

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA - FOA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**

UniFOA

**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO EM CIÊNCIAS DA
SAÚDE E DO MEIO AMBIENTE**

CLÁUDIO DELUNARDO SEVERINO

**A INICIAÇÃO AO BASQUETEBOL NAS ESCOLAS: UMA PROPOSTA
METODOLÓGICA**

Volta Redonda
2009

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA - FOA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
UniFOA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA E EXTENSÃO
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO EM CIÊNCIAS DA
SAÚDE E DO MEIO AMBIENTE

A INICIAÇÃO AO BASQUETEBOL NAS ESCOLAS: UMA PROPOSTA
METODOLÓGICA

Dissertação apresentada ao Centro
Universitário de Volta Redonda - UniFOA
como requisito à obtenção do título de Mestre
em Ensino em Ciências da Saúde e do Meio
Ambiente.

Aluno:

Cláudio Delunardo Severino

Orientador:

Prof. Dr. Renato Porrozzi de Almeida

Volta Redonda
2009

FOLHA DE APROVAÇÃO

Aluno:

Cláudio Delunardo Severino

A INICIAÇÃO AO BASQUETEBOL NAS ESCOLAS: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA

Orientador:

Prof. Dr. Renato Porrozzi de Almeida

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Renato Porrozzi de Almeida

Prof^a. Dr^a. Rosane Moreira da Silva Meirelles

Prof. Dr. Marcelo Paraíso Alves

Aos meus pais, por terem despertado em mim o imenso prazer em educar através do esporte e pela imensurável ajuda nos momentos difíceis da minha trajetória.

Às minhas queridas alunas de Basquetebol que durante dezenove anos de carreira foram as minhas melhores professoras.

Aos que torceram por mim e me incentivaram.

AGRADECIMENTOS

Ao meu amigo e orientador, Professor Renato Porrozzi, que soube conduzir a relação orientador-orientando com tranquilidade, competência e extrema sabedoria.

Ao meu mestre e amigo Paulo Celso Magalhães, pelo incentivo e confiança em todos os momentos.

Aos meus colegas de profissão, em especial os professores e amigos Silvio Henrique Vilela, José Cristiano Paes Leme da Silva e Marcelo Paraíso Alves, por estenderem a mão sempre quando necessário.

Aos professores Adilson da Costa Filho, Marcelo Genestra (*in memoriam*), Valéria da Silva Vieira, Ilda Cecília Moreira da Silva, Rosana Aparecida Ravaglia Soares, Rosane Moreira Silva de Meirelles e Fábio Aguiar Alves pelos ensinamentos transmitidos e também pelo compromisso acadêmico demonstrado diante de todas as minhas dificuldades.

RESUMO

A presente dissertação objetiva estabelecer uma proposta metodológica baseada em atividades lúdicas para que possa orientar a aprendizagem dos fundamentos básicos no processo de iniciação na modalidade Basquetebol nas escolas. A partir dessa proposta podemos alcançar os objetivos firmados quanto ao desenvolvimento do esquema corporal da criança, associado a uma formação que pode ser conquistada através daquilo que ela tem de melhor, ou seja, a vocação para brincar. Objetivamos também analisar o contexto da iniciação esportiva nas escolas, além de uma discussão relacionada aos conteúdos e estratégias metodológicas utilizadas por professores durante as aulas de Educação Física para o ensino dos fundamentos técnicos do Basquetebol. A metodologia empregada foi uma revisão bibliográfica no sentido de apresentar os conceitos e as definições que nos forneceu os subsídios necessários para a especificação de teorias, hipóteses e conclusões já obtidas por outros autores. Além disso, foi feita uma pesquisa onde, através de seus resultados, identificamos algumas características do processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol nas escolas, além de observar a relação dos professores de Educação Física com a atividade lúdica, bem como as possibilidades de sua inserção nas atividades aplicadas em aula. Por último, desenvolvemos um DVD contendo várias atividades lúdicas, principalmente brincadeiras infantis, que contribuirá para o futuro desempenho no Basquetebol.

Palavras-chave: Basquetebol; atividade lúdica; educação física escolar.

ABSTRACT

The proposal of the present work is to establish a methodology based on ludic activities so that it can guide the learning process of the basic foundations in the initiation of Basketball in the schools. From that proposal, we can reach the objectives related with the development of the child's corporal outline, associated with the formation that can be reached through they know better, in other words, the vocation to play. We also aimed at to analyze the context of the sporting initiation in the schools, besides a discussion related to the contents and methodological strategies used by teachers during the physical education classes for the teaching of the technical foundations of the Basketball. The applied methodology was a bibliographical revision in the specific literature in order of presenting the concepts and the definitions that supplied us the necessary subsidies for the specification of theories, hypotheses and conclusions pointed by other authors. We also performed a research where our goal was to identify some current characteristics of the teaching process and learning of the Basketball at the scholar level in Brazil together with the level of ludic activities usually used by the physical education teachers as well as the acceptance of such activities in class. The last, we develop a DVD containing several ludic activities, mostly a kid`s games, that training them to future technical Basketball performance.

Keywords: Basketball; ludic activities; school physical education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 OBJETIVOS DO ESTUDO	20
2.1 Objetivo Geral	20
2.2 Objetivos específicos	20
3 METODOLOGIA	20
3.1 Caracterização do estudo	20
3.2 Análise do contexto da iniciação esportiva nas escolas	21
3.3 Descrição do método	22
4 RESULTADOS	27
4.1 Revisão bibliográfica	27
4.1.1 Basquetebol. Histórico, conceitos gerais e o seu processo de ensino e aprendizagem	27
4.1.2 O Basquetebol no Brasil	29
4.1.3 O Basquetebol quanto às suas capacidades e habilidades motoras	30
4.1.4 O Basquetebol quanto aos seus aspectos técnicos	31
4.1.5 O Basquetebol quanto aos seus aspectos táticos	38
4.1.5.1 Um contra um	39
4.1.5.2 Dois contra dois e três contra três	39
4.1.5.3 Sistemas de defesa	40
4.1.5.4 Sistemas de ataque	44
4.1.5.5 Contra-ataque	45
4.1.6 Os jogos coletivos e o processo de ensino e aprendizagem	47
4.1.7 A iniciação dos jogos coletivos	49
4.2 A criança e as suas fases de desenvolvimento motor	53

4.2.1 Fases do desenvolvimento	55
4.2.1.1 Fase motora especializada	55
4.3 Formas de movimento	57
4.3.1 Padrão de movimento	57
4.3.2 Padrão motor fundamental	57
4.3.3 Habilidade motora	58
4.3.4 Habilidade esportiva	58
4.4 As fases do desenvolvimento motor, a sua aprendizagem e suas implicações no Basquetebol	58
4.4.1. A aprendizagem motora no Basquetebol	59
4.5 As atividades lúdicas e a sua inserção no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol	61
4.5.1. Uma visão da atividade lúdica na perspectiva de Jean Piaget	61
4.5.2. Uma visão da atividade lúdica na perspectiva de Lev Vygotsky	64
4.5.3. Uma visão da atividade lúdica na perspectiva de outros autores	67
4.5.4. A atividade lúdica na escola	73
4.5.5. A atividade lúdica e a prática esportiva	75
4.5.5.1 Prazer funcional	76
4.5.5.2 Desafio	76
4.5.5.3 Criação de possibilidades	77
4.5.5.4 Dimensão simbólica	77
4.5.5.5 Expressão construtiva ou relacional	77
4.6 O ensino do Basquetebol e a inserção da ludicidade	78

4.6.1 O Basquetebol-educação _____	78
4.6.2 O Basquetebol-participação _____	79
4.6.3 O Basquetebol como uma experiência agradável ____	79
4.7. O papel do professor _____	81
4.8 O método e o produto _____	83
4.9. A pesquisa e o contexto da iniciação esportiva nas escolas _____	86
5. DISCUSSÃO _____	90
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	99
7. BIBLIOGRAFIA _____	101
8. ANEXOS _____	107

LISTA DE QUADROS

- Quadro 1** - Classificação dos fundamentos básicos do basquetebol relacionados ao ataque e defesa _____ 37
- Quadro 2** - Classificação dos aspectos táticos do Basquetebol _____ 47
- Quadro 3** - As fases do desenvolvimento motor _____ 60

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Planejamento de atividades de acordo com a metodologia aplicada pelos professores entrevistados _____ 90

LISTA DE GRÁFICOS

- Gráfico 1** - Tempo de experiência dos professores submetidos à pesquisa _____ 87
- Gráfico 2** - Trabalhos relacionados ao ensino do Basquetebol nas escolas que envolvem meninos, meninas ou ambos _____ 87
- Gráfico 3** - A importância da utilização de atividades lúdicas nas aulas de Basquetebol _____ 88
- Gráfico 4** - Tipos de materiais didáticos utilizados pelos professores _____ 89
- Gráfico 5** - Quanto ao acesso a materiais didáticos _____ 89

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 Termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE) - CoEPS/UniFOA	
_____	108
Anexo 2 Autorização para a filmagem _____	110
Anexo 3 Pesquisa _____	111

1. INTRODUÇÃO

Atualmente há no ambiente escolar, especificamente na área de Educação Física, um número considerável de debates sobre as metodologias de ensino das modalidades esportivas. Envoltos por tais metodologias, os objetivos da iniciação esportiva ficam, por diversas vezes, dependentes de tais questões, fato que acaba resultando na falta de questionamento por parte dos professores acerca daquilo que é o principal foco do processo de ensino e aprendizagem: as necessidades, possibilidades e interesses das crianças e adolescentes que fazem parte de um programa de iniciação esportiva. Sendo assim, parece ser fundamental a existência de objetivos claros que norteiem a prática do docente de Educação Física, os quais devem estar sintonizados com os princípios pedagógicos que regem as suas ações.

Diante de tal ponto de vista, entende-se que a criança não necessita de elementos que lhe dê especialidade quanto aos aspectos técnico, tático ou físico do jogo, aqui especificamente o de Basquetebol, mas que o familiarize com estes. Isto porque se acredita que o interesse da criança está mais próximo de jogar livremente, experimentar o jogo, conhecer e criar movimentos, conviver e brincar com outras crianças (BALBINO; PAES, 2005).

Ao entrar em contato com uma modalidade esportiva a criança sofre a influência direta de fatores sociais, culturais, genéticos e ambientais. Muitos desses fatores estão diretamente relacionados ao meio o qual ela está inserida e que invariavelmente exercem forte pressão para que o jovem praticante atinja as suas metas esportivas. Para tal, a criança, muitas vezes em função da grande carga de treinamento a qual ela é submetida, acaba sendo privada do seu ambiente natural, baseado na ludicidade, na espontaneidade e no brincar, o que pode levar ao desinteresse ou ainda um baixo rendimento (OLIVEIRA, 2002).

Partindo da premissa de que a autêntica educação é aquela que cria na criança o comportamento adequado para satisfazer suas múltiplas necessidades tanto orgânicas quanto intelectuais, ou seja, a necessidade de saber, de explorar, de observar e de jogar entre outras, o processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar voltado para o Basquetebol não tem outro caminho senão organizar sua

doutrina, partindo de um profundo conhecimento das necessidades e interesse da criança (ALMEIDA, 1997).

No que tange a aprendizagem esportiva no ambiente escolar, defendemos o conceito de que se deve estabelecer na mesma uma função educacional, ou seja, a prática esportiva é um importante pilar da vivência infantil, considerando suas inúmeras possibilidades, principalmente se considerarmos que a convivência saudável com regras, diversidade de situações e resultados pode ser uma valiosa colaboradora com processo de educação e valorização da cidadania.

Portanto, acreditamos que o êxito do processo de ensino e aprendizagem voltado para o Basquetebol dependerá não apenas de boas escolas e professores capacitados. Dependerá também de uma aula pedagogicamente bem elaborada e a ampla diversificação de atividades lúdicas que possam atender ao universo criativo da criança, fatores que podem beneficiar diretamente o desenvolvimento dos alunos no Basquetebol, possibilitando-lhes melhores vivências e uma maior consistência no seu aprendizado.

Acerca da vivência relacionada ao Basquetebol, entende-se que a sua prática possa estar presente na formação geral do indivíduo, principalmente no ambiente escolar, que representa um dos espaços de maior relevância neste processo. Como ambiente formal, a escola representa, talvez, o principal pilar da educação. Em se tratando das aulas de Educação Física, o ensino do desporto deve ser interpretado como uma importante prática pedagógica que, através de aplicação de seus conteúdos, possibilita ao praticante um convívio com experiências atreladas ao seu desenvolvimento.

Na aplicação de jogos ou modalidades esportivas dentro dos conteúdos da Educação Física, devemos priorizar a importância do emprego de ações em que se enfatiza o divertimento dentro do processo de ensino e aprendizagem, já que o trabalho envolvendo os objetivos propostos previamente pelo Plano de Componente Curricular¹, inclusive o ensino do Basquetebol, podem ser trabalhados através da

¹ De acordo com Teixeira (2005), é o conjunto de conhecimentos de uma determinada disciplina, estruturado com fins didáticos, trabalhado de maneira sistemática e que visa ao desenvolvimento de habilidades e competências, dentro de uma carga horária preestabelecida e distribuída ao longo do período letivo.

promoção de atividades lúdicas, facilitando assim o desenvolvimento pleno do praticante.

De acordo com Vygotsky (1988), a atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento da criança porque a liberta de situações difíceis. No brincar, as coisas e as ações não são o que aparentam ser; e, em situações imaginárias, a criança começa a agir independentemente do que ela vê e a ser orientada pelo significado da situação.

Tal conceito deve ser aplicado, no entendimento de Paes (1992), não somente nas aulas regulares de Educação Física, mas também nos programas de treinamentos de modalidades esportivas (inclusive o Basquetebol) existentes no ambiente escolar.

Segundo Santos (1997), o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A Educação Física tem no movimento a ferramenta principal para atingir seu objetivo educacional no contexto escolar. Contudo, se relacionarmos o ensino de fundamentos básicos de determinadas modalidades esportivas com os anseios do aluno, perceberemos a necessidade da promoção da aprendizagem através da alegria, da espontaneidade e da liberdade que a criança apresenta ao se relacionar com aquilo que ela reconhece como nato.

Belbenoit (*apud* BETTI, 2009) acredita que apesar de se atribuir ao esporte alguns objetivos tais como saúde, a moral e o valor educativo, estes não serão atingidos a menos que o professor de Educação Física perceba a necessidade de se fazer dele um objeto e meio de educação.

Reconhecendo antes de tudo que a Educação Física é uma prática pedagógica, ela assume o papel de resgatar os valores que verdadeiramente possam socializar, privilegiar o coletivo sobre o individual, garantir a solidariedade e o respeito humano e levar à compreensão de que a brincadeira se faz com o outro e não contra o outro (ASSIS, 2005).

Quanto ao ensino de modalidades esportivas nas aulas de Educação Física, percebe-se muitas vezes que professor responsável pelas aulas apresenta como principal objetivo o estabelecimento da condição de adestramento corporal e do treinamento repetitivo de gestos específicos de determinado desporto, transformando um espaço que deveria servir de agente promotor do desenvolvimento social, motor e cognitivo num ambiente de treinamento para a obtenção de resultados. Diante deste quadro, pode-se perceber que os professores ministram aulas muito semelhantes a sessões de treinamento desportivo, na qual o aluno é levado a executar movimentos pré-determinados pelo professor, sem que haja sequer uma discussão ou percepção acerca da utilidade prática dos mesmos (BARBOSA, 2001).

Sobre esta questão, Paes (1992) aponta que a Educação Física deveria ter como prioridade a atividade lúdica, mas em decorrência de um pragmatismo que valorizou o produto, foi buscar na competição uma metodologia cujo objetivo é a perfeição de exercícios e o rendimento, causando assim sérios problemas na formação do indivíduo.

No caso específico do Basquetebol, a educação deve estar sempre presente no seu processo de ensino e aprendizagem. Esta modalidade pode exercer importante função educativa, a partir do momento em que se percebe a possibilidade de sua prática desenvolver algumas qualidades sócio-motrizas, como a solidariedade e o espírito de equipe (PAES, 1992).

Diante deste questionamento e levando-se em consideração o papel da Educação Física no ambiente escolar e no sentido da promoção do desenvolvimento global do aluno, a abordagem feita acerca do processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol nas escolas e também da aplicação de atividades lúdicas no mesmo, a partir do pleno entendimento de que elas são de grande relevância para o desenvolvimento do indivíduo, demonstra a necessidade de se propor uma metodologia que ofereça a prática esportiva à criança como um momento em que ela possa se expressar, assimilar e construir a sua própria realidade.

Desta maneira, a nossa proposta está diretamente relacionada à iniciação do Basquetebol nas escolas tendo como instrumento auxiliar a inserção de atividades

lúdicas que possibilitem tanto o desenvolvimento das capacidades motoras do aluno como também a associação a uma educação que pode ser conquistada através daquilo que a criança tem de melhor, ou seja, o talento para brincar.

Nas últimas décadas, a Educação Física foi tema de inúmeros debates que fizeram com que a mesma passasse por inúmeras transformações. Antes o seu papel era o de promover a educação do corpo pautada numa compreensão de saúde de índole bio-fisiológica, vinculada à aptidão física e valorização do desenvolvimento corporal (CASTELLANI FILHO, 2002). Mais recentemente, ela passa a ser vista como uma ciência da motricidade humana, rompendo assim, pelo menos no discurso, com a valorização excessiva do desempenho como objetivo único (DARIDO, 2007).

A priorização da reprodução de movimentos corporais, atrelada à busca de resultados e também à ampla divulgação que o esporte recebe na mídia, fez com que, segundo o Coletivo de Autores (1992), ele exercesse uma influência que passamos a ver não o *esporte da escola, mas sim o esporte na escola*.

No caso do ensino do Basquetebol nas escolas, a extrema valorização dos alunos com certa habilidade motora para a prática da modalidade acaba provocando a desmotivação dos menos habilidosos, fazendo com que estes simplesmente deixem de participar ativamente das aulas de Educação Física. Tal fato vem provocando profundas reflexões no que tange à aplicação de metodologias de ensino que possam vir a ser empregadas nas aulas.

Nessa perspectiva, acreditamos que o processo de ensino-aprendizagem do Basquetebol alcançará os seus objetivos somente se houver por parte dos educadores diretamente ligados a ele, uma maior atenção quanto a elementos indissociáveis e inerentes e não somente aos conteúdos específicos desta modalidade esportiva, mas também aos anseios e expectativas que as crianças depositam no seu contato com uma determinada prática.

No nosso entendimento, o professor não pode abrir mão do reconhecimento de que a Educação Física é antes de tudo uma prática pedagógica. E como tal, ela deve servir de campo de reconhecimento da cultura corporal, tendo como objeto de

estudo a expressão corporal como linguagem, e não uma representatividade de um processo social de afunilamento e exclusão (ASSIS, 2005).

