

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

GUSTAVO GARCIA DE MORAES

O ARTÍFICE ESPORTIVO COMO PROPOSTA DE ABORDAGEM DAS COMPETÊNCIAS TÉCNICO-TÁTICAS PARA O ENSINO DOS ESPORTES DE INVASÃO EM CONTEXTO DE JOGO NA ESCOLA

BRASÍLIA – DF
2024





GUSTAVO GARCIA DE MORAES

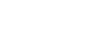
**O ARTÍFICE ESPORTIVO COMO PROPOSTA DE
ABORDAGEM DAS COMPETÊNCIAS TÉCNICO-TÁTICAS
PARA O ENSINO DOS ESPORTES DE INVASÃO EM
CONTEXTO DE JOGO NA ESCOLA**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Jackson Chan Vianna

BRASÍLIA – DF
2024



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



GUSTAVO GARCIA DE MORAES

O ARTÍFICE ESPORTIVO COMO PROPOSTA DE ABORDAGEM DAS COMPETÊNCIAS TÉCNICO-TÁTICAS PARA O ENSINO DOS ESPORTES DE INVASÃO EM CONTEXTO DE JOGO NA ESCOLA

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF da Universidade de Brasília, como requisito para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Área de Concentração: Educação Física Escolar.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Jackson Chan Vianna

Data da qualificação: 18 / 11 / 2024

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna
Universidade – FEF - UnB

Membro Titular: Prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende
Universidade – FEF - UnB

Membro Titular: Prof. Dr. Alcides José Scaglia
Universidade – FCA - UNICAMP

Local: UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UnB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



DEDICATÓRIA

Dedico esse estudo à minha família. Meus filhos Lucas, Felipe e Rafael e minha esposa Aline por todo o apoio, compreensão, paciência e principalmente amor nesse processo. Dedico também ao meu irmão Daniel pelo incentivo incondicional e ao meu sobrinho Murilo. Dedico aos meus sogros Terezinha e Luiz pelo suporte e em especial aos meus pais, Rosaura e Laerte (*in memoriam*) os primeiros a acreditarem que um dia alcançaria esse sonho.

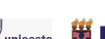


Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que de forma direta ou indireta se fazem presentes nesse estudo. Agradeço também a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF), a Unidade-Escola de Formação Continuada dos Profissionais da Educação (EAPE), a Escola Parque Anísio Teixeira (EPAT) e a toda comunidade Ceilandense. Em especial, agradeço aos membros da banca, Prof. Dr. Alcides José Scaglia e Prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende pela leitura atenciosa do trabalho e ao Prof. Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna pela orientação ao longo desse estudo. Por último, mas não menos importante, agradeço aos meus amigos de mestrado Daniel, Rafael e Nicolas pela parceria nessa caminhada.



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

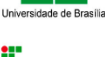


MORAES, Gustavo Garcia de. **Título: O Artífice Esportivo como Proposta de Abordagem das Competências Técnico-Táticas para o Ensino dos Esportes de Invasão em Contexto de Jogo na Escola.** Orientador: Dr. Alexandre Jackson Chan Vianna. 2024. 195. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade de Brasília - UnB, Faculdade de Educação Física, Brasília, 2024.

RESUMO

O presente estudo aborda as discussões sobre o ensino das técnicas esportivas como conteúdo a ser ensinados nas aulas de Educação Física escolar. As abordagens que se inserem na seara do Movimento Renovador da Educação Física, e das Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte, críticos ao ensino tradicional dos esportes dentro e fora do âmbito escolar, alcançaram desdobramentos importantes onde o sujeito que se movimenta, o jogo e as reflexões sobre o mesmo, são elementos centrais para a aprendizagem, e não mais os fundamentos técnicos que precediam o ensino do próprio esporte. Nesse cenário o estudo tem por objetivos, (1) experimentar um processo de formação continuada no local de trabalho tendo como tema o basquetebol e a metodologia baseada nas Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte; e (2) elaborar soluções pedagógicas que atendam as demandas e dilemas do professor sobre o ensino das técnicas esportivas nas aulas de Educação Física da Educação Básica no contexto da escola pública. A metodologia utilizada foi a DBR (*Design-Based Research*), que proporcionou a construção de um artefato denominado de Unidade Didática de Intervenção Pedagógica – UDIP, na modalidade esportiva basquetebol, composta por seis aulas. Os resultados indicam a possibilidade do ensino das competências técnico-táticas em contexto de jogo, através da aplicação dos jogos reduzidos e condicionados. Todavia, a fim de equilibrar o ensino das técnicas esportivas com a compreensão do jogo, embasado no pensamento de Richard Sennett, propõe-se o conceito de Artífice Esportivo. Posto isso, conclui-se que a construção das competências técnico-táticas depende de como os estudantes aprendem, no diálogo lúdico com os materiais físicos, da disciplina de seguir e modificar as regras que criam e as formas de jogar conforme necessário, e do complexo processo de estabelecimento dessas regras por meio da cooperação, alinhando-se ao ideal do Artífice Esportivo.

Palavras-chave: Esportes de Invasão. Metodologias de Ensino. Abordagens Sistêmicas. Pedagogia do Esporte. Técnica. Tecnicismo.



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)

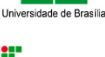


MORAES, Gustavo Garcia de. **Título: O Artífice Esportivo como Proposta de Abordagem das Competências Técnico-Táticas para o Ensino dos Esportes de Invasão em Contexto de Jogo na Escola.** Orientador: Dr. Alexandre Jackson Chan Vianna. 2024. 195. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – ProEF) – Universidade de Brasília - UnB, Faculdade de Educação Física, Brasília, 2024.

ABSTRACT

This study addresses discussions on teaching sports techniques as content to be covered in school Physical Education classes. The approaches emerging from the Physical Education Renewal Movement and the New Trends in Sport Pedagogy, which critique the traditional teaching of sports within and outside the school setting, have led to significant developments where the active participant, the game itself, and reflections on it become central elements for learning, rather than the technical skills that traditionally preceded sports instruction. In this context, the study aims to (1) explore an in-service professional development process focused on basketball and based on New Trends in Sport Pedagogy; and (2) design pedagogical solutions to meet teachers' demands and address challenges in teaching sports techniques in Physical Education classes in public schools at the Basic Education level. The methodology used was DBR (Design-Based Research), which facilitated the development of an artifact called the Didactic Unit of Pedagogical Intervention (UDIP), specifically for basketball, comprising six lessons. The results indicate the feasibility of teaching technical-tactical skills within game contexts through modified and small-sided games. However, to balance the teaching of sports techniques with game understanding, drawing on Richard Sennett's thought, the concept of the "Sporting Craftsman" is proposed. Accordingly, it is concluded that the development of technical-tactical skills depends on how students learn through playful interaction with physical materials, the discipline of adhering to and adapting rules they create and ways of playing as needed, and the complex process of establishing these rules through cooperation, aligning with the ideal of the Sporting Craftsman.

Keywords: Invasion Sports. Teaching Methodologies. Systemic Approaches. Sport Pedagogy. Technique. Technicism.



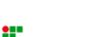
LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 - Do Jogo Possível ao Jogo Ótimo.....	36
FIGURA 2 - Mapa conceitual da UDIP.....	40
FIGURA 3 - Ciclo de mentoria.....	46
FIGURA 4 - Ciclo para o desenvolvimento da UDIP.....	47
FIGURA 5 - Fluxograma sobre o jogo dos dez passes.....	66
FIGURA 6 - Jogo dos 10 passes com drible e área.....	69
FIGURA 7 - Jogo dos 10 passes com drible e meta.....	71
FIGURA 8 - Jogo 3X3 [1/4]	73
FIGURA 9 - Jogo 3X3 livre e com drible limitado.....	75
FIGURA 10 - Jogo 3X3 quadra inteira.....	78
QUADRO 1 - Resumo comparativo entre as tendências pedagógicas.....	30
QUADRO 2 - Palavras Chaves da Resultante Conceitual das Principais Abordagens em Pedagogia do Esporte.....	34
QUADRO 3 - Avaliação diagnóstica de desempenho.....	37
QUADRO 4 - Objetivos de ensino: princípios fundamentais ofensivos.....	45
QUADRO 5 - Aula 1 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente.....	55
QUADRO 6 - Aula 2 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente.....	56
QUADRO 7 - Aula 3 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente.....	58
QUADRO 8 - Aula 4 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente.....	59
QUADRO 9 - Aula 5 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente.....	61
QUADRO 10 - Aula 6 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente.....	62
QUADRO 11 - Aula 1 – Jogo-fim: Jogo dos 10 passes.....	65
QUADRO 12 - Elementos técnico-táticos encontrados no jogo da turma 1.....	66
QUADRO 13 - Elementos técnico-táticos encontrados no jogo da turma 2.....	67
QUADRO 14 - Aula 2 – Jogo dos 10 passes com drible e área.....	67
QUADRO 15 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo.....	69
QUADRO 16 - Aula 4 – Jogo dos 10 passes com drible e meta.....	70
QUADRO 17 - Elementos técnico-táticos encontrados no jogo.....	71
QUADRO 18 - Aula 3 – Jogo-fim: 3x3 [1/4]	72

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



QUADRO 19 - Elementos técnico-táticos encontrados no jogo.....	74
QUADRO 20 - Aula 4 – Jogo 3x3 livre e com drible limitado.....	74
QUADRO 21 - Elementos técnico-táticos encontrados no jogo.....	76
QUADRO 22 - Aula 6 – Jogo 3x3 quadra inteira.....	77
QUADRO 23 - Elementos técnico-táticos encontrados no jogo.....	78



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AH	Altas Habilidades
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEF	Centro de Ensino Fundamental
CEI	Campanha de Erradicação de Invasões
CID	Centro de Iniciação Desportiva
CIDP	Centro de Iniciação Desportiva Paralímpico
CREC	Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia
DBR	<i>Design-Based research</i>
DF	Distrito Federal
EPAT	Escola Parque Anísio Teixeira
FEF/UnB	Faculdade de Educação Física - Universidade de Brasília
GCAs	<i>Game Centred Approach</i>
GDF	Governo do Distrito Federal
GO	Goiás
IBB	Instituto Basquete Brasil
IDH	Índice de Desenvolvimento Humano
INEP	Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos
JECs	Jogos Esportivos Coletivos
JEDF	Jogos Escolares do Distrito Federal
Jr NBA	National Basketball Association
PGinQ	Programa Escola Comunidade Ginástica nas Quadras
PPP	Projeto político Pedagógico
ProEF	Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional
SEEDF	Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal
TGD	Transtorno Global do Desenvolvimento
UDIP	Unidade Didática de Intervenção Pedagógica



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	14
1. PROBLEMATIZAÇÃO	17
1.1 Do sonho de menino à docência.....	17
1.2 A questão do ensino da dimensão técnica dos esportes coletivos no contexto.....	18
1.3 A inserção do esporte no contexto escolar.....	19
1.4 As abordagens tradicionais/tecnicistas de ensino dos esportes coletivos no contexto escolar.....	21
1.5 As críticas ao modelo tradicional de ensino dos esportes no contexto escolar.....	22
1.6 A pedagogia tecnicista e o modelo tecnicista de ensino dos esportes coletivos na Educação Física escolar.....	24
1.7 A técnica esportiva pela perspectiva do Movimento Renovador da Educação Física.....	26
1.8 A técnica esportiva pela perspectiva das Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte.....	29
2. DESIGN.....	33
3. A PESQUISA.....	39
3.1 Tipo pesquisa.....	39
3.2 Contexto.....	40
3.2.1 Ceilândia.....	40
3.2.2 A Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) e a Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia (CREC).....	41
3.2.3 A Escola Parque Anísio Teixeira em Ceilândia (EPAT).....	41
3.2.4 Participantes.....	44
3.3 Artefato.....	44
3.4 Processo Iterativo.....	46
3.5 Instrumentos para Coleta de Dados.....	47
3.6 Categorias de Análise.....	48



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



3.6.1 Tópico 1 – Formação continuada no local de trabalho pelo docente/pesquisador.....	48
3.6.2 Tópico 2 – O ensino técnico-tático em contexto de jogo.....	49
3.7 Delimitações.....	49
3.8 Ética.....	49
4. RESULTADOS.....	50
4.1 Tópico 1 – Formação continuada no local de trabalho pelo docente/pesquisador.....	50
4.1.1 Percepções pré-capacitação.....	50
4.1.2 Percepções durante a capacitação – Encontro 1.....	51
4.1.3 Percepções durante a capacitação – Encontro 2.....	51
4.1.4 Percepções da capacitação durante a aplicação da UDIP.....	52
4.1.5 Percepções da capacitação após a aplicação da UDIP.....	53
4.2 Mentoria antes da aplicação da UDIP.....	53
4.3 Descrição das aulas da UDIP.....	54
4.3.1 Descrição e adequações pedagógicas da aula 1.....	54
4.3.2 Descrição e adequações pedagógicas da aula 2.....	55
4.3.3 Mentoria após as aulas 1 e 2.....	56
4.3.4 Descrição e adequações pedagógicas da aula 3.....	57
4.3.5 Descrição e adequações pedagógicas da aula 4.....	58
4.3.6 Mentoria após as aulas 3 e 4.....	60
4.3.7 Descrição e adequações pedagógicas da aula 5.....	60
4.3.8 Descrição e adequações pedagógicas da aula 6.....	61
4.3.9 Mentoria após as aulas 5 e 6.....	62
4.3.10 Intercorrências durante a aplicação da UDIP.....	62
4.4 Tópico 2 – O ensino das competências técnico-táticas em contexto de jogo.....	64
4.5 Jogos Condicionados.....	65
4.5.1 Jogo dos dez passes.....	65
4.5.2 Jogo dos dez passes com drible e área.....	67
4.5.3 Jogo dos dez passes com drible e meta.....	69



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



4.6 Jogos Reduzidos.....	72
4.6.1 Jogo 3X3 em ¼ de quadra.....	72
4.6.2 Jogo 3X3 livre e com drible limitado.....	74
4.6.3 Jogo 3X3 quadra inteira.....	76
5. RE-DESIGN.....	81
5.1 Do Ensino da Técnica nos Esportes Coletivos ao Artífice Esportivo: um redesenho metodológico para a Educação Física escolar.....	81
5.1.1 Todos podem se tornar um bom artífice.....	81
5.1.2 A habilidade artesanal e seu contraste com o talento inato..	83
5.1.3 Conexão entre ideia e prática.....	84
5.1.4 A técnica como uma questão cultural e não maquinal.....	85
5.1.5 A cooperação como habilidade.....	86
5.1.6 A repetição e a rotina como rituais das habilidades artesanais.....	88
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	91
REFERÊNCIAS.....	93
APÊNDICE 1 – CRONOGRAMA DE APLICAÇÃO DA UDIP.....	101
APÊNDICE 2 – DIÁRIO DE CAMPO.....	102
APÊNDICE 3 – MEMORIAL.....	103
ANEXO 1 – UDIP AULA 1.....	107
ANEXO 2 – UDIP AULA 2.....	114
ANEXO 3 – UDIP AULA 3.....	121
ANEXO 4 – UDIP AULA 4.....	128
ANEXO 5 – UDIP AULA 5.....	135
ANEXO 6 – UDIP AULA 6.....	142
ANEXO 7 – PLANO DE CURSO.....	146
ANEXO 8 - PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP.....	151
ANEXO 9 – PRODUTO EDUCACIONAL.....	164



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



APRESENTAÇÃO

O projeto em tela que o leitor visualizará é requisito para obtenção do Título de Mestre em Educação Física ofertado pelo Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional – PROEF. O programa tem por finalidade a formação de professores em nível de mestrado profissional em Educação Física, com área de concentração em Educação Física Escolar. O perfil docente, são egressos dos cursos de licenciatura em Educação Física, que estão em efetiva docência na rede pública de ensino. Com isso, o programa pretende contribuir para uma qualificação ampla do ensino de Educação Física na escola básica, indo desde um aprimoramento no processo de formação continuada de professores até mudanças efetivas da prática em sala de aula. Nesse sentido, o curso tem por meta oferecer formação profissional que contemple as necessidades advindas tanto do trabalho cotidiano, no espaço da escola, quanto das suas necessidades amplas de desenvolvimento e valorização profissional. Por fim, o curso deve fortalecer o docente no sentido do enfrentamento dos desafios postos pelo seu exercício profissional.

Trata-se de projeto da linha de estudo que congrega, como grupo de pesquisa, estudantes do Mestrado Profissional em Educação Física (ProEF) da FEF/UnB, cujo pesquisador responsável é o prof. Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna e pesquisador assistente o prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende, cuja instituição colaboradora é Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal - SEEDF.

Nesse estudo, utilizou-se uma nova metodologia intervencionista que visa aliar aspectos teóricos da pesquisa em educação com a prática educacional. Essa nova linha metodológica surgiu na década de 1990 sendo conhecida como *Design-Based Research* – DBR. A principal característica dessa metodologia são os ciclos iterativos de: design, implementação, avaliação e refinamento. Cada ciclo produz novos ajustes e adaptações no artefato ou na intervenção em estudo.

O tema central do grupo de pesquisa tem por finalidade construir artefatos que promovam um processo de iniciação esportiva qualificado embasados pelas abordagens pedagógicas sistêmicas e centradas no jogo. Nesse cenário, foi construído um artefato denominado de Unidade Didática de Intervenção Pedagógica – UDIP, na modalidade esportiva

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



basquetebol, com seis aulas de oitenta minutos de duração. Distintos aspectos podem ser analisados na aplicação desse artefato. Para esse estudo, focamos o olhar ao ensino das competências técnico-táticas do basquetebol durante a implementação da UDIP em uma escola pública do Distrito Federal.

No que se refere a implementação da UDIP, foi necessário a colaboração dos membros do grupo de pesquisa. Em especial, o professor Daniel Gustavo Barnabé dos Santos, que participou efetivamente na aplicação, tendo como foco central de seu estudo reconhecer as possibilidades de promover a vivência de valores através da resolução de conflitos nas aulas de Educação Física.

O trabalho está organizado de acordo com a tradição científica, mas sendo cada capítulo, cinco no total, construídos como um produto educacional independente, portanto completo em si mesmo.

O primeiro capítulo intitulado de problematização, procura descrever através de uma revisão de literatura, sobre o ensino do esporte e da técnica esportiva pela perspectiva da abordagem tradicional, pelo Movimento Renovador da Educação Física escolar e pelas Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte. Nesse contexto, a Pedagogia do Esporte traz desdobramentos importantes para o ensino dos esportes coletivos onde a técnica deixa de ser o centro do processo de ensino-aprendizagem para a ênfase na compreensão do jogo. Assim, a técnica e a tática tornam-se dimensões indissociáveis na prática dos esportes de invasão, exigindo uma compreensão tática complexa, surgindo assim a terminologia aspectos técnico-táticos.

Diante do exposto na problematização, o segundo capítulo nomeado *Design*, corresponde a concepção e construção de um artefato que responde diretamente às necessidades encontradas no cenário da aplicação. O *design* inicial é estruturado com base em teorias consolidadas, mas sua efetividade é avaliada e refinada em ciclos iterativos de implementação, garantindo que as soluções educacionais propostas estejam em constante evolução e adequação às demandas pedagógicas.

No terceiro capítulo, denominado de A Pesquisa, descreve-se o tipo de pesquisa - a *DBR* -, o contexto específico da aplicação dessa pesquisa, a descrição do artefato construído e seu ciclo iterativo. Descreve-se também, os instrumentos de pesquisa utilizados na coleta de dados bem como as categorias de análise.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



O penúltimo capítulo, quarto capítulo, é a descrição e adequações pedagógicas realizadas nas aulas, durante a aplicação da UDIP, tendo como base a categoria de análise formação continuada em local de trabalho pelo docente/pesquisador, e a análise dos dados coletados na implementação da UDIP para o ensino das competências técnico-táticas em contexto de jogo.

Por fim, o quinto e último capítulo, intitulado *Re-Design*, propõe-se um redesenho metodológico para o ensino da dimensão técnico-tática nos esportes coletivos de invasão em contexto escolar, procurando dialogar com os dados empíricos encontrados, na forma de ensaio teórico, onde apresenta-se o conceito de Artífice Esportivo.

Para além dos capítulos, como requisito obrigatório do ProEF foi elaborado um produto educacional que vem ao encontro dos objetivos do programa no que se refere a qualificação em formato de livreto. Esse livreto está em anexo, bem como, a UDIP detalhada e o memorial completo.

Espera-se que ao final, a respeito dessa dissertação, o leitor possa apreciá-la e de igual modo, possa refletir sobre as práticas docentes, vislumbrando novos modelos de ensino das competências técnico-táticas para os esportes de invasão em contexto de jogo, aplicado no âmbito de escola pública, em prol de uma educação pública e laica de qualidade.



1. PROBLEMATIZAÇÃO

1.1 Do sonho de menino à docência

Quando menino sonhava em ser jogador de futebol. Não apenas ser jogador, mas cobrar faltas com Zico, chutar forte igual Roberto Dinamite e realizar passes de calcanhar da mesma maneira que Sócrates. No meu imaginário, quanto mais eu treinava esses fundamentos, mais me aproximava dos meus ídolos e por consequência, mais chances teria de me tornar um jogador profissional.

A fragmentação de fenômenos complexos e seu respectivo ensino está enraizado em minha história, tanto na juventude nas escolinhas de futebol como na formação acadêmica em Educação Física. Para além, não apenas vivi essa fragmentação nos esportes, mas em quase duas décadas fui trabalhador da indústria metalúrgica em Jundiaí, cidade do interior do estado de São Paulo. Logo, os valores e modelos industriais – fordismo e taylorismo – moldaram minha forma de pensar e por consequência de ver o mundo, salvo o período de infância, onde aprendi os jogos e as brincadeiras de rua na rua (Apêndice – 3).

Em minha formação básica fui estudante em Escolas Públicas de Jundiaí - SP, onde também iniciei minha trajetória docente nas etapas de ensino infantil e fundamental I. Em Formosa – GO, fui professor substituto no Instituto Federal para o ensino médio e no Distrito Federal, a 10 anos sou professor na Escola Parque Anísio Teixeira em Ceilândia, escola essa de caráter complementar onde os estudantes, no contraturno, optam por oficinas pedagógicas em Educação Física e Artes. As oficinas pedagógicas em Educação Física que ministrei nesses anos foram de práticas corporais esportivas. Em todos esses espaços, o comum, é que, tanto no papel de discente como no papel de docente, a educação pública foi, exclusivamente, minha única experiência. Para além, a reprodução de modelos e métodos de ensino tradicionais que compreendem o professor e a técnica como o centro do processo de ensino e aprendizagem dos esportes coletivos, também se fizeram presentes.

Diante disso, fica evidente os motivos que me levaram a estudar as técnicas esportivas. Com o intuito de romper com esses modelos de ensino tradicionais dos esportes coletivos, talvez, prevaleça em mim, um desejo de incorporar os códigos e valores dos jogos de rua na

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



escola. Assim, quem sabe, possibilitar aos estudantes experiências esportivas mais significativas.

1.2 A questão do ensino da dimensão técnica dos esportes coletivos no contexto escolar

As discussões sobre os conteúdos a serem ensinados nas aulas de Educação Física no contexto escolar ainda persistem. Entretanto, após a década de 1980, algum consenso foi estabelecido entre as abordagens que se inserem no âmbito do Movimento Renovador da Educação Física – convergentes na crítica aos modelos de ensino tradicionais, divergentes na forma de abordar esses conteúdos e sobre o papel da Educação Física na escola -, em torno dos conhecimentos a serem ensinados e aprendidos pelos estudantes, mais especificamente, conhecimentos ligados a “cultura corporal”, “cultura corporal de movimento, ou “cultura de movimento”. Nessa perspectiva, segundo Rodrigues e Darido (2008), cabe à Educação Física escolar, como componente curricular, tratar as diversas manifestações dessa cultura, dentre elas, o esporte.

O esporte como manifestação cultural, precisa ser compreendido em sua pluralidade, não apenas em suas definições, mas também em suas funções e significados das ações por ele envolvidas. Assim, deve ser entendido para além da busca máxima nos aspectos físicos, técnicos e táticos. Nesse sentido, o esporte deve ser tratado pelo docente de Educação Física de forma pedagógica, pois o esporte como fenômeno complexo e plural ocorre em diversas modalidades, em diferentes cenários, por uma infinidade de personagens, e significados singulares (Paes; Montagner e Ferreira, 2019). Entretanto, o ensino dos esportes coletivos, tradicionalmente, é fragmentado a partir de suas técnicas.

A ideia de técnica está atrelada a como o praticante executa o movimento dentro das especificidades impostas por cada modalidade esportiva, um modelo ideal de movimento reconhecida historicamente como mais eficiente para solucionar determinada situação problema que acontece durante o jogo (González; Bracht, 2012). A técnica esportiva pode ser definida como algo objetivo, passível de uma descrição através das linguagens escrita e oral, sendo conceituada de duas formas basicamente: como uma informação disponível previamente sobre a maneira específica de realizar um determinado movimento, como os movimentos da

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ginástica artística; e como uma informação previamente conhecida de como alcançar uma determinada meta com eficiência, como os arremessos do basquete (Tani; Corrêa, 2016).

Em linhas gerais, a técnica esportiva está atrelada ao “como fazer”, o “modo de fazer” e o saber “fazer o fazer” cujos exemplos se manifestam nos passes, arremessos, saques e dribles. Esse comportamento está diretamente ligado ao esporte de rendimento e evidenciado na dinâmica de profissionalização, o que ajuda a entender o porquê da superespecialização no ensino das técnicas (Aquino; Menezes, 2022).

Como referência mais relevante, o modelo de esporte de rendimento ligado a técnica e sua repetição compulsória, se faz presente tanto no ambiente escolar como no tempo destinado ao lazer. A busca exacerbada pelo primeiro lugar, a ansiedade pela vitória a qualquer preço, a rígida reprodução das regras, e a reprodução perfeita dos gestos técnicos de atletas – códigos e valores do esporte de rendimento – são aspectos percebidos em competições escolares e em atividades esportivas no tempo de lazer. Desse modo, entende-se o esporte de rendimento como eixo orientador de todo o sistema esportivo (Daolio; Veloso, 2008).

Ainda permanece muitas indagações entre os docentes no chão de quadra, no que se refere ao espaço que as técnicas esportivas devem ocupar quando o objetivo é o ensino dos esportes coletivos aos estudantes. Diante disso, visualiza-se como problema desse estudo, como e quando acontece o ensino das técnicas esportivas nos esportes coletivos, e se é possível seu ensino em contexto de jogo.

As relações aqui expostas não contemplam todas as discussões pertencentes ao debate, porém, essas relações foram estabelecidas ao longo do tempo por estudos científicos e práticas aplicadas e sistematizadas, providas então de respaldo científico. Para tanto, explicaremos a inserção do esporte no contexto escolar e como o conceito de técnica esportiva é explorada pelas abordagens Tradicionais/Tecnicistas e pelas perspectivas do Movimento Renovador da Educação Física e das Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte no ensino dos esportes coletivos.

1.3 A inserção do esporte no contexto escolar

O contato com o mundo do esporte acontece cedo, ainda criança, para qualquer pessoa. Contudo, esse contato não é idêntico para todos por diferentes motivos, e é na escola que se estabelece uma relação especial com o fenômeno esportivo, pois é nela que os conhecimentos

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



produzidos pela humanidade, ao longo da história são pedagogizados e tratados metodologicamente, mesmo que na maioria das vezes reduzidos a uma modalidade esportiva ou a sua dimensão técnica (Oliveira, 2010). Nesse sentido, o papel da escola como um dos ambientes onde pratica-se o esporte em nossa sociedade é transmiti-lo como prática social para as gerações futuras, através da mediação pedagógica exercida pelos docentes em Educação Física, sendo assim, a Educação Física constitui-se como uma prática pedagógica que tematiza o esporte na esfera escolar (Stigger, 2007).

Segundo González *et al.* (2014), são dois distintos momentos em que o esporte é inserido no sistema educacional em relação aos seus sentidos e significados. As décadas de 1950 e 1960 foram o primeiro momento em que o esporte aparece no sistema educacional, a partir de sua aceitável contribuição para a educação no que se refere a formação da aptidão física e do caráter juvenil, culminando em poucos debates sobre o conteúdo educativo do esporte a ser ministrado nas aulas de Educação Física. O segundo momento, por volta das décadas de 1960 a 1980, foi intitulado de esportivização da Educação Física escolar. Nesse período, as modalidades esportivas - futsal, voleibol, basquetebol e handebol - manifestaram-se hegemônicas nas aulas.

Nesse cenário, a Educação Física escolar sujeitou-se aos códigos e sentidos da instituição esportiva, disseminando o modelo de pirâmide esportiva, onde cabia à Educação Física escolar e a escola – base da pirâmide - a iniciação esportiva para a descoberta de talentos que futuramente representariam as equipes estaduais e nacionais – topo da pirâmide - culminando na expressão: escola é o celeiro de atletas (Barroso, 2019). Com esse discurso, a intenção do governo militar era elevar o Brasil, no cenário mundial, ao patamar de potência esportiva (Nunes; Miguel, 2021).

A influência do esporte no sistema escolar, como conteúdo predominante das aulas de Educação Física, é tão significativa dentro do contexto apresentado, que não temos o esporte da escola e sim o esporte na escola. Nessa circunstância, estabelece-se novas relações entre estudantes e docentes onde entende-se o professor como treinador - sendo esses contratados pelo seu desempenho em atividades esportivas - e os estudantes como atletas (Soares *et al.*, 1992). Para Tubino (2011), os agentes educacionais tendem a copiar os códigos do esporte de rendimento no contexto escolar, pois desconsideram a magnitude da utilização pedagógica do esporte como meio de educação, resultando na valorização exacerbada dos estudantes mais habilidosos em detrimento dos demais.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Esse modelo de ensino dos esportes adquiridos pela área de Educação Física e Esporte – legitimado historicamente pelas ciências biológicas -, acarretou implicações diretas para seu ensino: reduzido, mecanizado, fragmentado e racionalizado. O princípio que rege tais propostas é o analítico-sintético, que divide o jogo em fundamentos que devem ser treinados separadamente, a fim de garantir a correta execução de padrões de movimentos - eficiência -; os métodos de treino baseados nesses princípios são denominados tecnicistas, pelo enfoque, ou tradicionais, por terem sido os primeiros a serem sistematizados (Galatti *et al.*, 2017).

Em síntese, os registros do debate acadêmico aqui apresentados dão conta de que o esporte se insere no âmbito escolar pela perspectiva tradicional/tecnicista, de tal modo que o ensino das técnicas esportivas precederia o próprio ensino dos esportes coletivos. Essa abordagem estaria reproduzindo o esporte de rendimento, com seus códigos, valores e significados, e orientando o processo de ensino e aprendizagem em outras dimensões em que se manifestam esses esportes, particularmente, de forma danosa no contexto escolar. Nesse sentido, explicaremos com mais profundidade o que são as abordagens tradicionais/tecnicistas de ensino dos esportes coletivos e sua relação com as técnicas esportivas.

1.4 As abordagens tradicionais/tecnicistas de ensino dos esportes coletivos no contexto escolar

As abordagens pedagógicas tradicionais têm como centralidade o ensino do esporte na perspectiva do esporte de rendimento, e o desenvolvimento da aptidão física na perspectiva da saúde orgânica. Nessas perspectivas, as aulas são formatadas como treinos dos aspectos técnicos e táticos, sem explicações sobre as razões desse fazer (González, 2019). Nessas abordagens, os estudantes recebem os conteúdos e os incorporam em técnicas e comportamentos comandados pelo professor/treinador que está no centro do processo de ensino (Aquino; Menezes 2022).

Greco (2001), atribui vantagens ao princípio pedagógico tradicional como a rápida melhora da técnica; a autoavaliação pelo estudante; e a facilidade na aplicação de exercícios pelo docente. Entretanto, algumas desvantagens são atribuídas a esse princípio pedagógico como o aprendizado das técnicas esportivas fora do contexto de jogo e desvinculado da tática;



e o excessivo tempo despendido na repetição e automatização de movimentos específicos, resultando em uma visão mecanicista para as soluções dos problemas apresentados no jogo.

Pela concepção mecanicista/tecnicista de ensino dos esportes coletivos, admite-se a ideia de que a técnica esportiva aprendida fora do contexto de jogo possibilitará uma aplicação eficaz nas situações de jogo, ou seja, deve-se primeiramente conhecer e dominar as técnicas esportivas para poder enfim, praticar e jogar com sucesso (Graça, 2013). Repousa-se então, a crença de que, nessa concepção, aprender a jogar exige que o estudante alcance um nível mínimo de competência na execução de técnicas, consideradas essenciais para a prática do esporte (Aquino; Menezes 2022).

Essa concepção de ensino dos esportes coletivos, origina-se através de uma transposição metodológica equivocada em que, influenciada por correntes de pensamento e de conhecimento advindas de múltiplas disciplinas científicas, principalmente o pensamento cartesiano com suas ideias de dividir, separar e isolar, desconsiderou a especificidade estrutural e funcional dos esportes coletivos. O paradigma cartesiano, sendo assim, não se constitui o mais adequado para se pensar o ensino desses esportes coletivos, pois o aprendizado de habilidades isoladas pouco ou nunca se convertem em ganhos para a prática do esporte, pois sua transferência pura e simples não acontece. Afinal, os jogos esportivos coletivos se constituem a partir de uma configuração complexa exigindo a compreensão de que, nesses jogos, a equipe tem um valor superior à soma dos valores individuais de cada jogador (Santana *et al.*, 2015).

Posto isso, a concepção tradicional/mecanicista/tecnicista de ensino dos esportes sofre críticas que promove uma ruptura com a tradição da Educação Física escolar, a ponto de instaurar uma crise na área, exigindo a necessidade de reinventar seu espaço na instituição, isto é, uma Educação Física na forma de um componente curricular, responsável por um conhecimento específico - inclusive conceitual -, subordinado a funções sociais da escola como instituição republicana (Darido, 2019).

1.5 As críticas ao modelo tradicional de ensino dos esportes no contexto escolar

O pensamento recorrente do campo da Educação Física e da formação docente sustenta a ideia de que o modelo tradicional de ensino dos esportes no âmbito escolar, a partir da década de 1980, sofre críticas, pois revela a iniciação precoce das modalidades esportivas para

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



estudantes das séries iniciais. Nesse sentido, Kunz (1994) defende que isso ocorreu, pois os docentes que em grande parte tinham sua formação acadêmica orientada para o ensino dos esportes no modelo tradicional, não tinham conhecimento para ensiná-lo de forma diferente.

Das críticas mais duras que o esporte, e por consequência o seu ensino no âmbito escolar, sofreu, foi a de que ele, com suas técnicas e regras, é uma forma de domínio do corpo e de suas expressões. Essa ideia estaria relacionada com a ordem socioeconômica capitalista onde esporte e conservadorismo fariam parte um do outro (Vaz, 2007). Pela teoria crítica da educação, o esporte surge com a sociedade industrial e é inseparável de suas estruturas e funcionamento, assumindo forma e conteúdo que refletem essencialmente a ideologia burguesa, sendo usado como meio de alienação das massas e ajustes aos interesses da sociedade capitalista (Proni, 2002). Entretanto, para Vianna e Lovisolo (2009), se a Educação Física escolar efetivasse as funções supracitadas, a classe dominante deveria aumentar a carga horária das aulas de Educação Física.

As considerações divergentes sobre as críticas apontadas que procuram, principalmente, expor a relação entre esporte e trabalho, causaram interpretações equivocadas pelos docentes em suas práticas pedagógicas nos espaços escolares, o chão da quadra. Nesse contexto, Bracht (2000), não tendo como objetivo recuperar todas as críticas feitas ao esporte de rendimento como conteúdo da Educação Física escolar, elenca pontos que geraram equívocos e mal-entendidos no centro desse debate. Segundo o autor, quatro interpretações errôneas às críticas estabeleceram equívocos e mal-entendidos. A primeira interpretação errônea é a oposição entre rendimento e lúdico, onde cabe ao primeiro todos os defeitos do esporte como sacrifício e a dor, e ao segundo todas as virtudes como liberdade e prazer. O segundo mal-entendido é que tratar criticamente o esporte na escola seria substituir o ensino das modalidades esportivas pelo discurso sobre o esporte, isto é, trocar o movimento pela reflexão. O terceiro equívoco é pensar que os críticos do esporte são contrários a ele, e que pretendem abolir, desaparecer com o esporte como conteúdo da Educação Física, quando o que se objetiva é tratá-lo pedagogicamente numa perspectiva crítica. Por fim, o quarto mal-entendido, corresponde ao ensino das técnicas esportivas, tema central desse estudo. Tratar criticamente o esporte na escola seria ser contra o ensino das técnicas esportivas do mesmo modo que ensinar técnicas esportivas seria utilizar da pedagogia tecnicista.

Em síntese, criou-se o entendimento de que docentes que defendem o ensino do esporte seriam tecnicistas, do lado oposto, docentes que tratam criticamente o esporte na Educação Física



escolar negam as técnicas esportivas e por consequência são contrários ao seu ensino. Todavia, o que se criticou e se critica, “é a subordinação inconsciente não à técnica enquanto tal, mas à finalidade a qual determinada técnica está a serviço” (Bracht, 2000, p.17). Assim, para o autor, a pedagogia tecnicista foi absorvida pela Educação Física escolar com a finalidade do ensino dos esportes, entretanto não se está adotando a pedagogia tecnicista simplesmente porque se ensina técnicas esportivas, assim como o tecnicismo esportivo e tecnicismo pedagógico são duas coisas distintas.

1.6 A pedagogia tecnicista e o modelo tecnicista de ensino dos esportes coletivos na Educação Física escolar

A escola tecnicista, enquanto movimento pedagógico, surge nos Estados Unidos da América durante a segunda metade do século XX como extensão dos processos organizacionais da indústria, ou seja, um sistema de ensino voltado a racionalidade, a eficiência e a produtividade. Esse movimento foi influenciado principalmente pela corrente positivista de Augusto Comte e pela corrente behaviorista ou comportamental de Burrhus Frederic Skinner (Januário; Oliveira; e Garcia, 2011).

No período histórico brasileiro entre o fim do Estado Novo (1946) e o início da Ditadura Militar (1964), a pedagogia tecnicista teve reflexos decisivos no modelo de ensino da Educação Física escolar. Esse período foi marcado pela mudança do Modelo Francês de ensino baseados em exercícios calistênicos e individualizados, para o Modelo da Escola Americana pautado na utilização dos esportes coletivos com seu caráter de competição e resultados. Apesar de distintos, esses modelos convergiam-se na utilização das atividades física como instrumento para a formação moral dos indivíduos (Xavier; Almeida, 2012).

A pedagogia tecnicista com seus valores e modelos empresariais - taylorismo e fordismo – nortearam os caminhos da educação, objetivando a produtividade e a eficiência, tendo como princípios as ideias relacionadas à organização racional do trabalho. Nesse cenário, o papel da Educação Física foi o de desenvolver a eficiência produtiva para o mundo do trabalho através da disciplina, padronização, rendimento máximo e eficácia, assumindo assim uma identidade essencialmente esportivista com base no tecnicismo pedagógico (Nunes; Miguel. 2021). Legitimado pela Pedagogia Tecnicista, o tecnicismo esportivo ou Modelo Tecnicista de ensino

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



dos esportes, preconiza a especialização de gestos específicos, mecanizados, sem que o estudante possa compreender o processo de construção dessa técnica esportiva. Nesse sentido, o estudante torna-se mero repetidor de gestos estereotipados e não sujeito do processo, pois todo o legado cultural que envolve a construção dessa técnica não é abarcado no seu processo de apropriação (Baccin; Souza, 2009).

Nesse contexto, a técnica esportiva que não se assemelha com o gesto do atleta de rendimento, tido como referência, tende a ser vista como errônea ou de baixa qualidade, de modo que há a insistência na afirmação, equivocada, de que o estudante não sabe praticar determinado esporte se não realizar os movimentos de acordo com certas prescrições, passíveis de correção para o seu aperfeiçoamento. Assim, uma única maneira de executar uma técnica esportiva, entendido como a técnica perfeita, converte-se em padrão de correção para todas as outras formas de técnicas (Daólio; Veloso, 2008).

Todavia, as técnicas esportivas realizadas por atletas de rendimento apesar de serem mais eficientes e, plasticamente, das mais belas, não podem ser tomados como a técnica modelar, pois dois fatores impedem que esses gestos esportivos sejam ensinados imediatamente a todos os estudantes. Primeiramente, exige-se grande tempo de treinamento para sua perfeita manifestação, e em segundo lugar, porque os estudantes, podem possuir outros interesses de movimento, que levem a outras demandas em termos de execução. Além do mais, na escola, os estudantes terão poucas oportunidades de praticar repetidamente o mesmo gesto técnico, dessa maneira, o que se espera é que eles possam conhecer, praticar e apreciar o esporte (Daolio, 2002).

Sendo assim, evidencia-se que o ensino da técnica nos esportes coletivos tem sido abordado tradicionalmente por um viés mecanicista/tecnicista, no sentido de um meio que seja o mais eficiente para executar determinada ação. Essa dimensão da eficiência na execução técnica tornou-se ao mesmo tempo, meio e fim da prática esportiva (Daolio; Veloso, 2008). Entretanto, esse modelo de ensino dos esportes coletivos no contexto escolar sofre críticas a partir da década de 1980. Tais críticas é ponto de convergência entre o Movimento Renovador da Educação Física e as Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte, divergindo em seus contornos históricos. Enquanto o Movimento Renovador da Educação Física irá debater sobre a função social do próprio componente curricular e o seu papel na não contribuição à lógica da reprodução social, as Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte irão alcançar



desdobramentos importantes ao incrementar as possibilidades dos modelos de ensino dos Jogos Esportivos Coletivos - JECs - (Ghidetti, 2020).

