

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, Pelota, Equipo, Golpe, Pase, Técnica, Táctica
ÁREAS DEL CONOCIMIENTO	Educación Física
EJES TEMÁTICOS	Deportes Acondicionamiento físico y habilidades motoras
NIVEL	Intermedio
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<p>Se espera que los y las estudiantes logren:</p> <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	Golpe de manos altas con toma y autopase, Posiciones, Desplazamientos, Ubicación en relación a la pelota, Juego 1 vs 1, 2v 2 y mini-vóley (3 vs 3), El Reglamento de Vóley
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 al juego, en donde comienza a trabajar en los fundamentos básicos del juego: que el niño/a comience a ubicar su cuerpo debajo de la pelota, la noción del jugador rival en ubicación oposición, utilizando o no la red, y la intención de dirigir el lanzamiento o golpe en los espacios libres del campo contrario.</p> <p>En el módulo dos se encontrarán con actividades de iniciación para avanzar sobre los siguientes fundamentos básicos del juego: que el niño/a realice el golpe de manos altas con autopase, que identifique el rol del armador-a, la noción de distribución de los espacios y responsabilidades con los compañeros/as de juego. 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. Trasladarse hacia la zona donde va a caer la pelota 2. Posicionarse debajo de la misma antes de golpear la pelota. 3. Lanzar o golpear la pelota por arriba de la red. 4. Lanzar la pelota en la zona donde no hay jugadores. 5. Identificar cuándo se computa un tanto. 6. Identificar como continua el juego luego de computarse un tanto.
CONTENIDOS	Golpe de manos altas con toma, Desplazamientos y ubicación en relación a la pelota, juego 1 vs 1 y 2v 2, El Reglamento de Vóley		
MATERIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audiovisual "Juguemos en equipo: Introducción a los deportes con pelota " 2. Pizarra 3. Pelotas de goma o vóley 4. Conos o tiza para delimitar los espacios de juego 5. Elástico o red 		

ACTIVIDADES

Actividad 1- Tiempo sugerido: 30 minutos

El/la docente les introduce en la temática de deportes con pelota. Les cuenta que observarán un fragmento de un video sobre vóley. Antes de ver el audiovisual les pregunta: "¿Alguien jugó alguna vez al vóley? ¿Qué conocen de este deporte?" Luego de relevar los conocimientos e imaginarios, se sugiere ver con los alumnos y alumnas, el audiovisual entre los minutos 14:06 Y 19:36

Luego, realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué les llamó la atención del deporte?
- ¿Cómo es el espacio de juego?
- ¿Con qué parte del cuerpo se golpea a la pelota? ¿Identificaron varias maneras de golpearla?
- ¿Cómo se gana un partido?
- ¿Se acuerdan de alguna de las reglas mencionadas?
- ¿Qué características tienen los y las jugadores?
- ¿Creen que es un deporte que lo podemos jugar en la escuela?



Las respuestas se van registrando en una pizarra para que el grupo pueda ir viendo todas las características y fundamentos del deporte. El/la docente, les cuenta que comenzarán a aprender a jugar este deporte en la escuela. Si bien han visto videos del deporte profesional, en la escuela realizarán actividades y juegos que tienen algunos elementos del vóley, es decir, maneras de golpear la pelota y algunas reglas.

Actividad 2- Tiempo sugerido: 20 minutos

El/la docente les propone que se reúnan en parejas. De a dos con una pelota enfrentados/as sin red. Uno/a de los/as dos lanza la pelota hacia arriba, el/la otra/o debe ubicarse debajo de la pelota luego de que pique una vez y tomar la pelota con las manos. Van haciéndolo una vez cada uno/a y contando los puntos. Cada vez que alguno/a logra atrapar la pelota suma 1 punto. Luego irán lanzando de manera más difícil: hacia los costados, más lejos, etc.

Actividad 3- Tiempo sugerido: 25 minutos

El/la docente les propone que armen dos equipos de 8 o 10 personas (o cuatro equipos según la cantidad de personas totales). Se ubicará un equipo de cada lado de la red o elástico. Se utilizará 1 o 2 pelotas por cancha. El objetivo para ambos, será lanzar la pelota del otro lado de la red y lograr que la misma toque el piso. Así sumarán un punto. Para evitarlo, podrán atrapar la pelota. Si lo hacen continúan el juego. Una vez que logra desarrollarse, se puede agregar una segunda y hasta tercera pelota. Como variante podrá dividirse la cancha en "adelante y atrás" y otorgar así responsabilidad a cada jugador/a según el espacio que ocupe. La ubicación puede ir cambiando. Cuando un equipo hace un punto, es quien vuelve a empezar el juego

Actividad 4- Tiempo sugerido: 30 minutos

El objetivo será pasar la pelota del otro lado de la red lanzándola y lograr que la misma toque el piso antes de que el compañero/a logre atraparla. Si la atrapa, sigue jugando. Quien logra hacer que la pelota toque el piso suma 1 punto y vuelve a sacar. (El modo de sacar es simplemente lanzando la pelota al otro lado) Se explicará que si se agarra o toca la pelota y luego se cae es punto para la otra persona. Como así también si se envía la pelota fuera de la cancha. Se sugiere ir rotando a los-as participantes para que puedan jugar con diferentes personas.

