

---

## **Iniciação esportiva no Programa Segundo Tempo: perspectivas teóricas, reflexões e proposta metodológica para os fundamentos do Basquetebol**

### **Marlus Alexandre Sousa**

Profissional de Educação Física, graduado pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp); Pesquisador e Especialista em Esporte Escolar pelo Programa Segundo Tempo/ Universidade de Brasília (UnB) e-mail: [marlusbh@hotmail.com](mailto:marlusbh@hotmail.com)

### **Rubens Venditti Júnior**

Bacharel e Licenciado em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp); Mestre e Estudante de Pós-Graduação (Doutorando) da Faculdade de Educação Física da Unicamp/ F.E.F.-Unicamp Docente das Faculdades Metropolitanas de Campinas (Metrocamp) e Universidade Adventista de São Paulo (UNASP) / e-mail: [rubensjrv@yahoo.com](mailto:rubensjrv@yahoo.com)

### **Resumo**

Nesse estudo, apresentamos uma linha da pedagogia do esporte escolar, ressaltando discussões acerca de referenciais metodológicos para profissionais que atuam no “Programa Segundo Tempo”, proporcionando um desenvolvimento harmônico e global para os alunos inseridos no programa. Relacionamos o campo de atuação da pedagogia do esporte com o ensino da modalidade basquetebol, utilizando-se como principal instrumento o jogo, servindo como ferramenta de ensino através de suas características lúdicas. Na proposta apresentada no estudo, apontamos à necessidade que os professores do “Programa Segundo Tempo” criem mecanismos para a transmissão de valores éticos, sociais e morais que devem ser ensinados através das várias possibilidades que o ambiente esportivo proporciona. Acreditamos em propostas pedagógicas que atinjam professores e alunos, auxiliando os primeiros no processo de constantes e variados estímulos no 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 emocionais e sociais. Assim sendo, este estudo poderia auxiliar na vivência e prática, principalmente da modalidade basquetebol, no desenvolvimento de valores e na construção de metáforas que estabeleçam relações entre o esporte e a vida – meta fundamental da educação moderna.

Palavras-chave: pedagogia do esporte; basquetebol; programa Segundo Tempo; estratégias de ensino-aprendizagem.

### **Abstract**

In this study, we present a line of the scholar sports pedagogy, standing out quarrels concerning theoretical methods for professionals acting in the "Program Second time", providing a harmonic and global development for the inserted pupils in the program. We relate the field of physical education acting with the modality basketball, using as main instrument the game, serving as tool of education through its playful characteristics. In the proposal presented in the study, we point to the necessity that the teachers and instructors in the "Program Second Time" create mechanisms for the transmission of ethical, social and moral values, that must be taught through some possibilities that the sports environment provides. We believe in pedagogical proposals that reach professors and pupils, assisting the first ones in the process of constants and varied stimulations in the global development (motor, cognitive and affective) of the seconds. According to Balbino (2001), in a general way, the practicing of sports and exercises guides for the development in the physical aspect, the school in the mental aspect, the family and the friendships in the emotional and social aspects. Thus, this study could assist the practical experience of teaching, mainly into the modality basketball, developing values and the construction of metaphors that establish relations between the sport and life - basic goal of the modern education.

Key-words: Sport's Pedagogy; basketball; program Second Time; teach-learning strategies.

### **Início da partida: quem vai jogar conosco?**

Procuramos em nosso estudo apontar o "Programa Segundo Tempo" como um fenômeno com fortes possibilidades educacionais, favoráveis para discussão de princípios e valores, que serão capazes de formar não apenas atletas, mas também cidadãos criativos e autônomos que sejam capazes de solucionar seus problemas e conviver de maneira harmoniosa e participativa da sua comunidade.

Trabalhamos em outro programa social, com enfoque esportivo durante dois anos (período de 2003 a 2005), na região de Campinas - SP, como professor e posteriormente como coordenador técnico (o primeiro autor: prof. Marlus Alexandre de Sousa). Nesse período, o professor Rubens Venditti Júnior, orientador deste trabalho, também trabalhou como coordenador pedagógico. Pudemos juntos desenvolver um plano de ações pedagógicas voltado para os alunos e também para os professores daquele programa, surgindo daí o interesse pela temática.

Durante a vivência do primeiro autor no "Programa Segundo Tempo", o mesmo pôde sentir como é importante o cuidado a ser tomado com as práticas de ensino e

treinamento de qualquer modalidade esportiva. Nas fases iniciais de aprendizagem, o tratamento pedagógico deve privilegiar o desenvolvimento integral do aluno.

O profissional de Educação Física terá que “encantar” os alunos para as práticas esportivas e esse encantamento se dá através de recursos pedagógicos como o jogo. No ensino formal, muitas vezes nos deparamos com algumas situações constrangedoras como a escassez de materiais esportivos e pedagógicos nas escolas e também a falta de investimentos na capacitação de professores.

Cursos de Especialização como este, do Ministério do Esporte, fortalecem e dimensionam o trabalho dos professores em todo o país. Mas cabe também ao profissional de Educação Física (EF) elaborar uma diversificação de conteúdos e a estruturação de uma pedagogia do esporte que atenda aos interesses e necessidades do aluno, sempre buscando uma metodologia prazerosa, adequada ao público-alvo e que seja motivante para os alunos, afim de que gostem e se interessem pelo esporte, podendo se entregar de forma plena e alegre ao processo de ensino-aprendizagem.

### **Por que jogar? - embasamentos a partir da pedagogia do esporte**

Com a evolução do fenômeno Esporte, cada vez mais se faz necessário estudá-lo em diferentes dimensões, visando sua melhor compreensão. Uma abordagem possível se dá através da pedagogia do esporte, pois dar ao esporte um tratamento pedagógico significa contribuir para seu aprendizado e também melhorar seus níveis de rendimento.

Neste contexto, este estudo justifica-se pela importância de ampliar a discussão acerca de uma pedagogia do esporte preocupada em ensinar técnicas, táticas e também valores fundamentais para o desenvolvimento da criança, jovem e adolescente, enfim de todos os segmentos da sociedade (PAES, 1992; 2002; BALBINO e PAES, 2007; PAES e BALBINO, 2009).

Considerando todas as possibilidades da pedagogia do esporte, cabe ao professor ter claros os objetivos almejados e escolher uma metodologia compatível a ser utilizada. Mas nem sempre há uma preocupação no momento desta escolha, restringindo e limitando as possibilidades pedagógicas do esporte nos vários ambientes onde acontece este processo pedagógico. Para Freire (1994, p.114), as atividades propostas pelo professor devem ser compatíveis com o grau de desenvolvimento dos alunos, conforme destacado abaixo:

Uma proposta pedagógica não pode estar nem aquém nem além do nível de desenvolvimento da criança. Uma boa proposta, que facilite esse conhecimento, é aquela em que a criança vacila diante das dificuldades

mas se sente motivada, com seus recursos atuais, a superá-las, garantindo as estruturas necessárias para níveis mais elevados de conhecimento.

As conseqüências desta prática de ensino mal estruturadas podem ser detectadas em estudos quanto à evasão do esporte, bem como em relatos sobre a competição e especialização precoce (PAES, 1992). Acreditamos que o problema gerador destas conseqüências seja a utilização de metodologias incoerentes para crianças, principalmente, nas etapas iniciais de desenvolvimento, pois nesta fase deve-se priorizar o aprimoramento do repertório motor destas crianças, o que geralmente ocorre na faixa etária dos sete aos dez anos de idade. Pode-se observar que esta etapa etária é importantíssima para o desenvolvimento do indivíduo e principalmente no que tange as questões motoras. Daí a necessidade de se compreender e trabalhar o esporte, a atividade física e o exercício no período escolar, uma vez que esta etapa condiz exatamente com o ciclo inicial do ensino fundamental vigente atualmente em nosso país.

Por mais que pareça óbvio que as práticas de ensino estejam coerentes e fundamentadas teoricamente, para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra garantindo o bem-estar dos alunos, é preciso respeitar as características próprias das diferentes idades, as diferenças entre cada criança, através de atividades lúdicas para motivá-las à prática constante e levando em conta os aspectos sócio-culturais e os contextos educativos com os quais o profissional de EF venha a interagir.

