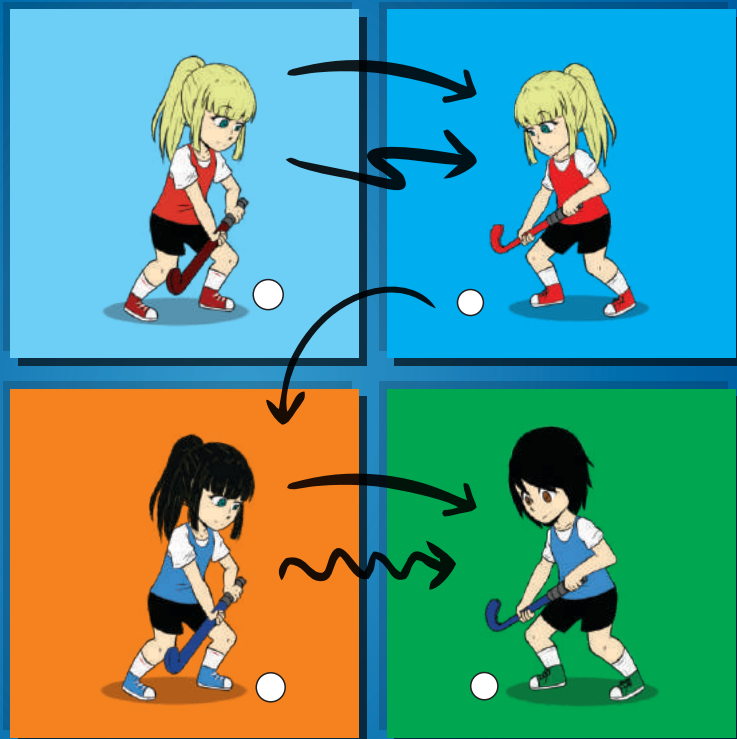


Iniciação ao HÓQUEI

DANIEL DAVID FINCO



Dados de Copyright

A presente obra é disponibilizada pela Confederação Brasileira de Hóquei sobre Grama e Indoor (CBHG), com o objetivo de oferecer conteúdo para o uso por professores e treinadores em suas aulas.

É expressamente proibida e totalmente repudiável a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo.

Ilustrações: Anny Graeff do Nascimento

Capa e Diagramação: Daniel David Finco

Revisão textual: Francieli Luísa Gracioli

Atleta fotografado: Luís Felipe Pinto de Fraga

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Finco, Daniel David

Iniciação ao Hóquei [livro eletrônico] / Daniel David Finco. -- 1. ed. -- Rio de Janeiro : CBHG, 2020.

PDF

ISBN 978-65-992050-0-2

1. Educação física 2. Esportes 3. Hóquei
4. Hóquei sobre grama I. Título.

20-42402

CDD-796.352

Índices para catálogo sistemático:

1. Hóquei : Esportes 796.352

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

Sumário

Prefácio.....	03
Introdução.....	05
Fundamentação teórica.....	07
Fundamentos técnicos.....	12
Métodos de Ensino.....	20
Nível 1.....	23
Nível 2.....	44
Nível 3.....	54
Considerações finais.....	61
Referências.....	63
Sobre o autor.....	65

Prefácio

Foi com muito prazer e alegria que aceitei o convite do Daniel Finco para escrever o prefácio desta obra, dedicada a apresentar uma proposta inédita, lúdica e genuinamente nacional, de ensino de uma modalidade esportiva nova no Brasil - hóquei -, no ambiente escolar ou em outros locais de iniciação esportiva.

Daniel Finco é professor de educação física e começou a atuar com o hóquei desde o momento em que o conheceu, no ano de 2009. Ele se dedicou, inicialmente, ao fomento do esporte na sua terra natal (estado do Rio Grande do Sul) e, posteriormente, passou a atuar no crescimento do esporte em outros estados brasileiros, tendo ocupado o cargo de Gerente de Desenvolvimento na Confederação Brasileira de Hóquei sobre a Grama e Indoor (CBHG) até o ano de 2015, quando optou por se dedicar a outros projetos. Atualmente, Daniel Finco é o Diretor Técnico da Federação de Hóquei sobre a Grama e Indoor do Estado do Rio Grande do Sul (FHERS), entidade filiada à CBHG.

O hóquei sobre a grama é um dos esportes mais tradicionais do programa olímpico e um dos mais populares do mundo em termos de número de praticantes, visibilidade e pessoas envolvidas; já o hóquei indoor é a versão do hóquei praticada em quadras poliesportivas. Portanto, o hóquei pode ser praticado em qualquer piso, seja em grama sintética ou natural, seja em quadras com piso de madeira ou de cimento.

A obra escrita pelo Daniel Finco, resultado de sua capacidade técnica e da sua paixão pelo hóquei, aborda um tema inédito no Brasil, que é tratado por ele de forma didática e com maestria. Esta obra se destina a apresentar para os interessados, sejam eles professores de educação

física, instrutores ou outras pessoas que atuam com a prática esportiva, uma proposta de ensino do hóquei de forma simples, divertida e em qualquer piso (grama sintética, natural ou quadras esportivas), buscando despertar, nos novos praticantes, o interesse e a paixão por este esporte.

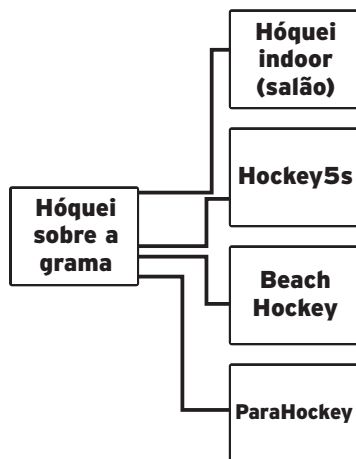
Esperamos, por fim, que esta obra - disponível de forma gratuita e, com isso, facilitando o acesso ao conhecimento técnico - seja um instrumento inspirador para aqueles que desejam fazer a diferença no esporte brasileiro, atuando no fomento da prática de uma nova modalidade esportiva no país.

Bruno Patrício Oliveira

Presidente da Confederação Brasileira de Hóquei sobre Grama e Indoor

Introdução

Apesar da modalidade hóquei sobre grama ser a presente nos Jogos Olímpicos de verão, o hóquei desenvolvido pela Federação Internacional de Hockey (FIH) é encontrado em outros formatos, variando desde a espessura e peso do taco, espaço e o terreno de jogo, o número de atletas em campo e a duração das partidas. Conforme mostra o diagrama:



No Brasil, o hóquei sobre a grama chegou antes do futebol, porém era praticado apenas por ingleses e alemães que residiam em São Paulo. Devido à prática do futebol ser menos onerosa, o interesse pelo hóquei não foi o mesmo (DA COSTA, 2003). Apesar das dificuldades encontradas, atualmente, no Brasil, existem sete Federações (Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Amapá) e aproximadamente 25 clubes.

No nível mundial, o esporte é desenvolvido em todos os continentes e possui 132 países filiados a FIH. Destacam-se, no mundo, pela

popularidade do hóquei, Alemanha, Austrália, Argentina, Bélgica, China, Coreia do Sul, Espanha, Holanda, Índia, Inglaterra, Paquistão e Nova Zelândia.

Como Esporte Contemporâneo o hóquei se manifesta com diferentes possibilidades de prática, visando ampliar o engajamento e democratização do esporte. Nesse sentido, podem ser citados os materiais alternativos para a prática (tacos de canos e de plástico), programas realizados nos Jogos Olímpicos - Programa Transforma da RIO2016, e a busca que o esporte seja praticado por todos: Beach Hockey, Para Hockey e o Hockey5s (versão para jovens até 18 anos).

Fundamentação teórica

O hóquei sobre a grama, ou “simplesmente hóquei”, para países onde o esporte é mais popular que o hóquei sobre o gelo, é um esporte coletivo, praticado em uma superfície de grama sintética com 91,4m de comprimento por 55m de largura. Essa superfície pode receber água ou areia para tornar os movimentos do taco e da bola mais rápidos e precisos. O objetivo do esporte é marcar o maior número de gols na meta adversária, que tem como dimensões 3,66 m de largura por 2,14 m de altura e 90 cm de profundidade. O jogo é disputado por duas equipes de 11 jogadores de cada lado, os quais tentam, em quatro tempos de 15 minutos, marcar gols no adversário através de condução, passe, drible, empurrada e batida de uma bola de 7,5 cm de diâmetro com um taco em formato de “J” (Figura 1).

Figura 1 - Defesa do goleiro da seleção inglesa na partida contra o Paquistão nos Jogos Olímpicos de Beijing, 2008



Fonte: Loughborough University (2008).

¹ Para conhecer em detalhes os aspectos gerais da modalidade, acesse: FIH. How to Hockey episódio 1 - Hockey basics. Disponível em: <<https://goo.gl/tS8P6j>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Apesar da semelhança com o futebol, no hóquei sobre a grama, a bola só pode ser tocada com o lado plano do taco, ou seja, o toque da bola em qualquer parte do corpo, inclusive nos pés, é considerado falta. Embora, atualmente, o esporte seja praticado em superfícies de grama artificial, durante muitos anos, foi praticado em grama natural.

Após esta apresentação da matriz hóquei sobre grama que deu origem às outras variações, deter-se-á no hóquei indoor que, assim como o futsal, no ambiente escolar é o de mais fácil introdução. Não somente pelo número de jogadores e espaço, mas também pela maior segurança de suas regras.

O hóquei indoor, ou hóquei sala, nos países de língua espanhola, é a variação da modalidade sobre a grama para a prática em ginásios esportivos (salões). Em comparação com o futebol, o hóquei sobre grama seria o futebol de campo; e o hóquei indoor, o futsal. Isso não apenas no âmbito das regras, mas também nas participações em Jogos Olímpicos e Pan-Americanos, visto que o hóquei sobre grama é a modalidade oficial desses eventos. Seguindo essa comparação com o futsal, o hóquei indoor é praticado com um jogador a mais na linha, ou seja, 6 jogadores em cada equipe, 5 jogadores de linha e 1 goleiro em uma quadra poliesportiva de 44 x 22 m, medida máxima, ou 36 x 18 m, medida mínima. Os gols diferem do hóquei sobre grama - estes são menores e medem o mesmo que os gols do handebol e futsal: 3 m de largura e 2 m de altura. Semelhanças com o futsal também são evidenciadas quanto ao tempo de jogo: 2 tempos de 20 minutos com 5 minutos de intervalo. Embora seja utilizado um taco em formato de "J", este é mais fino e mais leve. A bola no hóquei indoor tem o mesmo peso e dimensão, entretanto é toda lisa e não pode receber batida (movimento com balanceio do taco acima do solo antes de tocar na bola). Por esse motivo, o taco pode ser mais fino e mais leve. Outra diferença

marcante na modalidade praticada nos ginásios é a utilização de proteções laterais (balizas), que são utilizadas nas laterais da quadra para impedir a saída da bola.

Apesar do hóquei indoor apresentar uma maior facilidade de implantação, devido à adaptação do espaço utilizado em outras modalidades, somente foi reconhecido pela Federação Internacional de Hóquei (FIH) em 1968. Entretanto, a modalidade já era praticada na Alemanha nos anos 1950, pois permitia a continuidade da prática nos meses de inverno. O esporte, rapidamente, foi introduzido em diversos países da Europa, e, em 1972, ocorreu o primeiro torneio sancionado pela FIH. Apesar do rápido crescimento na Europa, o primeiro Campeonato Mundial da modalidade foi realizado somente em 2003, em Leipzig, na Alemanha. Até o ano de 2020, todos os Campeonatos Mundiais da modalidade foram realizados na Europa (Alemanha, Polônia e Áustria). As seleções masculinas e femininas da Alemanha são as mais vitoriosas, tendo vencido três dos cinco eventos. O Brasil nunca participou de campeonatos mundiais.

No continente americano, a Pan American Hockey Federation (PAHF) organiza eventos da modalidade desde 2002. O primeiro evento foi realizado na cidade de Rockville, nos Estados Unidos. O Brasil participou apenas do primeiro evento organizado pela PAHF e conquistou a quinta posição entre os sete participantes (PAN..., [2019]).

A despeito de o Brasil participar apenas do primeiro evento da PAHF, a Confederação Brasileira de Hóquei sobre grama (CBHG) organiza anualmente eventos de hóquei indoor nas categorias adulto, sub18 e sub15.

Nesse contexto, a introdução do hóquei indoor na escola tem como principal motivo a ampliação do repertório motor dos alunos e, conseqüentemente, o conhecimento atitudinal, conceitual e

procedimental do esporte. O hóquei possibilita que os alunos possam manusear, conduzir, passar, receber, driblar com um taco uma pequena bola em qualquer direção. O hóquei, tal qual esportes praticados na escola (futsal, handebol e basquete), segue a mesma lógica operacional e caracteriza-se como um esporte de invasão, tendo como objetivo fazer o maior número de gols na meta adversária e impedir que a equipe adversária atinja sua meta. Espera-se também engajar alunos que não tenham afinidade com outros esportes; sendo assim é importante a diversificação de esportes na escola e, por consequência, possibilitar uma vivência ampla em diversos esportes.

