

ADRIANO JOSÉ DE SOUZA

ENSINANDO E DESENVOLVENDO O

ESPORTE NA ESCOLA:

O CASO DO VOLEIBOL

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

CAMPINAS

-1996-

ADRIANO JOSÉ DE SOUZA

ENSINANDO E DESENVOLVENDO O ESPORTE NA

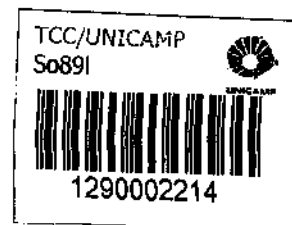
ESCOLA :

O CASO DO VOLEIBOL

CAMPINAS - SP

NOVEMBRO - 1996

ADRIANO JOSÉ DE SOUZA



ENSINANDO E DESENVOLVENDO O ESPORTE NA
ESCOLA :
O CASO DO VOLEIBOL

Monografia apresentada à
disciplina Seminário de
Monografia II, como parte
integrante da avaliação para
obtenção do título de Licenciado
em Educação Física, na
Faculdade de Educação Física -
UNICAMP, sob orientação do
Prof. Me. Paulo Cesar
Montagner.

NOVEMBRO - 1996

Dedico este trabalho à minha
família, pelo esforço desmedido
para que eu concluísse este
curso.

Agradecimentos

Especialmente ao Prof. Me. PAULO CESAR MONTAGNER que aceitou me orientar neste estudo e sempre o fez com palavras de incentivo e competência. Mas acima de tudo, pela sua amizade. Obrigado.

Aos colegas de classe pela companhia, na caminhada que percorremos juntos até aqui. Sua amizade minha força.

A minha irmã Lívia, pelo apoio, sempre que eu voltava para casa.

Ao amigo Fausto José de Lara, que é um dos responsáveis por eu ter escolhido esta profissão.

SUMÁRIO

Resumo.....	i
Abstract.....	ii
Apresentação.....	iii
Introdução.....	1
Capítulo I - O esporte na escola.....	3
1.1- O voleibol nas aulas de Educação Física escolar.....	5
1.2- A curta duração das aulas.....	7
Capítulo II - A aprendizagem do esporte: o caso do voleibol.....	8
2.1- Divisões etárias.....	13
Capítulo III- Pedagogia do esporte: o caso do voleibol.....	15
3.1- A bola que desafia a gravidade.....	15
3.2- A necessidade de conhecer o esporte a ser ensinado.....	17
3.2.1- Apresentando o voleibol.....	17
3.2.2- O território de jogo e o rodízio no voleibol.....	18
3.2.3- As funções dos jogadores e fundamentos do voleibol.....	20
3.3- Os momentos que constroem o jogo de voleibol.....	22
3.4- A movimentação sem bola no voleibol.....	26
3.5- A aproximação “Ensinando Jogos para a Compreensão”.....	28

Capítulo IV- Vamos começar a aprender voleibol....Relato de experiência.....	41
4.1- A metodologia utilizada para o ensino e desenvolvimento do voleibol em uma escola de voleibol em Rio Claro.....	43
4.1.1- Alterações nas regras como agente facilitador.....	43
4.1.2- Diversificação do material utilizado.....	48
4.1.3- A comunicação e postura.....	49
4.1.4- As estratégias durante as aulas.....	50
4.1.5- A participação dos pais.....	51
4.2- Operacionalização da proposta.....	51
4.2.1- Duração das aulas.....	51
4.2.2- Divisão etária e horários.....	52
4.2.3- Tabelas de funções e fundamentos e níveis de aprendizagem.....	52
4.2.4- O desenvolvimento de uma aula.....	64
Capítulo V- Uma proposta para o voleibol na escola.....	66
5.1- O voleibol nas aulas de Educação Física.....	66
5.2- A necessidade de um método facilitador. Exemplo de uma aproximação tática.....	70
5.3- A necessidade de planejamento e avaliação.....	82
5.4- A formação de alunos autônomos.....	85
Considerações finais.....	88
Bibliografia Geral.....	90
Anexos.....	93

ENSINANDO E DESENVOLVENDO O ESPORTE NA ESCOLA: O CASO DO VOLEIBOL

Autor: Adriano José de Souza

Orientador: Prof. Me. Paulo Cesar Montagner

Ao utilizar como referencial o voleibol, apresentaremos uma breve discussão sobre o desenvolvimento do esporte nas aulas de Educação Física escolar. Em um segundo momento, discutiremos sobre a pedagogia do esporte. O que se discute, é a questão da sobrecarga na busca do desenvolvimento técnico das habilidades, sem transferência para o jogo. Logo após, apresentaremos uma aproximação de ensino e desenvolvimento de jogos/esportes coletivos, com enfoque na sua compreensão e na ação de jogar para aprender e não aprender para jogar. Com a apresentação de um estudo que vem sendo realizado em uma escola de voleibol, na cidade de Rio Claro/SP, descrevemos um capítulo sobre as questões metodológicas e pedagógicas da aprendizagem e desenvolvimento do voleibol, para a faixa etária de 11 a 16 anos. Em seguida, abordamos a aproximação deste conteúdo e metodologia específica, voltados para a escola. O ponto chave deste estudo, está na apresentação de uma abordagem metodológica que privilegia o ensino dos esportes coletivos através da compreensão dos seus objetivos (tática), valorizando as habilidades dos seus fundamentos (técnica). Isto pode levar à formação de alunos autônomos, tanto para a prática de esportes, como para a apreciação dos mesmos.

ABSTRACT

TEACHING AND DEVELOPING SPORTS IN SCHOOL: THE VOLLEYBALL CASE

Making use of the volleyball, we present a short discussion about sports development in Physical Education classes. In a second moment, we talk about the sports pedagogy. What is discussed here is the strong seek for the technical skill development, without transferring it into the game. Right after this, we present an approach to the teaching and development of games/sports, focusing at the game understanding and at the action of learning (skills) while playing and not playing after learning (skills). With the presentation of a study that has been developed in a volleyball school, in the city of Rio Claro/SP, we describe a chapter about methodological and pedagogical questions on learning and developing volleyball at the age of 11 (eleven) to 16 (sixteen) years old. Then we bring this content and methodological approach to school. The key of this study is the presentation of a methodological approach which enhance sports teaching, through the understanding of its objectives (tactics), increasing the value of its skills abilities (technique). This may take an education of autonomous students, even to sports performers as to sports spectators.

APRESENTAÇÃO

A partir de agora o leitor começa a entrar em contato com um estudo de monografia no qual utilizei vivências passadas, quando joguei futebol, capoeira, voleibol, participei de campeonatos, onde pude aprender muito com o esporte. Tais vivências aconteceram em cidades do interior do estado de São Paulo, mais intensamente em Porto Ferreira onde morei por dez anos, além de um ano em Brockport, NY, USA, onde vivi dentro de outra cultura. Associo tudo isto, a minha curiosidade e mania de procurar fazer sempre as coisas possíveis de acontecer, para escrever, neste estudo, que é possível o esporte estar presente na escola de forma valiosa e prazerosa para o aprendiz.

Durante o segundo semestre que cursei a Faculdade de Educação Física da UNICAMP, entrei em contato com a escola de futebol existente nesta Faculdade, onde encontrei um parceiro na idéia de desenvolver uma escola de futebol em Rio Claro, cidade do interior do estado de São Paulo.

Em agosto de 1994 iniciamos, então, em um clube desta cidade, a Escola de Futebol. Já em janeiro de 1995, estávamos também começando a Escola de Voleibol no mesmo clube. Neste momento, enriquecendo meus conhecimentos com todas as idéias e novas informações que a Graduação me proporcionava sobre o ensino e desenvolvimento de esportes, fui ministrar aulas na nova escola.

Lá tive e ainda tenho a oportunidade de utilizar e colocar em prática todas as diferentes idéias sobre o ensino e desenvolvimento do voleibol. Essas concepções que eram diferentes e novas para mim, começaram a ser fonte de discussão com outras pessoas, colegas e professores da Faculdade. Surgiram então, durante os anos que passava nesta faculdade, oportunidades de entrar em contato com renomados técnicos de voleibol, de outros esportes, e também coceituados professores desta e outras Faculdades de Educação Física. Com o passar dos tempos, amadureceu a idéia de escrever sobre o ensino e desenvolvimento do esporte na escola.

No início deste ano, a leitura de artigos muito próximos da forma de ensinar esporte, a qual estava pensando em estudar, foi o ponto exato que levou-me decidir o tema deste estudo.

A partir de então, resolvi associar estudos desenvolvidos na Escola de Voleibol em Rio Claro com as leituras que estava realizando sobre o tema. Assim verifiquei que esta era uma forma diferente forma de ensino de esportes coletivos, apresentados em artigos, com pontos comuns em relação a metodologia utilizada na escola em Rio Claro.

Partindo de relatos declarados por professores e alunos do curso de graduação durante as aulas de Licenciatura, sobre como o esporte é tratado nas aulas de Educação Física, e relatos de colegas sobre aulas de estágio em escolas, escrevo que a metodologia que tenho utilizado na escola específica de voleibol pode ser transferida para esta agência formal de ensino.

INTRODUÇÃO

Decidimos estudar o ensino e o desenvolvimento do esporte, pois, havia o interesse de entender e buscar uma maneira de ensinar e desenvolver esportes/jogos coletivos, de forma que os aprendizes compreendessem os objetivos dos mesmos, e pudessem participar com interesse e autonomia nas atividades.

Utilizaremos o voleibol como referencial esportivo. Esta escolha foi feita devido ao meu contato direto com uma escola deste esporte.

Sabemos que é muito importante o grande volume de prática para melhorar a compreensão e também a técnica no esporte. Portanto, os professores de Educação Física podem fazer uso de vários jogos para proporcionar ao aprendiz várias formas de compreender e se desenvolver nos esportes.

Se o voleibol ocupar um bimestre por ano, durante sete anos, desde a 5a. série do 1o. grau até o 3o. ano do 2o. grau, ele será trabalhado apenas durante 14 meses em sete anos. É importante lembrar que no espaço de tempo entre cada bimestre de voleibol o estudante poderá conhecer, aprender e desenvolver novas habilidades deste esporte, mesmo estando no âmbito não formal de ensino, ou até mesmo, “principalmente por este fator”. Isto acontece porque existem clubes e escolas de esportes onde o seu desenvolvimento é prioritário e valorizado.

Como este estudo faz parte de um curso de licenciatura em Educação Física optamos por fazer, após a discussão sobre esporte na escola e pedagogia do esporte, uma ligação da metodologia utilizada em uma escola não formal, específica de voleibol, para a escola na faixa etária dos 11 aos 16 anos.

Para este estudo foram feitas leituras sobre aprendizagem dos jogos/esportes, sobre voleibol e o esporte na escola de âmbito formal.

No primeiro capítulo discorreremos sobre o esporte na escola fazendo um breve relato de como os professores, desta instituição de ensino, ainda promovem a aprendizagem dos esportes seguindo a forma tradicional.

No segundo capítulo, o assunto abordado é o ensino do voleibol onde reforçamos a idéia anterior, na qual o professor desenvolve suas aulas cobrando a mesma

exigência de performance de equipes profissionais que fazem treinamentos periódicos, não adaptando as atividades às capacidades dos alunos.

O terceiro capítulo é mais longo, porque neste procuramos discorrer sobre uma pedagogia do esporte, utilizando como exemplo o voleibol e, apresentando a aproximação “Teaching Games for Understanding” (“Ensinando Jogos para Compreensão”).

O quarto capítulo é a amostra da parte prática deste estudo, pois relatamos as experiências de aulas ministradas em uma escola de voleibol.

O quinto e último capítulo é onde fazemos a ligação da metodologia apresentada às aulas na escola, mostrando as necessidades de adaptação das atividades para melhorar a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos.

Acreditamos que é possível ensinar esporte de forma mais acessível, prazerosa e valorativa aos alunos.

CAPÍTULO I - O ESPORTE NA ESCOLA

O esporte deve ser desenvolvido na escola, mas de uma forma diferente da qual que tem sido abordado e ensinado. O esporte nas aulas de Educação Física na escola não deve ser tratado como treinamento de uma equipe de rendimento ou um clube, onde se desenvolve o esporte com jogadores que já têm habilidades parcialmente desenvolvidas e jogam em equipes disputando torneios e campeonatos. O esporte desenvolvido na escola, durante as aulas de Educação Física passou a ser uma falha, réplica do esporte institucionalizado (COLETIVO DE AUTORES, 1994), ou seja, não consegue se desenvolver porque exige-se das crianças mais do que elas podem oferecer.

Isto acontece porque os professores ministram aulas como se estivessem treinando equipes para um campeonato, e buscam somente uma melhora de rendimento técnico dos movimentos dos alunos. Nesta tentativa falha, o esporte torna-se desmotivante na maioria das vezes. No entanto, durante as aulas de Educação Física, o esporte deve ser abordado como conteúdo da cultura corporal, como também deve ser a dança, o jogo, a luta e a ginástica (COLETIVO DE AUTORES, 1994).

Como cita WERNER, THORPE, BUNKER (1996), a primeira pergunta que a maioria dos professores de Educação Física ouvem, por parte dos alunos, ao iniciar suas aulas é: *"Nós vamos jogar hoje?"*. Esta pergunta mostra o grande interesse da criança ou adolescente em fazer de sua prática um jogo, onde ele possa estar, então, realmente envolvido com a atividade.

Outra citação de WERNER, THORPE, BUNKER (1996), é que muitos professores, durante suas aulas de Educação Física, enquanto estavam trabalhando exercícios repetitivos de habilidades para determinados esportes já ouviram a seguinte pergunta: *"Quando é que nós podemos jogar?"*.

Nestas duas perguntas, sempre feitas pelos alunos, fica demonstrado o desejo de jogar enquanto se aprende determinado esporte. Os alunos querem aprender jogando e não aprender para jogar. Não há necessidade de esperar que o aluno desenvolva habilidades técnicas para introduzir um jogo semelhante ao esporte com regras oficiais.

Segundo WERNER, THORPE, BUNKER (1996), quando citam BUNKER & THORPE (1982) se fosse seguido o modelo tradicional, de se ensinar a técnica e depois o jogo, algumas crianças nunca teriam a chance ou seriam capazes de jogar, porque nunca atingiriam o nível de habilidade necessária, requerida para participar de um jogo.

O esporte que tanto aprecia-se pela televisão, que é modelo para as crianças e, que todos nós temos acesso, é bem diferente, em termos de eficácia das habilidades e desenvolvimento da performance, do que aquela que pode ser conseguida pela grande maioria das pessoas. Lembramos que as crianças e adolescentes aprendizes não conseguem reproduzir a mesma eficácia dos jogos dos adultos durante sua performance, quando tentam seguir as regras oficiais dos esportes. Sobre esta colocação encontramos em WERNER, THORPE, BUNKER (1996), as seguintes palavras salientando que se o professor:

"Recognizing that some adult games are beyond the grasp of most children at the ages of 11 to 12 when the understanding approach is initiated, the notion of games representation becomes fundamental." (p. 30)

*"Reconhecer que alguns dos jogos dos adultos estão além do alcance da maioria das crianças na idade entre 11 e 12 anos quando a abordagem para a compreensão é iniciada, a idéia de representação dos jogos se torna fundamental."*¹ (p. 30).

Com isto entendemos que é de grande importância que o professor antes de apresentar um esporte para o aprendiz, procure saber quais as habilidades e a compreensão de seu grupo para desenvolver o jogo. Desta forma, torna-se necessário, para a prática de um jogo pré-desportivo ou um mini-jogo, que as crianças e adolescentes aprendizes compreendam o objetivo do jogo, ao mesmo tempo que espontaneamente tentam copiar a eficiência dos jogadores adultos, que assistem pela televisão, e consideram modelo.

¹ Tradução do autor.

Estes objetivos, muitas vezes, de ordem técnica, serão alcançados se dermos às crianças, jogos que proporcionem a utilização das habilidades do esporte tão bem como a compreensão de seus objetivos táticos.

Discorrendo sobre como ensinar esporte na escola, acreditamos que este deva ser feito, utilizando-se jogos com diferentes objetivos, para a compreensão de o que fazer. Assim, gostaríamos de citar o que encontramos em GRAÇA , OLIVEIRA (1995):

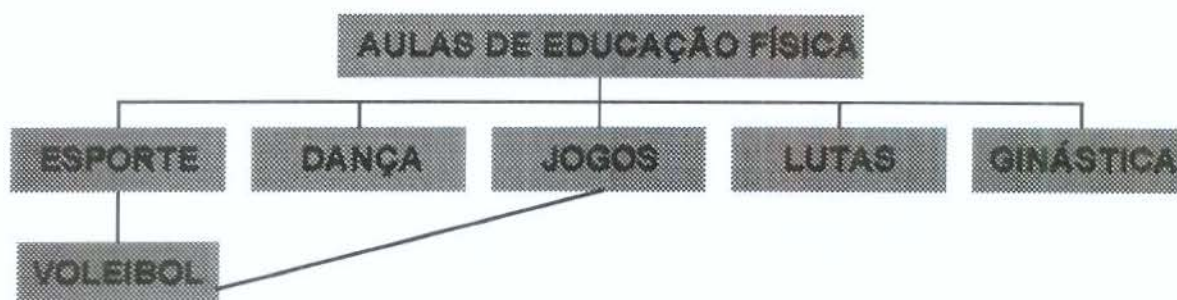
“.....o jogo deve estar presente em todas as fases do ensino/aprendizagem, pelo facto de ser, simultaneamente, o maior factor de motivação e o melhor indicador da evolução e das limitações que os praticantes vão revelando.” (p. 23)

1.1- O voleibol nas aulas de Educação Física escolar

Mesmo que o voleibol desenvolvido em aulas de Educação Física nas escolas de primeiro e segundo graus, tenha objetivos diferentes daquele desenvolvido em uma escola específica desta modalidade esportiva, devido a sua característica não prioritária. Os professores da rede escolar podem utilizar metodologias de ensino e desenvolvimento deste esporte, retiradas de uma escola especializada. Isto é o que será apresentado mais adiante.

Nas aulas de Educação Física o voleibol pode ser apresentado de maneira a ser um jogo motivante com regras que proporcionem condições para ser praticado pelos alunos, afinal ele é parte do conteúdo da disciplina.

Adaptando um pensamento desenvolvidos pelos autores Carmem Lúcia Soares, Michele Ortega Escobar, Celi Nelza Zülke Taffarel, Valter Bracht, Lino Castellani Filho e Elizabeth Varjal, no livro “Metodologia do Ensino de Educação Física” (1994), construímos um organograma de ilustração.



Encontramos também, no mesmo livro a seguinte citação:

“... Diremos que a Educação Física é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar, tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica...” (p. 50)

A citação anterior ajuda-nos a compreender o esporte como parte do conteúdo desta disciplina. Colaborando com este mesmo assunto TANI et al (1988) colocam que:

“.....o desporto é uma forma de patrimônio cultural da humanidade, e um dos grandes objetivos da Educação é a transmissão cultural.” (p. 90)

Desta forma poderemos entender, então, que o voleibol é apenas uma parte do que deve ser ensinado nas aulas de Educação Física escolar.

A respeito do esporte enquanto conteúdo desta disciplina, MONTAGNER (1993) escreve que:

“O esporte não é sinônimo de Educação Física, mas sim conteúdo dessa grande e vasta área de estudos.”(p. 75)

Acreditamos assim, que sendo o esporte parte do conteúdo da Educação Física escolar, como salientam os autores já citados, este merece uma atenção especial e séria durante o seu ensino e desenvolvimento, com o professor propondo tarefas e atividades, condizentes com as capacidades e habilidades dos alunos, permitindo à eles a real sensação de jogar.