O profissional que trabalha na iniciação esportiva com preocupações pedagógicas tem como objetivo transmitir conhecimentos na área de esportes para seus alunos, além de educá-los para a vida em sociedade e para se tornarem cidadãos críticos e conscientes de seu tempo e espaço social (FREIRE, 1994). Estes conhecimentos devem abranger as habilidades físicas, cognitivas e emocionais que possibilitem a prática, o entendimento, a discussão e a apreciação dos esportes em qualquer ambiente.

Segundo Bento (1989), devem também proporcionar intenção de uma prática constante na busca pela qualidade de vida, uma educação ética, moral e social, conhecimentos de habilidades e capacidades motoras essenciais e autonomia para prática do desporto nas horas de lazer e tempo ocioso.

Paes (1996) acredita que uma pedagogia do esporte deve ter como objetivo a participação de todos. Sendo assim, o Esporte pode ser utilizado como ocupação do tempo livre, relacionado à área de Recreação e Lazer. Para este autor, é fundamental aprender jogando e não aprender para jogar. Esta seria a principal característica do

chamado “jogo possível”, onde através das práticas esportivas surge um ambiente repleto de possibilidades e potenciais pedagógicos, como veremos a seguir (VENDITTI JR e SOUZA, 2008).

Freire (1994) faz uma análise sobre a pedagogia do esporte, enxergando o fenômeno sociocultural de forma abrangente, onde o processo de ensino supera as questões voltadas somente à aprendizagem de gestos esportivos. Para o autor, é preciso:

- *ensinar Esporte a todos;*
- *ensinar bem Esporte a todos;*
- *ensinar mais que Esporte a todos; e*
- *ensinar a gostar do Esporte.*

Tani (1988, p.35-36) ressalta a importância de uma pedagogia do esporte que trabalhe as potencialidades e respeite as limitações dos alunos:

É necessário respeitar as características individuais, as expectativas e as aspirações das pessoas; preocupando-se não apenas com o seu potencial, mas também com a limitação; dando oportunidades de acesso a diferentes modalidades.

Propomos que a especialização só deve ocorrer quando a criança está num estágio maturacional - do ponto de vista físico e psicológico - muito bem desenvolvidos e definitivamente decidida, na modalidade a ser treinada. Para uma melhor compreensão do processo de ensino-aprendizagem esportiva identificam-se algumas sugestões pedagógicas (VENDITTI JR e SOUSA, 2008):

- *Incluir nas atividades, a aprendizagem de habilidades que propiciem saltar, arremessar, pular, receber, para desenvolver o repertório motor e as habilidades motoras básicas;*
- *Organizar exercícios, jogos e atividades de modo a proporcionar um máximo de oportunidades para uma participação mais efetiva e atuante da criança;*
- *Fazer o possível para que as práticas esportivas constituam ocasiões de prazer para todas as crianças, em todas as idades e nos vários contextos de atuação em Educação Física;*
- *Destacar a importância da ética, da cooperação, do espírito esportivo e o respeito ao adversário (valores morais, éticos e atitudinais); e*
- *Encorajar as crianças a participarem de exercícios com certo nível de dificuldade para que as mesmas possam identificar o “problema” e procurar a solução para tal exercício.*

## O Ensino Reflexivo como proposta nas aulas do “Programa Segundo Tempo”

A adoção de aspectos metodológicos é imprescindível no processo de ensino e aprendizagem. É necessário que o professor compreenda o contexto cultural, no qual o aluno está inserido para o desenrolar de todas as possibilidades pedagógicas a serem oferecidas ao aluno. Darido (2005, p.103) ressalta que:

Nossa proposta caminha na direção do entendimento de que o professor, ao optar por determinada forma de agir, deve estar constantemente *refletindo* sobre sua prática social, como ser um professor que, além de pensar sobre suas ações, e, conseqüentemente, nas relações de seus alunos (interação professor x aluno).

Nesta experiência como professor do Programa Segundo Tempo, o primeiro autor procurou na maioria das vezes analisar e contextualizar culturalmente o aluno nestas atividades. No entanto, alguns problemas decorrentes do excesso de aulas dadas pelo professor, ou até mesmo a escassez de material, provocam nas ações docentes algo mecânico, automático e pouco reflexivo. Ou seja, os problemas decorrentes no transcorrer das aulas são corrigidos automaticamente, não levando em consideração aspectos culturais da vida do aluno. Darido (2005, p.105) afirma:

A reflexão na ação ocorre durante aula, no instante exato em que está acontecendo, possibilitando ao professor tomar novas decisões sobre os problemas que vão surgindo. Imediatamente após a aula, o professor passa a refletir sobre os acontecimentos da mesma, como tomou decisões, quais, poderiam ser diferentes, o que faltou para a mesma fosse melhor, enfim, o que deu certo ou errado.

Essa perspectiva reflexiva pode servir de eixo metodológico para professores do Programa, refletindo sobre sua prática profissional, não apenas em relação às aulas, mas que reflete o cenário em que o aluno está inserido, transformando sua educação em uma educação permanente. Venditti Jr (2005, p.74) ressalta:

A prática como eixo curricular é proposta, uma vez que o conteúdo e a riqueza da EF estão no universo de suas práticas corporais. Estas práticas podem ser analisadas, sistematizadas, planejadas, antecipadas e testadas, além de serem posteriormente remodeladas, refletidas e avaliadas em conjunto com os discentes, de maneira dialética e integrada.

Na concepção do ensino reflexivo, é fundamental a troca de experiências entre os professores. Muitas vezes, ao assistir a uma aula de um professor, colega de escola ou até mesmo de outra unidade escolar, ou ainda trocar e discutir experiências e situações, permite tirar bastante proveito do conteúdo ministrado.

Por exemplo: discute-se bastante a questão de alguns preconceitos na Educação Física escolar como a separação por gênero nas aulas. Um processo

**Movimento & Percepção, Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 10, n. 14, Jan./jun. 2009– ISSN 1679-8678**

transmitido culturalmente e que, na maioria das vezes, é uma decisão que foge ao alcance do professor. Até mesmo pais, coordenadores pedagógicos e os alunos e alunas insistem nessa incoerência pedagógica. Muitos professores criam atividades que meninos e meninas jogam juntos criando um meio eficaz de ensinar aos alunos a tolerância, a aceitação de características individuais, transmissão de valores, modos de comportamento, e principalmente para que ambos possam participar futuramente de uma sociedade.

Na proposta reflexiva, ocorre a utilização de conhecimentos de professores experientes (observação de colegas de profissão). Através do conhecimento e da transmissão das experiências vividas no contexto docente, os professores de EF podem transmitir seus conhecimentos e fornecer algumas possibilidades de cursos de ação aos professores em formação, para que façam uso destas informações e conhecimentos durante suas carreiras docentes. Estas experiências enfatizam a importância do estágio desde a formação, sempre com a supervisão e que se permita o exercício das habilidades reflexivas na construção das metodologias destes futuros profissionais.

### **Jogo e esportes: ferramentas educativas do agente pedagógico**

Para compreender este fenômeno recorreremos a Huizinga (1999), pois este autor afirma que a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. O autor menciona que o divertimento, prazer e a alegria são elementos definidores da real essência do jogo. Com isso, acreditamos que o jogo possui uma essência autônoma.

Vários estudos mencionam que é bastante antiga a utilização de formas lúdicas para trabalhar com crianças. Porém, somente em meados de 1840, Froeber, pensador alemão, indica o jogo como importante recurso para o desenvolvimento físico, moral e intelectual da criança.

Huizinga (1999) afirma que o jogo deve ser considerado como uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria", exterior à vida habitual, mas que ao mesmo tempo é capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. Para ele, o jogo é ainda uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucros e é praticada dentro de limites temporais e espaciais próprios, seguindo determinada ordem e regras estipuladas

Na busca pela promoção do desenvolvimento integral dos alunos, os professores de Educação Física devem explorar o jogo oferecendo uma multiplicidade

de ações desafiadoras que motivem diferentes respostas e estimulem a criatividade. Um jogo pode apropriar-se de inúmeras variações, gerando novas dificuldades e motivações, mas sempre de forma a conscientizar os alunos da atividade realizada.