1.7 A técnica esportiva pela perspectiva do Movimento Renovador da Educação Física

A Educação Física no contexto escolar, a partir da década de 1980, ficou marcada pelo surgimento de um conjunto de produções e debates que em seu esforço inédito, procurou reorganizar seus pressupostos orientadores, refutando os paradigmas da aptidão física e esportivista que sustentavam as práticas pedagógicas nos espaços escolares. Esse movimento ficou conhecido, posteriormente, como Movimento Renovador da Educação Física (Machado; Bracht, 2016).

A obra de Soares *et al* (1992), intitulada de Metodologia do Ensino da Educação Física, foi um dos primeiros discursos sobre as técnicas esportivas pelo olhar crítico. Nessa obra, para esse Coletivo de Autores, o ensino dos esportes fragmentado em suas técnicas, conhecidas como fundamentos, não garante que a aprendizagem ocorra com autonomia pelos estudantes. Nem tão pouco, o ensino dos esportes deve-se esgotar nos gestos técnicos, pois o domínio desses gestos técnicos pelos estudantes não significa que ele venha a adquirir conhecimento sobre uma determinada modalidade esportiva.

Assim, no executar de determinados gestos técnicos esportivos pelos estudantes, deve-se prevalecer o resultado que essas técnicas têm para o sucesso da prática esportiva, atribuindo destaque aos seus significados, no sentido oposto ao rigor na execução desses gestos técnicos esportivos exigidos nos esportes de rendimento. Além do que, pelo sentido e objetivos pessoais, cada estudante pode se satisfazer com uma execução técnica de nível diferente, seja elementar, rudimentar ou de nível médio, ou com a execução de um rigor técnico próximo ao do esporte de rendimento (Soares *et al.*, 1992). Diante disso, nessa proposta, conhecida como crítico-superadora, o ensino-aprendizagem das técnicas esportivas não é negado aos estudantes, porém a intenção principal da prática pedagógica do docente deve ser a reflexão e crítica sobre aspectos econômicos, sociais, políticos e culturais dessas práticas.

Do mesmo modo, Kunz (1994, 2013), não se opõe ao ensino-aprendizagem das técnicas esportivas. Todavia, o processo de ensino-aprendizagem do movimento deve centrar-se sobre o estudante que se movimenta e não sobre o movimento deste, considerando sentidos,

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



significados e interesses de quem o pratica, logo o movimento destituído de subjetividade de quem o realiza é fator de alienação. Nesse sentido, pela abordagem crítico-emancipatório, deve-se repensar a forma e o momento em que as técnicas esportivas devem ser ensinadas. As técnicas esportivas não devem ser o objetivo central ou único das aulas, mas sim uma construção de movimentos a partir de experiências individuais e coletivas.

Daolio (2002), traz contribuições importantes a temática da técnica para a área da Educação Física apoiando-se nos trabalhos do antropólogo francês Marcel Mauss. Em seu ensaio intitulado – “As técnicas do corpo” –, Mauss (1974), investiga como os seres humanos, sociedade por sociedade, de forma tradicional, utilizam seus corpos. Para o autor, o corpo é o primeiro instrumento do homem, e que, esse corpo, pode ser entendido como um objeto da técnica; um meio técnico; e a origem subjetiva da técnica. Esse conceito de técnicas corporais, é problemática para a Educação Física tradicional, pois rompe com a ideia de ser humano essencialmente biológico.

Daolio, Rigoni e Roble (2012), descrevem sobre outro conceito importante de Marcel Mauss, apropriado pela Educação Física, que é a noção de imitação prestigiosa. Essa noção implica a compreensão de que o aprendizado das técnicas corporais acontece pela imitação de gestos realizados por pessoas que, de certa forma, obtiveram sucesso. Neste contexto, certas técnicas corporais tornam-se referentes que são postos na dinâmica mundial e tendem a ser universalizadas. O drible no futebol conhecido como “elástico”, popularizado por Roberto Rivelino, é um exemplo.

Relacionada à noção de imitação prestigiosa está a noção de eficácia. As técnicas corporais respondem a certas necessidades, e assumem significados singulares para determinados grupos (Mauss, 1974). Isto significa que, nem sempre as técnicas corporais serão eficientes do ponto de vista biomecânico ou estatístico, mas sim, apresentar certa eficácia considerando os significados desses gestos para determinadas sociedades. Como exemplo de eficácia simbólica temos a finta no futebol. Essa construção técnica não é recomendada estatisticamente pois suas inúmeras tentativas geram poucas chances de êxito, contudo esse gesto técnico quando executado carrega consigo significados que remetem ao prazer, a dominação do adversário e a brincadeira (Daolio; Velozo, 2008).

Retomando as ideias de Daolio (2002), é possível compreender que a técnica é todo e qualquer gesto corporal, e que cada cultura insere nos corpos de seus integrantes um conjunto

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



de valores que os identificam. Diante disso, o autor defende o ensino das técnicas esportivas pelo modelo pendular onde a compreensão do jogo deve anteceder o ensino da técnica específica de uma determinada modalidade esportiva, ou seja, a iniciação esportiva caminha pela compreensão dos objetivos e da dinâmica do jogo em si e não pelo ensino fragmentado dos gestos técnicos.

Na mesma linha de pensamento, para Rodrigues e Darido (2008), as técnicas devem ser compreendidas como um patrimônio a ser transmitido aos estudantes, pois são movimentos construídos historicamente, são produtos de uma dinâmica cultural que podem ser preservados. É preciso reconhecer então, que as técnicas esportivas, enquanto um dos elementos dessa cultura, poderá possibilitar a prática autônoma do esporte no âmbito do lazer e a crítica do espetáculo esportivo pelos seus praticantes, desde que admita o papel de meio e não de fim em si mesmo, e reconheça o repertório corporal com o qual cada estudante chega à escola, e não apenas valorizar as características biológicas.

Em síntese, pela perspectiva do Movimento Renovador da Educação Física, é fundamental a compreensão de que as técnicas esportivas devem ser consideradas como um meio para atingir determinados fins, objetivos e subordinadas às finalidades humanas. Se há uma variação dos objetivos, finalidades e dos sentidos da prática esportiva, conseqüentemente há também uma variação das técnicas e de seus valores relativos. No jogo da Copa Davis de tênis tal como no jogo de frescobol realizado na praia, a técnica como movimentos aprendidos para realizar fins, estão presentes, porém o sentido e resultado social do uso das técnicas nas duas práticas são distintos. Do mesmo modo, na escola os estudantes possuem interesses, motivações e níveis de inspiração diferenciados, atribuindo sentidos próprios na prática esportiva (Bracht, 2000). Pode-se explicitar esse esforço intelectual dos autores que compõem o Movimento Renovador da Educação Física, em tratar pedagogicamente o esporte no contexto escolar, pelas palavras do professor Mauro Betti:

Se o docente quer ensinar basquetebol é preciso ensinar as habilidades específicas da modalidade, mas que precisam estar integradas às dimensões afetiva (é preciso aprender a gostar do basquetebol), cognitiva (por exemplo, compreenderas regras como algo que torna o jogo possível, a organização e as possibilidades de acesso ao esporte em nosso meio) e social (aprender a organizar-se em grupo para jogar o basquetebol) (Betti, 1999, p.87).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



À luz dos argumentos apresentados, buscou-se investigar como alguns autores compreendem o ensino-aprendizagem das técnicas esportivas no contexto escolar, pela perspectiva do Movimento Renovador da Educação Física. Nesses argumentos, existe, em consonância, o interesse de apresentar outras finalidades para o ensino-aprendizagem das técnicas esportivas para além daquelas adotadas pelas abordagens tradicionais do ensino dos esportes.

Esse breve relato do Movimento Renovador não teve como objetivo problematizar toda a riqueza de conhecimento relevante para a área, nem todos os seus autores, mas dar luz ao dilema recorrente no chão da quadra, qual seja, saber como lidar com o ensino da técnica esportiva. De igual forma, explicaremos como as Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte abordam a problemática desse estudo.

1.8 A técnica esportiva pela perspectiva das Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte

A Pedagogia do Esporte, subárea da Educação Física, visa compreender a relação entre práticas esportivas corporais e indivíduos nelas envolvidos, tendo como objetivo a reflexão, a sistematização, a avaliação, a organização e a crítica do processo educativo por meio do esporte (Borelli *et al.*, 2023; Paes; Montagner; e Ferreira 2019; Ghidetti, 2020). Dessa forma, os estudos que tratam do ensino, vivência, aprendizagem e treinamento dos esportes, e que expõem o confronto entre as tendências tradicionais e as interacionistas, encontram lugar na Pedagogia do Esporte (Espitalher; Navarro, 2014).

A teoria interacionista considera a complexidade existente entre os sujeitos e o contexto. Esse sujeito se relaciona em diferentes situações e ambientes, influenciando e sendo influenciado por cada um deles, formando um sistema complexo de interações. Essa teoria do conhecimento direciona as abordagens cognitivista, construtivista, humanista, sociocultural e ecológica, em que o ser humano passa a ser o centro do processo de aprendizagem em toda a sua complexidade. “Essas ideias passaram a direcionar as novas tendências para o processo de ensino e treinamento do esporte, buscando valorizar uma aprendizagem contextualizada” (Reverdito; Collet; Machado, 2022, p. 90). O quadro 1 mostra de uma maneira simples, a

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



diferença entre a Pedagogia do Esporte Tradicional e as Novas Tendências em Pedagogia do Esporte.

Quadro 1 - Resumo comparativo entre as tendências pedagógicas

Pedagogia do esporte tradicional	Novas Tendências em Pedagogia do Esporte
Metodologia tecnicista	Metodologia do jogo
Centrada na técnica (TECNICISTA)	Centrada na lógica-tática (entende os porquês do JOGO)
Busca reproduzir modelos (padrões; a técnica perfeita)	Busca criar (estimula processos criativos)
Repetir movimentos para automação (automatiza um gesto previsível, para jogar um jogo imprevisível)	Explora movimentos p/ enriquecer acervo de soluções de respostas (cria adaptabilidades às constantes novas situações do jogo)
Busca mecanizar o gesto (jogadores como robôs pré-programados)	Busca humanizar o gesto (cada jogador constrói as respostas, de acordo com o contexto e seu entendimento particular dos meios táticos)
Produz POBRE acervo de possibilidades de respostas para o jogo	Produz RICO acervo de possibilidades de respostas para o jogo (potencializando a competência interpretativa – melhora na leitura do jogo)
Treina movimentos individuais que não são prioridades no jogo (treino é treino; jogo é jogo)	Treina o jogo coletivamente, aprendendo a conciliar ações individuais técnicas às exigências táticas de grupo e coletivas (treino é jogo; jogo é treino)
Pobre em tomada de decisões	Rico em tomada de decisões (busca a tomada de consciência das ações, ampliando as possibilidades de respostas para o jogo)
Gera DEPENDÊNCIA (jogadores dependentes, pouco criativos e com pouca capacidade de adaptação às novas situações)	Possibilita AUTONOMIA (jogadores responsáveis e conscientes de seus atos; muito criativos e com alta capacidade de adaptação às novas situações)

Fonte: Scaglia e Souza, 2004

Mesmo que ainda sejam observados, no contexto escolar, processos de intervenção apoiados no paradigma tradicional, as abordagens e métodos emergentes, alicerçados no paradigma interacionista, têm conquistado mais visibilidade e ampliação da compreensão da sua relevância. Essas novas tendências de ensino e treinamento dos esportes têm apontado a necessidade da formação de jogadores inteligentes e criativos, construtores e corresponsáveis no processo de aprendizagem dos esportes (Reverdito; Collet; Machado, 2022).

Nesse contexto, surgem as abordagens centradas nos jogos ou *Game Centred Approach* (GCAs), onde o jogo e as reflexões sobre o mesmo são elementos centrais para a aprendizagem (González-Víllora *et al.*, 2020). As abordagens e/ou modelos de ensino baseados em jogos pautaram-se na insatisfação com as limitações do princípio pedagógico tradicional (tecnicista), que entendiam a técnica como elemento principal das ações no interior dos JECs, especialmente

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



em relação à compreensão do jogo e à autonomia dos jogadores (Ghidetti, 2020). São exemplos dessas abordagens e/ou modelos de ensino emergentes centrados no jogo: *Teaching Games for Understanding*, *Sport Education*, Pedagogia Não-Linear e Pedagogia do Jogo.

Retomando a temática desse estudo, no entender das Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte, a dimensão da eficiência na execução da técnica deixa de ser o centro do processo de ensino cedendo lugar a compreensão do jogo. O chamado fundamento esportivo deixa de ser apenas um gesto motor em si e passa ao *status* de fim de um processo de percepção, tomada de decisão e ação. Com isso, as técnicas esportivas configuram-se em estruturas específicas de gestos motores específicos e integrados, que objetivam auxiliar o praticante de determinada modalidade esportiva a resolver os problemas inerentes ao jogo. Essas técnicas esportivas são constituídas por três características fundamentais: eficiência - o saber fazer -, eficácia - obtenção do resultado desejado de acordo com a intenção da ação motora -, e adaptação - constante mutação das características do jogo ditadas pelo tempo e espaço em que ocorrem -, (Mesquita; Marques; e Maia 2001).

Compreende-se então que, é equivocado ensinar o modo de fazer (técnica) desvinculado do motivo de fazer (tática), pois a previsibilidade do exercício isolado do contexto de jogo ensinará ao praticante, além da técnica específica de uma determinada modalidade esportiva, a ser previsível (Santana *et al.*, 2015). Nesse sentido, Ferreira (2002), aponta que não existe nos jogos esportivos coletivos, ação técnica que não seja utilizada na resolução de problemas do jogo, assim como não existe uma ação tática que possa ser resolvida sem o respectivo apoio do gesto técnico.

Nessa mesma linha de pensamento, Baccin e Souza (2009) afirmam que é elemento essencial o ensino das técnicas nos esportes para a assimilação dos conhecimentos em Educação Física escolar, pois é através da sua apropriação que se torna possível evidenciar que as atividades corporais se aperfeiçoaram à medida que a prática social humana foi se tornando refinada, resultante dos desafios postos entre o sujeito e a natureza. Assim, surge no contexto de ensino dos jogos esportivos coletivos, uma outra dimensão, denominada de unidade técnico-tático - a necessidade de se realizar gestos que se apoiam em determinado tipo de decisão – e unidade tático-técnico – tomada de decisões que se suportam, em um ou mais gestos técnicos (Ferreira, 2002).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Dessa maneira, encaminha-se para uma mudança paradigmática no contexto de ensino da técnica esportiva pelo fato de que, segundo Mesquita (2000), nos esportes coletivos, exige-se dos praticantes uma dupla tarefa – repartir a atenção entre a tarefa motora e a tarefa cognitiva. Essa dupla exigência representa uma lacuna na concepção mecanicista e, por consequência no ensino das técnicas esportivas, sendo necessária a adaptação do comportamento técnico dos praticantes em função da variabilidade de problemas que ocorrem durante a partida. Diante do exposto, compreende-se que o ensino das técnicas esportivas não deve ser separado, fragmentado, nem tão pouco isolado do ambiente de jogo. Para além, as técnicas esportivas devem ser ensinadas concomitante à compreensão do jogo e centrado nos jogos.

Apesar dos avanços, no que se refere a princípios e métodos, que garantam intervenções qualificadas no contexto esportivo, principalmente a partir dos anos de 2010, com expressivo aumento no número de publicações em Pedagogia do Esporte em periódicos nacionais (Reverdito; Collet; Machado, 2022), nos espaços escolares ainda persiste o ensino das técnicas esportivas de forma isolada e descontextualizadas do jogo. Para González (2019), a Pedagogia Tradicional continua orientando a atuação de muitos docentes nos pátios das escolas. Assim, para que ocorra uma mudança no ensino dos esportes coletivos no contexto escolar, Costa e Nascimento (2004) apontam para iniciativas de formação continuada e análise da prática pedagógica implementadas nas disciplinas esportivas na formação acadêmica.

Diante disso, os objetivos deste estudo são (1) experimentar um processo de formação continuada no local de trabalho, fundamentado em uma Unidade Didática de Intervenção Pedagógica tendo como tema o basquetebol e a metodologia baseada nas Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte; e (2) elaborar soluções pedagógicas que atendam as demandas e dilemas do professor sobre o ensino das técnicas esportivas nas aulas de Educação Física da Educação Básica no contexto da escola pública.

No próximo capítulo, descreveremos os princípios que embasam a construção da Unidade Didática de Intervenção Pedagógica – UDIP.



2. DESIGN

O *Design* corresponde a concepção e construção de um artefato que responde diretamente às necessidades encontradas no cenário da aplicação. O *design* inicial é estruturado com base em teorias consolidadas, mas sua efetividade é avaliada e refinada em ciclos iterativos de implementação, garantindo que as soluções educacionais propostas estejam em constante evolução e adequação às demandas pedagógicas. Nessa fase, o *design* é pensado não apenas como um produto final, mas como um processo dinâmico e iterativo, onde o conhecimento teórico e a prática educativa se fundem.

A ideia do *design* desse estudo surge do reconhecimento de um cenário deficiente no campo do esporte na prática pedagógica da Educação Física. Observa-se a fragilidade de professores e professoras na atuação com a iniciação esportiva, seja na escola ou em outros ambientes de ensino do esporte, de forma satisfatória. Os elementos que constituem esse cenário podem ser identificados pela observação das práticas orientadas e pelo debate entre os professores em seu cotidiano de trabalho.

As abordagens que promovem uma ruptura ideológica e paradigmática, rumo a construção e solidificação de propostas renovadoras em Pedagogia do Esporte, caminham em direção à: formação crítica, consciente e reflexiva dos sujeitos por meio da pedagogia; valorização da cultura corporal e social dos sujeitos que jogam, orientada para todos e sobre os pilares da diversidade; contextualizar a ação e a valorização de um ambiente formativo; e o entendimento do jogo em sua complexidade (Reverdito; Collet; Machado, 2022). Reverdito, Scaglia e Paes (2009), apresentaram quatro das principais abordagens em Pedagogia do Esporte e que foram selecionadas relativo aos conteúdos e metodologias de ensino, orientadas para a Teoria do Jogos Esportivos Coletivos (Quadro 2).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Quadro 2 - Palavras Chaves da Resultante Conceitual das Principais Abordagens em Pedagogia do Esporte

Autores e Obras	Caracterização	Estratégia-Methodologia	Fundamentação
Paes (2001); Balbino (2001)	Pedagogia; formação crítica e consciente; diversidade; inclusão; cooperação; autonomia; movimento humano; inteligências múltiplas; aspectos psicológicos; princípios filosóficos; aprendizagem social.	Complexidade do jogo; jogar; jogo possível; ambiente fascinante.	Pensamento sistêmico; construtivismo; teoria das inteligências múltiplas; capacidades potenciais; totalidade.
Scaglia (1999, 2003); Freire (2003)	Princípios pedagógicos; sujeito; motivações intrínsecas; humanidade; ensinar; autonomia e criticidade; cultura corporal; diversidade.	Jogo; compreensão do jogo; capacidade tática (cognitiva); especificidade técnica (motora específica); jogos e brincadeiras populares; cultura infantil; jogo-trabalho.	Abordagens interacionista; pensamento sistêmico-complexo; teoria do jogo; produções culturais.
Garganta (1995); Graça (1995)	Jogo; formativo; cooperação; inteligência; cultura esportiva; natureza aberta das habilidades; equipe; conhecimentos em pedagogia.	Garganta (1995): jogos condicionados; unidades funcionais; compreensão do jogo; especificidade técnica; princípios comuns nos jogos; formas jogadas acessíveis. Graça (1995): habilidades básicas; capacidade de jogo; atividades simplificadas e modificadas; formas de jogos; transferibilidade; caráter multidimensional.	Teoria dos jogos desportivos coletivos; abordagem fenômeno-estrutural; prática transferível; sistêmica; compreensão; totalidade complexa.
Kröger e Roth (2002)	Ação pedagógica; cultura do jogar; escola da bola; universal a todos os esportes.	Jogos coletivos; jogos situacionais; aprendizagem incidental; capacidade de jogo; capacidades coordenativas; determinantes da motricidade; habilidades; construção de movimentos.	Ciências biológicas e pedagógicas; teorias de controle e aprendizagem motora; psicologia geral e cognitiva; aprendizagem formal e incidental.
Greco e Benda (1998); Greco (1998).	Iniciação esportiva universal; aprendizagem incidental; capacidades coordenativas.	Capacidades coordenativas; aprendizagem motora; treinamento da técnica; capacidade de jogo; treinamento tático; jogos funcionais e situacional; determinantes da motricidade.	

Fonte: Reverdito; Scaglia e Paes, 2009

Diante das referências expostas, este *design* foi elaborado com a intenção de prover um processo de iniciação esportiva qualificado e próximo das melhores práticas pedagógicas emergentes. Os principais Fundamentos Teóricos que embasam esse *design* são os Princípios

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Operacionais de Bayer (Bayer, 1994), os princípios táticos fundamentais (Teoldo; Guilherme; e Garganta, 2021) e as abordagens do *Game-Centred Approach* (González-Víllora *et al.*, 2020).

Apesar das referências, o primeiro cuidado de elaboração foi equalizar o ponto limite entre os paradigmas cartesianos e sistêmicos na experiência. Foi considerado que, apesar dos novos modelos de ensino do esporte se proporem a disrupção do modelo cartesiano, a incapacidade de quebra de paradigma interno do professor foi diagnosticada com elemento crítico para a mudança de estilo de ensino sem uma capacitação atenta. Assim, o programa foi elaborado exclusivamente com base em jogos, se comprometendo com o ensino aberto, complexo e centrado na interação de professor e praticantes em todos os momentos. No entanto, a sequência de jogos, como as aulas e unidades didáticas, seguiram tanto quanto possível uma organização lógico-simétrica para compreensão do professor em formação continuada nesse processo ao experimentar e percebê-lo com segurança, acontecendo em suas mãos e no próprio ambiente de trabalho.

O programa de iniciação se dedica a inclusão esportiva nos esportes coletivos de invasão, no entanto seu conteúdo é referendado na lógica do basquetebol. Essa proposição teve como pressuposto o que a Pedagogia do Esporte informa sobre a natureza dos esportes coletivos de invasão seguirem uma ordenação comum e, portanto, potencializarem a transferência direta de habilidades e competências do praticante de uma modalidade para outra dentro dessa família de jogos. No entanto, como se trata de um *design* fechado e restrito no tempo, não haveria possibilidade de apresentar efetivamente as nuances entre as modalidades, por exemplo, dos jogos com os pés ou com as mãos ou do grau de limitação imposto pelas regras na manipulação do objeto em disputa. Dessa feita, o basquetebol é escolhido para essa primeira versão do *design* para que ao final do processo praticantes e professores em formação passem por todos os elementos de uma modalidade, mas estejam aptos a vivenciar com qualidade outras da mesma família, seja praticando ou ensinando, com seus devidos ajustamentos.

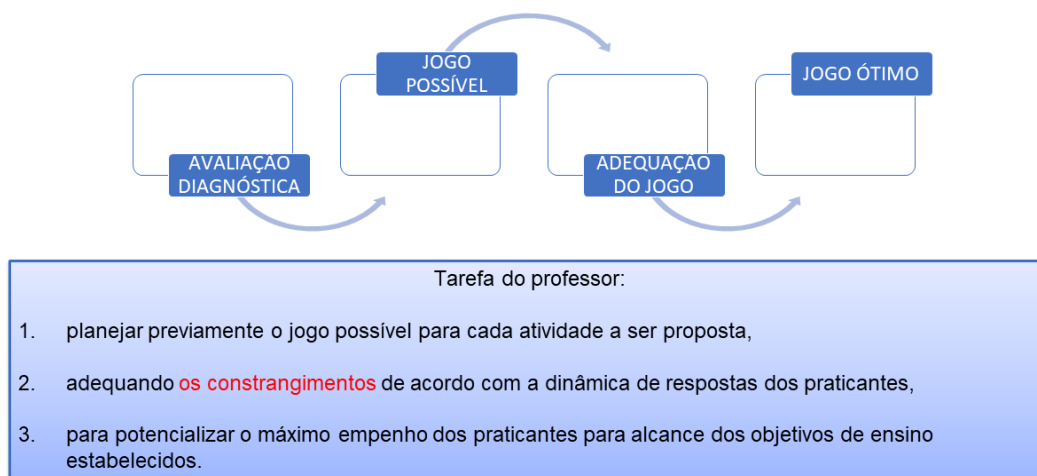
O ponto central de desencadeamento das aprendizagens no *design* é, então, o jogo. Assim, mesmo com uma sistematização analítica e fechada, os fundamentos das abordagens centradas no jogo estarão a serviço da organização das experiências sistêmicas e abertas para praticantes e professor, dentro de cada atividade, durante todo o processo.

A escolha de jogos para compor o *design* tomou como referência a popularidade. Foram selecionados jogos de conhecimento e domínio mais amplo possível da comunidade de

professores e praticantes para facilitar a ênfase do trabalho no processo e não na criatividade ou ampliação de opções de atividades. Portanto, se trata de jogos populares ou jogos educativos da tradição de aulas e treinos no Brasil, bem como de literatura amplamente divulgada. Exercícios situacionais comuns no treinamento esportivo também foram utilizados com devidas adaptações para garantirem os princípios da interação, ludicidade e imprevisibilidade do jogo.

Em relação ao nível de exigência de cada atividade, o conceito de jogo possível (Paes, 1996) será utilizado e vinculado ao de jogo ótimo, em elaboração nesse projeto. Na capacitação prévia e processual o professor receberá um rol de estratégias para ajustar o jogo proposto sem abandonar o *design*. Inicialmente, permitindo que o jogo se adapte até aos menos habilidosos para a tarefa e, no processo, atinja o maior rendimento possível com todos os praticantes participando efetivamente (Figura 1).

Figura 1 – Do Jogo Possível ao Jogo Ótimo



Fonte: Elaborado pelos autores

Foi construído uma comunicação visual de todas as informações de modo a ser facilmente entendido pelos professores. Tanto os processos metodológicos que estarão utilizando em cada aula quanto a sequência de aulas, unidades e seus respectivos objetivos e atividades devem aparecer de forma clara e objetivo, com imagens que orientem rapidamente

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



o professor para os conceitos trabalhos e as estratégias pedagógicas a serem adotadas (Anexos 1, 2, 3, 4, 5, 6).

Para iniciar o *design* o professor precisa oferecer i) disponibilidade de instalações com materiais adequados e adaptados; e ii) garantia de segurança física e emocional aos praticantes. Esses devem ter consolidado i) o engajamento na prática; ii) a definição da(s) liderança(s) no grupo; iii) o compromisso com as regras de convivência; iv) o atendimento dos parâmetros da avaliação diagnóstica de desempenho; e v) o encorajamento para participar do processo.

A avaliação diagnóstica de desempenho tem como objetivo garantir a condição mínima dos praticantes para a possibilidade de participação nas atividades do *design*. Por se tratar de uma proposta de iniciação esportiva inclusiva e democrática, bem como fundamentada numa visão sistêmica e centrada no jogo, não se espera na avaliação garantir uma base de habilidades motoras ou técnicas específicas por parte dos praticantes (Quadro 3). No entanto, o *design* prevê iniciar diretamente com jogos, que necessitaria anteriormente de uma ambientação ao espaço e materiais, ao grupo e aos contratos de convivência. Também, como se trata de um *design* fechado a ser aplicado, espera-se não o modificar em razão da capacidade dos praticantes em estar adaptado ao universo dos jogos coletivos. Assim, uma avaliação, executada pelo professor-pesquisador sobre as experiências dos praticantes com jogos, deve ser realizada para garantir que se possa propor as atividades com segurança e entendimento básico sobre jogar.

Quadro 3 – Avaliação diagnóstica de desempenho

Domínio do Corpo	Controle da Bola	Conhecimento Tático
Se deslocar de diferentes formas entre os outros no espaço da quadra de forma segura e consciente.	Manusear a bola, adaptada para a idade, de forma segura, parado e em movimento, nas habilidades de receber, lançar e quicar.	Compreender e tomar decisões simples de forma eficiente em jogos coletivos recreativos.
O praticante deve ser capaz de participar de piques variados, mudando de direção e ritmo sem se machucar.	O praticante deve ser capaz de segurar a bola ao receber variados tipos de passes; O praticante deve ser capaz de lançar a bola para alvos parados e em movimento; O praticante deve ser capaz de controlar a bola quicando-a parado e em movimento em linha reta.	O praticante deve ser capaz de participar, em combinação com os demais, de forma eficiente em jogos de Pique-Bandeira, Dono-da-Rua e Queimada.

Fonte: Elaborado pelo autor

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Diante do exposto, o *design* em tela embasa a construção de um artefato que tem como principais propostas (i) oferecer um programa de iniciação esportiva para o basquetebol, baseado nas abordagens sistêmicas e centradas no jogo; (ii) aplicar processo de formação docente continuada e no trabalho, com foco no ensino de esportes coletivos, para atualização conceitual e vivência nas abordagens sistêmicas e centradas no jogo; (iii) avaliar o processo de formação continuada e aprendizagem do esporte sob diferentes aspectos que qualifiquem a prática de ensino e aprendizagem dos esportes de invasão em sua especificidade e em seus aspectos de formação humana. Esse artefato será detalhado no próximo capítulo bem como todas as fases da pesquisa.



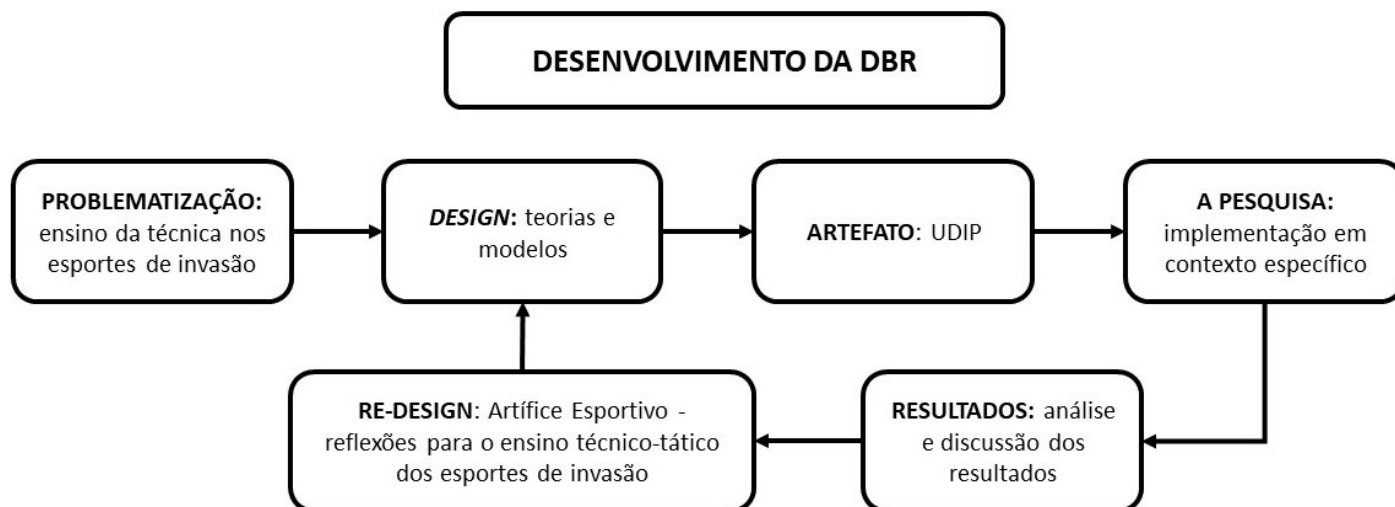
3. A PESQUISA

3.1 Tipo pesquisa

Esta é uma Pesquisa Baseada em *Design* ou *Design-Based Research* (DBR). Essa abordagem de pesquisa, segundo Kneubil e Pietrocola (2017), envolve uma metodologia intervencionista que busca aliar aspectos teóricos da pesquisa em educação com a prática educacional. Para os autores, a característica mais importante deste tipo de pesquisa é a aproximação dos determinantes das escolas e das práticas dos docentes de modo a entender os limites e as possibilidades de propostas educacionais que gerem melhorias no ensino e na aprendizagem. Em suma, o foco desse tipo de estudo está na compreensão de como, quando e por que as inovações educacionais funcionam, ou não, a partir do próprio processo da prática pedagógica. Não se trata, portanto, da descrição ou explicação de um fenômeno encontrado no contexto da sala de aula, mas a busca pela melhor solução possível do problema concreto eleito nesse dado contexto.

O desenvolvimento da pesquisa em tela como ilustra a figura 2, envolveu cinco etapas típicas da DBR, adaptado do modelo de Kneubil e Pietrocola (2017): (1) problematização: descrição do problema investigado; (2) *design*: apresentação das teorias que fundamentaram a construção do artefato; (3) artefato: a Unidade Didática de Intervenção Pedagógica – UDIP na modalidade esportiva basquetebol; (4) implementação: aplicação da UDIP no contexto da escola pública; (5) resultados: análise e discussão dos resultados obtidos na implementação; (6) *redesign*: ensaio teórico – O Artífice Esportivo.

Figura 2 – Desenvolvimento da *DBR* no estudo



Fonte: Adaptado Kneubil e Pietrocola (2017)

3.2 Contexto

A pesquisa desenvolvida neste estudo foi realizada no segundo semestre de 2023 (Apêndice - 1), na Escola Parque Anísio Teixeira, localizada na Região Administrativa de Ceilândia – Brasília, Distrito Federal, pertencente à Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Esse contexto foi escolhido por ser o ambiente laboral do professor/pesquisador.

3.2.1 Ceilândia

A Região Administrativa de Ceilândia, foi fundada no início da década de 1970, portanto 10 anos após a inauguração de Brasília. A iniciativa pública parte da Campanha de Erradicação de Invasões – CEI, que acaba por dar nome ao local. A cidade¹ encontrava-se, e ainda persiste, carente de equipamentos públicos que proporcionem a qualidade de vida aos

¹ A geografia política do Distrito Federal (DF) é singular, pois não possui municípios, mas Regiões Administrativas - RAs, conhecidas popularmente como "cidades-satélites", Ceilândia é uma dessas. Embora o termo correto seja RAs, os moradores se referem a essas áreas como cidades, "moro em Ceilândia". Entretanto, as RAs não têm autonomia municipal, isto é, **não possuem prefeitos ou câmaras municipais**, sendo todas governadas diretamente pelo Governo do Distrito Federal (GDF), que centraliza a gestão e as decisões. O governador(a) indica administradores para cada Ras.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



seus habitantes. Ceilândia tem como referência marcante a cultura nordestina, resgatando e mantendo seus vínculos com a culinária e símbolos próprios da região de origem das famílias que migraram em busca de emprego na construção da nova capital. Sua economia está baseada principalmente no comércio e na indústria (Governo do Distrito Federal, 2023, p.09). Apesar do Distrito Federal ser a Unidade Federativa com o maior Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) do Brasil, ele se manifesta de forma desigual entre as suas regiões administrativas. Em termos de comparação, enquanto a Ceilândia tem um IDH de 0,784², o Plano Piloto possui 0,928, chegando a 0,955 no Lago Norte (Rede Social Brasileira por Cidades Justas, 2016).

3.2.2 A Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) e a Coordenação Regional de Ensino de Ceilândia (CREC)

A Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF) desenvolve e acompanha programas no que diz respeito às atividades físicas e esporte educação, em parceria com as Coordenações Regionais de Ensino (CREs). Esses programas são os seguintes: Programa Centro de Iniciação Desportiva – CID; Programa Centro de Iniciação Desportiva Paralímpico – CIDP; Programa Escola Comunidade Ginástica nas Quadras – PGINQ e; Jogos Escolares do Distrito Federal – JEDF. Essas atividades são ministradas por professores efetivos e habilitados da SEEDF, isto é, docentes aprovados em concurso público e que possuem habilitação – cursos de formação específico - para o programa em que estão inseridos.

A Coordenação Regional de Ceilândia (CREC), lugar da presente pesquisa, possui 97 escolas, nas etapas de Educação Infantil, Fundamental, Ensino Médio, de Ensino Especial, Educação Profissional e Tecnológica, Interescolar de Línguas e a Escola Parque Anísio Teixeira (Distrito Federal, 2023).

3.2.3 A Escola Parque Anísio Teixeira em Ceilândia (EPAT)

As Escolas Parque no Distrito Federal (DF) são escolas de natureza especial (Ferreira; Silva e Oliveira, 2023). Para o Governo do Distrito Federal (2019, Art.356), o principal objetivo das Escolas Parque é oportunizar aos estudantes o acesso aos conhecimentos produzidos pelas áreas de Educação Física e Artes por meio da oferta de oficinas pedagógicas de caráter

² Adamantina (SP) e Chapecó (SC) possuem IDH semelhante ao de Ceilândia.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



complementar. Até 2023, são oito as unidades de Escolas Parques presentes no DF, entre elas, a Escola Parque Anísio Teixeira em Ceilândia (EPAT).

O nome da instituição – EPAT - é uma homenagem à Anísio Teixeira (1900-1971). Anísio Teixeira foi um dos pioneiros do movimento conhecido como Educação Nova, além de Secretário Geral da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES -, diretor do Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos – INEP - em 1961 (Nunes, 2000). Nesse período, Anísio Teixeira foi convidado a elaborar o sistema educacional de Brasília. Sua proposta contemplava os Centros de Educação Elementar, as escolas classe e as escolas parque; os Centros de Educação Média; e a Universidade de Brasília. As Escolas Parque, proposta de educação integral, pretendia oferecer educação de qualidade para todas as crianças e adolescentes, em especial, às em situação de abandono por um conjunto de atividades artísticas, esportivas, de preparação para o trabalho, e de estudo (Vasconcelos; Wiggers, 2020).

A Escola Parque Anísio Teixeira, inicia suas atividades pedagógicas no dia 04 de agosto de 2014, surgindo como a primeira Escola Parque fora do Plano Piloto no DF. A EPAT oferta oficinas pedagógicas nas linguagens artísticas e em Educação Física, aos estudantes regularmente matriculados em escolas públicas de todas as Regiões Administrativas do DF, do 6º ano do ensino fundamental ao 3ºano do ensino médio (Governo do Distrito Federal, 2023, p.11). Nesse contexto, a EPAT caminha ao encontro de ofertar tempos e espaços de ensino e aprendizagem, atendendo a uma necessidade de ampliar oportunidades educacionais.

A EPAT possui uma extensa área física. No que se refere ao seu ambiente pedagógico para as práticas corporais, a EPAT dispõe de um (1) ginásio poliesportivo, duas (2) quadras em ambiente externo, sendo uma (1) poliesportiva e uma (1) específica para a modalidade esportiva tênis de campo, duas (2) piscinas sem aquecimento, vestiários, banheiros e depósitos de materiais esportivos. Possui ainda, uma (1) pista de atletismo, campo sintético e quadra com piso de areia desativados (Governo do Distrito Federal, 2023, p.12-13). Essa estrutura, proporciona intervenções pedagógicas significativas na área de Educação Física.

A Escola Parque Anísio Teixeira busca desenvolver sua prática pedagógica baseada em documentos norteadores da Educação Básica do Distrito Federal, (Governo do Distrito Federal, 2023, p.19). No entanto, é importante ressaltar que esses documentos não contemplam objetivamente a natureza especial das Escolas Parques, sendo necessário, portanto, uma ação reflexiva dos docentes de como adaptar as diretrizes para o tempo/espaço diferenciado dos

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



estudantes no que se refere, em especial nessa pesquisa, ao ensino do esporte. Essas reflexões estão descritas no Projeto Político Pedagógico – PPP. Nesse sentido, a EPAT é de suma relevância para a comunidade escolar, como lugar de construção de saberes e de expressões culturais dessa comunidade.

As atividades da EPAT são organizadas em três aulas de oitenta minutos cada, duas vezes por semana, em turmas que frequentam às 3ª e 5ª feiras. Uma vez por semana para estudantes que frequentam às 6ª feiras. No ano de 2023, por determinação da Secretaria de Educação do Distrito Federal, a Escola Parque Anísio Teixeira passa a atender estudantes matriculados em escolas que oferecem atendimento em tempo integral em dois dias semanais, às segundas-feiras e às quartas-feiras (Governo do Distrito Federal, 2023, p.25-26).

Os estudantes no momento da matrícula, optam por três oficinas pedagógicas diferentes, de livre escolha, porém condicionada à disponibilidade de vagas. As turmas são compostas por no mínimo quinze e o máximo vinte estudantes, exceto para as oficinas de basquete, canto, dança, futsal e vôlei que poderão ser constituídas com número maior de estudantes (Governo do Distrito Federal, 2023). A estratégia para a organização desses estudantes foi determinada pela secretaria escolar em conjunto com a supervisão pedagógica e a gestão escolar seguindo como principal critério o interesse dos estudantes para cursar determinadas oficinas. A cada semestre, após a renovação dos estudantes frequentes, abre-se vagas remanescentes para novas matrículas, que serão realizadas pelos responsáveis desses estudantes. Nesse momento a influência dos responsáveis é maior na escolha pelas oficinas, entretanto na renovação a presença do responsável não é exigida.