1.2- A curta duração das aulas

Na escola a aula tem duração de 50 (cinquenta) minutos, um tempo escasso, muito pouco comparado ao tempo de aula de uma escola de voleibol onde o mesmo é prioritário durante o ano todo e as aulas duram entre duas a três horas. Cada esporte tem prioridade por apenas alguns bimestres durante os anos que compreendem desde a 5a. do primeiro grau até a 3a. série do segundo grau, dependendo do planejamento do professor.

A forma pela qual ensinar esportes nas escolas deve ter a preocupação de passar em pouco tempo assuntos e práticas relevantes sobre o assunto em questão.

A escola deve ser um local onde o ensino tenha qualidade, isto é, necessita ser bem administrado e planejado para poder aproveitar o tempo escasso de suas aulas de disciplinas específicas.

O esporte na escola deve ter a mesma qualidade do esporte desenvolvido em clubes, pois alguns alunos pela sua condição econômica não terão condições de freqüentar os clubes, ficando desprovidos da oportunidade de usufruir do conhecimento e gosto pelo esporte que adquiriram nas aulas de educação física.

O tempo pode ser escasso, mas a qualidade das aulas tem que sobrepor o tempo.

CAPÍTULO II - A APRENDIZAGEM DO ESPORTE: O CASO DO VOLEIBOL

Neste capítulo discutiremos sobre a aprendizagem do voleibol e divisões etárias, as quais são feitas atualmente pelo nível de desenvolvimento das habilidades técnicas dos fundamentos.

A aprendizagem dos esportes tem acontecido através da repetição de gestos técnicos e cópias de treinamentos de equipes adultas, usando como exemplo o voleibol, BÁFERO (1996) diz que:

“A maioria das “escolas” de Voleibol, fundamentadas na cultura do Voleibol brasileiro, proclamam que “saber Voleibol” é jogar como se joga no alto nível.....Entende-se, pois, que na maioria das “escolas” de Voleibol, a prática usual é o treinamento.” (p. 26)

Esta passagem demonstra o modelo de ensino através da alta repetição de gestos técnicos. Costumeiramente o professor tenta copiar o treinos mesmo sem saber adequá-lo para sua turma, pensando que a única coisa que equipes de treinamento fazem é a grande repetição de gestos técnicos e, que esta é a única maneira de aprender.

BÁFERO (1996), ainda nos demonstra que verificando as aulas de Educação Física, o voleibol é pouco adequado às necessidades dos aprendizes:

“Os treinamentos utilizados nas altas performances tem sido as formas mais copiadas no ensino-aprendizagem ao jogo de voleibol.” (p. 155)

Encontramos alguns artigos, datados de 1996 da revista JOPERD, que apresentam a aprendizagem dos jogos/esportes através da compreensão dos mesmos e não através da pura e simples repetição, sem buscar resolver um problema, executando movimentos pré determinados.

Chamaremos os estudos encontrados como **Modelos Tradicionais** (WERNER, THORPE, BUNKER, 1996), aqueles que seguem o ensino e desenvolvimento dos esportes através da reprodução repetitiva de técnicas de habilidades utilizadas em equipes de treinamentos de idade adulta, onde o conteúdo é transferindo, de maneira que os alunos, simplesmente reproduzam o que um dia foi criado, mesmo sem saber como utilizam as novas habilidades durante um jogo, ou até mesmo como se desenvolve um jogo.

WERNER, THORPE, BUNKER (1996), dizem que:

“The traditional model follows a series of highly structured lessons relving heavily on the teaching of skills and techniques.”
(p. 28)

“O modelo tradicional segue uma série de aulas altamente estruturadas baseando-se fortemente em ensinar habilidades e técnicas.”² (p. 28)

As técnicas apuradas só serão atingidas depois de um longo período de treinamento contínuo, no entanto as mesmas não podem ser caminho privativo para a prática do jogo.

As aulas de voleibol desenvolvidas nas escolas de 1o. (primeiro) e 2o. (segundo) graus tendem pela reprodução de treinos de equipes de rendimento. Reproduzem o que foi a metodologia do ensino e desenvolvimento do voleibol, como também de vários outros esportes, baseado somente na repetição de gestos técnicos de fundamentos deste esporte, mas com muito pouca atenção para a real compreensão do enredo do jogo, sua regras e variáveis de disputa. Esta forma *tradicional* de ensino preconiza-se pela repetição de gestos técnicos sem a utilização dos mesmos no jogo.

2 Tradução do autor.

Criticando o **modelo tradicional** WERNER, THORPE, BUNKER (1996) dizem que:

"It has been a belief that once skills have been mastered, the students will be in a position to transfer these skills into game situations." (p. 28)

*"Tem-se acreditado que uma vez que as habilidades tenham sido desenvolvidas, o aluno estará em uma posição pronto para transferir estas habilidades para a situação de jogar."*³ (p. 28)

Quando entende-se como se desenvolve e objetivos de determinado esporte que assistimos na televisão, crianças, adolescentes e adultos podem, a partir de então, utilizar-se de qualquer mudança necessária para fazer este esporte/jogo possível de ser praticado para suas condições, sem descaracterizar o mesmo. Portanto, na fase de aprendizagem e desenvolvimento de algum esporte, não existe a necessidade de grande habilidade técnica para poder jogar, já que adaptações podem ser feitas.

Ao contrário do modelo tradicional, existe um outro enfoque para ensinar e desenvolver os esportes coletivos. Este preocupa-se em utilizar e desenvolver as técnicas dos movimentos em situações de resoluções de problemas táticos. GRIFFIN (1996) escreve que:

"....Instead of drilling on-the-ball skills to achieve isolated skill development, the focus shifts to solving tactical problems...., on-the-ball movements and on-the-ball skills become tactical solutions to general problems in the game" (p. 34).

".....ao invés de fazer exercícios com a bola para alcançar o desenvolvimento de uma habilidade isolada, o objetivo muda para a resolução de problemas táticos...., movimentos com a bola

³ Tradução do autor.

e habilidades com a bola tornam-se soluções táticas para problemas gerais dentro do jogo."⁴ (p. 34)

O modelo de ensino que privilegia a aprendizagem através de repetições de movimentos de gestos técnicos das habilidades específicas de cada esporte tem ocasionado, segundo WERNER, THORPE, BUNKER (1996), alguns resultados como:

".....a- a large percentage of children achieving little succes due to the emphasis on performance, b- skillful players who possess inflexible techniques and poor decision-making capacities, c- performers who are dependent on the teacher/coach to make their decisions, and a majority of youngsters who leave school knowing little about games." (p. 29)

*".....a- uma grande porcentagem de crianças que alcançam pouco sucesso devido a ênfase na performance, b- jogadores habilidosos que possuem técnicas inflexíveis e uma capacidade fraca de tomar decisões, c- jogadores que são dependentes do professor/técnico para tomar suas decisões, e d- uma maioria de jovens que deixam a escola sabendo pouco sobre jogos"*⁵ (p. 29).

Em GRÉHAIGNE & GUILLON (APUD) GRAÇA, OLIVEIRA (1995) encontra-se sobre os "jogos desportivos coletivos", as seguintes palavras:

"O ensino destas modalidades tem frequentemente consistido em fazer adquirir aos praticantes sucessões de gestos técnicos, empregando-se muito tempo no ensino da técnica e muito pouco ou nenhum no ensino do jogo propriamente dito." (p. 14)

⁴ Tradução do autor.

⁵ Tradução do autor.

Observamos na citação anterior mais uma crítica e preocupação com a excessiva insistência em desenvolver a técnica, deixando pouco tempo para o jogo.

Continuando o mesmo assunto, em GRAÇA, OLIVEIRA (1995, p. 14) encontramos que desta forma “*ensina-se o modo de fazer (técnica) separando das razões de fazer (tática).*”

Entendemos, assim, que é necessário que o aluno jogue para aprender e desenvolver a técnica e não fazer o caminho inverso.

Sobre o fato das aulas serem reproduções de treinamentos, em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) as palavras de SOBRAL (1994), indicam que:

“.....quem observar atentamente aos exercícios que as crianças repetem na iniciação aos jogos desportivos colectivos, sob a direcção de pessoas com as mais diversas qualificações, há-de reparar que grande parte daquele estudo não tem nada a ver com a modalidade e menos ainda com a natureza das próprias crianças.” (p 22)

Se atentarmos ao fato de que é muito mais prazeroso jogar ao invés de executar excessivas repetições de fundamentos, sem poder aplicá-los diretamente em um jogo, compreenderemos melhor sobre a escolha do professor em ensinar algum esporte à seus alunos através da técnica, com a citação encontrada em GRAÇA, OLIVEIRA (1995):

“..... quem..... optar por uma via estritamente técnica e analítica, deve ter a consciência de que está a privar os praticantes dum conjunto de experiências lúdicas que só o jogo pode proporcionar.” (p. 23)

Após estes parágrafos anteriores podemos entender que não existe a necessidade de copiar modelos de treinamento de voleibol para ensinar este esporte, mas sim a necessidade de desenvolver-se jogos com características muito próximas do jogo oficial, que possibilitem que os aprendizes realmente promover a compreensão e as habilidades do esporte.

Não é só através da repetição de gestos técnicos dos fundamentos dos esportes que o aluno desenvolverá sua forma de jogar. Este também precisa entender o porque de movimentar atrás de uma bola e muitas vezes sem a bola. No próximo capítulo apresentaremos a abordagem que estimula esta compreensão.

2.1-As divisões etárias

As diferentes divisões etárias encontradas nas escolas de treinamento e nos campeonatos condizem com a visão de rendimento dos aprendizes, é claro que estas divisões têm sido modificadas com o passar dos tempos e tem ajudado bastante na organização de aulas e torneios. Mas, por que não mudarmos a forma de enxergar os alunos? Os quais são tratados como máquinas de reproduzir técnicas e, ao invés disto apresentar à eles formas de jogar, problematizar e encontrarmos a melhor estratégia para que todos possam aprender jogando.

Estas divisões de campeonatos podem ser feitas de várias formas, um exemplo podem ser os campeonatos da Federação Paulista de Voleibol no presente ano:

	pré-mirim	mirim	infantil	infanto-juvenil
Feminino	até 12 anos	até 13 anos	até 14 anos	15 até 16 anos
Masculino	até 13 anos	até 14 anso	até 15 anos	16 até 17 anos

No entanto na maioria das vezes não são as idades que geram problemas, mas sim as diferentes exigências técnicas apresentadas para estes grupos de alunos pré-adolescentes e adolescentes, e como o rendimento técnico dos mesmos é exigido durante sua prática.

Esta exigência gera dificuldades durante as aulas porque os alunos se auto avaliam pelas suas habilidades em comparação com os outros companheiros. Não há uma avaliação da compreensão dos objetivos do jogo, pois o aluno só começa a jogar depois que entende o desenrolar, o fluxo do jogo, não havendo então necessidade de desenvolver as técnicas dos fundamentos para, assim, poder estar pronto para jogar.

O aluno está apto para jogar a partir do momento que começa a enxergar as necessidades de suas ações durante o jogo e se sente participativo.

O jogo de voleibol é diversificado nas possibilidades de escolher para qual local da quadra adversária enviar a bola e, nas necessidades de defesa da quadra pró, fazendo com que a bola não caia no chão. Desta forma, o aluno tem que ter condições de compreender o jogo para chegar a decisões que possibilitem estas duas ações. Assim, discorrendo sobre o ensino do voleibol e sustentando o parágrafo acima, em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) encontra-se que:

“É necessário ter presente, no entanto, que na simplificação didática do ensino das habilidades do jogo, ao apresentá-las como habilidades fechadas, estas estão desprovidas da sua razão de ser mais importante, que é a de ser capaz de as utilizar em cada momento do jogo de uma forma deliberada e oportuna.” (p. 27)

Reforçando o fato de que os alunos devem ter condições de entender a necessidade de suas ações durante os jogos, “....o ensino das habilidades do jogo deverá ter em linha de conta a natureza aberta destas habilidades....., no jogo, elas realizam-se sempre em situações de envolvimento imprevisível,.....” GRAÇA, OLIVEIRA (1995, p. 27). Necessita-se assim, de envolvimento e ação dos alunos. Isto pode ser conseguido através da compreensão dos mesmos, sobre o que fazer durante o jogo.

CAPÍTULO III- PEDAGOGIA DO ESPORTE: O CASO DO VOLEIBOL

3.1- A BOLA QUE DESAFIA A GRAVIDADE.

O Voleibol é um esporte que tem características aéreas. Ao observarmos as trajetórias que o seu objeto de jogo "a bola" percorre, a diferença do tempo de contato desta com os jogadores em relação com o tempo de seu voo quando esta está em jogo, e, o fato de que a regra diz, que no voleibol bola no chão é bola fora de jogo, compreenderemos esta afirmativa.

Com relação aos jogadores de voleibol, estes também permanecem no ar durante lances definidores de alguns momentos do jogo, e por isso precisam ter muita força nos membros inferiores e equilíbrio dinâmico. Além disso, passam a maior parte do tempo posicionando-se em diferentes locais da quadra, o que muitos especialistas chamam de "flutuar em quadra"⁷.

A cada disputa pela posse do saque ou um ponto, pelo menos um ou dois dos jogadores que participam dos três ou quatro lances de uma equipe (recepção/levantamento/ataque ou bloqueio/defesa/levantamento/contra-ataque) estarão no ar quando executar sua função, que seriam o jogador do ataque e do bloqueio. Contudo, se o levantador saltar para preparar a jogada, já serão dois jogadores no ar em três lances do voleibol (recepção/levantamento e ataque).

Atualmente no voleibol moderno, além de saltar para levantar, atacar e bloquear, os jogadores também saltam para sacar, e ainda fazem algumas defesas aéreas fantásticas, com mergulhos laterais e frontais.

Este é um esporte em que seu objeto de jogo, "a bola", permanece a maior parte do tempo no ar e é controlada pelos jogadores em contatos de mínimas frações de segundo com a bola.

O Voleibol se diferencia dos outros esportes coletivos como o futebol, que é jogado na maioria do seu tempo com a bola rolando por sobre a grama, o basquetebol, que é jogado com trocas de passes entre os jogadores e com a condução de bola sendo controlada com o quicar desta no chão empurrada pelas mãos dos jogadores mais a

⁷ "Flutuar em quadra" é uma movimentação de troca posicionamento em quadra que caracteriza-se por ser rápida e exige agilidade do jogador.

possibilidade dos jogadores poderem reter a bola com as mãos por um tempo maior. Diferente do voleibol que é um esporte de batidas e propulsões rápidas. O handebol é outro esporte coletivo e de quadra que segue quase o mesmo exemplo do basquetebol.

No livro “O Ensino dos Jogos Desportivos” encontra-se em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) na página 140, dizem “.....a atitude de reter a bola nos outros JDC, é substituída, no voleibol, pela repulsão da bola;....., salientamos a brevidade dos contactos com a bola e a consequente crise de tempo para a selecção e execução da solução motora a adoptar;....”.

Esta diferença do tempo de contato com a bola, para o seu controle e construção de jogadas, acompanhado pelo fato da bola ter que desafiar a gravidade que sempre a empurra para o chão, exige muita habilidade e movimentação dos jogadores para o acontecimento da disputa do jogo de voleibol, fazendo com que a bola fique no ar.

Relevando o que foi citado acima, os fatores bola no ar, tempo de contato da bola com o jogador e a força da gravidade fazem com que autores acreditem haver diferença nos momentos de introdução dos esportes para as crianças e jovens e na facilidade ou dificuldade de aprendizagem de um ou de outro esporte. Sobre esses argumentos WERNER, THORPE, BUNKER (1996) fazem um comentário, sustentando o que estáá sendo discutido acima:

"In general, target games are less complex in nature and might be introduced first. The authors of the understanding model argue that the young child who is still intrigued by a throw or a hit for its own sake will enjoy this type of game. Symilarly, a cooperative passing or rallying game might suit some less able children at an older age." (p. 30)

“Em geral jogos de alvo são naturalmente menos complexos e devem ser introduzidos primeiro. Os autores do modelo compreensão, argumentam que a criança que ainda esta intrigada por um aremesso ou uma batida por seu próprio prazer, irão gostar deste tipo de jogo. Similarmente, um jogo cooperativo

de passe ou jogo de rally podem servir melhor para as crianças menos capazes em uma idade mais avançada.”⁸ (p. 30)

Estes fatores que acabamos de descrever fazem parte de questionamentos e soluções encontradas com alunos de voleibol, e outros que mudaram para o voleibol, nas escolas de esportes do Grêmio dos Funcionários das Estradas de Ferro de Rio Claro.

3.2- A NECESSIDADE DE CONHECER O ESPORTE A SER ENSINADO

Primeiramente é importantíssimo que se conheça e compreenda as bases do esporte a serem desenvolvidas bem como, conhecer aspectos do desenvolvimento da criança e do adolescente. Desta forma o professor terá condições, a partir da especificidade do esporte a ser ensinado, de desenvolver e criar maneiras de apresentar o conteúdo com condições de ser assimilados pelas reais capacidades dos alunos.

A seguir apresentaremos a modalidade voleibol, sua área de disputa, seus jogadores, suas regras básicas e seus fundamentos, então, após conhecermos este esporte discutiremos a aproximação sobre ensino e desenvolvimento de esportes/jogos TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (WERNER, THORPE, BUNKER, 1996), (ENSINANDO JOGOS PARA A COMPREENSÃO)

3.2.1- Apresentando o voleibol

O voleibol foi inventado nos Estados Unidos no ano de 1895 pelo americano Williwam G. Morgan. Na época, ele era diretor de Educação Física na Associação Cristã de Moços (ACM) de Holyoke.

Este jogo surgiu para que os alunos das aulas de Morgan, que tinham a idade entre 40 e 50 (quarenta e cinquenta) anos, pudessem praticar um jogo onde não houvesse muita intensidade e a necessidade de desprendimento de força.

Surgiu então a idéia de adaptar o tênis, que foi logo descartada, pois havia necessidade de implementos. Mas conservou-se a idéia da rede que separava as equipes e

⁸ Tradução do autor.

evitava o contato direto com o adversário. Decidiu-se então, subir a rede a uma altura de 1,98 metro. O jogo era feito com qualquer número de jogadores, que utilizavam suas mãos para impulsionar a bola que deveria ser maior que a bola de tênis.

Primeiro jogaram com a bola de basquete, mas esta machucava as mãos e pulsos dos jogadores, depois tentaram a câmara de ar da mesma bola, mas esta ficou muito leve. Isto fez com que procurassem uma fábrica de bolas em Chicopee, Massachusetts, para prepararem uma bola especial para o novo jogo. A bola encomendada resultou na aprovação dos jogadores.

O voleibol era então chamado de “MINTONETTE”, recebendo posteriormente o seu nome atual, uma proposta de mudança do Dr. A. T. Halstedt, já que o mintonette era um jogo que tinha o objetivo de volear a bola por cima da rede para a quadra oposta.

No Brasil⁹, alguns dizem que foi praticado pela primeira vez em Pernambuco no Colégio Marista, em 1915, outros que foi introduzido em 1916/1917 na ACM de São Paulo.

3.2.2- O território de jogo e o rodízio no voleibol.

Este esporte é disputado em de uma área demarcada no chão por linhas com a metragem de 18 x 9 mts, divididos em duas quadras de 9 x 9 mts, tendo seus limites ofensivos feitos por uma rede. Ambas as quadras são divididas, por uma linha, em áreas ofensiva e defensiva.