A principal questão abordada neste estudo está diretamente relacionada aos procedimentos muitas vezes utilizados nas aulas de Educação Física, no que tange ao oferecimento da prática do Basquetebol para alunos em fase de iniciação. Apesar das mudanças ocorridas na Educação Física, ainda encontramos muitas vezes, aulas de Educação Física onde se objetiva prioritariamente o movimento corporal em todos os níveis. Tais procedimentos, baseados em resultados que essa priorização possa vir a proporcionar, acabam privilegiando aqueles alunos que são considerados como os mais aptos, transformando assim a Educação Física na disciplina mais excludente de todo o currículo escolar.

Tencionamos definir com clareza o papel da Educação Física no contexto educacional, propondo, a partir do ensino do Basquetebol, uma prática pedagógica que oportunize às crianças ações em que elas possam apresentar um comportamento que satisfaça suas múltiplas necessidades tanto biológicas quanto intelectuais, como por exemplo, explorar, jogar, trabalhar e viver. Pensamos que a educação não pode almejar outro viés que não seja o de organizar os conhecimentos da criança, partindo dos interesses e necessidades da mesma.

Diante de tal abordagem e para investigar o processo de ensino e aprendizagem da modalidade Basquetebol nas escolas, algumas considerações podem ser feitas. Todavia, levando-se em consideração a objetividade do estudo, podemos levantar a seguinte questão: a atividade lúdica pode é uma importante ferramenta auxiliar na formação da criança, promovendo um crescimento sadio e um enriquecimento permanente? Por que ela não é tão explorada nas aulas de Educação Física quando se trata do processo de ensino e aprendizagem de modalidades esportivas, aqui em particular o Basquetebol?

2. OBJETIVOS DO ESTUDO

2.1. Objetivo Geral

Desenvolver uma proposta metodológica para facilitar a iniciação do Basquetebol, por meio de atividades lúdicas, no ambiente escolar.

2.2. Objetivos Específicos

Analisar o lúdico na construção do conhecimento com base nos fundamentos de diversos teóricos, em especial Piaget e Vygotsky.

Investigar as linhas teóricas do Basquetebol, como o seu ensino e as suas abordagens gerais.

Aplicar um instrumento de coleta de dados junto a professores de Educação Física, objetivando um aprofundamento das características do processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol nas escolas, além de observar a relação dos professores dos entrevistados com a ludicidade, bem como as possibilidades de sua inserção nas atividades aplicadas em aula.

Gerar um material didático (DVD) contendo atividades recreativas aplicáveis nas aulas de Educação Física voltadas para o Basquetebol e que possam auxiliar o professor no desenvolvimento motor e sócio-cognitivo dos alunos, respeitando a diversidade cultural.

3. METODOLOGIA

3.1. Caracterização do estudo

O presente estudo é caracterizado por uma revisão bibliográfica que permitiu um melhor entendimento do objeto da investigação, no sentido de apresentar os conceitos e as definições que nos forneceu os subsídios necessários para a especificação de teorias, hipóteses e conclusões já obtidas por outros autores. Além disso, foi feita uma pesquisa tanto quantitativa quanto qualitativa, procedendo a uma

investigação acerca das metodologias aplicadas por docentes nas escolas em relação ao desenvolvimento do Basquetebol.

3.2. Análise do contexto da iniciação esportiva nas escolas

Objetivou-se através da pesquisa realizada junto aos professores de Educação Física, investigar as principais características do processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol em ambiente escolar. Observou-se também a relação dos professores com as atividades lúdicas, assim como as possibilidades da inserção das mesmas em atividades aplicadas em aula.

Para a realização da pesquisa, além do contato feito com professores de Educação Física que atuam em municípios localizados na região Sul Fluminense do estado do Rio de Janeiro (Volta Redonda, Barra Mansa e Valença), foi enviado por meio de correspondência eletrônica um questionário contendo perguntas estruturadas e semi-estruturadas² a dezesseis federações estaduais de Basquetebol (Acre, Alagoas, Brasília, Ceará, Espírito Santo, Mato Grosso, Minas Gerais, Pará, Paraná, Pernambuco, Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul, Rondônia, Santa Catarina, São Paulo e Tocantins). O período de realização da pesquisa ocorreu entre os meses de abril a junho de 2009. A partir do envio da correspondência às Federações, solicitamos que o questionário fosse repassado aos professores vinculados às mesmas que ministravam aulas de Basquetebol em âmbito escolar.

O questionário foi respondido por trinta professores, sendo que alguns deles, além de atuarem em escolas, também ministram aulas de Basquetebol em espaços não-formais (clubes, associações, etc.). Dos professores que responderam o questionário, vinte e seis o fizeram através de correspondência eletrônica e quatro, aqueles que trabalham na região sul-fluminense, entregaram pessoalmente o mesmo após terem respondido as questões. Todo o material referente à pesquisa foi

² Na perspectiva de Triviños (1987), a entrevista semi-estruturada é aquela que parte de questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, junto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que recebem as respostas do informante. Desta maneira o informante, seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa.

devidamente submetido ao COEPS (Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos) e consta nos anexos do presente estudo.

3.3. A descrição do método

O produto associado a este estudo foi elaborado a partir da construção prévia de um roteiro que estabeleceu as diretrizes de trabalho. As filmagens de atividades lúdicas voltadas para o ensino do Basquetebol contaram com a participação de crianças com idade entre oito e doze anos³. Todo o trabalho, realizado no Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, foi conduzido por uma equipe profissional especializada em produção e edição de filmes.

Este material didático resulta de uma proposta baseada em conceitos ligados não somente às metodologias voltadas para o ensino do Basquetebol, mas também nas reflexões acerca do emprego de atividades lúdicas nas aulas de Educação Física, bem como a sua importância em tal contexto, a partir da compreensão de que a ludicidade é de grande relevância para o desenvolvimento global do indivíduo.

O conteúdo do material consiste em uma abordagem direcionada aos fundamentos básicos do Basquetebol, tendo como objetivo o desenvolvimento das habilidades específicas desta modalidade nas fases de iniciação e a utilização de elementos recreativos, aprofundando assim a relação esporte-ludicidade.

Para que a proposta possa vir a ser colocada em prática, alguns procedimentos que julgamos importantes necessitam ser evidenciados. Para o cumprimento de tal ação, dividimos o processo de descrição do método proposto em quatro etapas:

1- Diagnóstico – Levantamento, através de atividades promovidas pelo professor, das necessidades dos alunos, tanto orgânicas como intelectuais e, a partir

³ Silva, Fernandes e Celani (2001) apontam que as modalidades coletivas são as que apresentam, em que pese as recomendações teóricas, indicação para a iniciação em idades mais avançadas, com variações que vão dos 8 ao 14 anos, sendo que, na maioria delas, a faixa dos 10 a 12 anos é a mais recomendada. Acerca dos desportos em geral, os mesmos autores apontam que se verifica uma grande variação de idade, que vai dos 6 aos 14 anos. No entanto, a tendência predominante indica para a faixa etária entre 8 e 12 anos, com média de 9,9 anos.

de uma compreensão baseada nos resultados dessa sondagem, organizar ações pedagógicas que abordem possíveis problemas e dificuldades, além de metas a serem atingidas.

2 - O espaço pedagógico – O espaço onde ocorrerão as atividades será um ponto de partida e de chegada, ou seja, um local de significativa importância para o desenvolvimento das ações pedagógicas referentes à proposta. O professor de Educação Física responsável, no ambiente escolar, deve possuir a capacidade de utilizar de, forma pedagógica, vários espaços e a integrá-los de forma aberta e equilibrada.

A proposta de inserção de atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol deve ser, a princípio, aplicada nas aulas regulares de Educação Física, mesmo reconhecendo o fato de que muitas escolas promovem em seu ambiente programas de treinamento desportivo nas mais diversas modalidades. Por entendermos que, segundo Lovisolo (2009, p. 164):

“[...] se há atividade esportiva na escola, algum grau de competição terá que estar presente. Contudo, a existência de algum grau de competição não implica que ela seja o objetivo principal da atividade esportiva na escola. Assim, o esporte deveria estar articulado, estruturado no projeto da escola. Não como elemento de uma soma, porém como dimensão e parte de um todo vivo e em movimento.

Podemos explicitar que as atividades lúdicas podem estar inseridas nas sessões contidas em programas de treinamento de Basquetebol fora do horário escolar, desde que façam parte do processo de desenvolvimento global da criança, não representando necessariamente um elemento voltado apenas para a competição.

Para a execução das atividades propostas, pode-se disponibilizar qualquer espaço relativamente amplo na escola, como por exemplo, a própria quadra de esportes, pátios, campos ou áreas livres em geral. É importante salientar que a faixa etária dos alunos pode influenciar diretamente na escolha do local mais apropriado para as atividades, principalmente no que tange à segurança dos mesmos.

3 - Escolha das atividades lúdicas – É importante que o professor de Educação Física desenvolva ações pedagógicas que proporcionem aos alunos o

seu desenvolvimento. Acerca da escolha das atividades, Friedmann (2006, p. 41) aponta que “as atividades lúdicas escolhidas podem ser aplicadas como desafios cognitivos que desequilibram as estruturas mentais das crianças, com o intuito de promover avanços no seu desenvolvimento”. Diante disso, consideramos a importância de se escolher atividades lúdicas que, além de fazerem parte do contexto sócio-cultural dos alunos, elas possam atender as características específicas da faixa etária a qual os mesmos se encontram.

4 - As atividades e as suas características - A partir do entendimento acerca da importância das atividades lúdicas nessa proposta, inserimos no material didático, a título de sugestões, as seguintes atividades, bem como as suas principais características:

- **Pique-pega** - Também conhecido como pega-pega. Apresenta como objetivo o desenvolvimento da velocidade e noção espaço-temporal, além de criar diversas situações de deslocamentos, seja lateral, para frente e para trás, tão importantes no jogo de Basquetebol. Os alunos ficam espalhados pela quadra, o pegador ficará driblando a bola e correrá em direção ao grupo tentando pegá-los. Quando conseguir pegar alguém, este trocará de lugar com o pegador. Se houver a possibilidade, o professor poderá introduzir algumas variações, como por exemplo, todos os alunos com bola, menos o pegador, todos os alunos com bola, inclusive o pegador e trabalhar a atividade formando duplas, sendo que cada uma de posse de uma bola. É importante que se faça também a variação de dribles, com a mão direita, mão esquerda e alternando ambas as mãos.

- **Mãe da rua** - Os alunos deverão ser separados em duas equipes, sendo que cada uma deverá ficar numa das laterais da quadra. No centro, deverá ficar um aluno que será o “pai ou mãe da rua”. Ao sinal do professor, os alunos têm que atravessar de um lado para o outro pulando em um pé só e ao mesmo tempo fugir da mãe ou pai da rua. Aqueles que forem pegos podem correr com os dois pés e começam a ajudar a capturar os outros. A brincadeira termina quando a turma toda for capturada. Todos os alunos, com exceção do “pai ou mãe da rua”, deverão estar com uma bola e, ao atravessar a quadra, deverão trabalhar o drible ou movimentos específicos que os auxiliarão no manejo da bola. A atividade apresenta como objetivo o desenvolvimento da velocidade, equilíbrio e noção espaço-temporal, além

de trabalhar alguns fundamentos básicos do Basquetebol, como o drible, o controle do corpo e o manejo de bola

- **Pegar a cauda da fila** - As turmas deverão ser divididas em grupos de cinco alunos. Quatro alunos deverão formar uma fila, cada um com as mãos na cintura do colega da frente. A fila deverá ficar de frente para o outro componente do grupo. Este tentará pegar “a cauda” da fila, ou seja, o aluno que estiver ao seu final. O objetivo desta atividade é trabalhar de forma lúdica o deslocamento lateral dos alunos, tão importante na prática do Basquetebol quando se atua na defesa, além da cooperação entre os colegas.

- **Amarelinha** - Deverá ser feito na quadra ou em qualquer área livre da escola um campo tradicional de amarelinha. Utilizando uma pedrinha, cada aluno deverá pular as casas que deverão ser tomadas. Durante a execução desse movimento, ele executará o drible e, ao final, marcarão a letra que não deverão pular. Ao final, a criança pode arremessar a bola e, em caso de acerto, considerar que alcançou o “céu”. O professor pode também pedir aos alunos que lancem a bola contra a tabela e obtenham o rebote antes de arremessar. São trabalhados o drible (mão direita, mão esquerda e mãos alternadas), arremesso e rebote. Além disso, também são desenvolvidas as qualidades físicas: qualidades físicas: agilidade, equilíbrio e ritmo.

- **Coelhinho sai da toca** - Os arcos ou bambolês deverão ser espalhados pela área onde se desenvolverá a atividade, sem um arco a menos que o número de participantes. Ao sinal “coelhinho sai da toca” que é dado pelo participante que não tem nenhum arco, os demais e também a criança que deu o sinal deverão procurar um novo arco, ou seja, uma nova toca. O objetivo desta atividade é desenvolver no aluno a noção espacial, além do respeito aos colegas. Nela, o professor tem a possibilidade de trabalhar o manejo e o drible. No drible, devem-se trabalhar as variações: driblar com a mão direita, com a mão esquerda e alternar ambas as mãos.

- **Corre - cotia** - Essa brincadeira também é conhecida como “lenço atrás” e bastante indicada para o desenvolvimento do drible. Os alunos posicionam-se sentados em círculo, voltados para o centro e ligeiramente afastados uns dos outros.

Um dos alunos da turma, escolhido por sorte, permanecerá fora do círculo com uma bola. Dado o sinal de início, o aluno de posse da bola correrá driblando ao redor do círculo com o intuito de deixá-la atrás de um de seus colegas. Enquanto o aluno corre e dribla a bola, os do círculo, de olhos fechados, vão cantando a tradicional música desta brincadeira. Se a criança onde foi deixada a bola perceber que está ali, deverá apanhá-la e sair correndo atrás, também driblando, do aluno que a deixou, procurando tocá-lo antes de ocupar o lugar vago. O aluno que ficar de posse da bola continuará correndo em torno do círculo e repetirá a ação inicial. É importante lembrar que nesta brincadeira, o drible deve ser trabalhado pelos dois lados, como os alunos driblando com a mão direita quando for para o lado direito, e driblar com a mão esquerda quando estiverem indo para o lado esquerdo.

- **Pique-bandeira** – Também conhecido como bandeirinha ou rouba-bandeira. Os alunos deverão ser separados em duas equipes, sendo que cada uma deverá ficar com um lado da quadra. Na linha de fundo de cada espaço será colocada uma bola de Basquetebol. O objetivo de cada equipe será levar a bola da equipe adversária para o seu campo. Quando um tenta atravessar o campo adversário, precisa cuidar para não ser pego por nenhum de seus oponentes, senão fica “preso” no campo e não pode mais ajudar sua equipe. Os jogadores presos no campo adversário só podem ser libertados pelo toque de um de seus companheiros de time. Enquanto parte da equipe se dedica à conquista da bola do outro, o restante fica incumbido de proteger a sua própria bola evitando que os adversários cheguem até ela, e de vigiar os presos, para que seus colegas não o libertem. O jogo acaba quando um das equipes trazer para seu campo a bola do outra. Os jogadores deverão se movimentar com a posse de bola somente driblando ou trocando passes com seus companheiros. Desta forma, o professor estará trabalhando de forma lúdica e prazerosa os dois fundamentos: o drible e o passe. No decorrer da brincadeira, podem ser colocadas duas ou três bolas para cada equipe levar para o seu campo. Neste caso, o ponto será marcado apenas quando todas as bolas forem levadas.

- **Jogo da velha** - A turma deverá ser dividida em duas equipes, que ficarão colocadas em fila, cada uma com uma bola. Na quadra deverá ser confeccionado um tabuleiro de jogo da velha, com uma matriz de três linhas e três colunas. Duas

equipes escolhem uma marcação cada, geralmente diferenciadas por cones e arcos. As equipes jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia. O objetivo é conseguir três círculos ou três cones em linha, quer horizontal, vertical ou diagonal, e ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada. Os alunos deverão sair do início da fila até o tabuleiro driblando (com a mão direita, com a mão esquerda e alternando ambas as mãos). Na volta, eles deverão executar o passe para o primeiro colega da fila, que dará continuidade à brincadeira. Da mesma forma em que deve ser estimulada a variação do drible, o professor pode estabelecer diferentes formas de passe no decorrer da atividade.

4. RESULTADOS

4.1 Revisão bibliográfica

4.1.1. Basquetebol. Histórico, conceitos gerais e o seu processo de ensino e aprendizagem

Na perspectiva de Weis e Possamai (2008), para conhecermos a história desta modalidade é preciso contextualizá-la no que diz respeito ao seu criador, aos seus motivos e aos seus elementos comuns utilizados na criação deste jogo.

Em 1891, o rigoroso inverno de Massachussets (Estados Unidos) tornava impossível a prática de atividades físicas ao ar livre. Para solucionar tal problema, Luther Halsey Gullick, diretor do Springfield College, colégio internacional da Associação Cristã de Moços (ACM), convocou o professor canadense James Naismith e confiou-lhe uma missão: pensar em algum tipo de jogo sem violência que estimulasse seus alunos durante o inverno, mas que pudesse também ser praticado no verão em áreas abertas. Naismith observou atentamente a prática dos esportes mais populares na época e chegou à conclusão de que os que eram jogados com bola tinham uma maior aceitação, pois as poucas opções de atividades físicas em locais fechados se restringiam a entediadas aulas de ginástica, pouco estimulantes para os alunos.

Depois de algumas reflexões, James Naismith chegou à conclusão de que o jogo deveria ter um alvo fixo, com algum grau de dificuldade. Sem dúvida, deveria ser jogado com uma bola, maior que a do futebol, que quicasse com regularidade. Mas o jogo não poderia ser tão agressivo quanto o futebol americano, para evitar conflitos entre os alunos, e deveria ter um sentido coletivo. Havia outro problema: se a bola fosse jogada com os pés, a possibilidade de choque ainda existia. Naismith decidiu então que o jogo deveria ser jogado com as mãos, mas a bola não poderia ficar retida muito tempo e nem ser batida com o punho fechado, para evitar socos acidentais nas disputas de lances.

A preocupação seguinte do professor era quanto ao alvo que deveria ser atingido pela bola. Imaginou primeiramente colocá-lo no chão, mas já havia outros esportes assim, como o hóquei e o futebol. A solução surgiu na forma de um alvo que deveria ficar a 3,05m de altura, onde imaginava que nenhum jogador da defesa seria capaz de parar a bola que fosse arremessada para o alvo. Tamanha altura também dava certo grau de dificuldade ao jogo, como Naismith desejava desde o início.

Mas qual seria o melhor local para fixar o alvo? Encontrando o zelador do colégio, Naismith perguntou se ele não dispunha de duas caixas. O zelador foi ao depósito e voltou trazendo dois velhos cestos de pêssego. Naismith prendeu os cestos na parte superior de duas pilastras, que ele pensava ter mais de 3,0m, uma em cada lado do ginásio. Mediu a altura. Exatos 3,05m, altura esta que permanece até hoje. Nascia a cesta do basquete. James Naismith escreveu rapidamente as primeiras regras do esporte, contendo 13 itens. Elas estavam tão claras em sua cabeça que foram colocadas no papel em menos de uma hora. O criativo professor levou as regras para a aula, afixando-as num dos quadros de aviso do ginásio. Comunicou a seus alunos que tinha um novo jogo e se pôs a explicar as instruções e organizar as equipes. Havia 18 alunos na aula. Naismith escolheu dois dos jogadores mais altos e jogou a bola para o alto. Era o início do primeiro jogo de Basquetebol (WEIS; POSSAMAI, 2008).

