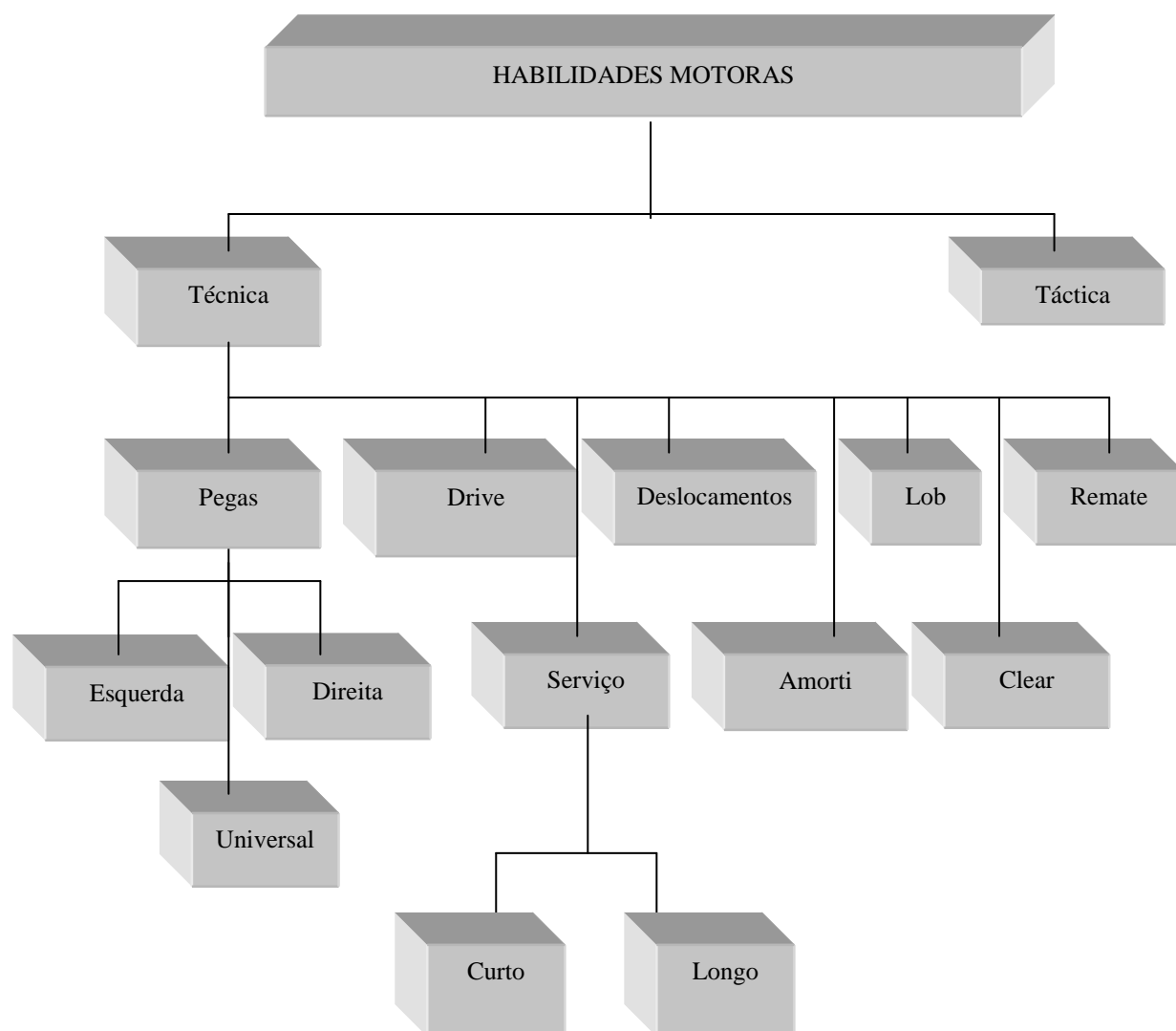


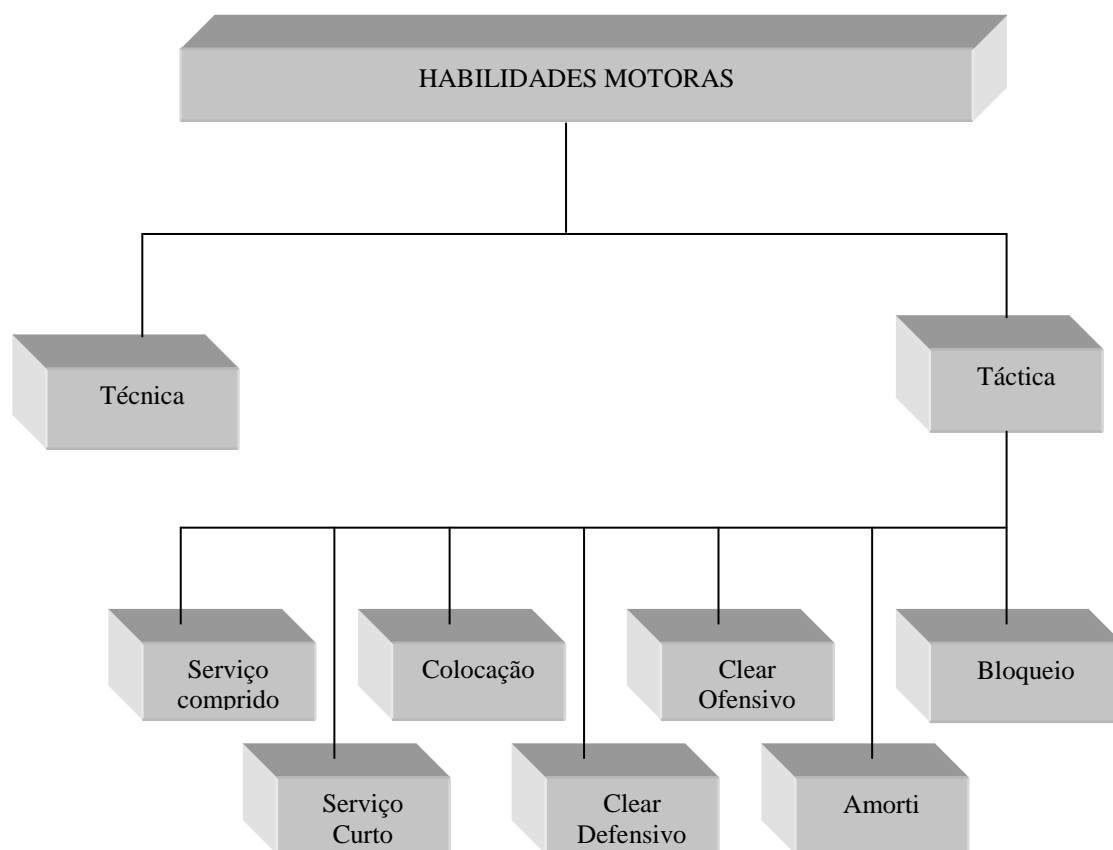
3.2. Cultura desportiva



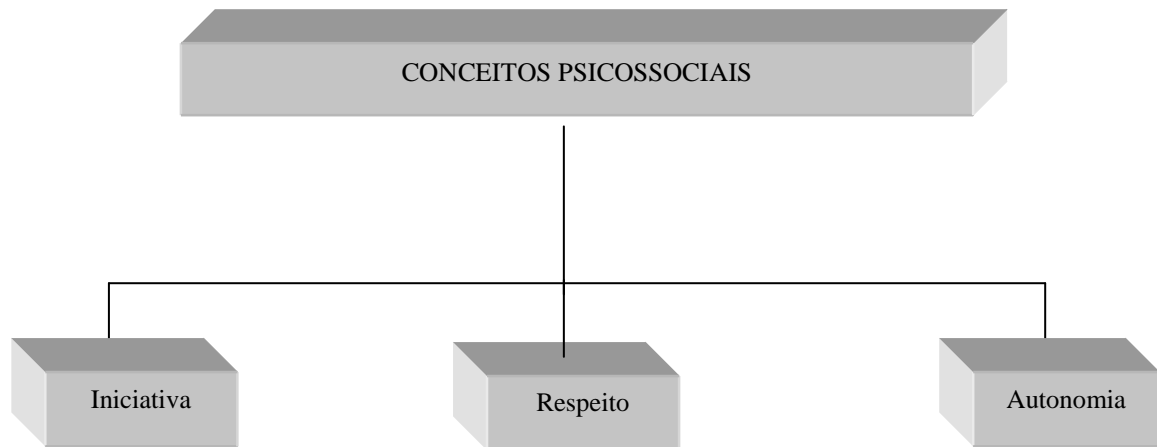


3.3. Habilidades motoras



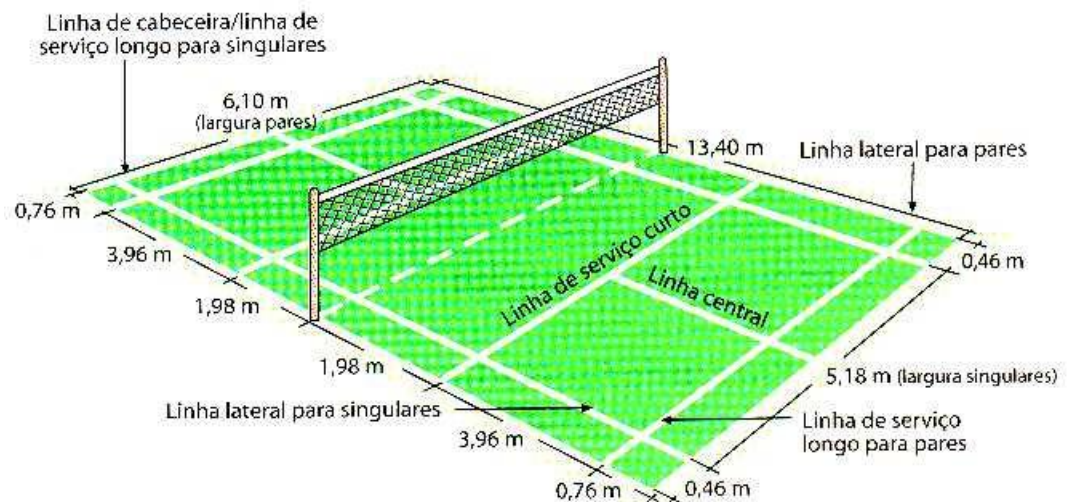


3.4. Conceitos Psicossociais



4-Principais regras

Espaço de Jogo



Toda a prática desportiva, a nível competitivo, só tem fundamento quando é apoiada em normas que lhe estão subjacentes, normas essas que devem ser respeitadas. No caso do Badminton, estão incluídas as regras que consideramos serem as mais importantes para proporcionar uma mais elevada e eficaz aprendizagem dos alunos.

Jogo de Singulares:

Dimensões do campo

O campo apresenta um comprimento de 13,40 metros e uma largura de 5,18 metros.