Para realizar a prática do hóquei indoor na escola, é necessário ter tacos e bolinhas. Os tacos podem ser de pelo menos três tipos: os oficiais (carbono e/ou madeira), os de plástico e os construídos pelos alunos (madeira ou canos de PVC). No caso de canos de PVC, recomendam-se canos de uma polegada. Para qualquer tipo de material, é muito importante levar em consideração a segurança dos praticantes; desta forma, é interessante indicar para os alunos que os tacos devem permanecer no solo durante a condução e que os passes não devem iniciar com um grande balanceio do taco para trás. Sugere-se, por medida de segurança, que tacos mais leves e ocos são mais adequados para a iniciação na escola, desta forma, é preferível, em um primeiro momento, os tacos de plástico ou construídos com canos de PVC. Já, a respeito da bolinha, é possível utilizar bolinhas oficiais (duras e rígidas com 23,5cm de circunferência), bolinhas de tênis furadas ou bolinhas de vinil que tenham medidas próximas à oficial. Deve-se considerar que as bolinhas tenham a característica de não quicar, pois as oficiais seguem este formato.

O hóquei indoor tem uma ótima adaptação ao ambiente escolar porque pode utilizar as mesmas dimensões/linhas da quadra de handebol

ou de futsal (por exemplo 40mx20m). As traves no hóquei indoor também apresenta as mesmas dimensões do handebol e futsal (2m de altura por 3m de largura), o que facilita a adequação do espaço. Os pisos ideais para a prática são os mais lisos e pouco abrasivos, mas também é possível realizar as atividades em quadras de cimento; entretanto, o desgaste dos tacos será maior.

A respeito das regras da modalidade, o professor pode promover a reflexão junto aos alunos sobre as principais características do hóquei, que são o respeito à integridade física do adversário e o respeito às regras, uma vez que no hóquei não é permitido o contato físico (jogo de corpo) e muito menos o contato do taco no corpo do adversário. Vale ressaltar a importância das questões relacionais, considerando o "jogar com" os colegas e não o "jogar contra" o mais importante. Além destes fatores, o professor pode realçar como são utilizados os cartões no hóquei indoor: cartão verde - suspensão de 1 minuto; cartão amarelo - suspensão de 2 minutos e cartão vermelho - expulsão.

Vários fundamentos técnicos constituem o hóquei indoor, os quais gradativamente evoluem para situações específicas do jogo que, por sua vez, encaminham-se para os aspectos táticos defensivos e ofensivos do esporte.

Fundamentos técnicos ²

Serão descritos a seguir os principais fundamentos técnicos da modalidade, pois os mesmos proporcionarão uma maior autonomia e engajamento na modalidade.

Postura do corpo:

Pernas semi-flexionadas, tronco levemente inclinado para frente, pés afastados à largura dos ombros.

Empunhadura:

A empunhadura ou a forma de agarrar o taco, na grande maioria das vezes, é realizada com a mão esquerda na parte superior e a mão direita posicionada distante três mãos da esquerda ou no final do "grip". Pode ser dividida em três tipos: empunhadura de aplauso, jab e relógio (Figura 2). A empunhadura de aplauso é a mais utilizada, pois proporciona a realização da condução, passe, arremate ao gol ou desarme. Já a empunhadura de jab é utilizada para algumas técnicas de condução, desarme e de arremate ao gol. A empunhadura de relógio é utilizada para a realização do drible, pois permite que o revés do taco fique mais perpendicular ao solo do que a empunhadura de aplauso.

Podemos dividir a empunhadura também em número de mãos no taco - uma ou duas - e posição da mão direita - próxima ou afastada da mão esquerda.

² Para conhecer mais detalhes dos fundamentos técnicos da modalidade, acesse o vídeo: Programa Transforma - Rio 2016. Aprenda a Ensinar Hóquei. Disponível em: <<https://goo.gl/WrCpWs>>. Acesso em: 30 nov. 2019.

Figura 2 - Empunhaduras de Aplauso, Jab e Relógio. Detalhes na posição da mão esquerda e direita no taco, e a posição do taco com relação ao solo.





Fonte: O Autor (2020).

Recepções:

As recepções são técnicas utilizadas para receber e parar a bola proveniente de um passe. Pode-se dividir quanto à posição do taco - em lateral, frontal, diagonal, vertical ou horizontal - e quanto à forma de parar a bola - estática, dinâmica ou com desaceleração.

Os principais pontos que devem ser considerados para uma boa recepção são as mãos separadas, leve inclinação do taco visando parar o movimento da bola. Para as recepções estáticas, deve-se valorizar a inclinação do taco visando que a bola fique “presa”. Já na recepção dinâmica, o importante é receber a bola dando continuidade na movimentação - mudando ou não de direção e/ou sentido. Na recepção com desaceleração, os detalhes importantes são acompanhar o movimento da bola, fazendo que ela desacelere objetivando parar somente na altura do pé direito, pois, dessa forma, será realizada uma redução de sua velocidade e consequente domínio devido à desaceleração.

Figura 3 - Recepções estáticas: horizontal pelo lado direito e esquerdo, e diagonal pelo lado direito



Fonte: O Autor (2020).

Desarme:

O desarme é a técnica utilizada para retirar a bola do adversário e é muito similar à recepção. No hóquei indoor, os principais desarmes são horizontal e diagonal, pelo lado direito ou esquerdo (de revés).

Condução e Drible:

A condução é a ação de movimentar a bola com controle, ou seja, em contato com o taco ou próximo dele, visa ao avanço para o campo adversário. A condução pode ser dividida em com velocidade, de estudo, lateral, de revés e giros. A condução de velocidade é utilizada para avançar com rapidez para o campo adversário. A bola, nesta situação, deve ficar a frente do pé direito. O mesmo ocorre com a mão direita e o antebraço direito que devem ficar mais à frente do que a esquerda. A condução de estudo é utilizada para deslocamentos mais curtos e lentos com a bola próxima ao corpo e a cabeça erguida. Nesta condução, a posição corporal é mais flexionada que a condução de velocidade, pois o objetivo é preparar um próximo movimento. (condução + passe, por exemplo). A condução lateral é utilizada para a proteção da bola e para preparar o corpo para a próxima ação. Os deslocamentos são realizados com passadas laterais de curta distância. Para realizar uma condução de velocidade pelo lado esquerdo do corpo, é utilizada a condução de revés com somente a mão esquerda no topo do taco e a bola longe do corpo. A bola é conduzida com pequenos golpes com revés do taco na bola. Já os giros são utilizados para mudar de direção. Deve-se levar em consideração que é importante baixar o centro de gravidade, desacelerar a velocidade da bola e acelerar o movimento das pernas.

O drible é utilizado para ultrapassar com controle de bola pelo adversário. No hóquei, o drible mais conhecido é o drible indiano (Figura 3); neste drible, a bola é movimentada de um lado para o outro na frente do corpo, utilizando apenas o lado plano do taco. Dribles mais conhecidos no Brasil também são utilizados, tais como: meia-lua e bola entre as pernas do adversário. No hóquei indoor, também é possível utilizar as balizas laterais para driblar o adversário.

Figura 5 - Condução da bola pelo lado direito usando as duas mãos e pelo lado esquerdo usando apenas a mão esquerda.



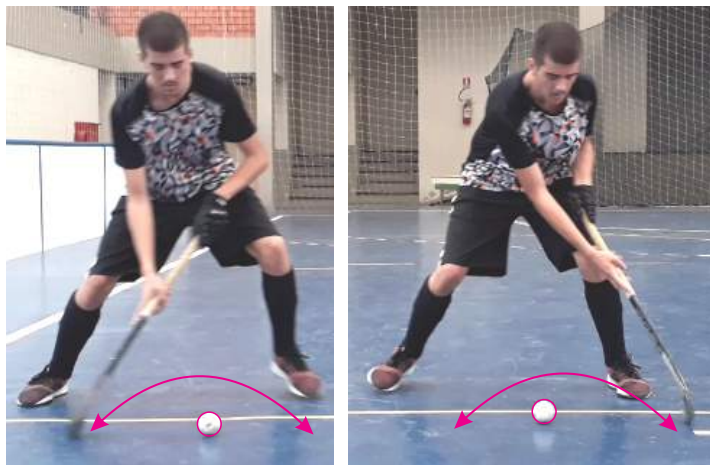
Fonte: O Autor (2020).

Figura 6 - Drible da bola do lado direito para o esquerdo usando a empunhadura de relógio.



Fonte: O Autor (2020).

Figura 7 - Finta. O taco passa por cima da bola simulando que a bola será direcionada para um dos lados.



Fonte: O Autor (2020).

Passe:

É o ato de entregar a bola diretamente ao companheiro ou lançá-la em um espaço vazio do campo para a posterior recepção do companheiro de equipe. A finalidade do passe é a progressão da equipe de maneira conjunta no campo e a progressão das jogadas. No hóquei indoor, os principais passes são push e push hit. As duas técnicas são permitidas no hóquei indoor, pois não têm um balanceio para trás do taco no ar.

O push é um passe em que o taco está em contato com o solo e com a bola até o final do movimento. É importante verificar se é realizada uma transferência do peso da perna esquerda para a direita, se o movimento acelera apenas no final e se as mãos estão afastadas para realizar uma alavanca ao final do movimento.

Figura 5 - Push



Fonte: O Autor (2020).

Figura 6 - Push hit



Fonte: O Autor (2020).

Métodos de ensino

Propomos como metodologia de ensino do hóquei a utilização de três níveis de atividades. Para todos os níveis, acreditamos que o formato das atividades deve ser **lúdica** e com um **número reduzido de participantes** visando que todos tenham bastante contato com a bola.

No primeiro nível, sugerimos que não ocorra ou se tenha pouca oposição de adversários; que se dê prioridade para segurança, leve em consideração utilizar materiais adaptados (tacos de canos) ou tacos de plásticos; permita que os praticantes busquem resolver as situações encontradas de forma espontânea;

As atividades sugeridas para este nível serão identificadas com uma **faixa azul** no topo da página e serão compostas por:

- Estafetas simples;
- Jogos de superação de tempo ou marca;
- Jogos populares;
- Jogos com limitação de acesso ao campo adversário (1x1) ou (2x2).

Para o segundo nível, sugerimos a utilização de mais de uma técnica em cada atividade e que a atividade proporcione o aprendizado da técnica em situação de jogo. Neste nível, se possível, o professor deve utilizar materiais oficiais. Sendo assim, é de suma importância criar um ambiente seguro e de respeito aos colegas e às regras do esporte.

As atividades sugeridas para este nível serão identificadas com uma **faixa laranja** no topo da página e serão compostas por:

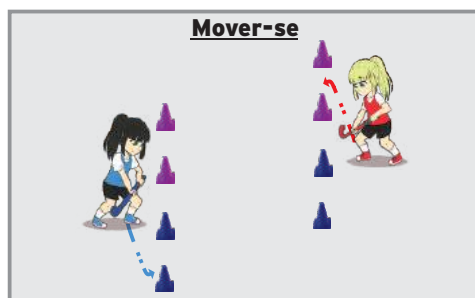
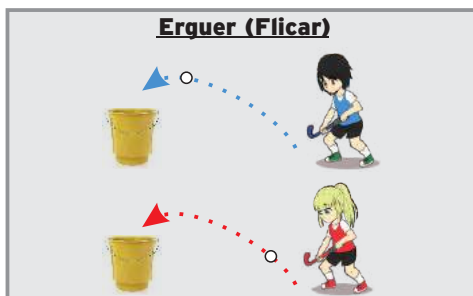
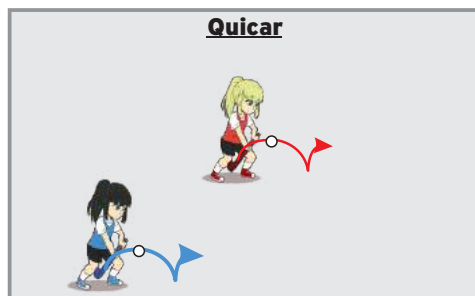
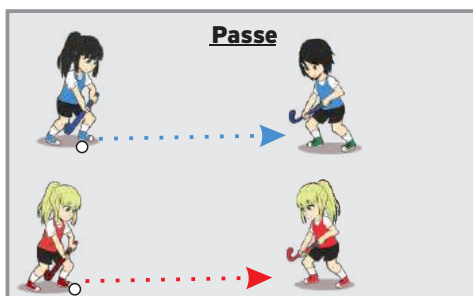
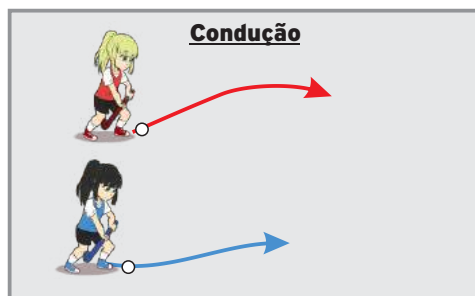
- Estafetas complexas;
- Jogos em equipes;
- Jogos com pouca ou sem limitação de acesso ao campo adversário (1x1), (2x2) ou (3x3).

Já a terceira etapa é formada por atividades direcionadas para o minihóquei. O minihóquei é um de jogo de hóquei reduzido, tanto no tamanho do campo como no número de jogadores. Além destas variáveis, utilizamos e criamos regras para proporcionar situações de jogo visando à construção e aperfeiçoamento das técnicas e táticas do jogo.

As atividades sugeridas para este nível serão identificadas com uma **faixa verde** no topo da página e serão compostas por:

- Jogos com pouca ou sem limitação de acesso ao campo adversário.
- Jogos com regras de posicionamento ou número de toques na bola.
- Jogos que buscam a superioridade numérica.
- Jogos no formato 4x4 a 6x6.

Sinalização dos movimentos



NÍVEL 1



1 - Não deixe cair o taco

Formar grupos de cinco a seis alunos, cada aluno com um taco, distribuídos em círculos. Ao sinal do professor, cada aluno deve deixar o taco em pé no lugar (em 90º em relação ao solo) e pegar o taco do colega posicionado ao lado. Movimentar-se no sentido anti-horário, evitando que o taco ao lado caia no chão.