Naismith não poderia imaginar a extensão do sucesso alcançado pelo esporte que inventara. Seu momento de glória veio quando o Basquetebol foi incluído nos Jogos Olímpicos de Berlim, em 1936, e ele lançou ao alto a bola que iniciou o primeiro jogo nas Olimpíadas.

Segundo a Confederação Brasileira de Basketball, atualmente, o esporte é praticado por mais de 300 milhões de pessoas no mundo inteiro, nos mais de 170 países filiados à FIBA.

4.1. 2. O Basquetebol no Brasil

Segundo Daiuto (1991), o Brasil foi um dos primeiros países a conhecer o Basquetebol. O norte-americano Augusto Shaw recebeu um convite para lecionar no tradicional Mackenzie College, em São Paulo. Na bagagem, havia uma bola de basquete. Mas demorou um pouco até que o professor pudesse concretizar o desejo de ver o esporte criado por James Naismith adotado no Brasil. A nova modalidade foi apresentada e aprovada imediatamente pelas mulheres. Isso atrapalhou a difusão do basquete entre os rapazes, movidos pelo forte machismo da época.

Aos poucos Augusto Shaw foi convencendo seus alunos de que o basquete não era um jogo de mulheres. Quebrada a resistência, ele conseguiu montar a primeira equipe do Mackenzie College, ainda em 1896.

A aceitação nacional do novo esporte veio por volta de 1912, através do Professor Oscar Thompson, na Escola Nacional de São Paulo e Henry J. Sims, então diretor de Educação Física da Associação Cristã de Moços (ACM), do Rio de Janeiro.

As primeiras regras em português foram traduzidas em 1915. Nesse ano a ACM realizou o primeiro torneio da América do Sul, com a participação de seis equipes.

Em 1922 foi convocada pela primeira vez a seleção brasileira, quando da comemoração do Centenário do Brasil nos Jogos Latino-Americanos, um torneio continental, em dois turnos, entre as seleções do Brasil, Argentina e Uruguai. O Brasil sagrou-se campeão. Em 1930, com a participação do Brasil, foi realizado em Montevideú o primeiro Campeonato Sul-Americano de Basquete.

Em 1933 houve uma cisão no esporte nacional, quando os clubes que adotaram o profissionalismo do futebol criaram entidades especializadas dos vários desportos. Nasceu assim a Federação Brasileira de Basketball, fundada em 1933, no Rio de Janeiro. Em assembléia aprovada dia 26 de dezembro de 1941, passou ao nome atual, Confederação Brasileira de Basketball (WEIS; POSSAMAI, 2008).

4.1. 3. O Basquetebol quanto às suas capacidades e habilidades motoras

O Basquetebol é constituído por uma soma de fundamentos básicos. Tais fundamentos evoluem para situações específicas do jogo e conseqüentemente, quando necessitam maior organização, derivam para os aspectos táticos, tanto ofensivos quanto defensivos. Tal estrutura do jogo fundamenta-se no perfeito desenvolvimento das capacidades motoras condicionantes e coordenativas (DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005).

Sobre essa questão, De Rose Junior e Tricoli (2005, p. 4) ainda mencionam:

No basquetebol, é possível encontrar as formas básicas de movimento do ser humano: corridas, saltos e lançamentos. Elas estão presentes na execução dos diferentes fundamentos do jogo ou na sua combinação, como por exemplo: deslocamentos em várias direções, saltar para um rebote ou executar um arremesso, passar uma bola ou arremessar à cesta. Outra característica importante do basquetebol é a variabilidade de ritmo e intensidade na execução das ações.

Segundo Barbanti (*apud* De Rose Junior e Tricoli, 2005), jogar o Basquetebol significa se envolver com uma atividade que contém diferentes capacidades motoras, além de subcomponentes que atuam de acordo com os movimentos aplicados às características específicas relacionadas aos diferentes momentos do jogo.

Weineck (1991) aponta que uma modalidade como o Basquetebol exige fundamentalmente o pleno desenvolvimento de três capacidades motoras condicionais básicas: força, velocidade e resistência (aeróbia e anaeróbia).

Analisando a questão da força, podemos concluir que é necessária no que diz respeito à boa execução dos fundamentos básicos do jogo, além de poder ser

dividida em força de salto, que é importante para a obtenção de rebotes e para a execução de arremessos com saltos (*jump* e bandeja); força de *sprint*, que é fundamental para deslocamentos constantes e mudanças de direção; e força de resistência, que pode ser considerada necessária para a manutenção da boa qualidade dos movimentos específicos no decorrer do jogo (DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005).

No caso do Basquetebol, a velocidade é importante porque ela possibilita ao praticante a capacidade de se deslocar rapidamente, estando ou não com a posse de bola. Tal capacidade também é fundamental para que se possa executar uma saída rápida, para interceptar um passe e se deslocar no pequeno espaço físico de jogo (agilidade).

De Rose Junior e Tricoli (2005) também definem a resistência (capacidade aeróbia) como a responsável pela sustentabilidade da condição básica do praticante do Basquetebol. Já sobre a capacidade anaeróbia, os autores apontam:

Já a resistência específica ou capacidade anaeróbia (de salto e de velocidade) é a responsável direta pela execução eficiente e com intensidade adequada dos movimentos básicos e específicos durante todo o jogo (p. 5).

Alguns autores também apontam a flexibilidade (estática e dinâmica) como uma capacidade importante para a prática do Basquetebol, oportunizando tanto a aprendizagem quanto a execução dos fundamentos básicos do jogo, além de atuar como agente de prevenção de lesões. Acerca de tal capacidade, ela é definida como o grau de amplitude do movimento de uma articulação, dentro dos limites morfológicos, sem a possibilidade de provocar lesões (WEINECK, 1991).

4.1.4. O Basquetebol quanto aos seus aspectos técnicos

De acordo com Barbanti (*apud* DE ROSE JUNIOR E TRICOLI, 2005), considera-se técnica a estrutura racional de um determinado gesto motor para atingir um objetivo estabelecido previamente. O autor ainda aponta que a representação da técnica em cada esporte acontece por meio da execução dos fundamentos básicos do jogo.

Quanto aos fundamentos básicos do jogo, eles representam as várias partes que compõem a modalidade propriamente dita (COUTINHO, 2007). Na condição de representarem os gestos básicos que envolvem o jogo do Basquetebol, eles podem ser executados isoladamente ou combinados com outros fundamentos (DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005).

Segundo Paes e Balbino (*in* DE ROSE JUNIOR E TRICOLI, 2005), o objetivo central da iniciação esportiva era o gesto técnico específico. A preocupação do professor era ensinar fundamentos como o controle do corpo, o manejo de bola, os passes, o drible, os arremessos e o rebote. Tais fundamentos eram ensinados por meio de sequências pedagógicas com a finalidade única de que os alunos aprendessem os fundamentos da modalidade. Os autores também afirmam que no final da década de 1970, o ensino se pautou com base na teoria desenvolvimentista, uma vez que era necessário desenvolver as habilidades primárias como: andar, lançar, correr ou arremessar.

Os fundamentos básicos de defesa apresentam como característica a sua execução sendo feita sem a posse de bola, com exceção do rebote defensivo, que em determinado momento possibilita um contato com a bola, mas que imediatamente a este contato coloca a equipe defensora na condição de atacante.

Quanto aos fundamentos de ataque, eles são executados a partir da característica da posse de bola por parte do praticante, como por exemplo, o seu deslocamento driblando a bola (drible), o lançamento da bola para um companheiro de equipe (passe), o lançamento em direção à cesta (arremesso) e uma recuperação da posse de bola após um arremesso não convertido por um jogador da própria equipe (rebote ofensivo).

Para que o praticante tenha amplas condições de executar cada um desses fundamentos básicos, é necessário que ele tenha um controle do corpo aprimorado. Sem ele, torna-se difícil o aprimoramento de movimentos comuns ao jogo de Basquetebol. Também podemos considerar o manejo de bola como um fundamento básico importante, já que é utilizado para o desenvolvimento de habilidades do praticante nas mais diversas situações.

Para que haja uma melhor compreensão dos fundamentos básicos do Basquetebol, assim como algumas de suas peculiaridades, faremos uma apresentação inerente a cada um deles.

Controle do corpo

Segundo Coutinho (2007), é a capacidade de movimentar-se e realizar os gestos específicos relacionados à prática do Basquetebol. Oliveira (2002) acrescenta que esta capacidade deve estar atrelada ao controle do corpo no tempo e no espaço exigidos pela dinâmica do jogo.

O desenvolvimento das capacidades motoras é direcionado para os deslocamentos laterais, para frente e para trás, oportunizando assim mudanças de direção, paradas bruscas, fintas, giros, variações de velocidades e saltos. Pode-se, nesse período, utilizar os jogos para o aprimoramento das capacidades físicas (domínio corporal), bem como para reiterar os gestos técnicos simples utilizados nos jogos: drible, lançamento, recepção e passe, sem exigir dos alunos a execução perfeita. A finalidade principal é estimular as crianças à prática, à iniciação ao esporte, nesse caso específico, ao Basquetebol (OLIVEIRA, 2002).

Manejo de bola

Este fundamento básico diz respeito à capacidade de se manusear a bola nas mais diversas situações apresentadas no decorrer de uma partida de Basquetebol. De acordo com Oliveira (2002), deve-se oferecer aos praticantes a oportunidade de conhecer as diversas possibilidades de movimentos com a bola: rolar, tocar, driblar, segurar, lançar, trocar de mãos e movimentá-la em relação aos planos do corpo. Este processo deve ser realizado com o intuito de levar o praticante a obter um eficiente grau de domínio em relação à bola, tornando mais fácil o aprendizado dos demais fundamentos básicos.

Ainda sobre o manejo de bola, deve-se ensinar nesta fase o modo adequado de segurar a bola, ou seja, com ambas as mãos com o objetivo de passar, driblar ou arremessar à cesta.

Drible

O drible corresponde à ação do praticante em impulsionar consecutivamente a bola contra o solo, podendo, para executar tal ação, utilizar-se de uma das mãos isoladamente ou as duas alternadamente. Este fundamento básico também é uma das formas de fazer com que a bola avance para a quadra adversária (COUTINHO, 2007).

O movimento do drible é executado com uma das mãos apoiada sobre a bola e com os dedos apontando sempre para frente. O tronco do praticante deve estar ligeiramente inclinado para frente a as pernas apresentando um afastamento antero-posterior.

Existem diversas maneiras de se executar o drible, sendo as mais comuns quando a bola é conduzida alta ou baixa, com troca de mão, por trás do corpo, com giros e entre as pernas (OLIVEIRA, 2002).

Sobre este fundamento básico, Coutinho (2007, p. 62) ainda destaca:

Consideramos ser de suma importância para o desenvolvimento do aluno na prática do basquetebol, que este, desde o início do trabalho deste fundamento, possa executá-lo, utilizando-se tanto da mão direita quanto da mão esquerda. Porém, para que isto seja conseguido, a participação do professor é de fundamental importância, tanto no planejamento das aulas, como na administração da mesma, pois sem a sua persistência e empenho, a maioria dos alunos demorará muito para perceber a necessidade da boa utilização de ambas as mãos na realização de dribles.

Passes e Recepção

O passe é um fundamento básico que consiste em enviar a bola de um companheiro a outro, podendo o praticante utilizar, para este fim, muitas formas diferentes de movimento. Na análise de Coutinho (2007), o passe é também considerado a maneira mais rápida de se avançar do campo defensivo para o campo ofensivo.

Oliveira (2002) já aponta que o passe constitui-se de lançamentos e recepção da bola entre os elementos que compõem o jogo, com o objetivo de alcançar melhores condições da passagem da defesa para o ataque. Os passes podem ser executados com uma ou ambas as mãos.

Daiuto (1991) enfatiza que o êxito de uma equipe em uma partida de Basquetebol está ligado aos acertos precisos de um passe.

Acerca do passe, Larry Bird (*apud* COUTINHO, 2007, p. 77) comenta:

A maioria não entende qual é a chave para ganhar partidas de basquetebol. E aqueles que realmente compreendem a importância dos passes não se dão conta de que nesta arte há algo mais que lançar a bola com prontidão e precisão. Passar é uma arte que consome muitos anos de prática para dominá-la. Inverta o tempo, desenvolva seus reflexos, use sua criatividade. Converta-se em um bom passador e será você o jogador mais valioso de sua equipe.

Fundamentalmente existem no jogo de Basquetebol três grupos ou tipos de passes: passes com uma das mãos, passes com ambas as mãos e passes especiais.

Quanto à recepção, trata-se de um movimento diretamente relacionado ao ato de passar a bola, ou seja, é o meio utilizado para receber a bola do companheiro, da melhor maneira possível.

Para se executar corretamente um passe, faz-se necessária a atenção quanto a alguns princípios:

- . Dar mais preferência ao passe do que ao drible;
- . Coordenar passes mais longos;
- . Executar passes rápidos e precisos;
- . Fintar os passes;
- . Possuir ampla visão periférica;
- . Sempre se deslocar após um passe;
- . Evitar passes cruzados.

Arremessos

O arremesso, conhecido também como finalização, é a principal ação ofensiva do jogo de Basquetebol. A sua execução está diretamente ligada com um dos principais objetivos da modalidade, ou seja, efetuar cestas.

Acerca do arremesso, Coutinho (2007) afirma que se trata do fundamento mais importante, mais plástico, mais técnico e o que exige maior grau de precisão e concentração por parte dos seus executantes.

No conceito de Wissel (*apud* COUTINHO, 2007), um grande arremessador não nasce, se faz. E se faz à custa de muito empenho, dedicação, perseverança, equilíbrio físico e mental.

Podemos enfatizar que no Basquetebol existem dois tipos de arremessos: com ambas as mãos e com uma das mãos.

Rebote

O rebote é o ato de recuperar a posse da bola após um arremesso não convertido, existindo neste fundamento básico, dois tipos: rebote ofensivo e rebote defensivo.

Entende-se por rebote defensivo quando acontece a recuperação da posse de bola após um arremesso não convertido por parte de um jogador adversário; e rebote ofensivo quando há a recuperação da posse de bola após um arremesso não convertido por parte de um companheiro de equipe.

Coutinho (2007) afirma que uma equipe com um bom trabalho de rebote contará com uma grande possibilidade de êxito na maioria dos jogos disputados, visto que é a partir de um bom rebote que uma equipe cria as maiores oportunidades de consignar pontos a seu favor. Ou seja, ao recuperar a posse de bola através de um rebote defensivo, a equipe terá uma grande chance de realizar contra-ataques. Contudo, ao se recuperar a bola através de um rebote ofensivo, a equipe conta com duas oportunidades: fazer a cesta ou ainda, em determinadas situações do jogo, contar com um novo período de posse de bola.

Fundamentos individuais de defesa

Os fundamentos individuais de defesa são os movimentos executados por um praticante com o objetivo de não permitir que o seu oponente atue livremente.

No conceito de Daiuto (1991), o defensor deve tomar alguns procedimentos elementares enquanto estiver atuando na defesa. Por exemplo, quando o atacante estiver sem a posse de bola, o defensor deve dificultar uma melhor posição do adversário para o recebimento de um passe. No caso de o atacante já estar de posse da bola, o defensor deve evitar ou ao menos dificultar que ele drible, execute um passe ou arremesse.

Conforme Daiuto (1991, p. 57), devemos levar em consideração algumas generalidades quanto aos fundamentos individuais de defesa:

- Pés separados, ficando um mais avançado em relação ao outro;
- Um dos braços levantado e o outro semi-estendido;
- Peso do corpo igualmente distribuído sobre as pernas;
- Permanecer sempre entre o adversário e a cesta;
- Nunca afastar a cabeça da direção do adversário. Um jogador esperto passará rapidamente por quem olha para os lados;
- Evitar que o adversário maneje a bola com liberdade;
- Não saltar para interceptar um passe;
- Não cruzar as pernas;
- Olhar o tempo todo para a bola, sem perder de vista o adversário;
- Aproximar-se do adversário após o drible a que tem direito.

QUADRO 1 – Classificação dos fundamentos básicos do Basquetebol relacionados ao ataque e defesa.

DEFESA	ATAQUE
Controle do corpo	Controle do corpo
	Controle de bola
Posição defensiva	Drible
	Arremessos
Rebote	Passes
	Rebote

Fonte: Adaptado de De Rose Junior e Tricoli (2005).

4.1.5. O Basquetebol quanto aos seus aspectos táticos

Mesmo reconhecendo que este não é foco principal deste trabalho, percebemos a importância de se estabelecer uma abordagem acerca das considerações gerais que envolvem a tática nesta modalidade. Assim, pensamos que haverá uma melhor compreensão da estrutura do jogo e de seu funcionamento relacionado às suas ações.

Barbanti (*apud* DE ROSE JUNIOR E TRICOLI, 2005) define tática como o planejamento de procedimentos para alcançar um objetivo sob determinadas circunstâncias. O autor também se refere aos aspectos táticos como o sistema de ações planejadas.

Acerca dos aspectos táticos do Basquetebol, Ferreira e De Rose Junior (2003) argumentam que eles aparecem como forma de facilitar o objetivo do jogo utilizando-se a somatória das capacidades e habilidades individuais dos praticantes. A atuação individual passa a ser realizada em função da equipe, que para isso é previamente organizada, planejada e treinada.

O sucesso ou não de um sistema tático durante uma partida de Basquetebol está diretamente associado ao desenvolvimento técnico apresentado pelos integrantes da equipe. Tal afirmação é enfatizada por Ferreira e De Rose Junior (2003, p. 69):

Existem padrões táticos básicos, mas para cada equipe deverá haver um estudo específico das potencialidades de cada um dos jogadores e de suas possibilidades para que isso se reverta em benefício coletivo. Portanto, a tática vem a ser a utilização adequada e racional dos fundamentos individuais de ataque e defesa do basquetebol aplicados numa situação de jogo. Essa aplicação será feita através dos movimentos básicos existentes e que deverão ser criteriosamente escolhidos pelo professor/técnico, em sua sequência adequada.

De Rose Junior e Tricoli (2005) afirmam que, resumidamente, o Basquetebol engloba três tipos de ações:

- . Ações individuais (situações de um contra um);
- . Ações grupais (situações de dois contra dois e três contra três);

. Ações coletivas (sistemas de jogo).

Todas essas ações são fundamentadas nas ações individualizadas, ou seja, no conjunto de técnicas que formam um sistema que pode ser alterado de acordo com o nível de habilidade dos praticantes ou também pelas situações vivenciadas por estes nas mais diversas circunstâncias do jogo, resultando em combinações entre dois ou três fundamentos básicos ou de apenas um fundamento executado com várias opções de movimentos.