A área defensiva começa na linha de fundo de cada quadra e segue por seis metros, já a área ofensiva começa a partir do final desses seis metros que é demarcado por uma linha que cruza de uma lateral a outra da quadra, esta área tem a distância de três metros desta linha até a linha central. Com a referência dessas linhas, as equipes tem a noção de quem está na área de ataque e na área de defesa.

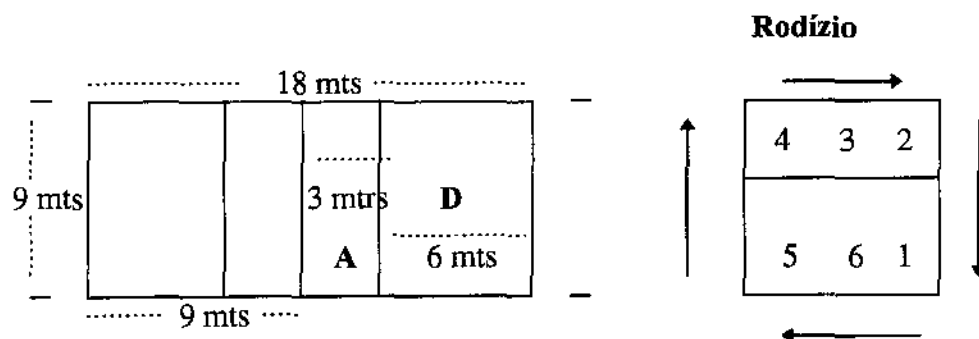
As marcas no chão servem de referência para a visualização da queda da bola, ou seja, para saber se esta caiu dentro ou fora dos limites laterais e posteriores da

⁹ Os livros estudados não colocam uma origem certa, portanto decidimos por reescrever através da forma original.

quadra. Na verdade, quando a bola está em jogo deve estar no ar, seguindo diversas trajetórias. Sendo portanto este esporte caracterizado pela manutenção da bola no ar, o público têm uma visualização e, os jogadores têm o sentimento de ter sempre que salvar a bola para que ela não caia e toque o solo dentro de sua quadra.

A largura das quadra obedece a distância de 9 mts. Colocou-se duas antenas presas na rede, uma de cada lado da quadra, para que se tenha uma linha imaginária partindo do solo até o infinito ou o teto do ginásio, onde este esporte for praticado. Esta antena serve para demarcar por onde a bola deve passar ao ser enviada para a quadra adversária. Pelo fato deste esporte dar liberdade na criação de trajetórias da bola no ar, acreditamos que o voleibol seja ilimitado nas suas possibilidades de manutenção da bola em jogo.

No voleibol existe uma regra que se chama rodízio, que permite que todos os jogadores passem pela área de saque após cada conquista da vantagem. O rodízio é feito no sentido horário seguindo seis posições, que são anotadas no início de jogo para não haver trocas na ordem dos jogadores no saque. Abaixo, segue um desenho de uma quadra e a sequência de um rodízio.



Área A - Zona de ataque.

Área D - Zona de defesa

Posições

As posições do voleibol são as posições do rodízio. Consideramos três de zona de ataque, pos. 2 (dois), 3 (três) e 4 (quatro) e três posições de zona de defesa, pos. 1 (um), 5 (cinco) e 6 (seis).

Segundo GRAÇA, OLIVEIRA (1995, p. 150) os atacantes são normalmente identificados, em relação às suas posições, como, *o atacante de zona 3 (ou de meios), o atacante de zona 4 (ou de entradas), o atacante de zona 2 (ou saídas) e o(s) atacante(s) de 2a. linha (ou de defesa(s))*.

Sobre as posições da defesa os mesmos autores dizem que “*na defesa baixa,.....,também é possível identificar o defesa de zona 6, o defesa de zona 5 e o defesa de zona 1.*” (P. 149)

3.2.3- As funções dos jogadores e fundamentos do voleibol.

Em alguns dos livros pesquisados não encontramos definições objetivas sobre fundamentos do voleibol e funções dos jogadores. Os autores não diferenciam os fundamentos e as ações que os mesmos propiciam, das funções dos jogadores.

Um exemplo é CARVALHO (1993) que apresenta como fundamentos do voleibol: saque, toque por cima, manchete, recepção de saque, levantamento, cortada, bloqueio e defesa. Entendemos que toque é um **fundamento básico**, já o **levantamento** é uma **ação** que se utiliza do toque, com isso o **levantar** é a **função** que um dos jogadores tem dentro de uma equipe.

Seguindo o breve exemplo colocado acima e as divisões feitas na escola em Rio Claro, colocaremos uma divisão diferente.

O voleibol tem 5 (cinco) fundamentos básicos, que são: saque, manchete, toque, ataque e bloqueio, sendo que a manchete pode ser dividida em duas ações, a ação da defesa e a do passe, portanto ficaríamos com 6 (seis) fundamentos. Na verdade, estes fundamentos básicos do voleibol dão inúmeras possibilidades de ações derivadas destes elementos.

Estas diferentes abordagens serão apresentadas posteriormente.

Fundamentos gerais e especiais¹⁰ .

Os fundamentos gerais são aqueles que todos os jogadores de uma equipe desempenham durante uma partida de voleibol, ou seja:

- saque, defesa e bloqueio.

Os fundamentos especiais são aqueles que priorizam as ações específicas e têm jogadores especializados para a sua execução, não sendo desempenhados por todos, ou seja:

- levantamento, passe e ataque.

O passe é colocado como fundamento especial porque não necessariamente, precisa ser executado por todos os atacantes de uma equipe, pode ser feito tanto por todos, como por atacantes pré determinados pela ação tática da equipe e escolha do técnico.

Surgiu há alguns anos o chamado “Atacante Universal”. Esta nomenclatura indica que o jogador possui função específica de atacante, mas não tem posição definida. Isto é, não se restringe à apenas uma derivação da posição atacante, ou seja, somente atacar pela posição 3 (três) do rodízio. Ao contrário, ele pode atacar de todas as posições que estiver, tanto da zona de ataque quanto da zona de defesa. Esta liberdade tática e a sua habilidade técnica é que o faz ser chamado de universal.

Combinando funções e fundamentos¹¹ .

O voleibol é um esporte que possui basicamente 2 (duas) funções que caracterizam dois tipos de jogadores, que são “Levantador e Atacante”:

Levantador: tem a função de levantar e executa durante o jogo os fundamentos gerais (sacar, defender e bloquear). O levantador terá sempre a responsabilidade de organizar e armar o ataque da equipe.

¹⁰ Estas divisões e nomenclatura foram feitas pelo autor deste estudo, através de revisão bibliográfico. No entanto, sem seguir um modelo de divisão específico.

¹¹ Estas divisões e nomenclatura foram feitas pelo autor deste estudo, através de revisão bibliográfico. No entanto, sem seguir um modelo de divisão específico.

Atacante: tem a função de atacar e executa durante o jogo os fundamentos gerais (sacar, defender e bloquear). Alguns atacantes também têm a função específica de fazer o passe (recepção) do saque adversário em sua equipe. O atacante pode se especializar nas diferentes derivações de sua posição, por exemplo: atacante de meio (posição 3) ataca bolas baixas e rápidas; atacante de ponta de rede (posições 2 e 4) ataca bolas altas e mais lentas.

Quanto as derivações de atacantes teremos em GRAÇA, OLIVEIRA (1995), *o atacante de 1o. tempo (ou de bola rápida), o atacante de 2o. tempo (ou jogador de combinação), o atacante de 3o. tempo (ou de bola alta) e o(s) atacante(s) de 2a. linha (ou defesa(s))*. (p. 150)

Atualmente está sendo testada uma nova função, que dá o nome de “LÍBERO”¹² ao jogador que a executa. O Líbero é o jogador que pode entrar em quadra a qualquer momento no lugar de qualquer jogador das posições 1, 6 e 5, desde que devidamente autorizado pelo árbitro. Isto é, ele possui substituições múltiplas e pode entrar e sair no lugar de jogadores diferentes.

No entanto, esta nova função só permite que o jogador execute as funções de passador e defensor, pois quando ele entra na área de ataque, deve ser substituído. A este jogador **não** é permitido fazer nenhum ataque ou levantamento se quer.

Esta função de líbero permite, no voleibol moderno, a volta de jogadores com exímia habilidade na defesa. É uma chance para os jogadores de menor estatura voltarem a ter espaço nas grandes equipes de voleibol.

Isto dá aos técnicos a oportunidade de criar novas possibilidades táticas para suas equipes, e quanto mais jogadores versáteis, mais espetacular será o jogo.

3.3- Os momentos que constroem o jogo de voleibol

O jogo de voleibol possui 4 momentos desde o início até o término de uma disputa por um ponto ou vantagem, isto é, a disputa pela posse do saque. Ressalta-se que

¹² O LÍBERO é uma função que está sendo testada pela Federação Internacioanl de Voleibol portanto não encontramos referências bibliográficas para tal citação no país devido a ser uma nomenclatura recente que começou a ser utilizada neste ano de 1996 após as Olimpíadas de Atlanta USA.

o terceiro e quarto momentos podem se repetir chegando ao que chamamos de rally¹³. São eles:

1- ATAQUE INICIAL - saque.

No momento da execução do saque começa a disputa por um ponto a favor da equipe que sacou ou pela retomada da vantagem de fazer o próximo saque, pela equipe que faz a recepção do mesmo. Chamamos o saque de “ataque inicial” porque sacar significa ter a primeira chance de colocar a bola no solo da quadra adversária, ou fazer com que a equipe adversária não consiga devolver a bola para a equipe pró, ou ainda, se esta devolução acontecer, que seja ineficiente, facilitando assim o contra-ataque da equipe pró.

2- ATAQUE CONSTRUÍDO - recepção (passe)/levantamento/ataque.

Quando uma equipe faz a recepção de um saque, ela começa a construir concretamente o ataque que irá fazer contra a equipe adversária. Após a recepção, ocorre a preparação para o ataque, feita pela movimentação dos atacantes e pela ação do levantador, definindo qual jogador irá complementar o ataque.

É um ataque construído porque, para que este momento aconteça, é necessário a utilização de três fundamentos, ou ao menos dois, caso o levantador ataque uma bola ao invés de levantar para um atacante. Portanto, com a utilização dos fundamentos manchete, toque e ataque e com os jogadores distribuídos em suas posições e desempenhando suas funções de passador, levantador e atacante, desenvolve-se o ataque construído.

3- DEFESA - bloqueio e defesa.

A defesa tem início com uma movimentação para o melhor posicionamento para defender a quadra pró, do ataque adversário.

O bloqueio é o fundamento do momento de defesa que possibilita a tentativa de parar o ataque fazendo com que este volte para a quadra adversária ou que

¹³ Rally é o termo utilizado para identificar que após o ataque de uma equipe a equipe adversária conseguiu recuperar a bola não permitindo que a jogada fosse interrompida devolvendo a mesma para a quadra adversária, havendo desta forma uma sequência de jogadas e a manutenção da bola no ar e em jogo.

ao menos, possa amortecer o mesmo ataque para facilitar que a recuperação de bola possa ser feita pela equipe pró.

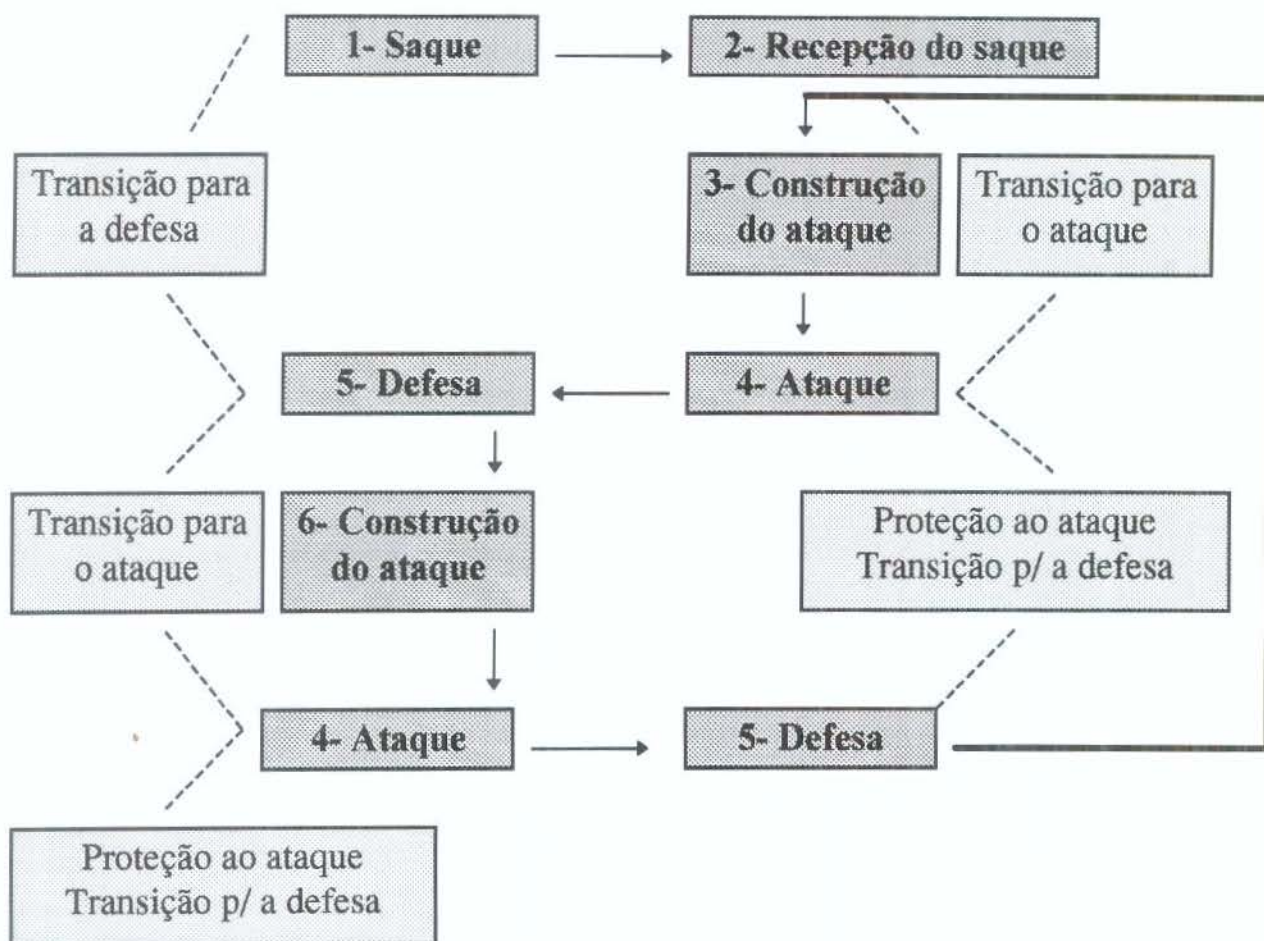
Depois que a bola passa pelo bloqueio, sendo ou não amortecida pelo mesmo, os jogadores que não participaram da ação de bloquear têm a função de defender a quadra pró, para que a bola não caia no chão, assim, dando início a possibilidade de se fazer um contra-ataque.

4- CONTRA-ATAQUE CONSTRUÍDO - levantamento/ ataque.

O “contra-ataque construído” só acontece se houver a defesa após um ataque adversário. Depois da defesa, a construção do ataque ocorre como no “ataque construído”, movimentação dos atacantes e deslocamento do levantador para fazer o levantamento, definindo o jogador que irá realizar o ataque.

Nota-se que, sugerimos momentos diferentes para o SAQUE e o BLOQUEIO, porque sabemos que, para que a recepção aconteça é necessário que ocorra um primeiro momento que é o “saque”, e que se constitui hoje no primeiro grande lance ofensivo do jogo de voleibol. O BLOQUEIO, no entanto, pode ser considerado como um momento distinto no jogo, pois pode se constituir em uma “primeira defesa”, quando encerra uma jogada fazendo com que a bola atacada volte imediatamente para o solo da quadra adversária ou quando amortece um ataque adversário, dando possibilidade à sua equipe de continuar a jogada e criar um contra-ataque.

Abaixo, segue um quadro explicativo sobre o desenvolvimento do jogo de voleibol proposto em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) com algumas modificações. Foram adaptados: a palavra serviço por saque e numeramos as caixas.



adaptado de GRAÇA , OLIVEIRA (1995)

O ensino dos jogos desportivos, 2a. Edição, Universidade do Porto, Porto: 1995.

O quadro demonstrado complementa a idéia apresentada e já explicada anteriormente sobre os momentos do jogo de voleibol :



3.4- A movimentação sem bola no jogo de voleibol

Se o voleibol é desenvolvido em momentos de ataque e defesa, existe, então, a necessidade de encontrarmos soluções para problemas táticos de pontuar e defender.

A percepção destes problemas proporciona ao aluno/jogador a vantagem na busca de soluções para as dificuldades encontradas durante um jogo.

Tanto para pontuar como para defender, existe a necessidade que os alunos/jogadores executem movimentos com e sem bola. No voleibol, onde somente são permitidos três toques para cada equipe realizar o ataque, fica evidente a necessidade da movimentação sem a bola.

Durante a recepção os jogadores se posicionam para melhor poder fazer o passe para o levantador. A partir do momento que houve a recepção, e começa-se a construção do ataque, é necessário que os atacantes se movimentem, buscando o melhor posicionamento. Quando um atacante vai concretizar a ação do ataque, os outros atacantes e o levantador se posicionam para fazer a melhor cobertura possível de sua quadra, contra uma bola que pode voltar do bloqueio.

Quando uma equipe esta defendendo sua quadra contra um ataque, é necessário que haja uma movimentação ágil e rápido posicionamento para melhor cobrir o espaço da quadra pró.

Esta movimentação é feita totalmente sem bola, e logo após uma defesa existe a movimentação por parte dos jogadores, posicionando-se para a construção do contra-ataque.

Segue, abaixo, um quadro de GRIFFIN (1996), que exemplifica e reforça os pensamentos citados nos parágrafos acima.

Problemas Táticos e Habilidades Associadas no Voleibol			
Problemas táticos		Movimentos sem bola	Movimentos com bola
P o n t u a r A t a q u e	Montando o ataque	Abertura Transição Ajuda Bola solta Recepção do saque Procura	Passar (bola solta, receber o saque) Levantamento (4, 2, red)
	Conquistando o ponto	Transição - para o ataque - para a posição base	Ataque - cortada - largada Saque - por baixo - por cima
	Atacando como uma equipe	Recepção do saque Abertura	Passa-levanta-ataca combinações
P r e v e n ç ã o D e f e s a	Defendendo o espaço na própria quadra	Bola solta Base Transição Procura	Conceito dos três toques - Passe - levantamento - ataque
	Defendendo um ataque	Base (leitura, ajuste, ajuda) Transição	Bloqueio Defesa em queda
	Defendendo como uma equipe	Base Defesa de solo - defesa curta - defesa longa Procura	Contra-ataque - defesa-levant.-ataque Combinações - bloqueio

(GRIFFIN , 1996 p. 35)

Tactical Approaches to Teaching Games - Improving net/Wall Game Performance,
Volume 67, Number 2, pg 34 - 37, Joperd, 1996.