2 - Condução ao redor do grupo

Formar grupos de cinco a seis alunos, cada um será identificado por um número. Os alunos serão distribuídos em círculos e ficarão sentados no chão. No centro dos círculos, será disponibilizada uma bolinha e um taco de hóquei. Ao sinal do professor, o aluno referente ao número chamado deverá pegar o taco e conduzir a bolinha ao redor do seu grupo; ao final, sentar-se novamente no seu lugar. Vencerá quem se sentar primeiro.

3 - Embaixadinhas com balão

Cada aluno deverá executar o maior número de embaixadinhas com o taco em contato com o balão.



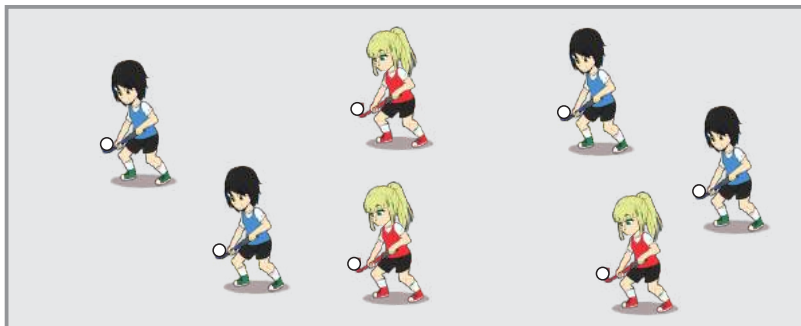
4 - Meia, meia-lua, um, dois, três

Um aluno ficará de frente para os demais atrás da linha da quadra. Quando ele está de frente para os demais colegas, estes devem parar; entretanto, quando ele virar de costas, os participantes deverão conduzir a bolinha o mais rápido possível em direção ao final da quadra. Vencerá quem chegar primeiro ao final da quadra. Deverá voltar para a linha tracejada o aluno que se mexer ou não parar de conduzir a bolinha quando o aluno destacado ficar de frente.



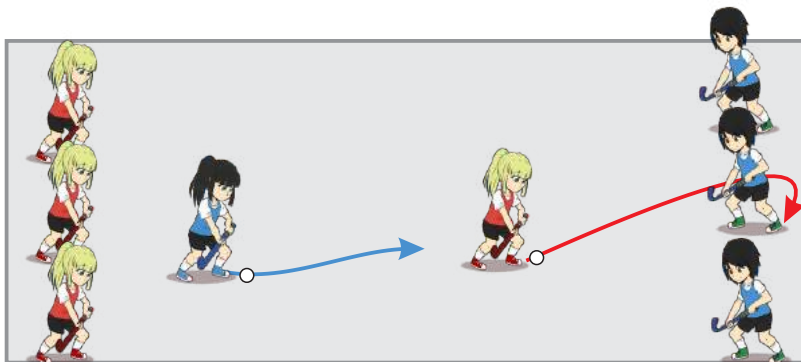
5 - Equilíbrio da bola

Carregar a bolinha equilibrada no taco sem a deixar cair.



6 - Nunca 2

Alunos espalhados pela quadra e parados no lugar. Um aluno deverá fugir do pegador ambos conduzindo uma bolinha de hóquei com um taco até se posicionar atrás de um colega que está parado. Este, então, passará a ser o pegador. O pegador deverá tocar com uma das mãos no fugitivo.

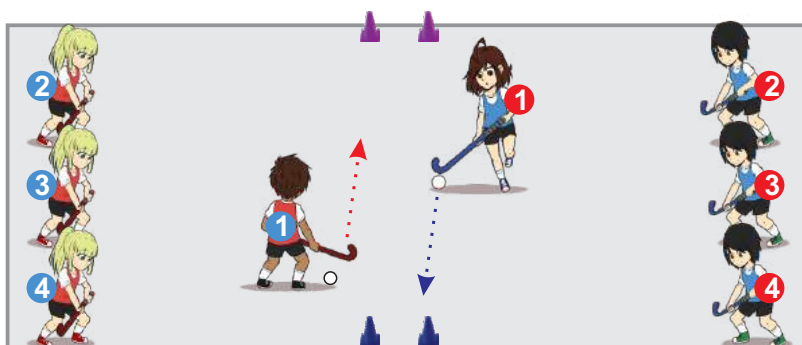


7 - Nunca 3

A mesma organização da atividade 6, entretanto os alunos ficam parados em duplas um ao lado do outro. O aluno que foge deverá parar ao lado de uma dupla. O aluno do lado oposto ao qual o fugitivo parou será o pegador.

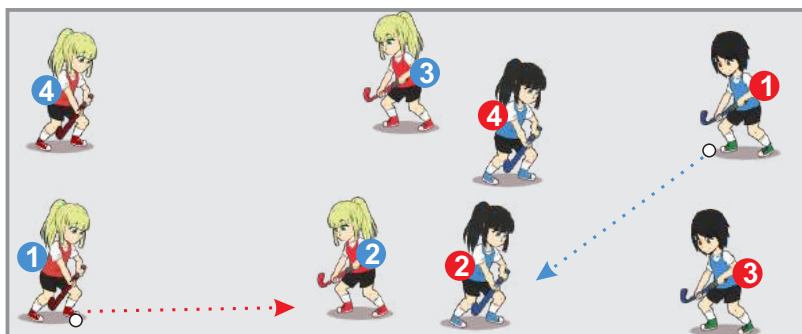
8 - O mais rápido no gatilho

Dividir a turma em dois grupos, os alunos ficarão distribuídos em duas filas frente a frente. Cada aluno será identificado por um número. Ao sinal do professor, o aluno irá até a bolinha de hóquei de seu grupo e deverá finalizar em direção ao gol indicado para sua equipe. Vencerá o aluno que acertar o tiro ao gol primeiro.



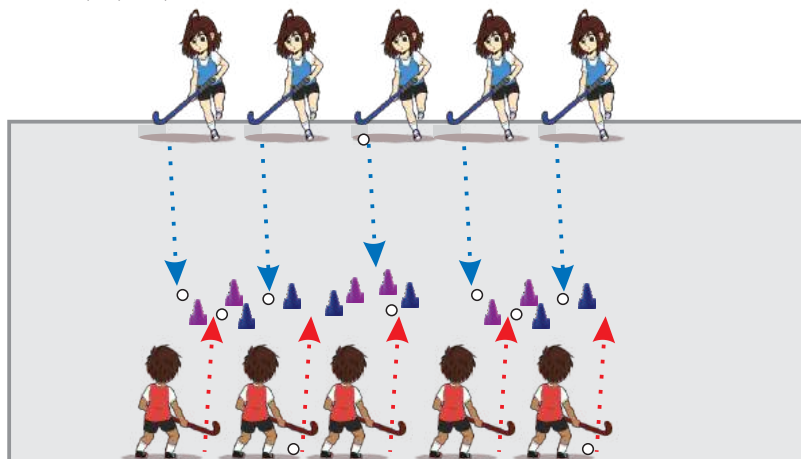
9 - Passe para o número

Separar a turma em grupos de quatro alunos e indicar um número para cada aluno. Os alunos deverão efetuar o passe para o colega com o número seguinte ao seu. O aluno que receberá o passe deve se movimentar e indicar seu número para o colega que estiver com a posse da bola.



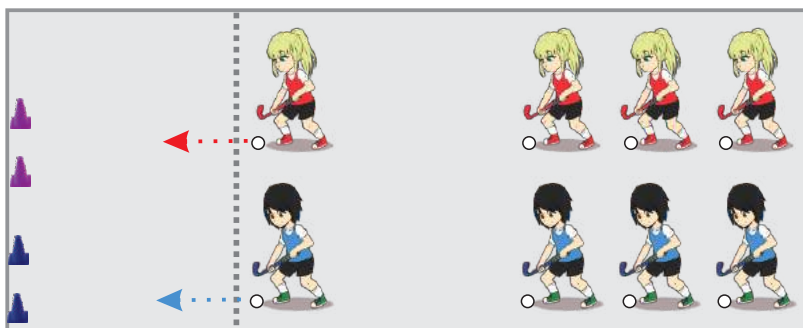
10 - Boliche

Dois grupos, distribuídos em fila, posicionados um em cada lateral da quadra, deverão acertar os cones localizados na área central da quadra. Vencerá a equipe que derrubar mais cones.



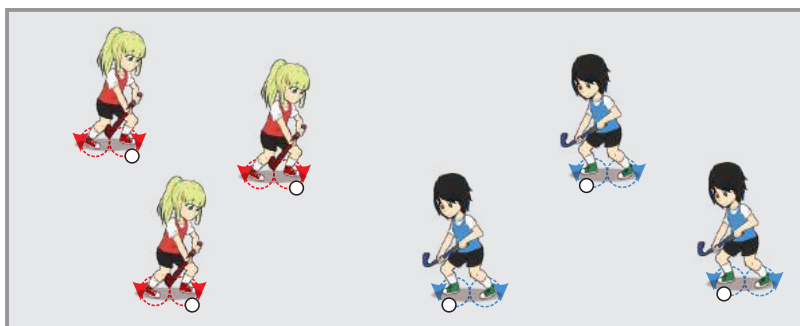
11 - Fábrica de gols

Dividir a turma em colunas, na frente de cada coluna, posicionar míni gols. O primeiro aluno de cada coluna deverá conduzir a bolinha de hóquei até uma área determinada e atirar para o gol. Após o tiro para o mini gol, o aluno deverá retornar para o final da coluna para o próximo aluno atirar para o gol. Vencerá a coluna que fizer mais gols em três minutos.



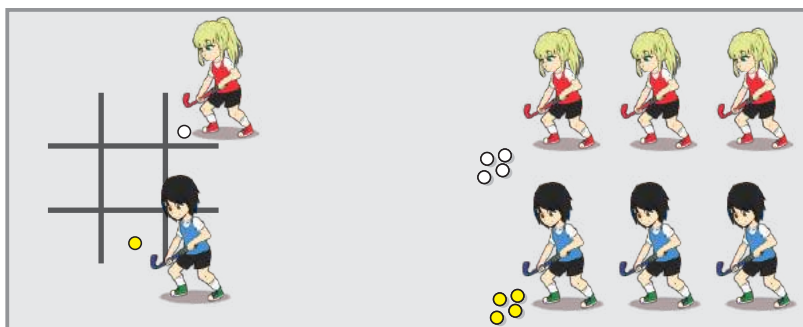
12 - Oito estático

Cada aluno com um taco e uma bolinha deverá realizar o controle de bola, passando a bola pela frente e por trás de cada pé e jogando por entre as suas próprias pernas.



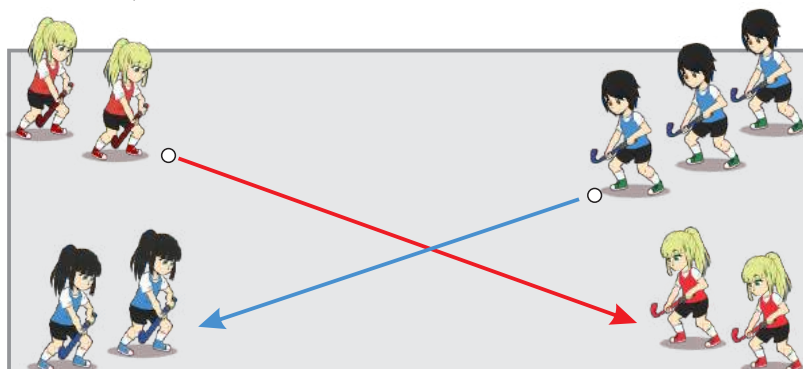
13 - Jogo da Velha

No chão, desenhar com giz casas para o jogo da velha (#). Dividir a turma em duas colunas e posicionar ao lado das colunas cinco bolinhas de cores diferentes entre as equipes. Ao sinal do professor, o primeiro aluno de cada coluna deverá posicionar uma bolinha em um local das casas e retornar para o final da coluna. A equipe que formar primeiro a sequência do Jogo da Velha correta vencerá.



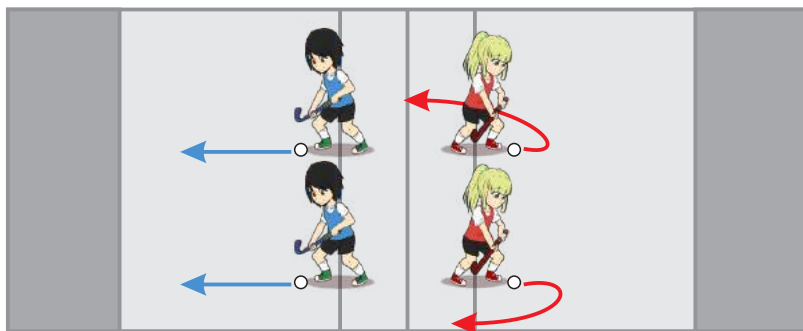
14 - Trânsito maluco

Conduzir a bola na diagonal em direção ao grupo localizado no outro lado da quadra. Após a condução, posicionar-se no final da coluna. A atividade pode iniciar com uma bolinha por grupo e ampliar para duas ou três bolinhas posteriormente.



15 - Leão x Jacaré

Posicionar dois grupos em fila, de costas um para o outro e separados por uma distância de três metros. Ao sinal do professor, o grupo chamado (leão ou jacaré) deverá correr, conduzindo a bolinha até a sua área de refúgio. O outro grupo tentará alcançar os colegas também conduzindo a bolinha. Vencerá a equipe que mais tocar nos adversários antes da área de refúgio.