4.1.5.1. Um contra um

Ferreira e De Rose Junior (2003) apontam esta fase como a mais elementar do jogo de Basquetebol. Ela consiste no momento em que dois oponentes tentam, através da capacidade individual de executar movimentos de forma eficiente, suplantar um ao outro, caracterizando assim a situação de ataque contra defesa.

Para um maior esclarecimento sobre esta situação, De Rose Junior e Tricoli (2005, p. 9-10) afirmam que:

Nessa situação, o defensor deve tentar, utilizando-se dos fundamentos específicos, induzir o atacante ao erro através de algumas ações: evitar a recepção da bola; conduzir o atacante com bola a regiões da quadra que dificultem sua ação de passe e arremesso; parar o drible em situações de desvantagem para o atacante; diminuir o espaço de arremesso quando o atacante para o drible.

Por sua vez, o atacante, empregando os fundamentos de ataque, deverá criar condições de receber a bola em regiões propícias para passes e arremessos; utilizar movimentações constantes e variadas, além de evitar conduzir a bola para regiões de difícil execução dos passes e arremessos.

4.1.5.2. Dois contra dois e três contra três

Em tais situações, percebe-se com maior evidência o caráter coletivo que prevalece no jogo de Basquetebol. A partir destas, torna-se maior o número de possibilidades de ações envolvendo atacantes, defensores e também a combinação das duas funções. Essas ações dependerão da organização dos movimentos e posicionamentos entre os praticantes.

4.1.5.3. *Sistemas de defesa*

Quanto aos conceitos táticos do jogo de Basquetebol, eles consistem diretamente em defesa e ataque. De acordo com Ferreira e De Rose Junior (2003), inúmeras são as opções de defesa e ataque que uma equipe pode empregar no decorrer de uma partida. Os autores ainda sugerem que o emprego dos sistemas tanto de defesa como de ataque dependerá de alguns fatores:

- . Características físicas e técnicas dos praticantes;
- . Características da equipe adversária;
- . Grau de habilidade dos integrantes da equipe;
- . Situação momentânea da partida.

Numa abordagem relacionada aos sistemas de defesa, podemos considerar que são ações táticas coletivas que apresentam como objetivo um melhor rendimento defensivo. Para se alcançar tal objetivo, deve-se atribuir determinadas funções aos integrantes de uma equipe procurando sempre a relação entre as suas características individuais com as características do sistema utilizado (FERREIRA; DE ROSE JUNIOR, 2003).

Quanto aos sistemas de defesa, eles podem, de acordo com as suas características, ser classificados em: individual, zona, pressão, misto e combinado.

. *Sistema de defesa individual*

Este sistema tem como principal característica a situação do confronto entre um jogador de defesa e um de ataque, ou seja, cada defensor marca um atacante determinado.

Para executar tal marcação, o praticante deve seguir alguns princípios como, por exemplo, ficar entre o atacante e a cesta; não tentar tomar a bola de qualquer maneira, cometendo faltas evitáveis; tentar levar o atacante para seu lado de menor habilidade; se o atacante estiver com a bola, manter a distância de um braço; e se o atacante estiver sem bola, poderá, entre outras ações, poderá antecipar o passe,

ajudar o lado da bola ou ainda flutuar do lado oposto a ela (FERREIRA; DE ROSE JUNIOR, 2003).

. *Sistema de defesa por zona*

O sistema de defesa por zona apresenta como principal característica a marcação por áreas (zonas), bem como o deslocamento dos defensores nas mesmas, a partir da movimentação da bola. Portanto, toda a movimentação da defesa acontece em relação à bola, fazendo assim com que os defensores se desloquem nas áreas, cobrindo as possíveis saídas de seus companheiros de equipe.

Em função do constante deslocamento por parte dos defensores, as defesas por zona têm como desvantagem a apresentação de pontos vulneráveis que podem ser explorados através das ações ofensivas do adversário.

Segundo Ferreira e De Rose Junior (2003), a distribuição dos defensores nas posições das defesas por zona deve levar em consideração tanto os aspectos físicos quanto os técnicos. Aqueles defensores posicionados na região mais próxima à cesta são praticantes altos e com boa impulsão, pois serão eles os responsáveis pela marcação de atacantes também altos e o rebote defensivo. Em relação aos defensores de frente, eles normalmente são mais baixos e rápidos, pois atuam em uma região onde a bola se movimenta constantemente e, além disso, são eles que iniciam as situações de contra-ataque.

Quanto aos tipos de defesa por zona, eles são caracterizados de acordo com o posicionamento dos praticantes em quadra. São eles: 2-1-2, 1-2-2, 1-3-1, 2-3, 3-2 e 2-2-1. A contagem deve ser feita a partir da linha central da quadra em direção à linha final do campo de defesa.

A defesa por zona apresenta vantagens, como por exemplo, facilita o rebote defensivo; facilita as saídas para o contra-ataque; dificulta o jogo próximo à cesta por parte da equipe adversária; facilita a volta organizada para a defesa, devido ao posicionamento predeterminado. Porém, como todo sistema defensivo, ela também contém desvantagens como a facilidade para a troca de passes por parte da equipe adversária, a necessidade de muito entrosamento entre os defensores para a

execução das coberturas, a liberdade para arremessos de média e longa distância e a possibilidade de acomodação dos defensores que estejam longe da bola.

. Sistema de defesa pressão

Este sistema de defesa apresenta como principais características a agressividade e a superioridade numérica em relação ao ataque adversário.

Por ser muito agressiva, a defesa pressão exige dos praticantes uma ótima condição física para que possam suportar o forte ritmo de marcação a ser executado.

Existe a possibilidade de se utilizar o sistema de defesa pressão no decorrer de toda a partida. Porém, normalmente isso acontece apenas em determinados momentos, como por exemplo, quando se pretende alterar o ritmo de jogo do adversário e também quando se objetiva tirar uma diferença de pontos. Percebe-se que a defesa pressão é aplicada, na maioria das vezes, nos momentos finais de uma partida.

A defesa pressão, na perspectiva de Ferreira e De Rose Junior (2003), além de suas características, utiliza-se também de alguns conceitos e peculiaridades de outros sistemas de defesa. Portanto, a pressão pode ser tanto individual como por zona. Considerando-se a distribuição dos defensores pela quadra, podemos ainda identificar a defesa utilizada como quadra toda (4/4), 3/4 da quadra e meia quadra (1/2).

Tal sistema apresenta como vantagens a possibilidade de fazer com que a equipe adversária atue de maneira distinta do seu ritmo normal de jogo em função da agressividade dos defensores e também a questão do fator surpresa, que podem induzir o adversário ao erro ou violações das regras oficiais.

Como desvantagens, a defesa pressão apresenta a maior possibilidade de se cometer um número excessivo de faltas pessoais, acarreta um maior desgaste físico por parte de seus praticantes e possibilita o adversário a utilizar de maneira eficiente o atacante que momentaneamente esteja sem marcação. Esta situação é provocada

pelo fato da defesa realizar em determinados momentos uma marcação envolvendo dois defensores contra um atacante.

. Sistema de defesa mista

O sistema de defesa mista apresenta como característica a utilização de dois sistemas simultaneamente numa mesma ação ofensiva da equipe adversária. Por exemplo, um defensor marca individualmente um adversário enquanto os outros executam uma defesa por zona.

Existem três tipos de defesa mista. O primeiro, *Box-one*, consiste em um defensor marcar individualmente ao mesmo tempo em que os outros integrantes de sua equipe marcam por zona. Um outro tipo de defesa mista é a Diamante, semelhante ao anterior, alterando apenas o posicionamento dos defensores que marcam por zona, já que na *Box-one* os que atuam na defesa por zona marcam na formação 2-2, enquanto que no segundo tipo eles se posicionam em 1-2-1. O terceiro tipo é a *Box-two* ou Triângulo, em que dois defensores marcam individualmente enquanto três marcam por zona.

Assim como os outros sistemas apresentados, a defesa mista apresenta vantagens e desvantagens. Como vantagens, destacam-se a possibilidade de dificultar as ações do principal atacante da equipe adversária; propiciar a alteração do ritmo de jogo da equipe adversária; e obrigar o oponente a ter que se adaptar à defesa com ações ofensivas que nem sempre estão previamente treinadas. As desvantagens deste sistema de defesa consistem em desguarnecer a área restritiva em função da retirada de um ou dois defensores que realizam uma marcação individual e uma maior atenção por parte dos defensores em relação à movimentação da bola (FERREIRA; DE ROSE JUNIOR, 2003).

. Sistema de defesa combinada

A defesa combinada é aquela que apresenta dois ou mais sistemas defensivos em situações diferentes. Trata-se de um sistema que requer um ótimo entrosamento entre os praticantes, já que uma falha poderá provocar uma chance excelente para o ataque adversário converter uma cesta.

Este sistema de defesa apresenta algumas situações que podem ser caracterizadas por sua combinação. Como por exemplo, uma equipe que esteja atuando na defesa se posiciona para executar uma marcação por zona 2-3. Após uma determinada ação do ataque adversário, todos os defensores passam a marcar individualmente.

Um outro exemplo de combinação ocorre quando uma equipe converte uma cesta e se posiciona para marcar sob pressão 4/4 da quadra. No momento em que a equipe adversária ultrapassa a linha central, todos os defensores passam a executar uma defesa por zona 2-1-2.

Este sistema apresenta como vantagem a possibilidade de se alterar suas movimentações, confundindo assim a equipe adversária nas suas estratégias ofensivas. Quanto à sua desvantagem, a necessidade de um ótimo entrosamento entre os praticantes que atuam na defesa, para que não aconteçam erros que poderão comprometer todo o sistema defensivo (FERREIRA; DE ROSE JUNIOR, 2003).

4.1.5.4. Sistemas de ataque

Os sistemas de ataque consistem em movimentações táticas que apresentam como principal objetivo a obtenção da cesta. Para que este objetivo seja alcançado, a equipe atacante deve respeitar alguns princípios, como definir as funções que cada praticante desempenhará. No Basquetebol existem três posições que são distribuídas de acordo com as características (físicas e técnicas) dos atacantes. São elas: armador, pivô e lateral (ala).

Armador – Normalmente é o menor e o mais rápido da equipe. No que tange os aspectos técnicos, ele deve ter um completo domínio de dois fundamentos básicos: o passe e o drible. O arremesso mais utilizado pelo armador é o *jump* de longa distância. É imprescindível o armador possuir uma aptidão para executar uma boa leitura do que acontece no decorrer da partida, tomando a decisão quanto ao momento exato de passar, driblar ou arremessar à cesta.

Pivô – Pelo fato de se atuar próximo à cesta, o praticante na posição de pivô deve ter como características físicas a força e a grande estatura. No que se aplica

aos aspectos técnicos, é uma função que exige boa coordenação de membros inferiores para fintas e giros, além de arremessos de curta distância e bom aproveitamento de rebotes.

Lateral ou ala – Sobre as características físicas, trata-se de um praticante de estatura média e não deve ser lento. Como principal característica técnica, o lateral ou ala deverá possuir um bom arremesso de média distância. É importante que ele também tenha um bom aproveitamento quanto ao rebote, pois invariavelmente tem a oportunidade de participar do mesmo. (FERREIRA; DE ROSE JUNIOR, 2003).

Por apresentar uma multiplicidade de opções para se elaborar um ataque, os sistemas ofensivos não apresentam uma classificação bem definida. Todavia, para que possamos classificar os sistemas ofensivos utilizaremos como referências dois fatores. O primeiro referencial é o número de pivôs que o sistema utiliza, independente das movimentações aplicadas para o seu desenvolvimento. O segundo referencial diz respeito à rotatividade, pois neste sistema os praticantes não têm um posicionamento fixo, atuando assim em todas as posições. Por último, podemos nos basear no referencial associado ao posicionamento inicial dos atacantes, que considera a função inicial de cada membro da equipe e classifica o ataque de forma numérica.

Podemos também classificar os sistemas de ataque de acordo com a defesa contra a qual irá atuar. Como por exemplo, ataque contra defesa individual.

Ferreira e De Rose Junior (2003) nos dizem que o que irá definir se um sistema de ataque será utilizado contra defesa individual ou qualquer outro tipo de sistema defensivo serão os movimentos escolhidos, e não as posições ou a distribuição dos atacantes em quadra.

4.1.5.5. Contra-ataque

O contra-ataque apresenta como conceito a situação ofensiva que tem como característica principal a passagem rápida da defesa ao ataque, objetivando-se sempre uma vantagem numérica. Trata-se de uma situação de velocidade, onde se

tenta transportar a bola para ataque através de passes ou dribles. Pittino (2004) entende o contra-ataque como o ato de chegar à cesta adversária em vantagem numérica.

Ferreira e De Rose Junior (2003) afirmam que numa partida de Basquetebol existem diversas possibilidades de uma equipe passar da condição de defensora para a de atacante. Quando tal situação acontece dentro da partida, a primeira iniciativa da equipe em questão é de procurar atacar de maneira eficiente, rápida e organizada, num conjunto de ações que cause à equipe adversária uma surpresa e que a mesma não tenha tempo de se posicionar corretamente.

A superioridade numérica é uma das principais características do contra-ataque e para se chegar a esta situação, as ações de ataque devem ser rápidas e organizadas (FERREIRA; DE ROSE JUNIOR, 2003).

Para que o contra-ataque venha a ocorrer, deve-se primeiramente obter a posse de bola, que pode acontecer através de um rebote defensivo, de uma bola recuperada ainda na quadra defensiva, de uma interceptação de passe, após um erro por parte da equipe adversária ou após uma cesta.

Ferreira e De Rose Junior (2003), sugerem que existem alguns princípios que dizem respeito à elaboração de um contra-ataque. São eles:

- . Após a obtenção do rebote de defesa, o praticante que o fez deve ter a preocupação de passar a bola para uma das regiões laterais da quadra. Isso deve ser feito com o intuito de direcionar a bola para uma área onde haja uma menor concentração de jogadores.

- . Após o passe para as laterais da quadra, o praticante que receber a bola terá duas opções claras: um passe para um companheiro que estiver localizado no mesmo corredor lateral ou a utilização do drible, saindo da região lateral para o centro da quadra.

- . Para se finalizar o contra-ataque, a situação ideal consiste na formação de uma linha de três atacantes, com cada um ocupando um dos corredores imaginários.

O corredor central é o mais indicado para se conduzir a bola, enquanto os corredores laterais são os mais adequados para as finalizações.

QUADRO 2 – Classificação dos aspectos táticos do Basquetebol

SISTEMAS DE DEFESA	SISTEMAS DE ATAQUE
Individual	
Zona	Posicionado
Pressão	
Misto	Contra-ataque
Combinado	

Fonte: Adaptado de De Rose Junior e Tricoli (2005).

4.1.6. Os jogos coletivos e o processo de ensino e aprendizagem

Acerca do processo de ensino e aprendizagem esportiva ou iniciação esportiva, Oliveira (2006) o define como o processo percorrido por um indivíduo, desde sua chegada a uma escola de aprendizagem esportiva até a prática esportiva competitiva. Torna-se evidente que esse processo implica um aprendizado e posterior treinamento progressivo, direcionado a melhorar e depois aperfeiçoar os diferentes aspectos orgânicos, funcionais, técnicos e táticos necessários para um ótimo rendimento no esporte escolhido, aqui em particular o Basquetebol.

Os jogos desportivos, desde sua origem, têm sido praticados pelas crianças e adolescentes dos mais diferentes povos e nações. Sua evolução parece não ter fim, ficando cada vez mais evidente seu caráter competitivo, passando a ser unicamente regido por regras e regulamentos (TEODORESCU *apud* OLIVEIRA, 2002).

Todavia, alguns educadores têm observado a imensa relevância dos jogos desportivos como contribuição para a formação geral dos jovens, levando em consideração que a sua prática, desde que orientada por profissionais competentes

e conscientes da sua grande importância dentro do contexto educacional, pode intervir quanto à inclusão, respeito, cooperação e participação do indivíduo.

No entanto, várias questões problemáticas acabam sendo identificadas dentro deste processo, como a especialização precoce nas mais diversas modalidades esportivas; a pressão exercida por pais, professores despreparados e familiares em geral por resultados positivos em competições; falta de um planejamento coerente com a realidade e a busca desenfreada por resultados em curto ou médio prazo.

Mesmo diante de um quadro não muito animador, entendemos que a prática voltada para o ensino de modalidades esportivas nas escolas deve se seguir da compreensão de sua importância como agente facilitador da construção da cidadania, tornando-se assim não somente um instrumento educacional, mas também um mecanismo de forte representatividade social.

Entendemos que a iniciação esportiva voltada para os jogos coletivos não deva estar limitada apenas à dependência exclusiva da execução correta dos fundamentos básicos da modalidade em questão (LAVOURA; MACHADO *in* MACHADO, 2008).

Ainda no entendimento dos autores acima citados, quando divagamos acerca da iniciação esportiva, percebemos que ela se tornará mais eficiente quando composta por três fases distintas: iniciação generalizada, formação especializada e formação de alto nível.

A primeira fase é o momento nos quais os praticantes experimentam diversas experiências diferentes, enfatizando um desenvolvimento global, para que, assim, se possa assimilar os fundamentos básicos de forma ampla. Esses fundamentos devem ser adquiridos de maneira lúdica e descontraída, com a utilização de brincadeiras, e possui duração de aproximadamente 4 a 5 anos (LAVOURA; MACHADO *in* MACHADO, 2008).

A fase de formação especializada consiste na inserção do praticante na modalidade escolhida, com a prática voltada para as habilidades específicas de cada esporte. Nela, devem ser realizados exercícios educativos com o objetivo

explícito da evolução da execução dos movimentos, porém, as atividades lúdicas não devem ser abandonadas (LAVOURA; MACHADO *in* MACHADO, 2008).

Por último, Lavoura e Machado (*in* MACHADO, 2008) definem a formação de alto nível como o momento em que se devem cumprir os programas de treinos planejados sistematicamente. Porém, entendemos que seja importante a variedade de treinos e a utilização de jogos e brincadeiras, para que o tédio não desmotive os praticantes.

Ainda sobre o esporte coletivo e o seu processo de ensino e aprendizagem, Tubino (1992, p. 17) afirma que o esporte, para ser considerado uma instituição social, “deverá estar organizado socialmente, representar uma forma de atividade social, promover identificações sociais e, ao mesmo tempo, ao constituir-se num problema social e num problema humano, deve promover valores”.

Nesta perspectiva, entende-se problema social como toda situação na qual existem ameaças ou males a certos valores coletivos, onde as possíveis soluções dependerão principalmente de ações coletivas.

Tal concepção nos remete ao exercício da busca por propostas pedagógicas que apresentem a possibilidade de acrescentar conteúdos específicos às metodologias já existentes, com o intuito de implantar, no processo de iniciação esportiva, métodos pouco experimentados. Dessa forma, torna-se imprescindível o debate envolvendo a pedagogia do ensino de desportos, com a fundamentação teórica de autores que já abordaram este assunto.