As práticas corporais tematizadas e ofertadas na EPAT estão organizadas em três unidades temáticas – esportes, ginásticas e lutas - sob a forma de oficinas pedagógicas, oferecidas e distribuídas da seguinte forma: esportes de invasão territorial (basquete, futsal e xadrez); esportes de rede (tênis de campo, tênis de mesa e vôlei); esporte técnico combinatório (ginástica rítmica); e esporte de marca (natação); ginástica geral (fitness); e lutas (Muay-Thai e Jiu-Jitsu), (Governo do Distrito Federal, 2023, p.35).

3.2.4 Participantes

No universo dessa pesquisa, os participantes selecionados foram os estudantes matriculados na primeira turma da oficina pedagógica de basquete do segundo semestre do ano de 2023. Para a intervenção, a oficina pedagógica de basquete foi elencada pelo fato de que o professor regente dessa oficina pedagógica é o pesquisador responsável pelo estudo.

Esses estudantes frequentaram a EPAT às terças-feiras e quintas-feiras no turno matutino. As turmas são compostas de forma mista. A turma configurou-se da seguinte maneira: 22 estudantes sendo 03 do sexo feminino e 19 do sexo masculino, entre 11 e 15 anos de idade, cursando entre o 6º ano do ensino fundamental e o 1º ano do ensino médio de diferentes escolas das Coordenações Regionais de Ensino de Ceilândia e Taguatinga. Apenas dois estudantes eram egressos da mesma instituição de ensino – Centro de Ensino Fundamental - CEF 33. Desses estudantes, quatro participaram da oficina de basquete no primeiro semestre de 2023 e dois são estudantes com necessidades educacionais especiais – Transtorno Global do Desenvolvimento - TGD e Altas Habilidades - AH.

3.3 Artefato

Uma Unidade Didática de Intervenção Pedagógica - UDIP é o artefato em desenvolvimento nesta pesquisa. Se trata de uma unidade didática de iniciação aos esportes coletivos, organizado numa sequência lógica de 06 aulas, que propõe como objetivo de ensino, apresentar a totalidade ofensiva da modalidade basquetebol (Quadro 4). Desse modo, ao final do processo, os praticantes sejam capazes de jogar em nível recreativo e continuar aperfeiçoando os elementos fundamentais dos jogos de invasão com autonomia. Ao mesmo tempo, o artefato se constitui como elemento central de um processo de formação continuada de professores no local de trabalho, baseado numa metodologia ativa para a reflexividade da identidade docente relacionada a capacitação em recursos pedagógicos e a mudança de paradigma alinhados com os modelos de ensino sistêmicos e baseados no jogo.

Quadro 4 – Objetivos de ensino: princípios fundamentais ofensivos

Referência	Princípios Operacionais Ofensivos		
	1. Manter a posse de bola	2. Progredir com a bola	3. Construir finalização
1. Jogador da bola	1.1 Criar vantagem numérica ou espacial	2.1 Dominar a bola para seguir	3.1 Atacar adversário e a meta
2. Jogador perto da bola	1.2 Apoiar o jogador da bola	2.2 Criar linhas de passe	3.2 Provocar desequilíbrio na defesa
3. Jogador longe da bola	1.3 Diminuir pressão na bola	2.3 Ampliar espaço de jogo	3.3 Ocupar espaços propícios para finalizar

Fonte: Elaborado pelo autor

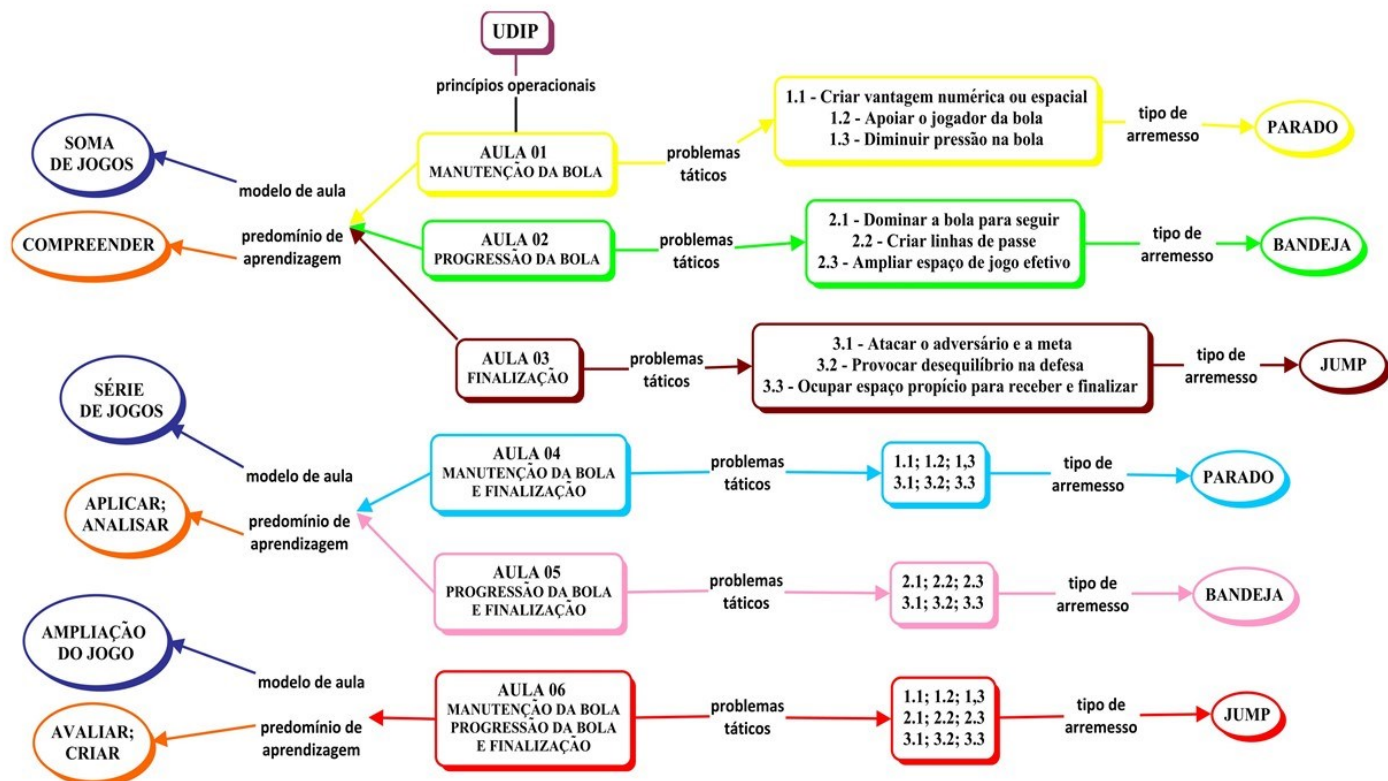
A UDIP foi desenhada a partir de três sequências metodológicas de jogos. A primeira sequência contém as aulas 1, 2 e 3; a segunda sequência contempla as aulas 4 e 5; e por fim, a aula 6 encerra a UDIP. As sequências metodológicas foram adaptadas tendo como base as referências teóricas do *design* adotado e foram organizados para o atendimento dos objetivos de cada aula. Em cada sequência foi tratado os princípios operacionais de ataque, que se repetem em uma sequência hierárquica, para uma progressão do mais para o menos linear, do menos para o mais aberto, e do mais para o menos controlado pelo professor.

A segunda sequência de aulas, corresponde as aulas 4 e 5. A aula 4 tem como tema, a manutenção da posse de bola/construir finalização. Seus objetivos e conteúdos são a soma das aulas 1 e 3, e o modelo de aula é a série de jogos e a ênfase na aprendizagem é aplicar e avaliar. A ênfase na aprendizagem se repete na aula 5, diferenciando os objetivos e conteúdos que corresponderão a soma das aulas 2 e 3, sendo o tema proposto na aula, progredir com a bola/construir finalização.

A sexta e última aula é a somatória de todos os temas, objetivos e conteúdos tratados até o momento, diversificando o modelo de aula para a ampliação de jogos e a ênfase na aprendizagem é no avaliar e criar. A figura 3 ilustra as aulas da UDIP.



Figura 3 - Mapa conceitual da UDIP

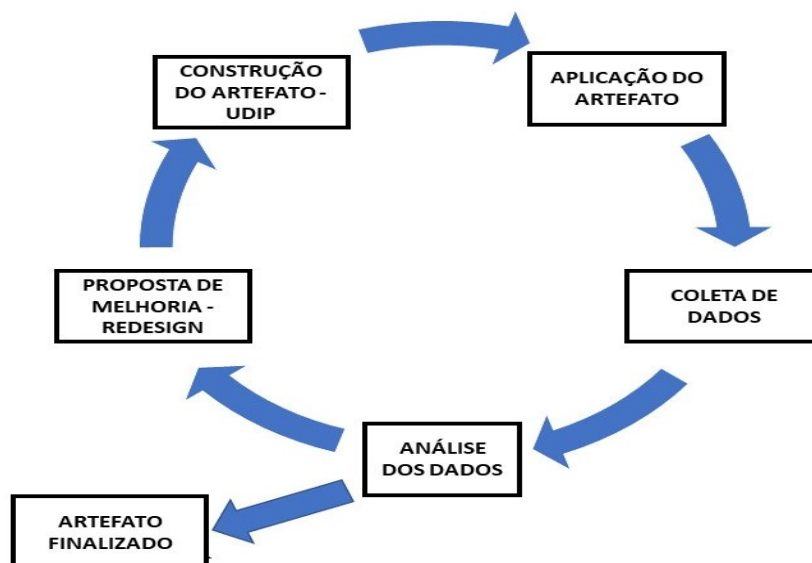


Fonte: Elaborado pelo autor

3.4 Processo Iterativo

O ciclo iterativo desse estudo é composto por: (1) construção do artefato – UDIP; (2) aplicação do artefato para os estudantes; (3) coleta de dados; (4) análise dos dados. Com os resultados analisados, determinar as (5) propostas de melhorias no artefato – UDIP - e reiniciar o ciclo ou (6) finalizar o artefato (Figura 4). Para o desenvolvimento do artefato – UDIP - foi aplicado um ciclo iterativo com duração de 06 aulas.

Figura 4 – Ciclo para o desenvolvimento do artefato - UDIP



Fonte – adaptado de Angeluci *et al*, 2020

3.5 Instrumentos para Coleta de Dados

Os instrumentos de pesquisa utilizados neste estudo foram:

- Diário de classe do professor regente. Esse documento escolar registrou os conteúdos e estratégias pedagógicas utilizadas pelo professor regente, como também, o período do semestre letivo e o controle de frequência dos estudantes.
- Diário de campo (Apêndice 2). Instrumento utilizado para registro das observações feitas pelo docente regente durante a implementação do artefato. O diário de campo foi usado para descrever as intervenções e possíveis ajustes necessárias nas atividades propostas pela UDIP e a participação e engajamento dos estudantes nessas atividades durante todo o processo de aplicação. Bem como, esse instrumento registrou as intercorrências advindas do ambiente imprevisível que é o contexto escolar que interferiram no processo de coleta de dados como: problemas meteorológicos; a utilização do espaço (quadra poliesportiva) para atividades gerais da escola como ensaios para datas comemorativas; diminuição do tempo das aulas para o trato de



temáticas que envolvem a escola como um todo; e a ausência do docente por motivos pessoais e demais episódios afins.

- Recursos audiovisuais (filmagem). O recurso de filmagem foi realizado com Smartphone num ângulo de 45° em relação à linha de meio campo, num plano superior. As dimensões da quadra, bem como a tabela e a bola utilizada são condizentes com as regras oficiais do jogo de basquetebol (FIBA). A filmagem serviu com o propósito de resgate de memória das aulas e não como instrumento de avaliação individual dos estudantes.

3.6 Categorias de Análise

Para esse estudo, foi elaborado dois tópicos de análise que contemplam os objetivos da pesquisa: Para organização do texto, optamos por apresentar a análise do tópico 1 dentro de cada aula da UDIP. A intenção é que seja preservada a ordem cronológica (Apêndice 1), descrevendo o processo pedagógico como ocorrido. No tópico 2, analisamos dois jogos – jogo dos 10 passes e 3X3. Os critérios utilizados para a escolha desses jogos são: ambos são jogos-fins e repetição em pelo menos 3 aulas da UDIP.

3.6.1 Tópico 1 – Formação continuada no local de trabalho pelo docente/pesquisador

- Descrever a experiência em aplicar uma UDIP baseada somente em jogos e sua relação com a capacitação – descrever o que foi assimilado como teoria sistêmica no momento da capacitação, durante a aplicação e posteriormente a aplicação.
- Descrição das aulas – aplicação da UDIP na íntegra; aplicação das estratégias de implementação do jogo e ajustes prováveis sugeridas na UDIP; adequações pedagógicas diferente das sugeridas; participação discente nos jogos.
- Intercorrências – falta de materiais para a aplicação dos jogos; redução no tempo de aula por motivos climáticos ou eventos na escola; mudança na sequência das aulas ou na aplicação das aulas.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



3.6.2 Tópico 2 – O ensino técnico-tático em contexto de jogo

- Descrever a correspondência entre o princípio operacional, o problema tático e os elementos técnico-táticos utilizados na resolução dos problemas nos jogos dos 10 passes e no 3X3.
- Avaliar das competências técnico-táticas surgidos na aplicação dos jogos.

3.7 Delimitações

Esse estudo propõe compreender como ocorre o ensino da dimensão técnico-tático em um modelo de ensino baseado nos jogos nas aulas de basquete de uma escola pública do Distrito Federal. Compreende-se que valências anatômicas e fisiológicas interferem no desempenho esportivo, bem como na aquisição e a manutenção de habilidades motoras e das capacidades físicas, aferidas por meio de testes físicos. Sendo assim, o presente estudo não se destina a análise sobre desempenho técnico-tático ou desenvolvimento motor e físico, como por exemplo, o percentual de arremessos convertidos que indicam o desempenho do praticante.

Entende-se que outros fatores também interferem nesse processo implicando na qualidade das aulas, como a quantidade de material esportivo, as condições estruturais relacionadas ao espaço físico do local pesquisado e Políticas Públicas para o incentivo da prática esportiva em contexto educacional e o contexto de intervenção, reconhecendo aspectos sociais e culturais. Entretanto, não negando esses fatores, mas, consciente do foco central do estudo e atento as suas delimitações, propõe-se a análise e a percepção subjetiva do professor/pesquisar em relação ao ensino das habilidades técnico-tática em contexto de jogo, nas aulas de basquete.

3.8 Ética

Importante destacar que a pesquisa recebeu autorização da equipe gestora da instituição escolar onde foi realizada a pesquisa - EPAT, bem como a aprovação junto ao Comitê de Ética em Pesquisa da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília – UNB - CAAE: 58613722.0.0000.0030, parecer 5.590.999 – (Anexo 8).



4. RESULTADOS

4.1 Tópico 1 – Formação continuada no local de trabalho pelo docente/pesquisador

4.1.1 Percepções pré-capacitação

Como professor de Educação Física, até este momento, são 13 anos de experiência em escolas públicas, em todas as etapas de ensino. Entretanto, como professor de basquete são 5 anos incluindo o período da pandemia de COVID-19 onde passamos pelas aulas remotas. Até então, não tinha experiência com a modalidade basquete, e no intuito de aprofundar meus saberes sobre essa modalidade comecei meu caminho na formação continuada. O primeiro passo foi adquirir o clássico livro Basquetebol 1000 exercícios e assistir inúmeros vídeos sobre o ensino de basquete pelo canal YouTube. Após esse primeiro momento, cursos de formação online, dentre eles o Projeto Adelante – Formação de Técnicos de Basquetebol voltado para a formação de profissionais de basquete feminino no Brasil e América do Sul; cursos na plataforma da JrNBA e mais recentemente cursos promovidos pelo IBB – Instituto Basquete Brasil, foram escolhidos para formação continuada na modalidade basquete. Em comum, esses cursos propõem novos modelos de ensino do basquete em contexto escolar de forma lúdica. Contudo, quando se tratava do ensino dos elementos técnico-táticos, exercícios fora de contexto de jogo eram os mais utilizados, e os jogos, para o ensino da compreensão do jogo, ou seja, a tática, desvinculada da técnica.

Nesse cenário, a aplicação de uma UDIP, na modalidade basquete, embasado em teorias sistêmicas e centradas no jogo, vem ao encontro de proporcionar novos modelos de ensino da modalidade que possam esclarecer o ensino dos elementos técnico-táticos em contexto de jogo. Todavia, se faz necessário, antes da aplicação, uma capacitação sobre as bases conceituais e epistêmicas que alicerçam essa UDIP.

A capacitação ocorreu nos dias 28 e 30 de agosto de 2023, no período vespertino das 14h às 16h. Após esta breve explanação, descreveremos o que foi assimilado pelo docente, sobre as teorias que fundamentam a UDIP, durante a capacitação, durante a aplicação da UDIP e nas mentorias mediada pelo professor colaborador Daniel Gustavo Barnabé dos Santos ocorridas após a aplicação da segunda, quarta e sexta aulas.



4.1.2 Percepções durante a capacitação – Encontro 1

O primeiro momento de reflexão foi reconhecer a concepção tradicional de ensino dos esportes pelo professor-pesquisador. Mesmo utilizando de jogos, identificou-se pensamentos e condutas em fragmentar o fenômeno esporte ensinando-o em partes. Subsequente a esse reconhecimento, apresenta-se o pensamento sistêmico e como aplicá-lo no ensino dos esportes. Contudo, para romper paradigmaticamente, foi preciso romper afetivamente, afinal exemplos de professores e treinadores que ensinavam esportes pela visão cartesiana foram recorrentes, dentre essas pessoas, meu pai.

Nesse processo de conhecimento da visão sistêmica, outro ponto importante foi a percepção de que, para seguir esse caminho, teria que abrir mão do controle total das aulas, ou melhor, centrar o ensino nos estudantes. Nesse sentido, a principal reflexão foi a de que o papel docente é de criar ambientes de aprendizagem problematizadoras em direção a uma prática esportiva autônoma pelos estudantes, dentro e fora do contexto escolar.

Mais um ponto importante nesse primeiro encontro foi entender a importância em modificar os jogos e não na variação excessiva de jogos. Trazer um número grande de jogos, que em sua maioria não se conectavam, era uma estratégia pedagógica pouco eficaz. Ao invés disso, modificar elementos como regras, espaços, tempos e materiais considerando as necessidades e interesses de cada turma eram estratégias mais interessantes.

4.1.3 Percepções durante a capacitação – Encontro 2

No segundo momento de capacitação, iniciamos com uma avaliação diagnóstica da turma e do local de aplicação da UDIP. Nessa reflexão, ficou claro, a importância de identificar as possibilidades e necessidades da turma, pois a aplicação da UDIP sofreria e sofreu ajustes necessários. Essa reflexão foi importante para que quando os jogos não atingissem os objetivos propostos, adequações pertinentes seriam necessárias.

Nesse encontro foi explicitado as bases teóricas para a construção da UDIP, o tema central das aulas, seus objetivos e conteúdos e as atividades que seriam aplicadas nas aulas e suas possíveis adequações pedagógicas. Nesse momento identificou-se a importância dos



jogadores sem a posse de bola para o sistema ofensivo e a importância do diálogo e das questões como forma de problematizar as aulas.

4.1.4 Percepções da capacitação durante a aplicação da UDIP

Durante a aplicação da UDIP surgiram reflexões importantes na condução das aulas. Em primeiro confirmou-se o prognóstico das adequações pedagógicas necessárias para a turma no trato da aplicação dos jogos. Importante destacar que, essas adequações foram pensadas e discutidas previamente, diferente de adaptações momentâneas, que geralmente acontecem nas aulas levando a uma descaracterização dos objetivos propostos inicialmente, a improvisação aleatória tão conhecida no chão de quadra, que erroneamente é confundida com a criatividade docente. A criatividade do professor consiste nos ajustes estruturais, funcionais e de pressão de motricidade do jogo na busca de atingir os objetivos da aula. Esse cuidado deve acontecer para que a aula não se torne um momento exclusivo de recreação. Contudo, outro tipo de adequação pedagógica se fez presente, uma adequação oriunda da dinâmica da aplicação do jogo e de como os jogadores entenderam o jogo.

Outro ponto identificado durante a aplicação foi sobre os comandos do professor-pesquisador. Iniciar o jogo com regras simples e ao longo do jogo acrescentar novos desafios indo do jogo possível para o jogo ótimo. Antes da capacitação, a conduta docente fazia-se em intermináveis explicações dos jogos e quando o jogo não ocorria como explicado, a “culpa” ficava com os estudantes. O tipo de *feedback* externo também foi modificado, anteriormente quando o estudante cometia um erro, a solução para o problema era dizer para o estudante exatamente como a ação deveria ser executada, não abrindo espaços para reflexões e diálogos. Depois da capacitação, o *feedback* externo passou a ser perguntas problematizadoras do tipo “qual ação você poderia fazer?”. Todavia, em inúmeros momentos, durante a aplicação dos jogos, foi constatado a presença de elementos das abordagens tradicionais na conduta docente. Isso se explica pela trajetória docente (Apêndice - 3), que não se desfaz pelo simples entendimento teórico sobre as abordagens sistêmicas.

4.1.5 Percepções da capacitação após a aplicação da UDIP

Para a descrição das percepções sobre a capacitação após a aplicação da UDIP, optou-se pela análise do Plano de Curso (Anexo 7) da oficina de basquete anterior a aplicação da UDIP. Pelo Plano de Curso, nota-se que os princípios operacionais de ataque e defesa são ensinados antes dos fundamentos específicos do basquete, todavia, essas competências técnico-táticas ainda estão descontextualizadas dos jogos, separado das ações táticas e as estratégias de ensino para esses elementos são os exercícios analíticos e os combinados ou sincronizados.

Nesse cenário, entende-se que a aplicação docente estaria mais próxima de abordagens tradicionais, apesar de utilizar de jogos em suas aulas, pois o ensino das competências técnico-táticas ainda era ensinado de forma isolada e fragmentada. Nesse sentido, uma ruptura paradigmática, das abordagens tradicionais para as abordagens sistêmicas, se faria presente no Plano de Curso docente dos semestres seguintes a capacitação e aplicação da UDIP.

4.2 Mentoria antes da aplicação da UDIP

A mentoria antes da aplicação da UDIP foi realizada na semana anterior a aplicação da mesma, no dia 21 de setembro de 2023, e teve como pauta a apresentação do professor colaborador Daniel Gustavo Barnabé dos Santos para a turma de basquete com o propósito de ambientação docente e discente. Nesse momento também foi explicado aos estudantes os objetivos da aplicação da UDIP e quanto tempo duraria.

Após a aula, em conversa entre o professor-pesquisador e o professor-colaborador, ficou definido que a avaliação e a reflexão sobre as ocorrências advindas das aulas, seria de três encontros, logo após o término das aulas 2, 4 e 6. Além disso, nesse momento realizou-se o estudo das aulas 1 e 2 (Anexos 1 e 2) e a elaboração das adequações estruturais e materiais decorrente aos espaços físicos e materiais pedagógicos disponíveis na escola.

Na aplicação da UDIP, foram definidos dois tópicos para as adequações pedagógicas. No primeiro tópico foram descritas as adequações pedagógicas previstas na própria UDIP, ou seja, em sua construção, e o segundo tópico remete as adequações pedagógicas inerentes ao momento de aplicação da UDIP – mentoria.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



No estudo da primeira aula, foi dada ênfase ao princípio operacional ofensivo de manter a posse de bola em jogo (Anexo - 1). A segunda aula, foi dada ênfase ao princípio operacional ofensivo de progressão da bola para a meta (Anexo - 2).

Ficou definido também que o professor-colaborador teria a liberdade de intervir nas aulas, durante a aplicação dos jogos, sem a prévia consulta ao professor-pesquisador, garantindo assim, a dinâmica do jogo. Essas adequações pedagógicas, realizadas por ambos professores estão descritas nos quadros intitulados de adequações pedagógicas docente para cada aula.

4.3 Descrição das aulas da UDIP

Nesse ponto, descreveremos o andamento da aplicação da UDIP, as adequações pedagógicas e a participação dos estudantes nos jogos propostos. A intenção é que seja preservada a ordem cronológica, descrevendo o processo pedagógico como ocorrido. Todavia, as intercorrências nas aulas durante a aplicação da UDIP serão descritas de forma geral e pontuadas por aula quando necessário.

4.3.1 Descrição e adequações pedagógicas da aula 1

A primeira aula, aplicada no dia 26 de setembro, foi executada na íntegra, exceto a atividade referente aos arremessos pela falta de tempo. Dos 22 estudantes matriculados 06 faltaram. A participação dos estudantes nos jogos propostos pela UDIP foi total, ou seja, todos estavam aptos para realizar as atividades. Após a chamada de frequência, foi realizada uma roda de conversa sobre os objetivos da aplicação da UDIP e a explicação do primeiro jogo – pique-pega. Observou-se que os estudantes que possuíam mais experiência na prática do basquete se interessaram mais quando os jogos se assemelhavam ao jogo formal. Jogos como pega-pega, causaram mais engajamento nos estudantes mais jovens e menos experientes.

No processo de implementação da aula 1, houve uma série mudanças e ajustes na aplicação das aulas, que se fizeram necessários para uma melhor participação e aprendizado dos estudantes. Essas adaptações pedagógicas e os motivos são descritos jogo por jogo no quadro 5.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Quadro 5 - Aula 1 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente

Jogos	Adequações Pedagógicas		Motivos
	Proposta na UDIP	Mentoria	
Pique-Pega	Varição do tamanho do campo e proporcionalidade de largura e extensão	Mudança de pega-ajuda para pega-troca	Dificultar a ação dos fugitivos; Falta de coletes para identificar todos os pegadores.
Bobinho em roda	Tamanho da roda; Número de bobos; Estabelecimentos de violações oficiais de andar e contato com pés	Número de bolas	A recuperação da bola pelo “bobo” estava difícil por isso acréscimo do número de “bobos”; A quantidade de vezes que os estudantes tocavam na bola era pouca, aumentar a quantidade de bola.
Bobinho 4x2 ou 3x2 em movimento	Regras de violações do manejo da bola Jogo de 3X2	Divisão da quadra em 4 quadrantes para realização de 4 jogos simultâneos; Iniciou o jogo podendo driblar, depois sem drible	Para os iniciantes na modalidade poderia driblar para os mais experientes usar pé de pivô
Pique-Pega-Bola	Tamanho da área de jogo; Número de pegadores, Pressão por tempo	Todos com a posse de bola eram fugitivos.	Jogo aconteceu em duplas primeiramente para entendimento do jogo; Incentivar a proteção da bola através do drible
Jogo dos 10 passes	Aumento progressivo de dribles	Divisão em duas equipes, dois jogos em meia quadra. Divisão em iniciantes e experientes; Ao final dos 10 passes poderia arremessar na cesta.	Foi posto o arremesso como pedido dos estudantes mais experientes.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3.2 Descrição e adequações pedagógicas da aula 2

Nesta segunda aula, aplicada no dia 28 de setembro, foi realizada na íntegra, exceto a atividade deslocamento e arremessos pelo termino da aula. Dos 22 estudantes matriculados 06 faltaram. A participação dos estudantes nos jogos propostos pela UDIP foi total, ou seja, todos estavam aptos para realizar as atividades. Após a chamada de frequência, foi realizada uma roda de conversa sobre os objetivos da aula e a explicação do primeiro jogo – dono da rua.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



No processo de implementação da aula 2, houve uma série de alterações e ajustes na condução das aulas, visando melhorar a participação e aprendizado dos estudantes. Essas adaptações pedagógicas e suas razões são detalhadas jogo por jogo no quadro 6.

Quadro 6 - Aula 2 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente

Jogos	Adequações Pedagógicas		Motivos
	Proposta na UDIP	Mentoria	
Dono-da-Rua	Mudança no tamanho do campo (largura e comprimento)	Atravessar em ambas as direções simultaneamente Tocar no jogador e não na bola	Aumentar o nível de atenção dos jogadores; Aumentar a velocidade de transição pelos fugitivos.
2x1 no corredor por 4 áreas	Dimensões do campo de jogo (largura para facilitar os atacantes, profundidade para dificultar)	Aumentar o número de marcadores; Transpor pelos marcadores somente passando a bola.	Os atacantes estavam passando com muita facilidade.
Jogo dos 10 passes com drible e área	Mudança no tamanho do campo; Mudança no número e posição de áreas (mais áreas, mais fácil para o ataque); Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento.	Sem adequações pedagógicas	Para todos participarem da aula simultaneamente, optou-se por dividir a turma em 4 equipes, jogando em meia quadra.
Jogo-Fim: Invasão	Mudança no tamanho do campo (largura ou profundidade); Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento	Mudança na largura da meta; Mudança na posição da meta, longe da linha de fundo	Incentivar que os jogadores com a posse de bola a passem a bola com mais rapidez.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3.3 Mentoria após as aulas 1 e 2

A mentoria aconteceu logo após a aplicação da segunda aula, no próprio local de aplicação da UDIP, ou seja, na quadra.

Na primeira mentoria foi discutido sobre as adequações pedagógicas realizadas chegando à conclusão de que os objetivos não foram alterados pelas adequações pedagógicas. Foi decidido também que haveria ao final das aulas um jogo 5X5, pois foi identificado que o

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



jogo formal estimulava a turma e que poderíamos usar esse jogo para avaliarmos se os estudantes conseguiriam perceber se os jogos propostos pela UDIP ajudariam na melhoria do jogo formal, além de ter sido solicitado pelos estudantes em roda de conversa após a aula 1. Por fim, foi discutido os jogos das aulas 3 e 4 (Anexos 3 e 4).

4.3.4 Descrição e adequações pedagógicas da aula 3

Nesta terceira aula, aplicada no dia 03 de outubro, foi executada na íntegra, exceto a atividade arremessos *jump*, pela falta de tempo. Dos 22 estudantes matriculados 07 faltaram. A participação dos estudantes nos jogos propostos pela UDIP foi total, ou seja, todos estavam aptos para realizar as atividades. Após a chamada de frequência, foi realizada uma roda de conversa sobre os objetivos da aula e a explicação do primeiro jogo – corredor.

No decorrer da implementação da aula 3, ocorreram várias alterações e ajustes na aplicação das aulas, que se mostraram necessárias para uma melhor participação e aprendizado dos estudantes. Tais adaptações pedagógicas e os motivos são descritos jogo por jogo no quadro 7.

Quadro 7 - Aula 3 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente

Jogos	Adequações Pedagógicas		Motivos
	Proposta na UDIP	Mentoria	
Corredor e finalização 1xP e 1x1	Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento	<p>Início de jogo apenas com arremessos de forma livre</p> <p>Trocar o marcador depois que todos os estudantes passarem por ele</p> <p>Aquele que fizer a cesta continua no ataque</p>	<p>Ambientação do espaço de jogo pelos estudantes;</p> <p>Motivar o arremessador na finalização contra o marcador;</p>
2x1[1/4] com finalização	Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento	<p>Limitar o espaço de um dos atacantes;</p> <p>Dupla de atacantes tem que finalizar em no máximo 3 passes.</p>	<p>Incentivar a movimentação do atacante sem a posse de bola;</p> <p>Estimular o passe;</p> <p>Colocar pressão nos atacantes para finalizar.</p>
P+2X2[1/4] c/ finalização	Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento	<p>Jogo de uma cesta;</p> <p>Ampliar espaço de jogo;</p> <p>Limitar o espaço de jogo do P;</p> <p>Colocar um estudante no lugar do P.</p>	<p>Ajustes que incentivam a movimentação dos estudantes sem a posse de bola.</p>
Jogo-fim: 3X3 [1/4]	<p>Tempo de jogo;</p> <p>Tamanho do campo, permitindo uso de parte da área de 3pts;</p> <p>Implementação da regra de 3s.</p>	<p>Regra dos 3s também para os defensores.</p>	<p>Incentivar a ampliação do espaço de jogo e movimentações fora da área do garrafão.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3.5 Descrição e adequações pedagógicas da aula 4

Nesta quarta aula, aplicada no dia 06 de outubro, foi realizada na íntegra, exceto a atividade trio de passe e arremesso, pela falta de tempo. Dos 22 estudantes matriculados 06 faltaram. A participação dos estudantes nos jogos propostos pela UDIP foi total, ou seja, todos estavam aptos para realizar as atividades. Após a chamada de frequência, foi realizada uma roda de conversa sobre os objetivos da aula e a explicação do primeiro jogo – jogo dos 10 passes

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



com drible e metas. No decorrer da aula 4, houve várias mudanças e ajustes na aplicação das aulas, que se fizeram necessários para uma melhor envolvimento e aprendizado dos estudantes. Essas adaptações pedagógicas e os motivos são descritos jogo por jogo no quadro 8.

Quadro 8 - Aula 4 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente

Jogos	Adequações Pedagógicas		Motivos
	Proposta na UDIP	Mentoria	
Jogo dos 10 passes com drible e metas	Mudança no tamanho do campo; Mudança no número de passes para o ponto; Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento; Retirar a pontuação por passes e deixar apenas o gol, definindo o número de gols para marcar um ponto em cada rodada.	Sem adequações pedagógicas	Alterações no tamanho e número de jogadores para maior participação dos estudantes; Duas opções para pontuar deixou os estudantes indecisos para qual objetivo seguir.
Cesta móvel	Mudança no tamanho do campo; Aumento das possibilidades de deslocamento dos jogadores com arco; Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento.	Sem adequações pedagógicas	Alterações no tamanho e número de jogadores para maior participação dos estudantes; Incentivar o deslocamento com a bola sem olhar para ela.
3X3	Tempo de jogo; Implementação de novas regras; Regras especiais (constrangimentos novos) para jogadores que dominam melhor o jogo ou (facilitadores, prêmios) para os que dominam menos.	Sem adequações pedagógicas	As adequações de tempo de jogo – jogo de apenas uma cesta – incentivaram a jogar com mais atenção; Regras especiais – jogador mais experiente de cada time só poderia dar assistências – maior participação na finalização dos jogadores menos experientes.
Jogo-fim: 5x5 ½ quadra	Sem adequações pedagógicas	Adaptação das regras	A equipe que estava na defesa só poderia ir para o ataque se, após recuperar a bola, conseguisse dar 5 passes consecutivos. Isso incentivou a troca de passes.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3.6 Mentoria após as aulas 3 e 4

Logo após a aplicação da quarta aula, uma nova rodada de diálogo foi iniciada tendo como referência as anotações dos diários de campo. Os jogos de 1X1, 2X1 e 2X2, proporcionaram uma maior participação. Notou-se que o jogo 1X1 foi importante para o aprendizado das regras de violação andada e dupla saída. O jogo 2X1 foi observado atitudes individuais, isto é, poucas trocas de passes, no qual o jogador com a posse de bola tentava o arremesso. No jogo 2X2 constatou-se que o jogador sem a posse de bola executava poucas movimentações de demarque após realizar o passe ou quando seu companheiro estava se deslocando em direção à cesta. Com esses dados, foi decidido em mentoria, os papéis dos jogadores sem a posse de bola deveriam ser enfatizados nas explicações dos jogos e as perguntas problematizadoras deveriam ser feitas para esses jogadores da mesma maneira que para os jogadores com a posse de bola. Os jogos reduzidos – 3X3 e 5X5 - se mostraram mais motivantes para os estudantes do que os jogos condicionados. Isso fez com que distribuíssemos um tempo maior da aula para esses jogos. Por fim, foi discutido os jogos das aulas 5 e 6 (Anexos 5 e 6).

4.3.7 Descrição e adequações pedagógicas da aula 5

Nesta quinta aula, aplicada no dia 10 de outubro, foi realizada na íntegra, exceto a atividade 1X1 perseguição na bandeja, pela falta de tempo. Dos 22 estudantes matriculados 06 faltaram. A participação dos estudantes nos jogos propostos pela UDIP foi total, ou seja, todos estavam aptos para realizar as atividades. Após a chamada de frequência, foi realizada uma roda de conversa sobre os objetivos da aula e a explicação do primeiro jogo – Dono da rua times.

Ao longo da implementação da aula 5, diversas mudanças e ajustes na aplicação das aulas, que se fizeram necessários para uma melhor participação e aprendizado dos estudantes. Essas adaptações pedagógicas e os motivos são apresentados jogo por jogo no quadro 9.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Quadro 9 - Aula 5 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente

Jogos	Adequações Pedagógicas		Motivos
	Proposta na UDIP	Mentoria	
Dono da rua times	Sem adequações pedagógicas	Início com a travessia o time todo em um único sentido; Aumento o número de bolas.	Facilitar a compreensão do jogo; Aumentar a atenção na defesa (donos da rua).
Invasão	Sem adequações pedagógicas	Mudança nas metas: duas metas para cada equipe; Aumento no número de bolas – duas.	Incentivar o uso dos corredores laterais da quadra; encorajar o jogo em profundidade. Aumentar a atenção no jogo.
3x1+2 a 4x2+2, ida e volta	Aumentar o <i>rally</i> para duas idas e voltas ou até completar uma pontuação estipulada.	Sem adequações pedagógicas	Estimular a finalização no alvo; Incentivar o uso dos corredores laterais da quadra; encorajar o jogo em profundidade.
Jogo-fim: 5X5 ida e volta	Modificar o posicionamento inicial de jogadores ofensivos e defensivos; Aumentar o <i>rally</i> para duas idas e voltas ou até completar uma pontuação estipulada;	Sem adequações pedagógicas	Colocado três times simultaneamente – sempre um time posicionado defensivamente para estimular a proteção da cesta; Estimular a finalização no alvo.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3.8 Descrição e adequações pedagógicas da aula 6

Nesta sexta aula, aplicada no dia 17 de outubro, foi executada na íntegra, exceto a atividade dupla de 1X1 arremesso, pela falta de tempo. Dos 22 estudantes matriculados 05 faltaram. A participação dos estudantes nos jogos propostos pela UDIP foi total, ou seja, todos estavam aptos para realizar as atividades. Após a chamada de frequência, foi realizada uma roda de conversa sobre os objetivos da aula e a explicação do primeiro jogo – Jogo 3X3 a 4X4 quadra inteira.

No processo de implementação da aula 6, houve uma série mudanças e ajustes na aplicação das aulas, que se fizeram necessários para uma melhor participação e aprendizado

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



dos estudantes. Essas adaptações pedagógicas e os motivos são descritos jogo por jogo no quadro 10.

Quadro 10 - Aula 6 – Adequações Pedagógicas realizadas pelo docente

Jogos	Adequações Pedagógicas		Motivos
	Proposta na UDIP	Mentoria	
De 3x3 a 4x4 [1/1]	Modificar a forma de pontuação e o tempo e jogo.	Equipe que pontuar continua no ataque; Posicionado quatro cones a uma distância de 1 metro entre eles. Os estudantes não poderiam passar entre esses cones.	Estimular a finalização no alvo; Incentivar o uso dos corredores laterais da quadra; encorajar o jogo em profundidade.
Jogo-fim: 5x5 [1/1]	Sem adequações pedagógicas	Implementação do tempo de 1 quarto de jogo.	Ensino das regras do jogo.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.3.9 Mentoria após as aulas 5 e 6

Após a aplicação das aulas 5 e 6, utilizando das anotações dos diários de campo, identificamos que os jogos que tinham como alvo a cesta, foram mais motivantes. Todavia, quanto maior o número de jogadores menor era a participação de alguns estudantes. Frequentemente, até o ato do arremesso à cesta, poucos passes foram executados e quando executados eram entre dois ou três jogadores. Nesse momento, surgiu a reflexão de, em jogos com 4 ou 5 jogadores, restrições de dribles ou limite de passes a serem executados antes do arremesso poderiam ser adequações importantes no intuito de envolver mais todos os estudantes pertencentes ao time. Entretanto, essa reflexão ficou no campo teórico pela razão do término da aplicação da UDIP.

4.3.10 Intercorrências durante a aplicação da UDIP

Devido ao ambiente imprevisível que é uma aula de Educação Física escolar, apesar do planejamento das aulas, intercorrências de várias naturezas ligadas a saúde, conflitos, espaços apropriados para a prática e condições climáticas, se fizeram presentes nas aulas. Desse modo, descreveremos as intercorrências acontecidas durante a aplicação da UDIP. Optamos por descrever essas intercorrências de forma geral pois algumas se repetem em todas as aulas e quando necessário, pontuaremos a aula em que a intercorrência isolada aconteceu.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



As aulas iniciaram às 7h30. Entretanto, poucos estudantes estavam presentes desde o início. Esses atrasados são frequentes devido ao deslocamento desses estudantes da sua casa para a escola que via de regra acontece por transporte coletivo e o trânsito na região é bem intenso nesse horário. Desse modo, as aulas começaram às 7h45 com tolerância de 5 minutos para que todos pudessem chegar. Conforme os estudantes chegavam, foram orientados pelo professor-pesquisador a fazerem arremessos de livre escolha. Nesses momentos, notou-se a prevalência do arremesso parado com uma das mãos pelos estudantes, alguns executaram o arremesso bandeja e ninguém executou o arremesso saindo da posição de costas a cesta. Notou-se também, que alguns praticaram o um contra um. Contudo, o estudante com necessidades educacionais especiais com TGD realizou atividades paralelas, dribles e arremessos sem interação com o grupo, esse estudante foi acompanhado a aula inteira por uma monitora educacional, faltando somente na aula de número 5. Em especial ao estudante mencionado, o professor-pesquisador, no início dos jogos, encaminhava-se em direção ao estudante e perguntava se ele desejaria participar dos jogos. Não havia uma resposta direta para o docente, na maioria das vezes essa resposta vinha da monitora que o acompanhava. Como estratégia optou-se em orientar a monitora a fazer os questionamentos direto ao estudante. Nessa situação, os jogos que não continham, exclusivamente, arremessos, eram negados pelo estudante.

