

Juguemos en Equipo: introducción a los deportes con pelota



TITULO	Juguemos en equipo: introducción a los deportes con pelota
CANAL	Canal 804 Escuela Plus
DURACIÓN VIDEO	20 minutos 15 segundos
CREADOR DE LA FICHA	Torneos
PALABRAS CLAVES	Vóley, Vóleibol, Equipo, Golpe, Pase, Técnica, Saque, Reglamento
ÁREAS DEL CONOCIMIENTO	Educación Física
EJES TEMÁTICOS	Deportes Acondicionamiento Físico o Habilidades Motoras
NIVEL	Intermedio Avanzado
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Se espera que los y las estudiantes logren: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar eficazmente los movimientos corporales en función de su propio cuerpo y de las necesidades que el juego le requieran. 2. Organizar su cuerpo eficazmente en pos de la realización de acciones colectivas de confrontación y cooperación ligadas al juego reglado. 3. Aplicar las reglas básicas del vóley en las situaciones de juego.
CONTENIDOS	Saque de abajo, Jugada con tres golpes: recepción, armado y ataque, tres roles: receptor, Juego 4 vs 4, El Reglamento de Vóley: golpes permitidos, el saque como inicio de juego, la rotación.
ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE	<p>Esta guía tiene el propósito de ofrecer a docentes del área de Educación Física de Nivel Primario o bien docentes rurales una serie de recomendaciones acerca de la enseñanza escolar del vóley. En el material audiovisual encontrarán entre los minutos 13:33 Y 19:36 características de los espacios, tiempos, elementos y reglamentos de juego. A su vez, ofrece información sobre la organización de los/as jugadores/as, y las metodologías de aprendizaje de las distintas técnicas y el acercamiento a las tácticas, es decir los fundamentos de cada deporte.</p> <p>La propuesta intenta que alumnos y alumnas, puedan ir acercándose progresivamente al deporte priorizando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La construcción de las reglas básicas del juego, tomando como punto de partida sus conocimientos previos. • La aplicación de habilidades de movimiento desarrolladas. • El abordaje del aspecto táctico en función de la capacidad de organización y resolución grupal, sin profundizar, en este momento, en sistemas tácticos más elaborados. • La noción de equipo, como necesidad para todo juego de cooperación, de operar juntos intentando generar estrategias en forma colectiva que permitan resolver las diferentes situaciones que van surgiendo, con el fin de alcanzar una meta en común. • Dependiendo los materiales deportivos con los que cuenta la escuela, las actividades pueden modificarse. <p>En el módulo uno se encontrarán con actividades de iniciación para trabajar en los siguientes fundamentos del juego: que el niño/a realice el saque de abajo, el armado de la jugada con tres roles: "Receptor", "Armador" y "Atacante", el saque como inicio de juego y nociones básicas sobre la rotación. Se sugiere leer el Cuadernillo – Vóleibol en la escuela.</p>



Módulo I

ÁREAS DEL CONOCIMIENTO	Educación Física	EJES TEMÁTICOS	Deportes Acondicionamiento Físico y Habilidades Motoras
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	Que los y las estudiantes logren: <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar eficazmente los movimientos corporales en función de su propio cuerpo y de las necesidades que el juego le requieran. 2. Organizar su cuerpo eficazmente en pos de la realización de acciones colectivas de confrontación y cooperación ligadas al juego reglado. 3. Conocer las reglas básicas del vóley en las situaciones de juego 	INDICADORES DE EVALUACIÓN	Que los y las estudiantes logren: <ol style="list-style-type: none"> 1. Logran golpear la pelota con una mano- abierta o cerrada- con ayuda de las piernas. (saque de abajo) 2. Logran que la pelota pase por arriba de la red durante el saque. 3. Identificar en cuando debe realizarse la rotación 4. Realizar la rotación a favor de las agujas del reloj 5. Comprender quien es el/ encargado de realizar el saque luego de la rotación 6. Armar la jugada con tres roles: "Receptor", "Armador" y "Atacante".
CONTENIDOS	Saque de abajo, Jugada con tres golpes: recepción, armado y ataque, lo roles: receptor, armador y atacante, Juego mini-vóley 4 vs 4, El Reglamento: golpes permitidos, el saque como inicio de juego, La rotación.		
MATERIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audiovisual "Juguemos en equipo: Introducción a los deportes con pelota" 2. Tarjetas numéricas 3. Pelotas de goma o vóley 4. Conos o tiza para delimitar los espacios de juego 5. Elástico o red 		
ACTIVIDADES			
<p>Actividad 1- Tiempo sugerido: 5 minutos</p> <p>El/la docente propone ver el fragmento del video entre el minuto 15:05 y 16:15 que puedan identificar en las reglas básicas del juego formal. Les propone que identifiquen cuales son las de mayor dificultad y cuáles de menor. Se sugiere que el/la docente, explicita que en la clase se realizarán adaptaciones y modificaciones a las reglas con el fin de que puedan disfrutar del juego y que este tenga mayor fluidez. A medida que</p>			



adquieren mayores habilidades, las reglas se pueden ir acercando al juego formal.