Início do jogo

Depois de decidir sobre quem serve primeiro, o aluno na área de serviço do lado direito inicia o jogo, servindo para o aluno inicia o jogo, servindo para o aluno na área de serviço diagonalmente oposta. Se este devolver o volante antes de ele tocar no chão, os batimentos seguintes podem ser feitos, indistintamente, para qualquer direcção.

Serviço

Sempre que a pontuação estiver em 0 ou em número par, os alunos servem e recebem o serviço na área de serviço do seu lado direito. Quando a pontuação estiver em número ímpar, procede-se de igual forma para o lado esquerdo. Quem determina a pontuação é o servidor.

Mudança de serviço

Quando um aluno executa um serviço e faz falta, ou o volante toca em qualquer superfície dentro dos limites do seu campo, não há contagem de ponto, somente perde o direito ao serviço;

Quando o serviço é executado correctamente e ganha a jogada, tem direito a ponto e continua a servir, embora tenha de trocar para o outro lado da área de serviço.

No jogo de pares a mudança de serviço só se verifica depois de esgotados os dois serviços a que cada par tem direito. Assim, quando a equipa perde um serviço ou a recepção a um serviço, não deve existir troca de meio campo entre si. Quando um jogador executa o serviço correctamente e ganha a jogada, marca um ponto e continua a fazer serviço, mas do outro lado da área de serviço. Quando a equipa ganha ponto, os jogadores devem trocar de meio campo entre si e continua o mesmo jogador a executar o serviço.

Pontuação

Os opositores deverão jogar à melhor de três jogos, a menos que outra modalidade tenha sido previamente estabelecida. Só o lado servidor pode somar um ponto ao seu resultado. Em singulares homens, um jogo é ganho pelo lado que atinja primeiro os 15 pontos. Em singulares mulheres, um jogo é ganho pelo lado que atinja primeiro os 11 pontos.

Só é permitido pedir pontos quando a pontuação atingir 14 igual (10 igual em singulares senhoras), a escolha será entre, continuar o jogo até aos 15 pontos (11 em singulares senhoras) ou pedir 3 pontos, jogando até aos 17 pontos (13 em singulares senhoras). Se os jogadores pedirem pontos, a pontuação não volta a zero igual.

Mudanças de campo

Os jogadores trocam de meio-campo no começo do segundo jogo e também no terceiro jogo, quando este se verifica.

Faltas

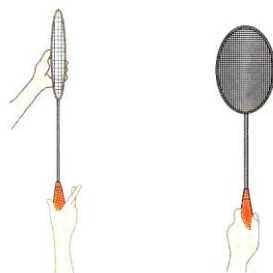
Uma falta cometida pelo aluno do lado do servidor implica a perda de serviço, mas se for cometida pelo aluno que recebe implica a marcação de um ponto a favor do lado de quem serve. Durante o jogo, o aluno não pode tocar a rede ou os seus suportes com a raqueta, com o corpo ou com o equipamento.

O volante não pode ficar preso na raqueta durante a execução de um batimento, nem pode ser batido duas vezes seguidas pelo mesmo aluno. O volante também não pode ser batido por um aluno e sucessivamente, pelo seu colega de equipa. No serviço, o volante não pode ser batido, pela raqueta, acima do nível da cintura do servidor



5- Conteúdos

Pega da Raqueta



Universal

Esquerda

Componentes críticas :

Pega da Universal:

- Apontando a cabeça da raqueta de perfil, para a frente e para baixo, segundo uma linha no prolongamento do braço, os dedos envolvem o cabo da raqueta sobre a diagonal, com o indicador por baixo e o polegar ao lado;
- Imaginar que se está a cumprimentar uma pessoa;
- A face que fica no cimo do cabo da raqueta deverá estar a meio do ângulo formado pelos dois dedos indicador e polegar.

Pega da Esquerda:

- Pegando na raqueta, como se descreve na pega direita, se a rodarmos ligeiramente para fora sobre o dedo indicador, ficamos com uma das faces mais largas do cabo da raqueta voltada para cima, em que sobre essa face colocamos o polegar;
- Para tornar ainda mais firme esta pega acabamos por “aconchegar” o cabo à mão. Desta forma, a face da cabeça da raqueta que ficou para baixo será utilizada nos batimentos à esquerda.

Erros mais comuns:

- Batimento com a raquete acima da cintura.
- M. S. em flexão
- Trajectória alta
- Colocação incorrecta dos pés

Posição Base



Componentes críticas :

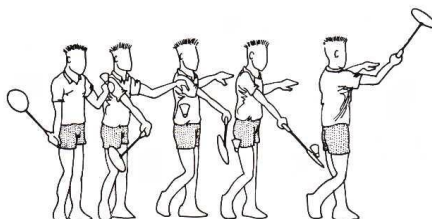
- Os pés devem estar afastados, tendo o peso do corpo bem distribuído sobre eles;
- Posição do tronco deve estar ligeiramente inclinada à frente;
- Os braços devem estar semi-flectidos;
- A raqueta deve estar colocada à altura da cabeça.

Erros mais comuns:

- Batimento com a raquete acima da cintura.
- M. S. em flexão
- Trajectória alta
- Colocação incorrecta dos pés



Serviço curto



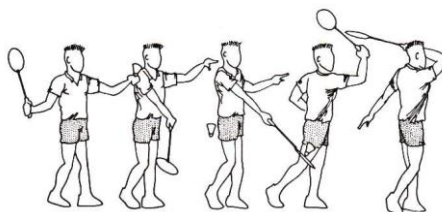
Componentes críticas :

- Coloca-se de lado e voltado diagonalmente para o adversário;
- Colocar o pé esquerdo à frente (jogadores destros);
- Apoiar ligeiramente o peso do corpo sobre o pé da retaguarda;
- Segurar o volante pela cabeça entre o polegar e o indicador, com o braço flectido;
- Bater o volante com movimento contínuo da raquete;
- Bloquear o pulso no final do batimento;
- Imprimir ao volante uma trajectória baixa e tensa de forma a passar junto à rede e a cair perto desta no campo do adversário.