4.1.7. A iniciação dos jogos coletivos

Em se tratando do Basquetebol como um jogo coletivo, diversos autores apresentam propostas metodológicas voltadas para o seu processo de ensino-aprendizagem.

Ferreira e De Rose Junior (2003) apresentam, para a primeira fase do ensino do Basquetebol, a prática dividida em três momentos: fase de aprendizagem; fase de fixação e fase de aperfeiçoamento.

A fase de aprendizagem é considerada ideal para o desenvolvimento das habilidades motoras. Contudo, os autores afirmam que as pesquisas sobre esta fase são contraditórias, levando-nos a crer que não há uma clara definição da eficiência de um ou outro método (Ferreira e De Rose Junior, 2003). Em função dessas contradições, costumam ser adotados para a aprendizagem dos fundamentos básicos do Basquetebol, os seguintes princípios:

Método global – No qual o praticante executa o movimento na sua forma total, sem a necessidade da divisão em fases.

Método do todo repetitivo – Onde o praticante vivencia inicialmente o movimento na sua totalidade, sem sofrer correções. Posteriormente, o determinado movimento é dividido em fases, onde cada uma será executada em conjunto com as outras partes.

Quanto à fase de fixação, Ferreira e De Rose Junior (2003) a definem como aquela em que o praticante trabalhará o fundamento através de exercícios que solicitam a execução do gesto global, consolidando assim mais uma fase no processo de ensino-aprendizagem.

Em relação ao conceito estabelecido para a fase de aperfeiçoamento, os mesmos autores a entendem como aquela em que o objetivo principal consiste em oportunizar ao praticante os subsídios para a aplicação dos fundamentos básicos, aprendidos e fixados, em situações bem próximas às ocorridas numa partida de Basquetebol. Nesta fase, as ações praticadas não serão unicamente individuais, mas passarão a ter um caráter coletivo.

Paes e Balbino (*in* DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005) já enfatizam a necessidade de se considerar a relevância de cinco aspectos essenciais no processo de iniciação esportiva voltada para os desportos coletivos. Os autores defendem uma pedagogia voltada para o desenvolvimento da criança e não para os movimentos específicos da modalidade. Portanto, os fundamentos básicos tornam-

se agentes facilitadores para o desenvolvimento integral da criança. Através de tal concepção, os autores pontuam e discutem cada um dos cinco aspectos dessa prática pedagógica, bem como cada um deles se insere nesse processo.

Movimento humano – Para estabelecer uma referência a esse aspecto, os autores consideram duas dimensões: capacidades físicas e habilidades motoras básicas e específicas. Quanto às capacidades físicas, é importante oportunizar vivências motoras permitindo o desenvolvimento das capacidades físicas, mesmo não sendo esse o foco principal. No que tange às habilidades motoras e específicas, torna-se necessário que se perceba a importância da aquisição das mesmas, assim como a necessidade de oportunizar ao praticante o devido aprendizado dos fundamentos básicos do desporto.

Inteligências múltiplas – Em relação às inteligências múltiplas, o objetivo é oportunizar ao praticante múltiplas formas de se relacionar com o ambiente, estimulando as inteligências de acordo com o contexto estabelecido através da prática do Basquetebol. De acordo com essa visão pedagógica, é possível identificar diversos acessos ao relacionamento com o indivíduo, como também a sua exploração. A teoria das inteligências múltiplas (corporal-sinestésica, verbal-linguística, lógico-matemática, espacial, musical, intrapessoal, interpessoal e naturalista) toma como conceito a abordagem plural das habilidades, capacidades e competências do indivíduo, especialmente exigidas dentro de um contexto cultural, especificamente nesse caso o jogo de Basquetebol. (BALBINO, 2001 *in* DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005).

Aspectos psicológicos – a auto-estima e a liderança – É importante reconhecer as características do ambiente onde se pratica o Basquetebol, no qual se nutre a auto-estima do praticante, assim como o seu espírito de liderança. Estabelecendo-se um ambiente acolhedor, utilizando-se de procedimentos democráticos, valorizando-se a dignidade e promovendo a diversidade cultural, os grupos de aprendizagem esportiva podem auxiliar os indivíduos a serem aceitos.

Para Paes e Balbino (*in* DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005), a questão da auto-estima torna-se importante a partir da premissa de que os indivíduos creem em suas capacidades. Os autores também afirmam que, a respeito disso, acredita-se no

reconhecimento de que todos podem aprender do propósito comum de tornar a aprendizagem do Basquetebol positiva e significativa. Nesse quadro, os praticantes estabelecem grupos de forma indiscriminada, valorizando assim a construção da cidadania. Para tal, a atuação do professor deve estar direcionada para a total valorização do ser humano a todo o momento.

Princípios filosóficos – Na intenção de contribuir com os debates acerca da iniciação esportiva, torna-se relevante enfatizar que a sua inserção nas escolas, aqui em particular o Basquetebol, deve privilegiar o desenvolvimento integral do ser humano. Portanto, os autores supracitados defendem que a pedagogia a ser aplicada deverá promover a relação entre o ensino e a aprendizagem de conteúdos, através de estratégias e recursos metodológicos que visam trabalhar com alunos valores inerentes ao comportamento humano.

Aprendizagem social – Deve estar compreendida na pedagogia aplicada uma valorização tanto dos objetivos relacionados ao desenvolvimento técnico do praticante como também aos que são referentes aos aspectos psico-filosóficos (DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005). No que tange a isso, o fortalecimento das relações sociais torna-se imprescindível para que esta questão seja atingida.

Por ser um jogo coletivo, o contato entre os praticantes ocorre de maneira natural no Basquetebol. Neste caso, esta modalidade passa a ser uma representação da natureza educacional, podendo promover tanto a compreensão de valores como o modo de comportamento daquele que a pratica (PAES *in* DE ROSE JUNIOR; TRICOLI, 2005).

Outras abordagens pedagógicas acerca do ensino de modalidades coletivas podem ser encontradas e discutidas, dado o nível de entendimento científico contido nelas. Uma delas, de Mertens e Musch (*apud* OLIVEIRA, 2002) toma como referência a proposta de se inserir claramente os aspectos técnicos nos táticos, relacionando assim as situações específicas com o jogo propriamente dito.

Numa proposta também direcionada ao ensino do Basquetebol, Greco (*apud* OLIVEIRA, 2002) sugere que este deva ser ensinado através de um método conhecido como situacional, no qual as ações isoladas são assimiladas através de

exercícios contendo um número menor de praticantes, por exemplo, 1x0, 2x1 ou 1x1. O mesmo autor enfatiza que a prática dos fundamentos básicos do Basquetebol é baseada nos conceitos táticos do jogo, ou seja, aliando o “como fazer” à “razão de fazer”.

Greco (*apud* OLIVEIRA, 2002, p. 11) complementa o conceito acima:

Não se trata de trabalhar os conteúdos da técnica apenas pelo método situacional, mas sim de utilizá-lo como um importante recurso, evitando o ensino somente pelos exercícios analíticos, os quais podem não garantir sucesso nas tomadas de decisão frente às situações, por exemplo, de antecipação, que ocorrem imprevisivelmente nos jogos desportivos coletivos.

Por fim, outros dois autores, Oliveira e Graça (*apud* OLIVEIRA, 2002) apresentam uma proposta pedagógica onde percebemos o seu foco relacionado ao desenvolvimento do domínio social, onde os praticantes devem conhecer e apreciar o jogo; o estratégico, no qual se privilegia o desenvolvimento das capacidades de decisões e, por fim, o domínio técnico, onde as habilidades relacionadas aos fundamentos básicos do jogo devam ser aplicadas com grau de dificuldade crescente.

Pretendemos até então, discutir o pensamento de diversos autores que abordam questões relacionadas a pedagogias voltadas para o ensino de modalidades coletivas, especificamente o Basquetebol. Contudo, entendemos que há a necessidade de se apresentar a associação de uma pedagogia aplicada ao ensino de uma modalidade esportiva com as características inerentes ao desenvolvimento corporal dos seus praticantes. Diante disso, abordaremos no próximo tópico algumas questões importantes acerca das fases do desenvolvimento motor da criança, compreendendo-o como um conjunto de mudanças complexas e interligadas das quais participam todos os aspectos relacionados ao crescimento e à maturação dos aparelhos e sistemas do organismo.

4.2. A criança e as suas fases de desenvolvimento motor

Este tópico abrange questões que envolvem as fases do desenvolvimento motor da criança, bem como a sua aprendizagem e suas implicações no Basquetebol, entendendo-o como um processo de mudanças complexas e

interligadas das quais participam todos os aspectos ligados ao crescimento e à maturação dos aparelhos e sistemas do organismo.

Bompa (2002) afirma que frequentemente os treinadores determinam a idade anatômica e biológica de forma subjetiva em consequência da dificuldade em realizarem avaliações precisas. Diante disso, torna-se difícil determinar quando o indivíduo está pronto para fazer parte de um processo de ensino e aprendizagem específico de uma modalidade esportiva. Mesmo assim, levaremos em consideração o conceito de Gallahue e Ozmun (2005) que apontam que, ao ensinar as habilidades motoras para a faixa etária entre 7 e 10 anos, a aprendizagem deve ser totalmente aberta, ou seja, os conteúdos são praticados pelos alunos, sem interferência e correções dos gestos motores. Já para a faixa etária entre 11 e 12 anos, o ensino é parcialmente aberto, isto é, há breves correções na técnica dos movimentos. Entendemos que, nessa forma de ensino-aprendizagem, a técnica estará sendo desenvolvida em situações que acontecem na maior parte do tempo no jogo de Basquetebol (OLIVEIRA, 2002; PAES, 1992).

Diante de tais observações, no que tange aos conceitos relacionados às fases do desenvolvimento motor da criança, priorizaremos apenas aqueles relacionados às faixas etárias mencionadas acima.

Considera-se que um bom desenvolvimento motor reflete diretamente na vida futura da criança nos aspectos sociais, intelectuais e culturais, pois ao ter alguma dificuldade motora faz com que a criança se refugie do meio o qual não domina, consequentemente deixando de realizar determinadas atividades (OLIVEIRA; OLIVEIRA, 2006).

Entende-se como desenvolvimento motor a contínua alteração no comportamento ao longo do ciclo da vida, proporcionada pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente (GALLAHUE; OZMUN, 2005).

No estudo da motricidade, outros conceitos carecem de uma definição, já que os mesmos são constantemente empregados quando se estabelecem abordagens envolvendo este tema, como por exemplo, o crescimento e o próprio

desenvolvimento. O primeiro se refere à totalidade das modificações físicas, enquanto o desenvolvimento está diretamente relacionado às alterações no nível de funcionamento de um indivíduo ao longo do tempo (GALLAHUE; OZMUN, 2005).

Como pudemos perceber no tópico anterior, inúmeros são os autores que dissertam acerca da pedagogia aplicada à iniciação esportiva, muitos deles apresentando etapas sequenciais na aprendizagem das modalidades ditas coletivas. Para a estruturação dessas etapas, tais autores costumam utilizar como parâmetro a idade cronológica dos praticantes. Este fato evidencia uma falta de consenso entre os mesmos, uma vez que as idades e terminologias variam bastante, não havendo um padrão que possamos qualificá-lo como definitivo.

4.2.1. Fases do desenvolvimento

Acerca do desenvolvimento motor, podemos afirmar ainda que ele está diretamente ligado às alterações ocorridas no próprio comportamento motor. Este desenvolvimento pode, na perspectiva de Tani (1988) e Gallahue; Ozmun (2005), ser dividido em quatro fases, sendo elas: fase motora reflexa, motora rudimentar, motora fundamental e motora especializada. Esta última diretamente ligada ao objetivo deste estudo. Estes autores mencionam a possibilidade de esses estágios desenvolvimentistas apresentarem combinações entre si, assim descritos.

4.2.1.1. Fase motora especializada

Na fase motora especializada, o movimento passa a ter uma maior importância no que diz respeito à sua aplicação em diversas atividades motoras complexas presentes no cotidiano, seja de forma recreativa, competitiva ou funcional. É um período em que as habilidades fundamentais (estabilizadoras, locomotoras e manipulativas) são progressivamente elaboradas para o uso em determinadas situações exigentes.

O desenvolvimento de habilidades na fase motora especializada depende de muitos fatores, individuais e ambientais, como por exemplo, a velocidade do movimento, a coordenação, a estrutura emocional e a pressão do grupo social a que se pertence.

Essa fase pode ser dividida em três estágios:

. Estágio transitório

Aproximadamente aos oito anos de idade, a criança apresenta características motoras associadas a um estágio transitório (HAUBENSTRICKER; SEEFELDT, 1986 *in* GALLAHUE; OZMUN, 2005). Nesta fase, a criança passa a aplicar combinações das habilidades motoras com o desempenho de habilidades especializadas em âmbito esportivo.

As habilidades transitórias apresentam as mesmas características que as fundamentais, porém, com precisão e controle mais elaborados. Tais habilidades, comumente empregadas pelas crianças em jogos e nas mais diversas brincadeiras, são aplicações de movimentos fundamentais num quadro mais específico e complexo.

. Estágio de aplicação

O estágio de aplicação se faz presente na idade entre 11 e 13 anos, quando surgem grandes modificações no quadro das habilidades motoras do indivíduo. Nesta fase, o indivíduo adquire competência para tomar decisões de aprendizado devido a uma capacidade cognitiva crescente. Tal fato leva o indivíduo a tomar decisões conscientes em relação à sua participação ou não em determinadas atividades, de acordo com a percepção que ela tem acerca dos fatores que aumentam ou inibem a probabilidade de ele atingir o objetivo associado a alguma tarefa.

. Estágio de utilização permanente

Tal estágio se inicia por volta dos quatorze anos de idade e se prolonga por toda a vida adulta. Ele representa o ponto máximo do processo que consiste no desenvolvimento motor e apresenta como característica a utilização do repertório de movimentos adquiridos em todas as fases anteriores.

Podemos afirmar que o estágio de utilização permanente representa o ponto máximo de todas as fases precedentes. Contudo, ele deve ser considerado principalmente como continuação de um processo permanente.

4.3. Formas de movimento

A expressão “movimento” significa a alteração observável na posição de qualquer parte do corpo (GALLAHUE; OZMUN, 2005). Diversos autores a vinculam a outros termos no sentido de ampliar ou até mesmo buscar um melhor esclarecimento acerca do seu significado. Listamos abaixo alguns termos associados ao movimento, assim como a utilização dos conceitos de Gallahue e Ozmun (2005) para que seja feita uma descrição dos mesmos.

4.3.1. Padrão de movimento

Trata-se de uma série de movimentos relacionados de forma organizada, como por exemplo, o fato de que os movimentos do braço e antebraço, isolados, não constituem o movimento específico do arremesso ou do passe, mas representam apenas uma série organizada de movimentos.

4.3.2. Padrão motor fundamental

É relacionado ao desempenho observável dos movimentos básicos (locomotores, manipulativos e estabilizadores). Este padrão envolve a combinação

de padrões de dois ou mais segmentos corporais, como correr, pular, arremessar ou girar.

4.3.3. Habilidade motora

É entendida como a realização mais controlada e precisa do padrão de movimento fundamental. Nela, a exatidão é enfatizada, mas a precisão é limitada e não chega a ser considerada como o objetivo principal.

4.3.4. Habilidade esportiva

A habilidade esportiva é a combinação de padrões motores fundamentais ou de habilidades motoras para executar movimentos específicos de uma determinada modalidade esportiva. O seu desempenho necessita que se façam alterações precisas nos padrões básicos de movimento com o intuito de se alcançar níveis superiores de habilidades.

4.4. As fases do desenvolvimento motor, a sua aprendizagem e suas implicações no Basquetebol

Podemos perceber que o desenvolvimento pode ser considerado como um processo contínuo que vai desde a concepção até a morte, incluindo aqui todos os aspectos do comportamento humano (WEIS; POSSAMAI, 2008).

Para que possamos ampliar o estudo acerca do desenvolvimento motor, estabeleceremos outros conceitos sobre os movimentos locomotores, manipulativos e estabilizadores que já foram mencionados anteriormente, assim como alguns exemplos de aplicação dos mesmos no Basquetebol (WEIS; POSSAMAI, 2008).

. Movimentos estabilizadores – São aqueles no qual algum nível de equilíbrio é necessário e que não se enquadram nos movimentos manipulativos ou locomotores, como por exemplo, os giros e os movimentos de pivô.

. Movimentos locomotores – São os que envolvem mudanças na localização do corpo relativamente a um ponto fixo na superfície, como os deslocamentos ofensivos e defensivos, situações de arremessos e rebotes.

. Movimentos manipulativos – Podem ser rudimentares quanto à aplicação ou recepção de força de objetos, ou refinados, no caso de utilização de músculos da mão. Tais movimentos podem ser notados na recepção e execução de passes, dribles e arremessos.

4.4.1. A aprendizagem motora no Basquetebol

Para uma maior compreensão da aprendizagem motora, apresentaremos uma divisão em três estágios (MAGILL, 2002). São eles: cognitivo, associativo e autônomo.

. Estágio cognitivo

Este estágio é caracterizado pela quantidade excessiva de erros e a falta de consistência entre uma tentativa e outra de executar um determinado movimento. Muito embora o praticante tenha a convicção de que não está executando determinado movimento de maneira adequada, ele não consegue perceber o que é necessário fazer para melhorar (WEIS; POSSAMAI, 2008).

. Estágio associativo

No estágio associativo, o praticante já comete um número menor de falhas a partir da obtenção do aprendizado dos fundamentos básicos. Neste estágio, adquire-se fragmentos do movimento, bem como certo grau de automatização, diminuindo assim a atenção quanto à execução do mesmo. Tal fato possibilita, por parte do praticante, uma capacidade maior para detectar e corrigir erros.

. Estágio autônomo

Neste estágio podemos considerar que a habilidade relacionada aos fundamentos básicos tornou-se praticamente habitual (WEIS; POSSAMAI, 2008). Nele, os movimentos executados possuem alto nível de automatização e necessitam de mínima atenção para a sua execução. O estágio autônomo apresenta também como característica a possibilidade de o praticante detectar e corrigir falhas sutis quanto à sua atuação.

De acordo com os estágios acima citados, consideramos algumas informações que devam ser fornecidas aos praticantes, pois são de grande relevância no que tange à preparação dos praticantes para a atuação em jogos de Basquetebol com eficácia e autonomia, além da percepção quanto à utilização de alguma habilidade motora.

