

Vamos jogar em equipe. Introdução aos esportes com bola - Voleibol.



TÍTULO	Vamos jogar em equipe. Introdução aos esportes com bola
CANAL	Canal 804 Escola Plus
DURAÇÃO DO VIDEO	20 minutos 15 segundos
CRIADOR DA FICHA	Torneos
PALAVRAS CHAVE	Voleibol, Voleibol, Bola, Equipe, Bater, Passar, Técnica, Táticas
ÁREAS DO CONHECIMENTO	Educação Física
EIXOS TEMÁTICOS	Esportes Aptidão física e habilidades motoras
NÍVEL	Intermediário
OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM	Os alunos devem alcançar: 1. Realize efetivamente os movimentos do corpo com base no seu próprio corpo e nas necessidades que o jogo exige. 2. Organize seu corpo efetivamente na busca de ações coletivas de confronto e cooperação ligadas ao jogo regulamentado. 3. Aplique as regras básicas do voleibol em situações de jogo.
CONTEÚDOS	Soco de mão alta com saque e autopase, Posições, Deslocamentos, Localização em relação à bola, Jogo 1 vs 1, 2v 2 e mini-vôlei (3 vs 3), The Volleyball Rules
ORIENTAÇÕES PARA O DOCENTE	Este guia tem como objetivo oferecer aos professores da área de Educação Física de Nível Primário ou aos professores rurais uma série de recomendações sobre a escola de vôlei. No material audiovisual, você encontrará entre 13:33 e 19:36 minutos características dos espaços, tempos, elementos e regras do jogo. Ao mesmo tempo, oferece informações sobre a organização dos jogadores, as metodologias de aprendizagem das diferentes técnicas e a abordagem das táticas, ou seja, os fundamentos de cada esporte. A proposta tenta que os alunos possam abordar progressivamente o esporte, priorizando: • A construção das regras básicas do jogo, com base em seus conhecimentos anteriores. • A aplicação de habilidades de movimento desenvolvidas. • A abordagem do aspecto tático em função da capacidade de organização e resolução do grupo, sem aprofundar, neste momento, sistemas táticos mais elaborados. • A noção de equipe, como necessidade para qualquer jogo de cooperação, de operar em conjunto, buscando gerar estratégias de forma coletiva que permitam solucionar as diferentes situações que surgem, a fim de atingir um objetivo comum. • Dependendo dos materiais esportivos disponíveis para a escola, as atividades podem ser modificadas. No módulo um, você encontrará atividades de iniciação ao jogo, onde você começa a trabalhar nos fundamentos básicos do jogo: que a criança começa a colocar seu corpo sob a bola, a noção do jogador rival em local oposto, usando ou não a rede, e a intenção de direcionar o lançamento ou golpe nos espaços livres do campo oposto. No módulo dois, eles encontrarão atividades de iniciação para avançar nos seguintes

fundamentos básicos do jogo: que a criança faça o golpe de mão alta com um passe automático, que identifique o papel do dono-a, a noção de distribuição de espaços e responsabilidades com outros jogadores. Sugere-se a leitura do Cuadernillo - Vôlei na escola.

Módulo I

ÁREAS DO CONHECIMENTO	Educação Física	EIXOS TEMÁTICOS	Esportes Aptidão física e habilidades motoras
OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM	Que os alunos consigam: 1. Realizar efetivamente os movimentos do corpo com base no seu próprio corpo e nas necessidades que o jogo exige. 2. Organizar seu corpo efetivamente na busca de ações coletivas de confronto e cooperação ligadas ao jogo regulamentado. 3. Conhecer as regras básicas do vôlei em situações de jogo	INDICADORES DE AVALIAÇÃO	Que os alunos consigam: 1. Vá para a área onde a bola cairá 2. Posicione-se abaixo dela antes de bater na bola. 3. Jogue ou bata na bola acima da rede. 4. Jogue a bola na área onde não há jogadores. 5. Identifique quando um pouco computado. 6. Identifique como o jogo continua depois de calcular um pouco.
CONTEÚDOS	Golpe em mão alta com um chute, deslocamentos e localização em relação à bola, jogo 1 vs 1 e 2v 2, The Volleyball Rules		
MATERIAIS	1. Audiovisual “Vamos jogar em equipe: introdução ao esporte com bola” 2. Quadro Negro 3. Borracha ou vôlei 4. Cones ou giz para delimitar os espaços de brincar 5. Elástico ou net		
ATIVIDADES			
Atividade 1- Tempo sugerido: 30 minutos O professor os apresenta ao tema dos esportes com bola. Ele diz a eles que eles assistirão a um fragmento de um vídeo sobre vôlei. Antes de assistir ao audiovisual, ele pergunta: “Alguém já jogou vôlei? O que você sabe sobre esse esporte?” Depois de aliviar o conhecimento e o imaginário, sugere-se assistir com os alunos o audiovisual entre as 14h06 e as 19h36.			