3.5- A aproximação “ENSINANDO JOGOS PARA A COMPREENSÃO”

Trataremos o esporte/jogo durante sua iniciação como uma rica possibilidade de modificar o esporte formal institucionalizado, sem descaracterizá-lo. Podendo, assim, utilizar pequenos jogos como meio de compreensão do esporte. Quando falamos que estamos jogando voleibol ou outros coletivos, na verdade, estamos praticando um esporte, com ou sem regras oficiais. Sobre a aproximação “Ensinando Jogos para a Compreensão” MITCHELL (1996) diz que:

“.....the Teaching Games for Understanding (TGFU) model was introduced as an alternative to traditional skill-development methods.” (30)

“.....o modelo Ensinando Jogos para a Compreensão (EJPC) foi introduzido como uma alternativa aos métodos tradicionais de desenvolvimento de habilidades.”¹⁴ (p. 30)

A metodologia de introdução e ensino de jogos/esportes, que apresentamos a partir de agora, busca também a aquisição do conhecimento e da compreensão do esporte e não unicamente a execução da técnica. Esta técnica virá com a necessidade de sua execução para a resolução de problemas táticos e terá mais valor na sua prática.

À medida que o aluno entende o jogo e descobre a necessidade de melhorar a execução de suas habilidades, o aprendizado e desenvolvimento da técnica serão valiosos e recompensador para ele, pois estará internalizando cognitivamente seu conhecimento sobre o conteúdo aprendido, podendo assim utilizá-lo para posteriores práticas e recriações das mesmas. Sobre este aspecto no Coletivo de Autores (1994) consta que:

¹⁴ Tradução do autor.

“Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões.” (p. 66)

Discorrendo sobre as habilidades dos estudantes, OSLIN (1996) diz que:

“Instead of focusing on skills that students do not have or may not have fully developed, tactical approaches focus on the skills students do have, and allow them to play the game for the sake of learning about the game.” (p. 27)

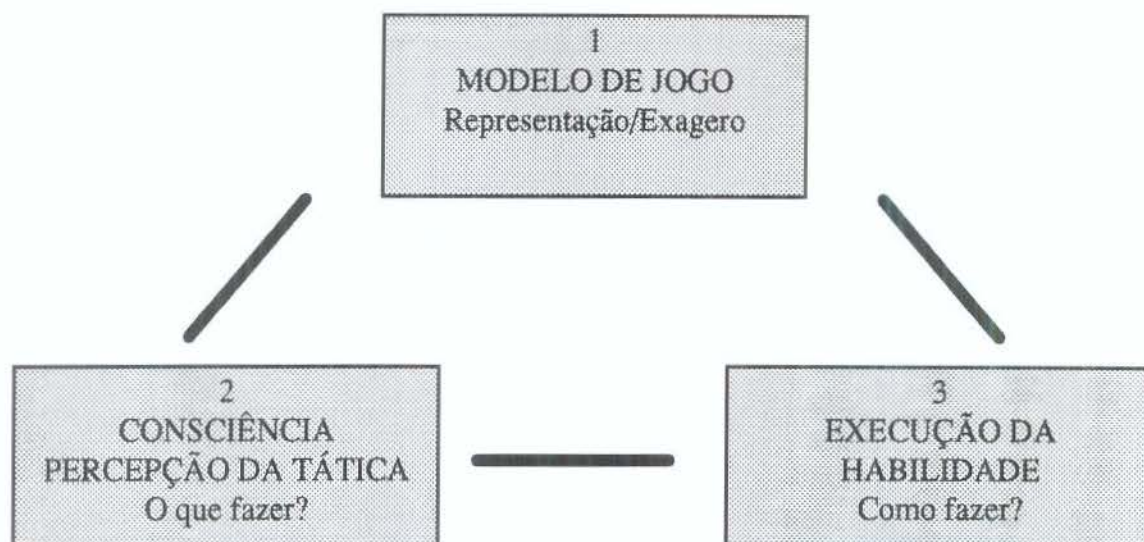
*“Ao invés de concentrar em habilidades que os estudantes não têm ou não as têm totalmente desenvolvidas, aproximações táticas concentram-se nas habilidades que os estudantes têm, e os permite jogar para aprender sobre o jogo.”*¹⁵ (p. 27).

Entendemos que, na verdade, os alunos querem realmente jogar e, os professores não necessariamente precisam ensinar primeiro a técnica para depois ensinar o jogo. Esta relação pode ser modificada promovendo a aprendizagem através de jogos com regras adaptadas, muito próximo do jogo oficial, que podem estimular a participação dos alunos por serem menos complexas e adequadas às suas possibilidades e nível de compreensão.

Através desta abordagem, “Ensinando Jogos para Compreensão”, acreditamos, que os professores devam fazer o possível para estimular os alunos a pensarem o jogo, e posteriormente valorizá-lo porque o compreendem.

Apresenta-se a seguir, um quadro que visualiza o caminho da aprendizagem pela aproximação “Ensinando Jogos para a Compreensão”.

¹⁵ Tradução do autor.



(Adaptação de BUNKER & THORPE, 1982; THORPE, BUNKER & ALMOND, 1986)

(MITCHELL, 1996)

Tactical Approaches to Teaching Games - Improving Invasion Game Performance,
Volume 67, Number 2, pg 30 - 33, Joperd, 1996.

De acordo com este quadro MITCHELL (1996) explica os três passos da seguinte forma:

1- No primeiro passo o professor utiliza-se de formas exageradas de representação do jogo/esporte para explicá-lo aos alunos.

2- No segundo passo, o próprio aluno percebe as necessidades do jogo e se questiona buscando “o que fazer?” para poder jogar.

3- Como esta aproximação, propicia-se também, o desenvolvimento da técnica, ou seja, no momento depois de perceber e saber “o que fazer” o aluno busca “como fazer?”.

A apreciação pela execução da técnica é maior quanto maior for a sua necessidade para o desenrolar do jogo, por vezes imposto pelo professor, já contendo

algumas mudanças para facilitar o seu desenvolvimento. Discorrendo sobre o mesmo assunto, MITCELL (1996) escreve que:

"A tactical approach.... focuses on developmentally appropriate skill acquisition and ensures that skills are learned at a time when their value to the game is appreciated."

"Uma aproximação tática.... concentra-se em desenvolver a aquisição de habilidades apropriadas e garante que as habilidades sejam aprendidas em um momento em que seu valor no jogo é apreciado".¹⁶ (p.32)

Acreditamos ser de extrema importância salientar, que ao propormos uma aproximação do ensino dos esportes através da tática e compreensão do enredo do jogo, suas regras e a liberdade de mudanças deixam, muitas vezes, o jogo mais fácil, permitindo a participação de mais indivíduos. Não estamos negando que se deva ensinar e buscar sempre uma melhoria da técnica.

Da maneira que estamos demonstrando o ensino dos esportes através de pequenos jogos e jogos modificados, com ênfase na tática, na compreensão de "o que fazer?" para buscar o "como?" e "para que fazer?", tentaremos deixar explícita a liberdade que o professor sempre terá ao ensinar, proporcionando, para quem for mais habilidoso, novas formas e caminhos para execuções mais complexas. Sobre esse aspecto MITCHELL (1996) diz que:

"Though instructions might focus on particular tactical problems and skill associated wiht level of understanding, teachers can individualize their intruction by presenting advanced performers with more complex skills in relation to a special tactical problem." (p. 32-33)

"Embora as instruções possam se concentrar em problemas táticos particulares e habilidades associadas com

¹⁶ Tradução do autor.

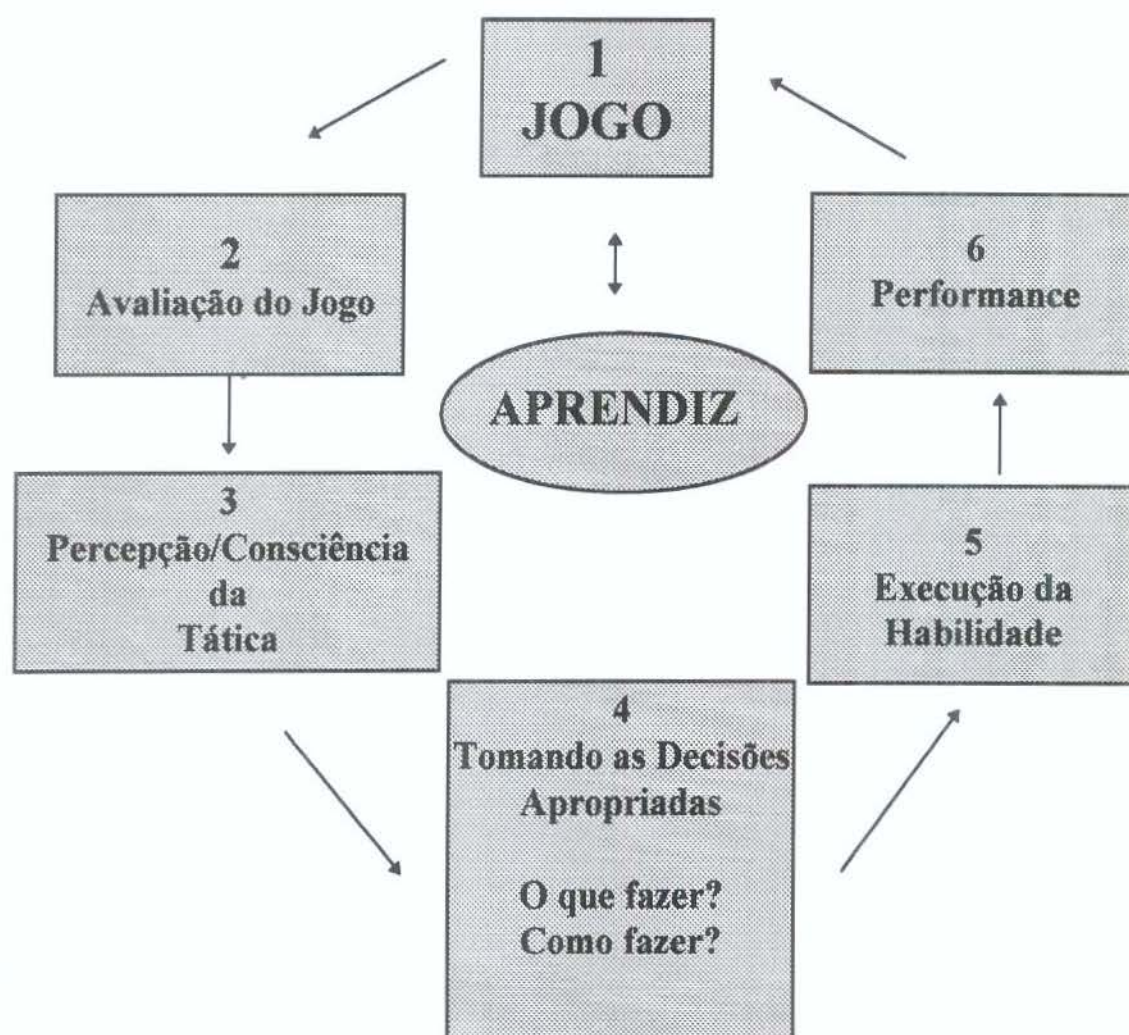
*nível de compreensão, os professores podem individualizar suas instruções apresentando aos jogadores mais avançados, habilidades mais complexas em relação a um problema tático especial.”*¹⁷ (p. 32-33)

Portanto, durante uma aula em que um aluno se sobressaia, podemos propor novos desafios a ele, fazendo com que exista estímulo para maior compreensão do jogo e para a melhora de sua técnica.

Desta forma, podemos diferenciar os objetivos para alunos mais avançados, introduzir o fator de jogar sem a bola, enriquecendo sua atuação enquanto aluno, pessoa e jogador importante para a classe/equipe.

Na próxima página, o quadro apresentado se mostra-se mais detalhado do que o anterior, evidenciando passo a passo a aprendizagem do esporte/jogo, através da sua compreensão até o alcance da performance. Após o mesmo colocamos uma breve discussão de cada passo, demonstrando a metodologia para ensinar e desenvolver o esporte apresentado neste estudo.

¹⁷ Tradução do autor.



Modelos dos Jogos para Compreensão (WERNER, THORPE , BUNKER, 1996 p29)

Teaching Games for Understanding - Evolution of a Model, Volume 67, Number 1, pg 28 - 33, Joperd, 1996.

Número 1- O jogo modificado ou não, e suas regras, é apresentado ao aluno.

Número 2- Logo em seguida este faz cognitivamente uma avaliação do mesmo. Citamos abaixo GRAÇA, OLIVEIRA (1995), que condizem com esta passagem:

“..... a forma de actuação de um jogador está fortemente condicionada pelos seus modelos de explicação, ou seja, pelo modo como ele concebe e percebe o jogo.” (p. 13)

Número 3- Durante o seu decorrer procura-se compreender qual é a tática, o que promove o próximo passo. Também nesta passagem contribuem GRAÇA, OLIVEIRA (1995) com outra citação:

“O comportamento dos jogadores é determinado pela interligação de diversos fatores.....devem os jogadores resolver situações de jogo que,....., exigem uma elevada adaptabilidade, especialmente no que respeita à dimensão tático-cognitiva.” (p. 12)

Número 4- É nesta passagem que os alunos questionam e decidem “o que fazer” e “como fazer”, que os professores devem, saber como ajudar o aluno a superar suas dificuldades é preciso que saibam quais e como foram as respostas que fizeram com que os alunos melhorassem seus desempenhos. Confirmando esta necessidade BÁFERO (1996) escreve que:

“Para entender onde a criança está ou a natureza dos seus problemas de aprendizagem, precisa-se saber não só quais os problemas que ela pode resolver mas como ela pretende resolvê-los. Precisa-se perguntar não só “que resposta ela deu?” mas, também, “como ela chegou à resposta?”. (p. 57)

Número 5- Depois das decisões anteriores acontece a execução das habilidades dos fundamentos do esporte em questão.

Número 6- Este momento é o mais importante, após a percepção de “o que fazer” e “como fazer”, agora o aluno chega à sua performance, podendo melhorá-la cada vez mais, aprimorando sua técnica através de desafios táticos mais complexos.

Assim, este ciclo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento pode ser interminável, cabe ao professor ser criativo, e ao aluno ter percepção e persistência.

No quadro anterior observa-se o estímulo para que os alunos descubram as necessidades do jogo, e tomem suas próprias decisões. Além disso, tudo é feito durante o jogo, o que por consequência traz a aprendizagem e o desenvolvimento mais próximos à realidade. Sobre esta abordagem GRIFFIN (1996) diz que:

"The understanding perspective fosters a decision-making process for students regarding what to do (tactical awareness) as well as how to do it (skill execution)." (p. 36)

"A perspectiva para compreensão estimula um processo de tomada de decisões pelos estudantes em relação a o que fazer (consciência tática) tão bem como, como fazer (execução da habilidade)." ¹⁸ (p. 36)

Considerando o mesmo quadro, reforçando as palavras de GRIFFIN (1996) e demonstrando que nesta abordagem a *consciência e tomada de decisão* sempre vêm antes da prática, TURNER (1996) escreve:

".....unlike traditional methods, this approach starts with a game and its rules.....tactical awareness and decision making.....always preceds the response factors of skill execution and performance." (p. 46).

".....diferentemente dos métodos tradicionais, esta aproximação começa com um jogo e suas regras.....a consciência tática e a tomada de decisão.....sempre precedem os fatores responsáveis pela execução da habilidade e performance." ¹⁹ (p. 46)

¹⁸ Tradução do autor.

¹⁹ Tradução do autor.

Há ainda, a preocupação para o ensino da técnica, posterior a compreensão do jogo e tem, assim, sua função enriquecida.

Com esta apresentação não queremos nos colocar contra o ensino da técnica pois acreditamos que ela é, junto com a compreensão do jogo, um fator muito importante para a motivação de continuar a jogar. No entanto, é importante salientar que neste contexto de ensino da técnica, deverá ser cada vez mais trabalhada, à medida que o aluno sentir necessidade de melhorá-la para enriquecer sua forma de jogar.

BERKOWITS (1996) escreve que:

“Technical skill work still has its place, but never in isolation - always as it would in the game and mostly as a means to accomplish the tactical problem.” (p. 45).

“O estudo de habilidades técnicas ainda tem seu lugar, mas nunca isolado - sempre como se fosse em um jogo e na maioria das vezes como um meio para resolver um problema tático.” ²⁰ (p. 45).

O desenvolvimento da técnica ocorre, então, de forma mais valorizada e necessária para o jogo. O valor que o aluno desprende para o trabalho da técnica é maior, pois, existe durante o jogo o gosto pela busca do sucesso na atividade.

Portanto, quando se apresenta problemas táticos aos alunos, os mesmos buscarão, através da melhora da técnica, a solução para a auto-realização durante o jogo. Demonstra-se, então, a importância do trabalho de desenvolvimento técnico das habilidades para se jogar cada vez melhor.

Em GRAÇA, OLIVEIRA (1995), encontra-se que no processo de aprendizagem dos jogos, existem dois problemas que os alunos devem solucionar, que também estão colocados no quadro anterior, “1- *os problemas relativos da seleção da resposta adequada à situação (o quê, o quando e o porquê)* e 2- *os problemas relativos à realização da resposta motora (o como).*” (p. 28)

Desta forma ressalta-se que:

²⁰ Tradução do autor.

"A idéia será desde muito cedo colocar os alunos perante situações que solicitem estes dois tipos de problemas" (p. 28)

O jogo é muito importante enquanto forma de apresentar problemas, e ao mesmo tempo, local para solucioná-los. Sendo assim, o jogo é um meio facilitador de realização de idéias e performances. Estas atuações dos alunos devem ser consideradas com muito valor, pois, para este é muito importante ter sucesso nas atividades e ser reconhecido por isto. Relevando a importância do jogo OSLIN (1996) diz que:

"Playing the game motivates students to participate, while tactics provide a means for students to succeed during game play." (p. 27)

"Jogar o jogo motiva os estudantes a participar, enquanto a tática providencia um meio para os estudantes terem sucesso durante o jogo." ²¹ (p. 27)

Para que toda esta forma de ensinar possa ser apresentada, é preciso que o professor esteja pronto para novos desafios. A paciência, a criatividade e a avaliação constante, podem ser ótimas aliadas para quem trabalhar desta forma. Para OSLIN (1996):

"Tactical approaches challenge not only the students but also the teacher, who is ultimately responsible for inventing game-like situations to foster tactical awareness." (p. 27)

"A aproximação tática desafia não somente os estudantes mas também o professor, que é definitivamente responsável por inventar situações próximas ao jogo para estimular a atenção tática." ²² (p. 27)

²¹ Tradução do autor.

²² Tradução do autor.

De acordo com MITCHELL (1996) existem dois pontos relevantes na atuação do professor que devem ser colocados para o desenvolvimento desta forma metodológica de trabalhar. O primeiro diz que os estudantes praticam as habilidades de fundamentos depois que lhe são dados problemas táticos que requerem a utilização das habilidades e que os professores devem modificar os jogos e fazer perguntas relevantes que confrontem os problemas. O segundo diz que depois que os estudantes começam a praticar as habilidades de fundamentos, em exercícios apropriados, eles têm a oportunidade de aplicar suas habilidades e compreensão tática em jogos reais.

