

Vamos jogar em equipe. Introdução ao esporte com bola - VOLEIBOL



TÍTULO	Vamos jogar em equipe: introdução ao esporte com bola
CANAL	Canal 804 Escola Plus
DURAÇÃO DO VIDEO	20 minutos 15 segundos
CRIADOR DA FICHA	Torneos
PALAVRAS CHAVE	Voleibol, Voleibol, Equipe, Slam, Passar, Técnica, Servir, Regulação
ÁREAS DO CONHECIMENTO	Educação Física
EIXOS TEMÁTICOS	Esportes Aptidão física e habilidades motoras
NÍVEL	Intermediário Avançado
OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM	Os alunos devem alcançar: 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. Aplicar as regras básicas do vôlei em situações de jogo.
CONTEÚDOS	Saque por baixo, Jogada com três tacadas: recepção, preparação e ataque, três funções: receptor, Jogo 4 vs 4, Regulamentos de Voleibol: tacadas permitidas, saque como o início do jogo, rotação.
ORIENTAÇÕES PARA O DOCENTE	O objetivo deste guia é oferecer aos professores de Educação Física, de nível primário ou professores rurais, uma série de recomendações sobre o ensino de voleibol escolar. No material audiovisual, você encontrará entre os minutos 13:33 e 19:36 características dos espaços, horários, elementos e regras do jogo. Por sua vez, oferece informações sobre a organização dos jogadores e 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 se aproximem gradualmente da priorização do esporte: • A construção das regras básicas do jogo, tendo como ponto de partida o seu conhecimento anterior. • 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 uma necessidade para todos os jogos cooperativos, para operar em conjunto, tentando gerar estratégias coletivamente que permitam resolver as diferentes situações que surgem, a fim de alcançar um objetivo comum. • Dependendo do material esportivo da escola, as atividades podem ser modificadas. No módulo um, você encontrará atividades de iniciação para trabalhar nos seguintes fundamentos do jogo: para a criança realizar o lance inicial, montar a peça com três papéis: "Receptor", "Levantador" e "Atacante", servir como o início do jogo e noções básicas sobre rotação. Sugere-se a leitura do Folheto - 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. Bater na bola com a mão aberta ou fechada com a ajuda das pernas. (puxe para baixo) 2. Fazer a bola passar pela rede durante o serviço. 3. Identificar quando a rotação deve ocorrer 4. Executar a rotação no sentido horário 5. Entender quem é o responsável pelo serviço após a rotação 6. Montar a peça com três papéis: "Receptor", "levantador" e "Atacante".
CONTEÚDOS	Saque por baixo, Jogada com três tacadas: recepção, preparação e ataque, três funções: receptor, Jogo 4 vs 4, Regulamentos de Voleibol: jogadas permitidas, saque como o início do jogo, rotação.		
MATERIAIS	1. Audiovisual "Vamos jogar em equipe: introdução ao esporte com bola" 2. Cartões numéricos 3. Bolas de borracha ou de vôlei 4. Cones ou giz para definir espaços de recreação 5. Elástico		
ATIVIDADES			
Atividade 1- Tempo sugerido: 5 minutos O professor propõe assistir ao fragmento do vídeo entre as 15:05 e as 16:15 para que eles possam identificar as regras básicas do jogo formal. Ele sugere que eles identifiquem quais são os mais difíceis e quais são os menos difíceis. Sugere-se que o professor explique que na aula haverá adaptações e modificações nas regras para que eles possam aproveitar o jogo e que seja mais fluido. À medida que se tornam mais hábeis, as regras podem ser aproximadas do jogo formal.			

Exemplos de modificações:

VOLEIBOL - JOGO FORMAL	VOLEIBOL - MINI VOLEIBOL NA ESCOLA
A dimensão do campo de jogo é de 9 metros. x 18 metros, dividido ao meio por uma rede.	Os campos podem ter 3 metros x 3 metros. Eles podem aumentar a dimensão dependendo do número de jogadores
O jogador não pode pegar a bola	Se pode agarrar a bola em todo momento Se pode tomar a bola, salvo para passa-la pelota para o campo contrario que se deve fazer através de uma jogada.
O jogador não pode tocar a bola duas vezes seguidas.	O jogador pode tocar a bola duas vezes seguidas.
Você só pode fazer três toques por equipe antes de passar a bola para a quadra oposta.	Você pode fazer o número necessário de toques por equipe antes de passar a bola para a quadra oposta. Pelo menos dois toques podem ser feitos antes de passar a bola para a quadra do adversário.
O jogador não pode tocar na rede.	O jogador pode tocar na rede, desde que não seja uma vantagem.
A partida é disputada com o melhor de cinco sets. Os primeiros quatro a 25 pontos. O quinto set, com 15 pontos. O set é ganho com uma diferença de 2 pontos.	A partida é disputada com o melhor de três sets em 15 pontos. O set é ganho com uma diferença de 2 pontos. A partida é disputada com o melhor de três sets. Os primeiros dois a 25 pontos. O terceiro set, com 15 pontos. O set é ganho com uma diferença de 2 pontos.

Atividade 2 - Tempo sugerido - 10 minutos

O professor entregará uma bola a cada dois jogadores, de cada lado da rede. Um jogador está localizado no final da quadra e fará o saque inicial (os fundamentos técnicos básicos são rapidamente explicados). O outro jogador deve estar localizado no meio da quadra e mover-se para a direita ou esquerda, dependendo da trajetória do saque e pegar a bola. Se ele chegar a tempo, ele pode passar por cima de si mesmo e depois pegar a bola com as duas mãos. Então eles mudam.

Atividade 3- Tempo sugerido: 20 minutos

O professor sugere reunir duas equipes de 8 ou 10 pessoas (ou quatro equipes, dependendo do número total de pessoas). Uma equipe está localizada em cada lado da rede ou elástico. 8 bolas são usadas por quadra. Um time serve e o outro deve pegar e devolver as bolas. O objetivo é que a equipe sacadora faça com que a bola bata no chão quantas vezes for possível. Para evitar isso, a equipe defensora pode pegar a bola com as duas mãos e devolvê-la rapidamente para o outro lado abaixo da rede. Foi jogado por um certo tempo e o número de pontos é contado. Então eles mudam.

Atividade 4- Tempo sugerido: 25 minutos

O professor propõe jogar 4vs4. Cada participante recebe um cartão com um fio pendurado no pescoço. As cartas têm os números de 1 a 4. Elas estão localizadas na forma de um losango com a seguinte disposição numérica: O ponto inferior será 1, a extremidade esquerda será 2, o ponto superior será 3 e a extremidade direita será 4. Isso O jogo permite que você saiba para onde cada jogador deve se mudar após recuperar o serviço. As seguintes regras são propostas: Vale a pena pegar a bola com as duas mãos somente quando se trata do outro lado. o segundo e / ou terceiro golpe só vale a pena fazer um passe, sem agarrá-lo. Se eles conseguirem fazer três passes, esse ponto vale o dobro. Toda vez que a equipe recupera o saque, ele serve a partir de baixo.

Atividade de metacognição - 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 surgir seja gravado em um quadro negro. Depois de tudo isso, o professor pergunta a eles em quais pontos os aspectos relacionados a servir a partir de baixo, para a montagem da peça com três papéis: "Receptor", "levantador" e "Atacante" e a rotação. Ao identificar esses elementos, os conceitos de TÉCNICA - REGULAMENTO - ESTRATÉGIA podem ser retomados.