Erros mais comuns:

- Batimento com a raquete acima da cintura.
- M. S. em flexão
- Trajectória alta
- Colocação incorrecta dos pés

Serviço longo



Componentes críticas :

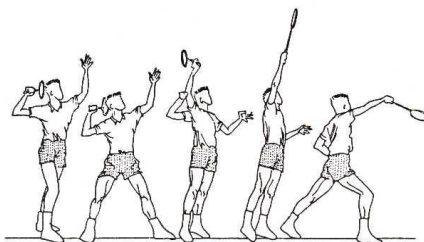
- Coloca-se de lado, com o ombro e pé esquerdo voltados diagonalmente para o adversário;
- Colocar o pé esquerdo à frente com o peso do corpo sobre a perna da retaguarda (jogadores destros);
- Segurar o volante entre o polegar e o indicador, com o braço estendido à altura do ombro;
- Acelerar o movimento de trás para a frente e debaixo para cima, batendo o volante com um movimento de chicotada;
- Imprimir uma trajectória ao volante alta e profunda de modo que este caia perto da linha final do campo adversário.

Erros mais comuns:

- Batimento com a raquete acima da cintura.
- M. S. em flexão
- Paragem do braço batedor após o batimento
- Colocação incorrecta dos pés



Clear



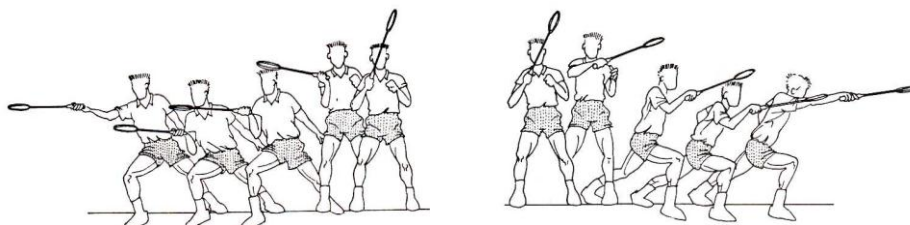
Componentes críticas :

- Rodar os ombros e as pernas;
- Flectir o braço que tem a raqueta com a mão ao nível da nuca;
- Bater de modo explosivo, por cima e à frente da cabeça, com extensão final do braço;
- Bloquear o pulso e a rotação do tronco no momento final do batimento;
- Imprimir ao volante uma trajectória alta e longa de modo que caia perto da linha final do campo adversário.

Erros mais comuns:

- Não rotação dos ombros e pernas
- Inexistência do armar o braço batedor
- Batimento atrás da cabeça
- Braço batedor flexionado

Lob

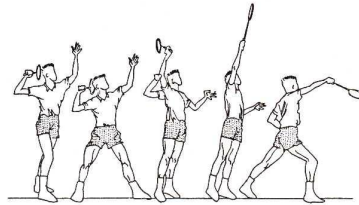


Componentes críticas :

- Colocar o pé direito à frente (jogador destro);
- Bater de modo explosivo, à frente do corpo e abaixo da cintura;
- Fazer movimentos de chicotada ao nível do pulso;
- Imprimir ao volante uma trajectória ascendente, alta e profunda, de forma a que o volante caia perto da linha de fundo do campo adversário

Erros mais comuns:

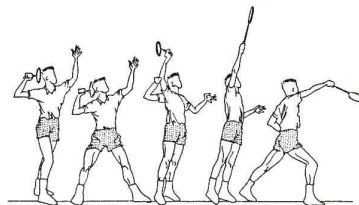
- Colocação do pé da mão livre à frente
- Batimento acima da cintura
- Braço batedor flectido

**Amortie****Componentes críticas :**

- Rodar os ombros e as pernas;
- Bater por cima e à frente da cabeça;
- Estender o braço, acompanhado de uma desaceleração no final do movimento;
- Imprimir uma trajectória descendente e lenta de modo que o volante caia próximo da rede do campo adversário.

Erros mais comuns:

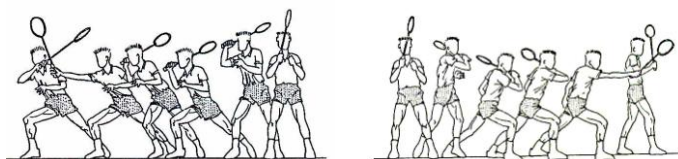
- Braço batedor flectido
- Não armar do braço
- Bater ao lado do corpo
- Trajectória alta e queda do volante longe da rede

Remate (Smash)**Componentes críticas :**

- Rodar os ombros e as pernas;
- Flectir o braço da raqueta, cotovelo voltado para cima e para a frente, mão ao nível da cabeça;
- Bater o volante de forma explosiva, por cima e à frente da cabeça, com extensão final do braço e acentuada flexão do pulso;
- Imprimir uma trajectória descendente e rápida ao volante de modo que este caia no meio do campo adversário, com o máximo de velocidade possível.