Esta aproximação de ensino e desenvolvimento dos esportes depende muito do trabalho do professor, pois é preciso ter criatividade e atenção, assim poderá trabalhar em todos os planos, direções, velocidades, criar e incentivar sempre novas possibilidades. Um professor que compreende o esporte e sabe modificá-lo sem desestruturá-lo, terá mais alunos interessados, o que não deixa de ser uma boa combinação para uma aprendizagem positiva. Sobre a facilidade de se criar jogos, que também podemos entender como criar novas regras MORRIS, STIECHL (1989) dizem que:

"Everyone can change a game, even creat one." (p. 71)

"Todos as pessoas podem modificar um jogo, até mesmo criar um." ²³ (p. 71)

Vejamos algumas opiniões de alguns autores para confirmar a importância do aluno jogar enquanto aprende um determinado esporte, e que seus jogos tenham modificações necessárias para que ele possa ser desenvolvido, realizando seus objetivos reais. O que no voleibol seria, a princípio, a manutenção da bola no ar.

".....a experiência tem demonstrado que uma das maiores dificuldades encontradas em crianças, para executar habilidades específicas, é a ausência de oportunidade de jogar informalmente, que proporciona a bagagem motora e uma consciência espaço/temporal." (BÁFERO, 1996, p. 79)

²³ Tradução do autor.

“Para se jogar é preciso que seja possível. É uma alternativa real. É preciso também a possibilidade do co-possível, que é poder chegar ao mesmo resultado de várias formas.” (BÁFERO, 1996, p. 90)

“O jogo informal, como proposta pedagógica, para se iniciar o jogo de Voleibol, tem que estar no plano do possível. O co-possível é a consequência da liberdade de praticar, de ousar.” (BÁFERO, 1996, p. 90)

“O ensino aprendizagem dos esportes,....., já faz parte do contexto cultural contemporâneo.....Hoje, a mídia, principalmente televisiva, está presente na sociedade brasileira levando a plasticidade do show-business desportivo.” (BÁFERO, 1996, p. 99)

“A imagem do movimento transmitida pela televisão é uma realidade de ensino, mas é só jogando que se aprende movimentos.” (BÁFERO, 1996, p. 156)

“Se pôr um lado é de realçar o factor do Voleibol possuir ingredientes enriquecedores do vocabulário motor da criança, pôr outro, as exigências colocadas na execução dos procedimentos técnicos podem constituir um entrave à sua aprendizagem.” (GRAÇA, OLIVEIRA, 1995, p. 156)

“.....tem que atender ao facto da técnica constituir um meio para resolver os problemas colocados em situação de jogo.” (GRAÇA, OLIVEIRA, 1995, p. 166)

Estes autores demonstram então em seus estudos que jogar é importante, é através do jogo que se aprende, pois seus problemas táticos trarão a compreensão de seus objetivos.

É possível que o professor, ao optar pelo ensino dos esportes, saia do contexto do treinamento de repetições e utilize sua criatividade para desenvolver a cada dia novos jogos e novas possibilidades, para que seus alunos possam aprender e não somente pensar que estão reproduzindo qualquer jogo/esporte.

CAPÍTULO IV- VAMOS COMEÇAR A APRENDER VOLEIBOL RELATO DE EXPERIÊNCIA.

"Two basic principles direct play in net/wall games: placement of the ball and court positioning (Jones, 1982)." (GRIFFIN, 1996, p. 34).

"Dois princípios básicos atuantes nos jogos de rede/parede: colocação da bola e posicionamento em quadra (Jones, 1982)." ²⁴
(GRIFFIN, 1996, p. 34).

Neste capítulo apresentamos o estudo que vem sendo desenvolvido desde fevereiro de 1995, na Escola de Voleibol do Clube Grêmio recreativo dos Ferroviários de Rio Claro, que a partir de agora, será mencionado apenas como **Grêmio**.

A idéia de como ensinar e desenvolver o voleibol nesta escola, surgiu com as seguintes preocupações pedagógicas: 1- Que os alunos tenham gosto de aprender, 2- Que ao aprender os alunos compreendam o jogo, e 3- Que ao sair, das aulas os alunos tenham a real sensação de terem jogado.

Para a execução dessas idéias e propostas de aulas havia sempre a necessidade de mudar regras ou modificar o tamanho da quadra e a altura da rede. Muitas vezes, trazíamos para nossas aulas materiais alternativos como jornal, para que as crianças pudessem fazer quedas e deslizar, da mesma forma que os jogadores que elas tanto gostam, fazem em campeonatos televisionados.

Ao planejar nossas aulas havia a preocupação de motivar os alunos por isso quando pensávamos em um exercício para ensinar e desenvolver algum fundamento do voleibol, tentávamos sempre fazer dele um jogo, ora individual, tornando-se um desafio para si mesmo, ora em duplas, trios ou até mesmo com o grupo inteiro.

Nós percebíamos que mesmo se os desafios individuais, ou competições em grupo, fossem interessantes, por algum momento os alunos queriam mesmo era jogar voleibol.

²⁴ Tradução do autor.

Como já dissemos anteriormente, precisávamos por muitas vezes mudar as regras do jogo, pois, as crianças e adolescentes não conseguiam seguir o padrão imposto pelos jogos oficiais da televisão.

Atualmente podemos presenciar, em nossas aulas, adolescentes de 12 e 13 anos, **jogando voleibol**, em uma quadra menor, com rede baixa mas com as mesmas ações de um jogo oficial e, acima de tudo, divertindo-se por manter a bola em jogo e criando novas possibilidades.

Sobre a questão das mudanças de regras e materiais WERNER, THORPE, BUNKER (1996) citam em seu artigo que:

"Rules and equipment used in games are modified to ensure that all children can play and gain insight into the games they play." (p. 29)

"Regras e equipamentos usados nos jogos, são modificadas para garantir que todas as crianças possam jogar e adquirir percepção nos jogos que elas praticam." ²⁵ (p. 29)

Enfatizamos nossa preocupação em construir e proporcionar um local que proporcione o aluno ter condições para desenvolver seu jogo, durante a aula de voleibol. MORRIS, STIECHL (1989) escrevem que:

"A setting of clear boundary conditons is important, but so is tolerance of independence, autonomy, the unconventional, and the nonconforming." (p. 71)

"Um local de condições e limites claros é importante, como também é a tolerância da independência, da autonomia, do inconvenicional, e da não submissão." ²⁶ (p. 71)

²⁵ Tradução do autor.

²⁶ Tradução do autor.

Com a ajuda desta citação reforçamos a importância de dar condições para que os alunos tenham, durante a aula, espaço e direcionamento suficiente para alcançar a aprendizagem e o desenvolvimento que o fará continuar a praticar esporte.

4.1- A metodologia utilizada para o ensino e desenvolvimento do voleibol em uma Escola de Voleibol em Rio Claro.

Os princípios que seguem são originados da observação de sua importância no desenrolar de um programa. Cada um será explicado após sua apresentação.

4.1.1- Alterações nas regras como agente facilitador

Alterar as regras para que os alunos possam competir sem grandes habilidades, e assim tentar motivar as crianças ou jovens. Modificando espaço, altura da rede e regra de número de contatos permitidos e o número de jogadores. Sobre as alterações nas regras citamos os autores que segue:

GRIFFIN (1996), diz que:

“Modifications simplify and slow down the flow of the game, giving students the opportunity to think tacticaly.” (GRIFFIN, 1996 p36).

“Modificações simplificam e diminuem a velocidade do ritmo do jogo, dando aos estudantes a oportunidade de pensar taticamente.”²⁷ (p. 36)

Em GRAÇA, OLIVEIRA (1995):

²⁷ Tradução do autor

“Deve,....., propor-se um jogo ou formas jogadas acessíveis, isto é, com regras pouco complexas, com menos jogadores e num espaço mais pequeno, de modo a permitir a continuidade das acções e elevadas possibilidades de concretização.” (p. 18)

Reproduzindo as palavras de QUEIROS (APUD), GRAÇA, OLIVEIRA (1995):

“A simplificação da estrutura complexa do jogo é um método de análise que consiste em reduzir a complexidade da estrutura do jogo a níveis que, embora mais simples, não lhe desvirtue a sua natureza fundamental.” (p. 146)

Entendemos, assim, que as regras do esporte/jogo realmente podem ser modificadas, auxiliando a compreensão de como o jogo acontece, por parte dos alunos e, não *desvirtua* o mesmo.

Partimos, então, do mais simples para o mais complexo, mas não em relação às habilidades e sim sobre a compreensão do jogo, que deve ser cada vez mais complexa, valorizando a desenvoltura de habilidades específicas do esporte.

Ao destacarem o assunto sobre aprendizagem no voleibol, em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) encontra-se que *“.....a prática do jogo formal (modelo 6 x 6) ao nível da iniciação se constitui inadequada”*. As crianças não conseguem sustentar a bola no ar por muito tempo, pois o espaço a ser defendido é muito grande e a velocidade da bola é muito rápida.

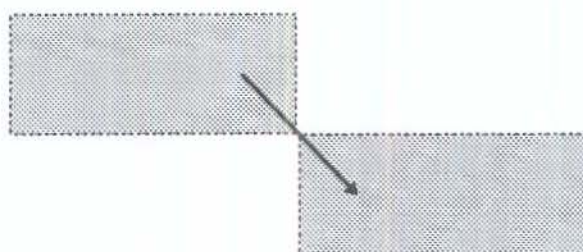
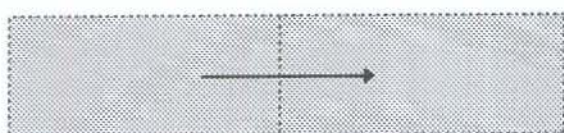
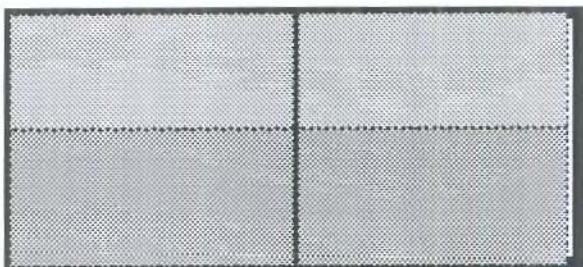
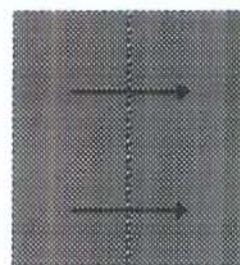
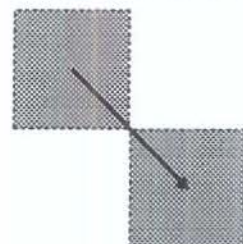
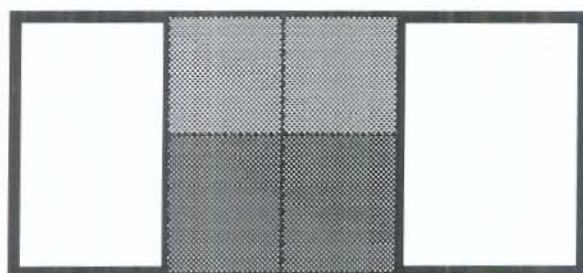
Assim, há uma constante ruptura no jogo. Consequentemente as crianças têm pouco contato com a bola. Para que haja uma válida aprendizagem é necessário que a bola fique no ar por maior tempo possível. Para que isto aconteça *“.....parece ser determinante a escolha de estratégias que promovam o aumento do número de contactos com a bola e o grau de êxito nas tarefas, utilizando para tal, situações facilitadoras da sustentação da bola (diminuição do espaço de jogo e do número de jogadores por equipa).”* os autores GRAÇA, OLIVEIRA (1995 p. 158).

Os desenhos de quadra apresentados a seguir são condizentes com a preocupação dos autores anteriormente citados. Todos foram feitos a partir de uma quadra oficial de voleibol e demonstram as varias possibilidades de se modificar um jogo, trabalhando também habilidade e técnica. Os desenhos foram retirados do livro “Voleibol, 1000 exercícios”.

A partir destes exemplos o professor ou técnico pode modificá-los ou criar outros novos e adaptá-los às necessidades e objetivos de suas aulas.

Acreditamos que modificando os desenhos da quadra o professor promove um enriquecimento da percepção e investe na melhora das habilidades dos alunos pois, a variabilidade de objetivos criados através destas quadras pode ser grande, e quanto mais variáveis mais possibilidades.

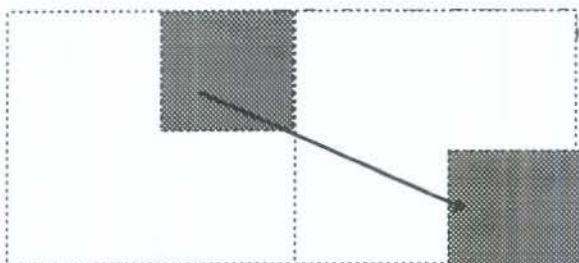
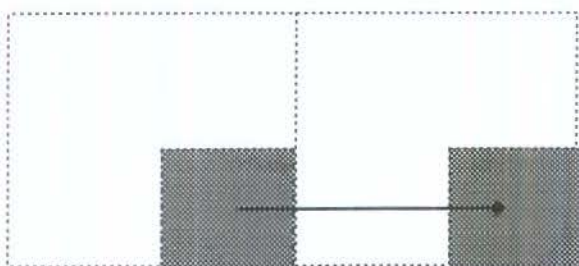
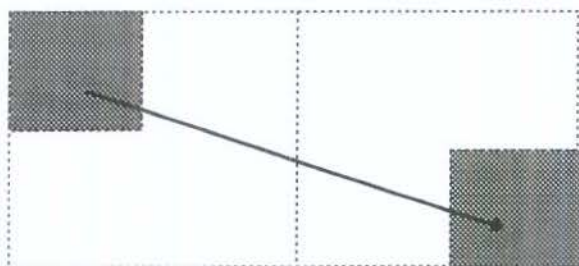
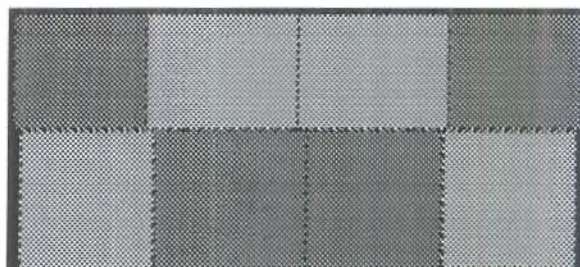
DIFERENTES TAMANHOS DE **QUADRAS** QUE PODEM SER
UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO



CARVALHO (1993)

Voleibol, 1000 exercícios, Sprint, Rio de Janeiro, 1993

DIFERENTES TAMANHOS DE **QUADRAS** QUE PODEM SER
UTILIZADAS PARA O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO



CARVALHO (1993)

Voleibol, 1000 exercícios, Sprint, Rio de Janeiro, 1993.

O NÚMERO DE **TOQUES** PERMITIDO

Durante um jogo oficial de voleibol são permitidos 3 (três) toques de cada equipe antes de enviá-la para a quadra adversária, mas durante a aprendizagem deste esporte, podemos facilitar para os aprendizes e criar e recriar jogos com o limite de número de toques, diferentes do jogo oficial.

4.1.2- Diversificação do Material utilizado

O que segue abaixo é o conteúdo referente às aulas, onde devem ser introduzidos materiais alternativos à bola, isto é, lousa, giz, textos, livros, cartaz, vídeo entre outros.

Para diversificação das tarefas, utilizar materiais alternativos, como:

- 1- corda,
- 2- jornal,
- 3- bancos,
- 4- colchões,
- 5- bolas de tamanhos e pesos diferentes,
- 6- marcadores de espaço.

As cordas e bancos para são usadas para atividades que desenvolvam coordenação nas, diferentes formas de saltar, com diferentes objetivos à alcançar. Sendo o voleibol um esporte, onde grandes lances acontecem no ar, os alunos precisam saltar muito e de várias formas.

Os colchões são utilizados para atividades de rolamentos e quedas laterais e frontais. No voleibol, durante a ação de defesa, muitas vezes há necessidade que o jogador faça uma queda para não deixar a bola tocar o chão.

O jornal é utilizado também para fazer quedas. Quando se faz defesas em quedas laterais ou frontais, é importante saber deslizar na quadra para prevenir contusões inesperadas. Utilizamos um jornal cortado em um tamanho 4 (quatro) vezes maior que a mão do aluno, colocado na quadra ao seu lado. Ao fazer a queda ele apoia a mão no jornal, deslizando até ficar com o corpo todo no solo, levanta e faz novamente para o lado oposto.

Chamamos de marcadores de espaço, as fitas adesivas e cordas, usadas para delimitar diferentes formas e tamanhos de quadra. Desta forma, facilitamos ou evidenciamos, e, com certeza, modificamos os objetivos e requisitos para jogar voleibol.

Os cones e arcos são colocados como alvos e pontos de referência em nossas atividades.

Bolas de pesos e tamanhos diferentes são utilizadas para o desenvolvimento de força do toque, mas principalmente para desenvolver percepções de como se relacionar com a bola no jogo de voleibol, utilizando o toque, a manchete e o movimento de ataque e saque.

4.1.3- Atenção à comunicação e à postura

Devemos ter atenção com nossa comunicação e meios de avaliação desta, para sabermos se estamos motivando nossos alunos. Ter uma postura que demonstre atenção e interesse pelo estudo do aluno e o uso de palavras e frases positivas seria talvez uma opção a ser seguida.

Diante da posição: de ser o responsável por colocar os problemas para os alunos durante os jogos, e de estar sempre fazendo avaliações sobre a compreensão dos alunos sobre o jogo proposto, além de perceber como deve ser a interferência com os mais e menos habilidosos, o professor deve estar pronto para, a todo momento, dar “feedback” de incentivo à sua turma. Sobre a prontidão do professor para o relacionamento com os alunos e a intervenção nas atividades, Turner (1996) destaca que:

“Timely teacher intervention in the game situation is critical. It takes considerable pedagogical skill and needs a lot of practice. Tactics and strategies have to be first understood by the teacher....” (p. 48)

“A intervenção do professor de tempos em tempos nas situações de jogo é crucial. Necessita-se de uma habilidade pedagógica considerável e precisa-se de muita prática. As táticas

*e estratégias têm que ser primeiro compreendidas pelo professor.....”*²⁸ (p. 48)

4.1.4 - As estratégias durante as aulas

Seus princípios são positivos, mas é preciso lembrar que cada grupo tem suas necessidades e os professores devem fazer qualquer adaptação considerada necessária.

É importante lembrarmos da autonomia e bom senso que o professor deve ter ao planejar e atuar em suas aulas.

A utilização de modelos

A utilização de modelos em determinadas aulas faz com que o aluno sonhe com futura performance e trabalhe para alcançá-la. O próprio professor poderá ser um modelo ou exemplo, ou também utilizar jogadores já conhecidos. A participação do professor em uma tarefa com seus alunos permite um aprendizado melhor porque ele dará a oportunidade ao aluno de praticar determinado esporte com uma pessoa mais atenta aos detalhes do que ele.

Avaliação das aulas e dos professores, pelos alunos

Estas avaliações podem ser feitas através de discussões, faladas ou escritas usando perguntas que podem ser respondidas em casa. Alguns exemplos de avaliações que utilizamos estão em anexo, nas páginas 94 - 97.

Ressalta-se que no começo do trabalho, o professor deve ser paciente solicitando que os alunos tragam a avaliação de volta, dando valor à elas, levando os alunos a compreender sua importância.

²⁸ Tradução do autor.

4.1.5- A participação e envolvimento dos pais

Quando se está aprendendo algo ou atuando de forma a buscar algum resultado, é importante que se receba incentivos de pessoas próximas, pois o conforto emocional traz tranquilidade ao sentir a aceitação das pessoas que são importantes para nós, principalmente quando crianças.

O uso de informativos para trazer os pais mais próximos dos estudos realizados pelos seus filhos, tem grande importância no desenrolar da educação e formação dos alunos.