Em relação aos conflitos pela posse de bola, nos jogos reduzidos e nos jogos condicionados em que existia uma meta a ser atingida – a cesta – ou transposta – *end zone* no caso do jogo invasão – observou-se uma individualização exacerbada e os passes limitados a alguns jogadores selecionados por afinidade, a tão conhecida “panela”.

Em relação ao engajamento nos jogos propostos pela UDIP, os estudantes menos experientes na modalidade tiveram maior participação. Contudo, quando o jogo 5x5 era posto, no final das aulas, desculpas como cansaço eram recorrentes e esses estudantes que pediam para não jogar.

Pontualmente, ao final da aula 1, não houve roda de conversa sobre as atividades propostas, um estudante se machucou e foi preciso levá-lo a coordenação pedagógica para colocar gelo no local e comunicar aos pais do estudante o ocorrido. Nesse momento a turma ficou aos cuidados do professor-colaborador Daniel Gustavo Barnabé dos Santos.

Outro aspecto importante foi a ênfase em colocar todos os estudantes na mesma atividade. Isso ocorreu devido a execução de atividades paralelas quando os estudantes estavam



esperando sua vez para jogar. Destaca-se atividades como jogar a bola no outro, corridas de perseguição, jogar água e arremessar na cesta enquanto o jogo estava acontecendo do outro lado da quadra. Com esses comportamentos foi decidido em mentoria que os ajustes pedagógicos dos jogos deveriam proporcionar que todos estivessem jogando ao mesmo tempo, para que isso acontecesse, foi dividida a quadra pela metade ou até mesmo em quatro partes. Por fim, a aula 6, realizada no dia 17 de outubro, não manteve a sequência de duas aulas por semana, devido ao feriado de 12 de outubro.

Subsequente a descrição das aulas, das adequações pedagógicas, das mentorias e das intercorrências, descreveremos como ocorreu o ensino das competências técnico-táticas durante a aplicação da UDIP.

4.4 Tópico 2 – O ensino das competências técnico-táticas em contexto de jogo

Para o ensino das competências técnico-táticas no jogo de basquetebol em contexto de jogo, optamos por analisar dois jogos, um jogo da categoria jogos reduzidos – 3X3 – e outro da categoria jogos condicionados – Jogo dos dez passes. Esses jogos foram escolhidos seguindo os seguintes critérios:

- Repetição em pelo menos três aulas diferentes da UDIP;
- Ambos são jogos-fins em pelo menos uma aula, isto é, contemplam todos os objetivos/conteúdos propostos na aula.

Descreveremos nesses jogos, a correspondência entre o princípio operacional, o problema tático e os elementos técnico-táticos utilizados na resolução dos problemas nos jogos dos 10 passes e nos jogos 3X3. Pontuaremos também, as competências técnico-táticas usadas pelos estudantes durante o jogo. Para melhor organização do texto optamos por analisar esses jogos por suas categorias. Primeiramente, analisaremos os jogos condicionados, representado nessa pesquisa pelos jogos dos dez passes, e posteriormente os jogos reduzidos, exposto nessa pesquisa pelos jogos 3X3, respeitando a ordem cronológica que estes jogos se apresentam na UDIP.

4.5 Jogos Condicionados

Jogos condicionados têm em sua natureza a imposição de condições e regras, determinadas pelo docente/treinador, que fazem emergir novas possibilidades de aquisição de informações e experiências provenientes das adaptações aos novos contextos de jogo. Nesses jogos, enfatiza-se elementos do esporte original como por exemplo um princípio tático ou técnico (Silva, 2017). Neste estudo analisaremos o jogo dos dez passes pertencentes a UDIP.

4.5.1 Jogo dos dez passes

O jogo dos dez passes aparece no último jogo da aula 1, intitulado de jogo-fim. Esse jogo, contempla todos os conteúdos/objetivos propostos para os diferentes papéis dos jogadores durante a aula. Foi dada ênfase ao princípio operacional ofensivo de manter a posse de bola em jogo por meio de jogo condicionado em igualdade numérica (Anexo 1). O quadro 11, ilustra a correspondência entre os princípios operacionais ofensivos, os problemas táticos e os elementos técnico-táticos.

Quadro 11 - Aula 1 – Jogo-fim: Jogo dos 10 passes

Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Elementos técnico-táticos
Manutenção da posse de bola	(1.1 – jogador da bola) criar vantagem numérica e espacial	Passes
	(1.2 – jogador perto da bola) apoiar o jogador da bola	Suporte; recepção do passe
	(1.3 – jogador longe da bola) diminuir pressão na bola	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Analisando a filmagem (Figura 5), o jogo-fim: jogo dos 10 passes ocorreu da seguinte maneira:

A turma foi dividida pela metade. Cada uma ocupando meia quadra de basquete. A primeira turma foi formada por duas equipes de 5 contra 5. Nesse grupo estavam as meninas – 3 e os meninos mais iniciantes. As duas equipes conseguiram atingir o objetivo de realizar os dez passes consecutivos. No início do jogo não houve a restrição do drible, porém a partir do momento em que o objetivo do jogo foi alcançado pelas equipes, optou-se por restringir o drible. O jogador com a posse de bola poderia utilizar apenas do movimento conhecido no

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



basquete como pé de pivô. Após a mudança as equipes não conseguiram atingir o objetivo proposto, a movimentação dos jogadores atacantes sem a posse de bola não foi suficiente para atingir o objetivo.

Figura 5 – Jogo dos 10 passes



Fonte: Arquivo pessoal do professor-pesquisador

O quadro 12 mostra as características encontradas no jogo referentes as competências técnico-táticas para cada papel desenvolvido pelos jogadores.

Quadro 12 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo da turma 1

Jogador com a posse de bola	Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
<p>Execução de passes sem direção e precisão;</p> <p>A maioria dos passes executados foi o passe peito e o passe sobre a cabeça;</p> <p>Passes consecutivos entre duas pessoas;</p> <p>Permanecem parados após o passe.</p>	<p>Verbalização excessiva para receber o passe;</p> <p>Após receber o passe, comete-se violação de andada, correndo com a posse da bola;</p> <p>Concentração dos jogadores perto da bola;</p> <p>Não se desmarcam para receber o passe;</p> <p>Recepção de passe em dois tempos.</p>	<p>Verbalização excessiva para receber o passe;</p> <p>Recepção de passe em dois tempos.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Para a turma 2 foi proposto uma inversão na estratégia pedagógica em relação a turma anterior. Começou o jogo com a restrição do drible. Nesse caso, mesmo a turma sendo mais experiente na prática do basquete, ambas equipes não conseguiram alcançar o objetivo. Após a liberação do uso do drible o objetivo do jogo foi atingido pelas equipes (Quadro 13).

Quadro 13 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo da turma 2

Jogador com a posse de bola	Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
<p>Existência de variação de passes como o passe picados, porém poucos;</p> <p>Muitos passes para jogadores que estão marcados, buscando os jogadores mais experientes (critério de desempenho técnico-tático) ou amigos (critério afetivo), não procurando o jogador melhor posicionado para receber o passe;</p> <p>Poucos passes consecutivos entre duas pessoas.</p>	<p>Após receber o passe foi identificado a utilização do pé de pivô por alguns jogadores.</p>	<p>Após receber o passe foi identificado a utilização do pé de pivô por alguns jogadores;</p> <p>Houve desmarcação. Entretanto, aqueles que se afastavam para diminuir a pressão na bola não receberão o passe e se aproximam novamente da bola.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor

4.5.2 Jogo dos dez passes com drible e área

O jogo dos dez passes com drible e área surge como terceiro jogo da aula 2. Esse jogo, contempla os conteúdos/objetivos referentes aos jogadores sem a posse de bola. Foi dada ênfase ao princípio operacional ofensivo de progressão da bola para a meta, tendo como estratégia o jogo de condicionado em igualdade numérica (Anexo 2). O quadro 14, ilustra a correspondência entre os princípios operacionais ofensivos, os problemas táticos e os elementos técnico-táticos.

Quadro 14 - Aula 2 – Jogo dos 10 passes com drible e área

Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Elementos técnico-táticos
Progressão da bola para a meta	(2.2 – jogador perto da bola) criar linhas de passe	Suporte; recepção do passe
	(2.3 – jogador longe da bola) ampliar espaço de jogo efetivo	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Analisando a filmagem (Figura 6), o jogo dos 10 passes com drible e área aconteceu da seguinte forma:

A turma foi dividida em quatro equipes com quatro jogadores em cada. Os jogos aconteceram em meia quadra obedecendo os limites espaciais da quadra de basquete. Iniciou-se o jogo dos dez passes igual ao da aula 1, primeiro sem o drible e depois livre, afim de relembrar o jogo para os estudantes e entendimento para os que faltaram na aula anterior. Após esse primeiro momento, foi posto cinco áreas dispostas aleatoriamente pelo espaço. O início do jogo se mostrou muito confuso pois os estudantes não assimilaram as regras do jogo e as funções de cada um deveria desenvolver como equipe de ataque e defesa em relação as áreas dispostas. No diário de campo foi registrado as dúvidas sobre o jogo reportada pelos estudantes: qual área eu posso entrar? Posso “roubar” a bola de quem está com apenas um pé dentro da área? Observou-se através dos registros de filmagem, que jogadores defensivos ficavam parados dentro das áreas diminuindo as possibilidades de ataque, porém facilitando a marcação de pontos pela equipe ofensiva em decorrência da superioridade numérica. Nesse cenário, a participação efetiva no jogo ficou diminuída pois o jogador com a posse de bola driblava em direção à área sem defensor. Ao final, conclui-se que a aplicação do jogo, da maneira como foi conduzida pelo professor-pesquisador, não atendeu aos objetivos propostos para o jogo. Nesse instante entendemos que a compreensão da lógica do jogo é de suma importância para o alcance dos objetivos propostos.

Figura 6 – Jogo dos 10 passes com drible e área



Fonte: Arquivo pessoal do professor-pesquisador

O quadro 15 mostra as características encontradas no jogo referentes as competências técnico-táticas para cada papel desenvolvido pelos jogadores.

Quadro 15 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo

Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
Verbalização excessiva para receber o passe;	Não recebia a bola e se aproximava do jogador com a posse de bola.
Concentração dos jogadores perto da bola.	

Fonte: Elaborado pelo autor

4.5.3 Jogo dos dez passes com drible e meta

O jogo dos dez passes com drible e meta emerge como primeiro jogo da aula 4. Esse jogo, alcança todos os conteúdos/objetivos apresentados para os diferentes papéis dos jogadores durante a aula. Foi dada ênfase aos princípios operacionais ofensivos de manutenção da posse de bola e construir finalização (Anexo 4). O quadro 16, ilustra a correspondência entre os princípios operacionais ofensivos, os problemas táticos e os elementos técnico-táticos.

Quadro 16 - Aula 4 – Jogo dos 10 passes com drible e meta

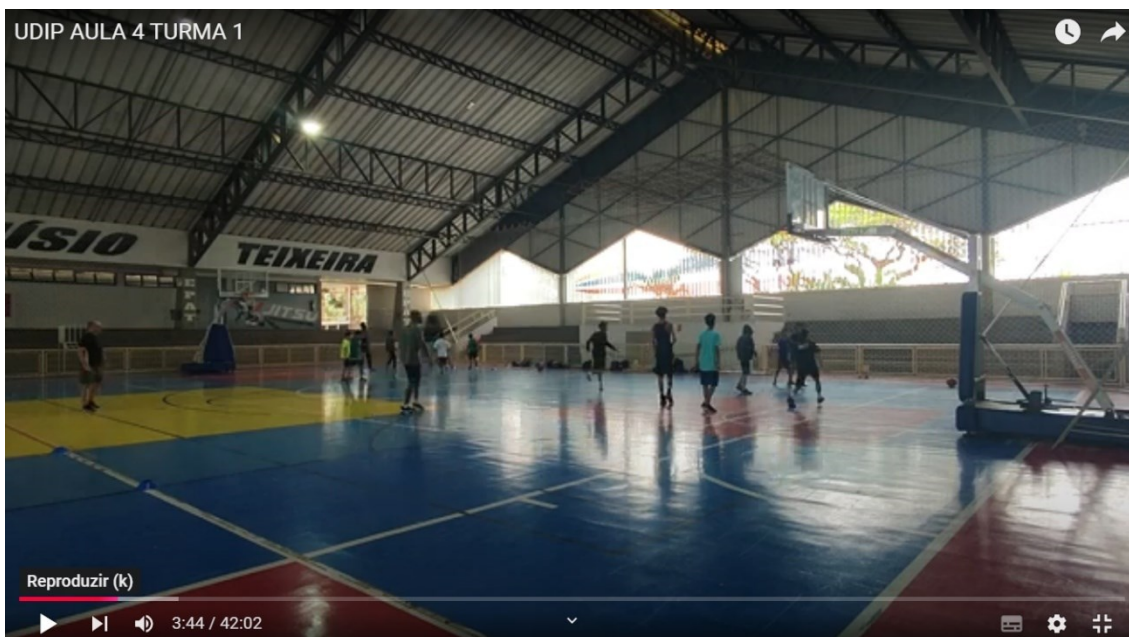
Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Elementos técnico-táticos
Manutenção da posse de bola/ construir finalização	(1.1 – jogador da bola) criar vantagem numérica e espacial	Passes; drible
	(1.2 – jogador perto da bola) apoiar o jogador da bola	Suporte; recepção do passe
	(1.3 – jogador longe da bola) diminuir pressão na bola	Desmarcação; recepção do passe
	(3.3 – jogador longe da bola) ocupar espaços propícios para finalizar	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Analisando a filmagem (Figura 7), o jogo dos 10 passes com drible e meta foi realizado da seguinte forma:

Da mesma maneira que a aula anterior, a turma foi dividida em quatro equipes com quatro jogadores em cada. Os jogos aconteceram em meia quadra obedecendo os limites espaciais da quadra de basquete. Iniciou-se o jogo dos dez passes igual ao da aula 1 e 2, primeiro sem o drible e depois livre, afim de relembrar o jogo para os estudantes e entendimento para os que faltaram na aula anterior. Após a adaptação dos estudantes ao jogo e aos integrantes do jogo foi introduzida a meta. Essa meta foi demarcada por dois cones em cada extremidade lateral da quadra de basquete, distância entre os cones de aproximadamente três metro. Como o jogo tinha duas formas para pontuar, os estudantes focalizaram mais em transpor a meta do que contar os passes. Observou-se que os estudantes não contavam os passes. Outro fato importante foi que quando liberado o uso do drible, diminuiu a incidência de passes e aumento das ações individuais em direção à meta. Nesse jogo, observou-se também a pouca movimentação dos jogadores quando estavam sem a posse de bola.

Figura 7 – Jogo dos 10 passes com drible e meta



Fonte: Arquivo pessoal do professor-pesquisador

O quadro 17 mostra as características encontradas no jogo referentes as competências técnico-táticas para cada papel desenvolvido pelos jogadores.

Quadro 17 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo

Jogador com a posse de bola	Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
<p>Passes com direção, mas sem precisão para os jogadores longe da bola;</p> <p>Excessivo uso do drible, olhando para a bola;</p> <p>Prevalência de passes tipo peito e sobre a cabeça;</p> <p>Passes para o jogador marcado;</p> <p>Prevalência de aglutinação em torno da bola;</p> <p>Drible com a mão dominante apenas;</p>	<p>Recepção com uma das mãos driblando na sequência;</p> <p>Violação de dupla saída.</p>	<p>Recepção em dois tempos por causa da velocidade da bola;</p> <p>Permanece parado ou caminha pela quadra;</p> <p>Deixa a bola passar por entre as mãos.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor

4.6 Jogos Reduzidos

Os jogos reduzidos, como seu nome sugere, implicam na redução do espaço de jogo ou do número de jogadores. A fim de atender as necessidades dos jogadores durante o jogo, esses jogos podem sofrer também alterações nas regras básicas como as funções dos jogadores ou as regras de pontuação. Em suma, esses jogos mantêm a essência do esporte original, todavia a complexidade tática é adaptada às características de seus praticantes (González-Víllora *et al.*,2020). Neste estudo, iremos analisar três jogos condicionados que fazem parte da UDIP.

4.6.1 Jogo 3X3 em ¼ de quadra

O Jogo 3X3 em ¼ de quadra é o jogo-fim da aula 3. Esse jogo, alcança todos os conteúdos/objetivos apresentados para os diferentes papéis dos jogadores durante a aula. Foi dada ênfase aos princípios operacionais ofensivos de construir finalização (Anexo 3). O quadro 18, ilustra a correspondência entre os princípios operacionais ofensivos, os problemas táticos e os elementos técnico-táticos.

Quadro 18 - Aula 3 – Jogo-fim: 3x3 [1/4]

Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Elementos técnico-táticos
Construir finalização	(3.1 – jogador da bola) atacar adversário e a meta	Passe, drible e finalização
	(3.2 – jogador perto da bola) provocar desequilíbrio na defesa	Suporte; recepção do passe
	(3.3 – jogador longe da bola) ocupar espaços propícios para finalizar	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Analisando a filmagem (Figura 8), o jogo 3X3 [1/4] transcorreu da seguinte forma:

Os jogos aconteceram nas duas metades da quadra de basquete oportunizando mais jogos simultâneos. Os trios foram escolhidos pelos próprios estudantes que também escolhiam o lado da quadra que gostariam de jogar. Observou-se a escolha por critérios afetivos, as meninas jogaram entre elas, isto é, no mesmo time. No final, o arranjo de equipes e lado da quadra ficou em uma metade 2 times e na outra metade 3 times que se revezavam após uma das equipes realizar a cesta. Optou-se por uma cesta como final do jogo pois os estudantes construíram muitas oportunidades de finalização, porém os arremessos não eram eficazes. Essa

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



estratégia proporcionou que a equipe que estava fora do jogo aguardasse por um tempo menor para entrar em quadra deixando a disputa mais dinâmica. Foi acordado com os estudantes que a saída de bola seria no fundo de quadra e o primeiro passe livre. Isso se fez necessário mediante a dificuldade de reposição da bola após a cesta. Essa adequação pedagógica foi usada no lado da quadra que tinha dois times, no lado da quadra com três equipes a saída de bola escolhida foi o *check ball*. Observou-se um excessivo número de faltas pelos jogadores que marcavam o jogador com a posse de bola.

Notou-se também que no time composto somente de meninas a incidência de passes foi maior que nos times compostos exclusivamente por meninos. Com a utilização da regra dos 3 segundos também para os defensores, os jogadores se movimentaram mais. Para que essa regra fosse cumprida, o professor-pesquisador e o professor-colaborador lembravam os estudantes que não permanecem no garrafão além do tempo.

Figura 8 – Jogo 3X3 [1/4]



Fonte: Arquivo pessoal do professor-pesquisador

O quadro 19 mostra as características encontradas no jogo referentes as competências técnico-táticas para cada papel desenvolvido pelos jogadores.

Quadro 19 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo

Jogador com a posse de bola	Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
Passes longos sem precisão; Dribles com o olhar para a bola; Arremessos longe da cesta; Arremessos quando estavam marcados de perto; Dribles com a mão dominante sem mudanças de direção; Pouca precisão nos arremessos; Arremessa e fica parado.	Não saltam para o rebote; Recebe o passe e comete violação de andada; Aproxima do jogador com a posse de bola, mas não se desmarca.	Acham espaços vazios, mas ainda não recebem a bola; Não sinaliza para o jogador com a posse de bola para receber o passe.

Fonte: Elaborado pelo autor

4.6.2 Jogo 3X3 livre e com drible limitado

O Jogo 3X3 apresenta-se como terceiro jogo da aula 4. Esse jogo, alcança todos os conteúdos/objetivos apresentados para os diferentes papéis dos jogadores durante a aula. Foi dada ênfase aos princípios operacionais ofensivos de manutenção da posse de bola e construir finalização (Anexo 4). O quadro 20, ilustra a correspondência entre os princípios operacionais ofensivos, os problemas táticos e os elementos técnico-táticos.

Quadro 20 - Aula 4 – Jogo 3x3 livre e com drible limitado

Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Elementos técnico-táticos
Manutenção da posse de bola/ construir finalização	(1.1 – jogador da bola) criar vantagem numérica e espacial	Passes e dribles
	(1.2 – jogador perto da bola) apoiar o jogador da bola	Suporte; recepção do passe
	(1.3 – jogador longe da bola) diminuir pressão na bola	Desmarcação; recepção do passe
	(3.1 – jogador da bola) Atacar adversário e a meta	Passes; dribles e finalização
	(3.2 – jogador perto da bola) provocar desequilíbrio na defesa	Suporte; recepção do passe
	(3.3 – jogador longe da bola) ocupar espaços propícios para finalizar	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Analisando a filmagem (Figura 9), o jogo 3X3 aconteceu da seguinte maneira:

Os jogos seguiram a mesma estratégia da aula 3, em duas metades da quadra de basquete oportunizando mais jogos simultâneos e os trios escolhidos pelos próprios estudantes que também escolhiam o lado da quadra que gostariam de jogar. Também foi utilizado da adequação pedagógica de uma cesta convertida para o final do jogo. Mais uma vez, as meninas decidiram jogar no mesmo time. O quantitativo de estudantes na aula não proporcionou a formação de trios definitivos, logo aquele que estava de fora escolhia alguém que havia perdido para completar o time. Em determinado momento do jogo foi estabelecido que os jogadores mais experientes de cada equipe não poderiam arremessar à cesta e sim dar assistência. Essa estratégia mostrou-se eficiente na movimentação de desmarcação do jogador experiente e maior participação nos arremessos pelos jogadores menos experientes.

Figura 9 – Jogo 3X3 livre e com drible limitado



Fonte: Arquivo pessoal do professor-pesquisador

O quadro 21 mostra as características encontradas no jogo referentes as competências técnico-táticas para cada papel desenvolvido pelos jogadores.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Quadro 21 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo

Jogador com a posse de bola	Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
<p>Passes mais precisos, mas para jogadores marcados;</p> <p>Uso do passe picado além do passe peito e por cima da cabeça;</p> <p>Arremessos de longa distância em demasia;</p> <p>Arremessos sem precisão – sem eficácia;</p> <p>Poucos arremessos tipo bandeja;</p> <p>Uso excessivo de dribles – ações individuais.</p>	<p>Recepção de passe e uso do pé de pivô;</p> <p>Recepção de passe, drible e depois arremessa;</p> <p>Movimento de infiltração sem a bola.</p>	<p>Acham espaços vazios, mas ainda não recebem a bola;</p> <p>Não sinaliza para o jogador com a posse de bola para receber o passe;</p> <p>Recebe a bola após a saída de bola pelas laterais e fundo quadra.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor

4.6.3 Jogo 3X3 quadra inteira

O Jogo 3X3 quadra inteira apresenta-se como primeiro jogo da aula 6. Esse jogo, alcança todos os conteúdos/objetivos apresentados para os diferentes papéis dos jogadores durante a aula. Foi dada ênfase aos princípios operacionais ofensivos de manutenção da posse de bola, progredir e finalizar (Anexo 6). O quadro 22, ilustra a correspondência entre os princípios operacionais ofensivos, os problemas táticos e os elementos técnico-táticos.

Quadro 22 - Aula 6 – Jogo 3x3 quadra inteira

Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Elementos técnico-táticos
Manutenção da posse de bola; Progredir e, Finalizar	(1.1 – jogador da bola) criar vantagem numérica e espacial	Passes, dribles
	(1.2 – jogador perto da bola) apoiar o jogador da bola	Suporte; recepção do passe
	(1.3 – jogador longe da bola) diminuir pressão na bola	Desmarcação; recepção do passe
	(2.1 – jogador da bola) Dominar a bola para seguir	Recepção do passe, drible e passe
	(2.2 – jogador perto da bola) criar linhas de passe	Suporte; recepção do passe
	(2.3 – jogador longe da bola) ampliar espaço de jogo efetivo	Desmarcação; recepção do passe
	(3.1 – jogador da bola) Atacar adversário e a meta	Passes; dribles e finalização
	(3.2 – jogador perto da bola) provocar desequilíbrio na defesa	Suporte; recepção do passe
	(3.3 – jogador longe da bola) ocupar espaços propícios para finalizar	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Analisando a filmagem (Figura 10), o jogo 3X3 quadra inteira, ocorreu da seguinte forma:

Um trio escolhido pelo professor iniciou no campo defensivo, os demais se posicionaram atrás de três cones dispostos sobre a linha de fundo da quadra distantes 3 metros um do outro. Os três primeiros estudantes, posicionados em cada cone formaram um trio e atacaram o trio já posicionado defensivamente. No instante em que a equipe atacava a cesta posicionada do outro lado da quadra, outra equipe se formava esperando o ganhador da disputa. Se a equipe que estava defendendo recuperasse a bola atacava a cesta oposta e a equipe que estava atacando permanecia para defender. Nesse cenário, não havia a transição defensiva, pois sempre estaria um trio a espera. Essa adequação foi proposta por não haver número ideal para os trios jogarem repetidamente e para manter todos os estudantes no mesmo jogo. Mais adiante, foi feita nova adequação, colocando cones distantes um metro cada, no centro da quadra em paralelo com as linhas laterais. Isso foi proposto no intuito de utilizar mais os corredores laterais pelos jogadores visto que, o jogo estava se concentrando no corredor central. Foi observado que as meninas tenderam a passar mais a bola e arremessar menos. Entretanto, os passes que as meninas recebiam vinham de outras meninas, raramente os meninos passaram a bola para as meninas em situação de arremesso.

Figura 10 – Jogo 3X3 quadra inteira



Fonte: Arquivo pessoal do professor-pesquisador

O quadro 23 mostra as características encontradas no jogo referentes as competências técnico-táticas para cada papel desenvolvido pelos jogadores.

Quadro 23 – Elementos técnico-táticos encontrados no jogo

Jogador com a posse de bola	Jogador sem a posse de bola perto da bola	Jogador sem a posse de bola longe da bola
Arremessos de média distância; Excessivo uso do drible em direção à cesta; Arremessos sem precisão; Passes para jogadores desmarcados.	Recepção de passe com uma das mãos driblando na sequência; Movimentos para receber a bola desmarcado.	Movimentação para encontrar espaços para finalizar sem marcação; Ocupam espaços vazios, mas recebem poucos passes.

Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dos resultados coletados, observamos que os jogos reduzidos auxiliam no ensino dos elementos técnico-táticos através do maior contato dos jogadores com a bola e pelo número reduzido de jogadores, um aumento na movimentação por parte dos jogadores sem a posse de bola.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Para analisarmos a relação com a bola dos jogadores durante o jogo, utilizamos de critérios adaptados de Garganta (1998). Para o autor, nos jogos existem indicadores que refletem os diferentes níveis de evolução, que quando identificados, podem revelar a fase ou nível de desenvolvimento desse jogo, do anárquico ao elaborado. O reconhecimento dessas fases ou níveis se dá em função das características apresentadas a partir de, como esses jogadores se estruturam com o espaço de jogo, como se comunicam durante o jogo e como se relacionam com a bola. Ao longo da aplicação dos jogos e por repetir o jogo inicial dos dez passes, foi identificado que alguns elementos do jogo descentralizado foram surgindo ao longo do processo de aplicação da UDIP, apesar das características dos jogos anárquicos ainda persistirem em sua maioria.

Com base nos dados analisados, consideramos os jogos condicionados como importante estratégia para o ensino das competências técnico-táticas em contexto de jogo a partir do momento em que regras de restrição foram utilizadas. Quando o drible foi restrito, houve maior movimentação dos jogadores sem a posse de bola. Todavia essa movimentação ocorreu próximo ao jogador com a posse de bola. Outro aspecto importante foi a percepção desses jogos para o ensino das regras de violação de andar e dupla saída (CBB, 2023, p. 29-30), em contexto de jogo. Tradicionalmente, essas regras de violação são ensinadas de forma teórica e isolada do jogo.

Os dados analisados pelo estudo corroboram com os achados de Perdima *et. al.* (2024), que mostram possibilidades de ensino das técnicas por meio de jogos em pequenos grupos. Os autores, compreendendo à natureza complexa do jogo de basquete e a exigência de proficiência em técnicas específicas como o drible, passe, arremesso e posicionamento defensivo afirmam que as abordagens tradicionais de treinamento podem não se concentrar o suficiente nessas técnicas. Assim, os autores investigam até que ponto as técnicas dos jogadores de basquete podem ser aprimoradas por meio de instruções baseadas em jogos com pequenos grupos. Nessa mesma linha, Costa (2010), reporta em seu estudo, que o jogo reduzido 3X3 no basquete, apresentou melhores resultados nas ações técnicas devido ao maior contato com a bola pelas jogadoras, maior interação e comunicação entre elas, e pôr fim a criação de um maior número de linhas de passe.

O foco do ensino das competências técnico-táticas do basquetebol que tradicionalmente se pautava no método analítico, concentra-se, em um novo paradigma de ensino dessas

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



competências, no jogo. Por sua vez, esses jogos são modificados de acordo com as necessidades de seus praticantes. Apesar de poucos trabalhos científicos que apoiam o desenvolvimento das competências técnico-táticas por meio das *GCA*s, não houve evidências de que essas competências tenham diminuído como consequência do uso desses modelos (González-Víllora *et al.*, 2020). Essa afirmação também se fez presente no estudo em tela, ratificado pelas análises dos níveis de jogo (Garganta, 1998). Nesse cenário os jogos propostos foram executados sem a necessidade prévia do ensino dos fundamentos do basquete de forma isolada do contexto de jogo, isto é, os problemas táticos presentes no jogo determinaram os gestos técnicos. A questão que surge nesse momento do estudo é pensar o ensino dessas competências em contexto de jogo. Nesse sentido, no próximo capítulo, procuramos trazer para esse debate, contribuições do sociólogo Richard Sennett.

Richard Sennett (nascido em 1º de janeiro de 1943) é um sociólogo, historiador e escritor norte-americano, conhecido por seus estudos sobre a vida urbana, o trabalho e a cultura contemporânea. Professor emérito da *London School of Economics* e da Universidade de Nova York, Sennett desenvolveu pesquisas sobre as transformações do capitalismo e seus impactos na identidade, nas relações sociais e na experiência do trabalho.

Entre suas obras mais influentes estão *O Declínio do Homem Público* (1977), *A Corrosão do Caráter* (1998), *O Artífice* (2008) e *Juntos* (2012), nas quais analisa como as mudanças no mundo do trabalho e na organização social afetam a vida das pessoas. Sua abordagem interdisciplinar combina sociologia, filosofia, história e estudos urbanos, explorando temas como a habilidade artesanal, a cooperação e a ética do trabalho.



5. RE-DESIGN

5.1 Do Ensino da Técnica nos Esportes Coletivos ao Artífice Esportivo: um redesenho metodológico para a Educação Física escolar

Nas abordagens emergentes de ensino do esporte, propõem-se que o ensino das técnicas deve ser adaptado para atender às necessidades e interesses dos estudantes, promovendo um quadro metodológico que integre os aspectos técnicos e táticos em situações concretas do jogo. A principal questão que surge é como equalizar o ensino dos chamados fundamentos específicos da modalidade esportiva com a compreensão/experiência do jogo, sem fragmentar ou descontextualizar as técnicas esportivas. Pensando na forma e no momento em que as técnicas possam ser ensinadas, visando uma formação crítica e integral dos estudantes, o presente ensaio dialoga com os trabalhos de Richard Sennett (2021, 2013), professor e sociólogo formado nas Universidades de Chicago e de Harvard, em que procura explicar como as pessoas se engajam em uma tarefa ou trabalho de forma prática, mas não necessariamente instrumental.

Apesar de em suas obras Sennett não discutir especificamente o tema da técnica esportiva, é possível a partir de suas reflexões extrapolar algumas ideias relevantes, que permita nos aproximar da problemática do ensino das técnicas esportivas na Educação Física escolar. Diante disso, o autor, expõe princípios para que o artífice adquira e desenvolva as habilidades artesanais necessárias para realizar um trabalho bem feito. Dentre esses caminhos, destacamos para o debate do ensino das técnicas esportivas: (1) **Todos podem se tornar um bom artífice;** (2) **A habilidade artesanal e seu contraste com o talento inato,** (3) **A conexão entre ideia e prática;** (4) **A técnica como questão cultural e não maquinal;** (5) **A cooperação como habilidade;** e (6) **A repetição e a rotina como rituais das habilidades artesanais**

5.1.1 Todos podem se tornar um bom artífice

O artífice representa uma condição humana especial: a do engajamento (Sennett, 2021). Esse artífice simboliza, em cada um de nós, o desejo de realizar bem um trabalho pelo prazer da coisa bem feita. Nesse sentido, entendemos o artífice como sujeito que se preocupa com o

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



trabalho bem feito, pelo prazer da coisa bem feita, resgatando a ideia de trabalho como realização pessoal.

Em sua tese mais polêmica, o autor afirma que qualquer indivíduo pode se tornar um bom artífice partindo do pressuposto que todos os indivíduos teriam em comum, em medidas mais ou menos equivalentes, as capacidades brutas para tornarem-se bons artífices. Nesse sentido, seria a motivação e a aspiração pela qualidade que conduziria cada indivíduo por caminhos diferentes na vida. Essa ideia é subversiva, pois vai de encontro aos princípios da sociedade moderna e à lógica capitalista, na qual, o trabalho se evidencia pela sua produtividade, e os indivíduos são classificados segundo critérios específicos de habilidade. Isto significa reconhecer que quanto melhor alguém for em alguma coisa, menor será o número de concorrentes equiparáveis.

Sennett (2021), caracteriza a habilidade artesanal como um impulso humano básico e permanente. Logo, o desejo de um trabalho bem feito por si mesmo não se enquadra na estrutura social de otimização da produção em quantidade. Esclarecemos que não é objetivo desse estudo, analisar as relações entre a habilidade artesanal e o capitalismo, porém, a relação estreita entre eles, nos ajudam a entender, em um contexto mais amplo, que as condições socioeconômicas se inserem no caminho do artífice.

Para legitimar a ideia de que todos podem se tornar um bom artífice, Sennett (2021), se inspira na experiência das brincadeiras infantis. Nessas brincadeiras, quase todas as crianças sabem brincar bem. Dessa premissa, o autor cria um paralelo entre a maneira como o trabalho artesanal é realizado e como as crianças brincam, afirmando que, o processo de construção das habilidades artesanais e a capacidade de trabalhar bem, se manifestam inicialmente nas brincadeiras e nos jogos.

A relação entre jogo e trabalho, à primeira vista parece antagônica, principalmente quando o jogo é visto apenas como uma fuga da realidade. No entanto, para Sennett, o jogo ensina as crianças a serem sociáveis, imprimindo assim obediência às regras. De modo dialógico, pela obediência as regras, o jogo proporciona aos jogadores, experimentar e criar com as regras que devem obedecer. Essas habilidades adquiridas servem as pessoas ao longo de suas vidas, inclusive quando elas se inserem no mundo do trabalho.

É nesse desenvolvimento da prática de jogo, através do registro das regras, que se estabelece, efetivamente, um diálogo entre jogo e trabalho. Neste cenário, é imprescindível à

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



coerência do estabelecimento das regras funcionais, que requer a colaboração e a concordância de todos os jogadores, afim de obedecê-las. Por exemplo, nos jogos competitivos, as regras são estabelecidas antes que os jogadores entrem em ação, uma vez fixadas as convenções, os jogadores têm de obedecer. Ao mesmo tempo, as regras funcionais devem ser inclusivas, ou seja, aplicar-se a indivíduos de diferentes habilidades.

No centro da funcionalidade da regra está a repetição, que permite a prática dos jogos por mais de uma vez. Nesse cenário, o jogo inicia a prática, e a prática é uma questão simultânea de repetição e modulação. Isso significa que, o ato de jogar introduz e catalisa a prática de certas habilidades e que, durante a prática dos jogos as crianças não apenas repetem as ações, mas também ajustam e adaptam essas práticas. No universo dos jogos infantis, as crianças aprendem a modificar as regras que criam e as formas de jogar conforme necessário.

Outro ponto importante no pensamento de Sennett é que o jogo é uma escola de aprendizado para aumentar a complexidade. Significa dizer que, as crianças são capazes de construir formas complexas a partir de materiais simples. Nesse sentido, o importante são os objetos que permitem as crianças complicar uma estrutura à medida que desenvolvem suas capacidades cognitivas. Um exemplo é o aprendizado da leitura, que permite a criança criar novas e mais complexas regras de jogo. Diante disso, o autor conclui que o jogo é universal e repleto de desdobramentos para os adultos, todavia, a preconceituosa visão moderna agarra-se à crença de que poucos têm a capacidade de realizar realmente um bom trabalho.

Em suma, a aquisição e aprimoramento das habilidades artesanais contrasta com o modo de produção capitalista baseada na visão da sociedade moderna. Todos poderiam se tornar um bom artífice no momento em que se engajassem na realização de um trabalho bem feito em si mesmo. O ambiente favorável para esse processo é o jogo. A possibilidade de aprender e aprimorar as habilidades artesanais, através da prática, da repetição e de ajustes constantes das ações executadas nesse jogo, permitiriam a cada indivíduo encontrar suas competências, dialogicamente em colaboração com os demais envolvidos. Conclusão provisória que nos leva a refletir sobre a superação da ideia de talento inato.

5.1.2 A habilidade artesanal e seu contraste com a ideia de talento inato

A habilidade artesanal é uma prática decorrente do treinamento, que contrasta com o pensamento de inspiração. Essa inspiração está em parte na convicção de que o talento pode substituir o treinamento. Sennett (2021) argumenta que a habilidade artesanal diverge da ideia enganosa de herança genética, em que o indivíduo exterioriza um presente divino – o dom – validando a seleção natural que diferencia talentosos de não talentosos. Nesse contexto, deve-se olhar com desconfiança os supostos talentos inatos e sem treinamentos, tal como as pessoas ditas como prodígios, que erroneamente corroboram com a ideia de que o talento pode substituir o treinamento quando na verdade o que ocorre é o treinamento de suas capacidades inatas.

Essa habilidade artesanal não se limita na figura de um artesão que produz um objeto, como o oleiro ou o carpinteiro, mas sim, por todas as situações em que o pensamento e a ação se misturam. Encontra-se na referida obra tanto a afirmativa de que as habilidades, mesmo as mais abstratas, tem origem nas práticas corporais, quanto o argumento de que o entendimento técnico se desenvolve através da força da imaginação. Nesse sentido, as ideias influenciam e moldam a prática, e a prática, por sua vez, melhora e refina a ideia original, ou seja, ideia e prática não podem existir uma sem a outra.

5.1.3 Conexão entre ideia e prática

Retomando a lógica capitalista, ela também se mostra nefasta no reconhecimento social do trabalho manual. A ideia de que o trabalho manual - repetitivo, igual, fácil e que pode ser realizado por qualquer indivíduo que seja treinado - é inferiorizado em relação ao trabalho intelectual, que só pode ser realizado por um grupo restrito de pessoas na sociedade, atribuindo-lhes *status* social (Sennett, 2021). Assim sendo, o mundo ocidental construiu-se com a ideia da especialização do trabalho, tendo como base a sobrevalorização do trabalho intelectual sobre o trabalho manual (Sá, 2020).

Nesse cenário, a sociedade moderna criou, e ainda continua criando, obstáculos para a recompensa emocional oferecidas pelas habilidades artesanais como: orgulho pelo próprio trabalho e conexão com o concreto, físico, ao invés de abstrações e teorias. Em diferentes momentos da história, as atividades práticas foram menosprezadas em relação as atividades

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



intelectuais sendo essa habilidade desvinculada da imaginação e o orgulho pelo próprio trabalho tratado como luxo (Sennett, 2021).

No entanto, para o autor, a recompensa emocional está na experiência de fazer de novo. Essa experiência é conhecida e chamada de ritmo, valorização da repetição e da rotina como fonte de satisfação e de recompensa emocional. A recompensa do trabalho bem feito por si mesmo não é simples, pois o artífice enfrenta padrões objetivos de excelência que são conflitantes: o desejo de fazer algo bem feito pode ser comprometido por pressões competitivas, frustrações e obsessões.

Sennett (2021), então, procura romper com a ideia da sobrevalorização do trabalho intelectual sobre o trabalho manual investigando historicamente a conexão entre ideia e prática, na busca de compreender como acontecem os processos criativos envolvidos nessa recíproca relação, negando raciocínios que dividem os trabalhos manuais dos intelectuais.

Esta ideia de trabalho artesanal defendida por Richard Sennett, de fazer bem pela satisfação de fazer bem, segundo Sá (2020), não deixa de ser perigosa. Procurar executar bem um determinado trabalho pelo prazer de fazê-lo bem, transformando em razão primeira de vida, implica o risco de tornar-se indiferente as consequências desse trabalho, esquecendo assim o mundo ao redor. No entanto, consciente desses argumentos, Sennett se opõe a afirmativa de Sá por dois motivos: há uma relação forte entre o artífice e a comunidade, pois o seu trabalho serve as necessidades da comunidade; e, o segundo motivo, é o desenvolvimento dialógico, que permite ao artífice a atenção e a sensibilidade perante o outro.

A conexão entre ideia e prática permite também que o sujeito utilize sua habilidade para experimentar maneiras mais eficazes de resolver problemas de forma inovadora. Todo bom artífice sustenta um diálogo entre prática e ideia evoluindo para o estabelecimento de hábitos prolongados, que por sua vez, criam um ritmo entre a detecção e a solução de problemas.