Erros mais comuns:

- Não rotação dos ombros e pernas
- Inexistência do armar o braço batedor
- Batimento atrás da cabeça
- Braço batedor flexionado

**Drive****Componentes críticas :**

- Colocar o pé direito à frente (jogadores destros);
- Bater ao lado do corpo, plano e rápido;
- Colocar a cabeça da raqueta paralela à rede e no momento do batimento efectuar um movimento explosivo;
- Imprimir ao volante uma trajectória tensa e rápida dirigindo-o para o corpo do adversário, ou para um espaço momentaneamente desprotegido.

Erros mais comuns:

- Colocação do pé da mão livre à frente
- M. S. em flexão



6- Extensão e sequência dos conteúdos

Partindo do programa da disciplina de Educação Física, construí a Unidade Didáctica de Badminton, para o 12º Ano – Ensino Secundário, tendo em conta os conhecimentos adquiridos pelos alunos nos anos lectivos anteriores (avaliação diagnóstica).

Na abordagem dos conteúdos irei ter em conta:

Referência histórica – pretende dar a conhecer, de uma forma resumida, as origens do Badminton.

Abordagem das regras – neste ponto quero proporcionar aos alunos o conhecimento das principais regras da modalidade, permitindo assim que este enquanto praticante e espectador exerça uma atitude crítica e construtiva, coerente com o espírito e a ética desportiva.

Aspectos Técnicos – é meu objectivo elevar o repertório motor dos alunos através da aquisição e compreensão de um conjunto de gestos específicos do Badminton, tendo em vista a máxima eficiência na prática desportiva.

Aspectos Físicos – pretendo não me restringir somente aos aspectos referenciados anteriormente nas aulas, mas também melhorar as capacidades físicas dos alunos.



EXTENSÃO E SEQUÊNCIA DOS CONTEÚDOS

Unidade didáctica de Badminton (12°CSE-AV)

AULAS	1 13/04	2 20/04	3 27/04	4 04/05	5 11/05	6 18/05	7 25/05	8 08/06
Sensibilização Raquete/Volante	A.D	E						
Pega	I/E	E						
Deslocamentos	I/E	E	E/C					
Clear	A.D	I/E	E		E	E/C	A.S	
Lob	A.D	I/E	E		E	E/C	A.S	
Serviço Curto			I/E	E	E	E/C	A.S	
Serviço Longo			I/E	E	E	E/C	A.S	
Drive				I/E	E	E	E/C	A.S
Amorti				I/E	E	E	E/C	A.S
Remate				I/E	E	E	E/C	A.S
Situações de jogo					I/E	E	E/C	A.S
Campo de jogo; Regras; Violações	◆	◆	◆		◆			

LEGENDA:

I – Introdução	A.D. - Avaliação Diagnóstica
E – Exercitação	A.S. – Avaliação Sumativa
C – Consolidação	R - Revisão



		<i>Aula 1</i>	<i>Aula 2</i>	<i>Aula 3</i>	<i>Aula 4</i>	<i>Aula 5</i>	<i>Aula 6</i>	<i>Aula 7</i>	<i>Aula 8</i>
Domínio Psicomotor	Sensibilização Raquete/Volante	A	E						
	Pega (1)	I/E	E						
	Deslocamentos (2)	I/E	E	E/C					
	Clear (3)	A	I/E	E		E	E/C	A	
	Lob (4)	A	I/E	E		E	E/C	A	
	Serviço Curto (5)			I/E	E	E	E/C	A	
	Serviço Longo (6)			I/E	E	E	E/C	A	
	Drive (7)				I/E	E	E	E/C	A
	Amorti (8)				I/E	E	E	E/C	A
	Remate (9)				I/E	E	E	E/C	A
	Situações de jogo					I/E	E	E/C	A
Domínio Cognitivo	Componentes críticas	1/2	3/4	5/6	7/8/9				
	Campo de jogo; Arbitragem; Regras	Campo	Pontuação	Serviço		Arbitragem			
Domínio Socio-afectivo	Iniciativa			*	*	*	*	*	*
	Comportamento desportivo			*	*	*	*	*	*
	Espírito crítico						*	*	*
	Relação entre colegas	*	*	*	*	*	*	*	*
	Perseverança e autonomia		*	*	*	*	*	*	*
Com. Física	Trabalho Físico		Veloc Agili	Veloc	Veloc	Agili	Veloc Agili		
Avaliação	Avaliação	Diagn.	Format.	Format.	Format.	Format.	Format.	Sumat	Sumat



7 - Definição de objectivos

7.1– Finalidades

- Melhorar a condição física de modo harmonioso e adequado ao desenvolvimento dos alunos, numa perspectiva de qualidade de vida, saúde e bem estar;
- Aquisição por parte dos alunos de hábitos desportivos;
- Desenvolver no aluno um conjunto de valores relacionados com a ética desportiva, a iniciativa e responsabilidade pessoal, a cooperação, a solidariedade, a higiene, a segurança pessoal e colectiva;
- Aquisição por parte dos alunos das matérias relativas às actividades físicas desportivas.

7.2- Objectivos Gerais

7.2.1-Objectivos Gerais Comuns a Todas as Áreas

- Elevar os níveis funcionais das capacidades condicionais e coordenativas gerais;
- Adquirir métodos de aplicação para elevar e manter a condição física de uma forma autónoma;
- Promover e aprofundar a interacção entre todos os elementos da turma;
- Adquirir, analisar e aplicar os conhecimentos técnico-tácticos de organização e participação nas actividades físicas seleccionadas.

7.2.2-Objectivos Gerais para o Badminton

- Realizar com oportunidade e correcção as acções técnico-tácticas do jogo de Badminton, garantindo a iniciativa e ofensividade em participações “individuais” e “a pares”, aplicando as regras não só como jogador mas também como árbitro.