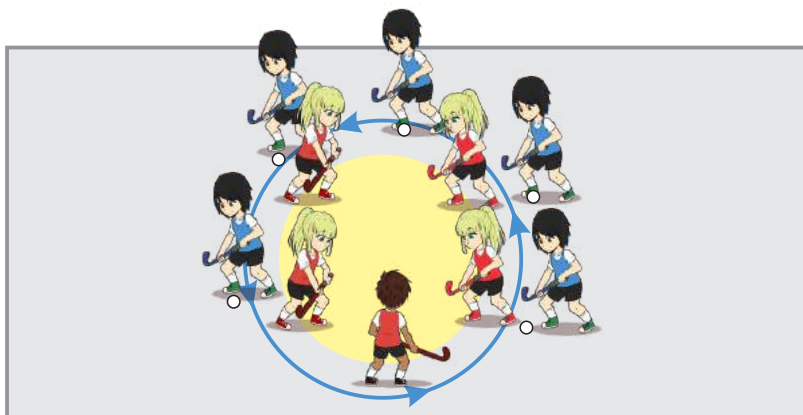
16 - Bocha

Colocar uma bola de basquete no lado oposto da quadra. No outro lado, cada aluno arremessará uma bolinha de hóquei em direção a bola de basquete. Vencerá o aluno que conseguir deixar sua bolinha mais próxima da bola de basquete.



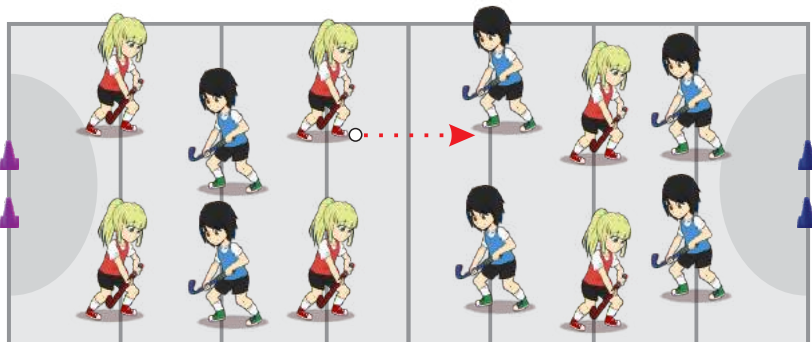
17 - Relógio

Dividir a turma em dois grupos. Um grupo ficará em um círculo central com as pernas afastadas e o outro grupo ficará conduzindo a bola por fora do círculo no sentido anti-horário. Ao sinal do professor, cada aluno deverá conduzir e passar a bolinha por entre as pernas do colega. O colega que efetuou o passe deverá assumir a posição no círculo central.



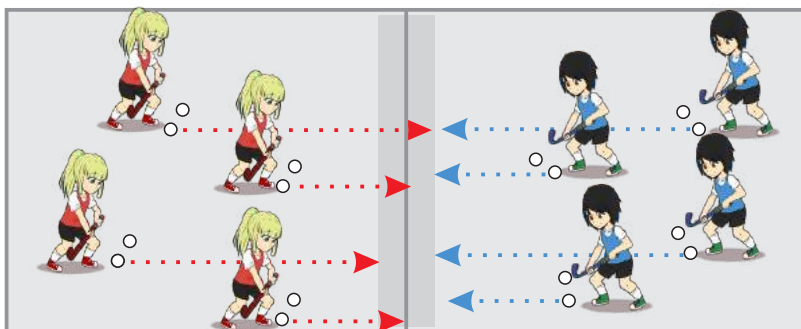
18 - Pebolim (FlaxFlu)

Posicionar duas equipes com os alunos distribuídos em filas sobre linhas pré-determinadas. Os alunos só poderão se deslocar para os lados como em um jogo de pebolim. Vencerá a equipe que fizer mais gols.



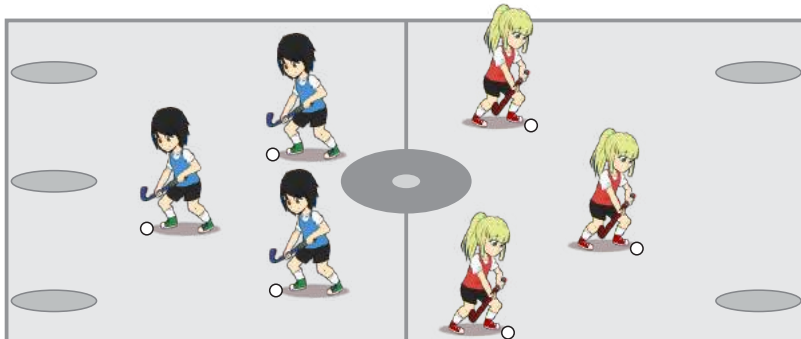
19 - Varrendo a área

Dividir a turma em duas equipes e posicionar cada equipe em uma metade da quadra. Na metade da quadra, deixar uma zona neutra de aproximadamente cinco metros para não ter contato entre os tacos. Cada aluno receberá um taco e duas bolinhas e deverá enviá-las para o campo adversário. Após dois minutos, o professor deverá encerrar a atividade e verificar qual equipe ficou com menos bolinhas em seu campo.



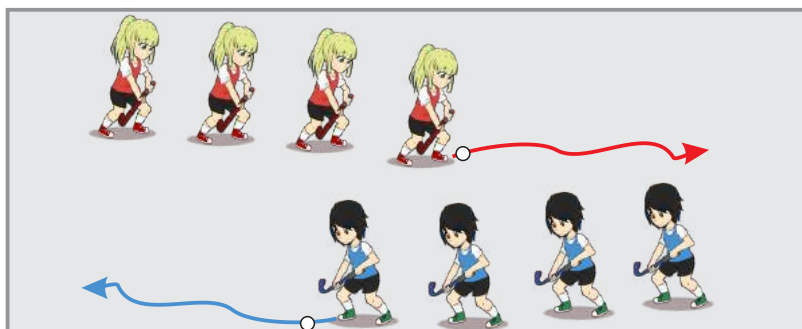
20 - Toca do coelho

Reunir os alunos no círculo central da quadra e pedir para conduzir a bola com o taco no sentido anti-horário. Ao sinal do professor, os alunos deverão procurar uma toca (desenhada no chão com giz) e posicionar a bola dentro. A cada rodada uma toca será apagada e um aluno excluído.



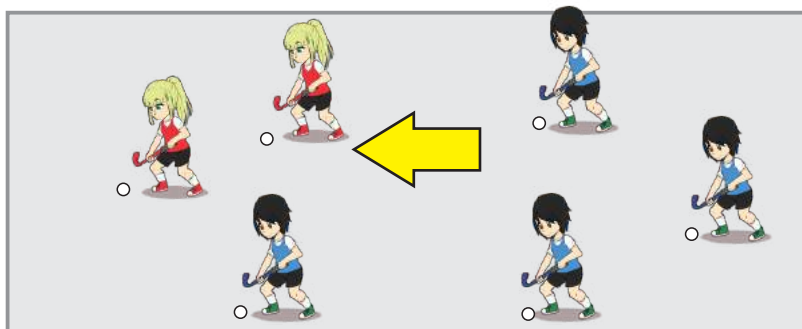
21 - Minhoca

Os alunos serão distribuídos em duas colunas. O primeiro aluno de cada da coluna conduz uma bolinha de hóquei; e os demais o seguem com o taco em contato com o solo. Ao sinal do apito do professor, o primeiro da coluna deixa a bola e direciona-se para o final da coluna. O segundo aluno então, será o responsável pela condução da bola.



22 - Guarda de Trânsito

Os alunos deverão se movimentar, conduzindo uma bolinha de hóquei, de acordo com os sinais de trânsito indicados após os apitos do professor.



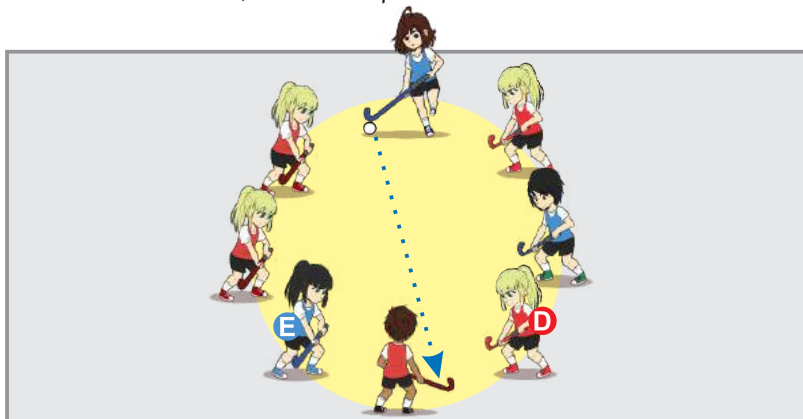
23 - Relógio Analógico

Dividir a turma em duas equipes e posicionar um aluno no centro de cada círculo. O aluno localizado no centro deverá realizar um passe para cada colega posicionado no círculo. Após o passe, o colega posicionado no círculo deverá sentar-se. Vencerá a equipe que realizar os passes mais rapidamente e que todos os alunos posicionados no círculo estiverem sentados.



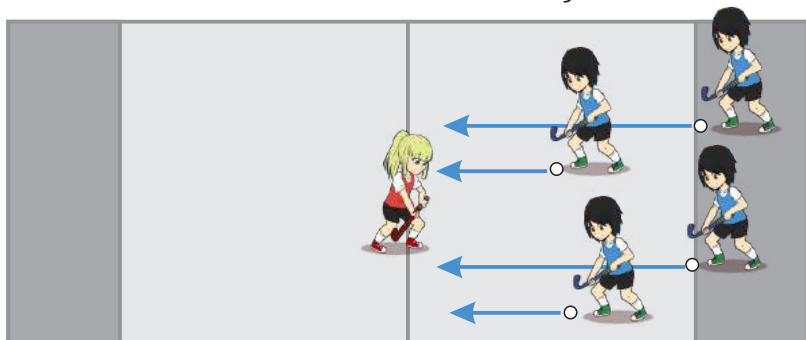
24 - Passe reflexo

Reunir a turma e fazer um grande círculo. Solicitar que os alunos troquem passes. Os colegas que estiverem posicionados ao lado (um à esquerda e um à direita) do aluno que recebeu a bola deverão abaixar-se.



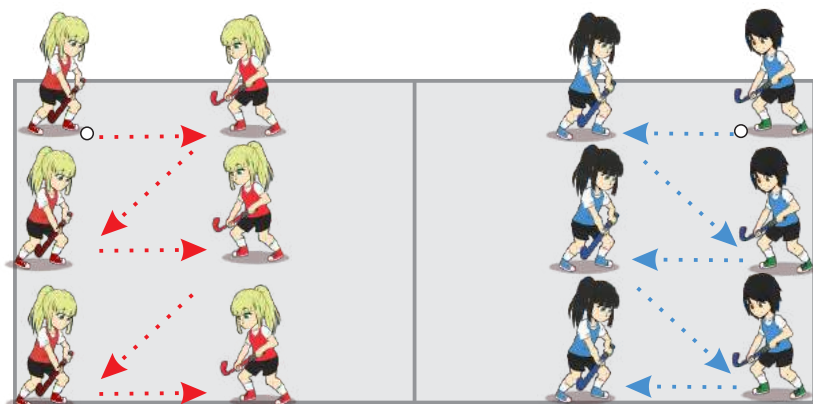
25 - Tubarão

Posicionar a turma em um lado da quadra. Ao sinal do professor, os alunos deverão conduzir a bola até o outro lado. Entretanto, na área central, ficará um aluno (tubarão) que evitará que os colegas consigam passar para o outro lado, realizando o desarme da bola. Os alunos pegos auxiliarão o tubarão no desarme de outros colegas.



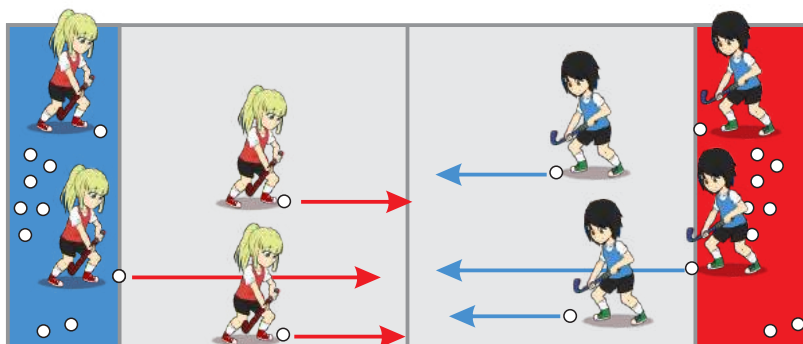
26 - Pinball

Dividir a turma em duas equipes. A bolinha deverá ser passada na linha e na diagonal para os colegas de time o mais rápido possível. Vencerá a equipe que realizar todos os passes em sequência no menor tempo.



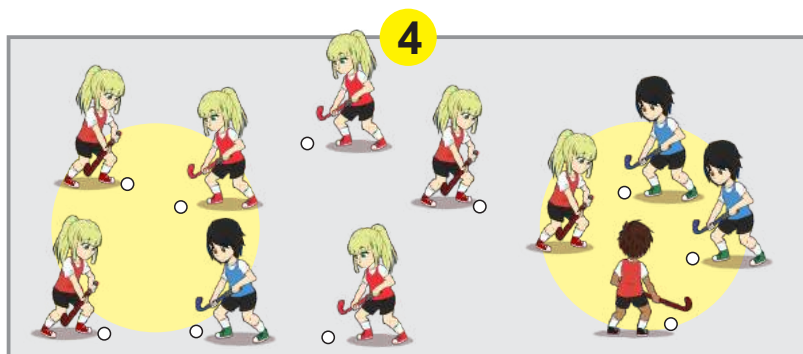
27 - Piratas do Caribe

Dividir a turma em duas equipes e distribuir o mesmo número de bolinhas em cada ilha (área). Ao sinal do professor, os alunos deverão retirar as bolinhas da área adversária e levar para sua área. Os alunos não poderão desarmar os colegas que estão conduzindo a bolinha. Ao final de dois minutos, vencerá a equipe com mais bolinhas em sua área.