O jogo é um importante instrumento pedagógico na busca de uma continuidade do processo educativo, que a cada aula deve proporcionar uma aquisição gradual de conhecimentos (FREIRE, 1994). Em síntese, se a criança não compreende essa dinâmica, pode ter uma falsa sensação de que chegou a seu limite e pode equivocadamente acreditar que ocupa uma posição de inferioridade perante os outros colegas, assim como esses colegas podem acreditar que ocupam uma posição de superioridade. Esta situação pode comprometer a motivação dos alunos com relação à prática da modalidade.

Para ocorrerem práticas pedagógicas condizentes aos níveis de desenvolvimento e aprendizagem da criança, é necessário propor uma pedagogia do esporte diversificada e para isso vamos propor o jogo como uma das opções para manter o interesse do iniciante na prática esportiva. Como já frisado, Paes (1996, p.113) propõe a utilização do “Jogo Possível” como proposta pedagógica:

Para nós, o **jogo possível** possibilita o resgate da cultura infantil no processo pedagógico de ensino do esporte, tornando seu aprendizado uma atividade prazerosa e eficiente no que diz respeito à aquisição das habilidades básicas e específicas. Nossa experiência no trabalho com iniciação esportiva possibilitou algumas descobertas e adaptações em jogos e brincadeiras já conhecidas, porém, direcionamos essas atividades buscando o aprendizado coletivo.

O autor defende ainda que este recurso pode ser um facilitador para os alunos compreenderem a lógica técnica e tática dos jogos coletivos (PAES e BALBINO, 2009). Concordamos com o autor, pois se temos um grupo de indivíduos da terceira idade, por exemplo, que gostem de praticar o basquetebol numa praça esportiva, esse grupo vai conhecer e aprender a modalidade através do “jogo possível”, com a criação de regras que respeitem suas limitações e diferenças, além de normas que viabilizem o jogo naquele contexto social e cultural de acordo com os interesses e objetivos trazidos pelo grupo e suas características

No contexto pedagógico, o jogo é uma forma de ensinar conteúdos às crianças, motivando-as e principalmente que se entenda que a criança existe como sujeito e não como objeto neste ambiente lúdico-educativo.

Freire (1994) discute que a questão do jogo no processo educativo constitui um comprometimento com a realidade dos alunos. Quando a criança joga, todo seu esquema motor é acionado, sua socialização é solicitada e o esquema cognitivo é estimulado, através do jogo elas se unem procurando se entender, estimulando o



respeito pelo outro e pelo adversário com quem se joga. Segundo Huizinga (1999), é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve, pois o jogo é o fato mais antigo da cultura, e tudo que o ser humano faz e vive é jogo, nas mais variadas formas e contexto.<sup>1</sup>

As ações pedagógicas do educador devem transmitir padrões para a compreensão das imprevisíveis situações advindas do jogo. Deve-se dar importância da complexidade de interações que envolvem cada situação do jogo em si. Essas assertivas se validam pelas várias oportunidades que o jogo gera, pelos desafios característicos presentes e, também, justificando as resoluções das diferentes situações nas manifestações e estímulos das Inteligências Múltiplas (GARDNER, 1994; BALBINO e PAES, 2007).

Salientamos a importância do jogo no domínio psicomotor da criança, pois as habilidades motoras e físicas são constantemente requeridas. O caráter interdisciplinar do jogo é altamente significativo, ele está ligado à promoção do desenvolvimento integral da criança, considerando-a como ser pensante, pois o jogo é compatível com os esquemas de pensamento da criança.

O jogo é um dos meios mais propícios para a construção do conhecimento do indivíduo. Através de uma prática consciente, pode fazê-lo como meio de aprendizagem e descobertas, com as variações gera novas dificuldades, levando-os a se tornar mais consciente das atividades e do respeito que devemos ter com o outro, com o ser humano.

Paes (1992) defende a aplicação de uma metodologia voltada para os jogos na iniciação esportiva acrescentando a importância do aspecto lúdico, pois acredita que ele seja um fator facilitador para a criança desenvolver a noção de espaço se divertindo, além de ser o melhor indicador de evolução e limitação dos alunos, como lembra Garganta (1995).

Segundo Bayer (1994), os desportos coletivos apresentam em sua estrutura uma semelhança e seus elementos podem ser transferidos para a aprendizagem de qualquer modalidade. A essa semelhança ele chamou de "*Princípios Operacionais*" e ao processo de transferência dos elementos de "*Transfert*".

---

<sup>1</sup>Entendemos que o jogo promove o desenvolvimento afetivo-social e de princípios tais como a cooperação, a participação, a convivência, a emancipação e auto-estima. Dessa forma, o aluno participa das atividades de maneira ativa e crítica compreendendo os elementos do jogo, caminhando para autonomia, além de aprender a respeitar as limitações dos demais participantes. Cabe ao profissional de Educação Física, estimular todos os aspectos mencionados (motor, cognitivo, moral e afetivo-social), que são atividades ricas em situações imprevisíveis contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio e que exigem do aluno o respeito pelas regras para que o jogo prossiga sem interrupções, abordando valores essenciais à educação. Ao respeitar as regras, o aluno passará a respeitar os colegas e conseqüentemente qualquer pessoa com a qual se relacione. Seguindo esse processo a criança aprenderá a respeitar as leis da sociedade, tornando-se um cidadão consciente de seus direitos e deveres.

Para Bayer (1994) os Princípios Operacionais permitem aos jogadores atuar com autenticidade e decisão, pois entendendo os elementos dos jogos é possível criar novas situações para a resolução de problemas que surgem no decorrer do jogo.

A proposta de Bayer (1994) para o ensino dos desportos coletivos pode ser aplicada com tranqüilidade nas aulas do Programa Segundo Tempo, ou até mesmo em escolas, pois dessa maneira o professor proporcionaria ao aluno um aprendizado amplo, não apenas de uma modalidade como geralmente acontece, principalmente utilizando o futebol e o voleibol.

Outro autor que aborda os jogos desportivos coletivos é Garganta (1995). Segundo ele, os jogos desportivos coletivos (JDC) fazem parte da cultura desportiva contemporânea e sendo bem orientados podem promover desenvolvimento tático-cognitivo, técnico e sócio-afetivo.

Garganta (1995) acredita que os JDC apresentam dois traços fundamentais, que são: a cooperação, que seria a entre-ajuda dos membros de uma equipe visando os interesses do grupo; e a inteligência, a capacidade de encontrar respostas adequadas aos problemas que surgem pelas situações de jogo.

Garganta (1995) afirma que os JDC são atividades nas quais existem e acontecem infinitas situações imprevisíveis que não apresentam freqüência, ordem cronológica e complexidade definida e não há uma forma fixa de execução. Logo, exigem do praticante uma capacidade adaptativa nos aspectos físicos, táticos e técnicos, além de constantes reinterpretações.

Com essas constatações, o autor afirma que melhor sucedido será o aluno possuidor de um "modelo de explicação", ou seja, quem tiver maior clareza dos elementos dos JDC. A partir dessa clareza, o aluno integra a percepção de situações, sua compreensão chegando a uma resposta explicitada em sua ação. Fica fácil enxergar que melhor será a resposta quanto melhor o aluno puder receber e compreender as informações e esse processo se faz com o conhecimento e entendimento dos JDC.

Garganta discute a prática transferível dos JDC, que é a semelhança estrutural e funcional existente entre as modalidades, que é justamente o que permite inseri-los na categoria dos JDC's.

Assim, ao se pensar nos JDC's na escola, parece ser conveniente construir, nas fases iniciais de aprendizagem, uma metodologia que favoreça a assimilação dos princípios comuns aos JDC estrutural e funcionalmente semelhantes (Garganta, 1998, p.16).

O quadro seguinte (quadro 01) explica os indicadores da qualidade do JDC, mostrando as diferentes fases de desenvolvimento do indivíduo ou da equipe (VENDITTI JR e SOUSA, 2008).