7.3- Objectivo Central

12º ano: Pretende-se melhorar a condição física dos alunos, potenciar as suas capacidades físicas, implementando ainda o gosto pela actividade física em horário escolar e extra – escolar.



7.4.-Objectivos Pré-Requisito

<i>Domínio Sócio- - Afectivo</i>	<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • É pontual e assíduo. • Participa nas aulas com máximo de empenhamento e boa disposição. • Assume uma relação cordial com o professor e colegas.
<i>Domínio Cognitivo</i>	<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhece o objectivo do jogo, a função e o modo de execução das principais acções motoras e regras.
<i>Domínio Psicomotor</i>	<p>Em situação de jogo de singulares age com intencionalidade, no sentido de alcançar ponto imediato ou acumular vantagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicia o jogo com serviço “curto ou comprido” ; • Realiza com intencionalidade os batimentos “clear” e “drive” • Desloca-se com rapidez e oportunidade (de acordo com a trajectória do volante): <ul style="list-style-type: none"> • No jogo de singulares, após cada batimento, coloca-se ligeiramente “descaído” para o lado para onde enviou o volante. • Realiza correctamente, em jogo de singulares e em exercício critério, as técnicas de: “clear”, “drive” e “serviço curto e comprido”.

7.5.-Objectivos Intermédios

<i>Domínio Sócio- - Afectivo</i>	<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • É pontual e assíduo. • Participa nas aulas com máximo de empenhamento e boa disposição. • Assume uma relação cordial com o professor e colegas. • Coopera com os companheiros, quer nos exercícios quer no jogo, escolhendo as acções adequadas ao êxito pessoal e do grupo, admitindo as indicações que lhe dirigem, aceitando as opções e falhas dos seus colegas. • Colabora na preparação, preservação e arrumação do material.
<i>Domínio Cognitivo</i>	<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhece o objectivo do jogo, a função e o modo de execução das principais acções motoras e regras. • Quando questionado sobre os conteúdos da matéria leccionada, responde correctamente.
<i>Domínio Psicomotor</i>	<p><u>12º Ano</u></p> <p>- Em situação de jogo de singulares e a pares age com intencionalidade, no sentido de alcançar ponto imediato ou acumular vantagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicia o jogo com serviço “curto” ou “comprido” de forma a dificultar a recepção do volante pelo adversário; • Realiza com intencionalidade os batimentos “clear”, “drive”, “lob”, “remate” e “amorti”, conforme a trajectória do volante, tentando colocar o volante num local de difícil recepção. • Desloca-se com rapidez e oportunidade (de acordo com a trajectória do volante), recuperando rapidamente a “posição base”: • No jogo de singulares, após cada batimento, coloca-se ligeiramente “descaído” para o lado para onde enviou o volante. • Realiza correctamente, em jogo de singulares e em exercício critério, as técnicas de: “clear”, “drive” e “serviço curto e comprido”.



7.6- Objectivos Comportamentais

<p><i>Domínio Sócio- - Afetivo</i></p>	<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • É pontual e assíduo. • Participa nas aulas com máximo de empenhamento e boa disposição. • Assume uma relação cordial com o professor e colegas. • Cooperar com os companheiros, nas várias situações de aprendizagem e de avaliação, escolhendo as acções favoráveis ao êxito pessoal e de grupo, admitindo as indicações que lhe dirigem e aceitando as opções e falhas dos seus colegas; • Aceita as decisões de arbitragem identificando os respectivos sinais e trata com igual cordialidade e respeito os colegas de equipa e os adversários, evitando acções que ponham em risco a sua integridade física; • Cumpre as informações que lhe são transmitidas pelo professor relativamente às tarefas de aprendizagem e a outras situações que o professor considere pertinentes, de forma empenhada e disciplinada. • Colabora na preparação, preservação e arrumação do material.
<p><i>Domínio Cognitivo</i></p>	<p>O aluno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conhece os principais gestos técnicos do Badminton e consegue transmitir as principais componentes críticas dos mesmos; • Conhece as principais regras da modalidade (referenciadas no domínio motor dos objectivos comportamentais); • Percebe as principais acções colectivas da tática, quer na fase de ataque quer na fase de defesa; • Consegue analisar a sua performance e a dos colegas • Tem noção das principais regras de segurança.
<p><i>Domínio Psicomotor</i></p>	<p>12º Ano</p> <p>- Em situação de jogo de singulares e a pares age com intencionalidade, no sentido de alcançar ponto imediato ou acumular vantagem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicia o jogo com serviço “curto” ou “comprido” de forma a dificultar a recepção do volante pelo adversário; • Realiza com intencionalidade os batimentos “clear”, “drive”, “lob”, “remate” e “amorti”, conforme a trajectória do volante e a posição do adversário, tentando colocar o volante num local de difícil recepção (preferindo batimentos “a direito” a batimentos “cruzados”). • Desloca-se com rapidez e oportunidade (de acordo com a trajectória do volante), recuperando rapidamente a “posição base” após o batimento e em condições de prosseguir o jogo com êxito: <ul style="list-style-type: none"> • Após serviço curto, no jogo de pares, coloca-se perto da rede, enquanto o companheiro se desloca e posiciona atrás; • Após serviço comprido ou em situação de defesa, coloca-se ao lado do companheiro; • No jogo de singulares, após cada batimento, coloca-se ligeiramente “descaído” para o lado para onde enviou o volante. • Realiza correctamente, em jogo de singulares e em exercício critério, as técnicas de: “clear”, “lob”, “drive”, “remate”, “amorti” e “serviço curto e comprido”.



