

O Voleibol nas aulas de Educação Física: O jogo do “Smashball”.

David da Silva¹, Luís Silva¹, Joana Simões¹, Miguel Nóbrega², Helder Lopes¹

¹Universidade da Madeira; ²Escola Secundária de Francisco Franco

Resumo

O profissional de Educação Física e Desporto tem à sua disposição inúmeros jogos, exercícios e metodologias para construir o seu processo pedagógico. Um dos desafios colocados ao professor situa-se na sua capacidade de selecionar e manipular os instrumentos e o conhecimento que está à sua disposição para construir uma intervenção pedagógica coerente e eficaz. O Programa Nacional de Educação preconiza a utilização dos Jogos Desportivos Coletivos ao longo de toda a escolaridade.

O estudo foca a matéria de Voleibol, a segunda mais lecionada na Região Autónoma da Madeira (Fernandes, 2007). Diferentes abordagens existem e são aplicadas, algumas mais recentes, como é o caso do Smashball, têm surgido e pretendem conseguir responder a certas lacunas existentes noutros jogos. Após a realização dum primeiro estudo sobre o tema do Smashball (Silva, Silva, Simões, Nóbrega & Lopes, 2016) no qual foi possível verificar algumas das suas potencialidades ao nível do empenhamento motor dos alunos, este trabalho tem como principal objetivo verificar diferenças ao nível da frequência de ataques e do nível de estado de prontidão dos alunos entre uma situação de Smashball e de Minivolei.

O grupo de participantes foi composto por 16 alunos do 11º ano de uma escola Secundária da Região Autónoma da Madeira. Foram realizadas filmagens que foram analisadas *a posteriori* utilizando fichas de registos criadas para o efeito. Constatou-se um aumento da frequência média de ataques, assim como um maior nível do estado de prontidão dos alunos quando colocados numa situação de Smashball em relação a quando estão numa situação de Minivolei.

Palavras-chave: Voleibol; Smashball; Minivolei; Educação Física

Introdução

A cativante e desafiante função do profissional de educação é de procurar equacionar, escolher e manipular os meios mais adaptados e eficazes para construir um processo pedagógico capaz de potencializar as competências dos seus alunos. Considerando o ritmo ao qual o mundo evolui e as constantes mudanças que acontecem nas diferentes áreas como a do conhecimento, das tecnologias disponíveis ou das metodologias (Simões, Fernando, Lopes, Barros & Aguiar, 2012) o docente tem a responsabilidade de selecionar, dentro dos instrumentos disponíveis, aqueles que mais respondem às suas necessidades de modo a construir uma intervenção pedagógica coerente.

Para isso, o docente poderá recorrer a ferramentas que lhe permitem realizar esta escolha. O apoio laboratorial é geralmente privilegiado, no entanto a realidade contextual da escola não lhe permite ter recurso a um processo tradicionalmente pesado e não viável para uma utilização corrente (Lopes, Fernando, Vicente, Simões & Prudente, 2012). Para que o processo laboratorial seja um auxílio poderoso para o professor podemos encará-lo na sua perspetiva funcional traduzindo-o como um “tira-teimas” (Almada, Fernando, Lopes, Vicente & Vitória, 2008) e equacionar a utilização de formas expeditas de apoio laboratorial que poderão otimizar o processo pedagógico com custos muito reduzidos (Lopes *et al.*, 2012; Almada *et al.*, 2008).

Segundo um estudo realizado em 2007 por Fernandes, os Jogos Desportivos Coletivos, e em particular o Voleibol, são meios regularmente utilizados e até preferidos em relação a outros para aulas de Educação Física nas escolas Secundárias da Região Autónoma da Madeira. Para além disso o Voleibol é a matéria mais lecionada logo atrás do Futebol na RAM.

A abordagem desta matéria de ensino foi evoluindo ao longo dos anos. Numa perspetiva tradicional dita “tecnicista-mecanicista”, que acarretava com ela algumas lacunas como a diminuta capacidade de sustentação da bola, o número reduzido de contactos por jogador, a percentagem elevada de insucessos, as constantes interrupções da circulação da bola, o número de serviços e receções falhadas, a reduzida alternância de situações de defesa/ataque, o tempo em que a bola está parada é muito superior àquele em que está jogável, as ações intencionais são reduzidas, as ações ofensivas são inexistentes, as ações são isoladas, a interação é quase inexistente entre os jogadores e ainda a dinâmica motora é muita reduzida (Gonçalves, 2009). Nos últimos anos eclodiram novas situações de jogos reduzidos condicionados como o Minivolei, o Giravolei ou, ainda muito

recentemente, o “Smashball”. Nenhuma destas abordagens seria capaz de resolver todos os problemas e deveria ser utilizada como uma “receita perfeita”. No entanto, cada situação terá, sem dúvida, mais-valias e poderá ser utilizada pelo professor em diferentes momentos.