<b>Fases</b>	<b>Comunicação na ação</b>	<b>Estrutura do espaço</b>	<b>Relação com a bola</b>
<b><u>Jogo Anárquico</u></b> - Centração na bola - Subfunções - Problemas na comunicação com o jogo	Abuso da verbalização, sobretudo para pedir a bola	Aglutinação em torno da bola e subfunções	Elevada utilização da visão central
<b><u>Descentração</u></b> - A função depende não apenas da posição da bola	Prevalência da verbalização	Ocupação do espaço em função dos elementos do jogo	Da visão central para a periférica
<b><u>Estruturação</u></b> Conscientização da coordenação das funções	Verbalização e comunicação gestual	Ocupação racional do espaço	Do controle visual para o proprioceptivo
<b><u>Elaboração</u></b> Ações inseridas na estratégia da equipe	Prevalência da comunicação motora	Polivalência funcional Coordenação das ações (tática coletiva)	Otimização das capacidades proprioceptivas

**Quadro 01** – Fases dos diferentes níveis de jogos nos JDC (adaptado de Garganta, 1998, p.19) e presente em VENDITTI JR E SOUSA (2008).

A partir desses indicadores, o professor pode mostrar aos seus alunos onde está havendo o desequilíbrio em sua ação e corrigir o erro por meio do entendimento do aluno, que pode chegar a um bom nível de jogo.

Concluindo, Garganta (1998) lembra que não é apenas o aprendizado das técnicas específicas e nem das capacidades físicas, que são fundamentais. Porém, não é com a união de talentos individuais que se formará uma boa equipe, mas sim promovendo nos participantes a capacidade de respostas nos diversos planos (físico, psíquico, tático e técnico) por meio dos elementos básicos dos JDC.

Outro aspecto relevante no processo de ensino-aprendizagem diz respeito ao posicionamento tático. O professor, muitas vezes de forma arbitrária e inflexível, baseado em características físicas e motoras momentâneas, delimita as posições a serem tomadas pelos alunos durante o jogo, privando-o de autonomia para tomada de decisões no jogo.

Por exemplo, no caso da modalidade basquetebol, as funções de armador, ala/lateral e pivô têm campos de ações diferenciados. Tendo em vista a fase de desenvolvimento e crescimento da criança, este procedimento pode mostrar eficiente em curto prazo, mas ao longo do processo vai limitar as ações motoras dos alunos e restringi-los com relação à aquisição de autonomia e segurança para escolher os melhores planos de ação durante as situações de jogo.

Balbino (2001) enfatiza o papel do ambiente criado pelo educador na intenção de promover situações-problema para os alunos, de modo que estimule as soluções utilizando as diversas inteligências. Fortemente embasado por Gardner ele relata as oito inteligências múltiplas, suas formas de expressão e como elas podem ser estimuladas nos jogos desportivos coletivos (JDC). São elas: *corporal-cinestésica, verbal-lingüística, lógica-matemática, musical, naturalista, intrapessoal, interpessoal e espacial* (GARDNER, 1994). Balbino (2001) e Balbino e Paes (2005; 2007) também deixam claro que todos possuem todas as inteligências, umas menos e outras mais desenvolvidas, e que para a solução de um mesmo problema pode-se utilizar diferentes inteligências ou mesmo uma interação de várias inteligências, de acordo com as situações e as percepções subjetivas.

Discutindo a pedagogia do esporte, enfatizamos em nosso estudo a preocupação com a criança na sua globalidade para a formação de cidadãos críticos, conscientes e criativos. Como proposta fundamental, deixamos claro, que a elaboração de uma metodologia precisa considerar as características de cada faixa etária. Na fase de iniciação esportiva, para ensinar qualquer modalidade esportiva, defendemos que é fundamental o papel do profissional de educação física em conscientizar o aluno de suas capacidades e limitações para não ultrapassar os limites corporais, físicos e emocionais dos seus alunos e alunas.

A discrepância em relação à idade pode propiciar a desmotivação e como consequência o abandono do esporte, daí a importância na elaboração de estratégias pedagógicas coerentes. As atividades motoras propostas na fase de iniciação esportiva têm como objetivo permitir o aluno que explore diferentes possibilidades corporais, que serão primordiais na aquisição das habilidades específicas. Com esta diversificação de movimentos, a criança construirá uma bagagem motora que faça com que ela tenha um maior domínio na realização de fundamentos específicos de qualquer modalidade esportiva.

Esse processo de aquisição das habilidades básicas e habilidades específicas é fundamental para evitar um problema complexo dentro da educação física. Trata-se da especialização precoce, ou seja, este procedimento pedagógico incoerente pode

prejudicar o desenvolvimento físico, cognitivo e social da criança, além de provocar a saturação pelas práticas esportivas, pois esta especialização preocupa-se exclusivamente na realização de gestos técnicos para a produção do atleta, esquecendo que a criança, nesta fase, ainda não possui estrutura emocional adequada. Estudos já comprovaram que este tipo de procedimento além de não ter valor educacional devido aos objetivos da competição, não necessariamente pode contribuir na formação de atletas profissionais. Com procedimentos pedagógicos adequados, podemos contribuir para que no futuro o esporte esteja presente em todos os períodos da vida.

Técnicos buscam nos iniciantes uma performance física e técnica exagerada à fase de desenvolvimento da criança. Muitas vezes, isso ocorre porque durante a fase de iniciação esportiva é dado um valor exagerado à competição. Entendemos que a competição faz parte do processo de iniciação esportiva e, com isso, ela apresenta virtudes educativas. O profissional de educação física deverá destacar os valores éticos, sociais e o espírito de cooperação que a competição pode proporcionar. É por meio da competição que devemos nos pautar para a sistematização de nossos conteúdos e não apenas tê-la como objetivo final do processo de iniciação esportiva.

### **Half-time (Intervalo filosófico)**

### **Valores Educacionais no Ensino do Basquetebol: experiências no Programa Segundo Tempo**

O 'Segundo Tempo' é um programa do Ministério do Esporte do Governo Federal, em parceria com o Ministério da Educação promovido pela Secretaria de Esporte Educacional. É destinado a possibilitar o acesso à prática esportiva aos alunos matriculados no ensino fundamental e médio dos estabelecimentos públicos de educação do Brasil, principalmente em áreas de vulnerabilidade e risco social.

As atividades desenvolvidas admitem como objetivo o desenvolvimento de ações educativas e de valorização da vida, legitimando um espaço para ações voltadas para a formação de cidadãos. Por mais que esse ideal possa ser entendido como imprescindível a qualquer prática humana, ele é carregado de um juízo de valores influenciados pelas diversas esferas da sociedade. Esses valores eram reforçados nas reuniões pedagógicas dos professores do programa. Dentre as várias questões surgidas, algumas chamaram a atenção: "*precisamos ensinar às crianças que algumas vezes elas perdem e que outras elas ganham*"; "*precisamos resgatar os valores*

*familiares"; "não sei mais o que faço para meus alunos após comerem o lanche não jogarem o lixo no chão".*

O programa enfatiza também a preocupação da violência dentro e fora da escola, assunto extremamente debatido nos dias atuais; e utilizando-se do Esporte como instrumento para a participação social, o Programa Segundo Tempo tem conseguido bons resultados nesse campo.

Uma das maiores virtudes do programa é democratizar o acesso às práticas esportivas. Nos mais variados governos, o discurso dominante muitas vezes está baseado na igualdade. Isso diz respeito à igualdade de oportunidades, a garantia de todos os cidadãos terem acesso aos bens e serviços que dizem respeito à sua cidadania. A contribuição que o esporte pode e deve dar na busca da cidadania diz respeito ao desenvolvimento das pessoas para o desenvolvimento da sociedade. A formação dos indivíduos não pode estar restrita ao conhecimento de alguns ramos considerados "essenciais". Uma formação plena deve promover o acesso aos bens sociais, onde se encontram as atividades esportivas. Só é possível pensar em uma cidadania verdadeira se as estas estiverem integradas ao seu meio social, livres para tentarem atingir as suas aspirações.