8-Avaliação

8.1- Avaliação Diagnostica

A avaliação neste âmbito, será centrada no domínio psicomotor, procurando retirar o maior número de informações sobre o aluno e a turma, através de exercícios critério, e através da observação global da situação de jogo.

8.2-Avaliação Formativa

A avaliação formativa faz parte integrante do processo ensino- aprendizagem, sendo assim utilizada durante todo o processo. Tem como finalidade dar feedback's ao professor e ao aluno relativamente à evolução deste e das suas dificuldades, detectar os problemas de ensino aprendizagem, assim como localizar erros de modo a permitir a utilização de outros processos de ensino.

Este tipo de avaliação permite avaliar qualitativamente os alunos de uma forma sistemática e contínua.

A concretização prática deste tipo de avaliação assenta na observação da execução das tarefas propostas, confrontando o aluno com o seu desempenho e os objectivos previamente traçados, procurando assim ajustar a estratégia à necessidade, contemplando o questionamento, como mais um meio de recolha de informação, avaliando os domínios psicomotor, cognitivo e sócio-afectivo, dando ainda especial incidência à recolha de indicadores de carácter disciplinar e relacional.

8.3 - Avaliação Sumativa

Este tipo de avaliação tem como principal objectivo o balanço final da Unidade Didáctica. É após a realização desta avaliação que o professor analisa se os objectivos inicialmente propostos foram, ou não, cumpridos. É também um ponto de partida para a aquisição de um maior desempenho do professor, na medida em que se este fizer uma reflexão crítica, poderá ver o que de melhor ou pior se verificou no processo ensino-aprendizagem.

A avaliação sumativa corresponde à fase de balanço das aquisições da actividade, ou seja, tem como finalidade classificar os alunos no final de um período relativamente longo, neste caso da unidade didáctica.

É realizada nas últimas aulas da Unidade Didáctica, sendo constituída por exercícios idênticos aos realizados nas aulas, permitindo observar os comportamentos dos alunos nos conteúdos abordados, de forma a aferir a sua progressão na aprendizagem e a consolidação dos conhecimentos.

12º ano

Domínio Psicomotor: - Ao domínio Psicomotor é atribuído na classificação do aluno o peso três (3). Os valores são encontrados a partir do registo das fichas da avaliação, nas quais se observa as componentes críticas fundamentais para a execução do gesto e a execução do gesto na sua globalidade. Após essa análise é atribuído um valor de 1 a 3 correspondendo a não realiza, realiza e realiza bem, respectivamente.

A média dos valores atribuídos vai determinar a nota para este domínio de 0 a 20.



Domínio Sócio-Afectivo: - Ao domínio Sócio-Afectivo é atribuído na classificação do aluno o peso de um (1). Os valores são encontrados a partir das fichas de registo do domínio em causa (ver Anexos), a cada um dos objectivos a observar é atribuído um valor de 0 a 1, comportamento negativo e positivo respectivamente, para no final se realizar o somatório que irá atribuir a nota para este domínio.

Domínio Cognitivo: - Ao domínio Cognitivo é atribuído na classificação do aluno o peso de um (1). Os valores são encontrados a partir da nota que o professor atribui ao aluno pela sua participação na aula e pela resposta às perguntas do Professor.

A classificação final é obtida pela seguinte formula:

$$\frac{(\text{Domínio cognitivo} \times 1) + (\text{Domínio psicomotor} \times 3) + (\text{Domínio Sócio-Afectivo} \times 1)}{5}$$

Nota: Em cada domínio o professor pode alterar as notas obtidas desde que justifique a correcção.

8.3.1- Avaliação dos alunos com atestado médico

Estes alunos não são avaliados no domínio psicomotor, pelo que a fórmula da classificação final é a seguinte:

$$\frac{(\text{Domínio cognitivo} \times 3) + (\text{Domínio Sócio-Afectivo} \times 2)}{5}$$

A avaliação do domínio cognitivo, envolve relatórios das aulas, trabalhos escritos e testes escritos no caso dos alunos do 3º Ciclo.

9 - Estratégias de abordagem da unidade didáctica

9.1 - Estratégias Gerais

Consistem nas opções tomadas relativamente à coerência da sequência dos conteúdos a transmitir aos alunos. Dentro desta óptica, a aprendizagem será sempre proposta do simples para o complexo. Seguindo esta linha, serão leccionados os conteúdos do Badminton abordando inicialmente os elementos técnicos mais simples, passando por uma série de progressões para cada um desses elementos, até chegar à sua execução global. Esta será atingida nas últimas aulas da Unidade Didáctica, com a execução de um esquema de exercícios elaborados e realizados individualmente pelos alunos.



9.2-Estratégias Específicas

9.2.1-Estratégias de Intervenção Pedagógica

9.2.1.1-Organização

Parte Inicial

Organização:

- Colocação dos alunos sentados à frente do professor.

Chamada:

- A fim de potencializar o tempo de aula, a verificação das faltas será feita ou junto do delegado de turma, por um aluno que não realize a aula ou pelo próprio professor.

Apresentação dos conteúdos:

- Período da aula em que se revela aos alunos, os conteúdos a tratar na aula e se realiza uma revisão das matérias já abordadas;
- Apresentação dos conteúdos em função dos níveis de conhecimento, compreensão e de capacidade motora dos alunos;
- A informação transmitida é simples e directa;
- Recorrer a demonstrações eficazes sempre que necessário;
- Utilização do questionamento como método prioritário;
- Utilizar os alunos como agentes de ensino (demonstração, organização, explicação dos conteúdos e exercícios, controlo activo da prática dos colegas);
- Apresentação das tarefas através de meios visuais.