4.2- Operacionalização

O objetivo desta escola de voleibol que vivenciamos, é proporcionar diferentes formas de aprendizagem e desenvolvimento para as várias faixas etárias. Levando os alunos à diversos desafios, durante o tempo que permanecerem na escola.

Existe também a preocupação para com a competição, fazendo-se o uso de jogos internos durante as aulas, através de jogos amistosos com outras escolas, ou Festivais que duram apenas meio período do dia, possibilitando vários jogos.

4.2.1- Duração das aulas

As aulas têm duração de duas horas, divididas em:

- 1a. etapa-** 30' de aquecimento;
- 2a. etapa-** 40' de desenvolvimento;
- 3a. etapa-** 40' de jogo-síntese;
- 4a. etapa-** 10' de diálogo, avaliação da aula e informação.

4.2.2- Divisão etária e horários

As turmas são divididas em duas faixas etárias:

- de 11 à 13 anos de idade; das 8:00 às 10:00 hs.
- de 14 à 16 anos de idade, das 10:00 às 12:00 hs.

A divisão etária foi feita desta forma porque não tínhamos tempo disponível, no clube, para dividir as turmas em três grupos, 11/12, 13/14 e 15/16 anos, o que seria ideal.

Acreditamos que, necessitando fazer a divisão etária como fizemos, 11 a 13 anos e 14 a 16 anos, os mais velhos de cada turma seriam sempre um exemplo para o mais novo.

4.2.3- Tabelas de funções e fundamentos e níveis de aprendizagem

A próxima tabela, retirada de um artigo do periódico JOPERD, demonstra a preocupação em relação ao aumento da complexidade tática das aulas, e não da complexidade técnica. Essa é, na verdade, uma aposta na capacidade cognitiva dos alunos, acreditando que o desenvolvimento da percepção do enredo do jogo precede a necessidade da utilização da técnica.

Pontuar Ataque	Problemas táticos	1	2	3	4	5
	preparando o ataque	x	x	x		x
	conquistando o ponto	x	x	x		x
Prevenção de pontuação Defesa	atacando como uma equipe			x	x	x
	defender o espaço na própria quadra		x	x	x	x
	defender contra um ataque				x	x
	defender como uma equipe				x	x

Níveis de complexidade tática (GRIFFIN, 1996, p. 37)

Tactical Approaches to Teaching Games - Improving Net/Wall Game Performance, Volume 67, Number 2, pg 34 - 37, Joperd, 1996.

A partir deste quadro, e de anotações feitas durante estes dois anos de trabalho na escola de voleibol, somando às observações em outras escolas existentes, elaboramos as seguintes divisões que serão apresentadas a seguir.

A nomenclatura, fundamentos **BÁSICOS** e **DERIVADOS**, foram aproveitados da monografia de Scágli (1995). De acordo com o autor, entendemos que os fundamentos básicos são os principais para a prática do esporte, aqueles que constituem o alicerce para o aprendizado posterior. Fundamentos derivados são aqueles possíveis após a aprendizagem dos fundamentos básicos, SCAGLIA diz que “.....é necessário conhecer o primeiro para se ter um bom aprendizado e desenvolvimento do segundo” e neste estudo terá relação com a ação dos jogadores. A nomenclatura fundamentos **ESPECIAIS** parte de nossa escolha e referir-se à função dos jogadores.

Na escola de Rio Claro utilizamos uma mescla destas divisões, ora apresentadas, porque só poderíamos trabalhar com duas turmas ao invés de três como será relatado a seguir.

Em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) a necessidade de sistematizar os conteúdos da menor para maior complexidade é colocada da seguinte forma:

“Assim, na sistematização dos conteúdos de ensino revela-se imprescindível a seriação dos mesmos pôr níveis de complexidade.” (p. 159)

Esta citação reforça o desenvolvimento das divisões etárias e de complexidade, apresentadas a seguir.

NÍVEL 1, 11/12 ANOS - FUNDAMENTOS BÁSICOS, TABELAS DE CONTEÚDOS E EXERCÍCIOS

Esta é uma fase de introdução.

Neste primeiro nível o voleibol deve ser ensinado através dos FUNDAMENTOS BÁSICOS, isto é os próprios fundamentos do voleibol, que são:

Fundamentos Básicos

- toque
- manchete
- ataque
- bloqueio *
- saque

* Neste momento é dado pouca ênfase ao bloqueio, por ser um fundamento que exige uma atenção e um intenso controle do corpo no ar, portanto, exige muita força nos membros inferiores, Este movimento não é aconselhável, nesta faixa etária, pelo risco de lesões precoces. Porém, ao se trabalhar o bloqueio é dada atenção maior para as posições da mãos e braços.

Esta é uma fase na qual se trabalha "*a bola ao encontro dos alunos*" (GRAÇA, OLIVEIRA, 1995).

IDADE	11 & 12 anos
FUNDAMENTOS BÁSICOS (CONTEÚDO SUBSTANTIVO)	SAQUE, MANCHETE TOQUE, ATAQUE BLOQUEIO
ESQUEMAS DE JOGO	6 X 6 ou 4 x 4 (n° de atacantes X n° de levantadores) neste esquema todos desempenham as funções de atacantes e levantadores)
COMBINAÇÕES DE FUNDAMENTOS	- Fundamentos Isolados, - Fundamentos Combinados (até 2),
CARACTERÍSTICAS DOS EXERCÍCIOS	- habilidades motoras básicas, - deslocamentos e saltos, - mudança de direção, - giro em todos os eixos
ÁREA DE JOGO	- 6 x 4,5 mts - 3 x 4,5 mts
ALTURA DA REDE	- fem: 2,00 mts, - masc: 2,10 mts.

Na realização dos exercícios é importante transferir cada habilidade motora e cada capacidade física aos próprios fundamentos do voleibol.

Exercícios gerais - para todo o grupo.

1- HABILIDADES MOTORAS BÁSICAS.

-DESLOCAMENTOS (mudança de direção) e SALTOS.

2 -TRABALHAR FUNDAMENTOS ISOLADOS. Controle de bola individual com toque, manchete e ataque.

3- JOGOS MODIFICADOS

Ênfase nos jogos, 2 VS 2, 3 VS 3, utilizando os fundamentos saque por baixo, toque e manchete, sempre com três ou mais toques para cada equipe. Assim, os alunos

começam a assimilar o objetivo do jogo de voleibol que é trabalhar a bola na sua quadra e enviá-la para a quadra adversária. Atentamo-nos muito a necessidade da participação de todos, pois, é importante que os alunos comecem a jogar e que possam se sentir participativos.

Introdução ao ambiente do voleibol...

Nesta fase, procuramos introduzir os alunos ao *ambiente do voleibol* **exemplificando** situações de jogos e **demonstrando** algumas ações.

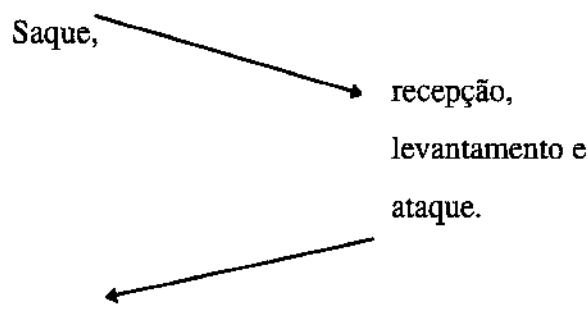
É uma fase de **primeiro contato e reconhecimento** da *quadra, bola e companheiros* de aula.

Durante este período inteiro os alunos serão apresentados às *regras básicas* do voleibol, como por exemplo a *necessidade da manutenção da bola no ar*. O que deve trazer à eles, a real *idéia* do que se precisa para *jogar voleibol*.

O objetivo do jogo de voleibol

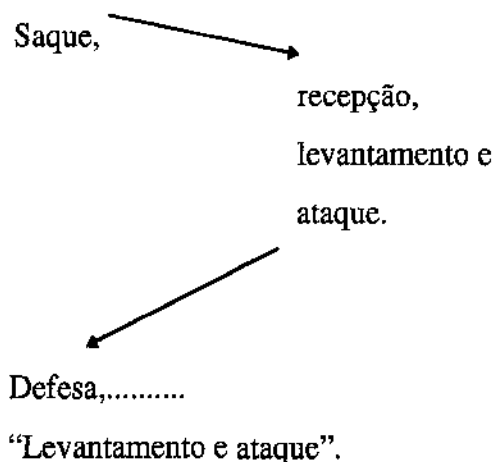
Procuramos também, durante este período, ajudar o aluno a compreender duas situações: de **início e finalização**, do jogo de voleibol.

A primeira, é que o jogo começa com um saque de uma das duas equipes e que a equipe que estiver recebendo o saque terá a chance de fazer um ataque e retomar a posse de saque.



A segunda é que o jogo começa como a primeira situação, mas após um ataque da equipe adversária, a outra equipe pode fazer uma defesa construindo uma

situação de continuidade do jogo deixando a bola no ar, podendo assim desenvolver um contra ataque.



É muito importante que o aluno saia desta fase compreendendo o que é o jogo de voleibol, seu enredo, isto é, como ele acontece.

NÍVEL 2, 13/14 ANOS - FUNDAMENTOS DERIVADOS, TABELAS DE CONTEÚDOS E EXERCÍCIOS

Esta é uma fase de criação, por isso, neste segundo nível, o voleibol deve ser desenvolvido através dos FUNDAMENTOS DERIVADOS, os quais terão novamente os nomes dos fundamentos do voleibol voltados para a ação, e não na função dos jogadores.

Nesta fase ainda trabalha-se *"a bola ao encontro dos alunos"* mas já começa a ser trabalhado *"os alunos ao encontro da bola"* denominações retiradas de GRAÇA, OLIVEIRA (1995).

IDADE	13 & 14 anos
FUNDAMENTOS DERIVADOS (AÇÕES)	LEVANTAR, PASSAR, ATACAR, DEFENDER, SACAR, BLOQUEAR
ESQUEMAS DE JOGO	- 4 X 2 (nº de atacantes X nº de levantadores) neste esquema temos 4 atacantes e 2 levantadores, assim temos sempre 2 atacantes e 1 levantador na área de ataque). - 4 x 2 ofensivo (neste esquema temos 6 atacantes e 2 levantadores, assim temos sempre 3 atacantes na área de ataque e 1 levantador na área de defesa).
COMBINAÇÕES DE FUNDAMENTOS	- Fundamentos Combinados, 2 e 3. - Avanço na tática de defesa e ataque. - Avanço na tática de defesa e ataque.
CARACTERÍSTICAS DOS EXERCÍCIOS	- Deslocamentos e saltos. - Mudança de direção. - Giros em todos os eixos. - Quedas
ÁREA DE JOGO	- 3 x 4,5 mts. - 6 x 4,5 mts. - 6 x 6 mts. - 7 x 8 mts.
ALTURA DA REDE	- fem: 2, 10 mts. - masc: 2, 20 mts.

Fundamentos Derivados, como podemos executar, modificar e recriar ...

- levantamento (toque)

solo,

suspensão,

em queda,

em giro.

- passe,

baixo (manchete),

alto (toque).

- defesa,
 - baixa (manchete),
 - alta (toque ou rebatida),
 - em queda.
- ataque:
 - rede (área de ataque),
 - fundo (área de defesa).
- saque:
 - solo,
 - suspensão.
- bloqueio (parte da defesa):
 - individual,
 - duplo.

Introdução da tática:

São introduzidos objetivos e movimentações básicas, proporcionando exercícios e jogos que estimulem a valorização e gosto pela execução dos movimentos. Nesta fase é apresentado a importância da compreensão dos quatro momentos do jogo chamados de “ação”:

- Ação ataque inicial (saque).
- Ação ataque construído (rec/lev/atq).
- Ação defesa (bloq/def).
- Ação contra-ataque construído (lev/atq).

Exercícios gerais para todo grupo.

1- CAPACIDADES FÍSICAS GERAIS.

2- TRABALHAR FUNDAMENTOS COMBINADOS, 2 OU 3 NO MESMO EXERCÍCIO. Ex: toque e manchete, toque e ataque ou manchete e ataque.

3- JOGOS MODIFICADOS. Estes jogos devem ser diferentes do nível 1 (um), portanto, procuramos dar mais complexidade às regras dos jogos.

-ÊNFASE NOS JOGOS, 3 VS 3, 4 VS 4. utilizando todos os fundamentos para jogar com movimentação de ataque e defesa.

-Utilização dos jogos 4 vs 4 e 5 vs 5.

4-INTRODUÇÃO SIMPLES DE “TÁTICAS DE JOGO” (saque, recepção, ataque e defesa) **DESENVOLVENDO TÉCNICAS DIFERENTES.**

A tática tem como grande função e objetivo, a melhora da técnica, diferentes técnicas, solucionando diferentes problemas táticos.

NÍVEL 3, 15/16 ANOS - FUNDAMENTOS ESPECIAIS, TABELAS DE CONTEÚDOS E EXERCÍCIOS

Esta é uma fase de início de aperfeiçoamento.

Neste terceiro nível o voleibol deve ser desenvolvido através do que chamamos de FUNDAMENTOS ESPECIAIS, com os nomes das funções dos jogadores em quadra. No início, serão trabalhadas as primeiras e mais simples possibilidades de cada posição apresentada, para posteriormente com o avanço da compreensão e necessidade dos alunos, criar possibilidades mais complexas.

O professor deverá ter atenção para trabalhar as várias possibilidades de cada função, enfatizando ora os objetivos de execução do fundamento, ora os de direcionamento da bola.

Neste momento a maior parte da aula será desenvolvida com os jogadores ocupando posições específicas. A ênfase será distribuída entre a execução de esquemas de jogo “tática”, aperfeiçoamento dos fundamentos “técnica” e o volume de jogo. O treino de “momentos de disputa de ponto/vantagem” devem ser divididos em:

- 1- ATAQUE INICIAL - saque.
- 2- ATAQUE CONSTRUÍDO - recepção/levantamento/ataque.
- 3- DEFESA - bloqueio e defesa.
- 4- CONTRA ATAQUE CONTRUÍDO - levantamento/ ataque.

Nota-se que, sugerimos momentos diferentes para o SAQUE e o BLOQUEIO, isto porque sabemos que para que a recepção aconteça é necessário que ocorra um primeiro momento que é o "saque", que se constitui hoje no primeiro grande lance ofensivo do jogo de voleibol. O BLOQUEIO também foi considerado como um momento distinto no jogo, porque pode se constituir em uma "primeira defesa" quando amortece um ataque adversário dando possibilidade à sua equipe de continuar a jogada e fazer um contra-ataque, ou pode encerrar uma jogada fazendo com que a bola atacada volte imediatamente para o solo da quadra adversária.

Nesta fase trabalha-se *menos "a bola ao encontro dos alunos"* e muito mais *"os alunos ao encontro da bola"* (GRAÇA, OLIVEIRA 1995).

IDADE	15 & 16 anos
FUNDAMENTOS ESPECÍFICOS (FUNÇÕES)	LEVANTADOR, PASSADOR, ATACANTE, DEFENSOR, SACADOR & BLOQUEADOR
ESQUEMAS DE JOGO	- 4 X 2 ofensivo (nº de atacantes X nº de levantadores) neste esquema temos 4 atacantes e 2 levantadores, assim temos sempre 2 atacantes e 1 levantador na área de ataque). - 5 x 1 (neste esquema temos 5 atacante e 1 levantadors, desempenhando posições específicas)
COMBINAÇÕES DE FUNDAMENTOS	- Fundamentos combinados, mais de 3 ao mesmo tempo. - Variações das técnicas dos fundamentos.
CARACTERÍSTICAS DOS EXERCÍCIOS	- Saltos específicos. - Quedas específicas. - Simulação do jogo. - Introdução das posições do voleibol.
ÁREA DE JOGO	- 8 x 9 mts. - 6 x 9 mts. - 9 x 9 mts.
ALTURA DA REDE	- fem: 2, 20 mts. - masc: 2, 35 mts.

Fundamentos Específicos. Como podemos executar, modificar e recriar ...?

- levantamento

jogada ,

1o. Tempo,]

2o. Tempo,

bolas longas.]



próximo a rede (1a. Linha -
àrea de ataque)

longe da rede (2a. Linha -
àrea de defesa)

-recepção (número de jogadores)

5 jogadores,

4 jogadores,

3 jogadores.

- ataque

alto (bola longa),

1/2 altura (2a bola),

baixo (rápido e curto - 1a bola),

flecha longo (rápido - 2a bola).

flecha curto (rápido - 1a bola).

- defesa

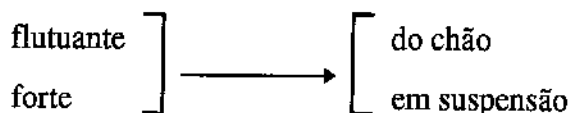
alta,

baixa,

em queda.

de recuperação (depois da primeira defesa, recupera-se uma bola perdida).

- saque (com variação de suas trajetórias e alvos)



- bloqueio * dinâmico e estático.

ofensivo,

defensivo.

Exercícios específicos - individual e posição específica.

- simulação de situações de jogo.
- exercícios de controle de bola no ar por tempo e pôr competição.

1- HABILIDADES E CAPACIDADES MOTORAS REFERENTES AO VOLEIBOL. Utilizamos deslocamentos e saltos específicos. Deve-se lembrar de exercitar as movimentações de jogo, de ataque e de defesa.

2- TRABALHAR, ATRAVÉS DA TÁTICA, FUNDAMENTOS COMBINADOS NO MESMO EXERCÍCIO.

Continuar desenvolvendo técnicas através da apresentação de “táticas de jogo” mais complexas do que o nível 2, e introduzir tática de levantamento e contra-ataque.

-introdução a coletivos dirigidos.

3- ÊNFASE NOS JOGOS 5 VS 5, 5 VS 6, 6 VS 6.

Desenvolvimento e recriação da tática

Nesta fase procuramos, junto com os alunos, desenvolver e recriar diferentes formas de jogar já apresentadas anteriormente. Este é um momento importante na compreensão do voleibol, pois os alunos começam a mostrar autonomia nas decisões sobre:

- Ação primeiro ataque.
- Ação ataque construído.
- Ação defesa.
- Ação contra-ataque construído.
- Coletivos dirigidos.

4.2.4- O desenvolvimento de uma aula

As aulas são divididas em quatro etapas:

Primeira - Este é o momento de aquecimento, onde são desenvolvidas em cada aula, atividades que evidenciem ou propiciem uma determinada habilidade motora. Esta atividade inicial deve ser lúdica e motivante, e deve envolver características do tema a ser desenvolvido nesta aula. As atividades buscam desenvolver capacidades e habilidades gerais, pois estas são válidas para a prática do voleibol e de outros esportes.

Utilizamos no aquecimento os deslocamentos, giros, saltos e quedas. Atentando sempre às variações de velocidade, direção e plano.

Segunda - Este é o momento de desenvolvimento dos fundamentos técnicos do voleibol. Procura-se aqui, usar materiais mais diversos que possam auxiliar no desenvolvimento do voleibol como, cones, arcos e cordas para fazer demonstrações concretas aos alunos, dentro da quadra. Nesta parte da aula o aluno deve se envolver no esporte em questão, através de jogos em duplas, trios ou grupos, buscando principalmente o controle de bola e a cooperação. Priorizamos atividades com bola, feitas após uma introdução e discussão teórica do tema da aula.

Esta é a hora de comentários e perguntas relevantes que explicitem “o que fazer” para ter sucesso nas atividades. Chega, então, o momento em que o aluno se questiona, tentando se adaptar às novas situações e exigências.