Durante o período em que a criança está na escola, muitas vezes, é um pouco deficiente a transmissão de valores por parte do professor em virtude das condições atuais das escolas e da carga excessiva de trabalho do professor. O Programa Segundo Tempo vem justamente suprir essa deficiência, pois as crianças freqüentam as aulas do Programa no contra-turno escolar, ou seja, se a criança estuda no período da manhã, ela freqüenta as aulas do programa no período da tarde. Nas atividades desenvolvidas a criança encontra uma oportunidade de superar sua timidez e seus limites corporais, buscando aperfeiçoar um conjunto de ações motoras e encontrar disciplina para desenvolver auto-estima e confiança daquele aluno. Assim como o esporte tem significados diferentes para a criança que possui na família uma história esportiva (que pode revelar-se como aspecto motivador, mas também pode funcionar como fonte de pressão por resultados) daquele outro aluno que, entusiasmado pelo que viu na TV resolve praticar algum esporte e, tanto na aula de educação física como no grupo de amigos, termina sendo ridicularizado pela sua falta de coordenação para os movimentos (falta de coordenação óbvia, pois ninguém nasce com um gesto esportivo apurado). Retraído no seu fracasso, abandona a prática – e talvez tenhamos perdido um talento.

Esta diversidade de situações enumeradas não é nada comparada com a multiplicidade, que os professores do Programa Segundo Tempo precisam conviver, cotidianamente, em suas aulas.

Muitos núcleos do Programa têm procurado trabalhar através de uma política de inclusão sob uma pedagogia do esporte, que se faz necessário abordar de forma coerente a transmissão de valores e modos de comportamento. Para que isso ocorra, é importante o envolvimento de vários segmentos da sociedade vendo o esporte como instrumento de qualidade de vida e desenvolvimento sociocultural.

### **O basquetebol – possibilidades educacionais e sociais: proposta metodológica pautada na Pedagogia do Esporte**

O basquetebol surgiu nos Estados Unidos, no final do século XIX, criado pelo professor James Naismith. Inicialmente criado como uma opção de atividade em ambiente fechado durante os rígidos meses de inverno no Estado de Massachussets, o jogo composto por 13 regras, disseminou-se rapidamente, ganhando adeptos pelos Estados Unidos e outros países (SOUSA, 2001).

Contribui para isso o fato de o basquetebol ter sido iniciado na Associação Cristã de Moços, tradicional entidade educacional internacional. Hoje, amplamente divulgado e praticado, o basquetebol tem recebido, por parte da sociedade, da economia e da mídia, entre outros segmentos, diversos significados e valores.

Daiuto (1983, p.11), apresenta as seguintes características do basquetebol:

O basquetebol é um esporte completo: é uma sucessão de esforços intensos e breves, realizados em ritmos diferentes. É um jogo de coordenação de movimentos, de grande intensidade motriz, que permite o desenvolvimento de todas as qualidades que a vida moderna exige de cada indivíduo.

Para Ferreira e De Rose Jr (1987), o basquetebol é constituído por uma soma de habilidades que, unidas, compõem o jogo. Cada uma dessas habilidades, isoladamente, constitui uma unidade significativa e total em si mesma. Pela prática do basquetebol podemos determinar como objetivos diretamente ligados ao praticante o seu desenvolvimento físico, técnico, tático, psicológico, moral e social.

### **Atividades propostas ao ensino do basquetebol**

No Programa Segundo Tempo, ao enfatizarmos a modalidade basquetebol, mostramos aos alunos, ainda que introdutoriamente, os fundamentos específicos da

referida modalidade. Vamos apresentar a seguir algumas sugestões de exercícios e os erros mais comuns cometidos pelos alunos na observação do professor durante as aulas do Programa para o desenvolvimento dos fundamentos: a) controle do corpo; b) manejo de bola; c) passe; d) drible; e) arremesso e f) rebote.

### **A - Controle do corpo:**

Em toda modalidade esportiva é preciso que o iniciante domine seu próprio corpo em movimentos básicos como: saída rápida, parada brusca e mudança de direção. Dominar o corpo é de suma importância para a realização de movimentos e gestos específicos do basquetebol, pois este fundamento está presente tanto nas ações ofensivas, quanto nas defensivas. É comum, uma preocupação equivocada dos alunos enfatizar somente a importância de fazer a cesta, com isso o aluno não toma conhecimento de seu próprio corpo, desconhecendo suas limitações e possibilidades.

#### Sugestões para o desenvolvimento do fundamento controle do corpo:

- Pega-simples - situação inicial: os alunos espalhados na quadra, e um deles indicado como pegador

Ação: iniciado o jogo, o pegador tentará alcançar um aluno que, uma vez pego, substituirá o pegador.

- Nunca três: situação inicial: alunos, dois a dois sentados um atrás do outro, dois alunos deverão estar em pé; um destes alunos será o pegador e o outro será fugitivo.

Ação: iniciado o jogo, deverá alcançar o objetivo que, para escapar, deverá sentar-se atrás de uma das duplas espalhadas pela quadra. Neste momento haverá uma inversão no jogo, o aluno pegador passará a ser fugitivo e o aluno sentado na frente da nova dupla passará a ser o pegador.

- Correr para trás da bola- situação inicial: divide-se o grupo de alunos em duas equipes e o professor deverá estar de posse de duas bolas, cada uma correspondente a uma equipe.

Ação: o jogo terá início quando o professor jogar as bolas aleatoriamente, para qualquer direção, cada equipe deverá ir em busca de sua bola e será considerada vencedora a equipe que primeiro conseguir fazer com que todos os seus componentes sentem-se em fila atrás da bola correspondente.

### **B - Manejo de bola:**

É um fundamento que tem como objetivo melhorar a habilidade geral do aluno no contato com a bola nas diversas possibilidades de movimentos com a bola, como rolar, tocar, quicar, segurar, lançar, enfim permitir o manuseio nos diversos planos do corpo, criando uma intimidade com a bola.

#### Sugestões para o fundamento manejo de bola:

Situação inicial: Todos os alunos dispostos separadamente sobre uma mesma linha lateral da quadra de basquetebol.

Ação: Deslocamento de uma lateral à outra, passar a bola de uma mão à outra:

acima da cabeça; à altura da cintura; em volta da cintura; a altura dos joelhos e entre as pernas.

Bola ao túnel - situação inicial: dividir o grupo de alunos em duas equipes. Cada equipe deverá formar uma coluna e o primeiro aluno de cada equipe deverá estar de posse de uma bola.

Ação: o jogo é iniciado após um sinal do professor quando o aluno, de posse de bola, deverá passá-la por entre as pernas para o aluno de trás e, assim, sucessivamente até a bola chegar ao último aluno da coluna. Vence o jogo a equipe que fizer o percurso da bola mais rapidamente.



## C - Passe:

O passe é um fundamento de ataque com a bola. Este fundamento constitui uma maneira de levar a bola de um ponto a outro da quadra, sem infringir as regras do jogo de basquetebol. Este fundamento é executado mediante lançamentos da bola entre elementos da mesma equipe, com o objetivo de conseguir um melhor posicionamento na quadra, para maior facilidade na obtenção de uma cesta.

Os passes podem ser executados com uma ou ambas as mãos. No primeiro caso podem ser citados os passes: picado, à altura do ombro, por baixo e tipo gancho. No segundo podem incluir-se os passes: à altura do tórax, picado, acima da cabeça e baixo.

Descreveremos os dois tipos mais utilizados e que têm grande importância na fase de aprendizagem do basquetebol. Tais passes são: com ambas as mãos à altura do tórax e picado com ambas as mãos.

Passe com ambas as mãos à altura do tórax - Este tipo de passe é utilizado para curtas distâncias. É um passe mais rápido e a bola segue uma trajetória retilínea. O aluno segura a bola com ambas as mãos à altura do tórax, com afastamento ântero-posterior das pernas. A bola é impulsionada à frente por meio da extensão dos braços. Os cotovelos não devem ser exageradamente abertos e ao final do movimento deve haver uma rotação das mãos para fora a fim de assegurar a trajetória da bola. Deve-se auxiliar o movimento, com uma semiflexão das pernas e pequena inclinação do tronco à frente. O executante pode também dar uma passada à frente para imprimir maior força à bola. Esta deve ser lançada à altura do tórax do companheiro.

Erros mais comuns:

- Abrir demasiadamente os cotovelos, bem como mantê-los muito próximos ao corpo;
- Realizar movimentos desnecessários como aproximar a bola do tórax antes de realizar a extensão dos braços.
- Unir as pernas prejudicando o equilíbrio;
- Lançar a bola fora da linha de recebimento do companheiro e
- Lançar a bola com trajetória parabólica.