Organização:

- Terá lugar, neste período a montagem do material, a formação de grupos e a colocação dos alunos em prática.
- Estabelecimento de regras – como são regras específicas de cada aula, serão apresentadas no plano de aula.

Aquecimento:

- Mobilização dos principais grupos musculares, que estarão envolvidos nas tarefas da aula.
- Estimulação das capacidades físicas específicas programadas para cada modalidade.

Parte Principal

Apresentação das tarefas:

- Recorrer a gráficos ou esquemas;
- Recorrer a demonstrações eficazes;
- Informações simples e directas.

Controlo activo da prática:

- Posicionamento do professor de maneira a ter o máximo de alunos no seu campo visual;
- Circulação pelo espaço de aula de forma imprevisível para os alunos;
- Informar os alunos sobre a qualidade da sua prestação e encorajá-los para a prática;
- Dinamização das relações de inter-ajuda;



- Responsabilizar o aluno pelo controlo do seu grupo.

Instrução:

- Minimizar o tempo passado em explicações, dando prioridade ao tempo que os alunos passam na actividade motora;
- Utilizar o feedback prescrito, auditivo-visual, quinestésico e positivo, como forma de apoiar/controllar activamente a prática do aluno;
- Individualizar sempre que possível o feedback pedagógico;
- Evitar linguagem estereotipada;
- Utilizar o questionamento como método prioritário;
- Utilizar os alunos como agentes de ensino.

Os exercícios escolhidos para que os alunos atinjam os objectivos propostos são exercícios de dois tipos: analíticos e gerais. Se o conteúdo for novo, os exercícios ministrados são mais analíticos. Se o conteúdo a ministrar não for novo, os exercícios serão realizados de uma forma global.

Assim, na organização da prática para a aprendizagem do gestos técnicos novos ou com maior grau de dificuldade, podem ser utilizadas situações de prática massiva (com o mesmo exercício a ser praticado por todos os alunos simultaneamente), possibilitando um maior controlo da turma por parte do professor.

Na aprendizagem de situações simples ou na prática de exercícios que os alunos já dominem de uma forma elementar, poderão ser utilizados percursos ou circuitos, constituídos por um número variável de estações, a definir pelo professor consoante as condicionantes de espaço, tempo, número de alunos e material.

Parte Final

A parte final das aulas será reservado para exercícios de alongamentos como forma de relaxamento muscular e retorno à calma. Poderá também, no entanto, ser aproveitado para realizar um trabalho de condição física mais intensivo e específico. Será também aproveitado para reflectir sobre os conteúdos abordados durante a aula com os alunos:

- Posicionamento do professor de maneira a ter o máximo de alunos no seu campo visual.
- Circulação pelo espaço de aula de forma imprevisível para os alunos.
- Informar os alunos sobre a qualidade de prestação e encorajamento.
- Dinamização de relações de inter-ajuda.

Revisão de conteúdos:

- Recorrer a demonstrações eficazes sempre que necessário.
- Utilização do questionamento como método prioritário.
- Utilizar os alunos como agentes de ensino.

Motivar os alunos para a próxima aula:

- Relacionar os conteúdos da sessão com os das sessões anteriores e posteriores.



9.2.1.2Clima/Disciplina

- Tornar claro um conjunto de regras;
- Ser pessoal no relacionamento com os alunos;
- Envolver os alunos no processo ensino-aprendizagem;
- Descrever e prescrever, mais do que julgar;
- Evitar o feedback negativo;
- Motivar o comportamento apropriado com interações positivas;
- Ignorar o comportamento inapropriado sempre que possível;
- Usar estratégias de castigo específicas e eficazes (colocar os alunos no meio do campo a observarem os colegas a fazer prática, colocar o aluno a arrumar o material no final da aula;
- Utilizar o contacto visual, a postura, a imagem e expressões faciais, para apelar, receber e provocar atenção.

9.2.1.3. Gestão

- Começar a aula à hora pré-determinada;
- Apresentação simples, clara e rápida da tarefa;
- Redução dos tempos de espera na tarefa, na transição e na organização;
- Combinar sinais;
- Estabelecimento de rotinas;
- Recurso a elevados índices de feedback e intervenções positivas.

10.2.1.4. Tarefa a realizar pelos alunos que não realizam a prática

A estratégia utilizada para estes alunos se integrarem na aula, foi discutida pelo Grupo de Educação Física de Escola Secundária do Fundão, tendo sido decidido que estes realizariam um relatório da aula, ou um trabalho a apresentar em cada final da Unidade Didáctica.

10.2.2.Estilos de ensino

Os estilos de ensino preferencialmente utilizados são: comando, tarefa e recíproco.



11.-Bibliografia

- Dossier do núcleo de estágio de E.F. da Escola Secundária de Anadia do ano 1997/1998
- Dossier do núcleo de estágio de E.F. da Escola Secundária de Anadia do ano 1998/1999
- Dossier do núcleo de estágio de E.F. da Escola Secundária Dom Duarte do ano 1998/1999
- Dossier do núcleo de estágio de E.F. da Escola Secundária Quinta das Flores do ano 1998/1999
- Hernández, M. (1995). *Iniciacion al Badminton*. Madrid: Gymnos Editorial
- Programas de Educação Física do 10º, 11º e 12º Anos de Escolaridade do Ensino Secundário.