O principal propósito deste estudo é de verificar algumas das potencialidades de duas das abordagens mais recentes, o Minivolei e o Smashball, observando alguns dos comportamentos solicitados nos alunos participantes e considerando duas variáveis: a frequência de ataques e os níveis de prontidão dos alunos enriquecendo assim os resultados obtidos num primeiro estudo exploratório (Silva *et al.*, 2016).

Metodologia

Amostra

A amostra foi constituída por 16 alunos oriundos de 2 turmas diferentes do 11º ano de uma escola Secundária da RAM com idades compreendidas entre os 16 e os 18 anos. 5 alunos do sexo masculino e 11 alunos do sexo feminino.

Instrumentos de recolha dos dados

Foram realizadas filmagens e recolhidas imagens utilizando uma câmara de filmar da marca *Sony* modelo *Alpha NEX 5n* (HD). A observação foi realizada à *posteriori* utilizando uma ficha de registo construída para o efeito.

Procedimento de aplicação

Após recolha das autorizações legais dos Encarregados de Educação e do próprio Conselho Executivo para proceder às filmagens, foi realizada uma filmagem e observação de controlo para verificar a colocação mais apropriada da câmara de filmar (distância e ângulo) e a própria qualidade de imagem.

Tratamento dos dados

Os dados foram tratados através do programa *Microsoft Excel 2010* e do *Windows Movie Maker 2010* para o tratamento das imagens. Para cada situação de ataque / receção contabilizada, foi retirada da filmagem uma captura de ecrã. Foram assim atribuídas e registadas as respetivas pontuações para cada aluno, e realizada uma análise descritiva do número de ataques e do nível de prontidão.

Proposta metodológica

A situação experimental foi realizada durante as aulas de Educação Física das turmas participantes dos professores estagiários. As filmagens recaíram em situações de jogo contínuo de Minivolei e de Smashball, nas variantes de 3 contra 3, praticado num espaço de 6 por 12 metros, e de 2 contra 2, praticado num espaço de 5 por 10 metros com uma duração de 10 minutos cada. A altura da rede para o jogo de Minivolei foi 2.10 metros e de 1.70 metros para o jogo de Smashball. A câmara de filmar foi colocada no alinhamento da rede a uma distância e altura suficiente para poder captar as equipas de ambos os lados e todo o espaço de jogo.

Para interpretar a variável do estado de prontidão, foi criado um sistema de pontuação de três níveis que permitia comparar a postura do aluno com a posição defensiva de base no voleibol. Foram considerados três parâmetros de comparação tendo por base as componentes referenciadas na literatura: A flexão, afastamento e posição dos membros superiores / inferiores e a inclinação do tronco. Tendo em consideração uma perspetiva dinâmica onde se tentava perceber a relação centro de massa/base de apoio, o aluno que se aproximava da posição de base considerada mais propícia ao movimento/deslocamento obtinha a totalidade dos pontos. Foram utilizadas imagens retiradas dos vídeos no momento exatamente depois (1 frame ou 0.04s) da bola deixar de estar em contacto com a mão do adversário que estava a efetuar um ataque.

Todos os alunos participantes passaram por ambas as situações ao longo da aula mantendo-se em equipas heterogêneas previamente formadas pelo próprio professor da turma. Foram dadas instruções iniciais sobre a organização da aula e as regras e objetivos das situações. Não foram fornecidos feedbacks durante as situações.

Apresentação e discussão dos resultados

Na situação de 3x3 observa-se (Quadro 1) um aumento de 50% da frequência do número médio de situações de ataques realizados, passando de 0.9 situações por minuto no jogo do Minivolei para 1.35 situações por minuto no jogo de Smashball. A mesma tendência, com maior amplitude, verificase na situação de 2x2. Observa-se então uma frequência média de situações de ataques realizados de 0.8 no jogo de Minivolei e de 2.8 no jogo de Smashball, um acréscimo de 350%.

Os dados obtidos vêm reforçar as observações *in loco* realizadas no primeiro estudo comparativo (Silva *et al.*, 2016). Assim, para este grupo de alunos, as situações de Smashball, tanto 2x2 como 3x3, parecem potencializar uma maior intensidade de jogo em relação às situações de Minivolei quando considerada a variável da frequência do número de ataques.

	Minivolei	Smashball	Variação em %
Frequência média de ataques (3x3)	0.9	1.35	+ 50 %
Frequência média de ataques (2x2)	0.8	2.8	+ 350 %

Quadro 1: Síntese dos dados da situação experimental, frequência média de ataques realizados.

Em relação à segunda variável considerada neste estudo, criámos um sistema de pontuação para que seja avaliado o estado de prontidão dos participantes.

Na Situação de Smashball, os participantes obtiveram pontuações mais elevadas em relação à situação de Minivolei. Na situação de 3x3 observou-se um acréscimo de 16%, passando de 130 pontos para 151 pontos, e na situação de 2x2 o aumento foi de 28%, passando de 150 pontos para 191 pontos (Quadro 2).