Passe picado com ambas as mãos - Utilizado para curtas distâncias, principalmente quando o passador está marcado de perto ou ainda em finalizações de jogadas de contra-ataque. Sua execução é semelhante à do passe descrito anteriormente. A diferença entre eles está na trajetória da bola, que neste caso é lançada ao solo antes

de chegar ao companheiro. A extensão dos braços é feita com diagonal para baixo, de modo que a bola toque o solo a cerca de 1,50m do companheiro que irá recebê-la. Desse modo ela chegará numa trajetória ascendente, facilitando o recebimento.

Erros mais comuns:

- Os quatro primeiros itens do passe com ambas as mãos à altura do tórax;
- Lançar a bola muito antes do ponto imaginário, a cerca de 1,50m do companheiro e
- Lançar a bola muito próxima do companheiro, dificultando o seu recebimento.

Sugestões para o desenvolvimento do fundamento passe:

Situação Inicial: Em duplas, um de frente para o outro, dispostas aleatoriamente pela quadra.

Ação: Passes sem deslocamento:

- à altura do peito;
- picado;
- à altura do ombro;
- Acima da cabeça;
- gancho; etc.

Variação: com deslocamentos de um lado a outro da quadra.

Pega-Pega com passe - Situação Inicial: Alunos dispostos aleatoriamente pela quadra sendo dois deles designados para serem os pegadores.

Ação: Iniciado o jogo, os pegadores só poderão se deslocar trocando passes e terão o objetivo de pegar os fugitivos. O pegador só passa a ser fugitivo quando encostar a bola em algum fugitivo, que passará a ser pegador no seu lugar.

## **D - Drible:**

O drible é um fundamento com a bola e é a forma pela qual o aluno se desloca pela quadra com a sua posse, sem infringir as regras do jogo.

O drible é o ato de bater bola, impulsionando-a contra o solo com uma das mãos.

A execução do drible pode ser descrita da seguinte maneira: a mão do drible é apoiada sobre a bola; com os dedos apontando para a frente; tronco ligeiramente inclinado à frente; pernas em afastamento ântero-posterior, sendo que à frente se coloca a perna oposta à mão do drible (drible com a mão direita - perna esquerda à frente). O drible é executado com movimentos coordenados de braço, antebraço, punho e mãos. A bola é empurrada de encontro ao solo, com um movimento de extensão do braço e ligeira flexão do punho ao seu final. A força empregada deverá ser tal que a bola retorne ao mesmo ponto de onde se originou o movimento, para que receba novo impulso. Nesta fase ascendente da bola haverá nova flexão do braço e a mão se apoiará sobre a bola para reiniciar o drible. Os movimentos serão contínuos e o olhar se voltará para à frente, e não para a bola.

Erros mais comuns:

- Bater com as duas mãos simultaneamente
- Olhar para a bola ou para o solo;
- Conduzir ou bater na bola, em vez de impulsioná-la;
- Na proteção da bola, colocar à frente a perna correspondente à mão do drible;
- Em deslocamento, driblar com a bola bem à frente do corpo e acima da linha da cintura, dificultando o deslocamento.

**Sugestões para o desenvolvimento do fundamento drible:**

Situação Inicial: Todos os alunos dispostos separadamente sobre uma mesma linha lateral da quadra de basquetebol.

Ação: De uma lateral à outra:

- drible com deslocamento frontal e dorsal, primeiro só com a mão direita, depois só com a mão esquerda,
- drible com deslocamento frontal (dir. e esq.);
- em duplas, um aluno dribla em progressão e o outro se desloca de costas sinalizando números que devem ser ditos pelo driblador.

- Idem ao anterior alternando as mãos;

- Idem ao anterior, mas agora usando o “corredor” formado pelo espaço entre a linha da quadra de vôlei a linha lateral de basquete.

Situação Inicial: alunos divididos em equipes com mesmo número de alunos. Cada equipe deverá estar disposta em coluna com seus componentes de pé. O primeiro aluno de cada equipe deverá estar de posse de bola.

Ação: os alunos de posse de bola deverão conduzi-la, através do drible, até um marco previamente determinado e em seguida retornar, driblando, até o ponto de partida, entregando a bola ao primeiro companheiro de sua equipe, que deverá executar o mesmo procedimento até que todos de uma mesma equipe tenham cumprido a tarefa. Vencerá o jogo a equipe que terminar primeiro.

**E - Arremesso:**

O arremesso é um fundamento de ataque realizado com o objetivo de se conseguir a cesta. Em uma partida de basquetebol o atacante de posse de bola poderá executar um arremesso de diversas formas, dependendo de sua posição na quadra, da posição do adversário mais próximo e de sua velocidade de deslocamento. Em função desses parâmetros surgem alguns tipos de arremessos mais utilizados. São eles: a bandeja, o arremesso com uma das mãos e o jump. Pode-se citar ainda o arremesso tipo gancho, muito utilizado pelos pivôs por sua localização próximo à cesta. Serão descritos os três primeiros arremessos, por sua importância na aprendizagem do basquetebol e também, por serem os mais utilizados durante a partida.

Bandeja - É um tipo de arremesso executado quando o atacante se encontra em deslocamento e nas proximidades da cesta adversária. A bandeja se caracteriza pela execução de dois tempos rítmicos e impulsão numa só perna. O atacante que irá arremessar se desloca em direção à cesta, com ou sem posse de bola.

Com posse de bola (driblando). Pelo lado direito:

**Movimento & Percepção, Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 10, n. 14, Jan./jun. 2009– ISSN 1679-8678**

Ao se aproximar da cesta, numa região que varia conforme a amplitude de sua passada, o atacante segura a bola com o pé direito à frente (primeiro tempo rítmico) e executa um passo à frente com a perna esquerda (segundo tempo rítmico) preparando-se para a impulsão. Esta é dada com a perna esquerda, elevando-se o joelho da perna direita à frente para ajudar no salto e equilíbrio do corpo. Durante a fase aérea, a perna esquerda será mantida estendida. Simultaneamente, o atacante deverá colocar a mão de arremesso (no caso, a direita) atrás e um pouco embaixo da bola, deixando a esquerda posicionada lateralmente e dando-lhe o necessário apoio. O braço e o antebraço de arremesso formarão entre si um ângulo de 90 graus, com o cotovelo apontando para a cesta. Quando estiver no ponto mais alto do salto, o atacante deverá realizar o movimento de arremesso, estendendo o braço correspondente em direção à cesta. Ao final do movimento de braço, o atacante realiza uma flexão do punho, dando à bola uma rotação contrária à sua trajetória. Após o arremesso, o atacante deverá retomar sua posição no solo amortecendo equilibradamente a queda com os dois pés.

É importante que se ensine ao aluno já na iniciação a bandeja feita tanto pelo lado direito como pelo esquerdo. Pelo lado esquerdo diferencia a perna dos tempos rítmicos e o braço que irá realizar o arremesso.

#### Sem posse da bola:

Quando o atacante se aproxima da cesta sem a posse de bola, deverá recebê-la com a perna direita à frente (primeiro tempo rítmico), no caso da bandeja pelo lado direito. A partir daí o movimento segue a mesma descrição acima.

#### Erros mais comuns:

- Não calcular corretamente o local de impulsão, colocando-se muito distante ou muito próximo da cesta;
- Executar mais do que dois tempos rítmicos, cometendo uma violação (andada);
- Flexionar a perna de impulsão na fase aérea;
- Em função da velocidade de seu deslocamento, arremessar a bola com muita força;
- Não olhar para a cesta no momento do arremesso;
- Não obedecer à simetria entre membros superiores e inferiores (exemplo desse erro: arremessar com a mão direita e elevar o joelho da perna esquerda); e
- Executar a queda numa só perna e muito distante do local de impulsão.