QUADRO 3 – Informações a serem fornecidas em cada estágio da aprendizagem motora

ESTÁGIO	DESCRIÇÃO
Estágio cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> - Rápida apresentação do fundamento básico - Parte do jogo que pode ser utilizado - Três ou quatro noções gerais - Demonstração - Execução das habilidades de forma estática
Estágio associativo	<ul style="list-style-type: none"> - Respeito à individualidade dos praticantes - Eventuais correções - Acréscimo de alguns detalhes - Execução das habilidades em movimento
Estágio autônomo	<ul style="list-style-type: none"> - Acompanhamento para eventuais correções - Oferta de atividades próximas da situação real de jogo - Simulação de jogos - Atividades em forma de competição

Fonte: Graça e Oliveira, 1994 (*apud* WEIS; POSSAMAI, 2008)

4.5. As atividades lúdicas e a sua inserção no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol

4.5.1 Uma visão da atividade lúdica na perspectiva de Jean Piaget

Acerca dessa forma de atividade, Piaget (1978) as interpreta no contexto do pensamento infantil, diferenciando seis critérios utilizados frequentemente no mesmo:

- O jogo encontra sua finalidade em si mesmo;
- O jogo é uma atividade espontânea, diferente da atividade voltada para o trabalho;
- O jogo é uma atividade que proporciona prazer ao participante. Neste caso, o prazer representa a adaptação afetiva do indivíduo ao real;
- O jogo apresenta uma significativa falta de organização;
- O jogo estabelece um comportamento livre em relação ao conflito;
- O jogo é uma atividade que apresenta uma motivação intensa.

Segundo Friedmann (2006), para que haja a possibilidade de compreensão da concepção de Piaget acerca da atividade lúdica (jogo), torna-se necessário esclarecer os conceitos de assimilação e acomodação, pois eles se fazem presentes em todas as fases do desenvolvimento.

A acomodação é o processo pelo qual a criança modifica seu estágio mental em resposta a agentes externos. Já a assimilação é o processo pelo qual a criança incorpora elementos externos ao seu próprio esquema (FRIEDMANN, 2006). Em diversas ocasiões, um se destaca em relação ao outro. Outras vezes, eles se apresentam em equilíbrio.

Sendo assim, Piaget (1978, p. 217) define o jogo como:

[...] a expressão de uma das fases dessa diferenciação progressiva: é o produto da assimilação, dissociando-se da acomodação antes de se

reintegrar nas formas de equilíbrio permanente que dele farão seu complemento, ao nível do pensamento operatório ou racional.

Ao estabelecer conceitos acerca da atividade lúdica, Piaget (1978) distingue três tipos de estrutura em diferentes fases de desenvolvimento: o exercício, o símbolo e a regra.

Percebe-se que no período até dois anos, as atividades desenvolvidas referem-se, basicamente, ao exercício. É fácil observar uma criança neste período brincando com o simples movimento de uma bola, sempre de maneira repetitiva a fim de atentar para os efeitos e resultados (PIAGET, 1978).

Na fase seguinte, até os seis anos, as atividades lúdicas se mostram de maneira simbólica. Aos poucos, há uma preocupação evidente na sequência das histórias que são criadas como se tentassem se aproximar da realidade (PIAGET, 1978).

Por fim, surge a fase onde a criança dos sete anos em diante ultrapassa a fantasia para situações reais através dos jogos de construção que representam um tipo de transição entre o jogo simbólico e o jogo de regras (PIAGET, 1978).

Segundo Piaget (1978), dos sete aos doze anos, inicia-se o desenvolvimento da sociabilização com respeito às regras previamente estipuladas. Mesmo com as preferências de acordo com as etapas de desenvolvimento da criança, ainda assim resistirão as suas escolhas particulares com seus interesses individuais ou partilhados com o grupo.

Em seus estudos sobre o desenvolvimento da criança, Piaget também observou a prática do jogo ou atividade lúdica entre crianças. No sentido de que, quando questionamos o aspecto da moralidade, entendemos muitas vezes a importância da prática de atividades esportivas neste contexto, partindo do respeito que se adquire às regras dos jogos, faremos, sob essa perspectiva, uma abordagem relacionada ao desenvolvimento da criança e a importância da atividade lúdica, numa visão piagetiana.

Para Anderáos (2006), Piaget, em suas observações, pôde destacar que as crianças ao longo de seu desenvolvimento, no que se refere ao modo como lidam com as regras do jogo, passam por quatro estágios:

[...] crianças bem pequenas, até mais ou menos três anos, jogam em função do seu próprio desejo, divertem-se sozinhas, fazem gestos repetitivos e regulares ao brincar, mas esse brincar é totalmente individual e nada tem a ver com o jogo em si: é o estágio das regras motoras e não sociais ou individuais; crianças entre três e seis anos parecem jogar como os grandes; imitam-nos fazendo muitas das coisas que aqueles fazem ao jogar. No entanto, olhando de perto, veremos que essas crianças mudam as regras a bel prazer toda vez que for interessante para elas! Piaget chamou esse estágio de egocêntrico: cada criança joga por si, embora todos estejam imitando os mais velhos. Essas crianças não se dão ao trabalho de combinar como vão jogar, não codificam as regras; elas saem jogando e pronto! Entre sete e dez anos, aproximadamente, as crianças passam a usar, de fato, as regras entre si para organizarem como jogar. As regras fornecem um meio de controle mútuo entre elas; é o estágio da cooperação nascente; como último estágio, após os onze anos, as crianças passam a codificar as regras antes do jogo. Às vezes o tempo gasto combinando como jogar, com que regras, é maior do que aquele do próprio jogo. As partidas são regulamentadas em minúcias e todos os casos possíveis de acontecer são discutidos para se construírem regras adequadas. As crianças passam a ter interesse pelas regras em si, buscando construí-las, as mais justas e completas (MENIN, 1996, p. 43-44 *apud* ANDERÁOS, 2006 *in* MOREIRA, 2006).

Considerando as afirmações da citação anterior, podemos perceber que os estágios são: simples práticas individuais e regulares; imitação dos maiores com egocentrismo; cooperação e interesse pela regra em si mesma (ANDERÁOS, 2006 *in* MOREIRA, 2006).

No que tange à compreensão que as crianças têm sobre as regras dos jogos, Piaget pôde afirmar, a partir de suas observações, que as crianças de até três anos não têm um entendimento das regras. Já entre três e oito, encaram as regras como algo imutável. Transgredi-las é algo muito errado. No último estágio da compreensão das mesmas, surge a consciência, quando percebem as regras como uma construção coletiva e que podem ser alteradas quando houver consenso do grupo (PIAGET, 1978).

Assim, constata-se que no jogo pode-se observar a evolução do juízo moral da criança, correspondendo aos estágios de desenvolvimento cognitivo de Piaget.

Diante de tais abordagens, podemos refletir sobre duas questões: seria o desenvolvimento que colocaria a criança em situação cognitiva tal, que facilitaria a

aquisição do juízo moral necessário à devida utilização das regras dos jogos, ou essa possibilidade se abriria em função da experiência?

4.5.2. Uma visão da atividade lúdica na perspectiva de Lev Vygotsky

Segundo Vygotsky (1998), é através da análise do social que se compreende como o indivíduo adquire o conhecimento.

Desta forma, a relação entre o meio social e cultural, além do papel que a criança desempenha neste contexto contribuem, decisivamente, na formação das funções psicológicas. Assim, a ação e os modos sociais de utilizar os objetos são aprendidos pelas crianças na interação prática, que futuramente provoca, também, a necessidade de dominar o mundo dos objetos humanos, provocando o surgimento das primeiras brincadeiras (VYGOTSKY, 1998)..

Para Vygotsky, na atividade lúdica, a criança estabelece uma situação imaginária identificada como o próprio ato de brincar. O autor ainda aponta que toda atividade lúdica pressupõe regras, mesmo aquelas que são colocadas pelas relações imaginárias (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 1988).

Os mesmos autores (1988) definem que a brincadeira é caracterizada por uma estrutura que o motivo se encontra no próprio processo.

O motivo pelo qual a atividade lúdica tenha importância na vida de uma criança deve-se ao fato da ampliação do universo vivido pela mesma. Tal ampliação consiste no aumento do número de objetos que constituem um desafio no sentido de que a criança possa dominá-los. Trata-se da existência de um obstáculo a ser ultrapassado, na medida em que o desenvolvimento (da criança) lhe possibilita a tal.

Ainda segundo Vygotsky, Luria e Leontiev (1988), a criança apresenta como característica o querer agir em relação aos objetos para poder exercer domínio sobre eles, apesar de nem sempre ela possuir as ferramentas necessárias para isso. Diante disso, para minimizar a distância entre o “querer” e o “conseguir”, a criança

faz uso da ludicidade, que não é considerada uma atividade produtiva e o seu objetivo não está no resultado, mas na própria ação.

Vygotsky (1998) aponta que a partir da faixa etária que vai dos três aos seis anos ocorre a possibilidade de divergência entre a visão e o significado da ação.

Vygotsky (1998, p.127) ainda aponta que:

A raiz das restrições situacionais sobre uma criança situa-se no aspecto principal da consciência característica da primeira infância: a união de motivações e percepção. Nesta idade, a percepção não é, em geral, um aspecto independente, mas, ao contrário, é um aspecto integrado de uma reação motora. Toda percepção é um estímulo para a atividade.

Dessa forma, fica clara a afirmação de Vygotsky quanto ao fato de que na atividade lúdica, a criança aprende a agir numa esfera cognitiva e não apenas numa esfera visual externa. Vygotsky (1998) ainda considera que o jogo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

Para que se compreenda a importância da atividade lúdica no desenvolvimento psíquico da criança, Vygotsky entende que se faz um entendimento acerca do papel do jogo, bem como as suas regras.

Vygotsky, Luria e Leontiev (1988, p. 122) afirmam que o jogo é considerado como atividade principal na vida da criança:

Chamamos atividade principal àquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico das crianças e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho de transição da criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

Vygotsky (1998) aponta que a criança se desenvolve através de brincadeiras, pois as mesmas oportunizam a criação de uma zona de desenvolvimento proximal⁴.

Podemos afirmar que nas atividades lúdicas das crianças, as condições reais podem ser substituídas por outras, porém, a sequência das ações não chega a ser

⁴ É a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto, ou em colaboração com companheiros mais capazes.

alterada, devendo ela corresponder à realidade identificada pela criança. Isto posto, podemos citar as regras como sendo atributos característicos da atividade (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 1988).

Vale ressaltar que os autores enfatizam que o jogo das crianças não nasce de uma situação imaginária, mas de uma real. Trata-se da impossibilidade de realização de uma ação que, devido a isso, procura na imaginação uma solução efêmera.

Na atividade lúdica, o que a criança realiza é sempre próximo do que consideramos como real. A partir desse entendimento, quando a criança consegue compreender o universo que a cerca, passa a ter condições para contribuir para a sua melhoria.

Na ação da criança, nota-se que ela consegue generalizar as atitudes. Dessa forma, ao brincar, a criança capta os traços mais característicos de pessoas de sua convivência, transferindo-os para a situação vivida (VYGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 1988).

Para Vygotsky (2001), a brincadeira é o meio natural para que a criança possa desenvolver comportamentos morais. É na atividade lúdica que a criança encontra uma considerável quantidade de normas, as quais não foram estabelecidas por adultos.

A criança se subordina às regras do jogo não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda, mas apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior com a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum constituído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato de que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso representa um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

As idéias de Vygotsky acerca da ludicidade ampliam, de certa forma, a visão piagetiana. Para este autor, o jogo é essencialmente “desejo satisfeito” que se origina de “desejos insatisfeitos” que se tornam afetos da criança (FRIEDMANN, 2006).

Para Vygotsky (1988), o jogo apresenta como característica o envolvimento de uma situação imaginária criada pela própria criança, ou seja, segundo o autor, o brincar da criança é a imaginação transformada em ação.

Segundo Friedmann (2006), outra característica do lúdico enfatizada por Vygotsky é quanto às regras do jogo. Neste particular, Vygotsky afirma que não existe atividade lúdica sem regras. A situação imaginária do jogo já apresenta regras de comportamento, não necessitando que as mesmas sejam explicitadas.

A partir das considerações de autores de grande relevância, podemos considerar que a atividade lúdica contribui para o desenvolvimento moral da criança, partindo da premissa de que a mesma deve estar sempre almejando um equilíbrio entre o meio em que vive e o seu próprio comportamento.

4.5.3. Uma visão da atividade lúdica na perspectiva de outros autores

Entendemos que a atividade lúdica não deva ser encarada apenas como um momento de diversão. O desenvolvimento da ludicidade, na perspectiva de Santos (1997), oportuniza a aprendizagem e o crescimento sócio-cultural do indivíduo, além de facilitar os processos de comunicação, socialização, expressão e construção do conhecimento.

Há inúmeras tentativas de conceituação da ludicidade, sendo que em muitos casos haja e divergência de idéias acerca deste tema. Há autores que o definem como um modo de descarga de energia vital, outros como uma espécie de instinto de imitação. Há quem acredite ser uma atividade que prepare o jovem para as tarefas mais sérias, ou um escape de impulsos prejudiciais (HUIZINGA, 2007).

O lúdico, do latim *ludus*, é relacionado diretamente ao jogo, entretenimento, que se faz por gosto. Entretanto, o jogo, do latim *jocu*, que significa gracejo, somente mais tarde é que toma o lugar de *ludus* (FERRAZ, in TANI et al, 2006).

No que tange a esse conceito, Huizinga (2007, p. 3) complementa:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Podemos considerar que a atividade lúdica se faz presente na vida da criança a partir do seu nascimento. No momento em que se brinca, a criança está prestando grande contribuição tanto ao desenvolvimento de seu esquema corporal como também ao cognitivo e afetivo. Contudo, em função da urbanização, a imensa popularização de jogos eletrônicos e o fácil acesso à tecnologia, o período em que vivemos não mais possibilita, por parte da criança, o convívio com a ludicidade da mesma forma como ocorria há algum tempo atrás. Hoje percebemos que as crianças não mais possuem o mesmo privilégio que as de alguns anos atrás, onde a constante convivência com brincadeiras que lhes proporcionavam grandes experiências motoras (SILVA JUNIOR, 2005).

No decorrer do seu desenvolvimento, a criança, conscientemente ou não, vai aos poucos se integrando na sociedade à sua maneira, já que a representação do universo infantil é distinta em relação ao do adulto. De acordo com Celante (*in* VENÂNCIO; FREIRE, 2005) tal distinção ocorre porque a criança, além de possuir uma diferente estrutura cognitiva, ainda não se submeteu aos processos de ajustamento social. A atividade lúdica, além de proporcionar prazer e diversão, representa em algumas ocasiões um momento de provocação do pensamento da criança e também de sua inserção social.

Ainda quanto ao desenvolvimento infantil, entendemos que a autêntica atividade lúdica ocorre quando a criança realiza uma ação subentendendo outra, pois é fato que a atividade lúdica tem uma configuração simbólica que revela a atividade que é criada na consciência infantil. (MUKHINA, 1995 *apud* MOREIRA, 2006).

Mukhina (1995, p. 156 *apud* MOREIRA, 2006, p. 118) ainda afirma que:

O substituto lúdico de um objeto pode ter com esse uma semelhança muito menor do que a que tem um desenho com a realidade que representa. Mas o substituto lúdico oferece a possibilidade de ser manuseado tal como se fosse o objeto que ele substitui. O pré-escolar escolhe os objetos substitutos apoiando-se nas relações reais dos objetos [...] na atividade lúdica, o pré-escolar assume um papel determinado e atua de acordo com esse papel [...] no jogo a criança descobre pela primeira vez as relações entre adultos, seus direitos e deveres.

A criança sempre apresentou como característica a ludicidade, considerando que a mesma é indispensável à saúde do indivíduo. O ato de brincar representa a aprendizagem de uma maneira lúdica. Para Venâncio e Costa (2005), no brincar o indivíduo está tentando compreender e controlar o mundo, compreender e interpretar a si mesmo.

A participação dos adultos no universo lúdico infantil não deve ser descartada. Quando a mesma é coordenada por pessoas na idade adulta, ela já não é mais um jogo e passa a ser considerada como uma resposta às demandas dos indivíduos mais velhos, o que não significa que não possa ser prazerosa. Por outro lado, mesmo quando fruto do exercício da autonomia, pode não apresentar nada de agradável (MOREIRA, 2006)

Através da atividade lúdica, a criança consegue elaborar os sentimentos vividos no cotidiano. A pressão exercida pelos pais ou qualquer outro adulto envolvido neste contexto, para que correspondam aos comportamentos aceitos socialmente, motivam os jogos de guerra nos quais se pode matar o inimigo, ser um herói qualquer e realizar qualquer tipo de devaneio irreal que seja uma válvula de escape para as frustrações que devem enfrentar (BETTELHEIM, 1988 *apud* MOREIRA, 2006).

Sendo assim, a atividade lúdica seria importante por ser um mecanismo útil para que a criança possa lidar com seus conteúdos emocionais.

Em outra perspectiva, o conteúdo dos jogos infantis varia de criança para criança, já que os jogos têm relação com que as mesmas percebem de relevante nas atividades dos adultos (MUKHINA, 1995 *apud* MOREIRA, 2006).

Isto posto, a atividade da criança seria uma reprodução da atividade adulta, pela perspectiva infantil. Mukhina defende a idéia de que, por meio da ludicidade e

na tentativa de reproduzir os papéis adultos, a criança compreende as relações sociais e as regras de convivência entre as pessoas. O respeito às regras resultantes dos papéis assumidos chega a ser conteúdo dos jogos das crianças mais velhas.

A atividade lúdica apresenta algumas características que podem ser consideradas como fundamentais (HUIZINGA, 2007). A primeira delas é o fato de, por ser livre, ela representa a própria liberdade. A segunda característica é que não podemos ligar a ludicidade ao conceito de vida no sentido real da palavra. O mesmo autor considera que o jogo, pelo contrário, abandona a vida “real” com o intuito de se transformar numa atividade com orientação própria. Por exemplo, no que diz respeito ao jogo, toda criança compreende com exatidão quando se está “somente brincando” ou então “fazendo de conta”.

As manifestações lúdicas, no entendimento de Oliveira (2006), sejam elas individuais ou grupais, também se constituem em situações consideradas privilegiadas de expressão genuína daquilo que pensamos e sentimos, tendo em vista que o ato de brincar caracteriza-se justamente por sua espontaneidade.

Oliveira (2006, p. 13) ainda aponta:

Por haver no lúdico o predomínio do prazer sobre o desprazer, do relaxamento sobre a tensão, ele possibilita que o ingresso no universo da sociedade e da cultura se processe de modo natural e gradativo. Por se manter vivo durante todo o ciclo vital, através dos jogos de regras e os de imaginação e construção, o lúdico fortalece e agiliza nossos processos mentais em seus aspectos cognitivos e afetivo-emocionais.

A partir de tais enfoques, nota-se o quanto a atividade lúdica está presente no universo infantil. Portanto, podemos afirmar que, além do prazer e da descontração, os jogos e brincadeiras tornam-se importantes instrumentos pedagógicos pelo fato de fazerem parte do próprio processo de desenvolvimento da criança.

É exatamente no brincar que tanto as crianças como os adultos são capazes de expressar a sua liberdade de criação (WINNICOTT, 1975). Para o autor, a atividade lúdica é sempre uma experiência criativa, uma experiência na continuidade espaço-tempo, uma forma básica de viver.

A brincadeira leva a criança a explorar mais. Num contexto essencialmente lúdico, a criança demonstra se sentir mais à vontade e confiante para investigar e tentar descobrir novos atributos dos objetos e criar novas formas de manuseá-los (OLIVEIRA, 2006). Contudo, a exploração pode preceder e também favorecer o ato de brincar. Fazendo com que ambos, o brincar e o explorar, caminhem juntos e se alavanquem mutuamente.