Ejemplos de modificaciones:

VOLEY – JUEGO FORMAL	VOLEY – MINI VOLEY EN LA ESCUELA
La dimensión del campo de juego es de 9 metros. x 18 metros, dividido a la mitad por una red.	<ul style="list-style-type: none"> Las canchas pueden ser de 3 metros x 3 metros. Pueden aumentar la dimensión en función a la cantidad de jugadores.
El/la jugador/a no puede agarrar la pelota	<ul style="list-style-type: none"> Se puede agarrar la pelota en todo momento Se puede tomar la pelota, salvo para pasar la pelota al campo contrario que debe hacerse mediante un golpe.
El/la jugador/a no puede tocar dos veces seguidas la pelota.	<ul style="list-style-type: none"> El/la jugador/a puede tocar dos veces seguidas la pelota.
Solo se pueden hacer tres toques por equipo antes de pasar la pelota al campo contrario.	<ul style="list-style-type: none"> Se pueden hacer la cantidad de toques necesarios por equipo antes de pasar la pelota al campo contrario. Se pueden hacer por lo menos dos toques antes de pasar la pelota al campo contrario.
El/la jugador/a no puede tocar la red.	<ul style="list-style-type: none"> El/la jugador/a puede tocar la red, mientras que no sea para obtener ventaja.
El partido se juega al mejor de cinco sets. Los primeros cuatro a 25 puntos. El quinto set a 15 puntos. El set se gana con una diferencia de 2 puntos.	<ul style="list-style-type: none"> El partido se juega al mejor de tres sets a 15 puntos. El set se gana con una diferencia de 2 puntos. El partido se juega al mejor de tres sets. Los primeros dos a 25 puntos. El tercer set a 15 puntos. El set se gana con una diferencia de 2 puntos.

Actividad 2 -Tiempo sugerido- 10 min.

El/la docente entregará una pelota cada dos jugadores/as, de cada lado de la red. Un/a jugador/a se ubica al final de la cancha y realizará un saque de abajo (se explican rápidamente los fundamentos técnicos básicos). El/la otro/a jugador/a debe ubicarse en el medio de la cancha y desplazarse hacia la derecha o izquierda, en función de la trayectoria del saque y atrapar la pelota. Si llega a tiempo puede hacerse un autopase hacia arriba y luego tomar la pelota con ambas manos. Luego cambian.

Actividad 2- Tiempo sugerido: 20 minutos

El/la docente propone armar dos equipos de 8 o 10 personas (o cuatro equipos según la cantidad de personas



totales). Un equipo se ubica de cada lado de la red o elástico. Se utilizan 8 pelotas por cancha. Un equipo saca y el otro debe atrapar y devolver las pelotas. El objetivo es, para el equipo que saca, hacer que la pelota toque el piso, la mayor cantidad de veces posible. Para evitarlo, el equipo defensor puede atrapar la pelota con ambas manos y devolverlas rápidamente al otro lado por debajo de la red. Se juega durante un tiempo determinado y se cuenta la cantidad de puntos. Luego cambian.

Actividad 3- Tiempo sugerido: 25 minutos

El/la docente propone jugar 4vs4. Cada participante recibe una tarjeta con un hilo que se cuelga en el cuello. Las tarjetas tienen los números del 1 al 4. Se ubican en forma de rombo teniendo la siguiente disposición numérica: La punta de abajo será el 1, el extremo izquierdo el 2, la punta de arriba el 3 y el extremo derecho el 4. Este juego permite saber hacia dónde debe moverse cada jugador-a luego de recuperar el saque. Se proponen las siguientes reglas: Vale agarrar la pelota con ambas manos solo cuando viene del otro lado. el segundo y /o tercer golpe solamente vale hacer autopase, sin agarrarla. Si logran hacer tres pases, ese punto vale doble. Cada vez que el equipo recupera el saque, saca de abajo.

Actividad de metacognición- Tiempo sugerido: 10 minutos

El/la docente realiza un repaso narrativo sobre las actividades que realizaron, promoviendo que los alumnos y alumnas aporten al relato. Se sugiere que se vaya registrando en una pizarra lo que surge. Luego de todo esto el/la docente les pregunta en qué momentos estuvieron presentes aspectos vinculados a saque de abajo, al armado de la jugada con tres roles: "Receptor", "Armador" y "Atacante" y a la rotación. Al identificar estos elementos, se pueden retomar los conceptos de TÉCNICA – REGLAMENTO- ESTRATEGIA.