Em seguida, faça as seguintes perguntas:

- O que chamou sua atenção no esporte?
- Como é o espaço de jogo?
- Com que parte do corpo a bola é atingida? Você identificou várias maneiras de atingi-la?
- Como você vence uma partida?
- Você se lembra de alguma das regras mencionadas?
- Quais são as características dos jogadores?
- Você acha que é um esporte que podemos praticar na escola?

As respostas são registradas em um quadro negro para que o grupo possa ver todas as características e fundamentos do esporte. O professor diz que eles começarão a aprender a praticar esse esporte na escola. Embora tenham visto vídeos de esporte profissional, eles realizarão atividades e jogos na escola com alguns elementos do voleibol, ou seja, maneiras de acertar a bola e algumas regras.

Atividade 2- Tempo sugerido: 20 minutos O professor propõe que eles se encontrem em pares. Em dois com uma bola de frente para o outro sem rede. Um dos dois joga a bola para cima, o outro deve ser colocado embaixo da bola depois de bater uma vez e levar a bola com as mãos. Eles fazem isso uma vez cada um e contando os pontos. Cada vez que alguém consegue pegar a bola, ganha 1 ponto. Então eles jogam com mais dificuldade: para os lados, mais, etc.

Atividade 3- Tempo sugerido: 25 minutos

O professor propõe que eles montem duas equipes de 8 ou 10 pessoas (ou quatro equipes, dependendo do número total de pessoas). Uma equipe estará localizada em cada lado da rede ou elástica. 1 ou 2 bolas por quadra serão usadas. O objetivo de ambos será jogar a bola do outro lado da rede e tocá-la no chão. Isso adicionará um ponto. Para evitar isso, eles podem pegar a bola. Se eles continuarem o jogo. Uma vez que ele consiga se desenvolver, uma segunda e até terceira bola podem ser adicionadas. Como uma variante, a quadra pode ser dividida em "avançar e retroceder" e, assim, conceder a responsabilidade de cada jogador de acordo com o espaço que ocupam. A localização pode mudar. Quando uma equipe faz questão, é quem recomeça o jogo

Atividade 4- Tempo sugerido: 30 minutos O objetivo será passar a bola do outro lado da rede, jogando-a e fazendo-a tocar o chão antes que o parceiro consiga pegá-la. Se ele a pegar, continue jogando. Quem consegue fazer a bola tocar o chão soma 1 ponto e retira. (A maneira de sair é simplesmente jogar a bola para o outro lado). Será explicado que, se você pegar ou tocar na bola e depois cair, é um ponto para a outra pessoa. Bem como se a bola é enviada para fora da quadra. Sugere-se rotacionar os participantes para que eles possam brincar com pessoas diferentes. Da mesma forma, é feito sendo 2 jogadores com a adição das áreas da quadra que corresponderão a cada um. E a regra é adicionada: se antes de passá-lo para o outro lado os dois parceiros tivessem a bola, dobre a soma. Por outro lado, quando o saque for recuperado, o jogador que não tenha saído antes decolará e continuará a levar até perder um ponto e seguir em frente para tirar a outra equipe. Cada professor avalia se deve fazer essa progressão de 1v1 e 2v2 na mesma classe ou em classes diferentes, de acordo com os horários e as necessidades do grupo.

Atividade de cognição do objetivo - Tempo sugerido: 10 minutos

O professor realiza uma revisão narrativa das atividades que realizou, promovendo que os alunos contribuam para a história. Sugere-se que o que surge seja gravado em um quadro negro. Depois de tudo

isso, o professor pergunta quando estavam presentes aspectos relacionados à localização do corpo no espaço, ao golpe, às regras do jogo. Ao identificar esses elementos, podem ser mencionados os conceitos de TÉCNICA - REGULAMENTOS - ESTRATÉGIA.