Diante disso, a conexão entre ideia e prática torna-se elemento fundamental para o desenvolvimento das habilidades artesanais que, por sua vez, não consiste apenas na execução instrumental de uma técnica. Em vez disso, ela emana da integração harmoniosa entre pensamento e ação. Nesse caso, o sujeito não apenas realiza um trabalho, mas transforma sua prática em uma expressão.



5.1.4 A técnica como uma questão cultural e não maquinal

Recorrendo à análise de registros históricos da civilização, Richard Sennett (2021), desenvolve um estudo filosófico entendendo a técnica como uma questão cultural e não como um procedimento maquinal. As pessoas que adquirem um alto grau de capacitação - termo caro para o autor, que significa uma prática do treinamento -, veem na técnica a alma. Assim, a técnica estaria ligada à expressão, e em patamares mais elevados, a técnica deixa de ser uma atividade meramente mecânica. Por consequência, as pessoas passam a ser capazes de “sentirem plenamente e pensarem profundamente o que estão fazendo quando o fazem bem” (p.30).

À medida que um sujeito desenvolve sua capacitação através do treinamento, muda o conteúdo daquilo que repete. O que parece óbvio, no primeiro momento, afinal, repetindo infundavelmente um saque de tênis o jogador aprende a lançar a bola de diferentes maneiras. Porém, essa questão não é tão óbvia assim, posto que, esse esportista atingirá seu objetivo e não irá além quando a prática for organizada como um meio para alcançar um predeterminado fim. Assim, o autor sugere uma relação aberta entre a solução de problemas e a identificação de problemas, com a finalidade de forjar e expandir as capacitações.

Nesse contexto, a capacitação não é apenas uma técnica, mas sim, um processo que envolve a aquisição e o aperfeiçoamento de habilidades através da prática deliberada e do compromisso com a qualidade do trabalho. Envolve também, um profundo engajamento que inclui os aspectos técnicos, emocionais e intelectuais. Não se trata então, de apenas adquirir habilidades, mas de desenvolvê-las até um alto nível de competência, através de uma prática consciente, que supere a prática de uma repetição automática.

Por fim, segundo Sennett (2021), a habilidade artesanal também é influenciada pelo contexto social e cultural. A troca de conhecimentos, as experiências, e a influência das tradições culturais são aspectos importantes do desenvolvimento das habilidades artesanais. Esse ambiente colaborativo e de aprendizado mútuo proporciona a aprendizagem e o refinamento das habilidades.

5.1.5 A cooperação como habilidade

A cooperação para Sennett (2013), é uma habilidade, que tem o seu fundamento no aprendizado de escutar o outro com atenção e na capacidade de dialogar, em oposição ao

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



debater ou discutir. A cooperação pode ser definida, sucintamente, como uma troca, uma experiência de dar e receber. Como exemplo, o autor relata que todos os animais sociais cooperam para conseguir algo que não podem alcançar sozinhos. Nesse pensamento, a cooperação é intrínseca ao ser humano devendo ser desenvolvida e aprimorada.

As trocas cooperativas manifestam-se de inúmeras maneiras, dentre elas, a que mais interessa às reflexões sobre o ensino do esporte coletivo é a cooperação associada à competição. Como exemplo, Sennett (2013), descreve o caso de crianças cooperando no estabelecimento de regras básicas para um jogo em que haverão de competir umas com as outras. Nesse caso, as crianças discutem as regras de um jogo, precisando chegar a um consenso para brincarem juntas. Contudo, o autor alerta que a cooperação possui desvantagens. Como exemplo, os banqueiros que, quando praticam troca de informações privilegiadas e dos acertos entre amigos, geram resultados destrutivos para os outros.

Sennett (2013), dividiu o espectro das trocas em cinco segmentos: trocas altruísticas que implicam o auto sacrifício, ou seja, o altruísmo é uma questão de doação; nas trocas ganhar-ganhar ambas as partes se beneficiam. Nesse caso, a competição pode gerar benefícios recíprocos, como nos jogos em que os membros das equipes precisam ser cooperativos para alcançar uma meta pré-determinada; em uma troca diferenciada, os parceiros se conscientizam de suas diferenças. Essa troca acontece pela discussão e o debate que definem as fronteiras e os limites minimizando a competição agressiva; nas trocas de soma zero, uma das partes prevalece em detrimento da outra. No jogo de soma zero, os vencedores precisam prestar atenção ao que restará ao perdedor para que ele volte a jogar, assim mantendo o fluxo da troca; e por fim, nas trocas tudo ao vencedor, uma das partes anula a outra. Nós nos encontramos, competimos, eu levo tudo e você fica destruído (p.109). Os jogos que obedecem ao espírito tudo ao vencedor podem destruir completamente o incentivo para competir. A competição gera resistência, por sua própria natureza, já que o perdedor não quer perder. Nessa concepção, a competição precisa incluir a parte do perdedor na troca.

O equilíbrio entre cooperação e competição se realiza de maneira mais harmônica no ponto médio entre os cinco tipos de troca descritas acima. Em suma, Sennett (2013) ressalta a importância de desenvolver e aprimorar a habilidade da cooperação, intrínseca ao ser humano, fundamentada na capacidade de escutar e dialogar. Nessa perspectiva, a cooperação torna-se ao mesmo tempo estável e capaz de ser aprimorada, através da repetição.



No sentido de repetir uma rotina para aprimorá-la, seja no caso de um esporte ou de um instrumento musical, Sennett (2013), afirma que essa tarefa é mais difícil quando executado sozinho.

5.1.6 A repetição e a rotina como rituais das habilidades artesanais

A prática da repetição realizada lenta e reflexivamente pode ser a chave para alargar o conhecimento e cultivar o prazer no trabalho. Bem como, revisar repetidas vezes uma ação permite a autocrítica. Nesse sentido, é possível que as escolas não proporcionem as ferramentas necessárias para o bom trabalho pois as estratégias educacionais atuais, têm como tendência, evitar o aprendizado repetitivo. O docente desejoso em apresentar estímulos diferentes e temeroso de entediar os estudantes, evita a rotina, todavia impede que os educandos possam estudar a própria prática e ajustá-la de dentro para fora (Sennett, 2021).

O conhecimento técnico que o artífice necessita para realizar um trabalho bem feito, é adquirido ao longo de muito tempo. Nesse processo, o indivíduo não apenas assimila informações e regras, mas também adquire um conjunto de habilidades complexas que à medida que são repetidas começam a ser praticadas sem esforço. Essa repetição, processo fundamental na aquisição de uma habilidade, permite ao indivíduo o aperfeiçoamento de um gesto, posteriormente convertido em conhecimento tácito (Sá, 2020).

Para a conversão da informação e das práticas em conhecimento tácito, Sennett (2021), apresenta o termo incorporação - processo essencial a todas as habilidades artesanais – que se refere a comportamentos, que de tal maneira entraram em nossa rotina e não mais precisamos pensar a respeito, fazendo-o instintivamente. O autor exemplifica a incorporação com a seguinte sentença: “Se uma pessoa tivesse que pensar em cada movimento para acordar pela manhã, levaria uma hora para sair da cama”.

Sennett (2021), relata que no treinamento dos movimentos pela repetição, o sujeito sente-se mais alerta que entediado, pois desenvolve a capacidade da antecipação, adquirindo assim a habilidade rítmica de um artífice. Nesse sentido, a prática que se verifica na repetição de um movimento tem algo do caráter de um ritual. Mesmo que o movimento seja bem sucedido, por sorte, na primeira tentativa, deve-se continuar praticando para apropriar-se

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



plenamente desse movimento. É a repetição pela repetição: como as braçadas de um nadador, o puro e simples movimento repetido torna-se um prazer em si mesmo.

Nesse sentido, a maneira como é organizada a repetição determina o desenvolvimento da capacitação. Por isso, é que, no esporte, a duração de uma sessão de treinamento deve ser cuidadosamente pensada, o número de vezes a repetir não pode ir além do alcance da atenção do indivíduo em determinada etapa. Assim sendo, há uma relação direta entre a expansão da capacitação e a manutenção da repetição. Quanto melhor a técnica, por mais tempo se é capaz de praticar sem entediar-se. Contudo, existem momentos em que as limitações de uma prática estagnada são superadas, porém elas estão integradas à rotina (Sennett, 2021).

Descrevendo o trabalho industrial, podemos considerar a rotina como algo maquinal. Supondo que uma pessoa, que repete sempre o mesmo movimento, pode perder-se mentalmente estabelecendo assim uma equivalência entre rotina e tédio. Entretanto, isso não acontece com as pessoas que desenvolvem habilidades manuais sofisticadas. Realizar algo repetidas vezes é estimulante quando se está olhando para frente. O tédio é um estímulo importante na busca da habilidade artesanal, pois entediado, o artífice busca descobrir o que mais se pode realizar com as ferramentas que estão ao seu alcance (Sennett, 2021).

Em vista do exposto, a rotina e a repetição tornam-se importantes para o entendimento da própria prática. Para os bons artífices, as rotinas não são estáticas, elas evoluem fazendo com que o artífice se aperfeiçoe. Contudo, se o aprendizado for pautado apenas na maneira correta e instrumental de executar um determinado movimento, este estará envolvido com uma falsa sensação de confiança.

A confiança na capacidade de superar um erro não é um traço de personalidade, mas uma habilidade que se aprende. Para atingir essa habilidade, o processo de aprendizado precisa fazer algo que desagrade a mente muito organizada - conviver temporariamente com o caos – tomar decisões equivocadas, começos errados e deparar-se com impasses. Entretanto, o artífice, nesse ambiente caótico, não se limita a conviver com a desordem, ele cria para entender os procedimentos de aprendizado. Então, o compromisso do artífice reside no simples reconhecimento de que comete erros. Diante disso, a técnica desenvolve-se numa dialética entre a maneira correta de fazer algo e a disposição de experimentar através do erro. A diminuição do medo de cometer erros é crucial para o artífice, pois esse não pode paralisar-se quando cometer um erro (Sennett, 2021).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Na esfera técnica, no entanto, a questão não é simples. Observa-se um padrão de referência que mostra o que se está buscando, mas o compromisso com a verdade reside no simples reconhecimento de que erros são cometidos, e que serão corrigidos. Para corrigir, deve-se aceitar, mais que isso, deve-se desejar permanecer um pouco mais tempo no erro para entender plenamente o que havia de errado na preparação inicial. Portanto, na narrativa de preparar, conviver com o erro e recuperar a forma, o movimento é antes alcançado que preconcebido. Assim sendo, deve-se dispor a cometer erros, para eventualmente acertar. É este o compromisso com a verdade (Sennett, 2021).

Em síntese, a construção das habilidades artesanais depende do que os estudantes aprendem no diálogo lúdico com os materiais físicos; da disciplina de seguir e modificar as regras que criam e as formas de jogar conforme necessário, e do complexo processo de estabelecimento dessas regras por meio da cooperação.

Diante do exposto, com o objetivo de contribuir para o debate sobre o ensino da dimensão técnica nos esportes coletivos, o presente estudo propõe, alicerçado nos conceitos de Richard Sennett, o encontro com o artífice esportivo. Nesse sentido, a figura do artífice esportivo, é aquela em que o jogador se engaja na prática de uma determinada modalidade esportiva, se entrega totalmente ao jogo, pelo prazer da execução bem feita desse jogo. E que, constrói o conhecimento pela prática da repetição não instrumental a partir da necessidade do próprio praticante, construída na sua interação plena com os outros e não descontextualizada com o jogo.



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo em tela teve como objetivos experimentar um processo de formação continuada no local de trabalho, fundamentado em uma Unidade Didática de Intervenção Pedagógica tendo como tema o basquetebol e a metodologia baseada nas Tendências Emergentes em Pedagogia do Esporte; e elaborar soluções pedagógicas que atendam as demandas e dilemas do professor sobre o ensino das técnicas esportivas nas aulas de Educação Física da Educação Básica no contexto da escola pública.

Para elucidarmos a questão do ensino das técnicas esportivas dos esportes coletivos em contexto escolar, recorreremos as publicações científicas sobre a temática identificando aspectos históricos, sociais e políticos na busca pelo entendimento do porque esse tema ainda persiste como tabu. Ao final concluímos que o ensino da técnica não deve ser isolado da tática culminando no termo técnico-tática.

A partir desse momento, a construção e aplicação de um artefato, embasado pela DBR, se fez necessário para descrevermos e analisarmos como as técnicas podem ser ensinadas em contexto de jogo, como competências para solucionar os problemas táticos impostos pelo jogo.

Para além, buscamos resgatar a técnica é uma prática humana anterior à ciência, vinculada na Antiguidade à dimensão da arte, e o seu princípio conectado no criador e não na criação. Para isso, buscamos através do pensamento do sociólogo Richard Sennett, construir o conceito de Artífice Esportivo cuja principal característica é a realização do trabalho bem feito por ele mesmo, por meio, principalmente da repetição e da cooperação.

Esse estudo tem sua relevância, principalmente para os professores de Educação Física, que atuam diretamente no chão de quadra. Afinal as técnicas esportivas nas metodologias tradicionais eram o centro do processo de ensino e esse entendimento ainda se faz presente entre os docentes. Buscar soluções concretas e viáveis para o ensino das técnicas em contexto de jogo é de suma importância para que esses docentes quebrem paradigmas para o ensino dos esportes de invasão.

Como todo trabalho científico, limitações foram percebidas durante o processo. Os papéis imbricados de professor e pesquisador, ao mesmo tempo, foi um desses limitadores no que se refere as observações do objeto de estudo. Outra limitação importante consta no conceito

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



do Artífice Esportivo, que nesse estudo faz alusão ao discente, mas que poderia ser, e por que não, o docente também esse Artífice Esportivo.

Nesse sentido, pesquisas futuras que transformem os princípios elencados por Richard Sennett para a aquisição e aprimoramento de habilidades artesanais citados nesse estudo em princípios pedagógicos para o ensino das competências técnico-táticas serão importantes e estudos que possam ampliar o conceito do Artífice Esportivo.

Esse estudo que aqui está em estado inanimado, na verdade é algo orgânico e pulsante. Em sua construção, várias vertentes vieram a luz, como num jogo, a interação entre pesquisa e pesquisador foi feita. Diante disso, com o propósito de contribuir para o debate do ensino das competências técnico-táticas dos esportes de invasão em contexto de jogo na escola, conclui-se que esse estudo caminha na direção de devolvermos o jogo ao jogador.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



REFERÊNCIAS

ANGELUCI, Alan César Belo et al. DESIGN SCIENCE RESEARCH COMO MÉTODO PARA PESQUISAS EM TIC NA EDUCAÇÃO. **Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância)**, São Carlos, ago. 2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1023>>. Acesso em: 08 set. 2023.

AQUINO, Rodrigo Leal de Queiroz Thomaz de; MENEZES, Rafael Pombo. Abordagens tradicionais e centradas no jogo para o ensino dos esportes coletivos de invasão. **Conexões**, Campinas, v. 20, p. 022006, 26 abr. 2022. Universidade Estadual de Campinas. <http://dx.doi.org/10.20396/conex.v20i00.8666344>. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8666344>. Acesso em: 28 set. 2022.

BACCIN, Ecléa Vanessa Canei; SOUZA, Maristela da Silva. A Técnica no Ensino dos Esportes: relações entre o campo de conhecimento das ciências sociais e das ciências naturais. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, [S.L.], v. 15, n. 3, p. 127-143, 27 maio 2009. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.4448>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/4448>. Acesso em: 12 maio 2023.

BARROSO, André Luís Ruggiero. Inquietações no tratamento do esporte In: ALBUQUERQUE, Denise Ivana de Paula; DEL-MASSO, Maria Candida Soares (Org.). **Desafios da Educação Física Escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2019. ISBN 978-65-86546-43-9. (Programa Publicações Digitais Unesp - IEP3).

BAYER, C. **O ensino dos deportes colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BETTI, Mauro. Educação física, esporte e cidadania. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Campinas, v. 20, n. 2 e 3, p. 84-92, 1999.

BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução a teoria e aos métodos**. Porto, Portugal: Porto, 1994.

BORELLI, Laís Miotto *et al.* PEDAGOGIA DO TÊNIS. **Corpoconsciência**, [S.L.], p. 1-14, 13 abr. 2023. *Revista Corpoconsciencia*. <http://dx.doi.org/10.51283/rc.27.e14471>. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/14471/11906>. Acesso em: 14 abr. 2023.

BRACHT, Valter. ESPORTE NA ESCOLA E ESPORTE DE RENDIMENTO. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, [Porto Alegre], v. 6, n. 12, p. 14-24, 23 out. 2000. Universidade Federal do Rio

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.2504>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/2504>. Acesso em: 28 set. 2022.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL. Regras oficiais de basquetebol. Rio de Janeiro: CBB, 2023. Disponível em: <https://www.cbb.com.br/regras-oficiais>. Acesso em: 24 out. 2024.

COSTA, Luciane Cristina Arantes da; NASCIMENTO, Juarez Vieira do. Teaching the technique and the tactics:: new methodological. **Journal Of Physical Education**, Maringá, v. 15, n. 2, p. 49-56, 16 maio 2004. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3421>. Acesso em: 28 set. 2022.

COSTA, Sônia Isabel Soares da. **EFEITO DO NÚMERO DE JOGADORAS NA FREQUÊNCIA DAS ACÇÕES TÉCNICAS E NA FREQUÊNCIA CARDÍACA EM JOGOS REDUZIDOS DE BASQUETEBOL**. 2010. 38 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências do Desporto Com Especialização em Jogos Desportivos Colectivos, Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro, Vila Real, 2010. Disponível em: <https://www.oasisbr.ibict.br/vufind/Author/Home?author=Costa%2C+S%3%B3nia+Isabel+Soares+da>. Acesso em: 17 maio 2024.

DAOLIO, Jocimar. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos-modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Brasília, v. 10, n. 4, p. 99-103, out. 2002. Disponível em: <https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RBCM/article/view/478>. Acesso em: 28 set. 2022.

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o Conceito de Cultura**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2010.

DAOLIO, Jocimar; RIGONI, Ana Carolina Capellini; ROBLE, Odilon José. Corporeidade: o legado de Marcel Mauss e Maurice Merleau-Ponty. **Pro-Posições**, [S.L.], v. 23, n. 3, p. 179-193, dez. 2012. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-73072012000300011>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pp/a/Hhwh5qXY7KmBjYWkM9Rb4gQ/>. Acesso em: 03 jul. 2023.

DAOLIO, Jocimar; VELOZO, Emerson Luís. A TÉCNICA ESPORTIVA COMO CONSTRUÇÃO CULTURAL: implicações para a pedagogia do esporte. **Pensar A Prática**, [S.L.], v. 11, n. 1, p. 9-16, 20 mar. 2008. Universidade Federal de Goias. <http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v11i1.1794>. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fe/article/view/1794>. Acesso em: 14 abr. 2023.

DARIDO, Suraya Cristina. Relação entre ensinar a fazer e ensinar sobre o fazer na educação física escolar. In: ALBUQUERQUE, Denise Ivana de Paula; DEL-MASSO, Maria Candida Soares (Org.). **Desafios da Educação Física Escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2019. ISBN 978-65-86546-43-9. (Programa Publicações Digitais Unesp - IEP3).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



DEL-MASSO, Maria Candida Soares. Instrumentos e técnicas de pesquisa. São Paulo: AVA Moodle Unesp [EduTec], 2014. Trata-se do texto 1, utilizado como atividade na disciplina Metodologia da Pesquisa II do curso de Especialização em Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva do Programa Rede São Paulo de Formação Docente Educação Especial e Inclusiva.

ESPITALHER, Leonardo Heim; NAVARRO, Antonio Coppi. Aula de futebol: pedagogia do esporte tradicional x novas tendências em pedagogia do esporte na visão do aluno. **Rbff - Revista Brasileira de Futsal e Futebol**, [s. l.], v. 6, n. 22, p. 248-258, 26 ago. 2014. Disponível em: <https://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/205>. Acesso em: 18 mar. 2024.

FERREIRA, António Paulo. Ensinar os jovens a jogar... A melhor solução para a aprendizagem da técnica e da tática. **Revista Treino Desportivo**, Lisboa, v. 20, n. 4, p. 35-41, out. 2002. Disponível em: <http://www.fundesporte.ms.gov.br/wp-content/uploads/2017/03/ENSINAR-OS-JOVENS-A-JOGAR-A-MELHOR-SOLU%C3%87%C3%83O-PARA.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2023.

FERREIRA, Guilherme; SILVA, Edileuza Fernandes da; OLIVEIRA, Livia Gonçalves de. NOVOS PROJETOS DE CURRÍCULO. **Revista Espaço do Currículo**, [S.L.], v. 16, n. 1, p. 1-16, 26 abr. 2023. Associação de Estudos E Pesquisas Em Políticas E Practicas Curriculares. <http://dx.doi.org/10.15687/rec.v16i1.66117>. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rec/article/view/66117>. Acesso em: 18 jul. 2023.

GALATTI, Larissa Rafaela *et al.* O ENSINO DOS JOGOS ESPORTIVOS COLETIVOS: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático-técnicos. **Pensar A Prática**, Goiânia, v. 20, n. 3, p. 639-654, 29 set. 2017. Universidade Federal de Goiás. <http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v20i3.39593>. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/pef/article/view/39593>. Acesso em: 18 mar. 2024.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: OLIVEIRA, J.; GRAÇA, A. (org.). **O ensino dos jogos desportivos coletivos**. 3.ed. Porto: Universidade do Porto, 1998.

GHIDETTI, Filipe Ferreira. PEDAGOGIA DO ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA: a convergência na busca da autonomia em relação aos significados culturais do esporte. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, [S.L.], v. 26, e26034, 7 maio 2020. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.96529>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/96529>. Acesso em: 16 maio 2023.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. Educação Física Escolar: entre o “rola bola” e a renovação pedagógica. In: ALBUQUERQUE, Denise Ivana de Paula; DEL-MASSO, Maria Candida Soares (Org.). **Desafios da Educação Física Escolar: temáticas da formação em serviço no ProEF**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2019. ISBN 978-65-86546-43-9. (Programa Publicações Digitais Unesp - IEP3).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter. **Metodologia do Ensino dos Esportes Coletivos**. Vitória: Ufes, Núcleo de Educação Aberta e A Distância, 2012. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/298353396_Metodologia_do_Ensino_dos_Esportes_Coletivos. Acesso em: 28 set. 2022.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime; BRACHT, Valter; CAPARROZ, Francisco Eduardo; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. Sentidos e significados do ensino do esporte na educação física escolar: descolamentos históricos e proposições contemporâneas. In: MARINHO, Alcyane; NASCIMENTO, Juarez Vieira do; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli. **LEGADOS DO ESPORTE BRASILEIRO**. Florianópolis: Ed. da Udesc, 2014. p. 121-162. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/128033/Legados-do-Esporte-Brasileiro-2014.pdf?sequence=1>. Acesso em: 31 jan. 2023.

GONZÁLEZ-VÍLLORA, Sixto *et al.* **The Game-Centred Approach to Sport Literacy**. London: Routledge Focus, 2020.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. Escola Parque Anísio Teixeira de Ceilândia. **Projeto Político Pedagógico**. 2023.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. Secretaria de Estado de Educação. **Regimento da rede pública de ensino do Distrito Federal**, 2019.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL. **Secretaria de Estado de Educação**. 2023. Disponível em: <https://www.educacao.df.gov.br/sobre-a-secretaria-estrutura/>. Acesso em: 18 jul. 2023.

GRECO, Juan Pablo. Métodos de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos. In: GARCIA, E.; LEMOS, K. (Ed.). **Temas Atuais VI em Educação Física e Esportes**. Belo Horizonte: Editora Health, 2001. cap. 3, p. 48-72.

JANUÁRIO, Paulo Clepard Silva; OLIVEIRA, André Luis de; GARCIA, Alessandro Barreta. Uma análise da tendência tecnicista na atuação do professor de educação física escolar. **Dialogia**, [S.L.], v. 9, n. 2, p. 199-210, 22 ago. 2011. University Nove de Julho. <http://dx.doi.org/10.5585/dialogia.v9i2.2197>. Disponível em: <https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/2197>. Acesso em: 31 jan. 2023.

KNEUBIL, Fabiana Botelho; PIETROCOLA, Maurício. A PESQUISA BASEADA EM DESIGN: visão geral e contribuições para o ensino de ciências. **Investigações em Ensino de Ciências**, [S.L.], v. 22, n. 2, p. 01, 17 ago. 2017. Investigações em Ensino de Ciências (IENCI). <http://dx.doi.org/10.22600/1518-8795.ienci2017v22n2p01>. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/319173137_A_PESQUISA_BASEADA_EM_DESIGN_VISAO_GERAL_E_CONTRIBUICOES_PARA_O_ENSINO_DE_CIENCIAS. Acesso em: 11 ago. 2023.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: Unijuí, 1994.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



KUNZ, Elenor. **Didática da Educação Física 1**. 5. ed. Ijuí: Unijuí, 2013.

MACHADO, Thiago da Silva; BRACHT, Valter. O IMPACTO DO MOVIMENTO RENOVADOR DA EDUCAÇÃO FÍSICA NAS IDENTIDADES DOCENTES: uma leitura a partir da teoria do reconhecimento de Axel Honneth. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, [S.L.], v. 22, n. 3, p. 849-860, 15 ago. 2016. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.60228>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/60228>. Acesso em: 27 maio 2024.

MAUSS, Marcel. As técnicas do corpo. In: _____. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: Coleção Argonautas. Parte 6, 1974. E-book Kindle.

MESQUITA, Isabel. A modelação do treino das habilidades técnicas nos jogos desportivos. In: GARGANTA, Júlio. **Horizontes e órbitas no treino dos jogos desportivos**. Porto: FCDEFUP, 2000.

MESQUITA, Isabel; MARQUES, Antonio; MAIA, José. A relação entre a eficiência e a eficácia no domínio das habilidades técnicas em voleibol. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v. 1, n. 3, p. 33-39, set. 2001. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/100895>. Acesso em: 28 set. 2022.

NUNES, Amanda Cristina de Souza; MIGUEL, Maria Elizabeth Blanck. A Educação Física na ditadura militar: uma abordagem tecnicista. **Revista Intersaberes**, [S.L.], v. 16, n. 39, p. 1315-1328, 6 out. 2021. Revista Intersaberes. <http://dx.doi.org/10.22169/revint.v16i39.2185>. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/2185>. Acesso em: 24 maio 2023.

NUNES, Clarice. Anísio Teixeira entre nós: a defesa da educação como direito de todos. **Educação & Sociedade**, [S.L.], v. 21, n. 73, p. 9-40, dez. 2000. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-73302000000400002>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/tkVFzhPRWLjXZQ89XcqdBd/?lang=pt#>. Acesso em: 13 set. 2023.

OLIVEIRA, Sávio Assis de. **Reinventando o esporte**: possibilidades da prática pedagógica. 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, Chancela Editorial CBCE, 2010.

PAES, Roberto Rodrigues. **Educação física escolar**: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. 1996. 206 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Universidade de Campinas - Unicamp, Campinas, 1996. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/acervo/detalhe/113520>. Acesso em: 13 set. 2023.

PAES, Roberto Rodrigues; MONTAGNER, Paulo Cesar; FERREIRA, Henrique Barcelos. **PEDAGOGIA DO ESPORTE**: iniciação e treinamento em basquetebol. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2019.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



PERDIMA, Fábio Elra; APRIANSYAH, Adriana; SUMANTRI, Ajis; ERTANTO, Dody; SOFYAN, Davi. Melhorar a proficiência técnica através de jogos de basquetebol de pequeno porte: Uma abordagem estratégica para estudantes atletas. **Revista Área do Esporte**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 195-206, 2024. DOI: 10.25299/sportarea.2024.vol9(2).16651. Disponível em: <https://journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/view/16651>. Acesso em: 17 mai. 2024.

PRONI, Marcelo Weihaupt. BROHM E A ORGANIZAÇÃO CAPITALISTA DO ESPORTE. In: PRONI, Marcelo Weihaupt; LUCENA, Ricardo de Figueiredo. **ESPORTE: história e sociedade**. Campinas: Autores Associados, 2002. Cap. 2. p. 31-61.

REDE SOCIAL BRASILEIRA POR CIDADES JUSTAS. Índice de Desenvolvimento Humano, 2016. Disponível em: <https://www.redesocialdecidades.org.br/br/DF/brasil/regiao/fercal/idh-indice-dedesenvolvimento-humano>. Acesso em: 13 set. 2023.

REVERDITO, Riller Silva; COLLET, Carine; MACHADO, João. PEDAGOGIA DO ESPORTE. **Corpoconsciência**, [S.L.], v. 2, n. 26, p. 82-98, 3 ago. 2022. Revista Corpoconsciencia. <http://dx.doi.org/10.51283/rc.v26i2.14214>. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/14214>. Acesso em: 01 jun. 2024.

REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte: panorama e análise conceitual das principais abordagens. **Motriz: Revista de Educação Física**, [s. l.], v. 15, n. 3, p. 600-610, 28 jul. 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2478>. Acesso em: 31 maio 2024.

RODRIGUES, Heitor de Andrade; DARIDO, Suraya Cristina. A TÉCNICA ESPORTIVA EM AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: um olhar sobre as tendências sócio-culturais. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 137-154, 4 set. 2008. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.2549>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2549>. Acesso em: 28 set. 2022.

SÁ, Teresa Vasconcelos. A Ideia de Trabalho Artesanal no Pensamento de Richard Sennett. In: JORGE, V. O. **Modos de Fazer/Ways of Making**. Porto: CITCEM, 2020.

SANTANA, Wilton Carlos de *et al.* Pedagogia do Esporte: um novo olhar sobre a dimensão técnica no contexto de ensino-treino dos jogos esportivos coletivos. In: NAVARRO, Antonio Coppi; ALMEIDA, Roberto de; SANTANA, Wilton Carlos de. **PEDAGOGIA DO ESPORTE: jogos esportivos coletivos**. São Paulo: Phorte, 2015.

SENNETT, Richard. **Juntos: Os rituais, os prazeres e a política da cooperação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2013.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. 10. ed. Rio de Janeiro: Record, 2021.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



SCAGLIA, A. J.; SOUZA, A. PEDAGOGIA do Esporte. Comissão de Especialistas - ME. **Dimensões Pedagógicas do esporte**. Brasília. 2004.

SCAGLIA, Alcides José; *et al.* PEDAGOGIA DO JOGO: bases conceituais e epistemológicas. In: SILVA; E. I; SILVA; P. A. **A cultura e a pedagogia da rua nas aulas de Educação Física escolar: implicações para a prática docente**. 1. ed. São Paulo: Alexa Cultural, 2021, p. 47-74.

SILVA, Davi Correia da. **Jogos reduzidos e condicionados: influência dos constrangimentos de tarefa sobre as ações táticas individuais e coletivas**. 2017. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal de Viçosa, 2017.

SOARES, Carmen Lúcia *et al.* **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

STIGGER, Marco P.; LOVISOLO, Hugo. **Esporte de rendimento e esporte na escola**. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

STIGGER, Marco Paulo. **RELAÇÕES ENTRE O ESPORTE DE RENDIMENTO E O ESPORTE DA ESCOLA**. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, [S.L.], v. 7, n. 14, p. 67-86, 30 nov. 2007. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.2609>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2609>. Acesso em: 04 maio 2023.

TANI, Go; CORRÊA, Umberto César (org.). **APRENDIZAGEM MOTORA e o ensino do esporte**. São Paulo: Blucher, 2016.

TEOLDO, Israel; GUILHERME, José; GARGANTA, Júlio. **Para um Futebol Jogado com Ideias: concepção, treinamento e avaliação do desempenho tático de jogadores e equipes**. 2. ed. Curitiba: Appris, 2021.

TUBINO, Manoel José Gomes. **DIMENSÕES SOCIAIS DO ESPORTE**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

VASCONCELOS, Rafaella Lira Silva dos Santos de; WIGGERS, Ingrid Dittrich. A arte nas escolas-parque de Brasília: concepções do trabalho pedagógico. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, [S.L.], v. 101, n. 259, p. 547-566, 30 dez. 2020. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. <http://dx.doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.101i259.3870>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/XJfF9TqSGDZvBwBCCjdgGHd/>. Acesso em: 13 set. 2023.

VAZ, Alexandre Fernandes. **TÉCNICA, ESPORTE, RENDIMENTO**. **Movimento (Esefid/Ufrgs)**, [S.L.], v. 7, n. 14, p. 87-99, 30 nov. 2007. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.2610>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2610>. Acesso em: 13 abr. 2023.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



VIANNA, José Antonio; LOVISOLO, Hugo Rodolfo. Desvalorização da aprendizagem técnica na educação física: evidências e críticas. **Motriz**, Rio Claro, v. 15, n. 4, p. 883-889, out. 2009. Disponível em: <https://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2505>. Acesso em: 01 fev. 2023.

XAVIER, Eduardo Mosna; ALMEIDA, Marco Antonio Bettine de. A chegada da Doutrina Tecnista Americana no Brasil durante o Nacional Desenvolvimentismo Brasileiro (1946-1964): os reflexos para a educação física escolar. **Lecturas, Educación Física y Deportes**, [s. l.], v. 15, n. 166, p. on-line, mar. 2012. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd166/a-doutrina-tecnista-americana-no-brasil.htm>. Acesso em: 24 maio 2023.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



APÊNDICE 1 – Cronograma de aplicação da UDIP

SETEMBRO

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5 Aula Normal	6	7 Feriado	8	9
10	11	12 Feira de Ciências	13	14 Feira de Ciências	15	16
17	18	19 Aula Normal	20	21 Aula Normal	22	23
24	25 QUALIFICAÇÃO	26 UDIP A1	27	28 UDIP A2	29	30

OUTUBRO

DOM	SEG	TER	QUA	QUI	SEX	SAB
1	2	3 UDIP A3	4	5 UDIP A4	6	7
8	9	10 UDIP A5	11	12 Feriado	13	14
15	16	17 UDIP A6	18	19 AULA PÓS UDIP	20	21
22	23	24 Aula Normal	25	26 Aula Normal	27	28
29	30	31	1	2	3	4



APÊNDICE 2 – Diário de Campo

DIÁRIO DE CAMPO

1. Roteiro para registros das observações durante a aplicação da UDIP

Aula: _____

Jogo: _____

Adequações pedagógicas:

Motivos para as adequações:

Intercorrências na aula durante a aplicação da UDIP como lesões, conflitos, espaços apropriados para a prática, condições climáticas e afins

2. Observação dos elementos técnico-táticos durante os jogos

Jogo/aula _____

Jogador com a posse de bola

Jogador sem a posse de bola, perto da bola

Jogador sem a posse de bola, longe da bola

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



APÊNDICE 3 – Memorial

Este memorial tem como propósito registrar momentos importantes de minha trajetória de vida. A partir de uma visão sistêmica, não fragmentarei minha trajetória em pessoal, profissional e afins, mas sim, procurarei apresentar uma narrativa das interações das minhas experiências, que culminam ou elucidam, o desejo de estudar Educação Física e mestrado e a escolha pelo tema.

Nasci em Jundiaí, interior do estado de São Paulo, no ano de 1977. Filho de pai metalúrgico e mãe que não consigo definir uma profissão pelas várias facetas desta mulher ao longo de sua história – que nos deixou antes do combinado -, ora secretária administrativa, ora mãe, ora dona do lar, ora tudo e não raro, ao mesmo tempo. Um ano após meu nascimento nos mudamos para Araraquara, também no interior do estado de São Paulo, onde nasceram meus dois irmãos, Daniel e Mônica. Foi nessa cidade que passei minha primeira infância, cercado pela família materna, tios, tias, primos e minha querida avó Aurora. Nessa época o ingresso na escola se dava a partir dos sete anos, na primeira série do antigo primário que aconteceu quando retornamos à Jundiaí.

Esse retorno se deu, devido a uma crise econômica em meados da década de 1980 fez com que meu pai perdesse o emprego em uma fábrica. Me lembro que a mudança foi dolorosa afinal estava deixando para trás a família. Além disso, comecei a ir à escola, tudo novo. O bairro em que morávamos era muito afastado do centro da cidade, zona rural. Isso proporcionou as mais diversas experiências corporais, brincadeiras na rua, jogar futebol em campinhos que na verdade eram pastagem para gado, ou seja, além de driblar os adversários, cupins e esterco também eram obstáculos a serem vencidos afim de fazer o gol. Na escola não tínhamos Educação Física, o pátio no intervalo, ainda chamávamos de recreio, era palco de brincadeiras sazonais, bolinha de gude, bater figurinha ou bater bafo, pega-pega e outras que me falha a memória.

A Educação Física se apresentou em minha trajetória escolar a partir da quinta série e foi até a oitava série. Os quatro bimestres eram divididos pelo quarteto fantástico – futsal, na época ainda futebol de salão, vôlei, handebol e basquete. Essas modalidades foram as únicas durante todo esse período. Quando estava na metade do ano letivo da oitava série, comecei a estudar no SENAI – Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial, realizando curso

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



profissionalizante em mecânica geral, seguia aí os passos de pai. No SENAI as aulas de Educação Física seguiam os mesmos moldes da escola regular em seus conteúdos e metodologia. Nesse período fui estudar à noite e não tinha mais aulas de Educação Física.

Quando terminei meus estudos regulares, ensino médio, parei de estudar e dediquei meu tempo livre a frequentar um clube esportivo, Sociedade Esportiva Caxambu, onde tive a oportunidade de conhecer outras modalidades esportivas no formato de escolinhas esportivas, entretanto os códigos e valores do esporte de rendimento eram a referência para os modelos de ensino. Outro fato importante nesse momento eram as competições esportivas entre as empresas. Esses eventos aconteciam em lugares privados que organizavam esses eventos que se resumiam a prática do futebol.

Em 2001, ingressei na faculdade de Educação Física de Jundiaí, conhecida por ESEF. No início nem pensava na docência tanto que as disciplinas que mais que encantava era a fisiologia do exercício. Nessa época, por mais contraditório que seja, minhas práticas esportivas diminuíram. Eu continuava trabalhando em uma empresa metalúrgica, para pagar a faculdade que é uma autarquia, e o tempo restante me dedicava aos estudos. Hoje percebo que a maioria dos meus professores, principalmente os de esportes, utilizavam de métodos de ensino tradicionais e o esporte de rendimento como referência. Me recordo de um professor, recém doutorado na UNICAMP, que nos mostrou outras abordagens de ensino na disciplina de estágio supervisionado. Ao final do curso, 2004, nasce meu sobrinho Murilo a quem estimo como filho. No ano seguinte, influenciado pelo meu orientador de monografia, o professor Olival Cardoso, fui estudar biomecânica na UNICAMP, curso de especialização ofertado pelo LIB – Laboratório de Instrumentalização para Biomecânica e foi aí que as coisas mudaram de rumo.

Esse curso foi um divisor de águas em minha vida, lá conheci minha esposa Aline e pessoas notáveis que hoje tenho o privilégio de chamar de amigos. Docentes como professor Ricardo Machado, Sérgio Cunha, Luciano Mercadante e René Brenzikofer, da mais alta competência técnica e mais ainda competência humana.

Apesar de ter concluído a graduação e pós-graduação, ainda estava trabalhando em indústrias metalúrgicas. Neste período, tive o privilégio de trabalhar lado a lado com meu pai, fomos companheiros de chão de fábrica por anos. Me recordo que às sextas-feiras, meia hora antes do término do turno de trabalho, parávamos para limpar e lubrificar as máquinas. Meu pai

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



sempre me fazia limpar a dele e quando eu o questionava, sempre me dizia: “respeita seu pai e faz o que eu estou mandando”.

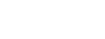
Foi em 2010 que comecei os estudos para ingressar na área de Educação Física via concurso público. Acreditava que o serviço público seria minha única oportunidade pois havia um tempo de formado e não tinha muita experiência na área. Foi aí que no mesmo ano prestei concurso para a prefeitura de Jundiaí como professor de educação básica. Foi um choque os primeiros meses, entretanto com o apoio de meu professor de faculdade e então supervisor pedagógico da secretaria de educação o professor Luiz Trientini consegui superar esse desafio.

Foram dois anos e meio nessa instituição até que minha esposa, na época ainda noivos, recebeu a convocação para assumir o cargo de docente na Faculdade de Ciências e Tecnologias em Saúde (FCE-UnB) campus Ceilândia. Nesse momento decidimos que iríamos começar nossa vida conjugal na capital do país, ela em seu tão esperado emprego e eu retomando aos estudos.

Em 2013, após o casamento, nos mudamos para Brasília e iniciei meus estudos. Nesse mesmo ano prestei vários concursos, dentre eles, para a Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, onde fui convocado para exercer a função de professor de educação básica em meados de 2014. Até a nomeação, lecionei como professor substituto no Instituto Federal de Goiás, campus Formosa, para o ensino médio. Outra grande experiência.

Quando assumo o cargo na SEEDF, início as minhas atividades na recém inaugurada Escola Parque Anísio Teixeira em Ceilândia. Todos os professores ali eram, assim como eu, recém contratados e com muita motivação. A escola foi se desenhando conforme os anos foram passando. Nesse período ministrei oficinas pedagógicas de Jogos Recreativos, Atletismo, Futebol Society, Esportes na Areia, Tênis de mesa, Tênis de quadra, Voleibol e Basquetebol. Como essas oficinas são específicas e com duração de um semestre, houve e ainda há a necessidade de especializações nessas oficinas. No primeiro momento foquei em especializações com ênfase no conteúdo para depois entender que precisaria me aperfeiçoar também em modelos de ensino. Foi aí que surge a oportunidade de cursar o mestrado pelo ProEF.

Todavia, não poderia deixar de registrar que, entre minha entrada na SEEDF (2014) e o começo dos estudos no ProEF (2022), fatos marcantes aconteceram que de certa maneira influenciaram, consciente ou inconscientemente, os passos em direção a busca de



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



aprimoramento no campo profissional. Em 2015 nasce meu primeiro filho Lucas, isso mudou toda minha vida ao ponto de me lembrar pouco de como era a vida antes dele. Em 2020, em pleno ano tomado pelo medo e incertezas causadas pela Pandemia de Covid-19, nascem os gêmeos Felipe e Rafael que literalmente viram nossas vidas de ponta cabeça. Em 2021, meu pai nos deixa nesse plano terrestre para habitar em nossos corações e pensamentos. Duro golpe.

No momento em que escrevo esse breve memorial, tentando não fragmentar minha caminhada em esferas profissionais e pessoais, percebo que a formação continuada proposta pelo mestrado profissional e o tema escolhido por mim, apesar de não estar convencido dessa afirmação, pois talvez veja o contrário, se fazem presentes. Nesse sentido, esse memorial se torna ponto de partida para novas realizações e mais preparado para os desafios inerentes a educação básica pública.

Alguns momentos, não menos importantes, não foram compartilhados nesse memorial, entretanto, espero ter descrito momentos e lugares que possam explicar o momento e lugar em que estou e para onde vou.

Continua...

ANEXOS

ANEXO 1 – UDIP AULA 1

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manutenção da posse de bola <p>Conteúdos/Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1.1) Criar vantagem numérica • (1.2) Apoiar o jogador da bola • (1.3) Diminuir pressão na bola • Arremessos parado <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soma de jogos <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pique-Pega (1.1) 2. Bobinho em roda (1.1) 3. Bobinho 4x2 ou 3x2 em movimento (1.2) 4. Pique-Pega-Bola (1.3) <p>Jogo-Fim: Jogo dos 10 passes (1.1/1.2/1.3)</p> <p>Dupla de arremessos parado</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: PIQUE-PEGA, PIQUE-AJUDA

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se no campo de jogo com vantagem numérica e espacial

Reconhecer diferentes contextos de dimensão do campo e número de jogadores para tomada de decisão

Recursos necessários:

Campo de jogo com dimensão para todos os praticantes correrem

Marcadores de campo (ex. cones, implementos ou linhas da quadra)

Coletes ou faixas de sinalização dos pegadores

Organização inicial:

Jogadores distribuídos em área do jogo livre de obstáculos

Desafio do jogo:

Se manter livre do(s) pegador(es)

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Regras orientadoras:

1. É escolhido um pegador que deverá encostar a mão em um dos outros jogadores fugitivos. Aquele que for pego passa a ser o pegador e vice-versa.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie com corrida livre sem encostar nos demais, depois desafiando a ocupar todos os espaços livres apresentando o

Adaptados a tarefa anterior, escolha um jogador para ser o pegador entregando o sinalizador a ele e apresente o desafio a todos

Quando o primeiro fugitivo for pego apresente a regra da troca do sinalizador e a nova tarefa de cada um dos dois

Apresente o Pique-Ajuda apenas implementando a variação de regra do pegador não mais voltar a ser fugitivo até o limite de pegadores definido

Ajustes prováveis:

Variação do tamanho do campo e proporcionalidade de largura e extensão

Divisão da turma em dois campos de jogo para potencializar desafios

Estabelecer tempo para pegador(es) de modo a provocar rodízio nos pegadores

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: BOBINHO EM RODA

Objetivo de ensino específico:

Escolher a opção de passe mais adequada para ganhar vantagem espacial e numérica sem perder a bola

Atentar para a opção de receber um passe apoiando o jogador com bola em desvantagem numérica e espacial

Recursos necessários:

Bolas adaptadas a condição de passe e recepção dos jogadores e uma área de jogo sem obstáculos

Organização inicial:

Jogadores em roda na distância inicial dos braços abertos e o(s) pegador(es) no centro

Desafio do jogo:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Manter a posse de bola entre os jogadores da roda e impedindo que o “bobo” (pegador) toque na bola

Regras orientadoras:

Os jogadores não podem se deslocar com a bola nem sair da forma da roda

O pegador precisa encostar a mão na bola para se livrar da posição do “bobo”

Quando um bobo consegue encostar na bola, quem foi responsável pela posse da bola ou o passe (em caso de toque aéreo na bola) vira bobo e o bobo mais antigo, volta para a roda.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie desafiando a trocaram passes dentro da roda

Inclua, de acordo com ocorrências, as regras oficiais necessárias para manejo da bola

Apresente que incluirá um pegador para dificultar a tarefa e siga incluindo outros até estabelecer o jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Tamanho da roda

Número de bobos

Número de passes ou tempo para fim do desafio

Estabelecimentos de violações oficiais de andar e contato com pés

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: BOBINHO 4X2 EM MOVIMENTO

Objetivo de ensino específico:

Escolher melhor opção para conquistar vantagem numérica ou espacial

Posicionar-se no campo apoiando jogador da bola ou diminuindo pressão na bola

Recursos necessários:

Marcadores de campo (ex. cones, implementos ou linhas da quadra)

Uma bola para cada grupo de jogo

Organização:

Dividir turma em grupos de 6 jogadores ou adequação necessária de acordo com número total de jogadores.

Delimitar tamanho do campo de acordo com características do grupo. Distribuir pelo espaço tantos campos de jogo quanto grupo de jogadores ou o necessário para fazer rodízio de grupos

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Desafio do jogo:

Manter a posse de bola sem deixar que os “bobos” a encostem, de acordo com regras do jogo adotadas.

Regras orientadoras:

O time de pegadores precisa encostar a mão na bola para se livrar da posição do “bobo”

Quando um bobo consegue encostar na bola, quem foi responsável pela posse da bola ou o passe (em caso de toque aéreo na bola) vira “bobo” e o “bobo” mais antigo, volta para a roda.

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça estratégia pedagógica para divisão dos grupos

Posicione cada grupo em seu campo de jogo formando uma roda de troca de passes

Relembre o jogo anterior de bobinho e peça que cada grupo escolha um bobo para iniciar jogo.

Indique que vai lançar novo desafio, inclua um segundo “bobo” equilibrando as duplas iniciais em relação ao grupo para dinamizar o jogo (uma dupla nem forte, nem fraca) e apresente a regra da liberdade da roda se movimentar dentro da área de jogo.

Acrescente, conforme os acontecimentos exigirem, as regras oficiais necessárias para o jogo ótimo que foram ensinadas nos jogos anteriores. Acrescente, posteriormente, de acordo com acontecimentos, regras novas necessárias.

Ajustes prováveis:

Tamanho do campo

Regras de violações do manejo da bola e para controle do corpo (faltas)

Modificar a proporção entre jogadores com bola e “bobos”

Estabelecer pressão de motricidade de tempo ou precisão

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: PIQUE-PEGA-BOLA

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se no campo apoiando jogador da bola ou diminuindo pressão na bola

Recursos necessários:

Campo de jogo com dimensão para todos os praticantes correrem

Marcadores de campo (ex. cones, implementos ou linhas da quadra)

1 bola adaptada para a atividade

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Sinalizadores para pegadores (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Jogadores dispostos livremente pelo campo de jogo com a posse da bola e um número de terminado de pegadores sinalizados

Desafio do jogo:

Manter a posse de bola entre os jogadores sem que os pegadores toquem a bola.

Regras orientadoras:

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie conforme sequência feita nos piques anteriores ou informe que dará sequência de onde parou aquela atividade. Decida conforme melhor se adaptar aos resultados apresentados pela turma

Ativados, inclua a posse da bola para os jogadores e indique que o(s) pegador(es) não mais tem que pegar os jogadores, mas a bola (encostar na bola)

Acrescente mais pegadores em busca do jogo ótimo

Incorpore as regras oficiais necessárias de acordo com as situações vividas e a busca do jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Tamanho da área de jogo

Número de pegadores

Pressão por tempo

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: JOGO-DOS-10-PASSES

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se em relação aos companheiros de time para contribuir com a manutenção da posse de bola contra marcadores

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Uma bola para cada grupo de jogo

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Completar o número de passes estabelecidos sem que o time adversário intercepte a bola

Regras orientadoras:

Não é permitido o drible.

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Os jogadores com a posse da bola precisam contar em voz alta o número de passes para certificar o ponto

Uma contagem é zerada quando a outra equipe recupera a posse de bola por uma violação da equipe com bola ou uma interceptação total.

Em caso de interceptação parcial (bola fora) ou falta a contagem continua na reposição da bola em jogo.

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe adversária.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie a atividade com apenas um jogo para a turma toda

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Apresente o desafio “que time consegue dar X passes sem perder a bola?” e deixe a bola no campo.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja não driblar)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Mudança no número de passes para o ponto

Aumento progressivo de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade do tempo e precisão

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Avaliação de resultados:

Nome do jogo: DUPLA DE ARREMESSOS PARADO

Objetivo de ensino específico:

Vivenciar variadas formas de arremesso parado para a cesta

Recursos necessários:

Tabelas de basquete e uma bola para cada dupla de jogadores

Organização:

Disponibilizar as duplas livremente na quadra para arremessar

Desafio do jogo:

Acertar a cesta de diferentes posições

Regras orientadoras:

Um jogador da dupla arremessa cinco vezes e o outro recupera a bola e passa ao arremessador, pois as posições se invertem

Estratégia de implementação do jogo:

Apresente o desafio e deixe que as duplas decidam como executar

Ajustes prováveis:

Distribuir melhor os jogadores pela área disponível

Atender a demandas e informações sobre como cumprir tarefa

Questionar sobre facilidade ou dificuldade na tarefa e propor desafio específico para cada dupla

Avaliação de resultados:

ANEXO 2 – UDIP AULA 2

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> Progressão da bola para a meta <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> (2.1) Dominar a bola para seguir (2.2) Criar linhas de passe (3.3) Ampliar espaço de jogo efetivo Arremessos bandeja <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> Soma de jogos <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> Dono-da-Rua (2.1) 2x1 no corredor por 4 áreas (2.2) Jogo dos 10 passes c/ drible e área (2.2; 2.3) <p>Jogo-Fim: Invasão</p> <p>Deslocamentos e bandeja</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: DONO-DA-RUA

Objetivo de ensino específico:

Escolher o melhor percurso para progredir com a bola até a meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Uma bola para cada jogador

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade

Jogadores dispersos de um mesmo lado de fora da área de jogo

Um ou mais jogadores dentro do campo

Desafio do jogo:

Atravessar o campo sem perder a posse da bola

Regras orientadoras:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Os jogadores devem iniciar a travessia sempre com sinal do professor e sem retornar ao ponto inicial.

O(s) pegador(es) pode(m) se posicionar e se movimentar livremente dentro do campo de jogo

O pegador toma o lugar do jogador que perdeu a bola na próxima partida

As regras oficiais utilizadas nos jogos anteriores devem ser mantidas de acordo com necessidade e estratégia pedagógica

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie com um jogo e todo o grupo, com apenas um “dono-da-rua” (a contextualização do jogo pode ser adaptada a turma como “monstro-da-rua”, “pitbull”, “guarda”, etc).

Pergunte ao grupo se conhecem a brincadeira e confirme as regras básicas do jogo popular.

Utilize a travessia com um dos pés se for de interesse do grupo.

Após ativação com o jogo popular, apresente o desafio e inclua a bola para cada jogador.

Inclua mais pegadores de acordo com análise do jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura e comprimento)

Divisão de mais grupos de jogos ou de grupos para revezamento

Pressão de motricidade do tempo

Em caso de atendimento dos objetivos de ensino rápido, modificar para o modelo time, com jogadores atravessando com 1 bola apenas e sendo permitido passes e dribles

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 2X1 NO CORREDOR POR 4 ÁREAS

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se como opção de passe e apoio para a progressão da bola

Recursos necessários:

Área(s) de jogo(s), com largura estreita e comprimento longo, dividida em 4 áreas iguais

1 bola adaptada ao desempenho do grupo

Organização:

Dividir o grupo em duplas fixas de acordo com estratégia pedagógica

Iniciar jogo com 4 jogadores (duas duplas) distribuídos um em cada área do corredor e as outras duplas em uma mesma posição de largada

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Ao sinal do professor uma dupla por vez deverá atravessar o corredor até a saída do lado oposto da largada dentro da área de jogo sem que os adversários interceptem a bola

O rodízio das duplas de marcadores do corredor deve ser trocado de acordo com a melhor organização da atividade

Desafio do jogo:

Atravessar o corredor sem perder a posse de bola

Regras orientadoras:

Os jogadores podem agir livremente dentro da área de jogo

O defensor não pode deixar sua área, no entanto pode tentar recuperar a bola se a dupla atacante precisar voltar à sua área

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores ou estratégia pedagógica adotada

Partida somente quando do sinal do professor e dos marcadores posicionados

A dupla atacante sai quando perde a posse da bola, dando vez a próxima

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie dividindo as duplas conforme estratégia pedagógica e apenas em um campo de jogo

Inicie a tarefa sem bola pedindo que a dupla passe pelo corredor sem ser pega e faça o rodízio das duplas para que todos entendam a dinâmica do jogo

Crie um desafio simples como que dupla consegue a menor soma de vezes ser pega ou qual passa o corredor sem ser pega ou caso um seja pega fica colado e se os dois da dupla ficarem saem do corredor (a regra deve ativar o desafio principal a seguir)

Apresente o desafio do jogo e inclua a bola

Aumente o número de campos de jogo conforme necessidade pedagógica

Faça os ajustes necessários para o jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Dimensões do campo de jogo (largura para facilitar os atacantes, profundidade para dificultar)

Uso do drible (menos dribles mais deslocamentos sem bola)

Pressão de tempo

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: JOGO DOS 10 PASSES C/ DR E ÁREA

116



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Objetivo de ensino específico:

Escolher entre aproximar do jogador da bola para ser opção de passe ou afastar para diminuir pressão na bola com referência a progredir para uma meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Marcadores de áreas dentro do campo (arcos, giz ou similar que os jogadores possam correr sem se machucar)

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e com áreas espalhadas aleatoriamente

O número de áreas maior (pelo menos uma) que número de jogadores de um time, distribuídas aleatoriamente e distantes umas das outras

Divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Completar o número de entradas nas áreas marcadas no campo definidas

Regras orientadoras:

É considerado bola dentro da área quando um jogador do time com posse da bola recebe a bola dentro da área ou progride individualmente até uma que esteja vazia.

Os jogadores de defesa, como os de ataque, podem ocupar as áreas e sair a qualquer tempo

É permitido o drible.

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

A posse de bola passa para a outra equipe quando essa recupera a bola ou por uma violação da equipe com bola. Nos dois casos é necessário reiniciar a partida com o sinal do professor e as duas equipes reorganizadas no campo de jogo

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe adversária e a sinalização do professor após os dois times reposicionados.

Estratégia de implementação do jogo:

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Inicie a atividade com o Jogo-dos-10-Passes em seu melhor formato já realizado e com apenas um jogo para a turma toda, mesmo que com time(s) de fora para rodízio.

Ativados, apresente o desafio “que agora não são mais X passes, mas que time consegue entrar em uma das áreas marcadas no campo” e deixe a bola no campo.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja como ocupar as áreas marcadas)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Mudança no número e posição de áreas (mais áreas, mais fácil para o ataque)

Limitar uso de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade do tempo (para fazer o ponto ou para a defesa recuperar a bola)

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: INVASÃO

Objetivo de ensino específico:

Escolher melhor ação para a bola progredir até a meta com vantagem numérica e espacial em cada situação do jogo

Recursos necessários:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade, com uma área (“end-zone”) após a linha final do campo de jogo em toda sua largura.

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Jogadores dispersos na área de jogo

Divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Chegar na “end-zone” do adversário mais vezes que o adversário chegue na “end-zone” do seu time

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Regras orientadoras:

Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo e da “end-zone” adversária

Para progredir com a bola pode ser utilizado passes e dribles

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Para confirmar um ponto o time com a posse da bola deve colocar um jogador de seu time com a bola e os dois pés na “end-zone” adversária

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe que sofreu o ponto da própria linha de sua “end-zone”.

Estratégia de implementação do jogo:

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Inicie a atividade resgatando o jogo anterior da aula informando que “agora só tem uma área possível de fazer o ponto” e deixe a bola com algum time para iniciar a partida.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja o direito ao drible)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura ou profundidade)

Mudança tamanho e peso da bola para facilitar primeiras tentativas

Limitar uso de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade de precisão (número de passes para fazer o ponto)

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: DESLOCAMENTO E BANDEJA

Objetivo de ensino específico:

Elaborar soluções motoras para fazer ponto em movimento e perto da cesta

Recursos necessários:

Tabelas de basquete e bolas

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Organização:

Disponibilizar os jogadores entre a linha do meio da quadra e a linha de 3 pts. Um jogador por vez irá se deslocar em direção a cesta e o professor irá lançar a bola para diferentes locais da quadra de modo que o jogador deverá pegar a bola e se dirigir pra cesta o mais rápido possível para arremessar

Desafio do jogo:

Coordenar o corpo para realizar uma tentativa de arremesso com precisão próximo da cesta

Regras orientadoras:

Os jogadores devem encontrar a melhor maneira de executar a tarefa

A posição de lançamento para recepção da bola deve ser aleatória

Estratégia de implementação do jogo:

Apresente as situações vividas nos jogos do dia e desafie a resolver caso no jogo tivesse cesta “de verdade”

Inicie na posição mais simples e repetitiva, depois vá variando e complexificando os lançamentos

Ajustes prováveis:

Variações de locais e distâncias de jogar a bola

Pressão de tempo e precisão

Com segurança, mais jogadores ao mesmo tempo finalizando para que seja necessário atenção em dois objetos (cesta, outro jogador)

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 3 – UDIP AULA 3

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construir finalização <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • (3.1) Atacar adversário e a meta • (3.2) provocar desequilíbrio na defesa • (3.3) ocupar espaços propícios para finalizar • Arremessos <i>Jump</i> <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Série de Jogos <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Corredor (3.1) <ol style="list-style-type: none"> i. 1xP c/ final. ii. 1x1 c/ final. 2. 2x1[1/4] (3.1; 3.2) <ol style="list-style-type: none"> i. P+1x1[1/4] c/ final. ii. 1+1x1 [1/4] c/ final. 3. P+2x2[1/4] c/ final. (3.1; 3.2; 3.3) <p>Jogo-Fim: 3x3 [1/4] dupla de arremesso c/ drible</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: CORREDOR e FINALIZAÇÃO 1XP e 1X1

Objetivo de ensino específico:

Identificar ações para transpor defensor a caminho da cesta

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas e marcadores de campo

Organização:

Demarcar corredor em frente a tabela de basquete e atrás da linha do lance-livre

Dispor os jogadores atrás do corredor de modo que cada um com a bola execute a tarefa de cada vez

Estabelecer posição inicial do marcador entre a cesta e o jogador atacante, inicialmente o professor (P), depois um praticante do grupo

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Estabelecer melhor forma de rodízio das posições de acordo com necessidades do grupo

Desafio do jogo:

Ultrapassar o marcador para executar um arremesso próximo a cesta

Regras orientadoras:

Os jogadores devem encontrar a melhor maneira de executar a tarefa

O professor deve dar início de cada partida

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo

Apresente o desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema estando parado no centro da área de jogo

A partir da tarefa realizada pela maioria se movimentar criando progressivamente desafios motores mais complexos

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e criando soluções para os constrangimentos provocados, substituir o professor por outro jogador

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura)

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Limitar uso de dribles como pressão de precisão

Pressão de tempo para dinâmica da atividade e foco no objetivo de ensino

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 2x1[1/4] COM FINALIZAÇÃO

Objetivo de ensino específico:

Escolher ações colaborativas em dupla para encontrar situações de finalização

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas e marcadores de campo

Organização:

Demarcar área de jogo em 1/4 da quadra de basquete, a partir de um corner, dentro de metade da área de 2pts mais a área restritiva completa

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Disponibilizar os jogadores inicialmente em duplas fora da área de jogo de modo que cada dupla execute a tarefa de cada vez. No segundo momento igualmente, mas em trios

Estabelecer posição inicial livre para marcador e atacante(s)

Estabelecer melhor forma de rodízio das posições de acordo com necessidades do grupo

Desafio do jogo:

Transpor a defesa e tentar um arremesso

Regras orientadoras:

Um dos atacantes (ou professor) inicia o jogo com a bola e pode agir livremente dentro das regras estabelecidas, mas não pode tentar a cesta. O segundo atacante igualmente, mas com poder de finalizar a cesta

O marcador pode agir livremente dentro das regras estabelecidas

O professor deve sinalizar início de cada partida

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema mantendo a posição na linha de lance-livre

A partir da tarefa realizada pela maioria se movimentar criando progressivamente desafios motores diferentes

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e criando soluções para os constrangimentos provocados, substituir o professor por outro jogador

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Limitar uso de dribles como pressão de precisão e foco no objetivo de ensino

Pressão de tempo para dinâmica da atividade e foco no objetivo de ensino

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: P+2X2[1/4] C/ FINALIZAÇÃO

Objetivo de ensino específico:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Se posicionar em relação ao companheiro de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas e marcadores de campo

Organização:

Demarcar área de jogo em 1/4 da quadra de basquete, a partir de um corner, dentro de metade da área de 2pts mais a área restritiva completa

Dispor os jogadores inicialmente em duas duplas fora da área de jogo de modo que cada grupo execute a tarefa junto todas as vezes.

Estabelecer melhor forma de rodízio dos grupos de modo que cada dupla participe do ataque e defesa alternadamente para somarem os pontos em cada partida

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário

Regras orientadoras:

O professor deve sinalizar início de cada partida com a bola e se mantém no mesmo lugar para passar e receber a bola quantas vezes os atacantes quiserem

Atacantes de marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

O professor deve definir a quantidade de tentativas de cada partida e sempre reiniciar o jogo após uma bola perdida ou arremesso efetuado (não permitir rebote)

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema mantendo a posição na linha de lance-livre

A partir da tarefa realizada pela maioria se movimentar criando progressivamente desafios motores diferentes

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e criando soluções para os constrangimentos provocados, modificar a posição de apoio ao passe e mesmo se deslocar no decorrer da partida andando

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis, caso exista professores auxiliares

Ajustes prováveis:

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Modificar o número de posses de bola por partida

Limitar uso de dribles como pressão de precisão e foco no objetivo de ensino

Pressão de tempo para dinâmica da atividade e foco no objetivo de ensino

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 3X3 [1/4]

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas, marcadores de campo e indicadores de times

Organização:

Demarcar área de jogo dentro da área de 2pts

Dispor os jogadores inicialmente em trios fora da área de jogo de modo que cada trio execute a tarefa junto todas as vezes.

Estabelecer melhor forma de rodízio dos grupos de modo que cada trio jogue sempre junto

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário

Regras orientadoras:

Implementar as regras básicas oficiais do 3X3, garantindo dinâmica do jogo de recuperação da posse de bola dos atacantes para terem uma segunda chance e dos defensores tendo que sair da área de jogo para iniciar um ataque

Atacantes de marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

O professor deve definir o tempo de cada partida e sempre reiniciar o jogo após a mudança dos trios

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema

Após uma posse de bola, substitua os trios de modo que todos vivenciem o desafio em pouco tempo.

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e o rodízio de trios, indique a regra básica de posse de bola do 3X3 e inicie o jogo com um tempo reduzido (ou uma troca de posse).

Aumente o tempo de jogo de acordo com o aumento do entendimento da dinâmica do jogo e do rodízio.

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Tempo de jogo

Tamanho do campo, permitindo uso de parte da área de 3pts

Limite de dribles

Implementação da regra de 3s

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: DUPLA DE ARREMESSOS COM DRIBLE

Objetivo de ensino específico:

Elaborar soluções motoras para fazer ponto em movimento longe da cesta

Recursos necessários:

Tabelas de basquete e bolas

Organização:

Disponibilizar os jogadores em duplas na linha de 3 pontos com uma bola. O jogador com a bola deve driblar até uma posição escolhida e arremessar, após buscar a bola e passar para o companheiro de dupla fazer o mesmo.

Desafio do jogo:

Coordenar o corpo para realizar uma tentativa de arremesso com precisão próximo da cesta

Regras orientadoras:

126



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Os jogadores devem encontrar a melhor maneira de executar a tarefa

Estratégia de implementação do jogo:

Apresente as situações vividas nos jogos do dia e desafie a resolver a finalização conforme ocorrido “de verdade”

Ajustes prováveis:

Pressão de tempo e precisão

Com segurança, mais jogadores ao mesmo tempo finalizando para que seja necessário atenção em dois objetos (cesta, outras bolas)

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 4 – UDIP AULA 4

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manutenção da posse de bola/ construir finalização <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.1; 1.2; 1,3 • 3.1; 3.2; 3.3 • Arremessos parado <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Série de Jogos <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar e avaliar 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jogo dos 10 passes c/ drible e metas (1.1; 1.2; 1,3; 3.3) 2. Cesta móvel (1.1; 1.2; 1,3; 3.2; 3.3) 3. 3x3 (1.1; 1.2; 1,3; 3.1; 3.2; 3.3) <ol style="list-style-type: none"> i. livre ii. c/ drible limitado <p>Jogo-Fim: 5x5 [1/2]</p> <p>Trio de passe e arremesso</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: JOGO DOS 10 PASSES COM DRIBLE E METAS

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar e agir para colaborar com a equipe levar a bola até a meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo e das metas (cones ou similares)

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e com metas (par de cones distantes +- 1mt) distribuídas pelo campo

Divisão dos jogadores em dois times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Completar o número de passes estabelecidos ou realizar um passe através de uma das metas sem que o time adversário intercepte a bola

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Regras orientadoras:

Não é permitido o drible inicialmente.

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Os jogadores com a posse da bola precisam contar em voz alta o número de passes para certificar o ponto

Uma contagem é zerada quando a outra equipe recupera a posse de bola por uma violação da equipe com bola ou uma interceptação total.

Em caso de interceptação parcial (bola fora) ou falta a contagem continua na reposição da bola em jogo.

A qualquer contagem do número de passes, caso a equipe consiga realizar um passe picado atravessando uma das metas será considerado o ponto

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe adversária.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie a atividade com apenas um jogo para a turma toda

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Relembre o “Jogo-dos-10-passes” realizado em aula anterior e inicie a partida.

Apresente o novo desafio “para fazer ponto é possível também fazer um gol (explique a regra)”.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja não driblar)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Mudança no número de passes para o ponto

Aumento progressivo de dribles permitidos

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade no tempo e precisão

Retirar a pontuação por passes e deixar apenas o gol, definindo o número de gols para marcar um ponto em cada rodada.

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Nome do jogo: CESTA MÓVEL

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação a bola e a meta para contribuir com a equipe

Recursos necessários:

Marcadores de campo e uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Um arco (bambolê ou similar) para a cesta móvel

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e divisão dos jogadores em dois times numericamente iguais

Dois jogadores do time defensivo segurando o arco cada qual com uma das mãos

Desafio do jogo:

Lançar a bola dentro do arco de acordo com regras determinadas

Regras orientadoras:

Uma equipe será designada como atacante e a outra defensora. Após uma tentativa de arremesso a posse de bola se inverte entre as equipes

A equipe defensora tem que designar dois jogadores para segurar o arco cada qual com uma mão sem soltar.

Atacantes e marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas. Os jogadores com arco só podem andar e não podem interceptar a bola. Se estiverem parados devem colocar o arco levantado acima da cabeça

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e necessidades de constrangimentos conforme objetivos de ensino

O professor deve definir a quantidade de tentativas de arremesso em cada partida e após uma bola perdida ou arremesso efetuado (não permitir rebote) sempre reiniciar o jogo.

A cada rodada o time substitui a dupla que carrega o arco

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie a atividade com apenas um jogo para a turma toda

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Relembre o jogo anterior, apresente o novo desafio “agora tem que fazer cesta no arco” e inicie a partida.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja regra dos jogadores com arco)

Relembre e aperfeiçoe as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Aumento das possibilidades de deslocamento dos jogadores com arco

Limite de dribles permitidos por jogador ou por time

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade no tempo

Estabelecer um arco (meta) para cada time simultaneamente

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 3X3

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Quadra com marcações oficiais e cesta de basquete

Bola e indicadores de times

Organização:

Considerar medida oficial do basquete 3X3 como área de jogo

Disponer os jogadores inicialmente em trios fora da área de jogo de modo que dois trios executem a tarefa juntos em cada rodada.

Estabelecer melhor forma de rodízio dos grupos de modo que cada trio jogue sempre junto

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário dentro da regra estabelecida

Regras orientadoras:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Implementar as regras básicas oficiais do 3X3, garantindo dinâmica do jogo de recuperação da posse de bola dos atacantes para terem uma segunda chance e dos defensores tendo que sair da área de jogo para iniciar um ataque

Atacantes de marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento.

O professor deve definir o tempo de cada partida e sempre reiniciar o jogo após a mudança dos trios

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo de 3X3 de aula anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema

Após uma posse de bola, substitua os trios de modo que todos vivenciem o desafio em pouco tempo.

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e o rodízio de trios, inicie o jogo com um tempo reduzido.

Aumente o tempo de jogo de acordo com o aumento do entendimento da dinâmica do jogo e do rodízio e defina o desafio da atividade “agora é uma partida direta de X pontos ou X minutos”.

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Tempo de jogo

Limite de dribles

Implementação de novas regras

Regras especiais (constrangimentos novos) para jogadores que dominam melhor o jogo ou (facilitadores, prêmios) para os que dominam menos

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 5X5 ½ QUADRA

Objetivo de ensino específico:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Quadra com marcações oficiais e cesta de basquete

Bola e indicadores de times

Organização:

Dividir o grupo em times de 5 jogadores

Dispor dois times inicialmente um em cada meia quadra oficial do basquete e um terceiro na linha central da quadra com uma bola.

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer cesta contra o adversário dentro da regra estabelecida

Regras orientadoras:

O time com a posse da bola irá atacar contra uma das cestas. A equipe defensora posicionada na quadra tentará impedir. A equipe que obtiver sucesso fica com a posse da bola para atacar a outra cesta. A equipe que perdeu essa posse de bola permanece na quadra que está esperando o próximo ataque.

Atacantes de marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento.

Estratégia de implementação do jogo:

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Inicie um jogo em uma meia quadra revezando as equipes a cada posse de bola

Com entendimento da dinâmica posicione uma terceira equipe na meia quadra oposta e informe a regra da posse de bola e direção do ataque

Inclua as regras necessárias de acordo com os acontecimentos do jogo

Ajustes prováveis:

Limite de dribles

Pressão de tempo

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Nome do jogo: TRIO DE PASSE E ARREMESSO

Objetivo de ensino específico:

Procurar vantagem espacial para arremessar

Recursos necessários:

Tabelas de basquete e uma bola para cada trio de jogadores

Organização:

Disponibilizar os trios dispersos pela área de 2pts da quadra de basquete

Desafio do jogo:

Fazer cesta de longa distância contra um marcador

Regras orientadoras:

Um jogador do trio inicia com a bola próximo da cesta enquanto os outros 2 se posicionam lado a lado a uma distância de 2 metros entre si e de frente para a cesta.

O jogador com a bola se aproxima e escolhe um companheiro para receber o passe e arremessar, o terceiro tenta impedir o arremesso

Estratégia de implementação do jogo:

Apresente o desafio e deixe que as duplas decidam como executar

Ajustes prováveis:

Distribuir melhor os jogadores pela área disponível

Atender a demandas e informações sobre como cumprir tarefa

Questionar sobre facilidade ou dificuldade na tarefa e propor desafio específico para cada dupla

Limitar o número de dribles ou tempo para a execução

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 5 – UDIP AULA 5

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progredir com a bola/ construir finalização <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.1; 2.2; 2.3 • 3.1; 3.2; 3.3 • Arremessos bandeja <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Série de Jogos <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar e avaliar 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dono-da-Rua-Times (2.1; 2.2; 2.3) 2. Invasão (2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.3) 3. de 3x1+2 a 4x2+2 ida e volta (2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.3) <p>Jogo-Fim: 5x5 Ida e volta 1x1 perseguição na bandeja</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: DONO-DA-RUA-TIMES

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de progredir a bola até a meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Bola

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade

Jogadores divididos em equipes numericamente iguais

Uma equipe dentro do campo e as outras divididas dos dois lados de fora da área de jogo

Desafio do jogo:

Atravessar o campo de jogo sem perder a posse da bola e de acordo com as regras estabelecidas

Regras orientadoras:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Um time por vez pega a bola de fora do campo para iniciar a travessia sempre com sinal do professor e sem retornar ao ponto inicial.

Atacantes e defensores podem se posicionar e se movimentar livremente dentro do campo de jogo, apenas os atacantes podem ultrapassar as linhas inicial e final do campo.

A equipe defensora se livra quando intercepta a bola impedindo a equipe atacante de cumprir o desafio

As regras oficiais de manejo de bola e faltas utilizadas nos jogos anteriores devem ser mantidas e ampliadas de acordo com necessidade e estratégia pedagógica

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie com o jogo “dono-da-rua” sem bola, depois com bola, conforme aula anterior.

Pergunte ao grupo se lembram do desafio anterior e confirme as regras básicas do jogo.

Após ativação com o jogo, apresente o desafio e defina uma bola para uma das equipes.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura e comprimento)

Divisão de mais grupos de jogos ou de grupos para revezamento

Permitir o retorno da bola para um jogador na área inicial para proteger a bola

Limite de dribles

Pressão de motricidade do tempo

Pressão de motricidade de precisão (limite do número de passes)

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: INVASÃO

Objetivo de ensino específico:

Escolher melhor posicionamento para uma ação coletiva que facilite a progressão da bola até a meta com vantagem numérica e espacial em cada situação do jogo

Recursos necessários:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade, com uma área (“end-zone”) após a linha final do campo de jogo em toda sua largura.

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Organização:

Jogadores dispersos na área de jogo

Divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Chegar na “end-zone” do adversário mais vezes que o adversário

Regras orientadoras:

Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo e da “end-zone” adversária

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Para confirmar um ponto o time com a posse da bola deve colocar um jogador de seu time com a bola e os dois pés na “end-zone” adversária

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe que sofreu o ponto da própria linha de sua “end-zone”.

Estratégia de implementação do jogo:

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Inicie a atividade resgatando o jogo anterior da aula e a memória do jogo Invasão em aula anterior.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo.

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores e as especialize de acordo como as situações apareçam no jogo.

Distribua o grupo em mais áreas de jogo disponíveis para reduzir número de jogadores por time conforme necessidade e promova um torneio

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura ou profundidade)

Limitar uso de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade de precisão/tempo (número de passes ou tempo para fazer o ponto)

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 3X1+2 a 4X2+2, IDA E VOLTA

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização no contra-ataque

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete e bolas

Organização:

Dividir inicialmente a turma em grupo de 6 jogadores na segunda etapa em grupos de 8 jogadores que devem permanecer juntos durante toda a etapa do jogo

Um grupo se posiciona dentro da área de 2pts enquanto os outros aguardam atrás da linha de fundo da mesma meia quadra.

O jogo inicia com os 3 atacantes jogando contra 1 defensor enquanto os outros dois defensores aguardam fora da área de 2pts sem participar.

Após uma tentativa de arremesso os atacantes não podem mais pegar a bola e os 3 defensores passam a atacar para a cesta oposta contra o time inicialmente atacante. O jogo 3x3 segue até que ocorra uma posse de bola em contra-ataque para cada equipe (ou completando um rally de ida e volta na quadra)

A cada partida devem ser revezados os times de acordo com a melhor decisão e necessidade da turma, mas mantido os mesmos grupos que na próxima rodada alternarão a posição inicial de ataque e defesa.

Na segunda etapa os jogadores iniciais de defesa se posicionam com 2 defendendo e 2 aguardando fora da área de 2pts, enquanto os 4 atacantes iniciam com a bola. O jogo decorre tal qual o anterior.

Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que o adversário

Regras orientadoras:

Cada cesta é considerada um ponto

Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo considerando a organização inicial

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Em caso de bola fora ou violação de algum jogador atacante o jogo se encerra. Em caso de falta ou violação da defesa é concedido um lance-livre para equipe afetada e o jogo segue até o fim do rally

Estratégia de implementação do jogo:

Distribua os grupos e equipes de acordo com a necessidade da turma.

Posicione os jogadores do primeiro grupo e apresente a tarefa a ser realizada pelo ataque e a defesa e reveze os grupos. Repita até que toda a turma entenda a dinâmica e o rodízio da tarefa.

Apresente o desafio e as regras de pontuação. Certifique ao final de cada partida se o grupo sabe o resultado do jogo (“quem ganhou?”)

Atingido o objetivo, passe ao jogo com 8 integrantes diretamente na situação de jogo “valendo”.

Ajustes prováveis:

Modificar o posicionamento inicial de jogadores ofensivos e defensivos

Considerar a tentativa de arremesso 1 ponto e o arremesso convertido 2 pontos.

Limitar o número de dribles ou limitar 1 jogador de cada time a não driblar

Incluir a regra dos 3 pontos ou outra regra oficial demandada pela turma sem que o jogo desvirtue dos objetivos originais

Aumentar o rally para duas idas e voltas ou até completar uma pontuação estipulada

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 5X5 IDA E VOLTA

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização no contra-ataque

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete, bola e indicadores de times (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Dividir a turma em equipes de pelo menos 5 jogadores de acordo com as necessidades da turma, que deverão se manter juntos até o fim da atividade

Posicionar livremente duas equipes em uma meia quadra oficial de basquete enquanto as outras aguardam atrás da linha de fundo onde o jogo se inicia.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Iniciar o jogo com a equipe atacante contra a defensora e seguir um rally de ida e volta até a tabela original seguindo as regras oficiais já implementadas na turma.

Após a partida revezar as equipes do jogo com as aguardando de fora de acordo com as necessidades da turma

Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que o adversário

Regras orientadoras:

Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo considerando a organização inicial

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Em caso de bola fora ou violação de algum jogador atacante o jogo se encerra. Em caso de falta ou violação da defesa é concedido um lance-livre para equipe afetada e o jogo segue até o fim do rally

Estratégia de implementação do jogo:

Divida as equipes de acordo com a necessidade da turma

Relembrar jogo anterior da aula e informar que agora será o mesmo número de jogadores de ataque e defesa desde o início

Inicie o jogo com 3X3 e acrescente um de cada time até chegar ao 5X5 de acordo com a adaptação da turma com a atividade e a percepção da necessidade de construir vantagem numérica no contra-ataque para ganhar o jogo

Inclua novas regras oficiais necessárias de acordo com a demanda e os objetivos de ensino

Ajustes prováveis:

Modificar o posicionamento inicial de jogadores ofensivos e defensivos

Considerar a tentativa de arremesso 1 ponto e o arremesso convertido 2 pontos.

Limitar o número de dribbles ou limitar 1 ou mias jogadores de cada time a não driblar

Incluir a regra dos 3 pontos ou outra regra oficial demandada pela turma sem que o jogo desvirtue dos objetivos originais

Aumentar o rally para duas idas e voltas ou até completar uma pontuação estipulada

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Nome do jogo: 1X1 PERSEGUIÇÃO NA BANDEJA

Objetivo de ensino específico:

Procurar o melhor percurso para fugir do defensor e executar um arremesso próximo a cesta

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete e bolas

Organização:

Organizar duplas com uma bola próximas da linha central da quadra

Uma dupla por vez se posiciona em fila numa distância de 1mt aproximadamente e olhando pra cesta. Para início da partida o professor passa a bola para o jogador da frente que deverá progredir para cesta e finalizar enquanto o segundo tentará impedir.

As duplas revezam a posição de ataque e defesa a cada rodada

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário

Regras orientadoras:

Os jogadores só podem sair da posição inicial depois do professor soltar a bola da mão

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Após os jogadores entenderem a dinâmica trocar para o jogador da defesa passar a bola para o atacante, em posição de apontar a bola e a cesta, iniciar a partida

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie orientando os jogadores a driblar e finalizar próximo da cesta

Defina as duplas de acordo com a necessidade da turma e apresente o desafio

Depois de algumas rodadas ou quando a turma tiver entendido a dinâmica da atividade, introduza a contagem de pontos

Ajustes prováveis:

Distância da saída para a cesta

Distância entre os jogadores na saída

Modificar pontuação (ex. 1pt para arremesso e 2pt para conversão da cesta)

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 6 – UDIP AULA 6

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> Manter a posse/ Progredir/ finalizar <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1; 1.2; 1,3 2.1; 2.2; 2.3 3.1; 3.2; 3.3 Arremessos Jump <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> Ampliação de jogo <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> Avaliar e criar 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> De 3x3 a 4x4 [1/1] <ol style="list-style-type: none"> Drible livre Com drible controlado <p>Jogo-Fim: 5x5[1/1]</p> <p>Dupla de 1x1 arremessos</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: DE 3X3 a 4X4 [1/1]

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização, controlando o ritmo de jogo adequadamente.