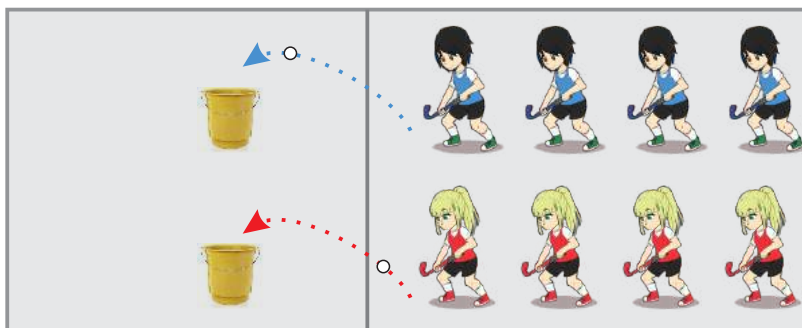
28 - Agrupar

Os alunos conduzirão bolinhas ao redor da quadra. Em determinado momento, o professor anunciará um número. Os alunos deverão se agrupar de acordo com o número indicado pelo professor. Os alunos que não conseguirem se agrupar no número indicado ou se agruparem por último pagarão uma prenda.



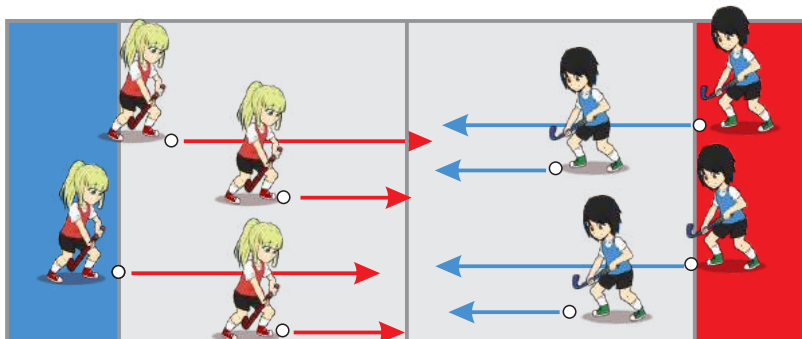
29 - Flick-gol

Dividir a turma em colunas, em frente das colunas, distribuir baldes. O primeiro aluno de cada coluna deverá conduzir a bolinha de hóquei até uma área determinada e erguer (flick) a bolinha com o taco em direção ao balde, realizando uma cesta-gol. Vencerá a coluna que fizer mais cestas-gols.



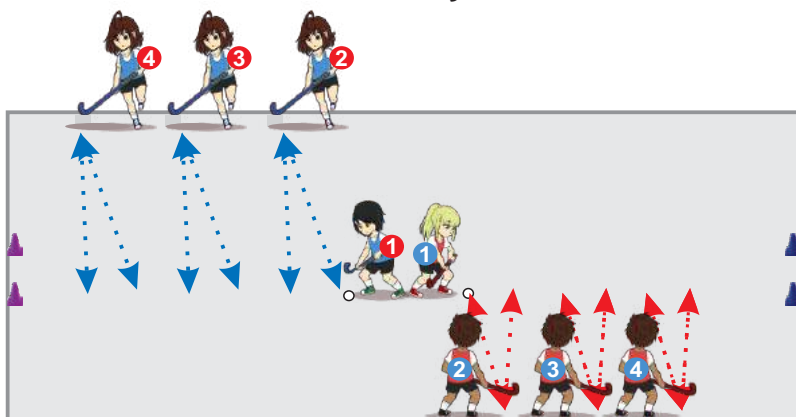
30 - Troca de casas

Os alunos serão divididos em dois grupos. Cada grupo será posicionado dentro de uma área, onde cada aluno estará com um taco e uma bolinha. Ao sinal do professor, os alunos deverão conduzir as suas bolinhas até a área adversária. Vencerá o grupo que chegar à área adversária primeiramente, conduzindo a bolinha.



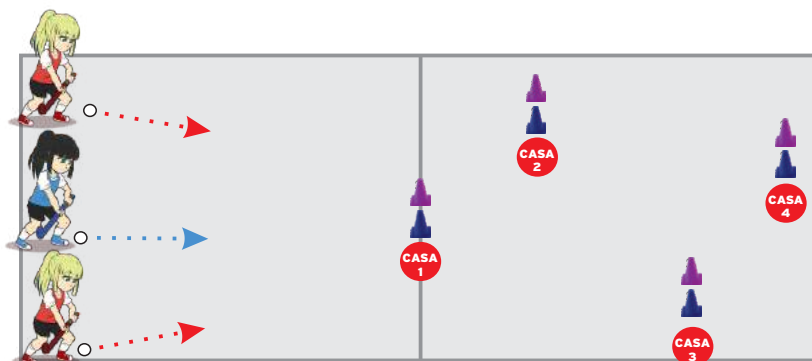
31 - Toque-toque e gol

Distribuir em fila dois grupos nas laterais do campo, dois gols nas linhas de fundo e, na área central, posicionar dois alunos de costas um para o outro. No sinal do professor, os alunos posicionados na área central deverão iniciar a troca de passes com os colegas posicionados na sua frente. Após realizar a troca de passes com todos os colegas posicionados na sua frente, o aluno deverá realizar o gol na sua meta.



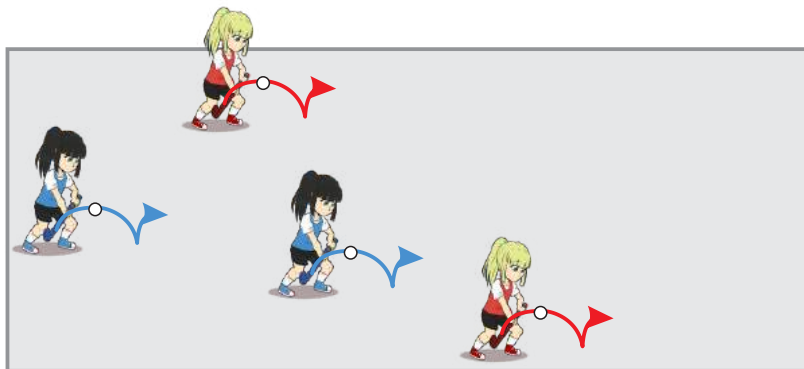
32 - Crocket

Espalhar casinhas pela quadra e solicitar que os alunos realizem tiros que passem por dentro destas casinhas. Vencerá quem fizer o menor número de tiros e conseguir passar por todas as casinhas.



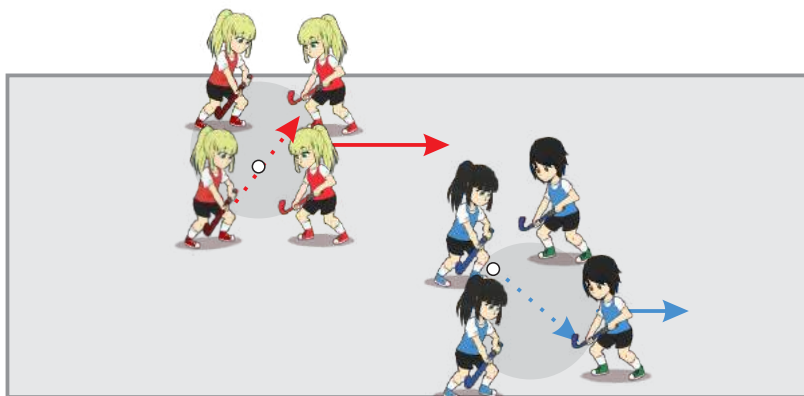
33 - Lambreta

Os alunos conduzirão a bolinha quicando uma vez no chão e a outra vez no taco. Não deixar a bolinha passar da altura do joelho.



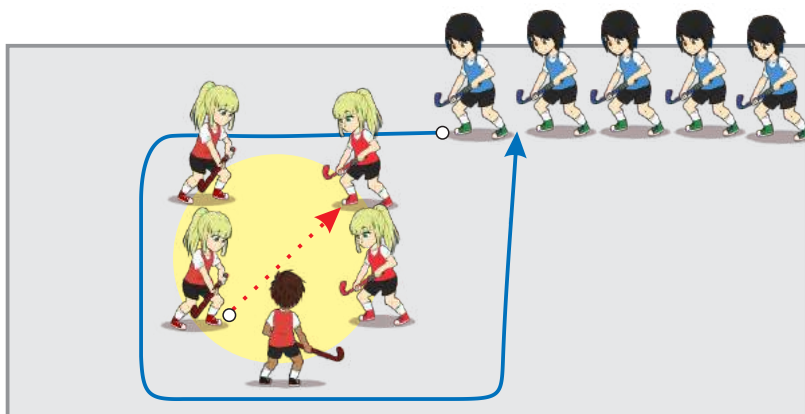
34 - Condução em grupo

Dividir os alunos em grupos de 4 jogadores. Os alunos deverão avançar para o outro lado da quadra e retornar trocando passes. Vence o grupo que retornar mais rápido com o controle de bola.



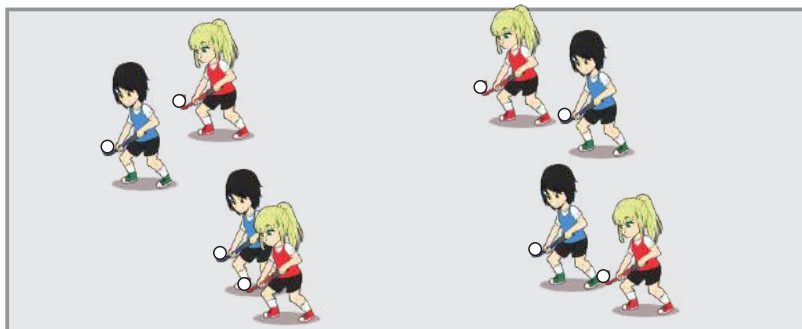
35 - Engrenagem

Separar a turma em dois grupos. Um grupo formará um círculo e o outro uma coluna. Os alunos que formaram o círculo deverão realizar o maior número de passes e contar em voz alta. Já os alunos da coluna deverão conduzir a bolinha ao redor do círculo e devolver para o próximo integrante da coluna. O “relógio” para quando todos os alunos da coluna conduzirem a bolinha. Nesse momento os alunos trocam de posição, ou seja, os do círculo irão para coluna e vice-versa. Vencerá quem fizer mais passes durante a condução dos alunos da coluna.



36 - Derrube o ovo

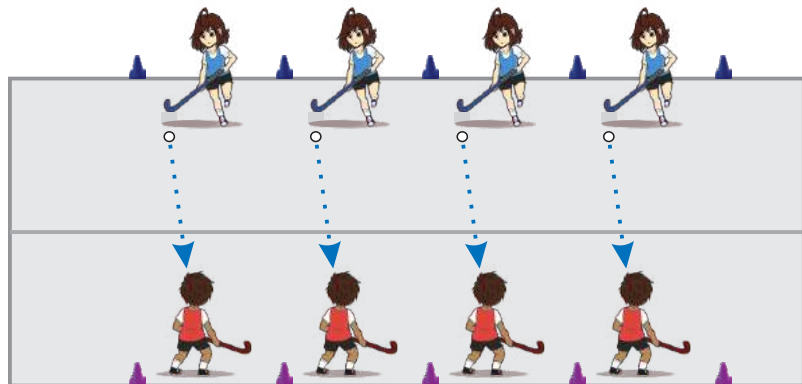
Cada jogador deverá equilibrar a bola no taco e não deixar que os colegas consigam derrubar a bola que controlam (ovo).



37 - Torneio 1x1

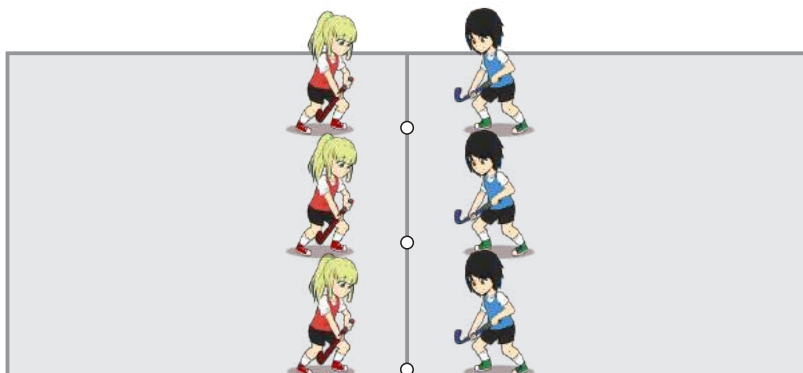
Dividir a quadra em vários campos de jogo e realizar torneios de 1x1.

Regras: não poderá colocar o pé na bola, não poderá passar do meio campo; para o arremate ao gol, usar apenas as técnicas de push e push hit.