Este compromisso mútuo envolvendo a atividade lúdica e a exploração dos objetos consiste em fazer com que as brincadeiras constituam-se em situações privilegiadas de transmissão e aquisição de cultura e de formação de uma mentalidade arejada, saudável e flexível (OLIVEIRA, 2006).

Para resumir as características formais da atividade lúdica ou o jogo propriamente dito, recorreremos novamente a um conceito de Huizinga (2007, p. 16):

Poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes.

Quanto à formação de grupos sociais citada pelo autor, podemos afirmar que através do contato com atividades lúdicas, as crianças desenvolvem a sensibilidade e a desenvoltura para a socialização, além da capacidade de raciocínio. Além disso, na prática de atividades lúdicas são incentivadas outras potencialidades que muito auxiliam o desenvolvimento motor da criança, além de uma melhora da saúde e da qualidade de vida.

No que diz respeito a esta questão, Winnicott (1975, p.63) sugere que:

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde. O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação.

O mesmo autor (1975, p.163) complementa:

A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas quanto internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências de vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradativamente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente com constante capacidade criadora, que quer dizer vivência.

Observamos a importância do emprego de jogos em que se enfatiza o divertimento dentro do processo de ensino-aprendizagem, já que o trabalho envolvendo os objetivos propostos previamente pelo Plano de Componente Curricular podem ser trabalhados através da ludicidade, facilitando o desenvolvimento pleno da criança.

Vários autores abordam a necessidade que a criança tem de possuir momentos em sua vida em que as atividades lúdicas possam ter um espaço privilegiado. Atualmente, torna-se notório o fato de que um número considerável de atividades extras limita o tempo da criança que seria destinado à brincadeira. Para tornar o quadro ainda mais preocupante, aos poucos a criança vai trocando o pouco tempo que lhe resta para se dedicar às brincadeiras pelo contato com o aparelho de televisão que tantos malefícios causam à formação do indivíduo. Um contato o qual, além de impossibilitar o desenvolvimento cultural da criança, acaba por lhe tomar a ludicidade do seu universo.

Nesta perspectiva, Almeida (2003, p. 36) sugere que:

Como se não bastassem os desencontros na família e o desrespeito na escola, a criança é vítima da televisão. Esta representa uma grande indústria de venda associada ao capital monopolista, e a vítima mais cobiçada é a criança. Por meio de desenhos, filmes, comerciais, novelas, programas infantis, incutem-lhe, desde cedo, valores de consumo, submissão, sonhos, ilusões, preparando-a para ser a “cidadã” de amanhã.

A criança, em benefício de seu próprio desenvolvimento, necessita de oportunidades que lhe desperte a imaginação e a descoberta de seu corpo. Para tal, os adultos que a cercam devem ter tal consciência diante do importante papel que cumprem. Pais, professores e familiares são fundamentais para a criança tenha o

mínimo acesso às brincadeiras. Para Silva Junior (2005), há a necessidade por parte de todos de se ter em mente que para um bom desenvolvimento da criança é necessário haver educação do movimento, consciência do corpo, e deve-se pensar, agir, criar, imaginar e brincar.

4.5.4. A atividade lúdica na escola

No âmbito escolar, a Educação Física muitas vezes é considerada como uma disciplina que oportuniza situações de controle dos alunos. Diante disso, ele invariavelmente é colocada como uma disciplina comprometida com a manutenção da ordem escolar e ao mesmo tempo ajudando a formar indivíduos reprodutores e mantenedores da ordem social (GARIGLIO, 1995).

Numa perspectiva histórica, Gariglio (1995) também aponta que, a partir da Revolução Industrial, os trabalhadores, passam a perder o controle sobre as formas de produção e muitas vezes lhes são privados o consumo do que produzem.

Diante desse novo quadro, a escola, como instituição, se legitima como um dos agentes promotores deste conceito de sociedade. Fernandez (1989 *apud* GARIGLIO, 1995) destaca que a instituição escolar está organizada de forma tal que as salas de aula se converteram no lugar apropriado para acostumar-se às relações do processo de produção capitalista, num espaço adequado para preparar as crianças e os jovens para o trabalho.

A Escola surge, neste contexto, como uma das instituições que reproduz, sob múltiplas formas, as práticas sociais do universo produtivo e a divisão do trabalho imperante na sociedade, fragmentando o trabalho manual do intelectual e dando, a cada um destes, papéis diferentes (GARIGLIO, 1995, p. 28)

Posto este quadro, como seria possível a inserção de atividades lúdicas no ambiente escolar? Para divagarmos acerca desta questão, procuraremos identificar as características básicas da atividade lúdica.

Huizinga (2007) estabelece o lúdico em alguns tópicos, considerando as suas características principais. Segundo o autor, a atividade lúdica proporciona ao

indivíduo a experiência da liberdade, a construção de uma vivência num espaço e tempo próprio exterior a vida real, o envolvimento total nesta atividade, a prática da construção de regras próprias e a oportunidade para a formação e convivência com grupos sociais.

Porém, a visão de Huizinga coloca a ludicidade como algo desvinculado da realidade exterior a ele, apesar de afirmar que o jogo é base da cultura. Nessa perspectiva, o jogo perderia o seu caráter crítico.

Acerca desta perspectiva, Marcellino (1990) resgata o papel contestador do lúdico quando afirma conceber o jogo como um espaço privilegiado de cultura, onde:

[...] há a possibilidade de criar e usufruir da mesma, permitindo a vivência de valores externos a ele de forma crítica e criativa e representando, assim, uma denúncia da realidade exterior, ao mesmo tempo que a alimenta e dela se alimenta (p. 58).

Isto posto, percebe-se a necessidade de buscar incessantemente, no âmbito escolar, possibilidades para que a atividade lúdica se faça presente, a fim de que a sua presença enfrente os interesses do poder exterior.

Neste caso, há a clara possibilidade de a Educação Física estar próxima desta realidade, apesar de a mesma ter quase sempre cumprido o papel de legitimar práticas sociais do mundo do trabalho e estando, portanto, a sua origem dentro do universo escolar vinculada à necessidade da formação de um cidadão de corpo forte e produtivo a serviço da sociedade industrializada (CASTELLANI FILHO, 2002).

Tal conceito é estabelecido porque a característica específica da disciplina Educação Física, baseando-se na cultura corporal e a educação pelo movimento, iria de encontro à condição contemplativa da sala de aula, onde os alunos passam boa parte do tempo sentados em cadeiras nem sempre confortáveis. Além disso, os componentes curriculares da Educação Física estariam mais próximos da atividade lúdica do que da atividade laboral, geralmente executada numa visão funcionalista e utilitarista (GARIGLIO, 1995).

Contudo, esta característica da Educação Física Escolar não legitima a sua existência como o espaço ideal e exclusivo para a vivência da ludicidade. Tal afirmação se faz a partir de que os preceitos básicos para introdução da Educação

Física na escola estiveram e estão intimamente condicionados à disciplina e à prática de modalidades esportivas com o intuito de alcançar resultados positivos em competições (ASSIS, 2005).

Gariglio (1995, p. 31), a respeito disto, afirma que:

Desta forma, a vivência lúdica dentro do universo da Educação Física esta condicionada às amarras e normas que a instituição lhe impõe e as quais está sujeita. Como exemplo, podemos citar a duração pré-determinada pela escola de 50 minutos para cada aula duas vezes por semana, colocando a Educação Física à mercê de um horário que determina em quais e quantos dias da semana as aulas acontecem. A racionalização destes mecanismos institucionais pode ser um dos principais empecilhos de uma vivência de ludicidade no cotidiano da Educação Física escolar.

Diante de tal perspectiva na qual aponta a Educação Física Escolar como uma disciplina que tem a possibilidade de apresentar uma posição antagônica ao utilitarismo, infelizmente o cotidiano escolar nos indica que a mesma tem se ocupado muito com o fazer e o executar, tendo se esquecido dos princípios e finalidades que regem a Educação Física. Ela é ainda, no ambiente escolar, uma disciplina meramente prática que reforça a imagem dualista do indivíduo. A mesma se ocupa do corpo do aluno enquanto as demais disciplinas ficam com a mente (BARBOSA, 2001).

4.5.5. A atividade lúdica e a prática esportiva

A prática esportiva é considerada de grande relevância dentro do processo do desenvolvimento da criança por intermédio das atividades lúdicas, pois o praticante adquire a possibilidade de um aumento em sua saúde física, formação de bons hábitos e melhora na higiene pessoal, ao mesmo tempo em que se poderá utilizá-la como forma de relaxamento de suas tensões e condições emocionais (ALMEIDA, 2003).

Através da prática esportiva, além das vantagens acima mencionadas, o praticante, por intermédio das próprias ações físicas, pode vir a atingir níveis intelectuais consideráveis. Como exemplo, podemos citar um praticante que, ao executar um arremesso, deve abstrair conceitos de distância, parábola, velocidade e

força para atingir o objetivo que é a obtenção da cesta. Para tal ação, não basta apenas a concepção de um arremesso simples, mas também a presença de inteligência e lógica.

A prática de uma modalidade esportiva, aqui especificamente se tratando do Basquetebol, possibilita também ações coletivas de princípios éticos de solidariedade, honestidade e companheirismo.

No que tange à Educação Física praticada nas escolas de uma maneira geral, ela deveria ter como prioridade a atividade lúdica. Entretanto, em função de um pragmatismo que acabou por valorizar o produto, foi buscar no esporte em forma de competição uma metodologia cujo objetivo principal é a obtenção de resultados (PAES, 1992). Tal fato acabou por causar sérios problemas na formação das crianças, tornando-as autênticas máquinas submissas ao alcance de rendimentos.

No que diz respeito ao ensino de uma modalidade específica dentro da prática esportiva, tomaremos como referência o trabalho de Macedo (2005, *apud* FERRAZ *in* TANI *et al*, 2006), que analisou o lúdico através de cinco indicadores: prazer funcional, desafio, criação de possibilidades, dimensão simbólica e expressão construtiva ou relacional.

4.5.5.1. Prazer funcional

Trata-se do exercício de certo domínio sobre determinada habilidade. Na visão do praticante, não se joga para ficar mais inteligente, o interesse que sustenta a prática e repetir algo pelo prazer da ação, do funcionamento. Esta característica da ludicidade da ação já se manifesta muito cedo na vida do ser humano, quando, por exemplo, a criança repete várias vezes o mesmo movimento pelo simples prazer do funcionamento.

4.5.5.2. Desafio

O desafio constitui-se da situação-problema, ou seja, o obstáculo a ser vencido ou o objetivo direto a ser alcançado. Caracteriza-se quando o praticante se depara com a surpresa de não conseguir controlar todo o resultado. Neste caso, o

praticante avalia aquilo que é necessário fazer, relacionando-o às suas competências e habilidades.

4.5.5.3. Criação de possibilidades

Neste caso, fica evidente a necessidade de o praticante dispor de recursos, internos ou externos, suficientes para a realização de uma ação ou parte dela. No caso dos recursos internos, consideramos como aqueles relacionados às habilidades e competências. Já no que se referem aos recursos externos, estes são referentes aos objetos, ao tempo, ao espaço e às pessoas que também realizam as atividades.

4.5.5.4. Dimensão simbólica

O sentido e o significado das tarefas estabelecem uma relação entre o praticante e aquilo que é realizado. Esta característica é primordial para a ludicidade da ação, pois se trata do estabelecimento de uma relação com o meio externo através da imaginação e da representação. O jogo na sua dimensão simbólica presente nas atividades das crianças é o ponto mais significativo da ludicidade.

4.5.5.5. Expressão construtiva ou relacional

O que caracteriza este ponto é o desafio de considerar algo em diversas perspectivas. A apreensão das características dos objetos relacionados ao jogo não pode, devido à sua natureza relacional, ser dada de uma só vez. Por exemplo, num jogo de Basquetebol, é necessário observar as posições e deslocamentos dos outros jogadores, a bola, o tempo de jogo, os sistemas táticos utilizados, entre outros aspectos. Mesmo sabendo que todos esses fatores fazem parte de um todo, o processo de aprendizagem implica considerar a relação múltipla de fatores.

Concluindo, a ludicidade das ações no ensino do desporto pode ser enfatizada se nós, na construção dos ambientes de aprendizagem, considerarmos o prazer funcional, o enfrentamento e superação de desafios, a mobilização de possibilidades, bem como suas significações (MACEDO, 2005 *apud* FERRAZ *in* TANI *et al*, 2006).

4.6. O ensino do Basquetebol e a inserção da ludicidade

Como um dos objetivos do nosso estudo é propor um método de ensino a partir do aspecto lúdico, deixaremos de expor elementos específicos do esporte competição e analisaremos diretamente a questão que envolve a prática do Basquetebol como manifestação de educação e participação, partindo da premissa que o esporte em geral é considerado um dos melhores meios de convivência humana, devido à sua característica lúdica e à sua tendência de promover a confraternização entre os diferentes participantes (TUBINO, 1992).

4.6.1. O Basquetebol-educação

Também conhecido como Basquetebol educacional, não deve reproduzir o esporte de rendimento e as suas nuances (WEIS; POSSAMAI, 2008). Esta manifestação deve atuar mais na questão de ser um processo educativo na formação dos jovens e numa preparação para o exercício pleno da cidadania. Por isso, o basquetebol dentro dessa manifestação deve ser desenvolvido na infância e na adolescência, na escola, com a participação de todos, evitando ações seletivas e a competição acirrada e sem propósitos educacionais.

Dentro dessa perspectiva, a criança deve ser educada no basquetebol com o objetivo de desenvolver a autonomia e responsabilidade. Em situações normais, o desenvolvimento humano é um processo harmonioso envolvendo as áreas física, psíquica e social (PAES, 1992). Deve-se educar a criança de maneira integral, proporcionando através da atividade física um favorecimento à realização e à integração social. O Basquetebol será tanto mais educativo quanto mais conservar sua característica lúdica, bem como sua espontaneidade. A essência da ludicidade é ousar, diminuindo a incerteza e a tensão (WEIS; POSSAMAI, 2008).

Em suma, a educação deve estar presente no processo de aprendizagem do Basquetebol, pois o mesmo reúne condições de exercer uma função educativa, partindo do princípio de que essa modalidade esportiva é excepcional para o pleno desenvolvimento de algumas qualidades sociomotrizas (PAES, 1992).

4.6.2. O Basquetebol-participação

O Basquetebol-participação, ou popular, baseia-se no princípio do prazer lúdico e também na utilização construtiva do tempo livre (WEIS; POSSAMAI, 2008). Essa prática do Basquetebol não assume compromisso com regras institucionais e tem na participação o sentido maior, promovendo por meio dela o bem-estar dos praticantes. Pelo envolvimento dos indivíduos nas atividades que proporcionam prazer, ainda desenvolvem o espírito comunitário, de integrações sociais e fortalece parcerias. O Basquetebol-participação propicia o surgimento de uma prática esportiva essencialmente democrática, pois não privilegia os talentos, possibilitando assim o acesso de todos.

As pessoas que praticam o Basquetebol-participação, de maneira geral, gostam do esporte, encontrando nessa atividade o prazer, a manutenção da saúde e a diminuição do estresse (STIGGER, 2002 *apud* WEIS; POSSAMAI, 2008). Darido e Souza Junior (2007) acrescentam que uma motivação positiva e permanente para praticar esportes desenvolve-se e reforça-se por meio dos seguintes fatores: prazer no movimento, experiências motoras variadas, jogos e exercícios criativos e relações emocionais positivas.

4.6.3. O Basquetebol como uma experiência agradável

Se considerarmos a realidade em que vive a maioria das crianças, assim como a intenção dos adultos em relação a elas, não podemos esquecer que o ato de brincar é transformado num objeto de consumo numa sociedade que propõe qualquer objeto para ser consumido como um mero brinquedo (ALMEIDA, 2003). Tal objeto é transformado uma espécie de falso jogo e traz à tona a oposição entre o jogo e o trabalho.

Almeida (2003, p. 37) reforça assim essa abordagem:

O objeto lúdico (brinquedo) comprado tem como destino satisfazer as necessidades imediatas. Tão logo preenchidas essas necessidades, vai-se em busca de outro objeto que satisfaça a uma nova necessidade.

Por isso se “supervaloriza” a produção e acrescenta-se a publicidade, a qual, tirando proveito da confusão entre o real e o imaginário, exhibe sedutoramente o absoluto da satisfação futura, para que aí se introduza o germe da decepção.

Torna-se fundamental a compreensão de que o conteúdo da atividade lúdica não determina a brincadeira em si. Na verdade, o ato de brincar é que revela o conteúdo da atividade. Neste caso, quanto mais atraente for a atividade para a criança, mais distante estará de seu valor como instrumento lúdico, ou seja, quanto mais aperfeiçoada for a brincadeira, à semelhança do real, tanto mais se desviam da brincadeira viva (ALMEIDA, 2003). O mesmo autor ainda aponta que a atividade lúdica faz parte da vida da criança. Ela simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse prisma, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar viável a utilização da fala, do pensamento e da imaginação.

O primeiro brinquedo utilizado por uma criança é o seu próprio corpo, que começa a ser explorado ainda nos primeiros meses de vida. A partir daí o brinquedo estará sempre na vida do indivíduo, fato que constata a necessidade de se estabelecer a importância da presença de atividades lúdicas no cotidiano da criança, como forma de contribuição e influência na sua formação, proporcionando-lhe assim um crescimento sadio e um enriquecimento permanente.

Diante disso, no que tange à prática do Basquetebol nas escolas, pensamos que seja imprescindível que seja divertida e prazerosa, pois se isso não vier a ocorrer, inevitavelmente as crianças se afastarão das atividades (UGRINOWITZ, 2000). As crianças participam de atividades esportivas em âmbito escolar por inúmeras razões, podendo-se destacar a possibilidade de se relacionar com os seus colegas, para se desenvolver fisicamente, para oportunizar uma valorização sócio-econômica ou para simplesmente aprender técnicas específicas de uma modalidade em questão. Portanto, entendemos que as atividades propostas nas escolas devam objetivar o atendimento de tais necessidades através de situações onde prevaleça a ludicidade e o prazer.

Sendo o Basquetebol uma modalidade esportiva de imensa aceitação entre as crianças e jovens e ao mesmo tempo bastante utilizada na Educação Física, podemos afirmar que, para que a sua prática nas escolas se transforme num agente

educacional, ela não seja vista de forma calculista e com o objetivo único de se alcançar resultados em competições, limitando-se unicamente ao desenvolvimento dos fundamentos básicos e mesmo o aprimoramento de aspectos táticos tanto defensivos como ofensivos (PAES, 1992).

Como conteúdo básico da Educação Física escolar, o Basquetebol deve estar presente como um jogo que proporcione satisfação aos seus praticantes e que contribua efetivamente para a formação dos mesmos, e não apenas como uma atividade que promova o confronto de resultados. Acerca disso, Cagigal (*apud* PAES, 1992, p. 43) afirma:

O esporte será tanto mais educativo quanto mais conservar sua qualidade lúdica, sua espontaneidade e seu poder de iniciativa. Daí porque o esporte super classificado, levado ao extremo do tecnicismo, modelado e estereotipado pela necessidade da vitória, não é mais propriamente educação.