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete, bola e indicadores de times (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Dividir a turma em grupos de 6 jogadores divididos em dois times de 3 inicialmente e depois em grupos de 8 em dois times de 4 que deverão se manter juntos até o fim da atividade.

Posicionar livremente duas equipes numa quadra oficial de basquete enquanto as outras aguardam atrás da linha lateral onde o jogo se inicia.

Iniciar o jogo com bola ao alto seguindo as regras oficiais já implementadas na turma até o limite de tempo estabelecido.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Após a partida revezar as equipes do jogo com as que aguardam de fora de acordo com as necessidades da turma

Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

Regras orientadoras:

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Definir tempo e pontuação do jogo de acordo com necessidades da turma

Estratégia de implementação do jogo:

Dividir os grupos e times de acordo com as necessidades da turma

Relembre jogos anteriores de uso da quadra inteira e apresente a regra de tempo e pontuação.

Inicie com 3X3 e depois 4X4, da mesma forma, permita o drible livre inicialmente e depois limite para exigir mais deslocamento sem bola

Estabeleça ambiente de competição quando adequado para a turma.

Ajustes prováveis:

Modificar a forma de pontuação e o tempo e jogo

Reduzir o campo na largura para encorajar o jogo em profundidade

Definir condição especial para algum jogador escolhido (ex. impedir drible dos que mais dominam a bola ou jogadores que pontuam em dobro quando fazem cesta)

Incluir o professor como coringa: atuar como jogador para uma das equipes, quando necessário equilibrar o jogo, com direito a receber e passar bola, mas sem direito de fazer cesta (ou parado no meio da quadra como passador para a equipe que estiver com a posse da bola)

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: 5X5 [1/1]

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização, controlando o ritmo de jogo adequadamente.

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete, bola e indicadores de times (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Dividir a turma em equipes de 5 jogadores que deverão se manter juntos até o fim da atividade. Posicionar livremente duas equipes numa quadra oficial de basquete enquanto as outras aguardam atrás da linha lateral onde o jogo se inicia.

Iniciar o jogo com bola ao alto seguindo as regras oficiais já implementadas na turma até o limite de tempo estabelecido.

Após a partida revezar as equipes do jogo com as que aguardam de fora de acordo com as necessidades da turma

Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

Regras orientadoras:

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Definir tempo e pontuação do jogo de acordo com necessidades da turma

Estratégia de implementação do jogo:

Dividir os times de acordo com as necessidades da turma

Relembre jogos anteriores de uso da quadra inteira e apresente a regra de tempo e pontuação.

Indique que ocorrerá um jogo de basquete completo conforme as regras oficiais

Estabeleça ambiente de competição quando adequado para a turma.

Ajustes prováveis:

Modificar a forma de pontuação e o tempo e jogo

Reduzir o campo na largura para encorajar o jogo em profundidade

Definir condição especial para algum jogador escolhido (ex. impedir drible dos que mais dominam a bola ou jogadores que pontuam em dobro quando fazem cesta)

Incluir o professor como coringa: atuar como jogador para uma das equipes, quando necessário equilibrar o jogo, com direito a receber e passar bola, mas sem direito de fazer cesta (ou parado no meio da quadra como passador para a equipe que estiver com a posse da bola)

Avaliação de resultados:

Nome do jogo: DUPLA DE 1X1 NO ARREMESSO

Objetivo de ensino específico:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Procurar o melhor posicionamento para fugir do defensor e executar um arremesso longe da cesta

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete e bolas

Organização:

Organizar duplas com uma bola próximas da linha de 3pts

Uma dupla em cada espaço da quadra se posiciona um de costas para a cesta com a bola e o outro de frente numa distância de 1mt aproximadamente. Para início da partida o jogador com a bola deverá passar para o outro da dupla e tentar impedir o arremesso enquanto o que recebe o passe tenta encontrar uma posição de arremesso com no máximo 3 dribles.

As duplas revezam a posição de ataque e defesa a cada rodada

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário

Regras orientadoras:

Os jogadores só podem sair da posição inicial depois do jogador inicialmente com a bola soltar a bola da mão

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Estratégia de implementação do jogo:

Defina as duplas de acordo com a necessidade da turma

Inicie lembrando os jogadores e praticando a dupla de arremesso de aula anterior

Quando a turma tiver organizada no espaço de jogo, apresente o desafio.

Introduza a contagem de pontos quando necessário

Ajustes prováveis:

Distância da saída para a cesta

Distância entre os jogadores na saída

Modificar pontuação (ex. 1pt para arremesso, 2pt para acertar o aro, 3 pontos para conversão da cesta)

Inclua a regra dos 3pts para complexificar a escolha do jogador em relação a disputa por pontos

Avaliação de resultados:

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 7 – PLANO DE CURSO



PLANO SEMESTRAL DA OFICINA

2/º2023

OFICINA: BASQUETE

Professor (a): GUSTAVO GARCIA DE MORAES

Objetivo Geral:

Compreender, praticar e apreciar a modalidade esportiva basquetebol como integrante da cultura corporal de movimento de forma autônoma, dentro e fora do âmbito escolar, nas dimensões conceituais, procedimentais e atitudinais.

Objetivos Específicos:

- Experimentar, vivenciar o basquetebol, seus princípios operacionais de ataque e defesa; fundamentos e ações táticas; sistemas de jogo e os demais saberes corporais responsáveis para a prática da modalidade.
- Apropriar e aprimorar os elementos do basquetebol (fundamentos, ações táticas, sistemas de jogo, história e regras), para uma prática autônoma para além da escola, voltadas para o lazer e/ou para a saúde.
- Apreciar o basquetebol nas dimensões sociais de lazer e alto rendimento de forma crítica.
- Analisar e compreender o basquetebol, como é praticado em sua comunidade e os espaços públicos destinados à sua prática.
- Produzir e compartilhar atitudes, normas e valores que fomentem o respeito às diferenças, assegurando a superação de estereótipos e preconceitos expressos nas práticas corporais.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



CRONOGRAMA TERÇA/QUINTA

MÊS	CONTEÚDOS
Agosto	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação diagnóstica das turmas. • Jogos pré-desportivos para socialização dos estudantes. • Introdução aos fundamentos e História do basquete. • Princípios operacionais de ataque e defesa: conservação e recuperação da posse de bola. • Princípios operacionais de ataque e defesa: Progressão da bola e da equipe em direção ao alvo/cesta e dificultar ou impedir a progressão da bola e da equipe adversária. • Princípios operacionais de ataque e defesa: Finalização no alvo/cesta e proteção do alvo/cesta. • Tema Norteador: Lançamento do Tema Norteador “Sonhar: A magia do tempo”.
Setembro	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos do jogo: passe, rebote e drible de proteção e drible de recuo. • Ações táticas: pé-de-pivô e marcação. • Sistema de jogo ofensivo: posicionamento dos jogadores na quadra e suas variações. Regras: faltas e violações. • Basquetebol em cadeira de rodas: conhecer e apreciar o esporte. • Feira de Ciências de Ceilândia. • Aplicação da Unidade Didática de Intervenção Pedagógica (UDIP), referente ao projeto de mestrado do professor docente. • Tema Norteador: “Sonhar: A magia do tempo”. Na perspectiva de sonhar como projeção de futuro, questionar sobre seus sonhos e de que maneira a EPAT influência nesses sonhos.
Outubro	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos do jogo: passe em progressão e drible de velocidade e sobrecarga. • Ações táticas: fintas e marcação individual. • Sistema de jogo defensivo: defensivas individuais. • Regras: faltas e violações. • Copa EPAT de basquete. • Término da aplicação da Unidade Didática de Intervenção Pedagógica (UDIP), referente ao projeto de mestrado do professor docente. • Tema Norteador: “Sonhar: A magia do tempo”. Na esfera do mundo do trabalho, para além do sonho de ser profissional em determinado esporte, refletir sobre as demais profissões em que o esporte se faz presente indiretamente.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Novembro	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos do jogo: arremessos de curta, média e longa distâncias, rebote defensivo e ofensivo. Ações táticas: corta-luz. Sistema de jogo defensivo: defensivas por zona. Regras: faltas e violações. Basquete 3X3. Regras do basquete 3X3. Tema Norteador: “Sonhar: A magia do tempo”. No contexto do lazer, compreender as relações sociais que se estabelecem através da prática esportiva e sua relação com a realização de metas, nesse caso, sonhos.
Dezembro	<ul style="list-style-type: none"> Princípios de transição ofensiva (contra-ataque) e defensiva (balanço defensivo). Ações táticas: recuperação defensiva. Sistema de jogo defensivo: defensivas combinadas. Avaliação final do processo de ensino e aprendizagem.

CRONOGRAMA SEXTA-FEIRA

MÊS	CONTEÚDOS
Agosto	<ul style="list-style-type: none"> Avaliação diagnóstica das turmas. Jogos pré-desportivos para socialização dos estudantes. Introdução aos fundamentos e História do basquete. Princípios operacionais de ataque e defesa: conservação e recuperação da posse de bola. Princípios operacionais de ataque e defesa: Progressão da bola e da equipe em direção ao alvo/cesta e dificultar ou impedir a progressão da bola e da equipe adversária. Princípios operacionais de ataque e defesa: Finalização no alvo/cesta e proteção do alvo/cesta. Tema Norteador: Lançamento do Tema Norteador “Sonhar: A magia do tempo”.
Setembro	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos do jogo: passe, rebote e drible. Sistema de jogo ofensivo: posicionamento dos jogadores na quadra e suas variações. Regras: faltas e violações. Basquetebol em cadeira de rodas: conhecer e apreciar o esporte. Feira de Ciências de Ceilândia. Tema Norteador: “Sonhar: A magia do tempo”. Na perspectiva de sonhar como projeção de futuro, questionar sobre seus sonhos e de que maneira a EPAT influência nesses sonhos.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Outubro	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos do jogo: passe em progressão e drible de velocidade e sobrecarga. • Sistema de jogo defensivo: defensivas individuais. • Regras: faltas e violações. • Copa EPAT de basquete. • Tema Norteador: “Sonhar: A magia do tempo”. Na esfera do mundo do trabalho, para além do sonho de ser profissional em determinado esporte, refletir sobre as demais profissões em que o esporte se faz presente indiretamente.
Novembro	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos do jogo: arremessos de curta, média e longa distâncias. • Ações táticas: pé-de-pivô e marcação. • Regras: faltas e violações. • Basquete 3X3. Regras do basquete 3X3. • Tema Norteador: “Sonhar: A magia do tempo”. No contexto do lazer, compreender as relações sociais que se estabelecem através da prática esportiva e sua relação com a realização de metas, nesse caso, sonhos.
Dezembro	<ul style="list-style-type: none"> • Princípios de transição ofensiva (contra-ataque) e defensiva (balanço defensivo). • Ações táticas: recuperação defensiva. • Ações táticas: fintas e marcação individual. • Avaliação final do processo de ensino e aprendizagem.

ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA:

As estratégias metodológicas utilizadas nas aulas de basquetebol serão as brincadeiras da cultura popular, jogos pré-desportivos, exercícios analíticos, exercícios combinados ou sincronizados, circuitos, as situações de jogo com superioridade e inferioridade numéricas, jogos reduzidos e o jogo formal (PAES, 2019). Como estratégia pedagógica para o trato do Tema Norteador do semestre: “Sonhar: A magia do tempo” será proposta aos estudantes debates sobre o tema em rodas de conversa tendo como ponto de partida questões problematizadoras de situações onde o estudante deverá refletir sobre a temática.

AVALIAÇÃO:

A avaliação da oficina basquetebol será a avaliação formativa. Essa avaliação inicia, perpassa e finaliza o processo de ensino e aprendizagem (Diretrizes de Avaliação da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal: avaliação para as aprendizagens, avaliação institucional e avaliação em larga escala, 2018).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Os instrumentos de avaliação utilizados na oficina de basquetebol serão: lista de frequência, ficha de registro do professor das observações durante as aulas (diário de campo), planilha de avaliação do desempenho tático-técnico individual em situação de jogo, questionários aos estudantes de avaliação da oficina e os Registros de Avaliação por Oficina (RAO).

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

PAES, R. R.; MONTAGNER, P. C. FERREIRA, H. B.. PEDAGOGIA DO ESPORTE: Iniciação e Treinamento em Basquetebol. Rio de Janeiro:Guanabara Koogan, 2019.

SEEDF. Secretaria de Estado de Educação. Currículo em Movimento da Educação Básica2. 2018. Disponível em: <http://www.se.df.gov.br/curriculo-em-movimento-daeducacao-basica-2/>. Acesso em: 03 abr. 2023.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 8 – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Intervenção pedagógica da Educação Física em diferentes cenários sociais: estudo etnometodológico do processo de construção coletiva de saberes educacionais.

Pesquisador: Alexandre Jackson Chan Vianna

Área Temática:

Versão: 3

CAAE: 58613722.0.0000.0030

Instituição Proponente: Faculdade de Educação Física - UnB

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.590.999

Apresentação do Projeto:

Conforme documento "PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1890718.pdf", postado em 02/08/2022:

Desenho:

“Pesquisa etnometodológica a ser realizada a partir da observação-participante dos diversos cenários sociais próprios da educação física, relacionados com o esporte, a saúde, a educação, o lazer e a estética, para descrever e analisar o cotidiano das práticas sociais dos professores(as) e profissionais de educação física e das pessoas por eles(as) atendidos, assim como, os significados atribuídos por eles para as atividades corporais utilizadas. A coleta de dados será por meio de dinâmicas conversacionais e pode envolver entrevistas, análise documental e aplicação de questionários.”

Resumo:

“A Educação Física é uma área de conhecimentos científicos e, ao mesmo tempo, um campo de intervenções educativas que permeia uma série de cenários sociais, com destaque para a saúde, a educação, o esporte, a estética e o lazer. Em cada um desses contextos, a Educação Física convive com questões socioculturais, políticas, econômicas e jurídicas que interferem diretamente em suas

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASILIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 01 de 15

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

possibilidades de articulação e afirmação como ciência ou profissão. Como um corolário dessa diversidade de inserções institucionais, a Educação Física reúne atores sociais com identidades e compromissos diferenciados, o que suscita uma discussão permanente sobre as características dos seus objetos de estudo, sobre o perfil, de formação e de atuação, de seus profissionais e sobre as demandas sociais a serem adequadamente atendidas. A proposta da presente linha de pesquisa, diante dessa conjuntura, é desenvolver estudos qualitativos, de caráter etnometodológico, que permitam descrever e analisar: as identidades desses profissionais e do público que eles atendem; as práticas sociais que constituem a Educação Física e os significados que lhe são atribuídos pelos seus praticantes; as narrativas e os símbolos que caracterizam as representações sociais sobre a Educação Física e os diferentes usos do corpo. O quadro metodológico abrange uma série de instrumentos, a serem eleitos ao longo do envolvimento dos pesquisadores com o campo de estudo, de acordo com as questões teóricas a serem esclarecidas, dentre outros: dinâmicas conversacionais, entrevistas, observações participante, grupos focais, análises documentais de imagens, arquivos de som e textos diversos, que ajudem a produzir evidências articuladas com as questões teóricas a serem respondidas. A título de ilustração, quando se tratar de um estudo sobre a Educação Física em um contexto hospitalar, com foco na prevenção-promoção-manutenção da saúde, pretende-se estudar a conjuntura sociopolítica das instituições clínicas e seus atores sociais (profissionais, grupos ou redes sociais que interagem para mobilizar os recursos disponíveis e influenciar os processos de governança das questões relacionadas com a saúde pública); os pacientes, suas doenças e a compreensão social de sua condição de vida. Mas, se o estudo for sobre a Educação Física em um contexto escolar, com foco no desenvolvimento humano e na implementação de uma proposta curricular comprometida com um ideal de ser humano e sociedade, pretende-se estudar a conjuntura sociopolítica das instituições educacionais e seus atores sociais; os alunos, suas necessidades e interesses, e as opções sociais que lhe são oportunizadas. Da mesma forma, se o estudo for sobre o esporte, a estética ou o lazer, igualmente teremos uma determinada função política e social e ser contemplada, que se desenvolve em um cenário institucional específico (o clube, a academia, as praças ou parques), com o envolvimento de um conjunto de atores sociais engajados, e um sujeito social central (o atleta, o saudável, o jogador). Queremos, portanto, compreender como se constituem essas identidades, individuais e coletivas; como se constroem as práticas sociais nas quais estão envolvidos e que significados possuem para eles; quais são as narrativas e os símbolos atribuídos ao corpo e como se relacionam com a Educação Física enquanto ciência e profissão.”

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** ceptsunb@gmail.com

Página 02 de 15

152



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

Hipótese:

“Os profissionais de educação física convivem com uma realidade contraditória, ora marcada pela desvalorização social das práticas relacionadas com o corpo, ora com o destaque conferido ao esporte, à saúde e à estética corporal. As pessoas que praticam atividades físicas, esportivas e de lazer possuem uma conexão com as práticas corporais que passam a fazer parte de sua identidade. Cada cenário social da educação física está

marcado por valores, preconceitos e significados diferenciados, que trazem um impacto na vida das pessoas, em todos os sentidos: econômico, afetivo, cultural, social, etc.”

Metodologia Proposta:

“A pesquisa é do tipo etnometodológico, ou seja, tem como foco a compreensão das atividades diárias, ocasionais, locais que caracterizam a Educação Física e seus atores nos diversos cenários sociais, o que demanda um estudo de campo, interessado em descrever essa realidade de maneira “ecológica”, ou seja, sem a interferência dos pesquisadores. As fontes de informações são os próprios atores sociais, mas também, registros e documentos que auxiliem na compreensão da conjuntura sociocultural na qual eles estão inseridos. Os pesquisadores devem recorrer à observação-participante para gerar um diário de campo que reúna memorandos descritivo-interpretativos sobre práticas, costumes, rotinas, opiniões, ideias, valores, símbolos, representações sociais, etc.. A estratégia metodológica predominante será a Análise da Conversa, a fim de produzir dados e evidências sobre os processos e as práticas sociais, de acordo com a perspectiva dos próprios atores sociais. O percurso metodológico, planejado inicialmente para 5 anos, se configura como uma pesquisa qualitativa que abrange as seguintes etapas: (1) aproximação com o cenário institucional e os atores sociais; (2) familiarização e descrição das situações observadas; (3) registro no diário de campo das narrativas e conversas realizadas; (4) análise dos dados e definição das categorias conceituais a serem melhor compreendidas; (5) delimitação do estudo e tomada de decisão sobre o retorno a campo para produção de novos dados que contribuam para uma amostragem teórica – Garfinkel (1967); Cicourel (1971); Holstein & Gubrium (2005).”

Critério de Inclusão:

“Serão incluídos na pesquisa os atores sociais “nativos” de cada cenário institucional, que sejam voluntários para compartilhar suas opiniões, práticas e saberes, bem como, que estejam dispostos a refletir sobre suas representações sociais, valores e identidades. Em um primeiro momento, os

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** ceptsunb@gmail.com

Página 03 de 15

153



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

estudos pretendem reunir dados abrangentes que descrevam as perspectivas dos diversos atores envolvidos em cada realidade em particular, porém, a partir da amostragem teórica, conceito basilar da pesquisa qualitativa, a produção de dados pode requerer uma delimitação do estudo de maneira a aprofundar a perspectiva de determinados atores-chaves. Sempre que isso ocorrer, as discussões teóricas serão devidamente justificadas a fim de esclarecer os critérios de inclusão definidos ao longo do estudo.”

Critério de Exclusão:

“Não existe, a priori, critérios de exclusão, pois, os estudos possuem natureza ecológica, como também, não manipulam variáveis e não interferem na composição dos grupos, que dependem das características e forma de organização de cada realidade social e institucional a ser estudada. Caso ocorra algo ao longo do estudo que impeça ou dificulte a participação de alguma pessoa, as informações pertinentes serão detalhadas e o impacto sobre a discussão do problema de pesquisa será devidamente analisado.”

Desfecho Primário:

“O desfecho principal do estudo é a construção de uma análise teórica acerca das identidades dos atores sociais, principalmente, profissionais e praticantes, capaz de valorizar as suas contribuições para a sociedade e contribuir para que a sociedade os valorize; a descrição e análise das práticas sociais, de forma a possibilitar uma reflexão crítica sobre o conceito de qualidade dos serviços prestados em termos de saúde, educação, esporte e lazer; a descrição e análise dos significados atribuídos pelos próprios atores e pela sociedade de uma maneira geral, para as atividades que realizam, o que permite um posicionamento político e crítico diante de preconceitos e atitudes discriminatórias; descrição e a análise de narrativas e símbolos que marcam a identidade cultural e permitem o registro da memória de suas vivências e sua história.

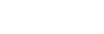
A análise teórica subsidiará a elaboração de artigos, livros e cadernos pedagógicos, que favorecem o compartilhamento de saberes, como também, a construção de políticas públicas voltadas para a formação de recursos humanos e para a oferta de serviços que ampliem a qualidade nas áreas de saúde, educação e esporte.

O estudo etnometodológico contribui para a compreensão da sociedade contemporânea, como um todo, e para compreensão das diversas maneiras como as pessoas lidam com a Educação Física e, portanto, com o seu próprio corpo. Investigar os campos de intervenção profissional e de produção de conhecimentos científicos da Educação Física por meio das ferramentas analíticas das

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASILIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** ceptsunb@gmail.com

Página 04 de 15

154



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

ciências sociais contribui para a reflexão crítica sobre: o currículo de formação profissional praticado pelas universidades brasileiras; as políticas públicas de saúde, educação, esporte e lazer dedicadas a garantir o acesso das pessoas à qualidade de vida e à dignidade social; as práticas sociais relevantes que devem ser preservadas, valorizadas e incentivadas pela sociedade civil e pelo Estado.

Os resultados da pesquisa têm o potencial de indicar os elementos-chaves a serem considerados na construção de soluções para os problemas vivenciados em cada um dos cenários sociais da Educação Física, pois, ao se aproximar do cotidiano dos atores sociais, legitima os saberes e práticas construídos para lidar com os desafios da realidade social, o que costuma apontar para a necessidade da superação de modelos tradicionais que perpetuam desigualdades. Acreditamos que compete à própria "comunidade de prática" sugerir e avaliar as alternativas propostas pela ciência para identificar quais são as práticas adequadas para orientar as estratégias, técnicas e normas que favorecem a organização dos modos de vida e dos valores que dão sentido ao viver e conviver em sociedade."

Tamanho da Amostra no Brasil: 500"

Objetivo da Pesquisa:

Conforme documento "PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1890718.pdf", postado em 02/08/2022:

Objetivo Primário:

"OBJETIVOS Descrever e analisar, por meio de uma abordagem etnometodológica: a. as identidades dos profissionais de Educação Física e do público que atendem nos seus diversos cenários sociais de intervenção: saúde, educação, esporte, estética e lazer. b. as práticas sociais que constituem a Educação Física e os significados que lhe são atribuídos pelos seus profissionais e praticantes. c. as narrativas e os símbolos que caracterizam as representações sociais sobre a Educação Física, enquanto ciência e profissão, assim como, os diferentes usos sentidos do corpo humano."

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Conforme documento "PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1890718.pdf", postado em 02/08/2022:

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 05 de 15

155



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

Riscos:

“A pesquisa qualitativa é realizada a partir da interação entre pesquisador(a) e participantes, de maneira a se constituir em um processo de construção coletiva de saberes. O(a) pesquisador(a) deve estar atento para preservar a privacidade dos participantes da pesquisa, de forma a não gerar constrangimentos ou eventuais prejuízos pela divulgação de informações que comprometam a imagem ou coloquem em risco as instituições envolvidas e os participantes da pesquisa.

Os principais riscos são: (a) incidentes que possam ocorrer com os participantes durante a prática de atividades físicas, esportivas, lúdicas ou brincadeiras; (b) risco de situações constrangedoras durante a coleta de dados ou na divulgação dos resultados; (c) conflitos psicoemocionais entre os participantes e os pesquisadores(as); (d) divergências de conduta diante de valores e conflitos sociais; (e) discordâncias em relação aos critérios

para lidar com questões políticas, religiosas ou éticas.

Para evitar que essas situações ocorram, o(a) pesquisador(a) devem garantir o anonimato na divulgação dos dados e dos resultados. As informações deverão ser amplamente divulgadas para todos os envolvidos, que terão acesso às informações necessárias, tanto como uma estratégia de triangulação e cruzamento dos dados (para verificar sua confiabilidade), como também, para garantir sua validação, oportunidade em que os participantes devem confirmar a veracidade e a concordância em tornar públicas as informações coletadas sobre eles.

O caráter dialógico e respeitoso da abordagem etnometodológica minimiza os riscos para participantes e pesquisadores. Não há intervenção dos pesquisadores na realidade social nem a manipulação de variáveis de estudo. Sendo assim, os riscos ficam restritos à influência exercida pela participação dos pesquisadores nos espaços a serem estudados, ao tratamento dos dados e informações da pesquisa, e às relações que porventura ocorram entre os pesquisadores e os participantes. Os pesquisadores se comprometem a manter uma postura condizente com as atribuições acadêmicas e a lidar com eventuais problemas de maneira institucional, recorrendo as autoridades competentes para comunicar os fatos ocorridos, de forma a manter transparência e lisura ética ao longo da realização da pesquisa. Em síntese, o anonimato e a consulta prévia aos participantes contribuem para minimizar a exposição dos participantes a constrangimentos, como também, evitar que a integridade física ou emocional dos participantes seja colocada em risco.

A todo momento, será facultada ao participante a opção de interromper a participação no estudo, sem qualquer prejuízo por essa decisão. Como se trata de escolha voluntária de participação, de métodos de coleta de dados e intervenções não invasivas ou que tenham o potencial de gerar constrangimentos, nenhum colaborador ou participante necessitará colocar sua condição física ou

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 06 de 15

156



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

emocional em vulnerabilidade.”

Benefícios:

“Ressalta-se, como benefício, que a pesquisa para descrever o contexto institucional e os atores sociais toma como pressuposto que a teoria a ser construída é singular e autêntica, de modo que eles se sentirão empoderados por terem a possibilidade de apresentar suas razões e emoções para registro. A contribuição dos colaboradores levará, ainda, a uma repercussão positiva para a comunidade na qual estão inseridos e para o amadurecimento da qualidade da Educação Física, como prática profissional e científica. Os resultados dos estudos poderão subsidiar a proposição de políticas públicas ou legislações, a discussão sobre o processo de formação inicial de continuada de profissionais e pesquisadores, a reflexão sobre o papel político e social da Educação Física diante da realidade brasileira, dentre outras repercussões.”

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de projeto de pesquisa da linha de pesquisa que congrega estudantes do Mestrado Profissional em Educação Física (ProEF) da FEF/UnB, cujo pesquisador responsável é o prof. Dr. Alexandre Jackson Chan-Vianna e pesquisador assistente o prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende, cuja instituição colaboradora é Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal.

Pelo cronograma, o projeto será executado em 23 meses com início previsto para a coleta de dados em setembro de 2022, conforme documento em versão não editável "8_ Cronograma _etnometodologia _corrigido.docx", postado em 02/07/2022.

O projeto terá financiamento próprio e com previsão de gastos de R\$ 500,00, conforme documento em versão editável "7_planilha_etnometodologia_FS.doc", postado em 21/03/2022.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Documentos acrescentados ao processo e analisados para emissão deste parecer:

- 1 - Informações Básicas do Projeto - " PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1890718.pdf", postado em 02/08/2022.
- 2 - Carta de Respostas às Pendências apontadas pelo CEP, informando as respostas do pesquisador às pendências apontadas pelo CEP. Versão editável "SEI_UnB_8489213_Carta_2.pdf",

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 07 de 15



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

postado em 02/08/2022.

3 - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE). Versão editável "Tale_Etnometodologia_corrigido_2.doc" e "Tale_Etnometodologia_corrigido_3.doc", postado em 02/08/2022 e 19/08/2022, respectivamente.

Recomendações:

Não se aplicam.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Análise das respostas às pendências apontadas no Parecer Consubstanciado No. 5.490.580 e 5.555.122:

1. Quanto aos termos de apresentação obrigatória:

Solicita-se a apresentação de autorizações institucionais para a coleta de dados primários junto aos participantes, quando esta se der em comunidades de prática estabelecidas no interior de instituições públicas ou privadas, tais como escolas, unidades de saúde, academias, clubes, etc. Os termos de aceite institucional apresentados são da instituição proponente (FEF/UnB e CO/UnB) e ainda não foram apresentados termos de aceite das demais instituições coparticipantes a serem mobilizados.

RESPOSTA: "As autorizações serão providenciadas na medida em que os contatos para a realização das pesquisas foram devidamente estabelecidos. Sendo assim, em função do desenho metodológico (como aponta o item seguinte), cada pesquisa enseja a apresentação de uma emenda específica por meio da qual serão detalhados, caso necessário: instrumentos de coleta de dados adicionais; autorizações institucionais para dados primários e secundários, novos membros da equipe de pesquisa, assim como, outros dados que não constem de forma detalhada no projeto geral."

ANÁLISE: O pesquisador informou que emendas serão apresentadas para envio das autorizações institucionais.

PENDÊNCIA ATENDIDA

2. Em função do desenho metodológico e da necessidade de futuras emendas:

2.1 Haverá necessidade de emendas para registro e apreciação de novos instrumentos de coleta de dados, caso venham a ser produzidos?

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 08 de 15



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

RESPOSTA: "Sim, na eventualidade do uso de novos instrumentos de coleta de dados, os mesmos serão descritos por meio de emenda específica, assim como, as informações devidamente incluídas no TCLE e no Projeto Básico (tanto no documento como na plataforma)."

ANÁLISE: O pesquisador informou que emendas serão apresentadas para envio de novos instrumentos de coleta de dados, caso venham a ser produzidos.

PENDÊNCIA ATENDIDA

2.2 Haverá necessidade de emendas para inclusão de possíveis autorizações institucionais em caso de solicitação de dados secundários de fonte em base de dado institucional?

RESPOSTA: "Sim, na eventualidade do uso de dados secundários, os mesmos serão descritos por meio de emenda específica, assim como, as informações devidamente incluídas no TCLE e no Projeto Básico (tanto no documento como na plataforma)."

ANÁLISE: O pesquisador informou que emendas serão apresentadas para envio de possíveis autorizações institucionais em caso de solicitação de dados secundários de fonte em base de dado institucional.

PENDÊNCIA ATENDIDA

2.3 Haverá necessidade de emendas para inclusão de novos membros na equipe, em especial, mestrandos?

RESPOSTA: "Sim, na eventualidade da inclusão de novos membros na equipe de pesquisa, os currículos e os nomes serão inseridos na plataforma."

ANÁLISE: O pesquisador informou que emendas serão apresentadas para inclusão de novos membros na equipe de pesquisa.

PENDÊNCIA ATENDIDA

3. Esclarecer qual é o desfecho primário ou principal resultado esperado, especialmente quando este(s) deve(m) ser remetido(s) aos objetivos que nesse caso são: "Descrever e analisar (...) as identidades, (...) as práticas sociais e (...) os significados, (...) as narrativas e símbolos."

RESPOSTA: "O desfecho principal do estudo é a construção de uma análise teórica acerca das identidades dos atores sociais, principalmente, profissionais e praticantes, capaz de valorizar as suas contribuições para a sociedade e contribuir para que a sociedade os valorize; a descrição e análise das práticas sociais, de forma a possibilitar uma reflexão crítica sobre o conceito de qualidade dos serviços prestados em termos de saúde, educação, esporte e lazer; a descrição e

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro

Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900

UF: DF **Município:** BRASÍLIA

Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** ceptsunb@gmail.com

Página 09 de 15



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

análise dos significados atribuídos pelos próprios atores e pela sociedade de uma maneira geral, para as atividades que realizam, o que permite um posicionamento político e crítico diante de preconceitos e atitudes discriminatórias; descrição e a análise de narrativas e símbolos que marcam a identidade cultural e permitem o registro da memória de suas vivências e sua história. A análise teórica subsidiará a elaboração de artigos, livros e cadernos pedagógicos, que favorecem o compartilhamento de saberes, como também, a construção de políticas públicas voltadas para a formação de recursos humanos e para a oferta de serviços que ampliem a qualidade nas áreas de saúde, educação e esporte."

ANÁLISE: O desfecho principal do estudo foi esclarecido, porém a descrição do desfecho primário oriunda da carta resposta não foi inserida no Projeto Básico da Plataforma Brasil. Solicita-se inserir esta descrição no Projeto Básico da Plataforma Brasil.

PENDÊNCIA PARCIALMENTE ATENDIDA

RESPOSTA: "Foi inserida na descrição do Projeto Básico da Plataforma Brasil a nova redação do Desfecho Primário ou Principal."

ANÁLISE: A descrição do desfecho primário foi acrescentada no Projeto Básico da Plataforma Brasil.

PENDÊNCIA ATENDIDA

4. Quanto aos riscos:

Na seção de riscos do projeto detalhado e do Projeto Básico da Plataforma Brasil, tem-se que "O presente projeto não apresenta riscos para os colaboradores e participantes. Como se trata de escolha voluntária de participação, de métodos de coleta de dados e intervenções não invasivas ou que tenham o potencial de gerar constrangimentos, nenhum colaborador ou participante necessitará colocar sua condição física ou emocional em vulnerabilidade". O item V – DOS RISCOS E BENEFÍCIOS constante na Resolução 466/2012 diz "Toda pesquisa com seres humanos envolve risco em tipos e gradações variados. Quanto maiores e mais evidentes os riscos, maiores devem ser os cuidados para minimizá-los e a proteção oferecida pelo Sistema CEP/CONEP aos participantes. Devem ser analisadas possibilidades de danos imediatos ou posteriores, no plano individual ou coletivo. A análise de risco é componente imprescindível à análise ética, dela decorrendo o plano de monitoramento que deve ser oferecido pelo Sistema CEP/CONEP em cada caso específico." Portanto, solicita-se que esta frase seja removida e que as análises de riscos, bem como formas de minimizá-los sejam corrigidas/uniformizadas, conforme já consta no TCLE. Tal modificação deverá ser realizada no Projeto Básico da Plataforma Brasil e no projeto detalhado.

RESPOSTA: "A pesquisa qualitativa é realizada a partir da interação entre pesquisador(a) e

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASÍLIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 10 de 15



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

participantes, de maneira a se constituir em um processo de construção coletiva de saberes. O(a) pesquisador(a) deve estar atento para preservar a privacidade dos participantes da pesquisa, de forma a não gerar constrangimentos ou eventuais prejuízos pela divulgação de informações que comprometam a imagem ou coloquem em risco as instituições envolvidas e os participantes da pesquisa. Os principais riscos são: (a) incidentes que possam ocorrer com os participantes durante a prática de atividades físicas, esportivas, lúdicas ou brincadeiras; (b) risco de situações constrangedoras durante a coleta de dados ou na divulgação dos resultados; (c) conflitos psicoemocionais entre os participantes e os pesquisadores(as); (d) divergências de conduta diante de valores e conflitos sociais; (e) discordâncias em relação aos critérios para lidar com questões políticas, religiosas ou éticas. Para evitar que essas situações ocorram, o(a) pesquisador(a) devem garantir o anonimato na divulgação dos dados e dos resultados. As informações deverão ser amplamente divulgadas para todos os envolvidos, que terão acesso às informações necessárias, tanto como uma estratégia de triangulação e cruzamento dos dados (para verificar sua confiabilidade), como também, para garantir sua validação, oportunidade em que os participantes devem confirmar a veracidade e a concordância em tornar públicas as informações coletadas sobre eles. Essas informações foram inseridas no Projeto Básico no Item "Riscos e benefícios envolvidos na execução da pesquisa", na página 5. Abaixo estão descritas as demais alterações do texto inicial: No parágrafo da página 6, que inicia com a expressão "O caráter dialógico (...)", foi alterado o texto final, a partir da linha 8; onde antes estava escrito: "Em síntese, a pesquisa não expõe os participantes a constrangimentos" a redação foi alterada para "Em síntese, o anonimato e a consulta prévia aos participantes contribuem para minimizar a exposição dos participantes a constrangimentos, como também, evitar que a integridade física ou emocional dos participantes seja colocada em risco." Foi retirada a frase inicial do parágrafo 4, da página 6, que dizia: "O presente projeto não apresenta riscos para os colaboradores e participantes." No TCLE, foram feitas correções nos parágrafos 6: texto anterior: "Os riscos decorrentes de sua participação na pesquisa são relacionados a uma exposição indevida de sua imagem ou um constrangimento social" foi alterado para "Os riscos decorrentes de sua participação na pesquisa são relacionados a uma exposição indevida de sua imagem, ou da instituição a qual está ligado, como também, algum tipo de constrangimento social"; como também, foi acrescentado o seguinte texto no final do parágrafo 5: "nesse caso, você terá suporte financeiro para um lanche ou despesas de transporte."

ANÁLISE: Os riscos e as formas para minimizá-los foram descritas no Projeto Básico da Plataforma Brasil, no TCLE e no projeto detalhado.

PENDÊNCIA ATENDIDA

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASILIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** ceptsunb@gmail.com

Página 11 de 15

161



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA
SAÚDE DA UNIVERSIDADE DE
BRASÍLIA - UNB



Continuação do Parecer: 5.590.999

5. Quanto ao cronograma:

A etapa de descrição das situações, práticas e narrativas observadas está prevista para iniciar em julho/2022. Solicita-se atualizar o cronograma prevendo o início da pesquisa para período posterior à aprovação pelo CEP. Ressalta-se que cabe ao pesquisador responsável aguardar a decisão de aprovação ética, antes de iniciar a pesquisa (Res. CNS 466/2012, item XI.2.a).

RESPOSTA: "O cronograma foi corrigido e o início da pesquisa previsto para ocorrer em setembro de 2022."

ANÁLISE: O cronograma foi alterado com início previsto da coleta de dados em setembro de 2022, conforme documento "8_Cronograma_etnometodologia_corrigido.docx", postado em 02/07/2022.

PENDÊNCIA ATENDIDA

6. Quanto aos critérios de exclusão:

Nos critérios de exclusão tem-se que "O único critério que inviabiliza a participação é a não assinatura do TCLE, por opção da pessoa ou por qualquer outro motivo, que não precisa ser declarado." Solicita-se remover esta expressão uma vez que o consentimento do participante na pesquisa é um direito do mesmo e não um critério de exclusão. Tal modificação deverá ser realizada no Projeto Básico da Plataforma Brasil e no projeto detalhado.

RESPOSTA: "Na página 5 do Projeto Básico, no Item Critérios de exclusão/inclusão dos participantes da pesquisa, foi retirada o seguinte trecho da linha 11: "O único critério que inviabiliza a participação é a não assinatura do TCLE, por opção da pessoa ou por qualquer outro motivo, que não precisa ser declarado."

ANÁLISE: A expressão foi removida do Projeto Básico da Plataforma Brasil e do projeto detalhado.

PENDÊNCIA ATENDIDA

7. Quanto ao TALE:

Conforme projeto detalhado, tem-se que "Caso a amostra tenha crianças, o TCLE deverá ser assinado pelos pais ou responsáveis legais, como também, será apresentado um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) para manifestação da própria criança." Solicita-se a apresentação de um documento de TALE para a apreciação ética.

RESPOSTA: "Foi anexado à plataforma, o TALE para o caso de estudos em que haja a participação de menores de idade."

ANÁLISE: Um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) foi apresentado para apreciação

Endereço: Faculdade de Ciências da Saúde, Universidade de Brasília - Campus Darcy Ribeiro
Bairro: Asa Norte **CEP:** 70.910-900
UF: DF **Município:** BRASILIA
Telefone: (61)3107-1947 **E-mail:** cepfsunb@gmail.com

Página 12 de 15



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



ANEXO 9 – PRODUTO EDUCACIONAL

UNIDADE DIDÁTICA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA – UDIP:

ensinando os princípios ofensivos do basquetebol

Gustavo Garcia de Moraes
UNB | PROEF

163



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



INTRODUÇÃO

A construção deste artefato pedagógico surge da constatação de um cenário desafiador no campo do esporte na prática pedagógica de Educação Física. Há uma lacuna perceptível na formação de professores e professoras para a iniciação esportiva, tanto no ambiente escolar quanto em outros contextos de ensino do esporte, dificultando uma prática satisfatória. Esta realidade se revela na observação das práticas pedagógicas e nas conversas diárias entre profissionais, onde são evidenciadas dificuldades na abordagem dos princípios fundamentais do esporte coletivo.

Desenvolvido exclusivamente a partir de jogos, este artefato pedagógico compromete-se com um ensino aberto, complexo e centrado na interação constante entre professores e praticantes. Sua estrutura busca seguir uma organização lógico-simétrica para auxiliar a compreensão e segurança do professor em formação continuada, permitindo que ele experimente, adapte e aplique o artefato em seu próprio ambiente de trabalho. Com foco na inclusão esportiva, o conteúdo é voltado aos esportes coletivos de invasão, tendo como referência principal a lógica interna do basquetebol.

A escolha dos jogos que compõem este design considerou a popularidade e familiaridade na comunidade de professores e praticantes. Foram incluídos jogos populares, educativos, amplamente conhecidos e provenientes de tradições de aulas e treinamentos no Brasil, complementados por exercícios situacionais do treinamento esportivo, adaptados para garantir interação, ludicidade e imprevisibilidade.