De la misma manera se hace siendo 2 jugadores/as con el agregado de se distribuyen las zonas de la cancha que le corresponderá cubrir a cada quien. Y se le suma la regla de que si antes de pasarla al otro lado los-as dos compañeros-as tuvieron la pelota, suma doble. Por otro lado cuando se recupere el saque, sacará el jugador o jugadora que no había sacado antes y seguirá sacando hasta que pierdan un punto y pase a sacar el otro equipo. Cada docente evalúa si hacer esta progresión de 1v1 y 2v2 la misma clase o en clases diferentes según tiempos y necesidades del grupo.

Actividad de meta cognición- 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 la ubicación del cuerpo en el espacio, al golpe, a las reglas del juego. Al identificar estos elementos, se puede hacer mención a los conceptos de TÉCNICA – REGLAMENTO- ESTRATEGIA.



Módulo II

ÁREAS DEL CONOCIMIENTO	Educación Física	EJES TEMÁTICOS	Deportes Acondicionamiento Físico y Habilidades Motoras
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	<p>Que los y las estudiantes logren:</p> <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	<p>Que los y las estudiantes logren:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ubicarse correctamente debajo de la pelota 2. Tomar la pelota con ambas manos 3. Lanza la pelota hacia arriba de su cabeza antes del golpearla 4. Lanzar la pelota hacia arriba y la golpearla hacia el otro lado por arriba de la red 5. Cubrir los espacios y agarrar la pelota antes de que toque el suelo 6. Armar la jugada con tres roles: "Receptor", "Armador" y "Atacante"
CONTENIDOS	Golpe con manos altas con autopase, Juego mini-vóley: 3 vs 3, Posiciones, Desplazamientos, El reglamento: los pases		
MATERIALES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Audiovisual "Juguemos en equipo: Introducción a los deportes con pelota " 2. Pizarra 3. Pelotas de goma o vóley 4. Conos o tiza para delimitar los espacios de juego 5. Elástico o red 		
ACTIVIDADES			
<p>Se sugiere, retomar con el grupo lo que se ha ido desarrollando en encuentros anteriores. A su vez, retomar los conceptos de técnica –reglamento – estrategia, como los grandes grupos de fundamentos del deporte.</p> <p>Actividad 1-Tiempo sugerido: 25 minutos</p> <p>El / la docente les propone que conformen dos equipos de 8 o 10 personas (o cuatro equipos según la cantidad de personas totales). Se ubicará un equipo de cada lado de la red o elástico. Se utilizará 1 pelota por cancha. El objetivo para ambos, será golpear la pelota del otro lado de la red y lograr que la misma toque el piso. Para evitarlo, podrán atrapar la pelota. Si lo hacen continúan el juego. Si la pelota toca el piso, la persona más cercana al lugar del pique, esta <i>quemada</i> y pasa a jugar para el otro equipo. La cancha estará dividida en "adelante y atrás" y se le otorgará así responsabilidad a cada jugador/a según el espacio que ocupe. Si la recibe algún jugador de la zona de atrás puede hacerle pase a los de adelante. Máximo 3 toques (el tercero ya deben pasarla al otro lado) La ubicación de las zonas puede ir cambiando. Cuando un equipo quema a un jugador-a, vuelve a empezar el juego. El equipo gana cuando logra pasar todos los jugadores a su campo. O cuando se cumple el tiempo, se corrobora qué equipo tiene más jugadores.</p> <p>¡IMPORTANTE! La manera de pasar la pelota del otro lado, es con autopase simple: Lanzando la pelota hacia</p>			



arriba y luego golpeándola con los dedos de ambas manos.

Actividad 2- Tiempo sugerido: 25/30 minutos

El / la docente les propone que conformen equipos de tres personas. Antes de comenzar se explica, que la tercera persona que se suma a la cancha se ubicará en el medio de las otras dos pero más adelantada, cerca de la red. Entre los tres formarán un triángulo. Se sugiere explicar que la persona del centro se la llama armador-a. y que su objetivo es recibir un pase de un compañero y armar el juego para que otra persona ubicada de frente a la red, la pase al otro lado. Por eso suele jugar de espaldas a la red y de frente a sus compañeros-as. El objetivo del juego será pasar la pelota del otro lado de la red haciéndose los 3 pases permitidos del vóley. Se les comenta que esto es fundamental para armar el juego y quedar mejor posicionados para atacar y hacer el punto. Todos los pases pueden hacerse tomando la pelota con las manos y luego lanzándola hacia arriba para golpearla. Solo el último toque debe ser con golpe hacia la cancha opuesta. Si el otro equipo la atrapa, sigue jugando. Si en algún momento de los pases, la pelota cae al suelo, ese equipo perderá el punto. Como así también si se envía la pelota fuera de la cancha o queda en la red. El equipo que hace un punto continúa sacando. Cuando se recupere el saque, luego de haber perdido un punto, sacará el jugador o jugadora que no haya sacado antes y seguirá sacando hasta que pierdan un punto y pase a sacar el otro equipo.

Actividad de meta cognición- 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 propone ver el fragmento del video entre el minuto 16:16 y 18:04 que puedan identificar en las jugadas los roles en el juego.