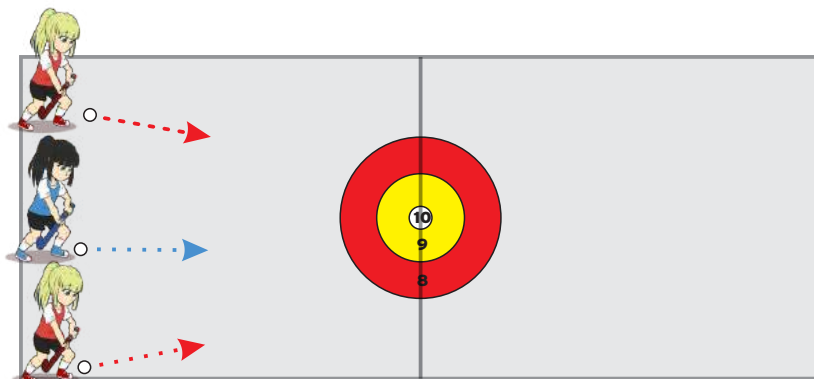
38 - Esgrema

Posicionar os alunos em duplas frente a frente. Entre cada dupla, posicionar uma bolinha que deverá ser tocada com o taco após o sinal do professor. Vence quem tocar com o taco primeiro na bolinha.



39 - Jogo de dardo rasteiro

No chão, fazer três círculos, inscritos um no outro e numerar de 8 a 10. Cada aluno poderá executar 5 arremessos da bolinha com o taco. Vencerá o aluno que acertar todos arremessos no círculo central (10) ou fizer mais pontos.

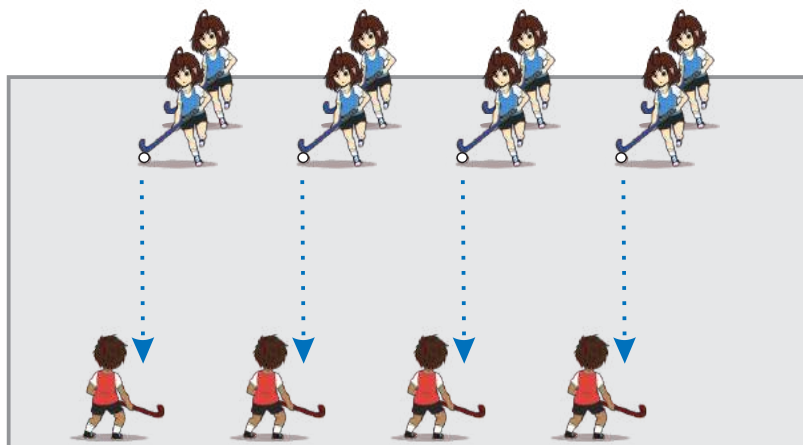


NÍVEL 2



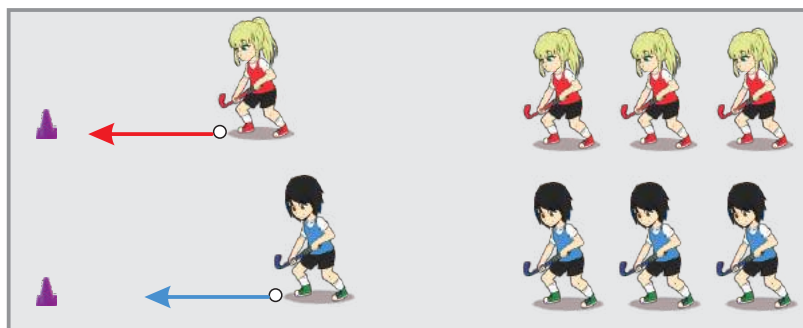
40 - Carrega e Passa

Dividir a turma em colunas frontais e filas, de forma que tenham ao menos 3 alunos nas colunas (2 de um lado e 1 do outro). O aluno que estiver com a bola deverá conduzir e passar para o colega da coluna da frente, após o passe, deverá ocupar o final da coluna na qual ele fez o passe.



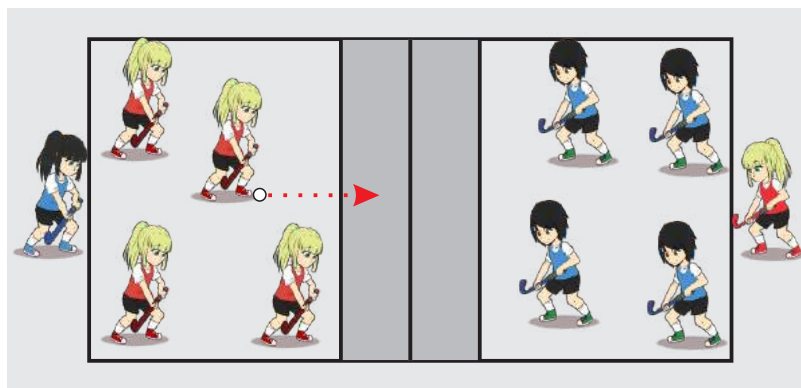
41 - Túnel

Dividir a turma em colunas de 4 a 5 alunos. O primeiro aluno deverá conduzir a bola até o cone e retornar conduzindo até o final da coluna. Ao chegar no final da coluna ele deverá fazer um passe para o colega que se encontra na frente da coluna por entre as pernas dos colegas (túnel).



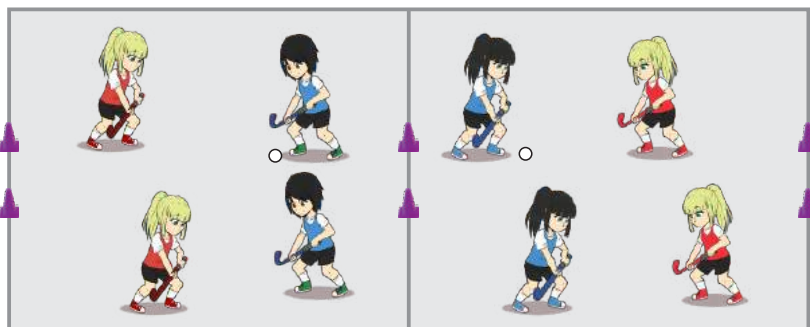
42 - Vôlei-Hóquei

Dividir as equipes com quatro jogadores para cada lado e delimitar uma zona livre no centro da quadra (seis metros). Um dos jogadores ficará posicionado no fundo da quadra adversária e será responsável por receber os passes dos colegas. As equipes terão como objetivo acertar o passe para o colega posicionado no fundo da quadra adversária após realizarem três passes em sua quadra. Vencerá a equipe que acertar primeiro cinco passes para o colega no fundo da quadra.



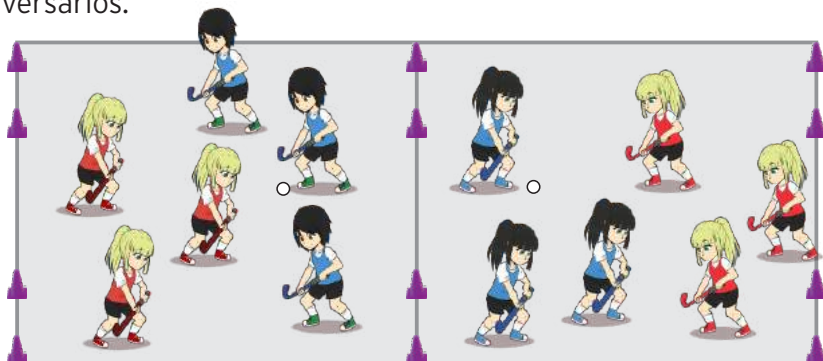
43 - Torneio 2x2

Dividir a turma em grupos de quatro alunos e realizar vários jogos, com gols de três metros, em uma situação de jogo 2x2. Nenhum jogador poderá tocar a bola com o pé. Vencerá a equipe que fizer mais gols em três minutos. Após os três minutos de jogo, trocar os adversários.



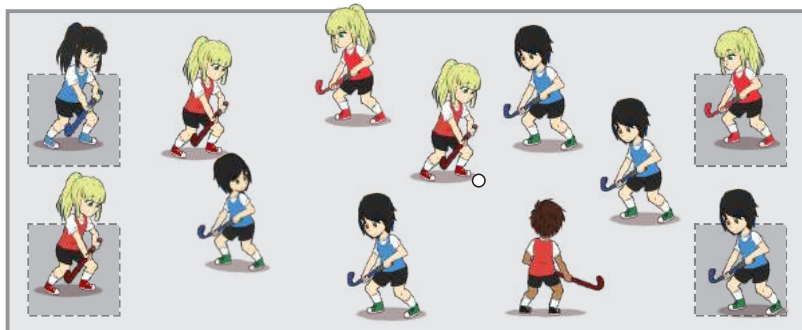
44 - Torneio 3x3 com 2 gols

Dividir a turma em grupos de seis alunos e realizar vários jogos, com dois gols de três metros, em uma situação de jogo 3x3. Nenhum jogador poderá tocar a bola com o pé. Vencerá a equipe que fizer mais gols em três minutos. Após os três minutos de jogo, trocar os adversários.



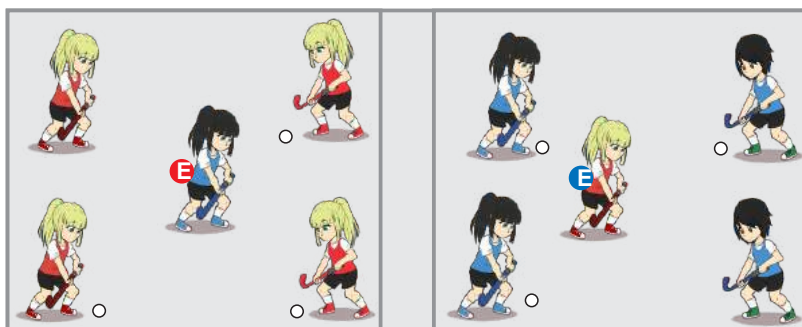
45 - Passe nos quadrados

Delimitar quatro quadrados de 2x2m em cada fundo de quadra e posicionar um aluno de cada equipe. A turma será dividida em duas equipes e vencerá a equipe que, em três minutos, realizar mais passes para os colegas de sua equipe posicionados nos quadrados.



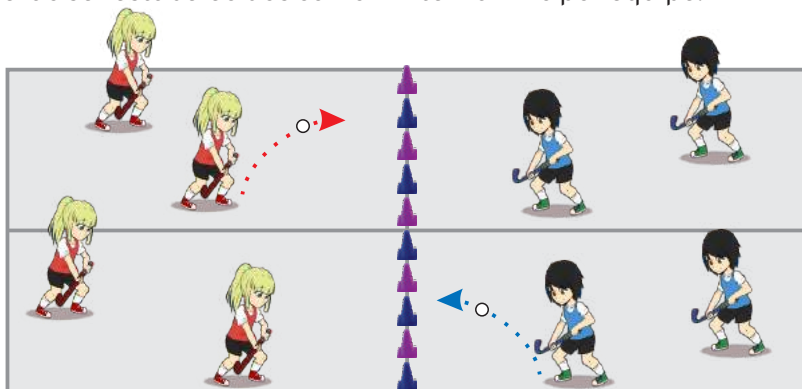
46 - Espião

Em dois campos quadrados, dividir a turma em dois grupos com o mesmo número de bolinhas. Os alunos realizarão passes dentro de seu campo, entretanto um espião (E) de cada equipe entrará no espaço adversário visando retirar as bolinhas. O espião deverá bloquear os passes e enviar as bolinhas para fora. Vencerá o grupo que ficar com mais bolinhas após três minutos.



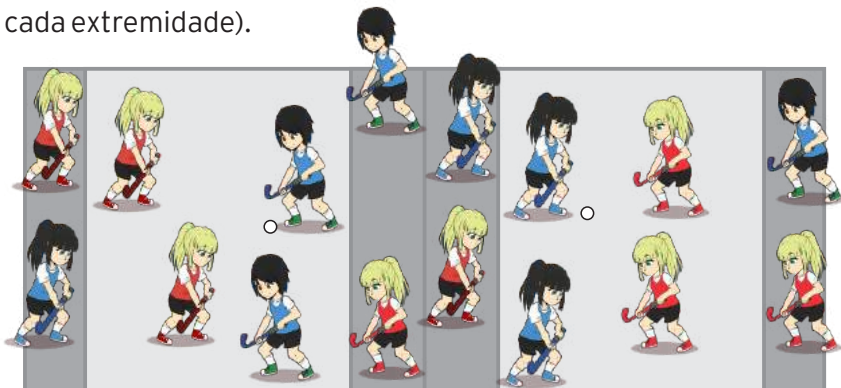
47 - Hóquei - Punhobol

Dividir os alunos em duplas e colocar uma divisão na quadra que simule uma rede. A bola poderá quicar na quadra uma vez a cada passe antes de ser enviada para a quadra adversária. Três passes deverão ser estabelecidos como limite máximo por equipe.



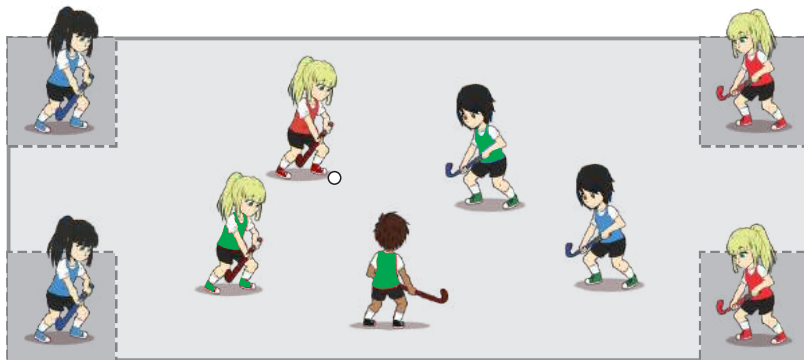
48 - Jogo do Quadrado

Demarcar uma área de aproximadamente 6x6m e realizar um jogo de 2x2 na parte interna com outros 2 companheiros na parte externa. Será concedido um ponto para a equipe que conseguir realizar 4 passes na bola (2 dentro da área e os outros 2 para os companheiros de cada extremidade).