O Artefato

Uma Unidade Didática de Intervenção Pedagógica - UDIP é o artefato em desenvolvimento nesta pesquisa. Se trata de uma unidade didática de iniciação aos esportes coletivos, organizado numa sequência lógica de 06 aulas, que propõe como objetivo de ensino, apresentar a totalidade ofensiva da modalidade basquetebol (Quadro 1). Desse modo, ao final do processo, os praticantes sejam capazes de jogar em nível recreativo e continuar aperfeiçoando os elementos fundamentais dos jogos de invasão com autonomia. Ao mesmo tempo, o artefato se constitui como elemento central de um processo de formação continuada de professores no local de trabalho, baseado numa metodologia ativa para a reflexividade da identidade docente



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



relacionada a capacitação em recursos pedagógicos e a mudança de paradigma alinhados com os modelos de ensino sistêmicos e baseados no jogo.

Quadro 1 – Objetivos de ensino: princípios fundamentais ofensivos

Referência	Princípios Operacionais Ofensivos		
	1. Manter a posse de bola	2. Progredir com a bola	3. Construir finalização
1. Jogador da bola	1.1 Criar vantagem numérica ou espacial	2.1 Dominar a bola para seguir	3.1 Atacar adversário e a meta
2. Jogador perto da bola	1.2 Apoiar o jogador da bola	2.2 Criar linhas de passe	3.2 Provocar desequilíbrio na defesa
3. Jogador longe da bola	1.3 Diminuir pressão na bola	2.3 Ampliar espaço de jogo	3.3 Ocupar espaços propícios para finalizar

Fonte: Elaborado pelos autores

A UDIP foi desenhada a partir de três sequências metodológicas de jogos. A primeira sequência contém as aulas 1, 2 e 3; a segunda sequência contempla as aulas 3 e 4; e por fim, a aula 6 encerra a UDIP. As sequências metodológicas foram adaptadas tendo como base as referências teóricas do *design* adotado e foram organizados para o atendimento dos objetivos de cada aula. Em cada sequência foi tratado os princípios operacionais de ataque, que se

repetem em uma sequência hierárquica, para uma progressão do mais para o menos linear, do menos para o mais aberto, e do mais para o menos controlado pelo professor.

A segunda sequência de aulas, corresponde as aulas 4, tendo como tema manutenção da posse de bola/construir finalização. Seus objetivos e conteúdos são a soma das aulas 1 e 3, o modelo de aula é a série de jogos e a ênfase na aprendizagem é aplicar e avaliar. A ênfase na aprendizagem se repete na aula 5, diferenciando os objetivos e conteúdos que corresponderão a soma das aulas 2 e 3, sendo o tema proposto na aula, progredir com a bola/construir finalização.

A sexta e última aula é a somatória de todos os temas, objetivos e conteúdos tratados até o momento, diversificando o modelo de aula para a ampliação de jogos e a ênfase na aprendizagem é no avaliar e criar.

Para o ensino das competências técnico-táticas em contexto de jogo, foi elaborado um quadro que descrever a correspondência entre o princípio operacional, o problema tático e os elementos técnico-táticos utilizados na resolução dos problemas nos jogos (Quadro 2).

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Quadro 2 – Competências técnico-táticas

Princípio Operacional Ofensivo	Problemas Táticos	Competências técnico-táticas
Manutenção da posse de bola;	(1.1 – jogador da bola) criar vantagem numérica e espacial	Passes, dribles
	(1.2 – jogador perto da bola) apoiar o jogador da bola	Suporte; recepção do passe
	(1.3 – jogador longe da bola) diminuir pressão na bola	Desmarcação; recepção do passe
Progressão da bola para a meta	(2.1 – jogador da bola) Dominar a bola para seguir	Recepção do passe, drible e passe
	(2.2 – jogador perto da bola) criar linhas de passe	Suporte; recepção do passe
	(2.3 – jogador longe da bola) ampliar espaço de jogo efetivo	Desmarcação; recepção do passe
Construir finalização	(3.1 – jogador da bola) Atacar adversário e a meta	Passes; dribles e finalização
	(3.2 – jogador perto da bola) provocar desequilíbrio na defesa	Suporte; recepção do passe
	(3.3 – jogador longe da bola) ocupar espaços propícios para finalizar	Desmarcação; recepção do passe

Fonte: Elaborado pelo autor

Esperamos que ao final o(a) leitor(a) possa utilizá-lo como referência para o ensino dos princípios ofensivos do basquetebol em contexto escolar tal como transferir esses princípios para os outros esportes de invasão.

UDIP AULA 1

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> Manutenção da posse de bola <p>Conteúdos/Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> (1.1) Criar vantagem numérica (1.2) Apoiar o jogador da bola (1.3) Diminuir pressão na bola <p>Modelo de aula</p> <ul style="list-style-type: none"> Soma de jogos <p>Ênfase da aprendizagem</p> <ul style="list-style-type: none"> Compreender 	<p>Jogos</p> <ol style="list-style-type: none"> Pique-Pega (1.1) Bobinho em roda (1.1) Bobinho 4x2 ou 3x2 em movimento (1.2) Pique-Pega-Bola (1.3) <p>Jogo-Fim: Jogo dos 10 passes (1.1/1.2/1.3)</p>

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: PIQUE-PEGA, PIQUE-AJUDA

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se no campo de jogo com vantagem numérica e espacial
Reconhecer diferentes contextos de dimensão do campo e número de jogadores para tomada decisão

Recursos necessários:

Campo de jogo com dimensão para todos os praticantes correrem
Marcadores de campo (ex. cones, implementos ou linhas da quadra)
Coletes ou faixas de sinalização dos pegadores

Organização inicial:

Jogadores distribuídos em área do jogo livre de obstáculos

Desafio do jogo:

Se manter livre do(s) pegador(es)

Regras orientadoras:

1. É escolhido um pegador que deverá encostar a mão em um dos outros jogadores fugitivos. Aquele que for pego passa a ser o pegador e vice-versa.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie com corrida livre sem encostar nos demais, depois desafiando a ocupar todos os espaços livres apresentando o

Adaptados a tarefa anterior, escolha um jogador para ser o pegador entregando o sinalizador a ele e apresente o desafio a todos

Quando o primeiro fugitivo for pego apresente a regra da troca do sinalizador e a nova tarefa de cada um dos dois

Apresente o Pique-Ajuda apenas implementando a variação de regra do pegador não mais voltar a ser fugitivo até o limite de pegadores definido

Ajustes prováveis:

Variação do tamanho do campo e proporcionalidade de largura e extensão

Divisão da turma em dois campos de jogo para potencializar desafios

Estabelecer tempo para pegador(es) de modo a provocar rodízio nos pegadores



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Nome do jogo: BOBINHO EM RODA

Objetivo de ensino específico:

Escolher a opção de passe mais adequada para ganhar vantagem espacial e numérica sem perder a bola

Atentar para a opção de receber um passe apoiando o jogador com bola em desvantagem numérica e espacial

Recursos necessários:

Bolas adaptadas a condição de passe e recepção dos jogadores e uma área de jogo sem obstáculos

Organização inicial:

Jogadores em roda na distância inicial dos braços abertos e o(s) pegador(es) no centro

Desafio do jogo:

Manter a posse de bola entre os jogadores da roda e impedindo que o “bobo” (pegador) toque na bola

Regras orientadoras:

Os jogadores não podem se deslocar com a bola nem sair da forma da roda

O pegador precisa encostar a mão na bola para se livrar da posição do “bobo”

Quando um bobo consegue encostar na bola, quem foi responsável pela posse da bola ou o passe (em caso de toque aéreo na bola) vira bobo e o bobo mais antigo, volta para a roda.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie desafiando a trocarem passes dentro da roda

Inclua, de acordo com ocorrências, as regras oficiais necessárias para manejo da bola

Apresente que incluirá um pegador para dificultar a tarefa e siga incluindo outros até estabelecer o jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Tamanho da roda

Número de bobos

Número de passes ou tempo para fim do desafio

Estabelecimentos de violações oficiais de andar e contato com pés

Nome do jogo: BOBINHO 4X2 EM MOVIMENTO

Objetivo de ensino específico:

Escolher melhor opção para conquistar vantagem numérica ou espacial

Posicionar-se no campo apoiando jogador da bola ou diminuindo pressão na bola

5

168



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Recursos necessários:

Marcadores de campo (ex. cones, implementos ou linhas da quadra)

Uma bola para cada grupo de jogo

Organização:

Dividir turma em grupos de 6 jogadores ou adequação necessária de acordo com número total de jogadores.

Delimitar tamanho do campo de acordo com características do grupo.

Distribuir pelo espaço tantos campos de jogo quanto grupo de jogadores ou o necessário para fazer rodízio de grupos

Desafio do jogo:

Manter a posse de bola sem deixar que os “bobos” a encostem, de acordo com regras do jogo adotadas.

Regras orientadoras:

O time de pegadores precisa encostar a mão na bola para se livrar da posição do “bobo”

Quando um bobo consegue encostar na bola, quem foi responsável pela posse da bola ou o passe (em caso de toque aéreo na bola) vira “bobo” e o “bobo” mais antigo, volta para a roda.

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça estratégia pedagógica para divisão dos grupos

Posicione cada grupo em seu campo de jogo formando uma roda de troca de passes

Relembre o jogo anterior de bobinho e peça que cada grupo escolha um bobo para iniciar jogo.

Indique que vai lançar novo desafio, inclua um segundo “bobo” equilibrando as duplas iniciais em relação ao grupo para dinamizar o jogo (uma dupla nem forte, nem fraca) e apresente a regra da liberdade da roda se movimentar dentro da área de jogo.

Acrescente, conforme os acontecimentos exigirem, as regras oficiais necessárias para o jogo ótimo que foram ensinadas nos jogos anteriores. Acrescente, posteriormente, de acordo com acontecimentos, regras novas necessárias.

Ajustes prováveis:

Tamanho do campo

Regras de violações do manejo da bola e para controle do corpo (faltas)

Modificar a proporção entre jogadores com bola e “bobos”

Estabelecer pressão de motricidade de tempo ou precisão

6

169



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Nome do jogo: PIQUE-PEGA-BOLA

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se no campo apoiando jogador da bola ou diminuindo pressão na bola

Recursos necessários:

Campo de jogo com dimensão para todos os praticantes correrem
Marcadores de campo (ex. cones, implementos ou linhas da quadra)
1 bola adaptada para a atividade
Sinalizadores para pegadores (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Jogadores dispostos livremente pelo campo de jogo com a posse da bola e um número de terminado de pegadores sinalizados

Desafio do jogo:

Manter a posse de bola entre os jogadores sem que os pegadores toquem a bola.

Regras orientadoras:

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie conforme sequência feita nos piques anteriores ou informe que dará sequência de onde parou aquela atividade. Decida conforme melhor se adaptar aos resultados apresentados pela turma

Ativados, inclua a posse da bola para os jogadores e indique que o(s) pegador(es) não mais tem que pegar os jogadores, mas a bola (encostar na bola)

Acrescente mais pegadores em busca do jogo ótimo

Incorpore as regras oficiais necessárias de acordo com as situações vividas e a busca do jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Tamanho da área de jogo

Número de pegadores

Pressão por tempo

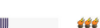
Nome do jogo: JOGO-DOS-10-PASSES

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se em relação aos companheiros de time para contribuir com a manutenção da posse de bola contra marcadores

7

170



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Recursos necessários:

Marcadores de campo

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Completar o número de passes estabelecidos sem que o time adversário intercepte a bola

Regras orientadoras:

Não é permitido o drible.

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Os jogadores com a posse da bola precisam contar em voz alta o número de passes para certificar o ponto

Uma contagem é zerada quando a outra equipe recupera a posse de bola por uma violação da equipe com bola ou uma interceptação total.

Em caso de interceptação parcial (bola fora) ou falta a contagem continua na reposição da bola em jogo.

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe adversária.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie a atividade com apenas um jogo para a turma toda

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Apresente o desafio “que time consegue dar X passes sem perder a bola?” e deixe a bola no campo.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja não driblar)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Mudança no número de passes para o ponto

Aumento progressivo de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade do tempo e precisão



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UDIP AULA 2

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <p>Progressão da bola para a meta</p> <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <p>(2.1) Dominar a bola para seguir</p> <p>(2.2) Criar linhas de passe</p> <p>(3.3) Ampliar espaço de jogo efetivo</p> <p>Modelo de aula</p> <p>Soma de jogos</p> <p>Ênfase da aprendizagem</p> <p>Compreender</p>	<p>Jogos</p> <p>Dono-da-Rua (2.1)</p> <p>2x1 no corredor por 4 áreas (2.2)</p> <p>Jogo dos 10 passes c/ drible e área (2.2; 2.3)</p> <p>Jogo-Fim: Invasão</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: DONO-DA-RUA

Objetivo de ensino específico:

Escolher o melhor percurso para progredir com a bola até a meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Uma bola para cada jogador

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade

Jogadores dispersos de um mesmo lado de fora da área de jogo

Um ou mais jogadores dentro do campo

Desafio do jogo:

Atravessar o campo sem perder a posse da bola

Regras orientadoras:

Os jogadores devem iniciar a travessia sempre com sinal do professor e sem retornar ao ponto inicial.

O(s) pegador(es) pode(m) se posicionar e se movimentar livremente dentro do campo de jogo

O pegador toma o lugar do jogador que perdeu a bola na próxima partida

9

172



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



As regras oficiais utilizadas nos jogos anteriores devem ser mantidas de acordo com necessidade e estratégia pedagógica

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie com um jogo e todo o grupo, com apenas um “dono-da-rua” (a contextualização do jogo pode ser adaptada a turma como “monstro-da-rua”, “pitbull”, “guarda”, etc).

Pergunte ao grupo se conhecem a brincadeira e confirme as regras básicas do jogo popular. Utilize a travessia com um dos pés se for de interesse do grupo.

Após ativação com o jogo popular, apresente o desafio e inclua a bola para cada jogador.

Inclua mais jogadores de acordo com análise do jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura e comprimento)

Divisão de mais grupos de jogos ou de grupos para revezamento

Pressão de motricidade do tempo

Em caso de atendimento dos objetivos de ensino rápido, modificar para o modelo time, com jogadores atravessando com 1 bola apenas e sendo permitido passes e dribles

Nome do jogo: 2X1 NO CORREDOR POR 4 ÁREAS

Objetivo de ensino específico:

Posicionar-se como opção de passe e apoio para a progressão da bola

Recursos necessários:

Área(s) de jogo(s), com largura estreita e comprimento longo, dividida em 4 áreas iguais

1 bola adaptada ao desempenho do grupo

Organização:

Dividir o grupo em duplas fixas de acordo com estratégia pedagógica

Iniciar jogo com 4 jogadores (duas duplas) distribuídos um em cada

área do corredor e as outras duplas em uma mesma posição de largada

Ao sinal do professor uma dupla por vez deverá atravessar o corredor

até a saída do lado oposto da largada dentro da área de jogo sem que os adversários interceptem a bola

O rodízio das duplas de marcadores do corredor deve ser trocado de acordo com a melhor organização da atividade

Desafio do jogo:

Atravessar o corredor sem perder a posse de bola

Regras orientadoras:

Os jogadores podem agir livremente dentro da área de jogo

10

173



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



O defensor não pode deixar sua área, no entanto pode tentar recuperar a bola se a dupla atacante precisar voltar à sua área

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores ou estratégia pedagógica adotada

Partida somente quando do sinal do professor e dos marcadores posicionados

A dupla atacante sai quando perde a posse da bola, dando vez a próxima

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie dividindo as duplas conforme estratégia pedagógica e apenas em um campo de jogo

Inicie a tarefa sem bola pedindo que a dupla passe pelo corredor sem ser pega e faça o rodízio das duplas para que todos entendam a dinâmica do jogo

Crie um desafio simples como que dupla consegue a menor soma de vezes ser pega ou qual passa o corredor sem ser pega ou caso um seja pego fica colado e se os dois da dupla ficarem saem do corredor (a regra deve ativar o desafio principal a seguir)

Apresente o desafio do jogo e inclua a bola

Aumente o número de campos de jogo conforme necessidade pedagógica

Faça os ajustes necessários para o jogo ótimo

Ajustes prováveis:

Dimensões do campo de jogo (largura para facilitar os atacantes, profundidade para dificultar)

Uso do drible (menos dribles mais deslocamentos sem bola)

Pressão de tempo

Nome do jogo: JOGO DOS 10 PASSES C/ DRE E ÁREA

Objetivo de ensino específico:

Escolher entre aproximar do jogador da bola para ser opção de passe ou afastar para diminuir pressão na bola com referência a progredir para uma meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Marcadores de áreas dentro do campo (arcos, giz ou similar que os jogadores possam correr sem se machucar)

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

11

174



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Ajustes prováveis

- Mudança no tamanho do campo
- Mudança no número e posição de áreas (mais áreas, mais fácil para o ataque)
- Limitar uso de dribles
- Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento
- Pressão de motricidade do tempo (para fazer o ponto ou para a defesa recuperar a bola)

Nome do jogo: INVASÃO

Objetivo de ensino específico:

Escolher melhor ação para a bola progredir até a meta com vantagem numérica e espacial em cada situação do jogo

Recursos necessários:

- Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade, com uma área (“end-zone”) após a linha final do campo de jogo em toda sua largura.
- Uma bola para cada grupo de jogo
- Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

- Jogadores dispersos na área de jogo
- Divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Chegar na “end-zone” do adversário mais vezes que o adversário chegue na “end-zone” do seu time

Regras orientadoras:

- Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo e da “end-zone” adversária
- Para progredir com a bola pode ser utilizado passes e dribles
- Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores
- Para confirmar um ponto o time com a posse da bola deve colocar um jogador de seu time com a bola e os dois pés na “end-zone” adversária
- Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe que sofreu o ponto da própria linha de sua “end-zone”.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Estratégia de implementação do jogo:

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Inicie a atividade resgatando o jogo anterior da aula informando que “agora só tem uma área possível de fazer o ponto” e deixe a bola com algum time para iniciar a partida.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja o direito ao drible)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura ou profundidade)

Mudança tamanho e peso da bola para facilitar primeiras tentativas

Limitar uso de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade de precisão (número de passes para fazer o ponto)

UDIP AULA 3

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <p>Construir finalização</p> <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <p>(3.1) Atacar adversário e a meta</p> <p>(3.2) provocar desequilíbrio na defesa</p> <p>(3.3) ocupar espaços propícios para finalizar</p> <p>Modelo de aula</p> <p>Série de Jogos</p> <p>Ênfase da aprendizagem</p> <p>Compreender</p>	<p>Jogos</p> <p>Corredor (3.1)</p> <p>1xP c/ final.</p> <p>1x1 c/ final.</p> <p>2x1 [1/4] (3.1; 3.2)</p> <p>P+1x1 [1/4] c/ final.</p> <p>1+1x1 [1/4] c/ final.</p> <p>P+2x2 [1/4] c/ final. (3.1; 3.2; 3.3)</p> <p>Jogo-Fim: 3x3 [1/4]</p>



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: CORREDOR e FINALIZAÇÃO 1XP e 1X1

Objetivo de ensino específico:

Identificar ações para transpor defensor a caminho da cesta

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas e marcadores de campo

Organização:

Demarcar corredor em frente a tabela de basquete e atrás da linha do lance-livre

Disponibilizar os jogadores atrás do corredor de modo que cada um com a bola execute a tarefa de cada vez

Estabelecer posição inicial do marcador entre a cesta e o jogador atacante, inicialmente o professor (P), depois um praticante do grupo

Estabelecer melhor forma de rodízio das posições de acordo com necessidades do grupo

Desafio do jogo:

Ultrapassar o marcador para executar um arremesso próximo a cesta

Regras orientadoras:

Os jogadores devem encontrar a melhor maneira de executar a tarefa

O professor deve dar início de cada partida

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo

Apresente o desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema estando parado no centro da área de jogo

A partir da tarefa realizada pela maioria se movimentar criando progressivamente desafios motores mais complexos

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e criando soluções para os constrangimentos provocados, substituir o professor por outro jogador

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura)

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Limitar uso de dribles como pressão de precisão

15

178



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Pressão de tempo para dinâmica da atividade e foco no objetivo de ensino

Nome do jogo: 2x1[1/4] COM FINALIZAÇÃO

Objetivo de ensino específico:

Escolher ações colaborativas em dupla para encontrar situações de finalização

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas e marcadores de campo

Organização:

Demarcar área de jogo em 1/4 da quadra de basquete, a partir de um corner, dentro de metade da área de 2pts mais a área restritiva completa

Disponibilizar os jogadores inicialmente em duplas fora da área de jogo de modo que cada dupla execute a tarefa de cada vez. No segundo momento igualmente, mas em trios

Estabelecer posição inicial livre para marcador e atacante(s)

Estabelecer melhor forma de rodízio das posições de acordo com necessidades do grupo

Desafio do jogo:

Transpor a defesa e tentar um arremesso

Regras orientadoras:

Um dos atacantes (ou professor) inicia o jogo com a bola e pode agir livremente dentro das regras estabelecidas, mas não pode tentar a cesta. O segundo atacante igualmente, mas com poder de finalizar a cesta

O marcador pode agir livremente dentro das regras estabelecidas

O professor deve sinalizar início de cada partida

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema mantendo a posição na linha de lance-livre

A partir da tarefa realizada pela maioria se movimentar criando progressivamente desafios motores diferentes

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e criando soluções para os constrangimentos provocados, substituir o professor por outro jogador

16

179



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Remetendo ao jogo anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema mantendo a posição na linha de lance-livre

A partir da tarefa realizada pela maioria se movimentar criando progressivamente desafios motores diferentes

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e criando soluções para os constrangimentos provocados, modificar a posição de apoio ao passe e mesmo se deslocar no decorrer da partida andando

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis, caso exista professores auxiliares

Ajustes prováveis:

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Modificar o número de posses de bola por partida

Limitar uso de dribles como pressão de precisão e foco no objetivo de ensino

Pressão de tempo para dinâmica da atividade e foco no objetivo de ensino

Nome do jogo: 3X3 [1/4]

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Cestas de basquete, bolas, marcadores de campo e indicadores de times

Organização:

Demarcar área de jogo dentro da área de 2pts

Disponer os jogadores inicialmente em trios fora da área de jogo de modo que cada trio execute a tarefa junto todas as vezes.

Estabelecer melhor forma de rodízio dos grupos de modo que cada trio jogue sempre junto

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário

Regras orientadoras:

Implementar as regras básicas oficiais do 3X3, garantindo dinâmica do jogo de recuperação da posse de bola dos atacantes para terem uma

18

181



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



segunda chance e dos defensores tendo que sair da área de jogo para iniciar um ataque

Atacantes de marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

O professor deve definir o tempo de cada partida e sempre reiniciar o jogo após a mudança dos trios

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema

Após uma posse de bola, substitua os trios de modo que todos vivenciem o desafio em pouco tempo.

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e o rodízio de trios, indique a regra básica de posse de bola do 3X3 e inicie o jogo com um tempo reduzido (ou uma troca de posse).

Aumente o tempo de jogo de acordo com o aumento do entendimento da dinâmica do jogo e do rodízio.

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Tempo de jogo

Tamanho do campo, permitindo uso de parte da área de 3pts

Limite de dribles

Implementação da regra de 3s

19

182



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UDIP AULA 4

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <p>Manutenção da posse de bola/ construir finalização</p> <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <p>1.1; 1.2; 1,3 3.1; 3.2; 3.3</p> <p>Modelo de aula</p> <p>Série de Jogos</p> <p>Ênfase da aprendizagem</p> <p>Aplicar e avaliar</p>	<p>Jogos</p> <p>Jogo dos 10 passes c/ drible e metas (1.1; 1.2; 1,3; 3.3)</p> <p>Cesta móvel (1.1; 1.2; 1,3; 3.2; 3.3)</p> <p>3x3 (1.1; 1.2; 1,3; 3.1; 3.2; 3.3)</p> <p>livre</p> <p>c/ drible limitado</p> <p>Jogo-Fim: 5x5 [1/2]</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: JOGO DOS 10 PASSES COM DRIBLE E METAS

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar e agir para colaborar com a equipe levar a bola até a meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo e das metas (cones ou similares)

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e com metas (par de cones distantes +- 1mt) distribuídas pelo campo

Divisão dos jogadores em dois times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Completar o número de passes estabelecidos ou realizar um passe através de uma das metas sem que o time adversário intercepte a bola

Regras orientadoras:

Não é permitido o drible inicialmente.

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

20

183



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Os jogadores com a posse da bola precisam contar em voz alta o número de passes para certificar o ponto

Uma contagem é zerada quando a outra equipe recupera a posse de bola por uma violação da equipe com bola ou uma interceptação total. Em caso de interceptação parcial (bola fora) ou falta a contagem continua na reposição da bola em jogo.

A qualquer contagem do número de passes, caso a equipe consiga realizar um passe picado atravessando uma das metas será considerado o ponto

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe adversária.

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie a atividade com apenas um jogo para a turma toda

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Relembre o “Jogo-dos-10-passes” realizado em aula anterior e inicie a partida.

Apresente o novo desafio “para fazer ponto é possível também fazer um gol (explique a regra)”.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja não driblar)

Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Mudança no número de passes para o ponto

Aumento progressivo de dribles permitidos

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade no tempo e precisão

Retirar a pontuação por passes e deixar apenas o gol, definindo o número de gols para marcar um ponto em cada rodada.

Nome do jogo: CESTA MÓVEL

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação a bola e a meta para contribuir com a equipe

Recursos necessários:

Marcadores de campo e uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Um arco (bambolê ou similar) para a cesta móvel



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Organização:

Campo(s) de jogo delimitado e divisão dos jogadores em dois times numericamente iguais

Dois jogadores do time defensivo segurando o arco cada qual com uma das mãos

Desafio do jogo:

Lançar a bola dentro do arco de acordo com regras determinadas

Regras orientadoras:

Uma equipe será designada como atacante e a outra defensora. Após uma tentativa de arremesso a posse de bola se inverte entre as equipes. A equipe defensora tem que designar dois jogadores para segurar o arco cada qual com uma mão sem soltar.

Atacantes e marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas. Os jogadores com arco só podem andar e não podem interceptar a bola. Se estiverem parados devem colocar o arco levantado acima da cabeça

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e necessidades de constrangimentos conforme objetivos de ensino

O professor deve definir a quantidade de tentativas de arremesso em cada partida e após uma bola perdida ou arremesso efetuado (não permitir rebote) sempre reiniciar o jogo.

A cada rodada o time substitui a dupla que carrega o arco

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie a atividade com apenas um jogo para a turma toda

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Relembra o jogo anterior, apresente o novo desafio “agora tem que fazer cesta no arco” e inicie a partida.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo (provavelmente a primeira seja regra dos jogadores com arco)

Relembra e aperfeiçoe as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores de acordo como as situações apareçam no jogo.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo

Aumento das possibilidades de deslocamento dos jogadores com arco

Limite de dribles permitidos por jogador ou por time

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Pressão de motricidade no tempo

Estabelecer um arco (meta) para cada time simultaneamente

Nome do jogo: 3X3

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Quadra com marcações oficiais e cesta de basquete

Bola e indicadores de times

Organização:

Considerar medida oficial do basquete 3X3 como área de jogo

Disponibilizar os jogadores inicialmente em trios fora da área de jogo de modo que dois trios executem a tarefa juntos em cada rodada.

Estabelecer melhor forma de rodízio dos grupos de modo que cada trio jogue sempre junto

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer mais cestas que o adversário dentro da regra estabelecida

Regras orientadoras:

Implementar as regras básicas oficiais do 3X3, garantindo dinâmica do jogo de recuperação da posse de bola dos atacantes para terem uma segunda chance e dos defensores tendo que sair da área de jogo para iniciar um ataque

Atacantes e marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento.

O professor deve definir o tempo de cada partida e sempre reiniciar o jogo após a mudança dos trios

Estratégia de implementação do jogo:

Estabeleça apenas uma área de jogo inicialmente

Remetendo ao jogo de 3X3 de aula anterior, apresente o novo desafio e permita que os jogadores elaborem motoramente tentativas de solução do problema

Após uma posse de bola, substitua os trios de modo que todos vivenciem o desafio em pouco tempo.

Tendo o grupo entendido a dinâmica do jogo e o rodízio de trios, inicie o jogo com um tempo reduzido.

23

186



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Aumente o tempo de jogo de acordo com o aumento do entendimento da dinâmica do jogo e do rodízio e defina o desafio da atividade “agora é uma partida direta de X pontos ou X minutos”.

Distribua o grupo em mais áreas de jogo utilizando todas as tabelas disponíveis

Ajustes prováveis:

Tempo de jogo

Limite de dribles

Implementação de novas regras

Regras especiais (constrangimentos novos) para jogadores que dominam melhor o jogo ou (facilitadores, prêmios) para os que dominam menos

Nome do jogo: 5X5 ½ QUADRA

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização

Recursos necessários:

Quadra com marcações oficiais e cesta de basquete

Bola e indicadores de times

Organização:

Dividir o grupo em times de 5 jogadores

Dispor dois times inicialmente um em cada meia quadra oficial do basquete e um terceiro na linha central da quadra com uma bola.

Estabelecer posição inicial livre para marcadores e atacante(s)

Desafio do jogo:

Fazer cesta contra o adversário dentro da regra estabelecida

Regras orientadoras:

O time com a posse da bola irá atacar contra uma das cestas. A equipe defensora posicionada na quadra tentará impedir. A equipe que obtiver sucesso fica com a posse da bola para atacar a outra cesta. A equipe que perdeu essa posse de bola permanece na quadra que está esperando o próximo ataque.

Atacantes de marcadores podem agir livremente dentro das regras estabelecidas

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento.

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Estratégia de implementação do jogo:

Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Inicie um jogo em uma meia quadra revezando as equipes a cada posse de bola

Com entendimento da dinâmica posicione uma terceira equipe na meia quadra oposta e informe a regra da posse de bola e direção do ataque

Inclua as regras necessárias de acordo com os acontecimentos do jogo

Ajustes prováveis:

Límite de dribles

Pressão de tempo

UDIP AULA 5

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <p>Progridir com a bola/ construir finalização</p> <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <p>2.1; 2.2; 2.3</p> <p>3.1; 3.2; 3.3</p> <p>Modelo de aula</p> <p>Série de Jogos</p> <p>Ênfase da aprendizagem</p> <p>Aplicar e avaliar</p>	<p>Jogos</p> <p>Dono-da-Rua-Times (2.1; 2.2; 2.3)</p> <p>Invasão (2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.3)</p> <p>de 3x1+2 a 4x2+2 ida e volta (2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.3)</p> <p>Jogo-Fim: 5x5 Ida e volta</p>



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: DONO-DA-RUA-TIMES

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de progredir a bola até a meta

Recursos necessários:

Marcadores de campo

Bola

Organização:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade

Jogadores divididos em equipes numericamente iguais

Uma equipe dentro do campo e as outras divididas dos dois lados de fora da área de jogo

Desafio do jogo:

Atravessar o campo de jogo sem perder a posse da bola e de acordo com as regras estabelecidas

Regras orientadoras:

Um time por vez pega a bola de fora do campo para iniciar a travessia sempre com sinal do professor e sem retornar ao ponto inicial.

Atacantes e defensores podem se posicionar e se movimentar livremente dentro do campo de jogo, apenas os atacantes podem ultrapassar as linhas inicial e final do campo.

A equipe defensora se livra quando intercepta a bola impedindo a equipe atacante de cumprir o desafio

As regras oficiais de manejo de bola e faltas utilizadas nos jogos anteriores devem ser mantidas e ampliadas de acordo com necessidade e estratégia pedagógica

Estratégia de implementação do jogo:

Inicie com o jogo “dono-da-rua” sem bola, depois com bola, conforme aula anterior.

Pergunte ao grupo se lembram do desafio anterior e confirme as regras básicas do jogo.

Após ativação com o jogo, apresente o desafio e defina uma bola para uma das equipes.

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura e comprimento)

Divisão de mais grupos de jogos ou de grupos para revezamento

Permitir o retorno da bola para um jogador na área inicial para proteger a bola

26

189



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Limite de dribles

Pressão de motricidade do tempo

Pressão de motricidade de precisão (limite do número de passes)

Nome do jogo: INVASÃO

Objetivo de ensino específico:

Escolher melhor posicionamento para uma ação coletiva que facilite a progressão da bola até a meta com vantagem numérica e espacial em cada situação do jogo

Recursos necessários:

Campo(s) de jogo delimitado(s) na largura e profundidade, com uma área (“end-zone”) após a linha final do campo de jogo em toda sua largura.

Uma bola para cada grupo de jogo

Sinalizadores das equipes (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Jogadores dispersos na área de jogo

Divisão dos jogadores por times numericamente iguais

Desafio do jogo:

Chegar na “end-zone” do adversário mais vezes que o adversário

Regras orientadoras:

Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo e da “end-zone” adversária

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores

Para confirmar um ponto o time com a posse da bola deve colocar um jogador de seu time com a bola e os dois pés na “end-zone” adversária

Após um ponto o jogo reinicia com a posse de bola da equipe que sofreu o ponto da própria linha de sua “end-zone”.

Estratégia de implementação do jogo:

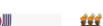
Escolha a melhor forma de divisão das equipes de acordo com as necessidades pedagógicas impostas e distribua os sinalizadores

Inicie a atividade resgatando o jogo anterior da aula e a memória do jogo Invasão em aula anterior.

Apresente as regras orientadoras de acordo com a necessidade dos acontecimentos do jogo.

27

190



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Relembre as regras oficiais já estabelecidas nos jogos anteriores e as especialize de acordo como as situações apareçam no jogo.

Distribua o grupo em mais áreas de jogo disponíveis para reduzir número de jogadores por time conforme necessidade e promova um torneio

Ajustes prováveis:

Mudança no tamanho do campo (largura ou profundidade)

Limitar uso de dribles

Divisão de mais grupos de jogos ou de times para revezamento

Pressão de motricidade de precisão/tempo (número de passes ou tempo para fazer o ponto)

Nome do jogo: 3X1+2 a 4X2+2, IDA E VOLTA

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização no contra-ataque

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete e bolas

Organização:

Dividir inicialmente a turma em grupo de 6 jogadores na segunda etapa em grupos de 8 jogadores que devem permanecer juntos durante toda a etapa do jogo

Um grupo se posiciona dentro da área de 2pts enquanto os outros aguardam atrás da linha de fundo da mesma quadra.

O jogo inicia com os 3 atacantes jogando contra 1 defensor enquanto os outros dois defensores aguardam fora da área de 2pts sem participar.

Após uma tentativa de arremesso os atacantes não podem mais pegar a bola e os 3 defensores passam a atacar para a cesta oposta contra o time inicialmente atacante. O jogo 3x3 segue até que ocorra uma posse de bola em contra-ataque para cada equipe (ou completando um rally de ida e volta na quadra)

A cada partida devem ser revezados os times de acordo com a melhor decisão e necessidade da turma, mas mantido os mesmos grupos que na próxima rodada alternarão a posição inicial de ataque e defesa.

Na segunda etapa os jogadores iniciais de defesa se posicionam com 2 defendendo e 2 aguardando fora da área de 2pts, enquanto os 4 atacantes iniciam com a bola. O jogo decorre tal qual o anterior.

28

191



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que o adversário

Regras orientadoras:

Cada cesta é considerada um ponto

Os jogadores dos dois times podem circular livremente pela área de jogo considerando a organização inicial

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Em caso de bola fora ou violação de algum jogador atacante o jogo se encerra. Em caso de falta ou violação da defesa é concedido um lance-livre para equipe afetada e o jogo segue até o fim do rally

Estratégia de implementação do jogo:

Distribua os grupos e equipes de acordo com a necessidade da turma. Posicione os jogadores do primeiro grupo e apresente a tarefa a ser realizada pelo ataque e a defesa e reveze os grupos. Repita até que toda a turma entenda a dinâmica e o rodízio da tarefa.

Apresente o desafio e as regras de pontuação. Certifique ao final de cada partida se o grupo sabe o resultado do jogo (“quem ganhou?”)

Atingido o objetivo, passe ao jogo com 8 integrantes diretamente na situação de jogo “valendo”.

Ajustes prováveis:

Modificar o posicionamento inicial de jogadores ofensivos e defensivos

Considerar a tentativa de arremesso 1 ponto e o arremesso convertido 2 pontos.

Limitar o número de dribles ou limitar 1 jogador de cada time a não driblar

Incluir a regra dos 3 pontos ou outra regra oficial demandada pela turma sem que o jogo desvirtue dos objetivos originais

Aumentar o rally para duas idas e voltas ou até completar uma pontuação estipulada

Nome do jogo: 5X5 IDA E VOLTA

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização no contra-ataque

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete, bola e indicadores de times (coletes, faixas ou similares)

29

192



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Incluir a regra dos 3 pontos ou outra regra oficial demandada pela turma sem que o jogo desvirtue dos objetivos originais
Aumentar o rally para duas idas e voltas ou até completar uma pontuação estipulada.

UDIP AULA 6

ORIENTAÇÕES	ATIVIDADES
<p>Tema</p> <p>Manter a posse/ Progredir/ finalizar</p> <p>Conteúdos/ Objetivos</p> <p>1.1; 1.2; 1,3 2.1; 2.2; 2.3 3.1; 3.2; 3.3</p> <p>Modelo de aula</p> <p>Ampliação de jogo</p> <p>Ênfase da aprendizagem</p> <p>Avaliar e criar</p>	<p>Jogos</p> <p>De 3x3 a 4x4 [1/1] Drible livre Com drible controlado Jogo-Fim: 5x5[1/1]</p>

FICHA DE JOGOS

Nome do jogo: DE 3X3 a 4X4 [1/1]

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização, controlando o ritmo de jogo adequadamente.

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete, bola e indicadores de times (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Dividir a turma em grupos de 6 jogadores divididos em dois times de 3 inicialmente e depois em grupos de 8 em dois times de 4 que deverão se manter juntos até o fim da atividade.

Posicionar livremente duas equipes numa quadra oficial de basquete enquanto as outras aguardam atrás da linha lateral onde o jogo se inicia.

Iniciar o jogo com bola ao alto seguindo as regras oficiais já implementadas na turma até o limite de tempo estabelecido.

Após a partida revezar as equipes do jogo com as que aguardam de fora de acordo com as necessidades da turma

Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

Regras orientadoras:

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Definir tempo e pontuação do jogo de acordo com necessidades da turma

Estratégia de implementação do jogo:

Dividir os grupos e times de acordo com as necessidades da turma

Relembre jogos anteriores de uso da quadra inteira e apresente a regra de tempo e pontuação.

Inicie com 3X3 e depois 4X4, da mesma forma, permita o drible livre inicialmente e depois limite para exigir mais deslocamento sem bola

Estabeleça ambiente de competição quando adequado para a turma.

Ajustes prováveis:

Modificar a forma de pontuação e o tempo e jogo

Reduzir o campo na largura para encorajar o jogo em profundidade

Definir condição especial para algum jogador escolhido (ex. impedir drible dos que mais dominam a bola ou jogadores que pontuam em dobro quando fazem cesta)

Incluir o professor como coringa: atuar como jogador para uma das equipes, quando necessário equilibrar o jogo, com direito a receber e passar bola, mas sem direito de fazer cesta (ou parado no meio da quadra como passador para a equipe que estiver com a posse da bola)

Nome do jogo: 5X5 [1/1]

Objetivo de ensino específico:

Se posicionar em relação aos companheiros de time para construir coletivamente situações de finalização, controlando o ritmo de jogo adequadamente.

Recursos necessários:

Quadra oficial de basquete, bola e indicadores de times (coletes, faixas ou similares)

Organização:

Dividir a turma em equipes de 5 jogadores que deverão se manter juntos até o fim da atividade.

32

195



Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Posicionar livremente duas equipes numa quadra oficial de basquete enquanto as outras aguardam atrás da linha lateral onde o jogo se inicia.

Iniciar o jogo com bola ao alto seguindo as regras oficiais já implementadas na turma até o limite de tempo estabelecido.

Após a partida revezar as equipes do jogo com as que aguardam de fora de acordo com as necessidades da turma

Desafio do jogo:

Fazer mais pontos que a equipe adversária

Regras orientadoras:

Regras de manejo da bola e faltas de acordo com conhecimento dos jogos anteriores e a necessidade de aperfeiçoamento das regras oficiais

Definir tempo e pontuação do jogo de acordo com necessidades da turma

Estratégia de implementação do jogo:

Dividir os times de acordo com as necessidades da turma

Relembre jogos anteriores de uso da quadra inteira e apresente a regra de tempo e pontuação. Indique que ocorrerá um jogo de basquete completo conforme as regras oficiais

Estabeleça ambiente de competição quando adequado para a turma.

Ajustes prováveis:

Modificar a forma de pontuação e o tempo e jogo

Reduzir o campo na largura para encorajar o jogo em profundidade

Definir condição especial para algum jogador escolhido (ex. impedir drible dos que mais dominam a bola ou jogadores que pontuam em dobro quando fazem cesta)

Incluir o professor como coringa: atuar como jogador para uma das equipes, quando necessário equilibrar o jogo, com direito a receber e passar bola, mas sem direito de fazer cesta (ou parado no meio da quadra como passador para a equipe que estiver com a posse da bola).

REFERÊNCIAS

BAYER, C. **O ensino dos deportes colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

GONZÁLEZ-VÍLLORA, Sixto *et al.* **The Game-Centred Approach to Sport Literacy**. London: Routledge Focus, 2020.

TEOLDO, Israel; GUILHERME, José; GARGANTA, Júlio. **Para um Futebol Jogado com Ideias: concepção, treinamento e avaliação do desempenho tático de jogadores e equipes**. 2. ed. Curitiba: Appris, 2021.