Arremesso com uma das mãos - Outra forma de concluir o ataque é por meio do arremesso com uma das mãos. Esse tipo de arremesso é realizado quando o

atacante estiver em deslocamento a qualquer distância da cesta. Atualmente ele é executado na iniciação, quando o aluno/jogador ainda não apresenta condições de realizar o "jump" (outro tipo de arremesso, que será abordada a seguir) e/ou na situação lance-livre. O atacante, de posse de bola e numa região da quadra que lhe permita o arremesso, deverá proceder da seguinte maneira (exemplo com a mão direita): Pés paralelos (pé direito ligeiramente à frente) e afastados naturalmente um do outro; o atacante deverá segurar a bola com a mão direita apoiada atrás e embaixo da mesma e com o braço e antebraço de arremesso formando um ângulo de noventa graus entre si. O braço deverá estar paralelo ao solo e o cotovelo apontando para a cesta. O movimento do arremesso inicia-se com uma semi-flexão das pernas e a seguir, quase simultaneamente, faz-se a extensão delas e do braço direito (para a frente e para cima). Com a extensão das pernas e do braço de arremesso, a bola é lançada à cesta com uma trajetória parabólica e uma rotação contrária à sua direção. A rotação da bola é possível com a flexão do punho ao final do movimento. Como consequência dessas ações, o final do arremesso poderá ser acompanhado por um salto.

Erros mais comuns:

- Colocar à frente a perna contrária ao braço de arremesso;
- Não semi-flexionar as pernas para iniciar o movimento;
- Colocar a bola atrás da cabeça ou em uma posição que dificulte a visão da cesta;
- Não manter o braço de arremesso paralelo ao solo;
- Estender somente o antebraço, imprimindo uma alavanca inadequada ao movimento;
- Não apontar o cotovelo para a cesta;
- Não olhar para a cesta;
- Não flexionar o punho ao final do movimento e
- Não dar à bola uma trajetória parabólica.

Arremesso do tipo "jump" - O termo "jump", de origem inglesa, significa saltar, pular. Esse tipo de arremesso é o mais utilizado e um dos mais eficientes no basquetebol moderno. Sua principal característica é que o momento do arremesso coincide com o momento mais alto do salto. O "jump" pode ser realizado tanto partindo de uma posição estática quanto em deslocamento. Pode ser um arremesso de grande eficiência, podendo ser executado próximo à cesta ou também a longa distância.

Sua execução obedece aos seguintes procedimentos:

**Movimento & Percepção, Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 10, n. 14, Jan./jun. 2009– ISSN 1679-8678**

Após o atacante completar um drible ou receber um passe em condições adequadas de arremesso, deverá empunhar a bola com ambas as mãos, sendo que a mão do arremesso (exemplo com a direita) deverá estar posicionada atrás e embaixo da bola com o respectivo braço paralelo ao solo e formando um ângulo de 90 graus com o antebraço. O cotovelo deverá estar apontando para a cesta. A mão esquerda deverá estar apoiada na parte lateral da bola. Os pés deverão estar colocados paralelos e em afastamento natural. O movimento se inicia com uma semiflexão das pernas, preparando-se para a impulsão. O salto deverá ser realizado sobre os dois pés. Quando o atacante atingir o ponto mais alto do salto, inicia-se a extensão do braço de arremesso. Essa extensão deverá finalizar com a flexão do punho para imprimir à bola uma rotação contrária à sua direção. A bola deve ser lançada seguindo uma trajetória parabólica. O braço de arremesso termina o movimento totalmente estendido e em direção à cesta. A queda será executada simultaneamente sobre os dois pés.

Erros mais comuns:

- Iniciar a extensão do braço de arremesso antes ou depois de se atingir o ponto mais alto do salto;
- Não executar a queda sobre as duas pernas;
- Não manter um equilíbrio no plano vertical durante o salto; e
- Pode-se considerar também os erros citados no arremesso com uma das mãos.

Sugestões para o desenvolvimento do fundamento arremesso:

**Bandeja:**

Situação Inicial: Uma coluna no canto da quadra.

Ação: Drible e bandeja com bola nas duas tabelas (dir. e esq.).

Posição inicial: Duplas frente a frente. Cada dupla com uma bola.

Ação: um aluno segura a bola na posição de arremesso, colocando a mão de apoio atrás do corpo realizando o movimento do arremesso lançando a bola para seu companheiro, que repete o exercício.

**F- Rebote:**

Em um jogo de basquetebol, toda vez que houver uma tentativa de arremesso os jogadores deverão se posicionar de tal forma que, se a cesta não for convertida, eles estarão em condições de conseguir a posse da bola. Portanto, o ato de recuperar a bola após um arremesso não-convertido é denominado rebote.

O rebote pode ser classificado como: rebote de defesa ou defensivo e rebote de ataque ou ofensivo.

Rebote de defesa - É a recuperação da bola por um defensor após o arremesso do adversário. O rebote de defesa pode ser dividido em fases distintas. Estas fases

são: acompanhamento visual da trajetória da bola, bloqueio ao adversário, salto e tomada da bola e queda. A ação do rebote se inicia quando o atacante executa o arremesso. O defensor deverá tomar algumas atitudes para facilitar a sua ação de rebote caso o arremesso não seja convertido:

1. Acompanhar visualmente a trajetória da bola para se colocar adequadamente.
2. Ao mesmo tempo ele deverá se colocar entre a cesta e seu adversário, de frente para aquela. Não há uma distância definida para que o defensor se posicione em relação à cesta. Entretanto nunca deverá estar imediatamente sob ela. Com esta ação o defensor executará o bloqueio de rebote.
3. O bloqueio é executado com o corpo equilibrado e preparado para absorver os choques provocados pelos contatos corporais que ocorrem nesta fase do rebote.
4. Sincronizar o tempo de salto com a recuperação da bola, para poder tomar contato com a mesma no ponto mais alto do salto e da trajetória da bola. Esta pode ser considerada a fase mais difícil do rebote.
5. Ao recuperar a bola o defensor deve realizar a queda de forma equilibrada (sobre os dois pés) e protegê-la com o corpo (principalmente com os braços, abrindo os cotovelos).
6. Com a posse da bola e no solo, o jogador terá duas alternativas: passar para um companheiro melhor posicionado ou driblar para uma região menos congestionada da quadra (de preferência para as laterais).

Rebote de ataque - É a recuperação da bola por um atacante após arremesso não convertido executado por um companheiro de equipe ou por ele mesmo. No rebote de ataque podem ser identificadas as mesmas fases do rebote de defesa. O atacante deverá tomar algumas atitudes para facilitar sua ação de rebote, caso o arremesso não seja convertido:

1. Proceder como nos itens 1 a 4 do rebote de defesa;
2. Ao recuperar a bola, e estando equilibrado no solo, o atacante deverá tentar um novo arremesso ou passá-la a um companheiro melhor posicionado para arremessar ou reiniciar o ataque.

Obs. - Na fase aérea do rebote existe a possibilidade de o atacante tocar a bola para a cesta sem dominá-la. Esta ação é denominada "tapinha".

Erros mais comuns:

- Colocar-se muito embaixo da cesta;

- Não se colocar na região mais próxima à cesta, onde normalmente ocorrem os rebotes.
- Não sincronizar o salto com o ressalto da bola no aro ou tabela; e
- Conseguindo a posse da bola, não protegê-la devidamente, deixando que um adversário tenha facilidade em recuperá-la. Exemplo: colocar a bola atrás da cabeça.

Sugestões para o desenvolvimento do fundamento rebote:

Situação inicial: duplas, frente a frente, a uma distância aproximada de 3 metros. Cada dupla com uma bola.

Ação: o aluno com bola lançará esta para seu companheiro a uma altura aproximada de 3 ou 4 metros. Este deverá saltar e recuperá-la no ponto mais alto do salto, sem deixar que a bola toque o solo.

Situação Inicial: Um jogador A entre o jogador B e a bola.

Ação: O jogador A tentará impedir que o jogador B toque a bola que estará parada no chão. Depois inverte-se a função dos jogadores.

Variação: Os alunos deverão formar dois círculos, sendo que o círculo de dentro corresponderá aos defensores e o círculo de fora, aos atacantes. Uma bola estará no centro dos círculos para que o aluno atacante tente pegá-la, ao mesmo tempo em que os defensores tentarão impedi-los. Obs: deve-se esperar o sinal do professor para o início do exercício.

### **Time-out (tempo tecnico): explicações e comentários**

Essa proposta de ensino da modalidade basquetebol possibilita ao aluno que ele conheça toda a estrutura da modalidade, ou seja, noções táticas e técnicas. E também através dos jogos o aluno vivencie outras modalidades esportivas. Na aprendizagem de cada fundamento, são propostas atividades prazerosas e que tornam a aula atraente, é necessário elaborar uma seqüência de exercícios que apresentem uma progressão de atividade na execução e que exigem muita movimentação dos alunos. O desenvolvimento de qualquer proposta pedagógica na iniciação em basquetebol, deve considerar o nível de experiência do aluno, a sua idade, os níveis de desenvolvimento motor e também preservar a integridade física e psicológica do aluno.