49 - Jogo dos cantos com 3 times

Dividir os alunos em 3 equipes. Uma equipe ficará responsável pelo desarme e impedirá que as outras equipes troquem passes com os alunos que estarão nas extremidades. Quando realizar o desarme, a equipe que perdeu a bola irá para o centro e será a responsável pela marcação da bola.



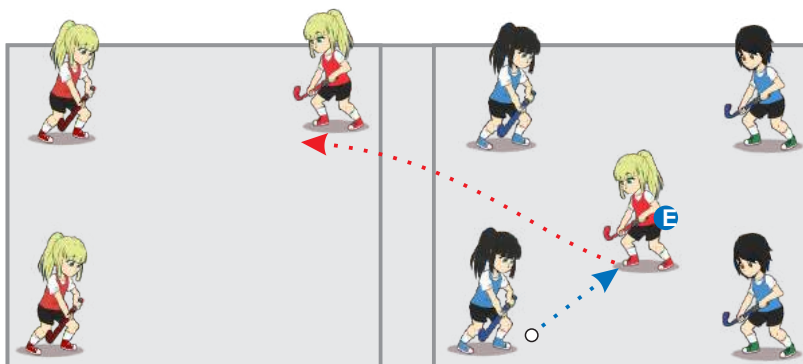
50 - 3x3 com coringa

Dividir os alunos em 2 equipes de 3 jogadores. Um coringa (colete laranja) auxiliará a equipe que estiver com a posse de bola. O coringa não poderá fazer gol, apenas dar assistências para a equipe que está com a posse de bola.



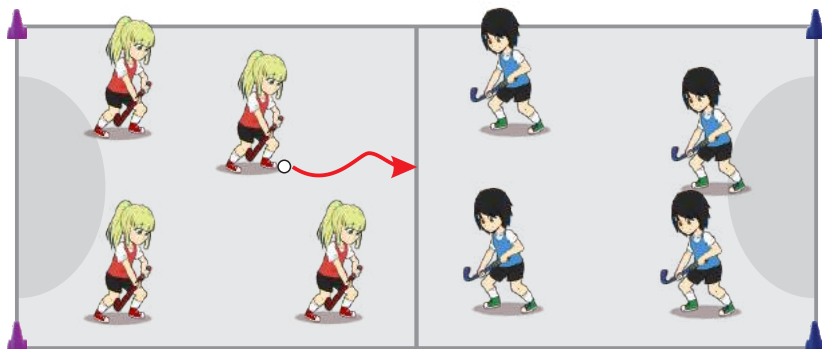
51 - Espião móvel

Em dois campos quadrados, dividir a turma em dois grupos. Os alunos realizarão passes dentro de seu campo; entretanto, um espião (E) entrará no espaço adversário visando retirar a bolinha e enviá-la para o seu campo. Quando ele conseguir a equipe que perdeu a bolinha enviará um espião para o outro campo com o objetivo de recuperá-la.



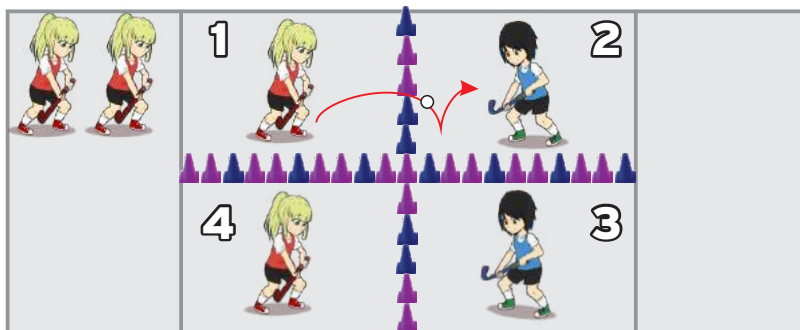
52 - Touchdown

Dividir os alunos em dois grupos. Os alunos somente poderão progredir com a bola realizando a condução. Os passes só poderão ser efetuados para trás. Um ponto será computado para a equipe que passar conduzindo a bolinha pela linha de fundo.



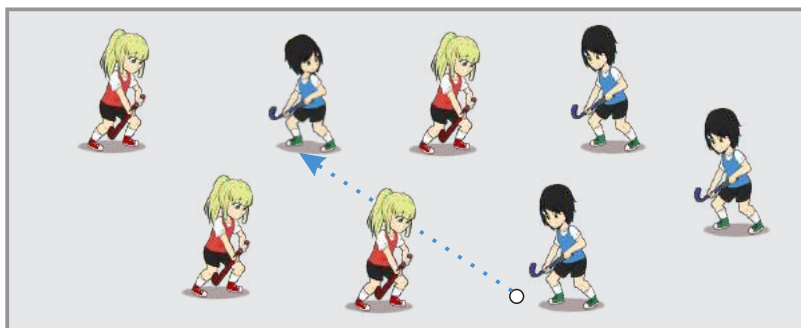
53 - Quatro Quadrados

Dividir a quadra em espaços que formem quadrados. Estes quadrados deverão ser numerados de 1 a 4, nos quais será posicionado um jogador em cada quadrado. Os jogadores deverão enviar a bola (com movimentos de baixo para cima) para qualquer um dos quadrados dos colegas após a bola fazer um quique em seu quadrado. O objetivo do jogo é chegar no quadrado número 4 (quadrado do sacador) e permanecer o maior tempo possível. O jogador que deixar a bola quicar duas vezes no seu quadrado ou jogar a bola para fora de um quadrado adversário sairá do jogo. O jogador de fora deverá entrar na casa 1, e os demais jogadores deverão avançar uma casa.



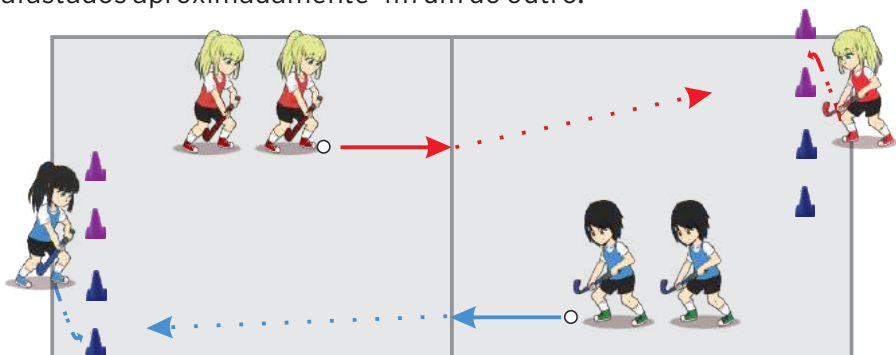
54 - Jogo dos passes

Dividir a turma em pequenos grupos de para que formem equipes de 3 a 4 componentes. Ao sinal do professor, a equipe com posse de bola deverá executar passes enquanto a outra equipe tentará impedir. A equipe com posse de bola deverá fazer a contagem dos passes. Vencerá a equipe que fizer mais passes em dois minutos.



55 - Condução e passe para um dos gols

Dividir o grupo em colunas. O aluno deverá conduzir até a área determinada e realizar um passe para um dos gols demarcados (azul ou roxo). O aluno posicionado atrás do gol receberá a bola e irá para a coluna, o que realizou o passe irá para trás dos gols. Deixar os gols afastados aproximadamente 4m um do outro.

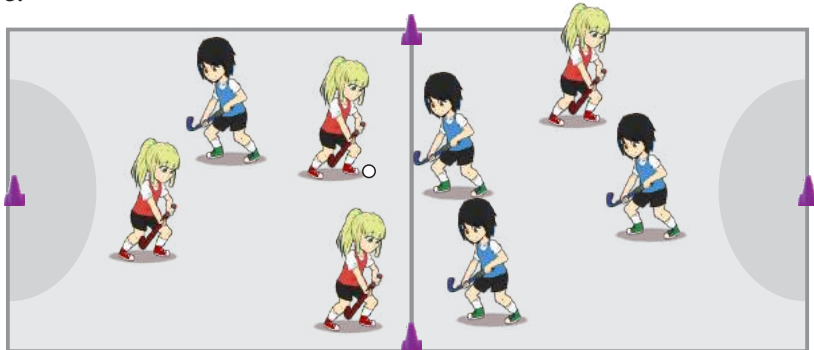


NÍVEL 3



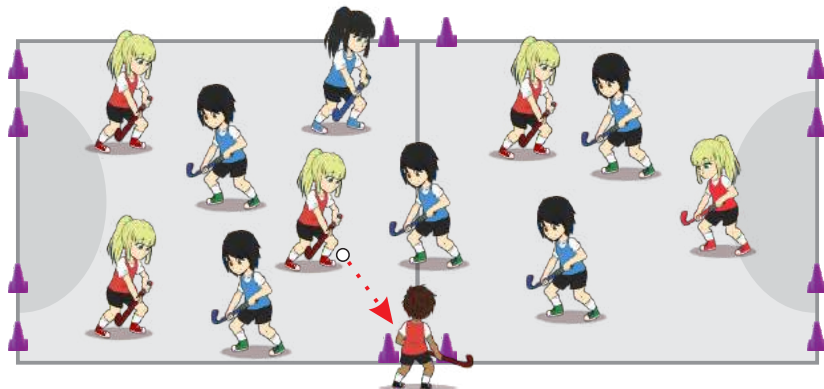
56 - 4x4 com quatro gols

Dividir os alunos em 2 equipes com 4 jogadores. Serão utilizados quatro cones como gols, um em cada linha de fundo e dois nas laterais do meio de campo. O gol é computado quando se acerta um cone.



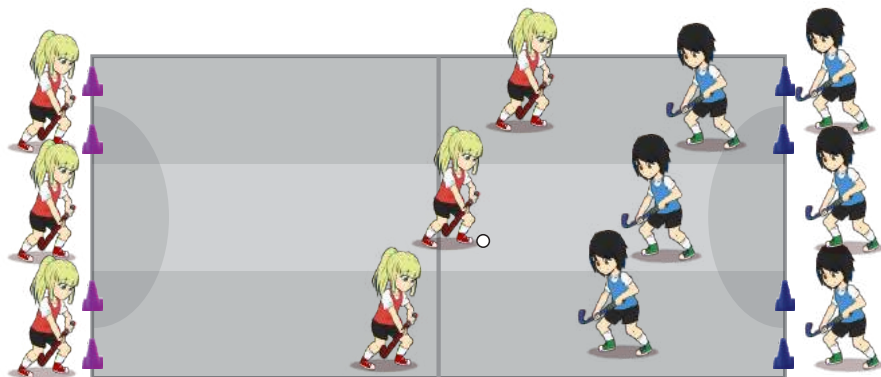
57 - 6x6 com passe-gol

Dividir os alunos em 2 equipes com 6 jogadores. Serão utilizados doze cones como gols, quatro em cada linha de fundo e quatro nas laterais do meio de campo. O gol é computado quando se acerta um passe para o colega que estará atrás de um gol. Após o gol, a posse de bola passa para a equipe adversária.



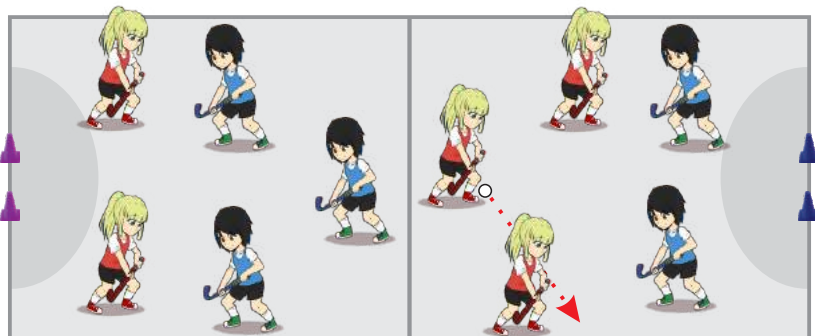
58 - 3x3 com time fora

Dividir os alunos em 4 equipes com 3 jogadores. Trocar a defesa de quem sofreu o gol. Se sofrer 2 gols consecutivos, trocar todos que estão fora de quadra pelos que estão dentro. Caso persista o empate após 3 minutos, trocar as duas equipes. Utilizar 4 gols nesta atividade.



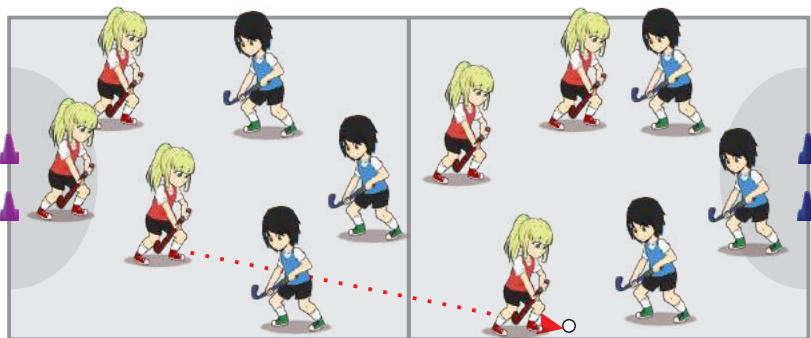
59 - Atacantes x Defensores

Dividir a quadra em duas metades (campo de ataque e campo de defesa). Em cada metade, posicionar três alunos que atuarão como atacantes e dois alunos que atuarão como defensores (3x2). Os alunos não poderão avançar ou recuar para a outra metade do campo. Os gols serão válidos somente de dentro da área.



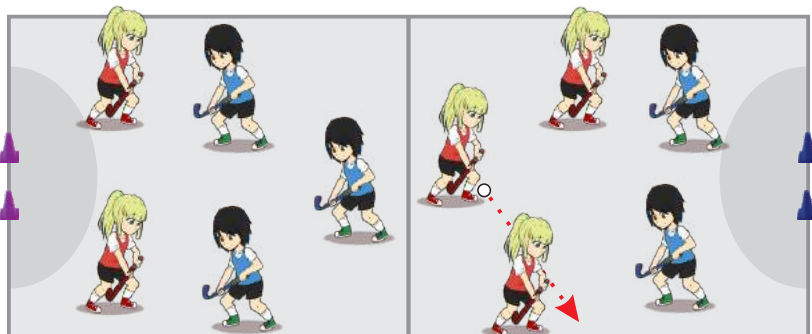
60 - Atacantes x Defensores com progressão dos defensores

Dividir a quadra em duas metades (campo de ataque e campo de defesa). Em cada metade posicionar três alunos que atuarão como atacantes e três alunos que atuarão como defensores (3x3+1). Os defensores que acertarem um passe para os atacantes poderão progredir para o campo de ataque, criando uma situação de superioridade numérica. Os gols serão válidos somente de dentro da área.



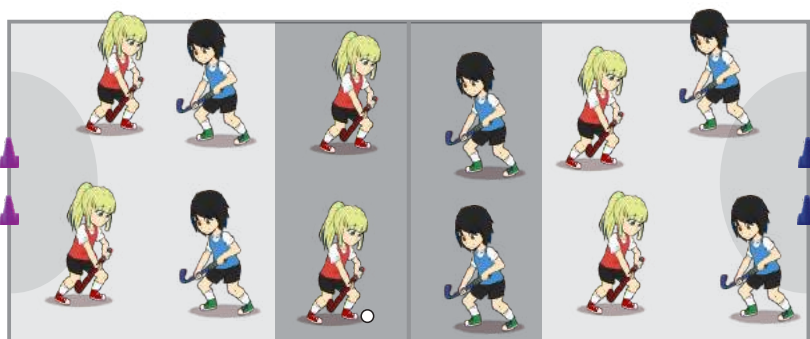
61 - Jogo dos 3 toques

Cada jogador poderá dar no máximo 3 toques na bola. Após o segundo toque, o jogador é obrigado a passar. Caso contrário, deverá ser marcada uma falta contra a equipe que excedeu o número de toques.



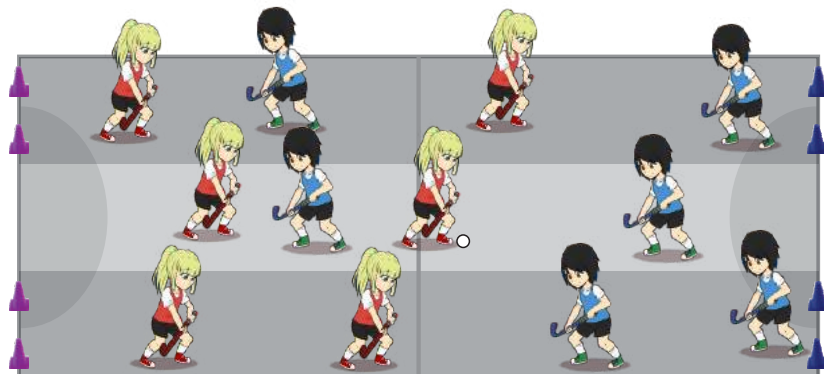
62 - 6x6 - Vertical

Dividir a quadra em três áreas verticais; em cada área, posicionar 4 alunos que atuarão na situação 2x2. Fazer rodízios das posições para todos atuarem como defensores, atacantes e meio campistas.



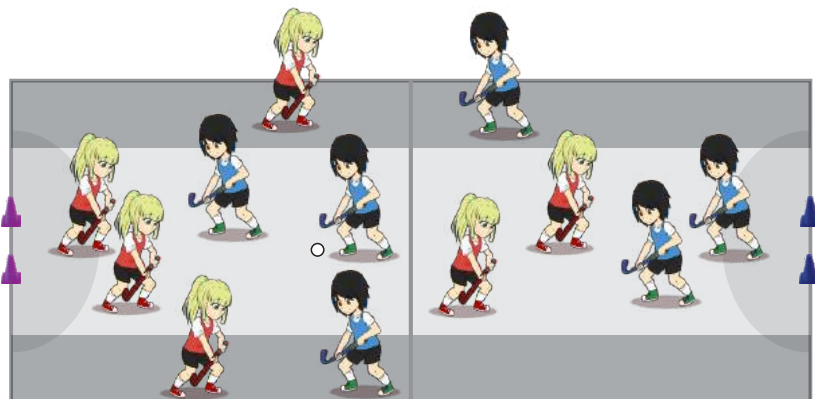
63 - 6x6 - Horizontal

Dividir a quadra em três áreas horizontais. Em cada área, posicionar 4 alunos que atuarão na situação 2x2. Fazer rodízios das posições para todos atuarem como defensores, atacantes e meio campistas. Utilizar quatro gols nesta atividade para valorizar a troca de passes entre as faixas do campo.



64 - Jogo com áreas definidas (6x6)

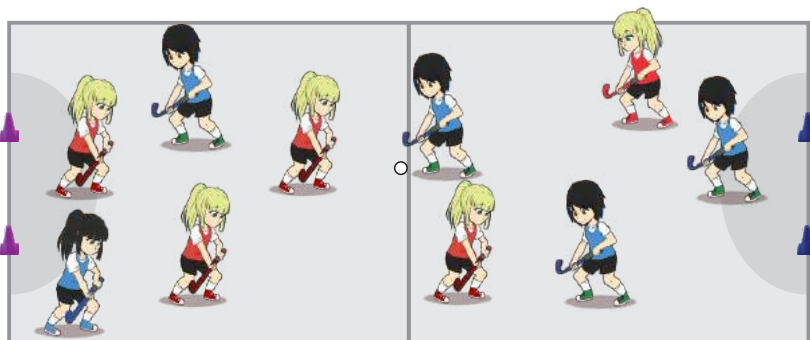
Dividir a quadra em duas metades e duas laterais (campo de ataque, campo de defesa e laterais). Em cada metade, posicionar dois alunos que atuarão como atacantes e dois alunos que atuarão como defensores (2x2+2). Os alunos posicionados na defesa e ataque não poderão avançar ou recuar para a outra metade do campo, entretanto os alunos posicionados nas laterais poderão atuar em toda a lateral do campo. Os gols serão válidos somente de dentro da área. Fazer rodízios entre as posições do campo.



65 - Torneio de 5x5

Organizar um torneio de 5x5 utilizando as regras de:

- gol somente de dentro da área;
- usar apenas a parte plana do taco;
- a bola pode subir no máximo 10cm do solo durante um passe ou recepção; caso contrário será falta para a equipe adversária;
- bola no pé (ou qualquer parte do corpo) que gera vantagem para o infrator deverá ser parada no local e cobrada falta (auto-passe);
- laterais deverão ser cobradas no local onde a bola saiu. Os jogadores podem fazer um auto-passe, ou seja, não precisa passar para um colega para executar a lateral;
- bolas desviadas pelos defensores que saem pela linha de fundo: deverão ser cobradas no meio de campo em linha com o local onde a bola saiu;
- faltas não intencionais dentro da área: cobrar uma falta fora da área de jogo com um autopasse.
- faltas intencionais dentro da área: cobrar um pênalti no limite da área com apenas um jogador como goleiro (o goleiro só poderá defender com o taco). O lance não tem rebote, ou seja, é um lance único.



Considerações finais

Ainda que, historicamente, a modalidade tenha encontrado dificuldade de implantação no Brasil devido aos seus materiais de difícil acesso e onerosos, o esporte contemporâneo, objetivando ser um esporte para todos, estimula a adaptação para a realização das distintas modalidades em diversos espaços.

Nos últimos anos, o hóquei indoor tem encontrado uma boa aceitação no ambiente escolar, principalmente devido à sua facilidade de implantação na estrutura já presente na escola (quadras poliesportivas e ginásios) e devido à sua possibilidade de adaptação de materiais (tacos de canos de PVC) ou aquisição de tacos de plástico. A realização dos Jogos Olímpicos no Rio de Janeiro em 2016, com a apresentação do hóquei sobre grama, e recentemente a realização dos Jogos Olímpicos de Inverno na Coréia do Sul, com o hóquei sobre gelo, ampliaram a visibilidade da modalidade "hóquei" e despertaram o interesse de crianças e jovens na sua prática. O hóquei indoor como matéria nas aulas de Educação Física, além de introduzir um esporte diferente dos demais, pois utilizará tacos e bolinhas, é capaz de desenvolver habilidades motoras não trabalhadas em outros esportes. Além disto, a modalidade indoor pode dar início ao trabalho com o hóquei e apresentar conceitualmente as demais variáveis, tais como: hóquei sobre grama, hóquei sobre gelo, hóquei sobre patins, hóquei inline, hockey5s e outros.

Apesar da diferença na execução da técnica devido à utilização do taco, com relação às outras modalidades trabalhadas na escola (futsal, handebol e basquete), o hóquei indoor tem a mesma lógica de jogo, pois também é um esporte de invasão que visa ao avanço para o campo adversário e o gol da equipe adversária. Sendo assim, não há muita dificuldade dos alunos entenderem e engajarem-se na prática. Ainda a respeito das técnicas, utilizam-se as

nomenclaturas comumente conhecidas em outras modalidades: condução, passe, drible, recepção e desarme.

Um fator importante que deve ser levado em consideração, indiferente do material utilizado (madeira, plástico ou cano de PVC), é a segurança dos praticantes. Desta forma, é fundamental apresentar as regras básicas da modalidade e normas de convívio que não permitam que o taco seja movimentado de forma perigosa.

Diante dos fatores apresentados, é provável que a modalidade tenha um grande alcance em escolas brasileiras nos próximos anos; e as aulas de Educação Física proporcionem mais esta possibilidade motora para crianças e jovens.

Referências

CALLIONI, Sergio; GONZÁLEZ, Gustavo; USSHER, Patricia. **Hóckey: el aprendizaje a través del juego: ¿cómo enseñar el deporte hoy?**. 1. ed. Buenos Aires: Stadium, 2010. 200 p. ISBN 978-950-531-259-7.

DA COSTA, da Lamartine (Org.). **Atlas do esporte no Brasil**. Atlas do esporte, educação física e atividades físicas de saúde e lazer no Brasil. 2003. Disponível em: <<http://www.confef.org.br/arquivos/atlas/atlas.pdf>>. Acesso em: 20 dez. 2019.

FINCO, Daniel David. **Hóquei sobre a grama e indoor no estado do Rio Grande do Sul: o primeiro mandato da Federação Esportiva (2010-2014)**. 2016. 84 p. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano)- ESEFID, UFRGS, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/149560>>. Acesso em: 13 fev. 2018.

KLEIN, Kelli Daiana. **Hóquei sobre grama e indoor. Um relato de experiência sobre o processo de ensino e aprendizado na escola**. 2016. 42 p. Monografia (Licenciatura em Educação Física) - ESEFID, UFRGS, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/156531>>. Acesso em: 10 fev. 2018.

LOPES, Nádia Gomes; TOIGO, Adriana Marques. O efeito de aulas de hóquei indoor semanais no desenvolvimento motor de escolares de 8 a 10 anos. **Saúde e Desenvolvimento Humano**, Canoas, v. 5, n. 3, p. 33-43, out. 2017. Disponível em: <https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/saude_desenvolvimento/article/view/3744>. Acesso em: 10 fev. 2018.

LOUGHBOROUGH UNIVERSITY. **Photos from Beijing 2008**. 2008. Disponível em: <http://www.lboro.ac.uk/beijing/photos/>. Acesso em: 20 dez. 2019.

MENDONÇA, Bruno da Silveira et al. **Representações de alunos sobre a inclusão do hóquei nas aulas de educação física escolar**. Corpus et Scientia, Rio de Janeiro, v. 7, n. 2, p. 156-167, nov. 2011. Disponível em: <<http://apl.unisuam.edu.br/revistas/index.php/corpusetscientia/article/view/140/109>>. Acesso em: 10 jan. 2020.

MELLO, Évelin Franciele . **Hóquei como ferramenta pedagógica**. 2017. 38 p. Monografia (Licenciatura em Educação Física)- Unisinos, São Leopoldo, 2017.

PAN American Indoor Championships. **Final Standings**. Pan American Hockey Federation. Disponível em: <http://www.panamhockey.org/en/indoorpanams>. Acesso em: 20 dez. 2019.

SANTINI, Joarez; VOSER, Rogério da Cunha. **Ensino dos esportes coletivos: uma abordagem recreativa**. 2. ed. Canoas: ULBRA, 2012. 184 p. ISBN 978-85-7528-210-6.

Sobre o autor

Formado em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em que também concluiu a Especialização em Motricidade Infantil no ano de 2006 e o Mestrado em Ciências do Movimento Humano em 2016.

Atualmente, desempenha as atividades de:

Professor de Educação Física na Rede Municipal de Canoas - Rio Grande do Sul;
Diretor Técnico da Federação de Hóquei sobre Grama e Indoor do Estado do Rio Grande do Sul;

Treinador de hóquei indoor e hockey5s das equipes da AABB Canoas.



<https://hoqueisobregama.com.br/>