Terceira- Este é o momento de desenvolver o jogo de voleibol quer seja 1 vs 1, 2 vs 2, 3 vs 3, 4 vs 4, 5 vs 5, 6 vs 6, onde adaptamos as regras para que os alunos possam jogar. No entanto, com a aprendizagem e o passar do tempo, jogamos todos os dias um pouco de 6 x 6. Durante o “Jogo-Síntese” (SCAGLIA, 1995) procuramos propor jogos de voleibol relevando o tema da aula, para que os alunos possam buscar na prática a realização das habilidades desenvolvidas anteriormente. Este é o momento de criação e de mais questionamentos dos alunos procurando encontrar a resposta de “como fazer”.

Quarta- Neste momento ocorre um “bate papo”²⁹ com avaliação da aula e uma atividade de finalização, esta é feita com os alunos, revendo o tema e tirando as principais dúvidas.

Desta forma, fazemos com que os alunos atinjam nossos três primeiros objetivos, apresentados no início do capítulo, 1- Que os alunos tivessem gosto de aprender, 2- Que ao aprender os alunos compreendessem o jogo, e 3- que ao sair das aulas os alunos tivessem a real sensação de terem jogado.

Observamos que as turmas são heterogêneas, que nem todos aprendem igual e na mesma velocidade, mas o auxílio da divisão etária e os níveis de complexidade tática, têm nos ajudado a caminhar com esta metodologia.

²⁹ Conversa informal com os alunos.

CAPÍTULO V- PROPOSTA DE AÇÃO PARA O VOLEIBOL NA ESCOLA

5.1- O VOLEIBOL NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA.

Como está? O que proporciona?

O voleibol jogado na escola, na sua grande maioria tem estado assim: a bola cai no chão com frequência, os alunos não conseguem jogar, sentem-se desestimulados e acabam sentando. Desta forma, poucos jogam. Além disso, os professores ministram aulas, onde os alunos não precisam pensar para jogar, sem permitir uma compreensão do jogo.

Por este caminho, tem-se uma idéia de que jogar voleibol é difícil, ou quando algum aluno consegue jogar um pouco, joga sozinho, porque seus companheiros não conseguem obter o mesmo desempenho.

Dificultando ainda mais, poucos professores modificam os jogos adequando-os às condições dos alunos.

Sobre a ação do professor durante uma aula de Educação Física, seguindo a aproximação de “ensinar os jogos para a compreensão” WERNER, THORPE, BUNKER (1996) dizem que:

".... the task of the teacher is to present a game which children can enter with some of the skills already developed and that improvement can be achieved through understanding what the game is about." (p. 29)

".... o papel do professor é de apresentar um jogo no qual as crianças possam entrar com algumas das habilidades já desenvolvidas e que a melhora possa ser alcançada através da compreensão sobre como é o jogo." ³⁰ (p. 29)

³⁰ Tradução do autor.

É preciso, então, tornar este esporte mais atraente para os alunos, fazendo com que se tenha um interesse cada vez maior de estudantes à sua prática.

Como pode ser? O que pode proporcionar?

O voleibol na escola pode ser gostoso de se jogar. Novas regras podem ser inventadas fazendo com que os alunos tenham mais condições de deixar a bola permanecer no ar, por mais tempo, caracterizando, assim, o esporte em questão. Em GRAÇA, OLIVEIRA (1995) encontra-se que:

“O jogo deve estar presente em todas as etapas de aprendizagem do Voleibol.

Ele constitui um meio pedagógico fundamental ao possibilitar a obtenção de prazer e de êxito , condições indispensáveis para a obtenção de sucesso em qualquer actividade.” (p. 157)

WERNER, THORPE, BUNKER (1996) completam a idéia sobre a importância do jogo, dizendo que os alunos podem compreendê-lo:

“With this system and the principles of sampling, modificaton through exaggeration and tactical complexity (Thorpe, Bunker, & Almond,1984), the games curriculum takes on an entirely different perspective.” (p. 30)

“Com este sistema e os princípios de modelação, modificações através do exagero e complexidade tática (Thorpe, Bunker & Almond, 1994), o currículo dos jogos passa a possuir uma perspectiva inteiramente diferente.” ³¹ (p. 30)

³¹ Tradução do autor.

Dependendo da forma que o voleibol for apresentado nas aulas, ele pode proporcionar momentos de vivência real de jogo, contribuindo para a formação de cada aluno, levando-o à compreensão do esporte através das diferentes possibilidades de criação, buscando novas soluções para solucionar problemas táticos e progredir. MORRIS, STIECHL (1989) salientam que:

“If you wish to foster creativity, you must be prepared to encourage a wide variety of behavior and ideas.” (p. 59)

“Se você deseja estimular criatividade, você deve estar preparado para incentivar uma grande variedade de comportamentos e idéias.”³² (p. 59)

O professor pode dar chance aos alunos para que os mesmos sejam criativos e confiantes, tentando solucionar problemas.

O voleibol na escola, muitas vezes, não está sendo praticado de forma tão agradável e condizente com as reais possibilidades dos alunos mas mudanças podem acontecer, e estas, dependem dos professores, que podem contar com a motivação natural do aluno.

Escola - aluno - professor - jogos

Há necessidade de interação entre professor-aluno-escola para que a aprendizagem e desenvolvimento dos jogos aconteça.

É na escola que as crianças e adolescentes começam suas vidas e vivem de estímulos adequados aos com seus desejos de aprender e de se movimentar.

Sobre o ensino dos jogos e a atuação do professor de Educação Física MITCHELL (1996) diz que:

“Physical educators at all levels should rethink their games teaching..... A tactical approach also focuses on developmentally

³² Tradução do autor.

appropriate skill acquisition and ensures that skill are learned at a time when their value to the game is appreciated." (p. 33)

*"Educadores físicos em todos os níveis deveriam repensar suas formas de ensinar jogos.... Uma aproximação tática também concentra-se em desenvolver a aquisição de habilidade apropriada e garante que as habilidades sejam aprendidas em um momento que seu valor no jogo é apreciado."*³³ (p. 33)

Sabemos que o envolvimento dos alunos nos jogos/esportes, a importância de se sentirem participativos, somado a outros, e mais alguns motivos que levam os estudantes à procura dos mesmos. WERNER, THORPE, BUNKER (1996) colocam a seguinte citação:

"As cited by Thorpe, the work of Alderman and Wood (1976) has led people to realize the importance of affiliation (social interaction, making friends), achievement (doing something well or noticing improvement), stress/sensation (excitement, appropriate nervousness), and self-direction (opportunities to make choices) as reasons students desire involvement in sports/games." (p. 32)

*"Como foi citado por Thorpe, o estudo de Alderman e Wood (1976) tem levado as pessoas a entender a importância da afiliação (interação social, fazer amigos), realização (fazer algo bem feito ou notar melhora), stress/sensação (excitamento, nervosismo apropriado), e auto-direção (oportunidades de fazer escolhas) como razões que estudantes desejam um envolvimento em esportes/jogos."*³⁴ (p. 32).

Os professores devem rever a forma como estão ensinando os esportes/jogos, pois há um grande interesse dos alunos demonstradas na prática dos

³³ Tradução do autor.

³⁴ Tradução do autor.

mesmos. Este envolvimento parece ser muito significativo para os participantes. Ensinar os esportes de forma que os alunos possam compreendê-los, praticá-los ou assisti-los de forma mais consciente, é um passo a ser conquistado.

5.2- A necessidade de um método facilitador. Exemplo de uma aproximação tática.

Na Educação Física escolar podemos nos utilizar da abordagem descrita no capítulo 3 (três) “Ensinando Jogos para a Compreensão”, pois ela leva o aluno à compreensão do jogo/esporte, através de jogos. Sobre esta aproximação CHANDLER (1996) diz que:

“.... the TGFU approach is both game-dependent and student-centered....” (p. 49).

“..... a aproximação TGFU é ambas, dependente do jogo e centrada no aluno.....” ³⁵ (p.49).

A escola pública é um local de ensino formal, onde os professores de Educação Física podem ensinar vários esportes diferentes. Para isto, eles devem se utilizar de jogos, aparentemente dissimilares, para aumentar as possibilidades de desenvolvimento da compreensão e habilidades dos seus alunos, durante a fase de aprendizagem. WERNER, THORPE, BUNKER (1996) colocam que:

“If teachers select or sample different games from the same category, children can be led to understand similarities between apparently dissimilar games within a game form.” (p. 30)

“Se os professores selecionarem ou modelarem diferentes jogos da mesma categoria, as crianças poderão ser levadas a entender as similaridades entre jogos aparentemente dissimilares na sua forma.” ³⁶ (p. 30)

³⁵ Tradução do autor.

³⁶ Tradução do autor.

Neste quadro de WERNER, THORPE, BUNKER (1996) ilustramos similaridades entre os jogos/esportes, que podem ser ensinados às crianças, com pequenas modificações que não os descaracterizam.

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS		
1. Jogos de invasão A. Focalizado em um alvo - Handebol - Basquetebol - Neteball - Team Handball - Futebol - Lacrosse - Hockey - Hockey no gelo - Polo aquático B. Alvo aberto - Futebol americano - Ultimate Frisbee - Rugby - Speedball	2. Jogos de rede/parede A. Rede - Badminton (I) - Tênis (I) - Tênis de mesa (I) - Paddle (I) - Platform tênis (I) - Voleibol (H) B. Parede - Squash (I) - Handbol (H) - Paddlebol (I) - Raquetebol (I) - Jai Alai (I)	3. Jogos de rebatidas/campo - Basebol - Softbol - Rounders - Cricket - Kickbol 4. Jogos de alvo - Golf - Croquet - Boliche - Curling - 10 (5 ou 9) pin - Pub Skittles - Bilhar - Snooker - Pool
	I = instrumento H = mãos	

WERNER, THORPE & BUNKER (1996 p. 30).

Teaching Games for Understanding - Evolution of a Model, Volume 67, Number 1, pg 28 - 33, Joperd, 1996.

Quando o professor está ensinando a técnica de algum fundamento, alguns resultados imediatos podem aparecer, principalmente se houver na classe algum aluno acima da média. Quando existe a necessidade de se transferir a técnica aprendida, fora da relação com o jogo para o jogo em si, podem aparecer dificuldades de alguns alunos e facilidades de outros em realizarem esta transferência.

Isto geralmente acarreta, como acontece na maioria das vezes nas aulas de Educação Física, a desistência de vários alunos na hora de jogar. Saem os alunos com

pouca ou nenhuma técnica, que poderiam estar jogando se soubessem os objetivos do jogo e fossem motivados para a sua prática. Ficam os alunos que têm mais habilidade para o jogo e alguns outros que se arriscam mas sempre levam a culpa da bola ter caído no chão.

Os jogos e suas possibilidades devem ser apresentados aos alunos da forma menos complexa para a mais complexa, crescendo gradativamente, mas garantindo a possibilidade de praticá-lo, deixando o aluno presente e sempre atuando na quadra. WERNER, THORPE, BUNKER (1996) dizem que:

"Children are introduced to tactics through the gradual introduction of movement principles, based on simple ideas of space and time." (p. 29)

"As táticas são introduzidas às crianças através da introdução gradual de princípios de movimentos, baseados em simples idéias de espaço e tempo." ³⁷ (p. 29)

Quando a técnica é demasiadamente exigida, aparece entre os alunos uma auto avaliação mostrando os que têm mais e os que têm menos habilidade para o jogo, como se o fator habilidade fosse o mais importante para se aprender a jogar. Sobre isto WERNER, THORPE, BUNKER (1996) citam:

"THORPE (1992) points out that while the teacher may be convinced that skill-based lessons are having a positive effect in that some immediate skill improvement is made, the social and skill-related interactions might over time convince the youngsters of their lack of ability." (p. 32)

"THORPE (1992) aponta que durante o tempo que o professor possa estar convencido que aquelas lições baseadas em habilidades estão tendo um efeito positivo enquanto aquela pouca

³⁷ Tradução do autor.

*melhora imediata de habilidade acontece, as interações sociais e relacionadas as habilidades, podem com o passar do tempo convencer os jovens da sua falta de habilidade.”*³⁸ (p. 32)

Contudo, entendemos que a procura somente pela melhoria técnica e a demasiada valorização da mesma, pode até trazer resultados benéficos a curto prazo, mas em pouco tempo, a participação dos menos habilidosos pode diminuir, fazendo com que percam o interesse pelo esporte.

O professor pode, através da abordagem apresentada, desenvolver a técnica de seus alunos, conseguindo também a participação dos menos habilidosos pela valorização daquele aluno que compreende o jogo.

Utilizar a divisão etária.

Devemos utilizar diferentes complexidades para diferentes faixas etárias, pois as crianças têm níveis diferentes de compreensão diferentes dos jogos e da forma de jogar, com diferentes velocidades de desenvolvimento de suas capacidades motoras alterando os desempenhos de jogar.

TURNER (1996)

“The transition from technique learning to game play is difficult for children with out an understanding of how and when to use their skills.” (p. 46)

*“A transição da aprendizagem técnica para o jogo é difícil para as crianças sem um compreensão de como e quando utilizar suas habilidades.”*³⁹ (p. 46)

Jogos para o voleibol.

1- Nos "jogos para o voleibol" o objetivo é trabalhar o voleibol sempre em forma de competição, tanto individual como coletiva.

³⁸ Tradução do autor.

³⁹ Tradução do autor.

Ex.: Exercícios em duplas viram estafetas em grupos, exercícios comandados pelo professor viram estafetas comandadas pelos alunos.

É importante variar o número de jogadores nos diferentes exercícios.

2- Nos "jogos para o voleibol" o objetivo é trabalhar este esporte sempre de uma forma próxima àquela jogada sob as regras oficiais.

Para a apresentação destes jogos utilizaremos de uma nomenclatura classificatória que determina o objetivo dos jogos, proporcionado por suas regras. Durante a atenção privilegiada em um determinado objetivo, outros acontecimentos ocasionados pelo próprio jogo, deverão estar ocorrendo, portanto esta nomenclatura vem facilitar a compreensão que as mudanças de regras podem proporcionar.

Através das regras é possível observar as características de sua nomenclatura. Para que isto ocorra é necessário que outras ações, que também poderiam ser relacionadas como outros objetivos, estejam acontecendo. Portanto, esta nomenclatura não tem a intenção de diminuir a criação, ou o próprio acontecimento do jogo, mas sim de utilizá-los de acordo com os temas desenvolvidos em aula.

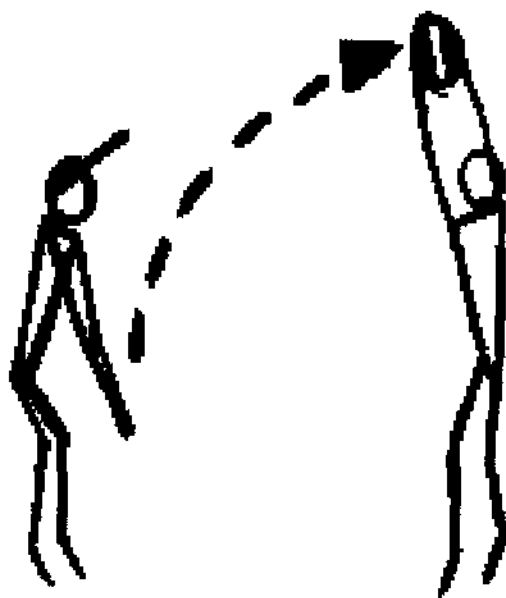
Para que, em um jogo, haja maior desenvolvimento da ação de fazer o toque sobre a cabeça, durante muitas vezes, sem deixar a bola cair no chão, os alunos dependem uns dos outros, pois só marcarão pontos com a ajuda mútua. É necessário que haja controle de bola e cooperação entre os jogadores de cada equipe, e se o jogo for para o grupo todo, também entre as equipes.

Nas páginas seguintes seguem exemplos de como começar um jogo, e aos poucos modificá-lo, deixando-o mais complexo.

MINI-JOGOS DE VOLEIBOL
JOGOS DE CONTROLE E DE FINALIZAÇÃO
FUNDAMENTOS BÁSICOS

Toque e manchete

Em duplas controlando a bola



MINI-JOGOS DE VOLEIBOL
JOGOS DE CONTROLE E DE FINALIZAÇÃO
FUNDAMENTOS BÁSICOS

Toque e manchete

Em duplas controlando a bola (cooperação)

x

1- Jogo para controle

2- Jogo para finalização

Em duplas controlando a bola (cooperação)



MINI-JOGOS DE VOLEIBOL

JOGOS DE CONTROLE E DE FINALIZAÇÃO

FUNDAMENTOS BÁSICOS

Toque, manchete e saque

Em duplas controlando a bola (cooperação)

x

Em duplas controlando a bola (cooperação)

1- Jogo para controle

1 - Jogo de controle (Cooperação)



Variações das regras do jogo de voleibol

- 2 jogadores cada equipe,
- quadra tamanho 4,5 x 3 mts,
- objetivo, manter a bola no ar com no mínimo 2 toques cada equipe, e passar a bola para o campo adversário. *Orientação tática,*
- saque de toque. *Desenvolvimento da técnica,*
- marca ponto quando: as duas equipes conseguem uma sequência de 4 trocas de bola (troca de bola é o envio da bola para o campo adversário). *Compreensão do jogo*

MINI-JOGOS DE VOLEIBOL

JOGOS DE CONTROLE E DE FINALIZAÇÃO

FUNDAMENTOS BÁSICOS

Toque, manchete e saque

2 a 2 controlando a bola (jogo de cooperação)

x

2- Jogo para finalização

2 a 2 controlando a bola (jogo de cooperação)

2 - Jogo de finalização



Variações das regras do jogo de voleibol

- 2 jogadores cada equipe,
- quadra tamanho 4,5 x 3 mts,
- objetivo dar no mínimo 2 toques cada equipe. *Orientação tática,*
- saque de toque, utilizar o toque e a manchete. *Desenvolvimento da técnica,*
- marca ponto quando:
 - uma equipe não faz 2 toques no mínimo,
 - quando a bola cai no chão
 - toda jogada vale ponto. *Compreensão do jogo*

Nos próximos exemplos o leitor provavelmente irá perguntar, “*Para qual idade serve este ou aquele jogo?*”, a resposta para esta pergunta é a seguinte:

Todos os jogos possuem inúmeras formas de variações, que podem aumentar ou diminuir a facilidade de jogá-lo, fazendo o jogo ser conveniente para uma ou outra idade ou grupo. Todos os professores têm a liberdade de ser criativo e autônomo para criar objetivos para seus grupos e propor meios para alcançá-los. Portanto, entendemos que o professor tem a liberdade de adaptar qualquer jogo para qualquer grupo de alunos.

Jogos de alvo

Nos jogos de alvo são trabalhados os fundamentos, toque, ataque, manchete e saque. Estes jogos devem exigir concentração e atenção.

Ex.: O Rei do Ataque.

Objetivo - Acertar um cone colocado como alvo em algum local da quadra utilizando o “fundamento básico” ataque.

Desenvolvimento - Os alunos fazem o ataque da bola, lançada pelo professor ou levantada por um outro aluno, tentando acertar o cone na quadra.

Vence quem acertar o cone 5 (cinco) vezes.

A tática desenvolvida é o objetivo de acertar o cone.

A técnica desenvolvida é a habilidade da ação de atacar.

Variações - Modificar as posições dos cones na quadra.

Jogos de controle

Nos jogos de controle são trabalhados os fundamentos, manchete, toque, ataque e bloqueio.