Esses resultados podem traduzir para este grupo de participantes, um maior “estado de prontidão” quando estão envolvidos numa situação de Smashball em comparação com uma situação de Minivolei. O Smashball parece ser um jogo propício para que seja solicitado aos alunos uma maior atenção e “disponibilidade para o movimento” após o ataque se consideramos a variáveis de frequência de ataques realizados e o estado de prontidão. As situações de três contra três e de dois contra dois parecem ter - para ambos os jogos, Minivolei e Smashball, e para estes participantes -, uma maior dinâmica no jogo considerando as mesmas variáveis. Poderá refletir outras realidades passíveis de serem observadas considerando outras variáveis como o nível de proficiência dos participantes ou ainda do nível de domínio tático-técnico do jogo.

	Minivolei	Smashball	Varição em %
Estado de prontidão (3x3)	130	151	+ 16 %
Estado de prontidão (2x2)	150	191	+ 28 %

Quadro 2: Síntese dos dados da situação experimental, estado de prontidão.

Considerações Finais

No primeiro estudo realizado (Silva et al., 2016) verificou-se que o Smashball é uma abordagem que *“permitiu aumentar tendencialmente os níveis de empenhamento motor dos grupos participantes quando comparado com uma situação de Minivolei (...)”*.

Neste estudo, verificou-se que o jogo de Smashball permitiu colocar os participantes mais vezes em situação de ataque/recepção e que adotassem uma postura na defesa que se traduz aqui por um estado de maior prontidão quando comparada com o jogo de Minivolei, para ambas as situações de jogo, três contra três e dois contra dois.

Assim, este segundo estudo vem reforçar e acrescentar indicadores para uma comparação entre duas das abordagens possíveis para a utilização do voleibol nas aulas de Educação Física para este grupo de participantes. O professor que pretende utilizar uma ou outra abordagem nas suas aulas, tem indicadores que lhe permitem fundamentar a utilização de ambas e ter uma intervenção com maior garantia de induzir os comportamentos que se pretende para os alunos.

As características do Smashball, verificadas neste estudo exploratório, parecem permitir resolver algumas das lacunas apontadas na literatura de referência (Gonçalves, 2009) imprimindo maior dinâmica no jogo (menos interrupções, maiores intervenções na bola, maiores ações ofensivas, número reduzido de contatos por jogadores, entre outros). Os resultados obtidos revelam alguns indicadores sobre os comportamentos solicitados

a este grupo de participantes, outras variáveis como o nível de proficiência, a compreensão tático-técnica do jogo ou a própria faixa etária, que parecem ser importantes equacionar para uma prescrição adaptada a cada contexto e às necessidades de cada aluno.

Os processos de investigação utilizados foram aplicados em contexto de aula com recursos materiais e humanos mínimos. Parece-nos que este tipo de investigação e o processo laboratorial desenvolvido num contexto real de aula e operacionalizado pelo professor otimiza o processo didático pedagógico e torna-o mais coerente.

“Não é mais possível nem suportável, nos dias de hoje, que com os meios e o conhecimento que está disponível, exista um alargar do fosso entre uma investigação que consome cada vez mais recursos humanos, recursos materiais e tempo, por exemplo, e os problemas que carecem de ser resolvidos diariamente por qualquer profissional de Educação Física e Desporto, nas mais variadas áreas e níveis de intervenção” (Lopes et al., 2012, p. 90).

Referências bibliográficas

- Almada, F., Fernando, C., Lopes, H., Vicente, A., & Vitória, M. (2008). *A rotura – A sistemática das actividades desportivas*. Torres Novas: Edições VML.
- Fernandes, E. (2007). *Caraterização das Actividades Desportivas abordadas na Educação Física e no Desporto Escolar nas Escolas Secundárias na R.A.M.* Monografia do 5º ano da Licenciatura em Educação Física e Desporto. Funchal: Universidade da Madeira.
- Gonçalves, J. (2009). *Voleibol - Ensinar Jogando*. Lisboa: Livros Horizonte.
- Lopes, H., Fernando, C., Vicente, A., Simões, J., Prudente, J. (2012) O processo Pedagógico - Formas expeditas de apoio laboratorial. In Sociedade Científica de Pedagogia do Desporto (1ª ed.), *Desporto e Pedagogia: Formação e Investigação*. (pp. 83-91) Lisboa: Coisas de Ler.
- Jacinto, J., Carvalho, L., Comédias, J. & Mira, J. (2001). *Programa Nacional de Educação Física – 10º, 11º e 12º anos – Cursos Gerais e cursos tecnológicos*. Organização curricular e programas, Ministério da Educação.
- Simões, J., Fernando, C., Barros, C., Aguiar, I. & Lopes, H. (2012). A crise da Educação Física. In A. Bento. (1ª ed.), *A Escola em tempo de crise: oportunidades e constrangimentos* (pp. 163-171). Funchal: Universidade da Madeira.