Módulo II

ÁREAS DO CONHECIMENTO	Educação Física	EIXOS TEMÁTICOS	Esportes Aptidão física e habilidades motoras
OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM	Que os alunos consigam: 1. Realize efetivamente os movimentos do corpo com base no seu próprio corpo e nas necessidades que o jogo exige. 2. Organize seu corpo efetivamente na busca de ações coletivas de confronto e cooperação ligadas ao jogo regulamentado. 3. Conheça as regras básicas do vôlei em situações de jogo.	INDICADORES DE AVALIAÇÃO	Que os alunos consigam: 1. Posicione-se corretamente sob a bola 2. Pegue a bola com as duas mãos 3. Jogue a bola na cabeça antes de bater nela 4. Jogue a bola para cima e bata no outro lado acima da rede 5. Cubra os espaços e pegue a bola antes que ela atinja o chão 6. Monte a peça com três papéis: "Receiver", "Owner" e "Attacker"
CONTEÚDOS	Bata com mãos altas com autopass, jogo de mini vôlei: 3 x 3, posições, deslocamentos, regulamento: os passes		
MATERIAIS	1. Audiovisual "Vamos jogar em equipe: introdução ao esporte com bola" 2. Quadro Negro 3. Bolas de borracha ou vôlei 4. Cones ou giz para definir espaços de recreação 5. Elástico ou líquido		
ATIVIDADES			
Sugere-se acompanhar o grupo que vem desenvolvendo em reuniões anteriores. Por sua vez, retorne aos conceitos de técnica - regulação - estratégia, como os principais grupos de fundamentos do esporte.			
Atividade 1 - Tempo sugerido: 25 minutos O professor sugere que eles formem duas equipes de 8 ou 10 pessoas (ou quatro equipes, dependendo do número total de pessoas). Uma equipe estará localizada em cada lado da rede ou elástica. Uma bola será usada por quadra. O objetivo de ambos será acertar a bola do outro lado da rede e fazê-la tocar o chão. Para evitar isso, eles podem pegar a bola. Se o fizerem, eles continuam o jogo. Se a bola atingir o chão, a pessoa mais próxima ao local da estaca é queimada e continua a jogar para o outro time. A quadra será			



dividida em "frente e verso" e, assim, cada jogador terá responsabilidade de acordo com o espaço que ocupar. Se um jogador da área de trás o recebe, ele pode passar para os que estão na frente. Máximo de 3 toques (o terceiro deve ser passado para o outro lado) O local das zonas pode mudar. Quando um time queima um jogador, o jogo recomeça. A equipe vence quando consegue passar todos os jogadores para o seu campo. Ou quando o tempo acabar, é confirmado qual time tem mais jogadores.

IMPORTANTE! A maneira de passar a bola do outro lado é com um simples passe automático: jogando a bola para cima e depois acertando-a com os dedos das duas mãos.

Atividade 2- Tempo sugerido: 25/30 minutos

O professor sugere que eles formem equipes de três pessoas. Antes de começar, é explicado que a terceira pessoa que entra no campo estará localizada no meio dos outros dois, mas mais avançados, perto da rede. Entre os três eles formarão um triângulo. Sugere-se explicar que a pessoa no centro é chamada de proprietário-a. e que seu objetivo é receber um passe de um companheiro de equipe e montar o jogo para que outra pessoa de frente para a rede passe para o outro lado. Então ele costuma jogar de costas para a rede e de frente para seus companheiros de equipe. O objetivo do jogo será passar a bola para o outro lado da rede, fazendo os 3 passes permitidos do vôlei. Eles são informados de que isso é essencial para montar o jogo e estar melhor posicionados para atacar e defender o ponto. Todos os passes podem ser feitos segurando a bola com as mãos e jogando-a para cima para atingi-la. Somente o último toque deve ser acertado na quadra oposta. Se o outro time pegar, continue jogando. Se em algum momento durante os passes a bola cair no chão, esse time perderá o ponto. Assim como se a bola é enviada para fora da quadra ou permanece na rede. A equipe que faz questão continua a servir. Quando o saque é recuperado, após a perda de um ponto, o jogador que não serviu antes servirá e continuará a servir até perder um ponto e a outra equipe continuar a servir.