Para os jogos de controle pode-se usar a variação da quantidade do tempo de controle da bola no ar como uma das formas de se trabalhar.

Ex: Siga o Mestre.

Objetivo - Controle da bola no ar utilizando diferentes fundamentos.

Desenvolvimento - Os alunos, todos com uma bola nas mãos, não necessariamente bola de voleibol, imitam as ações de controle de bola que o aluno designado como mestre faz utilizando fundamentos do voleibol.

Neste jogo o desafio é conseguir controlar a bola no ar o maior tempo possível, sempre aumentando a dificuldade da ação.

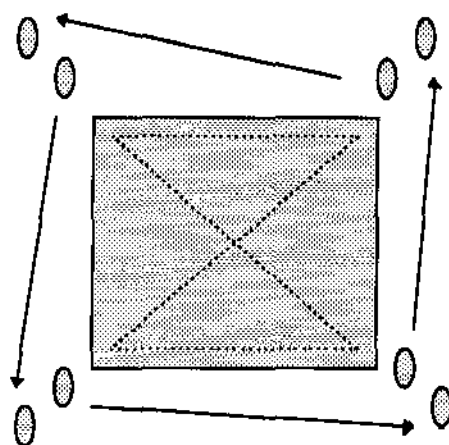
Variações

- Designar diferentes mestres.
- Trabalhar em diferentes planos, solo, médio (cintura), alto (ombros).
- Trabalhar em diferentes posições do corpo, em pé, sentado, deitado.

Ex: Toque Cruzado.

Objetivo - Tocar para o alvo designado e trocar de lugar.

Desenvolvimento - 8 (oito) alunos ficam em formação de um quadrado, posicionando uma dupla em cada vértice.



Os alunos utilizam uma bola tocando-a em uma direção objetivando formar o desenho 8 (oito). A cada toque na bola o aluno vai para o próximo vértice a sua direita.

Para fazer deste jogo uma competição podemos colocar dois grupos disputando um contra o outro, “qual grupo consegue manter por mais tempo a bola no ar”. Podemos também criar várias formas de pontuação.

Variações

- Utilizar a manchete ao invés do toque.
- Utilizar, manchete e toque.

- Utilizar, manchete toque e ataque.
- Modificar o desenho a ser feito.
- Aumentar ou diminuir a distância entre os alunos.

Jogos de Risco

Nos jogos de risco trabalha-se o fundamento defesa e a necessidade de ter que fazer com que a bola fique no ar.

Ex: Sozinho na Defesa.

Objetivo - Recuperar a posse do ataque após três defesas.

Desenvolvimento - Duas equipes jogam uma contra a outra, uma das equipes só ataca e a outra só defende. A equipe que esta defendendo só poderá atacar depois que fizer três defesas e recuperar a posse do ataque ou se a equipe que estiver atacando errar 2 (dois) ataques consecutivos.

A pontuação é feita da seguinte forma:

a- a equipe que defender três bolas consecutivas, marca 1 (um) ponto.

b- a equipe que atacar três bolas consecutivas no chão da quadra adversária, marca 1 (um) ponto.

Vence a equipe que conseguir fazer 10 (dez) pontos primeiro.

Variações

- Variar a forma de pontuação.
- Definir somente uma posição de ataque.
- Permitir ou não a utilização do bloqueio.
- Colocar a necessidade de rodízio.

5.3- A necessidade de planejamento e avaliação

Para a aprendizagem e desenvolvimento de qualquer esporte é necessário que haja um planejamento que respeite a faixa etária, as questões que envolvem o desenvolvimento motor e psicológico, objetivos e metodologia aplicada. O ser humano tem a capacidade de aprender sozinho através de observação ou tentativa e erro, mas os professores de Educação Física teriam maior sucesso se tivessem meios de facilitar a aprendizagem de um esporte, ou ao menos, aumentar as possibilidades de seus alunos chegarem a ter sucesso em uma atividade, o que seria muito gratificante tanto para o aluno quanto para o professor.

O professor tem autonomia para decidir o que é mais adequado para seus alunos, mas pode também deixar que os alunos decidam sobre como fazer determinadas atividades para alcançar os objetivos propostos.

Sobre a autonomia dos alunos nas tomadas de decisões e o resultado disto para o seu desenvolvimento GRIFFIN (1996) diz que:

"Groups discuss and make decisions about their game, a process which contributes to the personal development of the students." (p. 36)

*"Os grupos discutem e tomam decisões sobre seus jogos, um processo que contribui para o desenvolvimento pessoal dos alunos."*⁴⁰ (p. 36)

As avaliações nas aulas de Educação Física têm se valido somente da performance e da quantidade de presença dos alunos durante as aulas. Acreditamos que este quadro possa mudar a partir da criatividade do professor e com a valorização da capacidade de compreensão dos alunos sobre os conteúdos das aulas. Sobre o sistema de avaliação na Educação Física MONTAGNER (1993) diz que:

⁴⁰ Tradução do autor.

“A avaliação do esporte na Educação Física escolar tende a demonstrar seu desenvolvimento com uma dimensão positivista, constituindo-se em instrumento técnico-pedagógico, com os métodos de estudo visando uma melhor eficiência biomecânica do homem, sempre atuando numa estrutura tecnicista.” (p. 73)

BERKOWITS (1996) aponta que:

“In addition to the practical assesment, students completed written quizzes and tests over the tactical problems and technical skills needed to accomplish these tactics.” (p. 45)

*“Junto com a avaliação prática, estudante fazem provas escritas e testes sobre problemas táticos e habilidades técnicas que são necessárias para realizar estas táticas.”*⁴¹ (p. 45)

A competição na educação⁴²

Salientando a competição como parte importante da educação, selecionamos a seguir, citações de autores que observam este fato:

Em MESQUITA (APUD) GRAÇA, OLIVEIRA (1995):

“Os jogos desportivos coletivos devido à riqueza de situações que proporcionam constituem um meio formativo pôr excelência. Através da sua prática são desenvolvidas capacidades e habilidades motoras, ao mesmo tempo que a necessidade de jogar em equipa fomenta as relações grupais, base da construção do saber estar em sociedade.” (p. 154)

⁴¹ Tradução do autor.

⁴² Mesmo não sendo parte do tema deste estudo, escolhemos ressaltar o fator da “competição na construção da educação” através das citações mencionadas, pois, sabemos que este seria um outro tema a ser estudado. No entanto gostaríamos de deixar ilustrado nossa atenção à este fato.

“.....Não se consegue performance sem vencer um oponente, sem um adversário, sem um confronto. Não se joga apenas *contra* alguém”. Isto pressupõe a característica de cooperação. Esta característica pode e deve ser enfatizada por aqueles que acreditam no esporte-educação.” (MONTAGNER, 1993 p. 53)

“A organização deve propiciar uma grande participação dos jovens, mesmo os de menor brilho, evitando que para cada adolescente, que se firma, através da competição coletiva, existirão dez ou mais que se afastem.” (MONTAGNER, 1993, p. 89)

“Dizer meramente que o esporte educa, através das regras esportivas ou que ele ensina a perder e ganhar, que ele disciplina e faz bem à saúde, não se configura como uma reflexão profunda e uma postura crítica na qual um educador deve se impor.”(MONTAGNER, 1993 p. 50)

“Jovens e crianças devem ter, na competição, momentos de constante prazer, de aprendizado, educação tanto no plano individual como no coletivo. Os aspectos positivos devem prevalecer sobre os negativos.” (MONTAGNER, 1993 p. 54)

“.....e não a simples busca da vitória sobre os outros.”
(MONTAGNER, 1993 p. 50)

5.4- A formação de alunos autônomos

Acreditamos que um dos objetivos da educação, é de proporcionar ao educando instrumentos para uma vida de escolhas, de decisões próprias e liberdade de atuação na sociedade. Através dos esportes podemos começar esta conquista. Nas aulas de Educação Física há de se conseguir que os alunos comecem a ter o controle de suas decisões e atuações.

A aproximação “Ensinando Jogos para a Compreensão” deve estimular esta autonomia, pois trabalha com a inteligência dos alunos. Sobre o ensino, através da compreensão e os jogos, CHANDLER (1996) diz que:

“Students can only be free within the limits of the game if they understand the strategies and tactics, as well as the skills, which make up that game.” (P. 50)

“Estudantes só podem ser livres dentro dos limites do jogo se eles entenderem as estratégias e táticas, assim como as habilidades, que fazem parte do jogo.”⁴³ (p. 50)

Desta forma os estudantes conseguem se desenvolver nos jogos porque compreendem os objetivos e estratégias dos mesmos.

Quanto mais significativas forem as atividades para a vida dos alunos, mais gosto de continuar a praticar esporte, eles terão. MITCHELL (1996) diz que:

“..... students involved in positive movement experiences will probably continue to participate in sport and physical activity.” (p. 33)

“.....estudantes envolvidos em experiências positivas de movimento, provavelmente continuarão a participar em esportes e em atividades físicas.”⁴⁴ (p. 33)

⁴³ Tradução do autor.

⁴⁴ Tradução do autor.

A escola formal é um dos importantes locais onde podemos promover a educação, os professores de Educação Física devem trabalhar para que isto aconteça, e um dos seus papéis, de acordo com CHANDLER (1996, p. 49), é de *“.....ter sucesso em incentivar os estudantes em se tornar pessoas autônomas no esporte.”*⁴⁵

Na citação seguinte CHANDLER (1996) surpreende a muitos com sua explanação do entendimento do jogo, mesmo para os menos habilidosos.

“And while I accept that understanding without skill is of little practical use to students as performers, it may offer something to students as potential spectators. Even if they can't do, they can appreciate.” (p. 49)

*“E enquanto eu acreditar que a compreensão sem ter habilidade é de pouco uso prático para os alunos como executores, a mesma pode vir a oferecer algo para os estudantes enquanto potenciais espectadores. Mesmo que eles não possam fazer, eles podem apreciar.”*⁴⁶ (p. 49)

A Educação Física ainda pode ser um dos meios de se promover boa educação social e inteligência para a prática de esportes. Se os professores derem condições aos alunos para compreensão, prática e reflexão, a autonomia para o esporte pode ser alcançada.

De acordo com MONTAGNER (1993 p. 74), referindo-se a SOARES, coloca que o esporte utilizado nas aulas de Educação Física deveria *“.....priorizar,.....,a autonomia do aluno, sendo meio de prazer, integração e mobilização social, podendo-se assim transformá-lo dentro de uma concepção aberta, e não puramente tecnicista, deixando de ter apenas um pseudo-valor de que “esporte é educação”.”*

⁴⁵ Tradução do autor.

⁴⁶ Tradução do autor.

Neste último capítulo tentamos mostrar a necessidade de se ter um meio que facilite a introdução, o ensino e o desenvolvimento do esporte na escola. Escolhemos este meio de educação formal por ser, atualmente, o de mais fácil acesso às crianças e jovens adolescentes.

A metodologia apresentada refere-se totalmente àquela utilizada em uma escola de voleibol para as idades condizentes com a faixa etária escolar apresentada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste momento, fazendo um análise do que foi estudado nesta monografia gostaríamos de dizer que o esporte é possível de existir na escola formal, entretanto, é imprescindível que ele tenha um tratamento especial quando for trabalhado com crianças e adolescentes aprendizes.

Precisamos criar novas formas para se jogar e acreditar na capacidade de compreensão, criação e recriação de nossos alunos, quer sejam de pouca ou muita idade. Por isso, foi apresentado a aproximação TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING para colaborar com um melhor entendimento do que podemos fazer para promover alunos autônomos.

Esperamos ter conseguido chegar a um final, onde ao utilizarmos o conteúdo deste estudo para as nossas futuras aulas possamos ouvir mais pessoas dizendo que é fácil e gostoso jogar e aprender voleibol ou outro esporte.

Há uma grande necessidade de divulgação de novas formas de ensinar e desenvolver os esportes, tanto em escolas específicas de modalidades esportivas como em escolas públicas ou particulares. Portanto podemos encontrar público sedento de novas metodologias mais adequadas.

É preciso divulgar diferentes metodologias utilizadas por professores em suas aulas, e desta forma criar um intercâmbio de trocas de informações, pois pequenas mudanças didáticas podem ajudar muito, tanto a ação do professor quanto a dos alunos-jogadores.

Com a aproximação “TGfU” temos a confiança de estar proporcionando aos alunos a aprendizagem de um esporte, e a autonomia para a tomada de decisões. Independente das escolhas dos alunos por serem espectadores, ou praticantes.

A escola é um local de maior acesso de crianças e adolescentes, portanto, nós, professores de Educação Física, precisamos rever nosso conhecimento e compreensão de esportes/jogos para que possamos propiciar práticas condizentes com as necessidades dos alunos, como foi colocado no decorrer deste estudo e na abordagem “Ensinando Jogos para Compreensão”.

Em todos os capítulos procuramos demonstrar nossas considerações sobre as citações utilizadas e sobre os autores consultados. Esperamos, desta forma, ter contribuído para a discussão sobre a necessidade de se encontrar métodos que facilitem a aprendizagem dos esportes na escola de âmbito formal.

Por fim, entendemos que a metodologia utilizada na escola de voleibol apresentada anteriormente, poderá certamente ser aproveitada nas aulas de Educação Física. Na escola procuramos, além de ensinar e desenvolver o esporte já citado, promover a compreensão e o conhecimento do mesmo, adaptando suas regras e objetivos de acordo com as necessidades e capacidades de cada grupo, visando, assim, autonomia no jogo e a melhora das habilidades técnicas dos alunos.

BIBLIOGRAFIA GERAL

ALVES, R., Conversas com quem gosta de ensinar. São Paulo: 28 ed. Cortez, 1994.

BÁFERO, A. P., A Prática Informal como meio Pedagógico Totalizante. São Paulo: Tese de Doutorado, USP, 1996.

BERKOWITZ, R. J., A Practitioner's Journey - From Skill to Tactics, Joperd, Reston/VA, v 67, n 4, p. 44 - 45, 1996.

BETTI M., Educação Física e Sociedade. São Paulo: Movimento, 1991.

BOTTA J. L.; GALLARDO C. M., VOLEIBOL: Técnica y Didáctica de los Fundamentos, Colección Didáctica, Ministerio de educación y Justicia, Dirección Nacional de Educación Física, Deportes y recreación, Argentina, 1966.

CARVALHO O. M., Voleibol: 1000 exercícios. Rio de Janeiro: Sprint, 1993.

CBV, Regras Oficiais do Voleibol. Rio de Janeiro: Palestra, 1979.

CHANDLER, T., Teaching Games for Understanding - Reflections and Further Questions. Joperd, Reston/VA, v 67, n 4, p. 49 - 51, 1996.

COLETIVO DE AUTORES, Metodologia do Ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1994.

CURTER-SMITH, M. D., Teaching for Understanding - Using Games Invention with Elementary Children. Joperd, Reston/VA, v 67, n 3, p 33 - 37, 1996.

GRAÇA, Amancio; OLIVEIRA, José (ed). **O ensino dos jogos desportivos**. Porto: 2 ed. Universidade do Porto, 1995.

GRIFFIN, L. L., **Tactical Approaches to Teaching Games - Improving Net/Wall Game Performance**. Joperd, Reston/VA, v 67, n 2, p.34 - 37, 1996.

DÜRRWACHTER, G., **Voleibol: Treinar Jogando**. Rio de Janeiro: Ao livro técnico,, 1984.

MITCHELL, S. A., **Tactical Approaches to Teaching Games - Improving Invasion Game Performance**, Joperd, Reston/VA, v 67, n 2, p 30 - 33, 1996.

MONTAGNER, P.C., **Esporte de Competição x Educação**, O caso do Basquetebol, Piracicaba, Tese de Mestrado, UNIMEP, 1993.

MORRIS, G. S. D.; STIECHL J., **Changing Kid's Games**. Champaign, Illinois Human Kinetics Books, 1989.

OSLIN, J. L., **Tactical Aproaches to Teaching Games**, Joperd, Reston/VA, v 67, n 1, p. 27, 1996.

RAUSCHENBACH, J., **Charge! and Catch Coop Two Games for Teaching Game Play Strategy**, Joperd, Reston/VA, v 67, n 5, p. 22 - 24, 1996.

SARISCSANY, M. J., **Turning Ideas inti Practices - A Teacher Development Work Shop**, Joperd, Reston/VA, v 67, n 3, p. 38 - 40, 1996.

SCAGLIA, A. J., **“Escola de Esportes: Uma Questão Pedagógica”**.

Campinas: Monografia, UNICAMP, 1995.

SUVOROV, Y.P; GRISHIN, O.N. **Voleibol Iniciação Vol.I**, Rio de Janeiro: 2

ed, Sprint, 1990.

TANI G.; MANOEL E. J.; KOKUBUN E.; PROENÇA J. E., **Educação Física**

Escolar: Fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São

Paulo: 2 ed, EPU, 1988.

TURNER, A., **Teaching for Understanding - Myth or reality?**. Joperd,

Reston/VA, v 67, n 4, p. 46 - 48/55, 1996.

WERNER, P.; THORPE, R.; BUNKER, D., **Teaching Games for**

Understanding - Evolution of a Model. Joperd, Reston/VA, v 67, n 1,

p. 28 - 33, 1996.

ANEXOS

ANEXO 1

NÍVEL 1

QUESTÕES

1.1- Quais as diferenças do jogo de voleibol e do jogo de futebol?

1.1.1- Quais as diferenças do jogo de voleibol e do jogo de basquetebol?

1.2- O jogo de voleibol é um jogo de invasão ou um jogo de controle de bola?

1.3- Quando o jogo de voleibol é um jogo de controle de bola?

1.4- Quando o jogo de voleibol é um jogo de finalização?

1.5- Como uma equipe de voleibol fica posicionada na quadra quando vai sacar?

ANEXO 2

NÍVEL 2 **QUESTÕES**

2.1- Como uma equipe de voleibol fica posicionada na quadra quando vai defender?

2.2- Quais as características do jogo de voleibol?

2.3- Coloque na quadra uma equipe em posição de bloqueio e defesa.

2.4- Coloque na quadra uma equipe na posição de recepção e ataque.

2.5- Sua equipe joga no esquema 4 x 2, coloque na quadra a posição unicial desta equipe, onde ficam os levantadores e os atacantes.

ANEXO 3

NÍVEL 3

QUESTÕES

3.1- O levantador terá sempre que fazer o levantamento da posição

2.

Posicione sua equipe para infiltração do nas posições que segue e indique a direção do seu deslocamento com uma seta:

- 1

- 6

- 5

- 4

- 3

- 2

3.2- Sua equipe joga no esquema 4 x 2 ofensivo, coloque na quadra a posição inicial desta equipe, onde ficam os levantadores e os atacantes.

3.3- Sua equipe joga no esquema 5 x 1 com atacantes específicos para as posições 2, 3 e 4, e também um levantador específico. Posicione esta equipe em quadra colocando o levantador inicialmente na posição 1.

3.4- Quando uma equipe joga no esquema 4 x 2 ofensivo ou 5 x 1, qual é a melhor posição para o levantador ocupar quando esta na área de

defesa (posições 1, 6 e 5) e quando esta na área de ataque (posições 2, 3 e 4) sendo que ele sempre terá, por escolha do técnico, que fazer o levantamento da posição 2?

3.5- O que é mesma linha de passe e ataque?

3.6- O que é mesma linha de levantador e atacante?

3.7- Posicione uma equipe para a defesa na diagonal e bloqueio na paralela.

3.8- Posicione uma equipe para a defesa na paralela e bloqueio na diagonal?