No transcorrer das aulas do Programa Segundo Tempo observamos aqueles alunos que conseguem executar com maior eficiência os fundamentos, já outros têm uma maior dificuldade. Freire (1994) expôs que uma boa proposta pedagógica é aquela onde o aluno tem algumas dificuldades iniciais, mas consegue supera-las, aumentando os seus recursos, ao nível motor, cognitivo, afetivo e social.

Na elaboração de uma pedagogia do esporte coerente acreditamos desta forma contribuir para que todos os alunos do programa tenham prazer e interesse pela prática do basquetebol. Tentamos, ao máximo, aumentar o acesso dos alunos na prática esportiva enfatizando a educação construindo valores positivos para o convívio em sociedade com cidadãos mais participativos, conscientes e preocupados com



necessidades coletivas. Logo, se faz necessário que os professores do Programa Segundo Tempo não ensine somente uma modalidade específica, mas também questões relativas à formação humana.

### **Considerações finais: quem ganha com este jogo?**

Discutindo a pedagogia do esporte, enfatizamos em nosso estudo a preocupação com os alunos em situação de risco social na sua globalidade para a formação de cidadãos críticos, conscientes e ativos em seus contextos sócio-culturais. Como proposta fundamental, deixamos clara a elaboração de uma pedagogia do esporte que respeite a individualidade dos alunos. Seja nas aulas do “Programa Segundo Tempo” (ou até mesmo na educação física regular), é fundamental enfatizar o papel do jogo, conscientizando o aluno de suas capacidades e limitações, para não ultrapassar os limites físicos e emocionais; respeitando suas características e diferenças; estimulando suas potencialidades e proporcionando autonomia e tomada de decisões.

A expansão do Programa por todo o país é de suma importância para contemplarmos um maior número de crianças com as atividades esportivas propostas; além dos reforços alimentar e escolar que servem de atrativos para a adesão, mas também são fundamentais ao desenvolvimento do educando.

Para que isso ocorra, é fundamental o papel da sociedade em buscar parcerias para um maior êxito do Programa e amenizar assim um dos problemas mais graves desse país, que é a desigualdade social.

Como ressaltamos ao longo de nosso estudo, é imprescindível que os profissionais que atuam no programa utilizem-se como um de seus referenciais metodológicos do jogo e sua concepção educativa. Com isso, as atividades tornam-se prazerosas, garantindo a permanência dos alunos na escola e, assim, pode-se contribuir para a diminuição da evasão escolar, da reprovação, da violência, do trabalho infantil e da fome. O incentivo à prática do esporte também contribuirá para que os alunos melhorem o nível de aprendizagem e o convívio coletivo, além de estimular o protagonismo juvenil e melhorias nas condições de qualidade de vida, otimizando práticas de lazer e hábitos de vida saudáveis.

A modalidade basquetebol é riquíssima para desenvolver todos os requisitos acima. Com propostas planejadas e orientadas, podem-se gerar conseqüências positivas como o estímulo à prática do esporte de forma motivante e mais prolongada, evitando situações de risco, principalmente com crianças e adolescentes.

Enfim, a construção de um ambiente favorável possibilita a discussão de valores e princípios, que acompanharão o praticante também fora das aulas do Programa enriquecendo suas ações cidadãs, seus comportamentos e atitudes nas comunidades em que estejam inseridos. No basquetebol, é sabido que não pode haver empate... O jogo precisa ser decidido. Através de uma pedagogia que permita estas possibilidades, nem todos vencem a partida, mas todos podem sair ganhando...

## Referências

BALBINO, H. F. Jogos desportivos e os estímulos das inteligências múltiplas: bases para uma proposta em pedagogia do esporte. Campinas: [ s. n ]. 2001. Dissertação ( mestrado em educação física ) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

BALBINO, H.F.; PAES, R.R. *Jogos desportivos coletivos e as inteligências múltiplas: uma proposta em pedagogia do esporte*. Hortolândia, [s.n], 2007.

DAIUTO, Moacyr. Basquetebol: metodologia do ensino/ Moacyr Daiuto, São Paulo: Brasipal, 1983.

DARIDO, Suraya Cristina. Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica/ coordenação Suraya Cristina Darido, Irene Conceição Andrade Gurgel. Rio de Janeiro: Guanabara, 2005.

DE ROSE Jr., Dante. Esporte e atividade física na infância e na adolescência. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BAYER, C. O ensino dos desportos colectivos. Lisboa: Dinalivros, 1994. Coleção Desporto.

BENTO, J.O. A criança no treino e desporto de rendimento. Revista Kinesis, Santa Maria, v.5, n.1, p. 9-35, 1989.

FERREIRA, Aluísio, DE ROSE JR, Dante. Basquetebol: técnicas e táticas, uma abordagem didático-pedagógica. São Paulo: EPU, 1987.

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

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

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

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PAES, R. R. Aprendizagem e competição precoce: o caso do basquetebol. Campinas: UNICAMP, 1992.

\_\_\_\_\_. Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Campinas, SP, Tese de Doutorado, Unicamp, 1996.

\_\_\_\_\_. Pedagogia do esporte e os jogos coletivos. In: DE ROSE Jr., Dante. Esporte e atividade física na infância e na adolescência. Porto Alegre: Artmed, 2002, p. 89-98.

PAES, R.R.; BALBINO, H. F. Pedagogia do esporte: contextos e perspectivas. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 2005.

\_\_\_\_\_. A pedagogia do esporte e os jogos coletivos. In: DE ROSE JR, D. *Esporte e atividade física na infância e na adolescência: uma abordagem multidisciplinar*. 2. Ed., Porto Alegre, 2009.

SOUSA, Marlus Alexandre. Pedagogia do esporte: considerações acerca da iniciação do basquetebol. Campinas SP, 2001.

TANI, G. et al. Educação física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista. São Paulo: EPU/EDUSP, 1988.

VENDITTI JR, Rubens. Análise da auto-eficácia docente de profissionais de Educação Física. 2005. 149 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Campinas, 2005.

VENDITTI JR, Rubens; SOUSA, Marlus A. *Tornando o "jogo possível": reflexões sobre a pedagogia do esporte, os fundamentos dos jogos desportivos coletivos e a aprendizagem esportiva*. *Revista Pensar a Prática- Universidade Federal de Goiás (UFG)*, Goiânia, vol. 11, n. 1, p. 47-58, jan-jul/ 2008. Goiânia: UFG, 2008.

#### **NOTAS DE RODAPÉ**

1. Trabalho apresentado ao Curso de Especialização em Esporte Escolar do Centro de Educação à Distância da Universidade de Brasília (UnB) em parceria com o Programa de Capacitação Continuada em Esporte Escolar do Ministério do Esporte (Governo Federal) para obtenção do título de Especialista em Esporte Escolar do primeiro autor, sob orientação do segundo autor, ambos supra-citados no início do texto.

2. Entendemos que o jogo promove o desenvolvimento afetivo-social e de princípios tais como a cooperação, a participação, a convivência, a emancipação e auto-estima. Dessa forma, o aluno participa das atividades de maneira ativa e crítica compreendendo os elementos do jogo, caminhando para autonomia, além de aprender a respeitar as limitações dos demais participantes. Cabe ao profissional de Educação Física, estimular todos os aspectos mencionados (motor, cognitivo, moral e afetivo-social), que são atividades ricas em situações imprevisíveis contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio e que exigem do aluno o respeito pelas regras para que o jogo prossiga sem interrupções, abordando valores essenciais à educação. Ao respeitar as regras, o aluno passará a respeitar os colegas e conseqüentemente qualquer pessoa com a qual se relacione. Seguindo esse processo a criança aprenderá a respeitar as leis da sociedade, tornando-se um cidadão consciente de seus direitos e deveres.

**Data de recebimento: 12/ 01//09**

**Data de aceite: 26/02/09**

Esta obra está licenciada sob uma [Licença Creative Commons](#).



You are free: to copy, distribute and transmit the work; to adapt the work.

You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor