



**TCC/Unicamp**  
**G131p**  
**1551 FEF/195**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS**

**Faculdade de Educação Física**

**Pedagogia do Esporte: Discutindo o Processo de  
Ensino-Aprendizagem na Modalidade  
Basquetebol**

**Larissa Rafaela Galatti**

**Campinas**

**2002**



Larissa Rafaela Galatti

**Pedagogia do Esporte: Discutindo o Processo de  
Ensino-Aprendizagem na Modalidade  
Basquetebol**

Monografia apresentada como requisito para a conclusão do curso de Bacharelado em Educação Física pela Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, **sob orientação do Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes.**

UNICAMP

2002

## **DEDICATÓRIA**

Para todos os

**“VÍTORS”**

**“CLARAS”**

**“CARLAS” e**

**“YURIS”**

que de maneiras tão diferentes, mas igualmente especiais, me mostraram e continuam provando que vale a pena tentar...

## AGRADECIMENTOS...

Mesmo sabendo que todas as tentativas de agradecimento serão insuficientes e que apesar dos vários nomes e grupos citados, muitos ainda ficarão faltando (embora não esquecidos), deixo nas frases abaixo o meu **MUITO OBRIGADO** a todos vocês:

Como não poderia deixar de ser, em primeiro lugar e, neste caso, o mais importante, um agradecimento especial aos meus pais, Vicente e Marta, pelo amor, carinho e apoio, sendo um exemplo constante e motivo de orgulho para mim e meus irmãos, Rodrigo e Leticia. Eu amo vocês, obrigada por sermos uma família de verdade!!!

Ao Container, Estorvo ou outros nomes que mais inventarem, enfim, ao Breda: um atleta apaixonado, namorado carinhoso e companheiro em todos os momentos (mesmo que, muitas vezes, à distância). Um beijão!!!

Àqueles amigos que considero irmãos, pois tenho certeza que, mesmo que nossos caminhos se distanciem, jamais nos esqueceremos uns dos outros e estaremos sempre ligados, de alguma maneira: Paula (desde sempre e para sempre), Henrique (meu irmãozinho), Carolzinha (nossa casa de campo está sempre de portas abertas) e Dani (minha irmã japonesa). Tenho certeza que muitos outros grandes amigos poderiam estar aqui, eles sabem disso (é que a família já estava ficando muito grande)..

Mônica, você é muito mala, então, não vou nem fazer comentários... Seria necessária a categoria 'mala mor', para você, a Milena, Robertinha, Sandro, Fer, Fabi, Wandressa, Little... (são tantos candidatos...).

A todos que passaram pelo PBU - Projeto Basquetebol Unicamp. Foram muitos os bons momentos, alguns semestres de superação e muitas lições aprendidas com nossos alunos. Um agradecimento especial a todos os alunos e "monitores" com os quais pude conviver. Acho que vocês são o verdadeiro motivo para que este estudo se concretizasse!!!

Ao GEAMA-DV, muito mais que um grupo de aplicação de atividades físicas ou de estudos e pesquisas: um ambiente onde a pedagogia do amor acontece. Artur (o companheiro), Bia (a Adriana), Rê Matsui ("Japa Girl"), Gavião e Mey (muito mais que professores, grandes amigos), Aletha (a rainha dos "causos" de Artur Nogueira), Dani e Carolzinha (de novo!!!), Tais Helena (estrela da novela das 8...), Ciro, Gustavo e Zé, Regina, Janaína, Lú, Faisca, Vêi, Marília... Um abraço especial ao Neno (um mestre), Vanessa, Maria e Robertão, Loro José, Dani, Deva, Tiaguinho, Laércio, Dri, Alex, Edgar,

Massaru, Argeu, Vanetti, Catarina, Sílvia, Cosmo, pelas aventuras que compartilhamos e conversas emocionantes. Deixo também um grande abraço para Duda (dizem que é Roseli), Juninho e Dudinha! Ah! E super poderes para a Larissinha (ativar!)...

Ao GEBOB, que acompanhou os meus primeiros passos na tentativa de escrever... Bob, Hermes, Rachel (você é a cara!), Uhle, Fabi, Mônica, Dú Gobbi, Dú, Campo Limpo, Bruna, Liz, Maira... vocês tem me ensinado demais!!! (Rachel e Uhle, Deus que me perdoe, mas lembrem-se: eu quero morrer amiga de vocês!!!)

Às pessoas com que joguei e aprendi basquetebol (não bem o bastante, mas o suficiente para me envolver com este esporte...), em especial às equipes da cidade de Paulínia e da Unicamp. Um abraço especial para o Chinês e o Julis, hoje agora colegas, além de amigos

Aos alunos da FEF e da Unicamp com os quais dividi os últimos quatro anos, os quais eu espero que se prolonguem por muito tempo... Um forte abraço a todos da turma 99 diurno!

Aos funcionários da FEF, especialmente Lurdinha, Tiãozinho, “São Paulino”, Geraldinho e dona Noriko, sem vocês quase nada seria possível...

Aos professores da FEF, pelos caminhos indicados.

Ao Prof. Dr. Cesinha Montagner, pelas longas discussões e animadas conversas ao longo dos últimos anos. Obrigada por contribuir com este estudo!

Ao Prof. Ms. Hermes Balbino, fundamental em me conduzir ao como sistematizar o basquetebol, que me apresentou a teoria da Inteligências Múltiplas em suas conexões com o esporte e o mais importante, tem me mostrado novas maneiras de compreender a vida!

Ao Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes, não apenas por orientar esta monografia (já que considero este estudo uma consequência do envolvimento com a Escolinha da Unicamp e com as disciplinas por você ministradas), mas pelo apoio em todas as iniciativas durante a graduação. Um MESTRE exemplar e pessoa admirável.

Um agradecimento especial às pessoas que não tiveram seus nomes citados aqui, mas sabem que deveriam estar...

## **RESUMO**

O presente estudo propõe a elaboração de um material didático-pedagógico, que se constitua em um facilitador do processo de ensino-aprendizagem de jogos coletivos, neste caso, do basquetebol. Um material para o uso dos alunos, sob orientação do professor, que aborde o jogo de basquetebol de forma ampla, a partir da compreensão do jogo, considerando além dos aspectos ligados diretamente ao basquetebol e tendo no esporte não apenas um ambiente para manifestação de capacidades físicas, técnicas e táticas, mas especialmente como um fenômeno com fortes possibilidades educacionais, favoráveis para discussão de princípios e valores, visando que o mesmo oriente (e não limite ou padronize) a intervenção do técnico-professor no processo de ensino-aprendizagem. Inicialmente, fez-se necessária uma abordagem pedagógica do jogo de basquetebol, com o intuito de mostrar ao professor diferentes abordagens do jogo e ampliar suas possibilidades de atuação; a seguir, indicamos diferentes maneiras de aplicação dos fundamentos do basquetebol; por fim, é apresentada a proposta final, que é a elaboração de um inédito livro didático para iniciantes, que possibilite ao aluno ter um referencial escrito da modalidade basquetebol, com o qual possa interagir e modificar no decorrer das aulas – sendo possível tanto para o ensino formal, como não formal.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	1
<b>CAPÍTULO 1</b>	
<b>BASQUETEBOL: CONCEITOS E CONTEXTOS</b> .....	5
1 Breve Histórico do Basquetebol.....	6
1.1 O Basquetebol no Brasil.....	8
1.2 Jogo e Esporte.....	8
1.2.1 Jogo.....	9
1.2.2 Esporte.....	10
1.2.3 Jogo e Esporte Enquanto Recursos Pedagógicos.....	12
1.3 Jogos Desportivos Coletivos.....	14
1.3.1 Cooperação.....	16
1.3.2 As Inteligências Múltiplas e os J.D.C.: uma breve proposta para o basquetebol.....	18
1.4 Ambiente.....	29
1.4.1 Formação do Técnico-Professor.....	30
1.4.2 Participação da Família.....	32
1.4.3 Relação Entre os Companheiros.....	33
1.4.4 O Ambiente e a Competição.....	34
1.4.5 O Ambiente e o “Basquetebol Educacional”.....	36
<b>CAPÍTULO 2</b>	
<b>POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PARA A INICIAÇÃO EM BASQUETEBOL</b> .....	38
2 Quais os Propósitos da Iniciação Esportiva?.....	39
2.1 O Método.....	42
2.2 Aspectos Técnico-Táticos.....	45
2.3 Aspectos Físicos.....	49
2.3.1 Capacidades de Resistência.....	50
2.3.2 Capacidades de Força.....	51
2.3.3 Capacidades de Velocidade.....	51

2.3.4 Flexibilidade.....	51
2.3.5 Capacidades Sensoriais, Cognitivas e Psíquicas.....	52
2.3.6 Capacidades de Aprendizagem e Coordenativas.....	52
2.3.7 Dividindo as Fases Sensíveis em Faixas Etárias Possíveis.....	53

### **CAPÍTULO 3**

#### **A ELABORAÇÃO DE UM LIVRO DIDÁTICO-PEDAGÓGICO PARA PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO BASQUETEBOL: CONSTRUINDO UM PROPOSTA.....**

3 Justificando a Proposta.....	56
3.1 Os Fundamentos do Basquetebol: Possibilidades de Intervenção.....	58
3.2 Meios de Aplicação dos Fundamentos do Basquetebol.....	60
3.3 Exemplos Aplicados.....	62
3.3.1 Controle de Corpo.....	64
3.3.2 Manejo de Bola.....	67
3.3.3 Passe.....	69
3.3.4 Drible.....	72
3.3.5 Arremesso.....	74
3.3.6 Rebote.....	75
3.3.7 Exercícios Sincronizados.....	76
3.3.8 Circuito.....	78
3.3.9 Situações de Jogo.....	80
3.3.10 Jogos Pré-Desportivos.....	83
3.4 O Livro Didático-Pedagógico: Ilustrando a Proposta.....	86

#### **A HISTÓRIA DO BASQUETEBOL.....**

#### **CONHECENDO O BASQUETEBOL.....**

#### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....**

## INTRODUÇÃO

Este estudo pretende conduzir uma discussão sobre o processo de ensino-aprendizagem do basquetebol e, a partir dela, propor a construção de um material didático-pedagógico para basquetebol, em sua iniciação. Considerando o esporte – e, neste estudo, mais especificamente o basquetebol – enquanto um fenômeno com vertentes educativas e capaz de formar não apenas atletas, mas também cidadãos criativos, observadores e críticos em seu meio social, vemos a importância de se criar um facilitador no processo de ensino-aprendizagem, sendo proposto um livro didático que oriente o professor/técnico em sua prática não somente como um transmissor das habilidades e capacidades físicas, técnicas e táticas inerentes ao basquetebol, mas como um estimulador destas e outras habilidades e capacidades físicas, cognitivas e emocionais, além das inteligências múltiplas.

Analisando o sistema formal de ensino (escola), notamos que os estímulos visuais predominam, assim como os estímulos às inteligências *lógico-matemática e verbal-lingüística* (Gardner, 1994). No entanto, ao ter contato com atividades motoras (sobretudo nas aulas de Educação Física para o ensino formal e nas escolinhas de esporte, para o ensino não formal – usando a classificação de Paes, 1996), nas quais o principal referencial é o cinestésico, notamos, na nossa prática no ensino do basquetebol no Projeto Basquetebol Unicamp<sup>1</sup>, uma dificuldade na solução de tarefas motoras, onde as condições sejam constantes, ou problemas motores, em que as condições são variadas (Gueco et al. 1998; Zech apud Weineck, 1999).

Nota-se, também, que muitos técnicos/professores ainda trabalham sob a perspectiva de formação esportiva, direcionando o desenvolvimento da criança quase que somente dentro do aspecto motor e, muitas vezes, especializando de forma precoce seus “atletas”. Muitos dos problemas na iniciação esportiva infantil se dão pela falta de preparo dos responsáveis pelos trabalhos desenvolvidos na área: ou por não possuírem formação específica (principalmente acadêmica) ou por esta ser deficiente. Outro ponto importante é a falta de material teórico sobre o assunto existente no Brasil, sobretudo dirigido não para o público acadêmico, mas para os professores que de fato atuam na iniciação esportiva, assim como para as crianças, principais sujeitos deste processo.

---

<sup>1</sup> Projeto de aplicação pedagógica do Conteúdo da Disciplina MH415 – Pedagogia do Basquetebol, obrigatória no currículo do curso de Educação Física da Faculdade de Educação Física da Unicamp, da qual a participei também como Apoio Didático. O citado projeto atende crianças de 7 à 15 anos, tendo como coordenador o Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes e tendo alunos da graduação e pós-graduação participando de sua organização, assim como do planejamento e aplicação das aulas.

Sendo assim, consideramos de grande importância a construção de um material que atinja técnicos/professores e alunos ou, agentes e sujeitos, auxiliando os primeiros no processo de constantes e variados estímulos ao desenvolvimento global (não apenas motor, mas também cognitivo e sócio-afetivo) dos segundos. Segundo Balbino (2001), de forma generalizada, a prática esportiva orienta para o desenvolvimento no aspecto físico, a escola no aspecto mental, a família e as amizades nos aspectos emocional e social; considerando que “é o mesmo indivíduo que sofre e assimila as influências do ambiente”, acreditamos ser possível a construção de um material facilitador do desenvolvimento da criança por meio do esporte (em nosso estudo, mais especificadamente o do basquetebol), que considere todos os aspectos acima, auxiliando no entendimento, vivência e prática desta modalidade, na compreensão do jogo, no desenvolvimento de valores e na construção de metáforas que estabeleçam relações entre o esporte e a vida.

Para tanto, utilizamos como recursos metodológicos a pesquisa bibliográfica, anotações e observações construídas ao longo de três anos e meio no “Projeto Basquetebol Unicamp”, discussões propiciadas pela participação no grupo de estudos “GEBOB”<sup>2</sup> e um material construído por diversos alunos que atuaram como Apoio Didático da disciplina MH415 – Pedagogia do Basquetebol, supervisionados pelo Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes, responsável pela disciplina e pelas atividades que os alunos sistematizaram para auxiliar na citada disciplina, por ele ministrada e na qual atuei como apoio didático bolsista no primeiro semestre de 2002, atualizando o formato do material, como é apresentado neste estudo.

Assim sendo, este estudo propõe, inicialmente, uma reflexão sobre conceitos e contextos do jogo de basquetebol, partindo de sua origem, passando por uma discussão sobre jogo e esporte, abordando a cooperação – entre outros valores – e as inteligências múltiplas dentro do processo de iniciação neste esporte e levantando questões sobre o ambiente da iniciação esportiva. A seguir, apresentamos aspectos mais diretamente relacionados ao ambiente de quadra, a partir das necessidades de quem joga, abordando aspectos referentes à metodologia de ensino de jogos desportivos, aspectos técnico-táticos

---

<sup>2</sup> Trata-se de um grupo de estudos acerca da iniciação em basquetebol, na Faculdade de Educação Física da Unicamp, ainda não formalmente institucionalizado, que surgiu a partir da necessidade do Projeto de Extensão em Basquetebol da UNICAMP em estudar a pedagogia deste esporte, assim como sistematizar as práticas. Hoje, participam deste grupo graduandos e recém formados da FEF-UNICAMP, sendo coordenado pelo Prof. Ms. Hermes Balbino e supervisionado pelo Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes.

do basquetebol e a relação entre capacidades físicas e fases sensíveis na infância e adolescência. Chegaremos, a seguir, a uma abordagem sobre as questões mais próximas às aulas/treinos de basquetebol, no momento da iniciação, apresentando os fundamentos do jogo, acompanhados de possibilidades de intervenção, meios de aplicação e exemplificação dos mesmos. Por fim, traremos uma amostra de como pretendemos que seja o livro didático-pedagógico escrito para o basquetebol, sem que este esteja concluído, pois isto exigiria maiores e mais aprofundados estudos.

## **CAPÍTULO 1**

### **BASQUETEBOL: CONCEITOS E CONTEXTOS**

No final do século XIX, criado pelo professor James Naismith, nos Estados Unidos, o basquetebol surgiu como uma opção de atividade em ambiente fechado durante os rígidos meses de inverno no estado de Massachussets. No entanto, o jogo inicialmente composto por 13 regras, foi se disseminando rapidamente, ganhando adeptos pelos Estados Unidos e logo chegando a outros países, já que se iniciou na Associação Cristã de Moços, uma tradicional entidade educacional internacional.

Não demorou muito para que surgissem novas formas de utilização do basquetebol: atividade física com fins higienistas, lazer, elemento da educação física e competição; para esta última vertente, foram necessárias regras mais claras, melhor estruturadas e o jogo de basquetebol transformou-se em esporte – que, segundo Freire (1998), nada mais é do que o jogo do adulto – hoje um dos mais praticados em todo o mundo:

*“atualmente, o basquete é divulgado e praticado em todo o mundo, chegando a mais de 300 milhões de pessoas de 130 associações nacionais e internacionais”.* (CBB, 2002)

Toda essa transformação, no entanto, acompanhou mudanças políticas e sociais, que resultaram em diferentes significados para o esporte e para o basquetebol. Assim, faz-se necessário um breve histórico da modalidade e sua evolução (baseado nas informações contidas no site da Confederação Brasileira de Basquetebol, CBB), assim como da resignificação do fenômeno esporte em diferentes momentos históricos. Tomam-se importantes, também, trabalharmos alguns conceitos, como esporte e jogo, assim como trazer diferentes entendimentos sobre o tema, aproximando-os da pedagogia do esporte. Após breve abordagem sobre jogos desportivos coletivos, vimos como necessário estudarmos a cooperação e a teoria das inteligências múltiplas, na iniciação em basquetebol. Por fim, discutiremos algumas questões relacionadas ao ambiente em que acontece o processo de ensino-aprendizagem em basquetebol, como a competição e o basquetebol educacional.

## **1. Breve Histórico do Basquetebol**

Era 1891 e o inverno estava bastante rigoroso na cidade de Springfield, estado de Massachussets, nos EUA. Com a neve, os esportes mais tradicionais naquela região,

beisebol e futebol americano, ficavam impraticáveis e os jovens estudantes tinham como saída a prática da ginástica, possível em ambientes fechados. Foi então que o diretor Luther Halsey Gullick, da Springfield College (integrante da internacional Associação Cristã de Moços), pediu ao professor James Naismith que pensasse em um jogo que pudesse ser praticado em espaços fechados, já que as ginásticas eram desmotivantes e os alunos não poderiam perder o condicionamento físico nos meses de inverno.

O canadense Naismith, de 30 anos e formação em artes e teologia (viria a conquistar o diploma de Educação Física somente em 1910) aceitou o convite e após conversar com diversos professores de educação física, concluiu que o jogo deveria ter uma bola e um alvo fixo, com um bom grau de dificuldade, já que o espaço não seria tão grande. Pensando em diminuir a violência do jogo (em relação, por exemplo, ao futebol americano), concluiu que deveria ser jogado com as mãos, pois considera que esportes com os pés têm maior chances de agressão, devido aos chutes; pelo mesmo motivo, determinou que a bola não poderia ser tocada com o punho fechado, evitando, assim, socos acidentais, já que o jogo deveria estimular a coletividade e evitar conflitos.

Posto isto, a preocupação passa a ser a localização do alvo; para dificultar, Naismith concluiu que deveria ficar num ponto alto. Assim, pediu a um funcionário do colégio que trouxesse duas caixas e as pregasse em paredes opostas da sala de ginástica; não encontrando as caixas, o funcionário improvisou com dois cestos de pêssego, que foram colocados a 3,05m do chão, altura oficial até os dias de hoje. Surgia, assim, o “Basketball” (em português, basket = cesta, ball = bola, portanto, bola ao cesto), que foi introduzido aos alunos com 13 regras básicas, que foram dando ao jogo características de esporte.

O primeiro jogo oficial de no novo esporte aconteceu em 11 de março de 1892, no ginásio Harmory Hill, em Springfield, no qual os alunos venceram os professores pelo curioso placar de 5X1. O basquetebol foi se disseminando rapidamente pelas escolas da Associação Cristã de Moços nos Estados Unidos e não demorou em que membros da entidade levassem o novo jogo para outros países, como o Brasil, que conheceu o basquetebol logo em 1894, como veremos a seguir. Uma amostra da incrível rapidez com que o basquetebol foi difundido pelo mundo, é que já em 1904, nos Jogos Olímpicos de Sant Louis, este esporte já entrou como modalidade demonstrativa, com apenas 13 anos de existência. Em 1936, nos Jogos Olímpicos de Berlim, James Naismith ergueu a bola para

dar início à primeira partida oficial de basquetebol em Olimpíadas, que curiosamente, foi disputada em quadra aberta.

### ***1.1 O Basquetebol no Brasil***

O Brasil foi um dos primeiros países a receber o basquetebol, em 1894, trazido pelo professor de artes americano Augusto Shaw, que veio ao país para lecionar no tradicional Colégio Mackenzie. O novo esporte foi, inicialmente bem aceito pelas mulheres, que imediatamente passaram a praticá-lo, o que dificultou a aceitação do esporte entre os homens em uma sociedade mais machista, como naquela época. As barreiras aumentaram com a introdução do futebol no Brasil no mesmo ano, esporte logo taxado como masculino. Com o tempo, o professor Shaw foi conseguindo atrair os alunos e, em 1896, formou a primeira equipe de basquetebol do Mackenzie College.

Também no Brasil, a disseminação do basquetebol se deu pela Associação Cristã de Moços, principalmente na sede do Rio de Janeiro, estado onde aconteceram os primeiros torneios do esporte no Brasil. Foi também no Rio de Janeiro que se iniciou a introdução do basquetebol nos clubes, sendo o América Futebol Clube o primeiro a montar uma equipe de basquetebol.

A primeira seleção brasileira foi montada em 1922 para comemorar o Centenário do Brasil nos Jogos Latino-Americanos. A seleção masculina do Brasil foi bicampeã mundial (1959 e 1963) e medalha de bronze nos Jogos Olímpicos de Roma, 1964. A seleção feminina sagrou-se campeã mundial em 1994, vice-campeã olímpica em 1996 (Atlanta) e medalha de Bronze nas Olimpíadas de Sidney (2000). Em 2002 aconteceram mundiais de basquetebol masculino e feminino: a seleção brasileira masculina terminou a competição na oitava posição (a Iugoslávia foi o país campeão), e a feminina em sétimo (a equipe norte-americana sagrou-se campeã).

### ***1.2 Jogo e Esporte***

Conforme podemos observar no tópico “Breve Histórico do Basquetebol”, vemos que esta modalidade surgiu como jogo e foi passando por algumas transformações até caracterizar-se como esporte. Mas o que diferencia estes termos? Para que diferencia-los? A fim de ressaltar a importância do jogo no processo pedagógico de iniciação esportiva,

com enfoque no basquetebol, traremos diversas definições de jogo – ainda que muitos autores reconheçam a dificuldade de estabelecer conceitos para o tema. Trataremos também, ainda que de forma introdutória, das definições do termo esporte, trazendo parte de sua evolução histórica e buscando compreender o contexto esportivo que vivemos hoje.

### 1.2.1 Jogo

Johan Huizinga, um estudioso acerca do Jogo a partir de uma perspectiva antropológica, considera que o jogo é anterior à civilização e à própria cultura, destacando a importância do jogo para o desenvolvimento do homem, e assim definindo o termo na obra “Homo Ludens”:

*“o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana”.* Huizinga (1993, p.33)

Já Antunes (1999, p.11), adepto da teoria das Inteligências Múltiplas, propostas por Gardner, assim escreveu sobre o jogo:

*“A palavra jogo provém de jocu, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobra. Não parece ser difícil concluir que todo jogo verdadeiro é uma metáfora da vida”.*

A abordagem de Huizinga traz elementos definidores essenciais que são bastante próximos aos que Betti (1991) nos apresenta para definir esporte (ver próximo tópico: Esporte). Antunes, por sua vez, traz a etimologia da palavra e aproxima os elementos originais da palavra jogo aos requeridos na própria vida humana. Surge, assim, uma relação

que nos permite enxergar o jogo e o esporte não apenas como manifestações lúdicas ou motoras, mas também sócio-culturais e, portanto, possíveis meios de discussão de valores e facilitadores para o estabelecimento de relações entre o que se faz no jogo/esporte com o que se vivencia no dia a dia, justificando esses fenômenos como educacionais.

Assim, vemos que o jogo, especialmente no ambiente da iniciação esportiva, não se resume na busca de vencedores e perdedores, indo muito além desta disputa, como nos lembra Paes (1997, p.61):

*“A atividade que deve estar presente na iniciação do basquetebol é o jogo. Acentuando-se sempre sua dimensão lúdica, não se subordinando o processo apenas às vitórias e derrotas, mas abrindo um universo maior, dando-lhe um valor educacional. Só assim poderemos tê-lo como elemento central do desenvolvimento da criança, indo além, até mesmo, de uma simples iniciação em basquetebol, considerando-o como elemento formativo com valores educacionais e culturais”.*

Acrescentamos que, já no momento da iniciação, as crianças chegam ao esporte com idéias e valores oriundos de uma sociedade extremamente competitiva e que super valoriza a vitória. Estes elementos não podem ser desconsiderados, mas abordados com cuidado, procurando, lentamente, introduzir valores cooperativos e tentando mostrar ao grupo os outros elementos presentes no jogo, como o prazer de jogar, a oportunidade de crescimento em grupo, a chance de ajudar um colega, entre outros.

### **1.2.2 Esporte**

Vários autores têm buscado compreender e definir o Esporte e observamos, nessas várias tentativas, que a maioria deles trazem abordagens deste fenômeno priorizando suas características enquanto esporte profissional. Compreendendo que seria bastante difícil encontrarmos uma definição para esporte que abrangesse todas as suas possibilidades, trazemos alguns autores com visões diferentes e talvez complementares do tema, com uma breve discussão de suas citações, buscando chegar ao esporte educacional, mais interessante a um estudo acerca da iniciação esportiva, como este.

Betti (1991, p.24), assim definiu esporte:

*“O Esporte tem sido conceituado como uma ação social institucionalizada, convencionalmente regrada, que se desenvolve com base lúdica, em forma de competição entre duas ou mais partes oponentes ou contra a natureza, cujo objetivo é, através de uma comparação de desempenhos, designar o vencedor ou registrar o recorde; seu resultado é determinado pela habilidade e estratégia do participante, e é para este gratificante tanto intrinsecamente como extrinsecamente”.*

A partir da análise da definição acima, o Esporte parece incompatível com nossos objetivos pedagógicos, uma vez que há uma supervalorização da competição, já que, mesmo apresentando um caráter lúdico, é obrigatório que se determine um vencedor. No entanto, ao estudarmos autores vinculados ao esporte enquanto meio educacional, vemos o quanto este Esporte se aproxima e se mostra um importante alvo da pedagogia na área da educação física. Vejamos o Paes (1998, p.112), escreveu sobre o esporte:

*“O esporte é uma representação simbólica da vida, de natureza educacional, podendo promover no praticante modificações tanto na compreensão de valores como nos costumes e modo de comportamento, interferindo no desenvolvimento individual, aproximando pessoas que tem, neste fenômeno, um meio para estabelecer e manter um melhor relacionamento social”.*

Voltando às palavras de Betti, sua definição está bastante próxima do Esporte Profissional; Paes, por sua vez, qualifica-o como de natureza educacional. Enquanto técnicos-professores e, antes disso educadores, é relevante aos profissionais e demais pessoas envolvidas com o esporte – pais, amigos, torcida, dirigentes, funcionários, outros – que compreendam minimamente as inúmeras possibilidades de manifestações esportivas e significados das mesmas para os envolvidos. O esporte da criança não é o mesmo dos atletas profissionais; os elementos da pedagogia do esporte nem sempre são os mesmos do

esporte profissional, e quando o são se manifestam de forma diferenciada para que contemplem seus diferentes objetivos.

O esporte profissional, infelizmente, comumente ignora as possibilidades educativas do esporte, não se preocupando com o desenvolvimento integral dos atletas, mas apenas com sua performance. No esporte educacional (sendo que este não se restringe ao ensino formal, da escola, mas se estende ao chamado ensino não-formal, como as escolas de esportes) a ação educativa é o ponto central da ação do agente pedagógico, mantendo seu compromisso em contribuir para o desenvolvimento integral do aluno e podendo enriquecer seu crescimento em todas as esferas: física, mental, emocional, social e espiritual.

### ***1.2.3 Jogo e Esporte Enquanto Recursos Pedagógicos***

Uma vez que tivemos uma abordagem prévia do Jogo e do Esporte, faz-se necessário, agora, aproximarmos os dois temas, buscando integrá-los e situá-los na perspectiva da pedagogia do esporte.

Acerca de jogo e esporte, nos relata Freire (1998, p.107):

*“No que me compete, eu buscaria melhor compreensão do esporte, buscando compreender o jogo. Esporte, no meu entender é o jogo de gente grande; ao contrário, brincadeira é jogo de gente pequena. (...) O que diferencia um do outro é a complexidade de sua estrutura social”.*

Freire ainda complementa:

*“crianças podem brincar de Futebol, ou de Voleibol ou de qualquer outra coisa que chamamos de esporte. Mas, para elas, será apenas uma brincadeira. Qualquer pedagogo que compreenda minimamente isso, não se importará que seus alunos façam Futebol ou Atletismo; desde que o jogo não ultrapasse os limites da brincadeiras”.*

Em nossa experiência com a iniciação em basquetebol na Unicamp, pudemos observar a prática das palavras de Freire: as crianças da turma de 7 a 9 anos vinham

inscritas para aprender basquetebol, mas o que praticavam eram diversas vivências motoras nada especializadas nesta modalidade, inclusive sendo utilizados outros esportes enquanto recursos pedagógicos que, mantidos dentro de uma esfera lúdica, eram transformados em brincadeira (ou jogo de gente pequena) pelas crianças e em meio de ensino-aprendizagem de elementos motores, cognitivos e sociais pelos professores. Observamos, ainda, na turma de 10-12 anos um momento de transição nos interesses dessas crianças em relação ao esporte, possivelmente em função das transformações do início da adolescência. Já na turma de 13-15 anos, o esporte passa a ser visto pelos alunos como jogo de gente grande. A todas essas mudanças de significação do fenômeno esporte por parte dos próprios alunos de iniciação em basquetebol devem acompanhar mudanças metodológicas e pedagógicas dos professores/técnicos, tema melhor abordado no capítulo 2 desta monografia.

Quanto à questão jogo e esporte, para a pedagogia do esporte o jogo pode ser entendido como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, já que podemos concluir, pelos autores estudados, que o esporte surge a partir do jogo.

Abordando o jogo enquanto elemento pedagógico, Balbino (2001, p.17), nos remete a Freire (1994):

*“pela possibilidade de ser o jogo um instrumento pedagógico, ampliam-se e transformam-se suas possibilidades, adquirindo novos significados dentro e por meio da sua prática, permitindo a quem joga, aprender incessantemente”.*

Paes (1998, p.112), enfocou a importância e as vantagens do jogo enquanto recurso pedagógico:

*“o jogo apresenta algumas vantagens na sua utilização como recurso pedagógico: a ludicidade, a cooperação, a participação, o retorno a origem do esporte e mesmo a competição que, tratada de forma adequada, sem valorização exacerbada, pode promover a alegria e o prazer de uma prática que não se repete”.*

Enquanto recurso pedagógico para o esporte, o jogo pode e deve transformar-se, adaptar-se e ser reconstruído por cada grupo que o pratica, de acordo com suas

necessidades e anseios. Na iniciação, o basquetebol perde algumas características de esporte e passa a ser um jogo, passível de mudanças de acordo com os objetivos do técnico-professor e das possibilidades dos alunos: é ao que Paes (1998, p.112) dá o nome de JOGO POSSÍVEL:

*“Entendemos o jogo possível como um conceito descritivo para nos referirmos a algo com objetivos específicos. O jogo possível é uma combinação de diferentes tipos de jogos: cooperativos, pré-desportivos, adaptados”.*

Na iniciação no basquetebol, podemos incluir o jogo possível em diversos momentos, desde de a utilização de jogos populares, jogos pré-desportivos e outras formas de jogo no seu modo original ou modificado até a adaptação e modificação do próprio basquetebol, a fim de que se torne agradável, motivante e proveitoso para quem joga, transformando-o num meio para o desenvolvimento global da criança, em seus mais variados aspectos.

### **1.3 Jogos Desportivos Coletivos**

Os Jogos Desportivos Coletivos (JDC), como relata Bayer (1994), tem sua origem em antigas civilizações, séculos antes de Cristo, com alguns jogos semelhantes a muitas modalidades que se desenvolveram somente no século XX, como basquetebol, rugby e futebol. Buscando uma definição para Jogos Desportivos Coletivos, assim escreveu Teodorescu (1984, p.23):

*“O Jogo Desportivo Coletivo representa uma forma de atividade social organizada, uma forma específica de manifestação e de prática, com caráter lúdico e processual, do exercício físico, na qual os participantes (jogadores) estão agrupados em duas equipes numa relação de adversidade típica não hostil (rivalidade desportiva) – relação determinada pela disputa através de luta com vista à obtenção da vitória desportiva,*

*com a ajuda da bola (ou de outro objeto de jogo) manobrada de acordo com regras pré-estabelecidas”.*

Assim como nos conceitos relacionados ao jogo, o conceito acima apresentado para JDC está fortemente relacionado à questão da luta pela vitória, muito presente na cultura atual, da maioria dos povos, mas que não vemos como muito adequada para fins educacionais, embora não estejamos condenando a competição, mas refletindo nos valores nela presente (como veremos melhor no tópico 1.4.4 – “O Ambiente e a Competição”).

Atualmente, podemos observar diversas características comuns nos agora conceituados “Esportes Coletivos”, estudadas por Bayer (1994) e assim relatadas por Balbino (2001, p.21):

- um objeto esférico a ser lançado pelo indivíduo com a mão, o pé ou com o auxílio de um instrumento;
- um terreno demarcado de jogo, limite de ação de quem joga;
- um alvo a ser atacado ou defendido;
- os integrantes de uma equipe, que ajudam a progressão da bola com diferentes partes do corpo;
- adversários que devem ser vencidos;
- regras do jogo a serem respeitadas.

Nota-se que o basquetebol, como um legítimo JDC, detém todas as características citadas e, como os demais, possui uma lógica interna regida pelas regras específicas do jogo, que podem ser modificadas se os participantes assim desejarem (o que é indicado na iniciação, para que o jogo se adeque às possibilidades dos praticantes, como vimos no jogo possível).

Não pretendemos, no entanto, abordar conceitualmete os JDC neste trabalho, mas sim ressaltar seus valores educativos, como vemos em Balbino (2001, p.19):

*“Desde o seu valor educativo, que se mostra na medida em que atua sobre a personalidade e das exigências biológicas que permitem o desenvolvimento físico do indivíduo, os Jogos Desportivos Coletivos permitem a quem os pratica o desenvolvimento do espírito coletivo, a disciplina gerada pela aceitação das regras,*

*elaboração de recursos internos para resolver dificuldades, a análise de situações que levam ao desenvolvimento de raciocínio que, por sua vez, conduzem as ações”.*

Garganta (1995) nos apresenta a idéia de que existem dois traços tidos como fundamentais dentro da identidade e importância JDC: a cooperação e a inteligência. Compartilhamos da afirmação de Garganta e, nos tópicos a seguir, abordaremos estes dois traços fundamentais com uma modificação: a idéia de inteligência será tratada dentro da perspectiva das inteligências múltiplas.

### **1.3.1 Cooperação**

Nos JDC, a cooperação nos parece explícita, uma vez os jogadores deverão organizar-se como grupo, estipular metas comuns e desenvolver meios de alcançá-las de forma que todos realizem um papel, sentindo sua importância para o grupo. Assim, os JDC assemelham-se a uma comunidade, confirmando a afirmação de Antunes (1999) de que todo o jogo verdadeiro é uma metáfora da vida. Freire (1998, p. 108) assim definiu uma ação em cooperação:

*“Quando uma ação é melhor realizada por um grupo que por uma única pessoa, ela é uma ação cooperativa”.*

E sobre esporte e cooperação, complementou:

*“O esporte é o jogo de quem já é capaz de cooperar. A fragilidade biológica dos humanos conduziu sua habilidade de simbolizar a desenvolver atributos de compensação dessa fragilidade, muito especialmente o da cooperação. É tão definitivo para o esporte a capacidade de cooperar que as habilidades individuais, se não forem socializadas, não servem para o esporte”.*

Talvez a cultura desportiva dos esportes individuais dificulte uma abordagem cooperativa, mas os JDC, pelas suas características intrínsecas, exigem de seus participantes que, se não o tempo todo, em muitos momentos do jogo dediquem-se ao grupo; mesmo os

jogadores tecnicamente acima da média, necessitam interar-se ao grupo, envolver-se e envolvê-lo, de forma que suas habilidades individuais estejam inseridas dentro das necessidades do grupo e o leve a atingir seus objetivos.

Em seu livro “Cestas Sagradas”, o técnico até o momento 9 vezes campeão da NBA, Phil Jackson, relata sua experiência com a equipe do Chicago Bulls e as relações com o astro Michael Jordan, mostrando como foi contraditoriamente difícil criar um grupo com o melhor jogador da Associação Americana de Basquetebol. Entre vários relatos, ele traz uma citação interessante:

*“o sinal de um grande jogador não é quando ele pontua pessoalmente, mas o quanto ele melhora a atuação do time”.* (Jackson, 1997, p.91)

Na iniciação esportiva é comum encontrarmos jovens talentos – que não serão, necessariamente, brilhantes jogadores ou profissionais na idade adulta – ou por facilidade técnica, ou por favorecida estrutura física, entre outros fatores. Lidar com esses garotos e garotas nos parece um desafio para técnicos e professores: inicialmente, pelo estímulo à competição da nossa sociedade, que se reflete no jogo – ao concientizar-se de sua maior facilidade em relação ao grupo a criança normalmente tenderá ao individualismo. Outro fator importante é a falta de consciência do técnico-professor, que muitas vezes enxerga no jovem talento um futuro grande atleta, estimulando seu individualismo, por vezes até em detrimento dos interesses do grupo. Aos verdadeiros agentes pedagógicos (designação dada por Balbino, 2001) cabe desenvolver mecanismo de mostrar àquela criança que se destaca como usar suas habilidades em prol do grupo, ajudando garotos com maior dificuldade e disseminando na turma um ambiente cooperativo, promovendo a reconstrução de valores, cumprindo este papel do esporte educacional.

O desenvolvimento das ações em grupo se apresenta um importante conteúdo no trabalho com JDC. Envolver a todos os alunos e fazer com que cada um deles sinta-se à vontade, necessário e importante ao grupo constitui-se em um dos grandes desafios do agente pedagógico. Para tanto, é necessário que este se envolva com o grupo, conheça os alunos e perceba as características de cada um, para que possa estimular a todos individualmente, de acordo com seu perfil. Este envolvimento é importante também para que professor e aluno consigam estabelecer vínculos de ensino-aprendizagem, de amizade e

de troca de experiências, tendo o professor nos alunos agentes integradores e que auxiliam nas construções das relações de cooperação, entre outros objetivos.

### ***1.3.2 As inteligências múltiplas e os JDC: uma breve proposta para o basquetebol***

Durante a pesquisa bibliográfica sobre basquetebol para a realização deste estudo, muitos livros foram consultados, buscando especialmente referências ao processo de iniciação no basquetebol. Constatamos que quase todas as obras abordavam as questões técnicas, algumas questões táticas (mais relacionadas aos sistemas de defesa e posicionamento ofensivo) e menções aos aspectos físicos do basquetebol, salvo alguns trabalhos acadêmicos. Visto isto, observamos uma carência na literatura do basquetebol quanto aos outros aspectos que permeiam o jogo, como a relação entre técnico-professor e atleta-aluno, as possibilidades de transformação de valores através do esporte, a percepção da lógica do jogo pelo jogador, entre outros. Para nós, no momento da iniciação esportiva, estes outros aspectos se mostram mais importantes que o próprio domínio da técnica ou tática da modalidade (até porque entendemos que as crianças mais novas devem adquirir bagagem motora e não se especializar em uma ou outra modalidade), sendo priorizados conteúdos que a criança incorpore e possa utilizar na sua vida esportiva e pessoal futuramente.

Assim, em encontros do informal grupo de estudos “GEBOB” sobre a pedagogia do basquetebol, na faculdade de Educação Física da Unicamp, com a participação do Prof. Ms. Hermes Balbino e estudando sua dissertação de mestrado “Jogos Desportivos Coletivos e os Estímulos das Inteligências Múltiplas: bases para uma proposta em pedagogia do esporte” compreendemos o basquetebol, assim como o esporte em geral, como um ambiente favorável à manifestação das múltiplas inteligências, oferecendo, ainda, ricas oportunidades de estímulos às mesmas.

A teoria das Inteligências Múltiplas foi apresentada por Howard Gardner no início da década de 80. Para este autor, a inteligência pode ser entendida como:

*“Um potencial biopsicológico para processar informações que pode ser ativado num cenário cultural para solucionar problemas ou criar produtos que sejam valorizados em uma cultura”.*(Gardner, 2000, p.87)

Gardner observou em populações com a qual trabalhava que para determinadas tarefas algumas pessoas tinham extrema habilidade, enquanto para outras pareciam incapazes. Assim, propõe o fim da idéia de pessoas mais ou menos inteligentes, mostrando que os indivíduos podem vir a ter maior ou menor acesso a determinados estímulos, os quais as possibilitariam desenvolver melhor algumas competências que outras; a partir dessa perspectiva, traz a idéia da existência de várias inteligências, ao contrário do modelo até hoje mais conhecido e disseminado de uma única inteligência, pautada nas competências verbal e lógico-matemática. Chegamos à teoria das inteligências múltiplas, assim abordada por Balbino (2001, p.81):

*“A Teoria das Inteligências Múltiplas toma forma com a abordagem plural das habilidades, capacidades, faculdades, talentos e competências do Homem, especialmente exigidas dentro do seu contexto de cultura, transcendendo, assim, das abordagens da linguagem verbal e da razão lógica”.*

Gardner (1994), propõe que as pessoas possuem potenciais e talentos inatos que podem ser identificados em diferentes locais do cérebro, constituindo a existência de oito diferentes inteligências, autônomas, mas que ao resolver problemas, dificilmente atuam sozinhas; são elas: verbal-lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal. O próprio Gardner (2000) admite a possibilidade de existirem outras inteligências, como a espiritual ou existencialista, assim como outros autores sugerem novas inteligências.

O basquetebol, em função de sua tática, técnica, regras e elementos emocionais, se mostra um jogo absolutamente imprevisível e com inúmeras novas situações-problema se apresentando a todo o momento a quem joga, cada uma delas com diversas respostas possíveis. Assim, o basquetebol nos parece poder constituir um ambiente ótimo para o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

Procurando aproximar a teoria das inteligências múltiplas com a pedagogia do basquetebol, descreveremos, a seguir, cada uma das oito inteligências propostas por Gardner, relacionando-as com a modalidade e trazendo maneiras de estimulá-las durante as aulas e treinos de basquetebol. Para tanto, nos pautaremos em Gardner (1994 e 2000) e com

as perspectivas de estudiosos da teoria das inteligências múltiplas, como Campbell et al. (2000) e Antunes (1998 e 1999), tendo como base o estudo de Balbino (2001).

### ***Inteligência Verbal-Lingüística***

*“Envolve a sensibilidade para a língua falada e a escrita, e a habilidade para aprender línguas bem como a capacidade de se utilizar a linguagem para atingir certos objetivos Como inteligência e competência intelectual mais compartilhadas na espécie humana, exerce também papel importante na explicação. Grande parte do ensino e da aprendizagem ocorre através da linguagem, na utilização de metáforas, cruciais para lançar e explicar um novo conhecimento científico”.*(Balbino 2001, p. 88)

Embora a comunicação cinestésica tenha grande importância e esteja constantemente presente no jogo de basquetebol e nas atividades relacionadas ao esporte, a comunicação verbal é a que prevalece no processo de ensino-aprendizagem. Ainda que o técnico-professor utilize o método demonstrativo, o recurso verbal se mostra indispensável. Sobre a comunicação verbal nos JDC, escreveu Balbino (2001, p.105):

*“A comunicação verbal tem importância fundamental pelas características de organização constante que os JDC exigem, na elaboração e organização de jogadas, no exercício da liderança, na busca de soluções coletivas para situações problema, no constante exercício pedagógico do técnico ou professor com o outro componente essencial deste subsistema, o indivíduo que aprende”.*

Vemos, assim, que em diversos momentos, durante prática de um JDC e especificadamente do basquetebol, a inteligência verbal-lingüística é exigida e estimulada, sendo apontadas algumas sugestões para enriquecer este processo:

- elaboração de livros ou cadernos didáticos para facilitação do processo de ensino-aprendizagem no basquetebol (sendo esta nossa proposta neste trabalho

de monografia, entendendo que este material pode ser construído de forma a estimular, também, as demais inteligências);

- pedir aos alunos que expliquem as atividades que serão realizadas;
- estímulo a relatos verbais das atividades executadas em aula, especialmente ao fim da aula, até para que o professor possa observar se a turma compreendeu os objetivos da aula;
- propor tarefas escritas, como apontar pontos positivos e negativos de determinadas atividades ou táticas de jogo (ex: propor que os alunos escrevam ou verbalizem duas coisas que gostam e duas que não gostam nos exercícios de 1X1, 2X2 e 3X3);
- incentivar a elaboração de um diário de treinamento, no qual além de descrever a aula, o aluno possa expor suas opiniões e sentimentos acerca da mesma (o que estaria enfocando, também, a inteligência intrapessoal);
- trabalhar o histórico da modalidade, contando, pesquisando ou escrevendo;
- estimular manifestações narrativas, poéticas ou de outras formas sobre o basquetebol ou fatos ocorridos sobre a modalidade;
- construir um mural com notícias de jornais e revistas e escrever “matérias” sobre o esporte, podendo ser criado um jornalzinho.

### ***Inteligência Lógico-Matemática***

*“envolve a capacidade de analisar problemas com lógica, de realizar operações matemáticas e investigar questões cientificamente. (...) Para Gardner (1995), é o arquétipo da “inteligência pura”. Em seu domínio, o processo de solução de problemas é significativamente rápido, pois o indivíduo lida com muitas variáveis ao mesmo tempo. (...) Tem soluções não verbais, pois podem ser construídas antes de verbalizadas.” (Balbino, 2001, p. 90)*

Assim, esta inteligência está fortemente vinculada aos números e às cadeias de raciocínio lógico – dedutivo (a partir do todo) e indutivo (partindo de fatos particulares para uma conclusão geral). Propomos, então, algumas maneiras de estimular a inteligência lógico-matemática:

- fornecer elementos que estimulem e permitam a compreensão da lógica interna do jogo;
- comparar as diferentes combinações táticas, observando vantagens e desvantagens;
- discutir as razões pelas quais se realizam determinados treinamentos;
- criar, em grupos ou individualmente, jogadas ofensivas, acompanhadas de uma discussão e aplicação das mesmas, observando suas vantagens e desvantagens;
- observar as influências das regras no jogo;
- propor atividades nas quais os alunos se disponham formando figuras geométricas ou com objetos nesses moldes;
- propor jogos e brincadeiras que envolvam números e contas;
- construir gráficos e tabelas de torneios e campeonatos;
- elaborar dados estatísticos em jogos e treinos

### ***Inteligência Espacial***

*“Gardner (2000) coloca que a Inteligência Espacial tem o potencial de reconhecer e manipular os padrões do espaço, bem como os padrões de áreas mais confinadas. (...) Para Campbell et al (2000), inclui uma série de habilidades relacionadas, como discriminação visual, reconhecimento, projeção, imagens mentais, raciocínio espacial, manipulação de imagens, duplicação de imagens externas e internas”.* Balbino (2001, p.92)

Podemos inferir que a capacidade de visualização está fortemente ligada à inteligência espacial, assim como a organização dos objetos no espaço, além da organização do próprio objeto. Portanto, estimular esta inteligência envolve:

- a visualização de jogadas e estratégias, assim como a visualização de si mesmo e dos companheiros realizando as tarefas;
- a reprodução da tática por meio de símbolos, no papel ou prancheta, de forma que todos compreendam;
- modificar o ângulo visual dos objetos no ambiente – por exemplo, quando a estrutura física da tabela permitir, jogar basquetebol valendo apenas cestas feitas por trás da tabela;
- utilizar exercícios e jogos com diferentes formações e disposição das pessoas;
- construir com os alunos murais e quadros de fotos ou desenhos sobre basquetebol e sua tática;
- variar os objetos e, se possível, escolher os de forma contrastantes, estimulando associações entre cor-objeto-tarefa;
- estabelecer padrões de tráfego para as atividades, criando analogias com o trânsito da cidade, por exemplo;
- contar histórias em que os alunos construam seu final, ou utilizar-se de vídeos para tal.

### **Inteligência Musical:**

*“Acarreta habilidade na atuação, na composição e na apreciação de padrões musicais”.*

*Campbell et al (2000), referindo-se aos ritmos, o autor coloca que vivemos com os ritmos do nosso próprio batimento cardíaco e da nossa respiração, e também com os ritmos sutis da atividade metabólica e das ondas cerebrais. Devido à forte conexão entre a música e as emoções, a música pode ajudar a criar um ambiente emocional positivo que desencadeie a aprendizagem.”*

Balbino (2001, p.91)

Podemos observar que a música pode ser um elemento facilitador para o processo de ensino aprendizagem, sendo propostas algumas maneiras:

- utilizar fundos musicais como estímulo durante a aula ou treino (ou em atividades específicas);
- propor atividades que possibilitem ao aluno identificar e correlacionar diferentes ritmos (exemplo: pegas em diferentes velocidades, Escravos de Jó ou Ovo Choco);
- propor a execução de exercícios ou o próprio jogo no ritmo de diferentes músicas, criando relações com os ritmos;
- criar associações de músicas com elementos técnico-táticos do basquetebol ou com as características de determinados jogadores;
- utilizar diferentes estilos de músicas de acordo com os objetivos do treino ou aula.

### ***Inteligência Corporal-Cinestésica***

*“Acarreta o potencial de usar o corpo, ou partes dele, para resolver problemas ou fabricar produtos.(...) Constitui-se em centro da inteligência corporal: controlar os movimentos corporais e capacidade de manusear objetos com habilidade”.*

*A dicotomia entre mente e corpo, o conceito desta inteligência busca uni-los para o desempenho físico adequado. A inteligência cinestésico corporal é base do conhecimento humano, pois é por meio de nossas experiências sensório-motoras que experimentamos a vida (Campbell et al., 2000)”. Balbino (2001, p. 87 e 88)*

O estímulo a esta inteligência parece óbvio por meio do basquetebol, e realmente é constante durante as aulas ou treinos. No entanto, podemos potencializar tais estímulos, ampliando as possibilidades do nosso aluno em conhecer o jogo através do corpo, como vemos nas sugestões abaixo:

- respeitar as fases sensíveis para o trabalho das capacidades físicas, fazendo um planejamento adequado e que contemple todo o período de trabalho com a turma;

- intensificar os trabalhos com as habilidades motoras básicas e coordenativas, para que os alunos-jogadores possam ter um amplo repertório motor, que possa ser transferido para outras atividades;
- propor atividades que contemplem os cinco sentidos, como passeios de olhos vendados, ou mesmo exercícios relacionados diretamente ao basquetebol;
- construir com os alunos novas formas de movimento, dribles ou outros elementos, especialmente aqueles que possam ser aplicados no jogo de basquetebol;
- observar modelos, grandes jogadores que possam inspirar novas possibilidades de movimento ou novas técnicas;
- trabalhar o lado não dominante (direita ou esquerda);
- procurar identificar atividades que tragam prazer ou desinteresse pela atividade (do ponto de vista sensório-corporal), discutir e experimentar mudanças;
- manipular diferentes objetos com diversas partes do corpo, além de inventar maneiras de locomovê-los;
- variar o ambiente para gerar novos estímulos, como sala de ginástica olímpica, piscina, praça pública, área verde, etc.

### ***Inteligência Naturalista***

*“Refere-se ao conhecimento sobre o mundo vivo, incluindo a classificação de diversas espécies, identificando-as e reconhecendo a existência de outras; relacionamentos com seres ou objetos, interação com espécies animais, sintonia com o mundo dos organismos, usando essas capacidades de maneira produtiva.” Balbino (2001, p. 96 e 97)*

Podemos estimular esta inteligência pelo basquetebol:

- através da observação das respostas do organismo aos estímulos de esforço;
- pela observação nas diferenças de reações no frio e calor;
- pela exploração do ambiente físico da aula e em aulas em ambientes naturais;
- promovendo conversas e palestras sobre saúde;

- metaforizando os movimentos da aula com animais,
- criando conexões para abordar temas relacionados à ecologia;
- comparando o equilíbrio do sistema constituído por um time com o ecossistema.

### ***Inteligência Intrapessoal***

*“Para Gardner (2000) envolve a capacidade de a pessoa se conhecer, de ter um modelo individual de trabalho eficiente incluindo aí os próprios desejos, medos e capacidades e de usar estas informações com eficiência para regular a própria vida. Para Campbell et al. (2000), a inteligência intrapessoal inclui nossos pensamentos e sentimentos. Quanto mais pudermos trazê-la à consciência, melhor poderemos relacionar nosso mundo interior com o mundo exterior da experiência.”* Balbino (2001, p.95)

Vemos que esta inteligência trata das relações do indivíduo consigo mesmo, como compreende e interpreta suas experiências e emoções, e até que ponto compreende todas estas complexas relações. O basquetebol, como um jogo, se mostra um ambiente muito rico para que a criança ou adolescente experimente novas sensações, vivencie situações inéditas e possa confrontar-se com seus próprios sentimentos e reações diante do exposto. Diversas situações favoráveis para o desenvolvimento desta inteligência se apresentam em vários momentos da aula para cada um dos alunos, sendo necessária muita atenção do professor-técnico para otimizar estes momentos, sempre respeitando o ser humano que os vivencia. A seguir, algumas possibilidades de estímulo para a inteligência intrapessoal através do basquetebol:

- Promover dinâmicas de grupo em que os alunos possam expor seus sentimentos e opiniões, sendo respeitada e observada a individualidade de cada um;
- Estimular a participação de todos de forma efetiva, cuidando para ninguém se exclua ou sinta-se incapaz, valorizando cada indivíduo;
- Promover atividades possíveis a todos e outras que se mostre desafiadoras até para os que mostram mais facilidades na execução dos exercícios;

- Estimular a criatividade, propondo constantes desafios com diversas soluções possíveis, sendo valorizadas as novas soluções;
- Estimular que os alunos exponham sua opinião, tenham condições de criticar a aula e construam as regras, sendo capazes de argumentar e sustentar sua opinião com clareza;
- Valorizar as tentativas e esforços em detrimento do sucesso ou vitória. A competição se mostra favorável para a experimentação dos sentimentos, no entanto, se o professor-técnico não construir um ambiente para que essa vivência seja produtiva mesmo na derrota, ao invés de facilitar o desenvolvimento pessoal do aluno-atleta, poderá estar criando maiores barreiras para o desenvolvimento da inteligência intrapessoal;
- Elogiar e reforçar iniciativas positivas, demonstrações de liderança sem opressão, expressões sinceras de sentimentos sem agressão;
- Possibilitar a reconstrução de valores, discutindo aspectos sociais pertinentes ao grupo, mostrando o papel de cada um na comunidade. Pode-se utilizar exemplos públicos, ou iniciativas sócio-educativas de jogadores de basquetebol e outros atletas para ilustrar as possibilidades de intervenção de cada um;

### ***Inteligência Interpessoal***

*“Compreende a capacidade de entender as intenções, as motivações e os desejos do próximo, e conseqüentemente, de trabalhar de modo eficiente com terceiros.(...) Ela está baseada na capacidade de perceber distinções entre os outros, em especial contrastes em seus estados de ânimo, temperamentos, motivações, intenções.”*

(Balbino, 2001, p.120)

Entendemos que o jogo é um estímulo muito importante e indiscutivelmente favorável para o desenvolvimento desta inteligência, pois a interação entre as pessoas é intrínseca e a cooperação pode ser facilmente estimulada com conversas, pequenas modificações no jogo formal (por exemplo, o atacante que converte uma cesta troca de time com um defensor; não há vencedores ou vencidos e não se perde em possibilidades de

exploração da inteligência interpessoal) ou o uso de jogos cooperativos, muito difundidos por Fábio Brotto (1999).

Esta inteligência pode estar ligada à coletividade e cooperação nas relações entre as pessoas, sendo oportunizado que todos se manifestem, mas respeitando os valores e desejos do outro. Assim, retomamos e relacionamos os dois traços fundamentais dos JDC propostos por Garganta (1995): a inteligência e a cooperação. A seguir, propomos algumas maneiras de estímulo à inteligência interpessoal:

- dentro do jogo de basquetebol ou durante outros jogos, designar funções para cada jogador, a fim de que cada um compreenda que tem uma importância para que o todo funcione;
- dividir funções entre os alunos na organização das aulas: um recolhe as bolas, outro organiza os coletes, etc...
- propor, para cada jogo, um capitão responsável pelo time, que o represente, a fim de que se estimule em todos a liderança comprometida com o bem geral do grupo;
- incentivar iniciativas de cooperação e utilizar-se de jogos cooperativos para estimulá-las;
- permitir, sempre que possível, que os alunos participem da elaboração da atividade, para que juntos sintam-se responsáveis por ela, sendo ainda um fator motivante;
- durante o jogo, parar em momentos polêmicos, para que juntos os alunos escolham uma forma de resolver a situação;
- estimular em alunos talentosos que usem sua facilidade em função do grupo, não apenas solucionando individualmente os problemas, mas ajudando aqueles com maiores dificuldades a concluir as tarefas ou participar dos jogos;
- propor e estimular trabalhos comunitários, para que se observe que a comunidade é um sistema, assim como o jogo, no qual cada um tem o seu papel, conscientizando que as ações de cada um influenciam na vida de todos;
- em competições, ressaltar os méritos e dificuldades do grupo, retomando conflitos que surgem durante as aulas ou treinos e tentando solucioná-los em conjunto, com a participação de todos e a partir de diferentes pontos de vista.

#### **1.4 Ambiente**

Neste trabalho de conclusão de curso temos abordado o basquetebol enquanto meio educacional e alvo da pedagogia do esporte. No capítulo que se segue, serão apontados alguns objetivos possíveis para a iniciação no basquetebol dentro da nossa perspectiva. Assim sendo, se faz inevitável que tratemos do contexto em todos os aspectos citados no trabalho estão inseridos. Para tanto, trataremos do ambiente em que se realizam as aulas, treinos e jogos de basquetebol, com turmas de iniciação, sendo aquele assim constituído, segundo Balbino (2001, p.100):

*“Compõe o Ambiente da aprendizagem: pais, professores, técnicos, companheiros, ambiente físico de atividades, e o conjunto de sistemas e subsistemas que sai se estabelecem”*

No mesmo estudo, Balbino (2001) discute a importância do ambiente no estímulo às inteligências múltiplas e, portanto, ao indivíduo em todo o seu potencial:

*“Partindo do ponto de perspectiva do indivíduo que possui o potencial de inteligência, e que joga, aprende e pode compreender, o Ambiente torna-se responsável pelo estímulo e desenvolvimento deste potencial biopsicológico, por meio das intervenções do agente pedagógico, dos desafios propostos, dinâmicas, exercícios, jogos, competições. Compreende-se aqui a importância da qualidade de estímulos, relacionados diretamente com a motivação que as práticas geram nos indivíduos que participam do processo”. (Balbino, 2001, p. 100)*

Compreende-se, portanto, que o leque de elementos compreendidos pelo Ambiente são de fundamental importância enquanto estimulador da aprendizagem, indo muito além da estrutura física ou local onde ocorrem as aulas.

A seguir, abordaremos alguns elementos que compõe o ambiente da iniciação do basquetebol e, ao final, abordaremos o Ambiente em relação à competição e à possibilidade

de intervenção nas questões relacionadas a valores e princípios através do basquetebol educacional.

#### **1.4.1 Formação do Técnico-Professor**

Neste estudo, temos insistido na responsabilidade de atuar na iniciação esportiva, tendo o esporte com fins educacionais. Temos apontado inúmeras finalidades para a iniciação esportiva, como a transformação de valores. Mas e o técnico-professor? Paes (1997, p.44) considera:

*“O objeto de estudo do basquetebol não pode ser simplesmente seus elementos fundamentais: controle de corpo, manejo de bola, passe, drible, arremesso, rebote, mas sim a consideração do aluno como um ser interventor, sobre o qual a atuação do professor deve se verificar de maneira adequada.”*

Podemos somar às palavras de Paes, a observação de Balbino (2001, p.74):

*“A conexão de crenças e valores, experiências de vida e os produtos que resultaram dessas experiências, nem sempre bem sucedidas, tem projeção nos procedimentos pedagógicos praticados por estes agentes (refere-se aos agentes pedagógicos, entre os quais estão o técnico ou professor). As relações estabelecidas no processo de iniciação e formação esportiva entre agentes pedagógicos e as crianças e jovens são inevitáveis e determinantes”.*

Assim, é importante nos remetermos à formação profissional e pedagógica das pessoas que atuam na iniciação esportiva. Além de conhecer o basquetebol, sua técnica, tática, aspectos físicos e métodos de aplicação disso tudo, é fundamental ao professor uma fundamentação pedagógica, conhecimentos ligados ao desenvolvimento motor e psico-cognitivo da criança, além de elementos que lhes dêem possibilidades de compreender o contexto sócio-cultural no qual estão inseridos seus alunos, para que possam intervir de modo a construir mudanças, e não impor valores.

Mesmo quando o técnico-professor opta por participar de competições, seu comprometimento educativo não deve diminuir, ao contrário, será necessário trabalhar de forma educativa os fenômenos presentes na competição, como nos orienta Montagner (1993, p.95):

*“O técnico-educador deve ensinar e transmitir os conceitos do esporte de competição não apenas ao atleta presente, mas para o homem futuro, aquele que vai interagir, partilhar e participar da sociedade. Para isto, o esporte não deve ser um fazer simplesmente mecânico, mas ser um incorporador de atitudes, um formador integral da personalidade.”*

Ainda se referindo ao agente pedagógico, quando no trabalho com as inteligências múltiplas, enfatiza Balbino (2001, p.102):

*“Ao deparar-se com a Teoria das Inteligências Múltiplas, o agente pedagógico, antes de estimular e perceber nos seus atletas ou alunos, as múltiplas possibilidades de inteligência, deve perceber, desenvolver, estimular e utilizar ele mesmo, as suas múltiplas inteligências”.*

Para se formar um bom técnico, acreditamos ser preciso conhecimento profundo da teoria do treinamento e das possibilidades táticas, intervenções técnicas e aspectos psicológicos de atletas. Para ser um professor, além de conhecimento teórico, compreendemos ser necessário conhecimentos pedagógicos e capacidade de aplicação dos mesmos. Ao educador, técnico ou professor, compreendemos que não basta transmitir conhecimentos, mas sim estimular que os alunos o procurem, façam suas próprias descobertas, comparem, critiquem, criem. Ao educador, vemos que isto ainda não basta, é necessário comprometimento com o desenvolvimento ótimo e integral de cada aluno e nas relações do mesmo com o ambiente em que vive; assim, àquele que atua na iniciação esportiva, vemos como necessário ter sensibilidade e competência para ser um agente transformador, que estimula a discussão de valores e princípios, tentando ser imparcial e procurando mostrar a realidade de todos os modos possíveis, pensando em formas de

transforma-la para o benefício de todos. A iniciação esportiva é o momento em que o técnico-professor não pode preocupar-se apenas com as questões técnicas e táticas do jogo, mas sim com as relações entre os sujeitos e as manifestações do jogo, de forma integrada com a sociedade, pois ainda neste momento não podemos afirmar que estamos trabalhando com futuros atletas, mas com certeza estamos contribuindo – de forma positiva ou negativa – para a formação de futuros cidadãos.

#### **1.4.2 Participação da Família**

Quanto à importância da família e sua relação com o esporte, escreveu Montagner (1993, p.19):

*“(...) a família aparece como um importante fator no processo educativo por ser o primeiro momento de convivência do Ser Humano com os valores e hierarquias encontradas na sociedade. À medida que se percebe o peso da família, como componente efetivo e influente no processo, deve-se considerar e avaliar esses efeitos em diversos âmbitos e também no âmbito esportivo”.*

Como o mesmo autor nos alerta, podemos criar hipótese acerca das intenções da família em relação à participação dos filhos no ambiente esportivo. Montagner (1993) nos aponta que as famílias de classe média, em geral, vêem o esporte como um complemento da educação formal. Em outros casos, especialmente quando nos referimos às famílias de baixa renda, o esporte pode ser entendido como um meio de ascensão social e econômico.

Assim sendo, é comum que os pais criem expectativas em torno das realizações dos filhos: ou pela expectativa de vê-lo realizar aquilo que não foi possível a ele, ou por enxergar possibilidades de um futuro melhor em termos sócio-econômicos, entre outros. O esporte se mostra um potente meio para que tais aspirações se manifestem, o que pode comprometer o gosto das crianças pelo esporte e até gerar traumas físicos ou emocionais. Balbino (2001, p.65), nos alerta para a manutenção do foco nos interesses da criança:

*“Neste processo elaborado de iniciação, tem-se em conta que o esporte é o futuro dado como certo para o iniciante. É necessário que se faça à reflexão em torno dos*

*objetivos da criança, que com certeza se posicionam muito mais em referência ao prazer, alegria e divertimento que o jogo pode provocar, do que planejamentos por longos anos dentro da atividade esportiva”. (Balbino, 2001, p.65)*

A relação dos pais com o professor-técnico é um tema que merece melhores estudos, para direcionamentos mais orientados. Pela observação, podemos notar que, normalmente, a família não acompanha de forma próxima o desenvolvimento das crianças no esporte e quando o fazem, muitas vezes, através de cobranças relacionadas ao desempenho esportivo, à vitória ou derrota. Uma vez que propomos ao técnico-professor uma atuação educativa, seria interessante que este processo pudesse atingir aos pais das crianças. Sabe-se das dificuldades desta aproximação, como a falta de tempo em função do trabalho dos pais ou dificuldade dos mesmos em compreender o esporte como um fenômeno educativo, mas somente esta interação entre técnico-professor, criança e pais pode aproximar as intenções, necessidades e interesses de todos os envolvidos, a fim de que os objetivos que privilegiem a criança se destaquem e o processo educativo pelo esporte possa ser potencializado.

#### **1.4.3 Relação Entre os Companheiros**

Este é um tópico fundamental para a formação de um ambiente dentro da iniciação do basquetebol. No entanto, este trabalho já o abordou anteriormente, como podemos ver nos itens “*cooperação*” e “*inteligência interpessoal*”, neste mesmo capítulo, não sendo necessário nos alongarmos também neste tópico. Porém, faz-se necessário ressaltar que a criança que participa do processo de iniciação esportiva é a mesma que já participa ativamente no dia-a-dia de sua comunidade, sendo que suas funções e interações com a mesma tendem a aumentar com os anos. Balbino (2001, p.102), aborda a questão:

*“O indivíduo que joga e aprende, se relaciona com vários outros elementos no ambiente dos JDC. Ao elaborar e organizar atividades, a visão de sistema para o processo torna-se essencial, na medida em que a qualidade das relações que se criam, contribuem para o estabelecimento*

*de analogias com os outros momentos de vida do indivíduo, na perspectiva de que ele não é uma parte isolada de uma engrenagem, mas suas atitudes e comportamentos afetam de alguma maneira o sistema, da mesma forma que o indivíduo é afetado pela manifestação das outras relações do mesmo sistema”.*

Assim, um ambiente cooperativo, inibidor de brigas e favorável tanto ao surgimento quanto à solução de conflitos entre os companheiros de aula ou treino podem favorecer a formação de pessoas comprometidas com o próximo e capazes de cooperar na resolução de problemas sociais no ambiente além do esporte.

#### **1.4.4 O Ambiente e a Competição**

A competição infantil tem sido alvo de muitas pesquisas e debates dentro da Educação Física. Questiona-se muito se ela deve ou não estar presente no ambiente da iniciação esportiva. Para nós, parece claro que a competição pode existir já na iniciação e mesmo com crianças mais novas, como nos mostra Paes (1997, p.30), remetendo-se a Lima:

*“... a criança pode competir, desde que ela mesma estabeleça suas regras e seus limites. Desta forma, as competições das crianças estarão sendo diferenciadas das competições dos adultos. Cabe ao professor fornecer conteúdos para elaboração desta competição. Só assim, a prática desportiva poderá atuar como um meio de desenvolvimento da criança”.*

Não vemos problemas na competição no momento da iniciação, mas sim na forma como esta é feita e quais os objetivos de quem a propõe. Paes (1997, p.29), nos alerta para esta questão:

*“Tal como acontece no desporto que é feito pelos adultos, o problema não está na competição e sim nos adultos que a organizam, estabelecendo normas e regras que valorizam somente os vencedores.*

*O desporto infantil não deve ser orientado para se fazer campeões, pois este é objetivo das competições para os adultos. Obrigar a criança a ser campeã é a mesma coisa que obrigar a criança a trabalhar numa fábrica e exigir-lhe rendimento. Deve proporcionar torneios e jogos e, com este procedimento, oferecer maiores possibilidades e oportunidades de sucesso”.*

A valorização da vitória em detrimento dos derrotados é uma questão cultural fortemente verificada no esporte competitivo e, infelizmente, verificada constantemente também no desporto infantil. Ao acreditarmos no esporte enquanto um fenômeno educativo, não podemos excluir um elemento tão importante que é a competição, e que também pode ser tratada de forma a questionar seus próprios valores, como esta questão da vitória e derrota.

Propomos, para iniciantes, que sejam organizados pequenos torneios ou evento, de curta duração e que privilegie a participação de todos; iniciativas em que as equipes não se confrontem, mas se integrem, se mostram bastantes educativas, como festivais em que os jogadores de um time se mesclam aos de outro para formar uma equipe. Os técnicos-professores precisam estar preparados para trabalhar de forma positiva tanto com a vitória como com a derrota, não priorizando os resultados, mas as relações grupais e sinais de desenvolvimento pessoal em função da competição.

Montagner, 1993, desenvolveu uma dissertação envolvendo competição, educação e basquetebol, trazendo importantes reflexões quanto às possibilidades educativas da competição:

*“O jovem participante de programas de treinamento e jogos, envolvido com a competição, não pode estar alienado das causas políticas, sociais, etc.*

*O esporte de competição deve encorajá-lo a fazer valer sua voz, a atuar positivamente em grupo, Não se deve apenas massacrá-lo com dribles, passes, arremessos e cestas, fundamentos e técnicas do basquetebol. Entender porque joga, respeitar as deficiências dos colegas,*

*partilhar vitórias e derrotas, desenvolver responsabilidades, e saber defender seus pontos de vista, são finalidades que podem e devem ser trabalhadas ao longo do período em que se está nas quadras. Caso isso não venha a ser refletido, os efeitos podem ser contrários. Podem simplesmente introjetar e reproduzir valores já transmitidos, sem realizar reflexão crítica”. (Montagner, 1993, p.35)*

Vemos como são amplas as possibilidades de intervenção educativa a partir da competição. Podemos, também, refletir o quanto é perigoso introduzir uma criança ao universo do desporto competitivo sem compreender suas necessidades e possibilidades, e sem dar a ela condições de refletir sobre a competição. Finalizamos este tópico nos remetendo, mais uma vez, às reflexivas palavras de Montagner (1993, p.35):

*“Somente se acredita na educação, através da prática esportiva de competição, à medida em que se prepara a criança e o jovem para serem capazes os desafios em um universo sócio-cultural em constante mutação.*

*Não se deve doutrinar, mas sim instigar a liberdade de ação, de pensamento, de constentação, baseada em valores de responsabilidade e respeito ao seu semelhante”.*

#### **1.4.5 O Ambiente e o “Basquetebol Educacional”**

O termo “basquetebol educacional” relaciona-se à expressão “esporte educacional” abordada anteriormente. Trata-se de considerar o basquetebol como um meio para promoção do desenvolvimento global do aluno, não apenas em termos motores, mas também emocional, social e até espiritual. Segundo Paes (1997, 43),

*“Sendo o basquetebol uma modalidade esportiva de larga aceitação popular e bastante utilizada na Educação Física, pode-se afirmar que, para que este jogo*

*seja uma agente educacional, ele não deve ser visto de forma fria e calculista, limitando-se somente ao desenvolvimento de movimentos em seus aspectos biomecânicos e mesmo técnico-táticos”.*

A repetição exaustiva de gestos é importante para a melhora da performance com objetivos de conquistar resultados vitoriosos, o que, para nós, não deveria estar presente na iniciação esportiva. Mais uma vez nos remetemos a Paes (1997, p.43), quando cita José Maria Cagigal:

*“o esporte será tanto mais educativo quanto mais conservar sua qualidade lúdica, sua espontaneidade e seu poder de iniciativa”*

E é através do lúdico que propomos a discussão de valores e princípios por meio do basquetebol, em aulas de iniciação. Através das brincadeiras e jogos infantis, recheados de “faz-de-conta”, o agente pedagógico – ou ainda agente transformador – pode estabelecer co-relações com a “vida real”, com o contexto sócio-cultural em que estão inseridos os alunos. É pelo lúdico que, ao nosso entender, o professor poderá criar o ambiente propício para contribuir com a formação de futuros cidadãos aptos a transformar a comunidade em que vivem.

## **CAPÍTULO 2**

### **POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS PARA A INICIAÇÃO EM BASQUETEBOL**

Vemos hoje a proliferação das chamadas “Escolinhas de Esportes”, não apenas em praças municipais, clubes ou centros privados, mas também dentro das escolas de ensino formal. A estas, atribui-se a responsabilidade da iniciação esportiva para crianças e jovens. Mas, sob qual perspectiva trabalham as pessoas que atuam nessas escolinhas, especialmente aquelas que abordam o basquetebol? Para responder a esta pergunta, possivelmente seria necessária uma pesquisa específica, o que certamente não é objetivo deste estudo; no entanto, vários outros questionamentos nos parecem importantes, tais quais:

- Quais as funções e importância da iniciação esportiva para a formação da criança?
- Quais métodos e estratégias de ensino-aprendizagem são mais utilizados na iniciação no basquetebol?
- Como os aspectos táticos, técnicos e físicos do basquetebol podem ser abordados dentro de uma perspectiva pedagógica?

Neste capítulo, propomos uma discussão que leve o leitor não a formular respostas, mas a refletir sobre as questões acima. Mais que isso, ousamos convidar aqueles que atuam na iniciação esportiva a repensar e criticar sua prática, participando de um jogo que contemple teoria, atuação e formação, esta última tanto de quem joga como de quem propõe o jogo.

## ***2. Quais os Propósitos da Iniciação Esportiva?***

Esta nos parece uma pergunta difícil, com inúmeras respostas possíveis. No entanto, não podemos nos omitir em refletir, questionar as razões, objetivos, interesses da iniciação esportiva, além daquela que consideramos a questão central: para quem?

Segundo Konzag, 1985 apud Garganta (1995, pg.11):

“Cumprir aos Jogos Desportivos Coletivos contribuir para a concretização dos objetivos definidos pelas atividades de Educação Física e Desporto. Para os atingir, torna-se imprescindível um ensino adequado, não obstante as dificuldades apresentadas pelas múltiplas componentes do jogo e escassas certezas existentes acerca do

desenvolvimento metodológico da respectiva formação técnica e tática”.

Assim, observamos dificuldades no decorrer do processo de ensino-aprendizagem de jogos desportivos coletivos - e entre eles o basquetebol - tanto para quem ensina como para aquele que aprende: o primeiro buscando variadas e adequadas maneiras de estimular seus alunos, e estes tentando solucionar os problemas apresentados pelo professor/técnico e pelo próprio jogo.

Ao entrarmos no âmbito educacional-formativo, o desafio mostra-se ainda maior, pois se faz necessário abordar os aspectos técnico-táticos do basquetebol, as capacidades físicas e as habilidades motoras a partir de princípios pedagógicos, sem que fiquem em segundo plano a discussão de valores e das relações interpessoais.

Novamente nos remetendo a Garganta (1995, p.11), temos:

*“Devido à riqueza de situações que proporcionam, os JDC (jogos desportivos coletivos) constituem um meio formativo por excelência (Mesquita, 1992), na medida em que a sua prática, quando corretamente orientada, induz o desenvolvimento de competências em vários planos, de entre os quais no permitimos salientar o tático-cognitivo, o técnico e o sócio-afetivo”.*

Tratando-se de iniciação esportiva, acreditamos serem os aspectos relacionados às questões interpessoais (tais como cooperação e relações com os colegas), o desenvolvimento psico-cognitivo geral (abrangendo as inteligências múltiplas) e a aquisição de habilidades motoras básicas (que, segundo Gallahue, podem ser englobadas em habilidades de manipulação, estabilidade e locomoção) os principais objetivos a serem alcançados, em detrimento da busca de resultados, especialização precoce e competição desvinculada de fins educativos/formativos.

O aluno deve ser sujeito de um processo que o leve à compreensão do jogo de basquetebol em sua totalidade, compreendendo a importância e valor de seus colegas de equipe, dos adversários e de si próprio. Deste contexto, faz parte conhecer a técnica do jogo (fundamentos), a fim de aplicá-la na tática (ofensiva e defensiva) que deve dar espaço para manifestações individuais, mas conscientes de sua importância para o coletivo; assim, o

fazer não estará desvinculado das razões do fazer. Os aspectos físicos também devem ser tratados, procurando respeitar as fases sensíveis do desenvolvimento em cada faixa etária. Para tanto, o professor deve utilizar inúmeros facilitadores pedagógicos (entre os quais poderíamos citar a construção de um livro didático-pedagógico, proposta deste estudo) que englobem todos estes aspectos de forma conjunta, inter-relacionada e não separadamente ou de forma estanque, sendo indispensável que o iniciante tenha prazer em participar do processo de aprendizagem, o que acontecerá mais facilmente se a pedagogia adotada for adequada às possibilidades de execução e entendimento do jogo do aprendiz. Vale lembrar a importância do processo de formação das pessoas que atuam na iniciação esportiva, que, segundo Balbino (2001), deveriam ser chamadas de “agentes pedagógicos”.

Dessa forma, reforçamos ser o basquetebol (assim como os demais JDC) um ambiente formativo por excelência, uma vez que oferece inúmeras e imprevisíveis situações-problemas a serem superadas, tais como no convívio em sociedade. Portanto, se forem construídas associações entre as situações do jogo e as situações cotidianas na vida das crianças participantes, a construção e transformação de valores positivos para o convívio em grupo serão facilitadas e natural ao processo de ensino-aprendizagem do esporte, estimulando relações construtivas no ambiente esportivo e fora dele. Propomos, portanto, além de ensinar o basquetebol, que se ensine através do basquetebol.

Vemos, então, como riquíssimas as possibilidades de intervenção de caráter educacional em crianças através do basquetebol, sendo enumeradas, a seguir, algumas delas, que não temos como excludentes, mas complementares:

- desenvolver habilidades motoras gerais;
- desenvolver habilidades motoras específicas;
- desenvolver capacidades físicas;
- desenvolver elementos básicos da lógica dos jogos desportivos coletivos;
- desenvolver a técnica e a tática do basquetebol;
- estimular as múltiplas inteligências, sendo possível priorizar qualquer uma delas;
- despertar o prazer e interesse pelo esporte em diversos níveis, tanto como praticante ou como espectador;
- promover a discussão e (re)formulação de valores;

- estimular auto-estima, auto-confiança, tomada de decisão e outros aspectos da personalidade;
- estabelecer relações pessoais de valor para o desenvolvimento de um jogo coletivo, estabelecendo metáforas com a vida.

### **2.1 O Método:**

Pretendemos apresentar ao leitor, neste tópico, os princípios básicos das metodologias utilizadas no ensino de jogos desportivos coletivos, procurando apontar uma direção para o ensino do basquetebol, ou para os que pretendem ensinar através do basquetebol. Consideramos como determinante a escolha do método de trabalho para o bom ou mau desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem em esportes, sobretudo em relação à motivação e adequação do método ao público atendido. No entanto, antes da escolha (ou criação, como veremos mais à frente) do método é necessário que o professor trace os objetivos a serem atingidos e tenha clara sua linha (filosofia) de trabalho, para que possa existir coerência e continuidade.

Segundo Dietrich (1984), apud Greco (1998, p.41), existem dois princípios relativamente resistentes e expressivos na metodologia de jogos: o analítico-sintético e o global-funcional.

De acordo com o mesmo autor:

*“o princípio analítico-sintético se caracteriza por apresentar cursos de exercícios ou, esporadicamente, jogos, os quais partem de elementos especiais (técnicos, táticos ou condicionais dos jogos), reunindo-os, pouco a pouco em conexões maiores (síntese), recolhendo, posteriormente as partes, em conjuntos lógicos”.*

Uma aula a partir do princípio analítico seria dividida em aquecimento, exercícios para a aprendizagem da técnica e jogo, tendo como princípios metodológicos, de acordo com Greco:

- do conhecido ao desconhecido – das partes ao todo;
- do fácil para o difícil – diminuição da ajuda;
- do simples para o complexo – aproximação gradativa;

- divisão do movimento em fases funcionais.

O princípio global-funcional baseia-se em jogos de menor complexidade que o formal, mais lúdicos e adequados à faixa etária do iniciante e que envolvam técnica, tática e regras. Dietrich et al (1984), apud Greco (1998, p.42), define:

“o método global se caracteriza pela criação de cursos de jogos, que partem da simplificação dos jogos esportivos formais (basquetebol, handebol, futsal, etc.) de acordo com a idade, e, através de um aumento de dificuldades na apresentação dos jogos, em direção ao jogo final.”

Entendemos que o método, no processo de iniciação, deva permitir ao aluno criar conceitos acerca do basquetebol que possam ser transferidos para outras práticas e até campos de sua vida; o aluno deve ser estimulado a compreender a lógica que permeia o jogo, de modo que não seja restringida ou limitada sua capacidade de assimilação e associação. Dessa forma, as atividades propostas pelo professor devem compor o contexto do jogo, mesmo quando parecem dissociadas do basquetebol formal; cabe ao agente pedagógico, através da metodologia de sua escolha, situar o aluno e torná-lo capaz de desenvolver novas habilidade por meio do jogo e não apenas repetir exaustivamente técnicas, mesmo porque nem sempre o praticante consegue transferi-las para o jogo.

Assim, observamos que os princípios analíticos tendem a levar o professor a optar por métodos mecanicistas e voltados para a aquisição da técnica do jogo, apresentando o jogo de forma muito desmembrada, aspectos que apontamos como negativos. Os princípios globais tendem a priorizar variadas formas de jogos para chegar ao jogo formal, o que excluiria a utilização de exercícios que abranjam situações de jogo<sup>3</sup> e poderia dificultar a compreensão da tática do jogo específico (basquetebol) por parte dos iniciantes.

A literatura traz vários métodos para o processo de ensino-aprendizagem de jogos desportivos coletivos. No entanto, visto que cada princípio tem seus aspectos positivos e

---

<sup>3</sup> Podemos definir situações de jogo como a prática da técnica do jogo em ações coletivas, fazendo com que os fundamentos deixem de ter um caráter exclusivamente individual. Segundo Ferreira de De Rose (1987) podem ser em igualdade numérica (1X1, 2X2) ou em desvantagem ofensiva ou defensiva (2X1, 2X3), dependendo dos objetivos do professor e conhecimento tático do aluno. Ver capítulo 3.

negativos, não abordaremos estes métodos por compreendermos ser mais indicado que cada professor crie sua metodologia de acordo com as características de seu grupo de alunos, considerando aquilo que eles já conhecem e as suas maiores necessidades; considerando seus objetivos gerais e específicos; respeitando sua linha de trabalho e, se for de acordo com esta, abranger atividades que permitam conflitos que possibilitem desenvolver valores; e, sempre visar uma metodologia prazerosa e motivante para os alunos, a fim de que gostem e se interessem pelo esporte, podendo se entregar de forma plena e alegre ao jogo, deixando a repetição e passando para a compreensão.

Greco (1998, p.55) afirma:

“Os modelos clássicos de ensino têm como desvantagens a falta de contextualização, de motivação, de despertar o interesse do aluno, e um frágil valor educativo através do modelo.”

E sobre novos métodos, diz Greco (1998, p.47):

*“Temos observado também que professores mais jovens, com muito critério, não adotam nenhum destes métodos isoladamente, procurando “construir” um método de ensino-aprendizagem-treinamento adequado à realidade do seu grupo específico de trabalho. Lamentavelmente, estes são exceções”.*

O professor, muitas vezes, se prende aos métodos ao invés de estipular metas e traçar objetivos que favoreçam o desenvolvimento integral da criança, deixando de lado o comodismo e priorizando a criação de sua própria metodologia, baseada em conhecimento teórico e respeito aos sujeitos participantes do processo por ele dirigido, fazendo deste algo realmente comprometido com a pedagogia do esporte. Finalizamos este tópico com as palavras de Paes (1998m p.113):

*“A questão central não é como ensinar esporte pois, se assim fosse, a resposta seria simples e poderíamos encontrá-la na busca de um referencial metodológico. Para nós, o eixo da discussão está em como o esporte pode*

*contribuir para melhor formação dos nossos alunos e então a referência deverá ser sócio-educativa. Por fim, a iniciação esportiva, no contexto educacional, não pode ter uma finalidade em si mesma, mas sim ser uma etapa no processo de formação do aluno.”*

## **2.2 Aspectos Técnico-Táticos:**

Optamos por não trabalhar os termos técnica e tática separadamente por compreendermos que estão muito relacionados e, na prática da iniciação esportiva devem também ser trabalhados juntos, entendendo a interferência da compreensão de um na compreensão do outro.

### *A Técnica...*

Segundo Zech (1971) , apud Weineck (1999, p.539),

*“por técnica esportiva entende-se os procedimentos desenvolvidos na prática que permitam a execução de uma tarefa da forma mais objetiva e econômica possível. A técnica de uma disciplina esportiva corresponde a um tipo motor ideal, que, entretanto, pode ser modificado de acordo com características individuais de cada atleta”.*

Greco (1998), por sua vez, classifica técnica esportiva como a solução de tarefas motoras (ou seja, quando as condições são constantes) ou de um problema motor (quando as condições são variadas).

Vemos, na iniciação do basquetebol, uma tendência em propor mais tarefas motoras e poucos problemas motores ao se ensinar a técnica do jogo. Isto não seria necessariamente negativo se o agente pedagógico não desvinculasse a execução dessas tarefas dos porquês de realizá-las. Tomemos como exemplo os exercícios analíticos, que muitas vezes são utilizados para o aprimoramento do gesto técnico específico, desvinculado dos objetivos de gerar repertório motor e até da tática do jogo. De acordo com as idéias de Garganta, 1995, isso vem acontecendo desde a década de 60, com abordagens mecanicistas para o ensino de jogos coletivos, com soluções pré-estabelecidas para os problemas do jogo.

Ora, uma vez que uma das principais e mais importantes características dos jogos é a riqueza de situações imprevisíveis que requerem o uso e desenvolvimento constante de diversas inteligências, nos parece impraticável e até impossível que se aplique soluções prontas para o jogo de basquetebol. No entanto, não nos parece incorreto o uso de exercícios analíticos, mas sim a forma e o momento em que estes são aplicados; neste caso, os modos de fazer (técnica) não podem estar desvinculados das razões de fazer (tática).

Para iniciação no basquetebol, sobretudo no que concerne a crianças de até 12 anos, não entendemos que os exercícios analíticos devam ser banidos ou proibidos, mas acreditamos na sua utilização num contexto mais lúdico, mesmo porque tais atividades podem ser abordadas como uma forma de desenvolvimento pessoal, uma forma de a criança sentir sua evolução em um determinado fundamento, testar-se. No entanto, consideramos importante que o técnico-professor esclareça para os alunos que, geralmente, a situação praticada por meio de exercícios analíticos dificilmente acontece daquela forma no jogo, mas que alguns elementos daquelas atividades poderão estar presentes. Para esta faixa etária próxima aos 12 anos, tomando por base os autores revistos para este estudo e também os quase quatro anos de experiências com a iniciação no basquetebol na Faculdade de Educação Física da Unicamp, acreditamos ser mais interessante, em termos pedagógicos e motivacionais, a predominância de jogos e brincadeiras, mesmo para o desenvolvimento da técnica (não é no momento da iniciação que o gesto esportivo deve ser priorizado ou exigido, não sendo necessário ou indicado o uso constante de atividades que requerem performance técnica), em função de seu caráter lúdico, que proporciona maior envolvimento dos participantes, prazer em realizar a atividade e, conseqüentemente, melhor apreensão dos fundamentos específicos do basquetebol ou de habilidades gerais, que poderão ser aplicadas neste esporte ou outros, futuramente.

#### *A tática...*

Mais uma vez nos remetendo a Zech (1971), apud Weineck (1999, p.579),

*“Tática é a capacidade de desempenho individual ou em time de oposição a um adversário”.*

Weineck complementa dividindo a tática esportiva em geral – regras gerais comuns a diversas modalidades esportivas – e específica – de uma determinada modalidade. Greco

(1998) divide, ainda, a tática em individual (uso da técnica em situações isoladas do jogo), de grupo (2 ou 3 jogadores) ou coletiva (3 ou mais jogadores em ação).

A tática está relacionada à organização coletiva do jogo, à manifestação de sua lógica e funcionamento. Nos remetendo à teoria das inteligências múltiplas, de Gardner, está intimamente ligada à inteligência espacial. É fundamental à criança ter, desde sua iniciação no jogo de basquetebol, estímulos para o entendimento da tática deste e dos demais jogos coletivos; o fato das aulas serem de basquetebol não exclui as possibilidades de compreensão e tática geral, comum aos jogos desportivos coletivos. Assim, o professor/técnico estaria compartilhando das idéias de Bayer (1985), na questão do transfer, ou seja, dominar a prática e lógica básica que permeia a maioria dos JDC, de forma que tais informações possam ser úteis e transferíveis na prática de qualquer um deles.

É possível que o professor de iniciação em basquetebol use como elemento pedagógico, por exemplo, o futebol. No entanto, é importante que após essa prática seja discutido com os alunos as semelhanças e diferenças deste esporte com o basquetebol, construindo relações entre os vários JDC e compreendendo a tática básica destes jogos, englobando as ações defensivas, ofensivas e de transição. O exemplo do futebol se torna ainda mais rico se considerarmos o valor que este esporte tem em nossa cultura e o quanto ele é conhecido pelas crianças brasileiras, facilitando as chamadas transferências.

Quanto ao pensamento tático, dentro da perspectiva do jogo e modificando um pouco a definição apresentada por Greco (1998, p.63), podemos entender como:

*“a capacidade de relacionar, em uma situação de oposição, as alternativas e os planos de ação próprios, dos colegas e os dos adversários, utilizando-os de forma adequada à situação, na defesa, ataque ou transição, para obter êxito”.*

Greco nos traz ainda as idéias de pensamento convergente e divergente, apresentadas por Guilford (1950), sendo estas as duas formas de processar a informação. O pensamento convergente está associado à produtividade, determina os rendimentos intelectuais que buscam uma resposta correta ou solução para o problema; já o pensamento divergente busca explorar as variadas possibilidades de solução da tarefa ou problema.

Aproximando tais idéias da iniciação esportiva, especialmente até os 13 ou 14 anos de idade, entendemos que o pensamento divergente deva ser estimulado, levando a criança a procurar variadas formas de solucionar os problemas apresentados pelo jogo, favorecendo o desenvolvimento da criatividade e da autonomia; com adolescentes, jovens ou adultos o pensamento divergente deve ser estimulado também, mas se o esquema mental já estiver formado, dentre as várias possibilidades de escolha para a solução de uma tarefa ou problema do jogo, o indivíduo terá melhores condições de optar mais rapidamente por uma solução mais apropriada, uma vez que já fora estimulado a pensar rapidamente o jogo em suas inúmeras possibilidades de ação.

Greco (1998) nos alerta para as dificuldades da iniciação tática quanto aos processos de percepção, antecipação e tomada de decisão. Tais aspectos tornam-se ainda mais problemáticos quando o iniciante apresenta dificuldades nos fundamentos do jogo (o que geraria a necessidade de olhar o tempo todo para a bola, diminuindo as possibilidade de percepção do jogo, por exemplo) ou apresentam um individualismo exagerado. Assim, notamos que se a técnica não deve ser apresentada ao iniciante dissociada da tática; nos parece que o entendimento da tática específica do jogo é dificultado quando os elementos que compõem o jogo de basquetebol forem tratados de forma estanque. Note, não estamos nos referindo, neste momento, à compreensão dos aspectos gerais da tática dos jogos coletivos, mas sim ao entendimento da tática específica do jogo de basquetebol, que apresenta um elevadíssimo grau de complexidade, no qual mesmo em situações de jogo isoladas, a percepção, antecipação e tomada de decisão estão intensamente presentes e agregando diferentes elementos do jogo, como no exemplo dado por Greco (1998, p.60):

*“A operacionalização da imagem mental do que fazer, da escolha de uma resposta (por exemplo, passar a bola), pressupõem o domínio da técnica, do como fazer, que por sua vez, se apóia no prévio desenvolvimento da coordenação. Como exemplo deste conceito temos: a percepção, a antecipação e a tomada de decisão necessárias (do ponto de vista tático), a combinação gestual (do ponto de vista técnico), e a condição física*

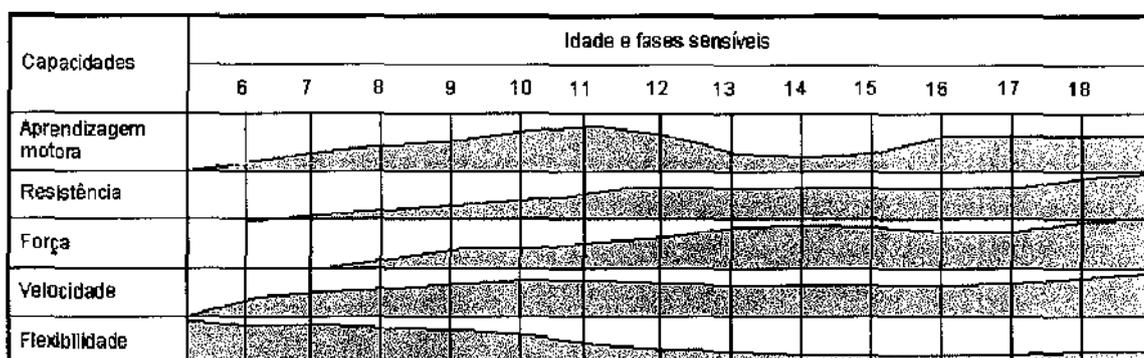
*necessária para resolver uma situação de jogo 1X1 (um contra um).”*

Assim, se queremos que nosso aluno compreenda a lógica tática é importante que ele disponha de elementos técnicos, da mesma forma que quando se propõem a técnica esta deve ser compreendida dentro do contexto tático, sendo os aspectos físicos e psicocognitivos também exigidos a todo o momento. A partir do ponto no qual a criança vai desenvolvendo esses itens, aumentam suas possibilidades de resolver os problemas do jogo e fazê-los com variações de movimento e tática, ou seja, dominar os gestos e tomar decisões flexíveis para resolução de problemas.

Finalizando, vemos uma aproximação das propostas aqui apresentadas com a teoria construtivista, a qual entendemos ter relevante valor e aplicação na pedagogia do esporte: idéias como re-significar, dar possibilidades de confrontar diferentes opiniões (opção), compreender a origem e a razão das coisas e possibilitar ao indivíduo desenvolver autonomia individual e grupal nos parecem aplicáveis e absolutamente importantes dentro na iniciação esportiva, já que estes são valores muito presentes nos jogos coletivos.

### **2.3 Aspectos Físicos:**

Embora acreditamos ser o aspecto físico secundário na iniciação esportiva, não podemos deixar de abordá-lo, ainda mais quando pensamos na perspectiva das fases sensíveis, ou seja, *“os períodos de desenvolvimento que são favoráveis à manifestação de determinados fatores do desempenho motor-esportivo”*. (Hirtz 1976; Winter 1980; Israel/Buhl 1980; Diekmann/Letzelter 1987; Starosta/Hirtz 1989; Martin 1991; Hassan 1991 apud Weineck, 1999, p.21). Assim, devemos incluir em nossas aulas na iniciação no basquetebol, estímulos às capacidades em que as crianças estão especialmente favorecidas ao seu aprendizado e aquisição, de acordo com a faixa etária, uma vez que não há uma etapa sensível a todas as possibilidades de desenvolvimento físico-motor. (ver figura 1)



**FIGURA 2** - Capacidades físicas com as correspondentes fases sensíveis possíveis.

**FONTE** - (Balbino 2001, p.52, modificado de Martin apud Grosser et al., 1989, p. 206)

Assim, Grosser conclui que a partir dos 6 anos de idade deve-se estimular as estruturas coordenativas básicas, alcançando seu máximo aos 11 ou 12 anos; a partir dos 11-13 anos, aproximadamente, se iniciam as fases sensíveis para o desenvolvimento das capacidades de condicionamento físico. A seguir, nos baseando em Grosser e Weineck, abordaremos cada uma das principais capacidades físicas, comentando suas fases sensíveis.

### **2.3.1 Capacidades de Resistência**

O condicionamento aeróbio deve ser enfatizado na infância, até em detrimento do condicionamento anaeróbio, pois a criança apresenta reduzida concentração de enzimas para o metabolismo anaeróbio, a qual aumenta com a maturidade. O transporte energético por via aeróbia é positivo a partir dos oito anos e tem sua fase sensível a partir da puberdade, período em que se inicia biologicamente a capacidade anaeróbia. É na puberdade que, com o aumento da testosterona, devem se iniciar estímulo anaeróbios, sendo desnecessários e podendo até ser prejudiciais futuramente se forem erroneamente utilizados antes disso.

O condicionamento aeróbio deve se dar pelo volume das próprias atividades da aula de basquetebol, não sendo necessário treinos específicos para crianças, já que neste momento devemos priorizar o aprendizado global e envolvimento positivo com o esporte; mas deve-se estar atento com atividades muito extensas, especialmente quanto à motivação.

### **2.3.2 Capacidades de Força**

As capacidades de força também não devem ser diretamente estimuladas até a puberdade, quando há um aumento das taxas hormonais, sobretudo da testosterona; mas podem e devem estar presentes nas aulas de basquetebol, como nos saltos e lançamentos, por exemplo, que são inerentes ao jogo.

Grosser nos mostra que a coordenação intra e intermuscular podem ter um bom desenvolvimento já entre 8 ou 10 anos; a coordenação intermuscular tem sua fase sensível entre os 11 e 13 anos, na forma de velocidade cíclica dos movimentos. Já o aumento da sessão transversal e da fibra muscular se inicia com a puberdade em função da produção hormonal.

O treinamento específico de força, segundo as fases sensíveis indicadas por Grosser, só se inicia aos 16 anos para as garotas e aos 17 anos para os garotos.

### **2.3.3 Capacidades de Velocidade:**

As capacidades de velocidade são bastante complexas e, ao nosso ver, muito relacionadas às capacidades coordenativas e de força, sendo estes estímulos também muito favoráveis ao desenvolvimento da velocidade.

As fases sensíveis favoráveis para os diferentes componentes são:

- tempo de reação e velocidade cíclica entre 7 e 12 anos;
- força explosiva e aceleração entre 9 e 13 anos para as meninas e entre 10 e 15 anos para os meninos;

Na puberdade temos um aumento da força máxima por razões biológicas juntamente com uma maior condição de domínio da técnica (coordenação), resultando em grande aumento na velocidade.

### **2.3.4 Flexibilidade**

Quanto à flexibilidade passiva, esta é indicada, com as devidas precauções, já a partir dos primeiros anos de vida. Já a flexibilidade ativa se dará mais tarde, por volta de 8-12 anos nas meninas e 9-13 anos nos meninos, pois requer algum grau de desenvolvimento de força e coordenação intramuscular.

Balbino (2001, p.52), nos lembra da importância do estímulo à flexibilidade na infância, a “*fim de se contrapor aos processos de enrijecimento de tendões, ligamentos e cápsulas articulares, sendo importante, na profilaxia, em longo prazo, o cuidado com o desequilíbrio muscular, que tende a aparecer como decorrência de utilização específica em determinada modalidade*”.

### **2.3.5 Capacidades Sensoriais, Cognitivas e Psíquicas**

O desenvolvimento de tais capacidades é imprescindível para qualquer processo de ensino-aprendizagem, inclusive no âmbito esportivo. Essa importância aumenta se analisarmos os órgãos dos sentidos como as portas receptivas de informações para os demais sistemas. As crianças parecem estar mais sensíveis para estímulos dessas capacidades entre os 9 e 13 anos.

Estes estímulos são muito importantes sobretudo com crianças até 10-12 anos em função do forte apelo lúdico que o uso de materiais variados, coloridos ou sonoros, por exemplo, podem ter.

Tais capacidades foram mais bem abordadas quando tratamos dos estímulos às inteligências múltiplas através do basquetebol.

### **2.3.6 Capacidades de Aprendizagem e Coordenativas**

Apesar dos diversos componentes das capacidades coordenativas se apresentarem em diferentes momentos, pode-se dizer que sua fase sensível está entre os 7 e 12 anos (início da puberdade). Nessa idade, o sistema nervoso central apresenta elevada plasticidade e em rápido desenvolvimento, favorecendo a aprendizagem e coordenação. Em função da maior excitabilidade cerebral, com melhoria das funções visuais e acústicas, crianças nessa fase apresentam maior capacidade de assimilar informações, sendo este momento especialmente propício para ensinar novas coisas, variar estímulos e proporcionar desafios, possibilitando que se criem novos movimentos e promova à criança um amplo repertório motor.

As capacidades coordenativas podem ser divididas, segundo Weineck 1999, em gerais (instrução geral sem visar nenhuma modalidade esportiva específica; manifestam-se na vida cotidiana e esportiva, de modo eficiente e criativo – Raeder 1970 apud Weineck 1999) e específicas (formam-se no contexto de uma modalidade específica; segundo Osolin

1952, apud Weineck 1999, representam a possibilidade de variação em uma determinada técnica esportiva). O mesmo autor nos traz uma relação das capacidades coordenativas, sendo elas:

- capacidade de adaptação motora;
- capacidade de diferenciação e controle;
- capacidade de reação;
- capacidade de equilíbrio;
- capacidade de ritmo;
- capacidade de combinação de movimentos;
- capacidade de concatenação de movimentos.

As capacidades coordenativas de grandíssima importância na iniciação esportiva e, mesmo quando tratadas em um contexto específico – como é o nosso caso, com o basquetebol – devem ser tratadas de forma geral, permitindo à criança uma experiência global, que possa ser transferida para outras modalidades que a criança possa vir a optar futuramente, ou mesmo para a vida cotidiana dessa pessoa, fora do âmbito esportivo. O professor ou agente pedagógico deve preocupar-se em proporcionar um complexo de movimento e não, necessariamente, movimentos complexos, muitas vezes até inadequados às possibilidades de execução da criança. Segundo Grosser, dos 7 aos 11-12 anos deve-se trabalhar os aspectos gerais, enquanto entre os 10 e 13 anos pode-se introduzir elementos coordenativos específicos da modalidade.

### ***2.3.7 Dividindo as Fases Sensíveis em Faixas Etárias Possíveis***

Faremos, neste tópico uma breve análise das possibilidades de exploração das fases sensíveis das capacidades físicas mais adequadas para as faixas etárias de 7-9 anos, 10-12 anos e 13-15 anos, por entendermos ser esta divisão relativamente adequada para o trabalho de iniciação no basquetebol, sendo por nós utilizada no Projeto Basquetebol Unicamp. Nos utilizaremos das propostas de Grosser, 1989.

- 7-9 anos: é favorecida a reação a estímulos visuais e acústicos; propício para exploração do ritmo e flexibilidade. Nota-se uma dificuldade em concentrar-se em tarefas específicas nessa faixa etária, sendo mais indicado o uso de jogos e brincadeiras, algumas

mais longas para trabalhar a resistência aeróbia e utilizando materiais diversos e componentes lúdicos, facilitando a atenção e motivação da turma. Deve-se trabalhar na perspectiva global, tendo a modalidade basquetebol como “pano de fundo”, podendo até ficar descaracterizada, em alguns momentos, a modalidade específica.

- 10-12 anos: é o momento em que a estimulação deve ser máxima, com muitas variações e possibilidades de resolução de tarefas e problemas motores. É o momento mais propício para a aprendizagem motora e de desenvolvimento da coordenação, assim como para orientação espacial, equilíbrio e velocidade. As capacidades de resistência e força devem ser exploradas em menor escala, de maneira indireta, utilizando os próprios elementos do jogo; a força, por exemplo, pode ser explorada através de saltos e corridas para membros inferiores e lançamentos para membros superiores. Grande variação de estímulos sensoriais, cognitivos e psíquicos deve ser utilizada, ou seja, explorar as inteligências múltiplas.

- 13-15 anos: a partir dessa idade diminuem as restrições e inicia-se o trabalho com as capacidades específicas da modalidade, ainda não em grande escala e sem pretensões de especialização; deve-se trabalhar de maneira mais próxima das exigências do basquetebol a orientação espacial, resistência, força e velocidade.

Ainda que não seja prioridade da iniciação esportiva o desenvolvimento das capacidades físicas, vemos que há elementos essenciais a serem trabalhados e enfatizados em cada faixa etária, que devem ser respeitados e adequados de acordo com as possibilidades do grupo – lembrando que crianças de uma mesma faixa etária podem estar em fases bastante diferentes de seu desenvolvimento. O respeito ao aluno, suas características e necessidades são fundamentais no momento da iniciação e o conhecimento das fases sensível auxilia e respalda o professor neste sentido, quando no trabalho com as capacidades físicas.

### **CAPÍTULO 3**

#### **A ELABORAÇÃO DE UM LIVRO DIDÁTICO PEDAGÓGICO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO BASQUETEBOL: CONSTRUINDO UMA PROPOSTA**

Neste estudo pudemos, até aqui, discutir a iniciação do basquetebol em diversos aspectos, sobretudo naqueles relacionados à pedagogia deste esporte. A partir desta contextualização da modalidade e baseados nas possibilidades pedagógicas de abordagem dos elementos do basquetebol, apresentaremos neste capítulo a idéia da construção de um material didático escrito auxiliar ao técnico-professor e aos seus alunos no processo de iniciação esportiva, nesta modalidade.

Iniciaremos justificando nossa proposta; a seguir, abordaremos, os fundamentos do basquetebol, trazendo possibilidades de aplicação dos mesmos. Por fim, traremos exemplos de como serão trabalhados os temas pertinentes à iniciação em basquetebol já nos formatos do material a ser construído futuramente (fica claro que não será apresentado o material completo, pois sua confecção exige estudos mais aprofundados e aplicação de projetos-piloto, o que ainda precisa ser mais bem estruturado).

Visto que esta monografia não encerra um tema, ao contrário, alicerça futuros estudos, entendemos que não devemos incluir uma conclusão ou considerações finais, já que propomos a discussão do processo de ensino-aprendizagem na modalidade basquetebol e compreendemos que esta não tem fim, tão pouco permita conclusões taxativas. Ressaltamos nosso desejo em continuar nossos estudos e, em breve, concluir o livro didático para o basquetebol, no momento da iniciação esportiva.

### ***3. Justificando a Proposta***

As crianças que participam da iniciação esportiva, seja em praças públicas, clubes, escolas ou centros de treinamentos, em sua grande maioria está matriculada no ensino formal, no qual os estímulos às inteligências verbal-lingüística e lógico-matemática são evidentes e se sobrepõem aos demais. Assim, ao chegar ao ambiente de ensino não-formal, como o da iniciação esportiva, há uma mudança de referencial, passando os estímulos a serem, predominantemente, corporais-cinestésicos e espaciais (para desportos coletivos, principalmente). Compreendendo que a criança, ao chegar ao ambiente da iniciação esportiva, já tem um histórico de alguns anos no ensino formal, nos parece ser clara a importância de considerar esta história e compreender que, possivelmente, ela terá maiores facilidades em compreender um referencial verbal-lingüístico. Compartilhamos das idéias de Balbino (2001), quando ele trata das influências e estímulos às pessoas de forma

integrada, não sendo possível dissociá-los, embora as atuais relações sociais conspiram para tal:

*“De um lado, podemos imaginar o técnico que orienta o indivíduo para a aprendizagem esportiva, direcionando, aí, de forma geral, o desenvolvimento no aspecto físico, desprezando os outros aspectos e formas de desempenho. O mesmo indivíduo sofre as influências e estímulos do processo educacional escolar, buscando desenvolvimento Mental. Dentro de suas relações familiares e de amizades, estão os desempenhos nos aspectos Emocional e Social.”*(Balbino, 2001, p.63)

Diversas teorias e estudos (como a teoria das Inteligências Múltiplas) nos mostram, hoje, que embora as informações referentes a cada campo de conhecimento ou inteligência se estabeleçam em áreas específicas e separadas do cérebro, elas não se processam de forma estanque ou isolada, ao contrário, formam uma rede de conexões que, quando requisitada para solucionar problemas, ativa-se e estimula os diversos pontos da mente.

Sendo assim, ao abordarmos o basquetebol educacional, não podemos nos prender apenas a estímulos cinestésicos, ao contrário, devemos proporcionar à criança o máximo de estímulos possíveis, das mais variadas procedências. Assim, a utilização de uma material didático-pedagógico escrito não nos parece uma padronização dos estímulos (aproximar o processo de aprendizagem dos esportes do processo em vigor nas escolas), mas apenas mais um elemento que possibilite novos estímulos, não apenas verbais-lingüísticos, mas a partir destes explorar outras inteligências e possibilidades.

Em nossa pesquisa bibliográfica para o presente trabalho, notamos que grande parte da produção literária acerca do basquetebol e sobre a iniciação desportiva trata quase que apenas de aspectos técnicos – fundamentos – do jogo, com alguma referência à tática e aspectos físicos, salvo alguns trabalhos acadêmicos, aos quais, em geral, a maioria das pessoas que atuam na iniciação esportiva têm pouco ou nenhum acesso. Notamos, ainda, a ausência de publicações dirigidas para o público infante-juvenil, que inicia suas atividades esportivas, especialmente de publicações que auxiliem esta criança ou adolescente no processo de aprendizagem do desporto, em nosso caso do basquetebol. Sendo assim,

propomos a elaboração de um material didático-pedagógico que aborde o jogo de basquetebol de forma ampla, a partir da compreensão do jogo, considerando além dos aspectos ligados diretamente ao basquetebol e tendo no esporte não apenas um ambiente para manifestação de capacidades físicas, técnicas e táticas, mas especialmente como um fenômeno com fortes possibilidades educacionais, favoráveis para discussão de princípios e valores.

Nossa intenção é iniciar a construção deste material, visando que o mesmo oriente (e não limite ou padronize) a intervenção do técnico-professor no processo de ensino-aprendizagem e possibilite ao aluno ter um referencial escrito da modalidade basquetebol, com o qual possa interagir e modificar no decorrer das aulas de basquetebol, – sendo possível tanto para o ensino formal como não-formal.

Assim, nossa proposta é de, a partir dos conhecimentos acadêmicos, propor um material que atinja quem atua na iniciação do basquetebol, estimulando reflexões acerca da pedagogia e dos métodos e conduzindo para a criação de novas possibilidades de intervenções pedagógicas para o processo de ensino-aprendizagem do basquetebol. Acompanhando a proposta, é necessária também a elaboração de um livro didático para quem aprende, objetivo final desta monografia, que será abordado a partir deste momento, mas que será apresentado no seu formato final apenas de forma ilustrativa, já que sua conclusão exigiria mais aprofundados estudos.

### ***3.1 Os Fundamentos do Basquetebol: Possibilidades de Intervenção***

Neste estudo pudemos, até aqui, discutir a iniciação do basquetebol em diversos aspectos, sobretudo naqueles relacionados à pedagogia deste esporte. Entrando no mérito de nossa proposta, a de criar um material didático-pedagógico auxiliar ao técnico-professor em suas turmas de iniciação no basquetebol e, até, na introdução a esta modalidade nas escolas, vamos agora descrever os principais fundamentos do basquetebol, exemplificando as diferentes maneiras de abordá-los, não determinando – ao menos não neste trabalho de monografia – quais deverão ou não estar presentes na futura construção deste material, visto que esta seleção exigiria estudos mais aprofundados. Isto entendido, vamos a caracterização dos fundamentos do basquetebol:

**Controle de Corpo:** presente em todas as modalidades esportivas, para o basquetebol pode ser entendido como a execução de gestos e movimentos em resposta às exigências cinestésicas do próprio jogo. Segundo Ferreira e De Rose (1987), podemos citar como exemplos: corridas para frente, para trás e lateralmente; fintas; giros; saltos; corridas com mudanças de direção, paradas bruscas e saídas rápidas. Alguns autores entendem a defesa como inclusa no controle de corpo e outros a tem como um fundamento específico; por entendê-la como um conjunto de movimentos e deslocamentos com o objetivo de impedir a progressão do adversário em direção ao cesto ou tomar-lhe a posse de bola, podemos entender que suas exigências técnicas são parte do fundamento controle de corpo, estando esta aí incluída. Nos parece claro, no entanto, que em termos táticos os deslocamentos de defesa mereçam atenção exclusiva e diferenciada.

**Manejo de Bola:** para nós, este fundamento está restrito ao manuseio da bola, que em situações de jogo deverá restringir-se ainda mais em função das regras da modalidade, sendo citadas as seguintes possibilidades por De Rose e Ferreira: rolar, tocar, quicar, segurar, lançar, trocar de mãos e movimentá-la em relação a diversos planos do corpo; devem ser sempre com as mãos, sobretudo com a parte calosa e ponta dos dedos, sendo esta região de maior sensibilidade. Na iniciação no basquetebol, no entanto, acreditamos que estimular o uso dos pés e outras partes do corpo seja também de grande importância, mesmo sendo essas possibilidades proibidas no jogo formal, mas possíveis no jogo modificado, sobretudo quando o objetivo é o de proporcionar experiência e repertório motor à criança, especialmente as mais novas.

**Passe:** trata-se de um fundamento de ataque, com o objetivo de aproximar-se do alvo ou deslocar-se pela quadra sem utilizar-se do drible e sem infringir as regras do basquetebol. Envolve também a recepção da bola, uma vez que há um lançamento de curta, média ou longa distância de um componente da equipe para um companheiro. Os principais tipos são: à altura do peito; picado; de ombro; acima da cabeça; tipo gancho. Este fundamento deve ser muito estimulado, já que facilitará o jogo em equipe.

**Drible:** é o ato de bater a bola, impulsionando-a contra o solo com apenas uma das mãos; é também um fundamento um fundamento de ataque e permite ao jogador de posse da bola deslocar-se sem infringir as regras.

**Arremesso:** ou finalização das ações ofensivas, é o ato de lançar a bola em direção à cesta, a fim de marcar pontos. Os principais tipos são: bandeja, jump, gancho, peito e a enterrada. O gesto técnico correto de qualquer um dos arremessos descritos acima é bastante complexo, sendo, portanto, difícil sua correta aprendizagem na iniciação; o professor não deverá exigir uma execução perfeita do seu aluno iniciante, mas sim desenvolver esta habilidade no decorrer das aulas, respeitando as condições e possibilidades de cada um. No caso da bandeja, é importante que a criança domine, em primeiro lugar, os tempos rítmicos e posteriormente a coordenação entre membros superiores e inferiores e, por fim, converter o arremesso.

**Rebote:** é o ato de recuperar a bola após um arremesso não convertido. Podendo ser ofensivo ou defensivo. Na iniciação, deve-se estar atento para o “tempo de bola”, o que é uma tarefa difícil para as crianças; é comum que as crianças iniciem o rebote juntamente com o início da trajetória da bola, tendendo a saltar quando a bola ainda está na sua trajetória ascendente; o correto, para que se recupere a bola no ponto mais alto, é iniciar o salto quando a bola atinge o ponto mais alto de sua trajetória e inicia sua trajetória descendente. É importante que, no momento da aprendizagem do rebote, o professor explore bastante a questão do tempo de bola, propondo exercícios que estimulem as crianças a desenvolvê-lo.

### ***3.2 Meios de Aplicação dos Fundamentos do Basquetebol***

Uma vez que foram descritos os seis fundamentos do basquetebol, indicados por Ferreira e De Rose (1987), cabe discutirmos como apresentá-los e utilizá-los nas aulas de iniciação no basquetebol. A seguir, descreveremos 7 meios de trabalharmos com estes fundamentos, deixando claro que sua adesão está diretamente relacionada ao método escolhido pelo técnico-professor. Visto isto e observando os exemplos a serem apresentados no tópico 3, será possível analisarmos que todos os fundamentos podem ser trabalhados independentemente do meio escolhido; é função do professor visualizar qual das maneiras de prática e desenvolvimento dos fundamentos cabe em cada fase da aprendizagem ou treinamento de seus alunos/atletas, estando os mesmos de acordo com sua metodologia, objetivos e valores.

1. Exercícios Analíticos: são aqueles exercícios mais técnicos, cujo objetivo está relacionado com o aperfeiçoamento da técnica e sua execução está, muitas vezes, desvinculada da situação real de jogo. Em geral, são realizados individualmente e visam o aprimoramento de um único fundamento.
2. Exercícios Sincronizados: trata-se da utilização de dois ou mais fundamentos em um mesmo exercício, afim de aprimorá-los; assemelham-se aos analíticos, mas visam vários fundamentos e envolvem mais de um jogador em sua execução (ex: trança)
3. Circuito: o uso de circuitos, como qualquer outra atividade, tem suas vantagens e desvantagens. Como positivo, temos a possibilidade de envolver um grande número de alunos numa mesma atividade; por outro lado, a qualidade na execução dos exercícios pode ficar prejudicada pela dificuldade do professor em acompanhar a execução de todos. É importante que o professor tenha claro seu objetivo com o uso de um circuito, para que possa utilizá-lo com responsabilidade e qualidade (talvez seja mais indicado para atividades de preparação física à preparação técnica – quando o circuito for técnico é melhor que se utilize exercícios que a turma já domine).
4. Jogos e Brincadeiras: o conceito de jogo já foi aprofundado neste trabalho, assim como sua importância dentro do processo de iniciação no basquetebol e o conceito de jogo possível. Quanto às brincadeiras, trata-se de nos apropriarmos deste elemento tão forte na cultura infantil para fins pedagógicos, contextualizando-as a fim de que se orientem para os objetivos das aulas.
5. Situações de Jogo: de acordo com Rose e Ferreira (1987, p.44), nas situações de jogo *“a execução desses fundamentos deixa de ter um caráter exclusivamente individual, transformando-se em ações coletivas, onde o movimento realizado por um aluno/jogador traz benefícios diretos e/ou indiretos aos companheiros de equipe.”* Trata-se de simular situações reais de jogo em momentos isolados, como por exemplo no 1X1, 2X2, 3X3, 4X4, 2X1, 3X2, 4X3, etc.
6. Jogos Pré-Desportivos: trata-se de jogos com a mesma lógica dos jogos desportivos, no entanto, geralmente com regras mais simples e com caráter lúdico. Apresentam duas equipes, alvo, um objeto a ser manipulado (ex: bola),

espaço delimitado e regras pré-definidas. Segundo Rose e Ferreira (1987, p.51), apresentam algumas vantagens para sua utilização: participação simultânea de grande número de alunos; pouca exigência de material; possibilidade de participação dos alunos sem levar em consideração seu nível técnico; motivação intrínseca; possibilidade do conhecimento das regras básicas da modalidade; possibilidade do conhecimento da mecânica do jogo.

7. Jogo Formal: o jogo de basquetebol, em si, pode ser utilizado como uma maneira de ensinar o jogo, especialmente quando o técnico-professor está atento aos conflitos do jogo e intervém constantemente no intuito de esclarecer as dúvidas e mostrar as situações-problema, construindo as soluções a partir das contribuições dos alunos.

### ***3.3 Exemplos Aplicados:***

Uma vez que as formas de abordar os fundamentos do basquetebol – técnica – foram previamente discutidas neste trabalho, da mesma forma que outros aspectos que permeiam o jogo – tática, aspectos físicos, metodologia, aspectos sócio-culturais, inteligências múltiplas e ambiente, entre outros – é de grande importância que observemos, neste capítulo, exemplos práticos de exercícios, jogos e brincadeiras que os envolvam. Não pretendemos apresentar um material didático pedagógico fechado para o trabalho com iniciação no basquetebol, por diversas razões, sendo estas:

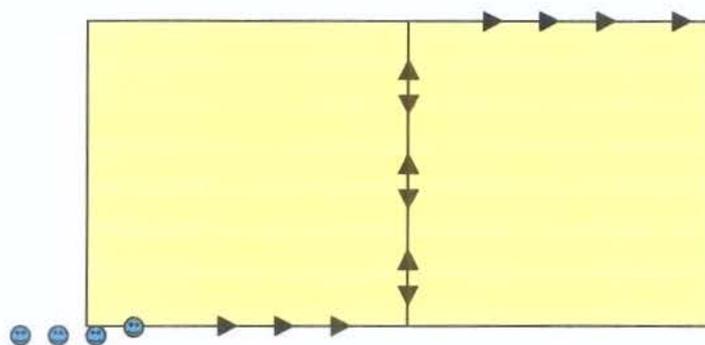
- Não acreditamos em “receitas” prontas, aulas generalizadas que possam ser aplicadas em qualquer turma e contexto. Desta forma, não podemos propor um material pedagógico que contenha todas as atividades em cada aula, ao contrário, devemos mostrar ao professor o maior número de atividades possíveis para que este, junto com seus alunos e a partir das necessidades destes, possa construir cada aula;
- A autonomia do professor e as possibilidades de adequação e adaptação da aula em função dos alunos seriam restringidas por uma programação completa e fechada. Assim, optamos por propor temas a serem trabalhados em tantas sessões quanto o professor observar necessárias, utilizando pedagogicamente dos elementos do basquetebol para atingir os objetivos específicos de cada uma de suas aulas, assim como os objetivos gerais de seu trabalho.

Assim, abordaremos cada um dos fundamentos e traremos algumas propostas de exercícios analíticos, jogos e brincadeiras para cada um deles. A seguir, serão apresentados exemplos de exercícios sincronizados, circuitos, situações de jogo e jogos pré-desportivos, lembrando que acreditamos que o momento do coletivo é riquíssimo para intervenções pedagógicas. É importante ressaltar que todos os exemplos abaixo foram apresentados pelo Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes, sendo por mim sistematizados, a partir do trabalho de outros alunos que atuaram como apoio didático na disciplina MH415 – Pedagogia do Basquetebol, na FEF-UNICAMP, na qual também exerci esta função como bolsista no primeiro semestre de 2002 e para qual este material foi elaborado. Este material será parte integrante, também, para a confecção do material didático-pedagógico por nós proposto para o desenvolvimento do basquetebol na iniciação esportiva.

### 3.3.1 Controle de Corpo

#### Exercícios Analíticos:

1- **Corridas Variadas:** utilizando-se das linhas do basquetebol, realizar corridas de frente, lateral e costas.



2- **Deslocamentos Laterais:** utilizando o corredor formado entre as pelas linhas laterais da quadra de voleibol e da quadra de basquetebol, deslocar-se lateralmente e de costas, na postura básica: joelhos semi-flexionados e afastados aproximadamente na largura dos ombros, coluna ereta e braços abertos. É importante corrigir o aluno quando este, durante o deslocamento lateral, estiver cruzando as pernas ou dando “saltinhos”; deve-se ressaltar a importância de se manter um dos pés em contato com o solo, para facilitar as mudanças de direção em velocidade.

#### Jogos e Brincadeiras:

3- **Pega Marchador:** alunos dispostos aleatoriamente pela quadra sendo um deles designado para ser o pegador. **Execução:** todos os alunos deverão se deslocar rapidamente pela quadra, no entanto não é permitido correr; iniciado o jogo, o pegador tentará alcançar um aluno, que uma vez pego, substituirá o pegador.

4- **Pega Simples:** alunos dispostos aleatoriamente pela quadra sendo um deles designado para ser o pegador. **Execução:** iniciado o jogo, o pegador tentará alcançar um aluno que uma vez pego, substituirá o pegador.

**5- Pega Pinóquio:** semelhante ao anterior, mas o pegador deverá correr com o braço direito estendido para o lado esquerdo e o braço esquerdo passará por fora do braço direito, com a mão esquerda segurando o nariz.

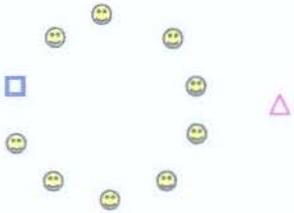
**6- Pega Pula Perna:** um aluno – em pé – será o fugitivo e os demais ficarão sentados no chão com as pernas estendidas, distribuídos aleatoriamente pela quadra. **Execução:** o fugitivo correrá entre os outros companheiros sem deixar que o pegador o toque (caso isso aconteça eles trocarão de função). Para se salvar o fugitivo deverá pular as pernas de um companheiro e sentar no seu lugar. O aluno que foi pulado se tornará pegador e o pegador se tornará fugitivo. **Variação:** o aluno que foi pulado se torna fugitivo e o pegador continua nessa função.

**Obs:** Note que os “pegas” propostos obedecem a um grau de complexidade, partindo do mais simples ao mais complexo: iniciou-se andando, depois correndo, correndo sem a ajuda dos braços e, por fim, correndo entre os obstáculos. Note também como os quatro “pegas” envolvem os três pontos principais do controle de corpo: saída rápida, parada brusca e mudança de direção.

**7-Par e Ímpar** (também conhecido como Sol e Lua): duas fileiras, uma de costas para a outra, tendo cada elemento de uma fileira um correspondente na outra (a posição inicial dos alunos pode variar: em pé, sentados, em decúbito ventral ou dorsal, etc); uma fileira será “par” e a outra “ímpar”. **Execução:** se o professor disser “par” os alunos desta fileira deverão pegar seu correspondente da outra fileira antes que ele atravesse a linha determinada como limite. Se o professor chamar “ímpar” é o inverso. A seguir, o professor pode chamar números pares e ímpares ou utilizar contas matemáticas. **Variações:** as fileiras podem ser designadas com outros nomes, como personagens conhecidos das crianças, nomes de fundamentos do basquetebol ou direita e esquerda (se tornando um meio muito eficaz no trabalho da lateralidade).

**8- Pega-Círculo:** conforme a figura, todos os alunos de mãos dadas formando um círculo, exceto um que fica do lado de fora (triângulo), sendo este o pegador; o fugitivo será

um componente do círculo (quadrado) designado pelo professor. **Execução:** o fugitivo, que não poderá se desvincular do círculo em momento algum e poderá ser protegida por este; o pegador tentará pegar o fugitivo sem romper ou entrar no círculo. **Variações:** com o pegador tendo que manusear uma bola e encostá-la no fugitivo; com dois pegadores, que deverão trocar passes até conseguir encostar a bola no fugitivo.



### 3.3.2 Manejo de Bola:

#### *Exercícios Analíticos:*

**1- Posição Inicial:** alunos dispostos em círculo pela quadra, cada um com uma bola.

#### **Execução:**

- passar a bola de uma mão à outra por cima da cabeça com os braços estendidos;
- passar a bola ao redor da cintura e do pescoço;
- com as pernas abertas e os pés fixos no chão, arrastar a bola ao redor dos pés;
- deslizar a bola de um braço ao outro e, depois, pelo tronco, recuperando-a atrás;
- com os pés fixos no chão passar a bola entre as pernas, alternando as mãos, fazendo um movimento de “8”;
- jogar a bola para cima e deixar quicar à frente do corpo;
- jogar a bola para cima e deixar cair e pegar atrás do corpo;
- jogar a bola “com efeito” e fazer com que ela volte à frente;
- lançar a bola para o alto e passar por baixo dela 2, 3, 4 vezes sem que ela pare de quicar.
- 

**2- Posição Inicial:** todos na linha lateral da quadra, cada um com uma bola. **Execução:** realizar os mesmos exercícios propostos anteriormente, mas em movimento.

**3- Posição Inicial:** em duplas, um aluno estende os braços e segura uma bola à altura da cintura e seu companheiro segura a bola que está em sua posse acima da primeira bola.

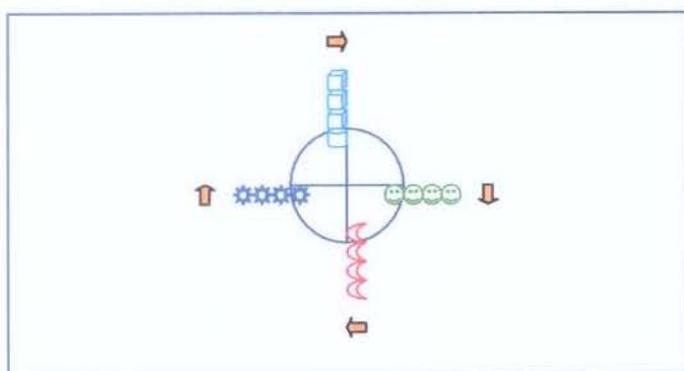
**Execução:** ao sinal do aluno que está segurando a bola de baixo, ambos trocam: o que estava segurando a bola de cima passa a segurar a bola de baixo e vice-versa (o ideal é que nenhuma bola caia). **Variação:** realizar a troca sem um sinal prévio.

#### *Jogos e Brincadeiras:*

**4-Nunca Três com Bola:** um pegador, um fugitivo (ambos com uma bola cada) e os outros alunos sentados 2 a 2, um à frente do outro, espalhados pela quadra. **Execução:** o fugitivo só pode se deslocar passando a bola por trás das costas e o pegador passando-a com os braços estendidos de uma mão para a outra. O fugitivo deverá passar atrás de alguma dupla

passando a bola para o aluno que estiver à frente da dupla, tornando-se este o aluno pegador. **Variações:** pode-se variar a forma de manejo de bola ou ser feito com drible

**5-Corrida de Revezamento com 4 Bolas:** todos os alunos dispostos em 4 filas, formando um X, sendo que o primeiro da fila está de posse de uma bola. **Execução:** ao sinal do professor, a bola é passada de mão em mão até que chegue ao último da fila, que deverá correr manipulando a bola, passando por trás de todas as outras até chegar novamente à sua fila e reiniciar o jogo até que todos participem; marca ponto a equipe que terminar primeiro. A maneira de passar ou manipular a bola pode variar, de acordo com os objetivos do professor; ex: passando a bola ao redor da cintura, passando a bola de uma mão para a outra ou até mesmo driblando.



**Atenção:** evite que a mesma criança sempre comece ou termine a atividade, para que todos participem igualmente.

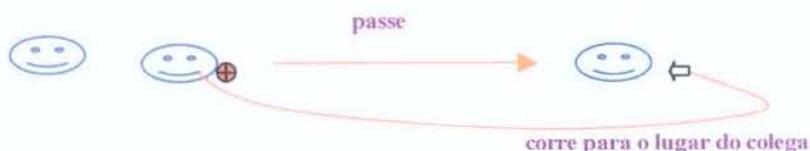
**6- Impulso Elétrico:** os alunos, de mãos dadas e olhos fechados, dispostos em duas filas (cada fila constituindo uma equipe), estando o primeiro de cada fila de mão dada com o professor e tendo uma bola para cada equipe. **Execução:** o professor iniciará o “impulso elétrico”, aperto de mãos que deverá ser passado de um aluno ao outro até que chegue ao último de cada equipe, o qual deverá correr até a bola de sua equipe, pegá-la e tentar encestá-la; na volta, esses alunos darão a mão ao professor, sendo os primeiros a receber o impulso elétrico. Marca ponto a equipe que terminar primeiro.

### 3.3.3 Passe:

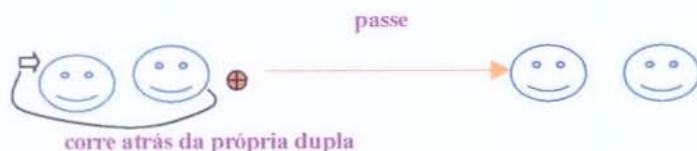
#### Exercícios Analíticos:

1- **Em duplas**, trocar os 5 principais tipos de passes (altura do peito, altura do ombro, acima da cabeça, picado, gancho). **Obs:** é interessante que o aluno mantenha uma perna à frente da outra; no momento da recepção ele deverá trazer a perna que está à frente para trás, levando-a novamente à frente, trabalhando a noção de pé de apoio.

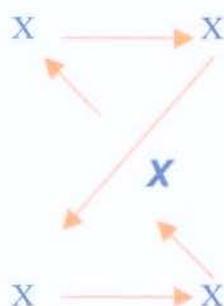
2- **Em trios**, uma pessoa de um lado e as outras duas de frente para a primeira (uma atrás da outra). **Execução:** a primeira pessoa, que está em dupla, passa a bola para a Segunda pessoa que está sozinha à frente dela e corre para o seu lugar; por sua vez, a pessoa que recebeu a bola passa imediatamente e corre para o lugar da terceira pessoa. **Variações:** pode ser feito com todos os tipos de passe.



4- **Em quartetos**, semi-divididos em duas duplas, estando uma de frente para a outra. **Execução:** quem começa de posse da bola passa para o colega da dupla à frente e corre para trás de sua própria dupla.

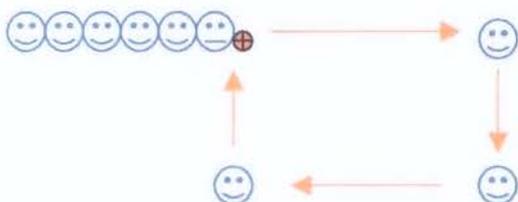


5- Em quintetos, posicionados da seguinte forma:



**Execução:** o aluno do centro inicia com a bola e faz um passe para o colega e se deslocando em seguida na direção da bola, tomando o lugar do colega, que fará o mesmo, dando continuidade ao exercício.

6- **Todos:** os alunos dispostos conforme a figura, formando um quadrado:



**Execução:** O aluno de posse da bola passa para a direção indicada pela setinha e corre para o lugar deste aluno, que passa para o próximo e corre para seu lugar; quando a bola chegar no último, este passa para o próximo da fila e corre para o final da fila.

**Variação:** com 2 ou 3 três bolas sendo passadas ao mesmo tempo.

**OBS:** os exercícios começaram em duplas até o momento em que todos estavam juntos em uma só atividade.

### *Jogos e Brincadeiras:*

7- **Pega ajuda com passes:** alunos devem ficar espalhados pela quadra e dois deles serão designados para serem os pegadores. **Execução:** Os pegadores só poderão se deslocar trocando passes e terão o objetivo de pegar os fugitivos encostando a bola neles. Aquele que for pego se juntará aos demais pegadores. **Variação:** o número de

bolas poderá ser aumentado, bem como o espaço determinado para o jogo à medida que aumentar o número de pegadores.

**8- Bola salvadora:** pega – pega normal, porém o pegador não poderá pegar a pessoa que estiver de posse da bola. Para isso os fugitivos deverão trocar passes sempre na direção da pessoa que estiver sendo perseguida.

**9- Pega número:** alunos dispostos aleatoriamente pela quadra, cada um com um número designado pelo professor; uma bola em jogo. **Execução:** o professor chamará um número e a pessoa que corresponder a esse número deverá se acusar e fugir e os demais tentarão pegá-la com a bola fazendo passes.

### **3.3.4 Drible:**

#### ***Exercícios Analíticos***

**1- Drible:** cada aluno com uma bola, dispostos em círculo. **Execução:** o aluno deverá executar diferentes maneiras de manusear ou conduzir a bola sem deslocar-se, tais como: passar a bola ao redor de uma das pernas ou entre as duas, executando um “8”; quicar a bola entre as pernas; passar a bola ao redor da cintura; quicar a bola fazendo-a passar por trás do corpo, etc.

**2- Drible em movimento:** alunos espalhados aleatoriamente pela quadra, cada um com uma bola. **Execução:** realizar, em deslocamento, diferentes fintas (com o objetivo de mudar de direção) do basquetebol, tais como: trocar a bola de mão, driblar entre as pernas e por trás do corpo e realizar o giro. Os cones são muito utilizados para delimitação de espaço e simulação do marcador nesses exercícios (isso se mostra bastante diferente da situação de jogo, o que deve ser discutido entre aluno e professor; veja sobre exercícios analíticos no capítulo 2).

**3- 1X1:** em duplas, espalhados pela quadra, cada aluno com uma bola. **Execução:** cada componente da dupla deverá, ao mesmo tempo, driblar, proteger sua bola do colega e tentar roubar a bola do colega.

#### ***Jogos e Brincadeiras:***

**4- Pega-pega com drible:** pega-pega tradicional, com pegadores e fugitivos tendo que se deslocar driblando a bola de basquete.

**5- Pega-pega em duplas:** Duplas de mãos dadas, sendo que um aluno da dupla estará driblando, dispostas aleatoriamente pela quadra, havendo uma dupla pegadora. **Execução:** idem ao pega-pega simples ou tradicional.

**6- Pega-pega em trios:** Trios de mãos dadas driblando, dispostos aleatoriamente, sendo um trio pegador. **Execução:** Idem ao anterior em trios. Somente os jogadores das laterais dos trios driblam; no trio pegador apenas uma das pontas dribla.

**7- Pega em Quartetos:** quartetos em forma de “trenzinho”, dispostos aleatoriamente pela quadra, havendo um “trenzinho” pegador; o primeiro de cada trezinho dribla uma bola. **Execução:** como a do pega-pega tradicional, não valendo desfazer o trezinho.

**8- Gato e rato:** Forma-se um círculo, sendo que dentro dele dois alunos estarão com bola. Um deles será o gato (pegador) e o outro o rato (fugitivo). **Execução:** O gato tentará pegar o rato dentro do círculo. Sempre que o rato passar a bola para alguém do círculo e ocupar o seu lugar, este passará a ser o gato e quem era o gato passará a ser o rato. **Variação:** antes de passar a bola para alguém o fugitivo tem que realizar uma finta entre duas pessoas.

**9- Rua e avenida:** Um pegador, um fugitivo e os outros alunos dispostos em colunas, uma ao lado da outra, paralelas e com o mesmo número de aluno. **Execução:** Quando o professor falar rua todos os alunos irão ficar de frente para ele de mãos dadas; quando falar avenida todos os alunos irão soltar as mãos dos colegas, irão virar para a direita do professor e darão as mãos novamente. Enquanto isso o aluno fugitivo corre do pegador pelos “corredores” que vão se formando conforme os alunos vão se virando e dando as mãos.

**Variações:** A) O fugitivo passa a dar o comando no lugar do professor.

B) O pegador passa a dar o comando no lugar do fugitivo.

C) O mesmo, mas o pegador e o fugitivo driblando uma bola.

### **3.3.5 Arremesso:**

#### **Exercícios Analíticos:**

**1- “Molde”:** em duplas dispostas aleatoriamente pela quadra, um de frente para o outro. Execução: arremessar, em direção ao colega, com uma das mãos e jump.

**2- Arremesso em duplas:** em duplas, distribuídas pelas tabelas do ginásio. **Execução:** um aluno arremessa (com uma das mãos) enquanto o outro pega o rebote e o corrige o colega; depois se invertem as funções.

**3- Desenvolvimento dos Tempos Rítmicos sem Tabela:** alunos espalhados aleatoriamente pela quadra. **Execução:** realizar os dois tempos rítmicos da bandeja, a fim de tornar este movimento o mais natural possível.

**4- Desenvolvimento dos Tempos Rítmicos com Tabela e sem Bola:** com uma fila próxima à tabela, os alunos deverão vir em deslocamento e simular uma bandeja, sem a bola, ainda procurando absorver a idéia dos tempos rítmicos.

**5- Desenvolvimento dos Tempos Rítmicos com Tabela e com Bola:** uma fila próxima de cada tabela e uma pessoa (professor) parada no garrafão. **Execução:** o aluno passa a bola para o professor, vem em deslocamento, pega a bola na mão do professor e inicia os dois tempos rítmicos, realizando uma bandeja. **Varição:** o professor passa a bola de volta para o aluno que, sem driblar, já executa uma bandeja.

#### **Jogos e Brincadeiras:**

**6- Pega Pula Perna:** um pegador, um fugitivo e os demais sentados com as pernas esticadas e abertas. Execução: o pegador deverá pegar o fugitivo que, para salvar-se, deverá pular as duas pernas de alguma colega sentado no chão, trocando de lugar com o mesmo. Esta brincadeira permite a iniciação nos tempos rítmicos.

### **3.3.6 Rebote:**

#### *Exercícios Analíticos:*

**1- Tempo de Bola:** cada aluno com uma bola, formando um círculo. **Execução:** o aluno deverá jogar a bola para cima, depois vai saltar e tentar pegar a bola no ponto mais alto (desempenhar o movimento de rebote).

**2- Tempo de Bola em Duplas:** cada dupla com uma bola, um de frente para o outro. **Execução:** um aluno lança e o companheiro desempenha o movimento de rebote e vice-versa.

**3- Rebote na Tabela:** cada aluno com uma bola, dispostos pelas tabelas. **Execução:** o aluno joga a bola na tabela e recupera no ponto mais alto, executando um rebote.

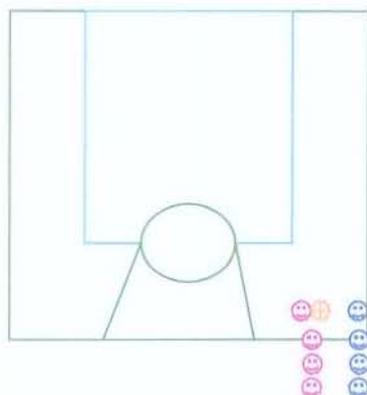
#### *Jogos e Brincadeiras:*

**4- Troca Troca:** em grupos, formando um círculo, cada um com uma bola. **Execução:** cada aluno deverá lançar sua bola para cima e pegar a bola do colega a sua esquerda ou direita.

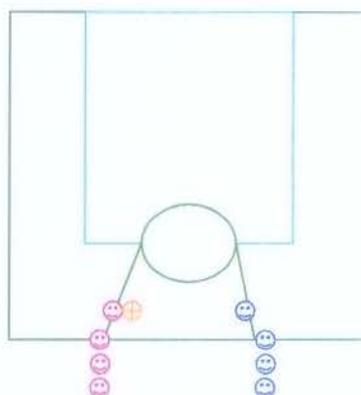
### 3.3.7 Exercícios Sincronizados:

- 1) **Em duplas, passe e bandeja:** duas colunas no final da quadra, usando o corredor (figura 1). **Execução:** dois a dois passe de peito com deslocamento frontal, bandeja (quem está mais próximo à lateral da quadra) e rebote (quem está mais próximo ao centro da quadra).

**Fig. 1**



**Fig. 2**

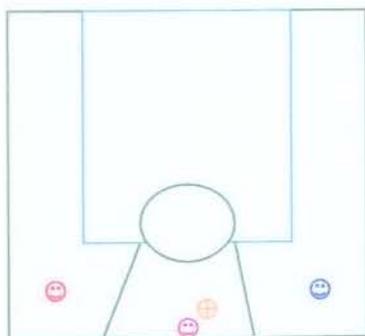


- 2) **Em duplas, giro, dribble, passe e bandeja:** disposição inicial conforme figura 1. **Execução:** o primeiro aluno rosa passa para o primeiro aluno azul, corre em sua direção, realiza um giro à frente dele (*iniciação ao corta-luz*) e corre na direção da outra cesta (pelo corredor); o aluno azul, após o giro do aluno rosa, dribla até o meio da quadra, realiza um passe à altura do ombro para o rosa, que fará uma bandeja.
- 3) **Em duplas, passe, dribble, arremesso e rebote:** disposição inicial conforme a figura 2. **Execução:** o rosa passa a bola para o azul, corre por trás deste e dispara em direção à cesta; o azul recebe a bola, dribla pelo centro da quadra até o meio, passa para o rosa que realizará um arremesso. Azul pega o rebote.
- 4) **Em trios, passe, deslocamento e finalização:** alunos dispostos conforme a figura 3. **Execução:** alunos vão trocando passes até a outra tabela (sempre passando pelo meio) e um deles define. **Variações:** elimina-se a finalização e inicia-se com um ou dois trios no outro fundo da quadra; os alunos deverão trocar um determinado número de passes

até chegar do outro lado da quadra, quando passarão a bola para o outro trio, que fará o mesmo.

- 5) **Em trios, trança e finalização:** disposição inicial conforme figura 3. Execução: o aluno que está no meio (rosa) passa para um dos alunos no corredor (azul) e corre por trás dele; o azul passa para o vermelho e corre por trás dele, que passará para o rosa, correr por trás dele e assim consecutivamente (sempre se passa a bola para o lado oposta do qual ela veio e corre por trás do colega).

**Fig. 3**

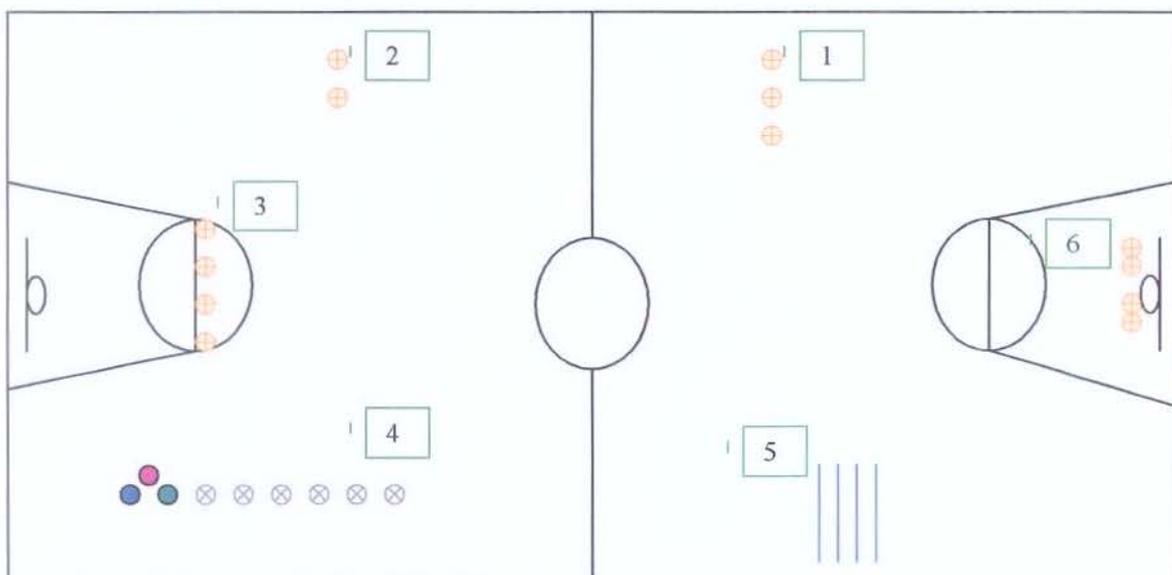


### 3.3.8 Circuito:

Estações (melhor explicadas abaixo do desenho):

1. Manipulação de bola;
2. Passe (2 a 2);
3. Arremesso;
4. Drible (bola de borracha);
5. Controle de corpo (corda);
6. Rebote.

**Posição Inicial:** dividi-se a turma em 6 grupos e cada um deles iniciará a atividade em uma estação. **Execução:** as estações estão numeradas em seqüência. O professor dá um sinal e os alunos iniciam o exercício correspondente à estação na qual escolheram iniciar. Ao sinal do professor, param a atividade e se dirigem até a próxima estação e no próximo sinal iniciam a atividade desta estação. O circuito continua até que todos tenham passado por todas as estações.

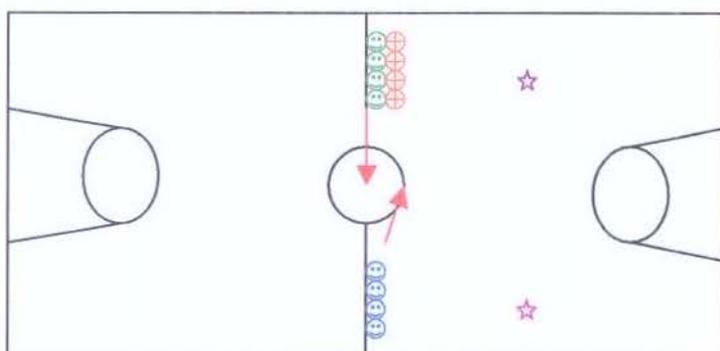


- 1) **Manipulação de Bola** : Cada um com uma bola, manipulando-a de diversas maneiras em deslocamento.
- 2) **Passe**: em duplas, trocando os diversos tipos de passe.
- 3) **Arremesso**: realizar o arremesso livremente (tentar realizar bandeja ou jump).

- 4) **Drible:** driblando pelos cones utilizando bolas de borracha (o uso de bolas de diferentes materiais dificulta a execução do exercício)
- 5) **Controle de Corpo:** com cordas individuais, cada aluno explora a corda conforme suas possibilidades, buscando descobrir novas.
- 6) **Rebote:** o mesmo aluno joga a bola na tabela e a recupera, executando um rebote.

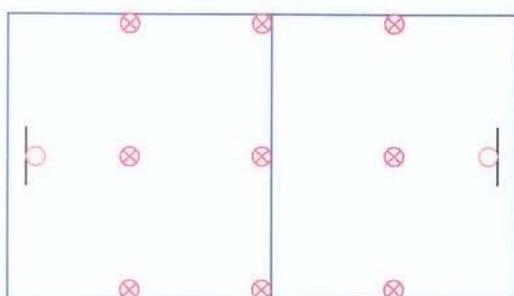
### 3.3.9 Situações de Jogo

1. **1X1 Simples:** em duplas, no meio da quadra, quem está de posse da bola de um lado e o sem a bola do outro (conforme a figura, ignorando as estrelinhas).  
Execução: o aluno com a bola passa para o colega e se dirige ao centro da quadra; este devolve a bola e posiciona para marcar: 1X1.

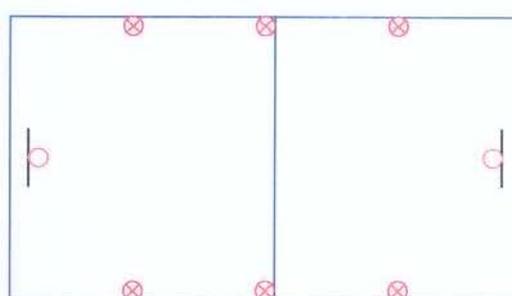


2. **1X1 com 1 apoio:** o mesmo que o exercício anterior, mas agora o atacante terá que trocar um passe com uma pessoa de apoio (estrelinha rosa) antes de finalizar.
3. **1X1 com 2 apoios:** o mesmo que o anterior, mas agora o atacante terá que trocar dois passes antes de finalizar, um com cada pessoa no apoio (estrelinhas rosa e lilás).
4. **1X1 em forma de jogo:** duas filas no centro da quadra de frente para uma tabela.  
**Execução:** o professor joga a bola e os dois alunos que estão à frente das filas disputarão a bola; o primeiro a tocá-la atacará e o outro defenderá. **Variações:** pode-se utilizar várias posições, como: deitados, de joelhos, sentados, agachados, etc. Outra maneira é pedir que os alunos fechem os olhos e saiam quando ouvirem seu barulho. Sobretudo com crianças menores, é interessante também pedir que imitem um animal ou cantem uma música e disputem a bola ao sinal do professor.

5. **1X1 pelo corredor de cones:** divide-se cada meia quadra em 4 partes (Q1), formando 8 mini-quadras, dentro das quais ficará uma dupla, jogando 1X1.



Quadra 1 (Q1)



Quadra 2 (Q2)

*Obs: essas bolinhas vermelhas são os cones...*

6. **2X2 pelo corredor de cones:** semelhante ao anterior, mas a quadra será dividida em apenas 4 partes (Q2), nas quais se posicionarão quartetos que jogarão 2X2. Para motivar os participantes, pode ser feito em forma de jogo: a equipe que conseguir trocar 8 passes marca um ponto.

O exercício 2, por se tratar de um espaço bastante reduzido, permite desenvolver a habilidade com a bola (drible e controle de bola) e proteção da mesma no momento do drible ao atacante e a postura defensiva ao marcador. No exercício 3, o fato de não ter a finalização intensifica o desenvolvimento do passe aos atacantes e permite que surjam situações muito próximas do jogo, como o corta-luz entre os atacantes e a troca de defesa entre os defensores; pode ser utilizado também como um eficiente educativo para a introdução da defesa individual.

7. **2X2 Simples:** duas duplas no centro da quadra, estando a dupla atacante de frente para a tabela e a dupla defensora de costas para a tabela: joga-se 2X2.
8. **2X2 com corta-luz:** semelhante ao anterior, mas a dupla atacante tem que realizar ao menos um corta-luz antes de finalizar.
9. **3X3 meia quadra com corta-luz:** dois trios em uma meia quadra, estando um atacando e o outro defendendo. **Execução:** o trio que está atacando deverá realizar pelo menos um corta-luz no lado oposto ao que passou a bola antes de definir (ver teoria na aula 9).
10. **3X3 quadra inteira:** semelhante ao anterior, mas agora utilizando a quadra inteira e sendo opcional o uso do corta-luz.

11. **3X2/2X1**: os alunos ficarão dispostos em trios na linha de fundo da quadra e uma dupla inicia no garrafão oposto. Execução: o primeiro trio da fila vai trocando passes até a outra meia quadra, onde deve atacar contra os dois alunos defensores lá posicionados; os alunos do trio que definir (convertendo ou não a cesta) ou perder a bola deverá voltar marcando, enquanto os dois alunos que estavam defendendo voltam atacando. Na seqüência, o próximo trio da fila vai atacar contra os dois alunos que ficaram na outra meia quadra.

O exercício anterior e os que se seguem podem ser chamados de “exercícios de transição”, pois envolvem a passagem do ataque para a defesa e da defesa para o ataque. Notem como possuem um alto grau de complexidade e exigem bom entendimento do jogo por parte do executor, ao mesmo tempo que permitem essa maior percepção da lógica do jogo.

Quando utilizamos “3X2” ou “2X1” o número da frente se refere sempre à quantidade de atacantes, enquanto o número de trás aos defensores; assim, 3X2 são três atacantes contra dois defensores.

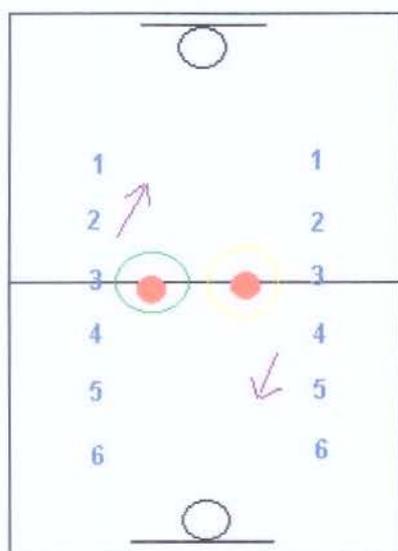
12. **3X3 com apoio**: Os três que estão com a posse da bola vão atacar contra os dois alunos que estão marcando do outro lado da quadra. Depois do ataque, os dois que estavam marcando vão passar a bola para o aluno do trio que estava na lateral da quadra (apoio “x” circulado ao lado da quadra na figura abaixo) e vão atacar do outro lado contra outros dois que já estarão marcando também com um aluno no apoio. Dos três alunos que realizaram o primeiro ataque, dois alunos irão defender contra outros três que virão atacar e um ficará no apoio (quem estiver no apoio não participa da defesa). Este exercício sempre estará trabalhando a situação 3x2.





centro. Se no momento que o aluno do arco do centro receber a bola o aluno que chutou estiver fora de alguma das bases (arco) ele será “queimado” e sairá da brincadeira. O objetivo de quem chuta é chegar a quarta base para marcar 1 ponto e o objetivo da outra equipe é o de levar a bola o mais rápido possível ao aluno do arco do centro impedindo que quem chutou chegue a 4ª base tentando queimá-lo. *Note como o Base 4 contém diversos fundamentos. Na sua forma simples, trabalha o controle de corpo; se dermos uma bola de basquetebol para ser manuseada de diferentes formas pelos alunos corredores, acrescenta-se o domínio da bola; pode-se ainda inserir o drible ou até mesmo trabalhar o passe e recepção por meio deste jogo, que além de muito interessante do ponto de vista pedagógico, é bastante envolvente e motivante.*

3) **Jogo dos Números:** alunos dispostos conforme figura abaixo.



**Execução:** As duas equipes são numeradas tendo cada aluno um correspondente da outra equipe. O professor chamará um número e os alunos portadores deste número correrão até o arco da sua equipe, pegarão a bola e driblarão em direção a cesta designada para sua equipe. Depois de convertida a cesta os alunos deverão pegar o rebote e driblando recolocar a bola no arco. Marca um ponto para a equipe o aluno que colocar primeiro a bola no arco. Vence o jogo a equipe que marcar o maior número de pontos. **Variações:** O professor poderá chamar dois números e pedir que se desloquem fazendo passes, ou chamar três números e pedir que se desloquem fazendo uma trança.

Poderá, também, usar apenas uma bola: o professor chama um número; o correspondente de cada equipe corre em direção à bola; quem pegá-la primeiro ataca, o outro marca (pode ser feito 1X1, 2X2, 3X3). Complementando as situações de 1X1, 2X2 ou 3X3, o aluno ou equipe atacante deverá trocar 2 ou 3 passes com a fila antes de partir para a finalização.

Note como este jogo permite explorar todos os fundamentos do basquetebol. Tomemos como exemplo a primeira variação do jogo: o aluno chamado terá que sair rapidamente, parar bruscamente para pegar a bola, mudar de direção (controle de corpo) e driblar em direção à cesta; a seguir, finalizará (arremesso) e se errar deverá pegar o rebote para um novo arremesso. 4 dos 6 fundamentos foram explorados neste jogo, sendo que o passe e a manipulação de bola, assim como a defesa, podem ser facilmente incluídos com pequenas modificações no jogo.

4) **Alvo Móvel:** Duas equipes sendo um elemento de cada equipe portador de um arco.

**Execução:** Sobe-se a bola e as regras do jogo são semelhantes a do basquetebol institucionalizado, diferindo somente no fato de que a cesta será o arco. Cada jogador portador do arco poderá movimentá-lo após a linha de fundo. A cada bola passada pelo arco é marcado um ponto. Cada equipe deve arremessar para o arco cujo elemento portador seja da sua equipe. Vence a equipe que marcar mais pontos.

5) **Alvo Fugitivo:** Duas equipes sendo que cada uma delas terá uma dupla portadora de um arco. **Execução:** Semelhante ao jogo anterior. As equipes marcam pontos quando acertam o arco segurado pelo jogador da equipe adversária. As duplas com os arcos poderão correr pela quadra toda sem restrições. Vence a equipe que marcar mais pontos.

6) **Jogo com Pontuação Diferente:** Duas equipes (5 jogadores em cada), valendo as regras do basquetebol convencional; sendo que a pontuação será feita da seguinte forma:

- Quando a bola bater na cesta, valerá 1 ponto;
- Quando a bola bater no aro e a cesta não for convertida, valerá 2 pontos;
- Quando a cesta for convertida, valerá 3 pontos.

Obs: dependendo do número de alunos, formar equipes com mais de 5 jogadores.

### ***3.4 O Livro Didático-Pedagógico: Ilustrando a Proposta.***

Neste estudo pudemos refletir sobre o processo de iniciação na modalidade basquetebol em diversos aspectos, partindo do surgimento deste jogo, passando pela sua transformação em esporte e observando os diferentes contextos que tal mudança gerou no jogo, com o enfoque sempre voltado para as conseqüências destes acontecimentos no ambiente da iniciação, ambiente este que também abordamos, acompanhado de uma proposta da estimulação das múltiplas inteligências através do basquetebol.

Já no segundo capítulo, tratamos dos aspectos mais diretamente relacionados ao planejamento das aulas basquetebol, procurando fazê-lo dentro de uma perspectiva pedagógica, voltada para os objetivos e necessidades do aluno, valorizando uma filosofia educativa, na qual a discussão e transformação de valores e princípios merecem destaque.

Neste terceiro e último capítulo, nos aproximamos dos conteúdos de cada aula de basquetebol, descrevendo os fundamentos do jogo e exemplificando diversas maneiras de abordá-los. Finalizando este estudo, ilustraremos nossa proposta de elaborar um livro didático para o processo de ensino-aprendizagem no basquetebol. Como já destacamos antes, não foi possível concluir esta idéia, pois exigiria maiores estudos e pesquisas; no entanto, confeccionamos dois tópicos para ilustrar nossa proposta: “Conhecendo o Basquetebol” e “A História do Basquetebol”. Antes de apresentá-los, reforçamos que trata de um material interativo, que não isente o professor de sua responsabilidade em montar e organizar as aulas, mas apenas o oriente e sirva de referencial para ele e seus alunos de iniciação em basquetebol ou mesmo de Educação Física Escolar.

## A História do Basquetebol:

Estávamos no ano de 1891, na cidade de Springfield (estado de Massachussets, nos Estados Unidos), em uma escola chamada Springfield College, da Associação Cristã de Moços. O inverno era rigoroso e impossibilitava a prática do beisebol e futebol americano, pois os campos eram abertos e estavam cobertos pela neve. Foi então que Luther Gullick, diretor do colégio, pediu ao professor canadense James Naismith, que pensasse em tipo de jogo que pudesse ser praticado também em ambientes fechados, como salas de ginásticas.



James com o filho Jimmy

James Naismith nasceu em 1861. Formou-se em Artes em 1883 e, em 1890 forma-se pastor (era casado e teve 5 filhos). Criou o basquete em 1891, mas conseguiu o diploma de Ed. Física somente em 1910. Foi professor e diretor universitário em diversas áreas, além de técnico de basquetebol, carreira que encerrou em 1912, com 53 vitórias e 58 derrotas. Faleceu em 1940, aos 79 anos.

Após muitas reflexões, James Naismith pediu a um funcionário que trouxesse duas caixas para serem pregadas na parede; o funcionário não encontrou as caixas, mas trouxe dois cestos de pêssego, que foram pendurados na sala de ginástica. A partir daí, o professor Naismith criou 13 regras, que constituíram um jogo chamado por ele de BASKETBALL (que em português significa bola ao cesto).

Os alunos logo gostaram desse novo jogo, que foi se espalhando pelas escolas da Associação Cristã de Moços do mundo todo, chegando ao Brasil logo em 1894, com o nome de BASQUETEBOL.

Assim era a cesta de pêsegos usada quando o basquete foi inventado. Ela era fechada embaixo porque só valiam os pontos quando a bola permanecia lá dentro. As cestinhas com redes, presas em aros de ferro, foram adotadas em 1896. Ao lado da cesta, sempre havia uma escada ou um bastão para sua retirada. Logo depois, criou-se um dispositivo para abrir o fundo da rede com a ajuda de um barbantino. O formato atual passou a ser utilizado em 1898.



**Curiosidade:**

Hoje, o basquetebol é jogado por duas equipes com 5 jogadores cada. No início, não havia esse limite, tendo ocorrido jogos com mais de 30 jogadores ao mesmo tempo!!!

**Experimente:** combine com o seu professor e divida toda a turma em apenas dois times, com todos jogando ao mesmo tempo... Depois, registre aqui o que você achou da experiência:

---

---

---

*PENSE NISSO:*

Você já reparou como os jogos de equipe são parecidos? Não? Então faça o seguinte:

1- Faça uma lista com todos os jogos coletivos que você conhece.

---

---

---

---

2- Agora, compare todos eles e anote as semelhanças e as diferenças gerais.

Semelhanças: \_\_\_\_\_

---

---

---

Diferenças: \_\_\_\_\_

---

---

---

Será que ao criar o basquete James Naismith pensou nas semelhanças entre os jogos que já existiam para criar um novo jogo?

→ Divida a turma em grupos. Cada grupo deverá criar dois jogos de equipe:

1. que tenha semelhanças com os que já existem.
2. totalmente diferente dos quais vocês conhecem.

## Conhecendo o Basquetebol:

Com certeza você já ouviu falar sobre basquete, não é mesmo?

Mas será que você saberia escrever o que é o basquete? Mãos a obras: aproveite as linhas abaixo e responda o que é esse tal de basquetebol:

---

---

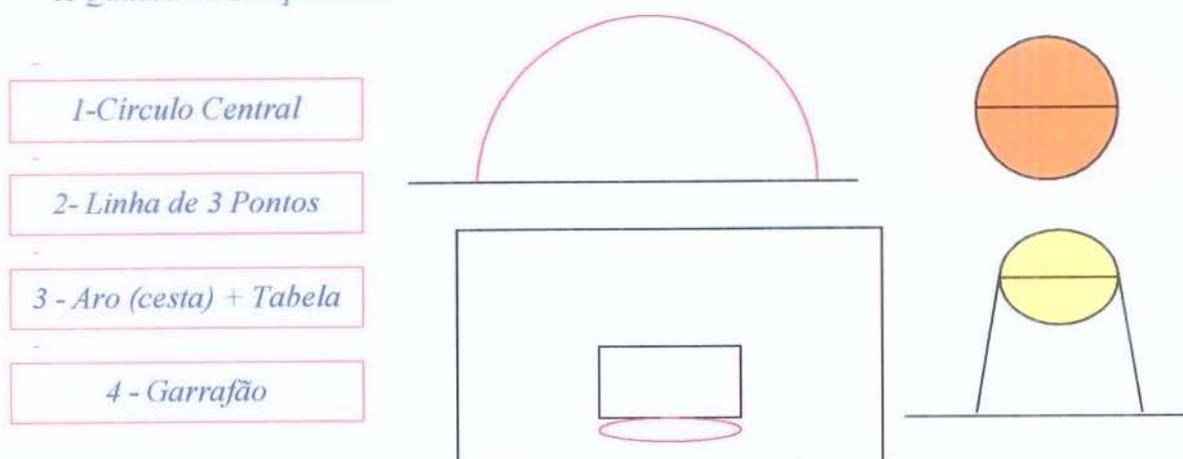
---

---

*“O Basquetebol é jogado por duas equipes de cinco jogadores cada uma. O objetivo de cada equipe é o de jogar a bola dentro da cesta do adversário e evitar que a outra equipe se apodere dela ou faça pontos. A bola poderá ser passada, arremessada, batida por tapas, rolada ou driblada em qualquer direção, respeitadas as restrições impostas pelas regras do jogo”.*

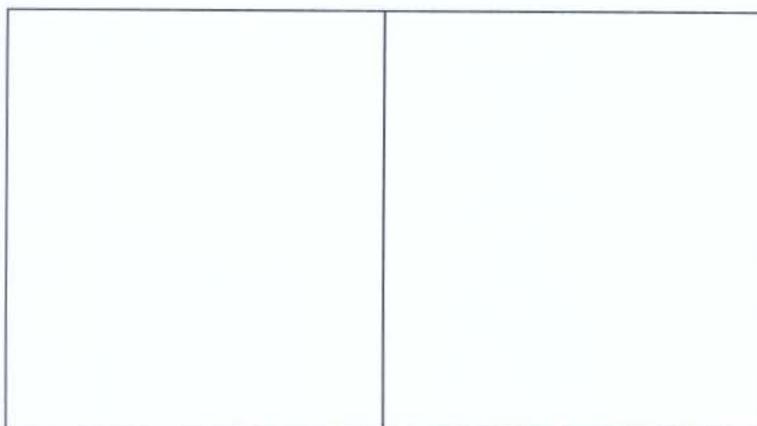
(definição pela Regras Oficiais do Basketball, Fiba 2000-2002)

*A Quadra de Basquetebol:*



*Os elementos acima constituem a quadra de basquetebol. Relacione os elementos com sua figura e, a seguir, inclua na quadrinha da próxima página estes desenhos.*

A quadra oficial de basquete deve medir 28 metros de comprimento por 15 metros de largura. Deve ter um círculo central e dois garrafões, próximo às linhas de fundo da quadra, onde também se localiza a tabela e a cesta (aro). Para completar, temos a linha de 3 pontos.



Na quadra acima, desenhe o que está faltando para ser completar uma quadra de basquetebol.

#### *Pontuação:*

O Basquetebol é um jogo no qual 2 equipes buscam fazer o maior número de pontos, acertando a bola na cesta. As cestas podem valer 1, 2 ou 3 pontos. **Na quadra acima, que você completou, desenhe um jogador arremessando para 3 pontos, outro para 2 pontos e um outro para 1 ponto.**

#### *Jogadores:*

Cada equipe é composta por 5 jogadores na quadra e até 7 jogadores no banco de reservas.

De acordo com as características de cada jogador, ele pode jogar em posições básicas de ataque:

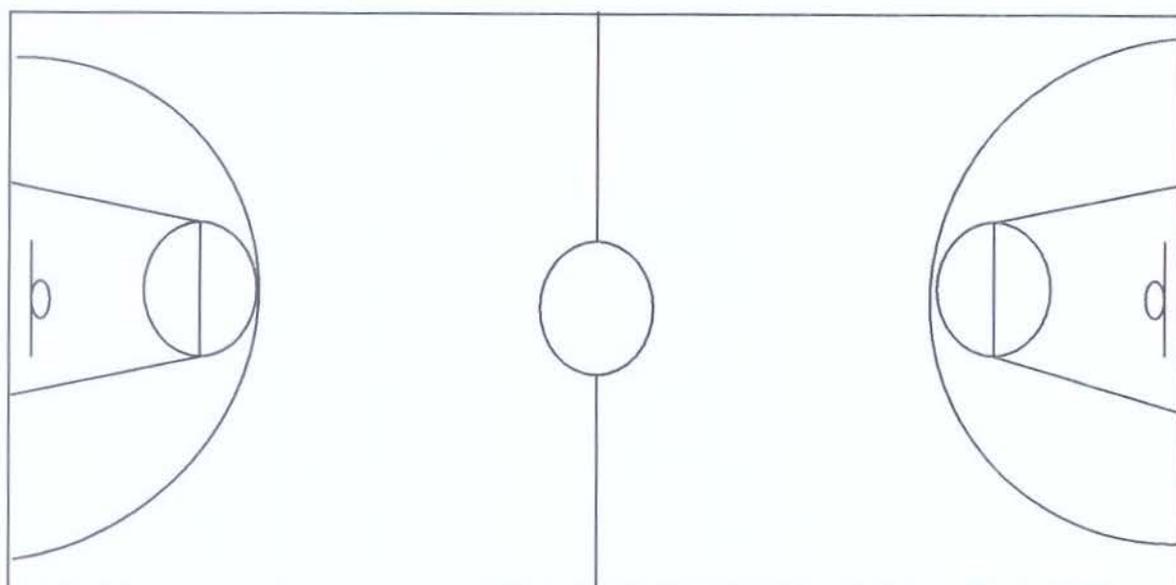
**Armador** - Como característica física, esse atacante normalmente é o menor e mais rápido da equipe. Tecnicamente, deve passar e driblar bem, sendo habilidoso. O tipo de arremesso mais utilizado pelo armador é o jump de longa distância, em função da região em que atua na quadra (bem longe da cesta). O armador deve ter uma boa visão de jogo, sabendo decidir com vantagem o momento exato de passar a um companheiro ou arremessar à cesta.

**Pivô** - Por jogar em uma região mais próxima da cesta, onde normalmente a defesa concentra grande força e atenção, o pivô deve ser alto e forte. Em termos técnicos, é uma posição que exige um bom trabalho de pernas (para fintas e giros), a utilização de arremessos de curta distância (jump e gancho) e boa noção de posicionamento para o rebote ofensivo.

**Lateral ou Ala** - Em relação às qualidades físicas, é um jogador de estatura média e que não deve ser muito lento. A principal característica técnica para esta posição é um bom

arremesso de meia distância. O lateral deve ter boa noção de rebote, pois normalmente tem a oportunidade de participar do mesmo, devido ao local da quadra em que atua.

Agora, na quadra abaixo, posicione 1 armador, 2 alas e 2 pivôs.



**Regras (segundo a FIBA – Federação Internacional de Basquetebol):**

- Tempo de jogo: oficialmente, o basquetebol é jogado em 4 tempos de 10 minutos cada.
- A equipe de posse da bola tem 8 segundos para passar da meia quadra de defesa para a meia quadra de ataque e o total de 24 segundos para concluir um ataque.
- Um jogador pode ficar 5 segundos de posse da bola sem driblar, sendo também 5 segundos o tempo para cobrar um lateral ou lance-livre. O tempo máximo para um atacante permanecer na área restritiva (garrafão) é de 3 segundos.
- Após passar para o campo de ataque, a equipe atacante não pode mais levar a bola à quadra de defesa.
- Linhas: no basquete, linha é fora; portanto, se a bola ou o jogador passar pelas linhas laterais ou de fundo, a posse de bola será do adversário.
- Um jogador de posse da bola só pode movimentar-se com a mesma driblando, não podendo andar com a bola na mão, nem mesmo conduzi-la durante o drible. Aliás, se um jogador estiver driblando parar e segurar a bola, ele não poderá voltar a bater bola, tendo como opções passar a bola para um companheiro ou arremessar para a cesta.
- A única situação na qual um jogador pode dar dois passos com a bola na mão é na execução da bandeja:
- Não é permitido ao jogador pular com a bola na mão e retornar ao solo com a mesma.

- Faltas: existem 5 tipos de faltas:

**PESSOAL:** contato ilegal fora do ato de arremesso ou no ato de arremesso.

**TÉCNICA:** atitude antidesportiva de um atleta em quadra ou membro do banco.

**ANTIDESPORTIVA:** falta pessoal grave cometida por um jogador em quadra.

**DESQUALIFICANTE:** falta agressiva física ou moralmente.

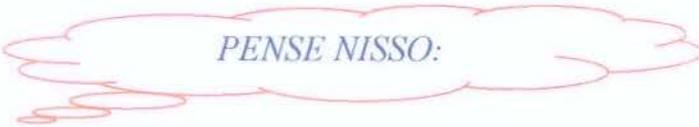
**DUPLA:** quando dois adversários cometem a falta ao mesmo tempo.



As regras esportivas são determinadas por uma entidade superior para que todos joguem da mesma forma, possibilitando as competições.

**Mas será que essas regras não podem ser modificadas quando jogamos entre amigos?**

**Experimente:** organize, com o seu professor, um tribunal para discussão das regras do basquete. Será necessário um júri, e duas equipes: uma defendendo as regras e outra contra as regras. O júri determina o vencedor.



*PENSE NISSO:*

**Aproveite:** já que as regras foram discutidas, aproveite para montar novas regras para a sua turma de basquete, para o jogo e para o funcionamento das aulas.

Por exemplo:

- no início, quando um aluno novo começa nas aulas e ainda não tem muita habilidade ou não conhece bem as regras, ele não perderá a bola se cometer alguma violação.
- Usar colares, brincos de argola ou bonés podem ser proibidos, evitando acidentes.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AMERICAN SPORT EDUCATION PROGRAM. **Ensinando basquetebol para jovens.** São Paulo: Manole, 2000.

ANTUNES, C. **As Inteligências múltiplas e seus estímulos.** 7.ed. Campinas: Papirus, 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

BALBINO, H. F. **Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas: bases para uma proposta em pedagogia do esporte.** 2001. 142f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

BETTI, M. **Cultura corporal e cultura esportiva.** Revista Paulista de Ed. Física, São Paulo. V.07, nº2, p.44-51, 1993.

\_\_\_\_\_. **Educação física e sociedade: a educação física na escola brasileira de 1º e 2º graus.** São Paulo, Movimento, 1991.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** 1999. 197f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

DANTE, L. R. **Matemática: livro do professor.** São Paulo: Ática, 2001.

FERREIRA, A.; DE ROSE, D. **Basquetebol: técnicas e táticas.** São Paulo: EPU/ed. USP, 1987.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física.** 4.ed. São Paulo: Scipione, 1994.

\_\_\_\_\_. Esporte educacional. In: I CONGRESSO LATINO AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA E II CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1998, Foz do Iguaçu. **Anais...** 1998, p. 106-108.

GALLAHUE, D. L. **Compreendendo o desenvolvimento motor:** bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte, 2001.

GARDNER, H. **Estruturas da mente:** a teoria das inteligências múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

\_\_\_\_\_. **Inteligências:** um conceito reformulado. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Eds.). **O ensino dos jogos desportivos coletivos.** 2. ed. Lisboa: Universidade do Porto, 1995. p. 11-25.

GRAÇA, A. Os comos e os quando no ensino de jogos. In: \_\_\_\_\_, OLIVEIRA, J. (Eds.). **O ensino dos jogos desportivos coletivos.** 2.ed. Lisboa: Universidade do Porto, 1998. 244p. p. 27-34

GRECO, J. P., BENDA, R. N. (Org.). **Iniciação desportiva universal.** Belo Horizonte: Ed. Da UFMG, 1998.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** O jogo como elemento da cultura. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

MARTINS, J.C.; NEMI, A. L. L.; **Novo tempo:** história e geografia. São Paulo, Scipione, 1999.

MONTAGNER, P. C. **Esporte de competição X educação?: o caso do basquetebol**. 1993. 148f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba.

PAES, R. R. **Aprendizagem e competição precoce: o caso do basquetebol**. 3.ed. Campinas: Ed. da Unicamp, 1997.

\_\_\_\_\_. **Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental**. Canoas: Ed. Ulbra, 2001.

\_\_\_\_\_. **Esporte educacional**. In: I CONGRESSO LATINO AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA E II CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1998, Foz do Iguaçu. **Anais...** 1998, p.109-114.

SCHIMIDT, D. **Historiar: fazendo, contando de narrando a história na primeira série**. Curitiba: Braga, 1998.

Tani, G. **Aspectos básicos do esporte e a educação motora**. In: I CONGRESSO LATINO AMERICANO DE EDUCAÇÃO MOTORA E II CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO MOTORA, 1998, Foz do Iguaçu. **Anais...** 1998, p.115-123.

TEODORESCU, L. **Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos**. Lisboa: Livros Horizonte, 1984.

WEINECK, J. **Treinamento ideal**. São Paulo: Manole, 1999.