Neste caso, a prática do Basquetebol nas escolas baseada numa proposta envolvendo atividades lúdicas com o objetivo de proporcionar o desenvolvimento da criança em seus diferentes aspectos, torna-se então uma pedagogia com a característica da intervenção, buscando com isso a influência do tipo normativo sobre os seus praticantes (PAES, 1992). O Basquetebol nas escolas deve intervir sobre as condutas motrizes dos praticantes, todavia, há a necessidade de não se perder de vista a questão da ludicidade que pode estar inserida nas atividades promovidas.

4.7. O papel do professor

Entendemos que, na Educação Física escolar de maneira geral, o professor cumpre importante papel na construção do novo, pois o mesmo deve propiciar a vivência lúdica como expressão real de um trabalho comprometido com a construção de uma nova escola (GARIGLIO *apud* ASSIS, 2005). É o professor que, através da criação de brincadeiras e jogos, promove a intervenção a favor da construção do conhecimento. O professor, no papel de interventor, tem a oportunidade de propiciar a aprendizagem que atende as necessidades criativas e sociais da criança. Para tal,

é necessária uma relação docente-discente que possibilite ações que permitam à criança a construção do seu próprio conhecer.

Para que a criança tenha a motivação necessária para desenvolver as atividades propostas em aula, torna-se primordial que o professor diversifique as suas ações pedagógicas, objetivando sempre um ambiente leve e descontraído. Sendo assim, oportunizará a aprendizagem, além de promover uma maior interação entre a escola, o professor e a criança.

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensável à prática educativa (ALMEIDA, 2003). Para tal, torna-se necessário que muitos professores estabeleçam uma revisão acerca de suas ações pedagógicas, enfatizando nelas principalmente o prazer e a motivação pelo processo ensino e aprendizagem.

Korsakas (*apud* UGRINOWISTCH, 2000) chama a atenção dos professores de Educação Física que atuam no ambiente escolar para a importância de se estimular os seus alunos através de jogos e desafios. Tal estímulo pode ser o ideal a partir das propostas estabelecidas em relação ao trabalho a ser realizado, ou seja, se objetivo a ser alcançado for a formação das crianças a partir da prática esportiva ou a mera obtenção de resultados em competições.

Quando o jogo tende para a questão do esporte de caráter competitivo, o mesmo atuará como forma de instituição, com o acordo estabelecido de, no final, haver uma distinção entre os vencedores e os perdedores. Se prevalece a questão do jogo como uma atividade lúdica, ele estará mais próximo do rito pelo seu caráter menos obrigatório da necessidade de vencer, oportunizando dessa forma a união dos participantes a fim de alcançar objetivos comuns (PAES, 1992).

O mesmo conceito é complementado por Paes, com o autor ainda observando a influência do tempo na prática do jogo (1992, p. 69):

Na distinção entre o jogo e a prática esportiva, o fator tempo é determinante, o divertimento acaba desaparecendo, quando cada minuto é considerado. O esporte molda uma conduta natural dentro de um quadro social, obriga o sujeito a se superar, mobiliza a vontade e os procedimentos cognitivos. O jogo molda uma conduta natural dentro de um quadro social, mobiliza o desejo, o imaginário,

os procedimentos cognitivos e a emotividade. O verbo jogar está mais ligado ao lúdico, o verbo praticar ao treinamento, sendo assim, o esporte tem caráter duplo, podendo assumir características lúdicas.

É importante ressaltar que a competição com o intuito de se alcançar resultados não deve ser encarada de forma definitiva como um malefício acerca da formação do jovem. O esporte de competição, para Brown e Grineski (*apud* UGRINOWISTCH, 2000), não é considerado nem bom nem ruim, entretanto vai depender das condições que o mesmo vai ser aplicado, bem como o seu próprio contexto. Os mesmos autores consideram importante ressaltar que a participação em competições pode ser conduzida através de diferentes concepções, a partir das maneiras distintas em que são transmitidos os valores e as atitudes aos alunos por parte dos professores. Por exemplo, alguns valores que podem ser trabalhados de maneira positiva como a amizade, a coletividade e a cooperação contrastam com aqueles que podem ser aplicados de forma negativa, como o individualismo, a submissão e a intolerância.

Diante disso, percebemos a importância do fato de que o professor de Educação Física escolar necessita da responsabilidade de indicar os rumos que se deseja para uma sociedade mais justa e com igualdade de oportunidades que certamente a prática esportiva contribuirá de forma positiva se for aplicada de maneira coerente.

4.8. O método e o produto

Entende-se como método a forma através a qual o docente irá desenvolver os conteúdos com o intuito direto de alcançar os objetivos propostos. De acordo com Machado (2000), o método apresenta como característica as ações pedagógicas planejadas e controladas, e visa atingir, além dos objetivos propostos, algum nível de generalização.

Em nosso conceito, quando incluímos elementos voltados para a questão da ludicidade como componentes fundamentais do método, torna-se importante salientar a necessidade de se preservar os princípios teóricos inerentes ao processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol. Neste caso, o referencial

teórico será aplicado ao método na condição de agente articulador entre a técnica específica da modalidade esportiva (Basquetebol) e os objetivos maiores da educação, partindo de uma dimensão sócio-cultural específica.

Machado (2000, p. 6), acerca do método de ensino, salienta que:

O método de ensino é a categoria mais dinâmica do processo de ensino e aprendizagem, já que é determinado por objetivos que mudam em função do dinamismo da realidade sócio-cultural em que o processo está inserido. Além disso, o método de ensino trabalha com conteúdos que, pelo mesmo motivo, também sofrem permanente revisão. O método ainda depende dos meios de ensino disponíveis em seu contexto educativo e, principalmente, das características gerais da clientela a que se dirige (número de alunos, sua idade, seu nível de desenvolvimento prévio, o estrato sócio-cultural a que pertencem, sexo, entre outros).

Considerando tal afirmação, o método de ensino, por mais que alguns deles tenham obtido êxito comprovado em algumas situações, não devem ser encarados como respostas definitivas para os problemas educacionais.

Partindo da premissa de que um dos objetivos deste trabalho é a elaboração de um material didático (DVD) contendo atividades recreativas aplicáveis nas aulas de Educação Física voltadas para o Basquetebol, entendemos que o mesmo possa vir a possibilitar o professor no que tange ao desenvolvimento motor e sócio-cognitivo dos alunos.

A produção deste material didático contou com a participação de uma equipe profissional formada por três cinegrafistas e um diretor de imagens, especializada em filmagens de eventos e elaboração de DVDs, além de dois professores, um auxiliar e quatorze crianças na faixa etária entre nove e doze anos. Todo o trabalho foi submetido à apreciação do COEPS (Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos) e as crianças participantes foram devidamente autorizadas pelos seus respectivos responsáveis para participarem das filmagens.

Para a produção do material didático, foram utilizados os seguintes equipamentos:

- 3 filmadoras Panasonic de 3 CCD (digital)
- 2 tripés de filmadoras
- 3 tripés de iluminação

- Lâmpadas halógenas de 1000W curtas brancas (Osran)

- 1 microfone de lapela (Leson)

O áudio utilizado no produto foi captado em estúdio profissional.

O material didático propõe atividades lúdicas contendo elementos específicos do jogo de Basquetebol. Por exemplo, no jogo de amarelinha, atividade lúdica bastante popular no universo infantil, a criança pode saltar as casas driblando a bola, executando o movimento alternando a mão direita, esquerda e ambas. Ao final, a criança pode arremessar a bola e, em caso de acerto, considerar que chegou ao “céu”.

Isto posto, podemos perceber a possibilidade do desenvolvimento dos fundamentos básicos do Basquetebol, entendendo que a Educação Física situa-se mais próxima do jogo que do esporte, com a atividade lúdica constituindo o viés da metodologia proposta, oportunizando assim, a partir de atividades motivantes, a participação de todos os alunos.

Acerca disso, Betti (2009, p. 27) comenta que:

Se a Educação Física tem uma ação educativa, deve recuperar a ludicidade como uma das suas características fundamentais [...]. A Educação Física deve ser livre, alegre, intrinsecamente motivante. O indivíduo pratica-a porque gosta, e porque promove e preserva a saúde; não há recordes abstratos a atingir, não há recompensa extrínseca em disputa, não há pré-requisitos físicos ou de habilidades a satisfazer, havendo lugar, portanto, para o cestobolista de 1,60m ou para o futebolista com mais de 40 anos.

Entendemos, a partir dos conceitos acerca da ludicidade apresentados ao longo deste estudo, que a proposta oferecida não descontextualiza a atividade lúdica nem desvincula a mesma do imaginário infantil. A inserção de movimentos específicos de uma determinada modalidade esportiva numa brincadeira popular busca a reconstrução de uma ordem estabelecida que possibilite o desenvolvimento de estratégias pedagógicas relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol.

Este estudo objetiva, a partir da compreensão dos conceitos que diversos autores estabelecem acerca do ensino do Basquetebol nas escolas e da importância da inserção de atividades lúdicas neste contexto, apresentar uma proposta

metodológica que privilegie o jogo e o prazer, e não a prática competitiva, pois esta deve ser inserida no momento adequado, em condições favoráveis e por profissionais capacitados (PAES, 1992).

É a partir desse objetivo que, atrelado ao desenvolvimento deste estudo, foi elaborado um material didático, em formato de DVD, contendo atividades recreativas baseadas em jogos e brincadeiras que fazem parte do universo infantil e que podem ser aplicadas nas aulas de Educação Física, auxiliando o professor no processo de ensino e aprendizagem dos fundamentos básicos do Basquetebol e também no desenvolvimento motor e sócio-cognitivo dos alunos.

4.9. A pesquisa e o contexto da iniciação esportiva nas escolas

A pesquisa relacionada a este trabalho objetivou investigar as características do processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol nas escolas das redes pública e particular de ensino, tais como: tempo de experiência dos professores; faixa etária dos alunos; se envolvidos são meninas, meninos ou ambos. Além disso, procurou-se também observar a relação dos professores de Educação Física, que trabalham com o ensino do Basquetebol nas escolas, com a atividade lúdica, bem como as possibilidades de sua inserção nas atividades aplicadas em aula e o nível de acesso que os mesmos têm a materiais didáticos que abordam o referido tema.

Através dos resultados, verificamos que 86,7% dos professores entrevistados trabalham com o Basquetebol nas escolas há dez anos ou mais. Podemos com grupos formados unicamente por alunos do sexo masculino, 66,8% com alunos de ambos os sexos e apenas 6,6% dos professores ministram aulas de Basquetebol para discentes do sexo feminino.

GRÁFICO 1 – Tempo de experiência dos professores submetidos à pesquisa perceber também que 26,6% (gráfico 1) dos entrevistados trabalham diretamente

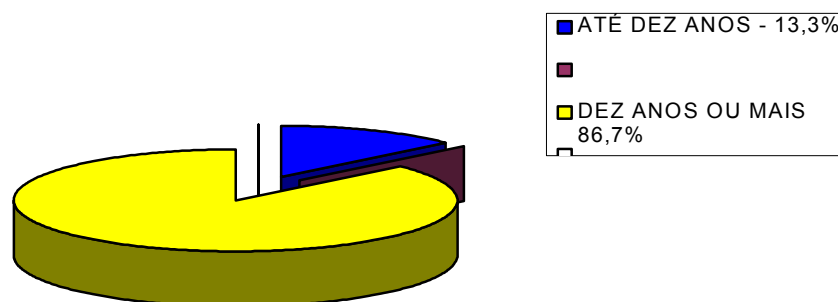
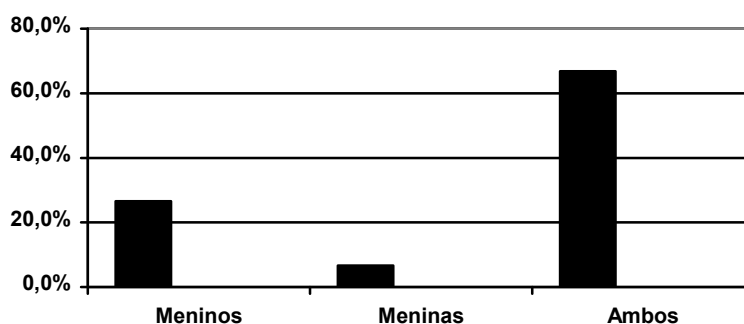


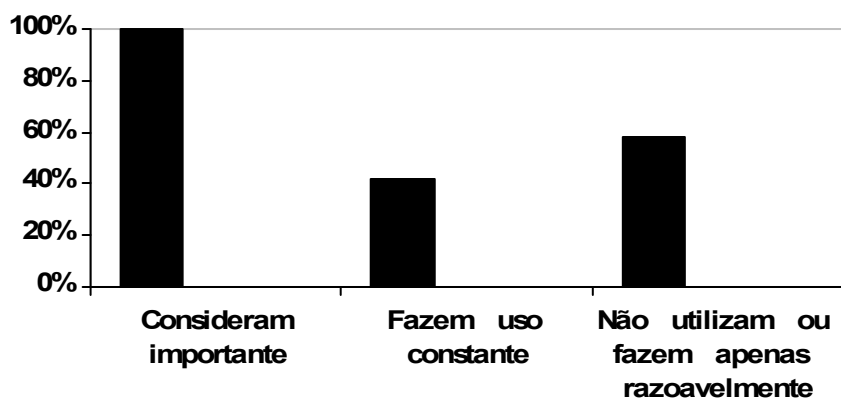
GRÁFICO 2 – Trabalhos relacionados ao ensino do Basquetebol nas escolas que envolvem meninos, meninas ou ambos.



Os dados coletados através da aplicação do questionário também são norteadores para a obtenção de um diagnóstico acerca da faixa etária dos alunos que praticam o Basquetebol nas escolas. De acordo com esses dados, a idade dominante dos praticantes varia entre 09 e 16 anos (93,3%).

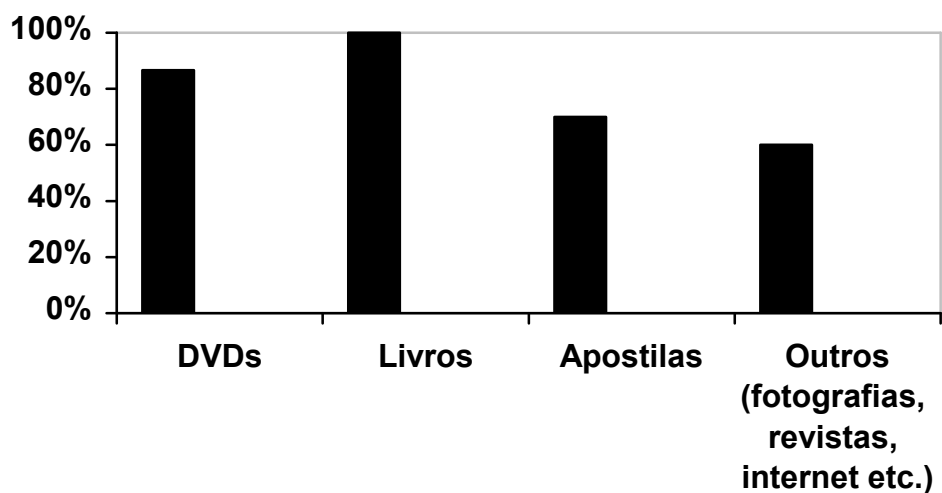
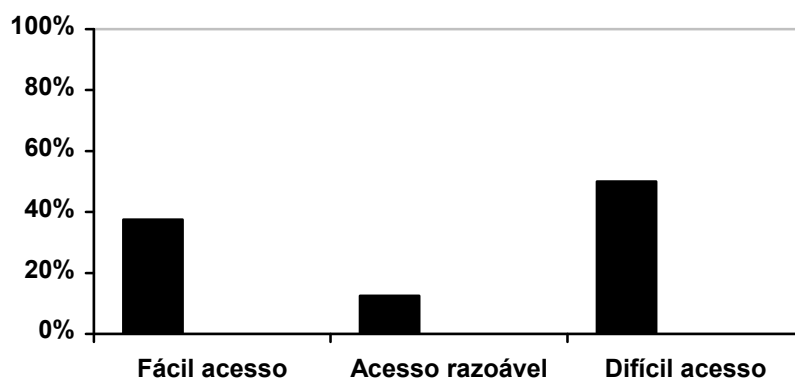
A análise referente à importância da utilização de atividades lúdicas na metodologia aplicada em aulas revela que a totalidade dos professores entrevistados considera importante o emprego de jogos e brincadeiras nas atividades propostas aos alunos, porém, apenas 42% fazem o uso constante desta prática e 58% não utilizam ou o fazem apenas razoavelmente.

GRÁFICO 3 – A importância da utilização de atividades lúdicas nas aulas de Basquetebol



Diante das respostas dos professores participantes foi possível identificar os tipos de materiais didáticos que costumam auxiliar na elaboração tanto de planejamentos como de planos de aula. Dos entrevistados, a totalidade utiliza livros como instrumentos didáticos auxiliares. Os DVDs aparecem em 86,7% das preferências dos professores, enquanto as apostilas figuram em 70%. Outros instrumentos com fins pedagógicos também estão presentes em 60% das respostas, tais como fotografias, revistas e a internet (Gráfico 4).

Ainda sobre a questão dos materiais didáticos em geral, 37,5% dos entrevistados declararam ter fácil acesso aos mesmos, apenas 12,5% qualificaram o acesso como “mais ou menos” e 50% do número total de professores questionados afirmaram não ter a possibilidade de acessar com facilidade livros, DVDs, apostilas ou qualquer outro instrumento que os auxilie no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol (Gráfico 5).

GRÁFICO 4 – Tipos de materiais didáticos utilizados pelos professores**GRÁFICO 5 – Quanto ao acesso a materiais didáticos**

Um outro ponto abordado na pesquisa diz respeito aos tipos de atividades lúdicas que os professores costumam utilizar em suas aulas voltadas para o ensino do Basquetebol. Essencialmente, os docentes apresentaram uma preferência por brincadeiras que possibilitam aos alunos uma vivência em relação aos fundamentos básicos da modalidade. É importante salientar que foram levados em consideração apenas aqueles professores que afirmaram fazer uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol, representando 86,4% dos entrevistados.

Acerca da participação em competições, 93,4% dos professores entrevistados responderam que participam das mesmas com os seus alunos. Quanto ao planejamento de atividades de acordo com a metodologia utilizada pelos professores entrevistados, as atividades lúdicas são apresentadas no mesmo nível de aplicação do que a preparação física. Porém, ambas estão com o índice menor em relação à preparação técnica (Tabela 1).

TABELA 1 – Planejamento de atividades de acordo com a metodologia aplicada pelos professores entrevistados

Tempo de atividades	Muito	Razoável	Pouco
Preparação técnica	20%	76,7%	3,3%
Preparação tática	13,3%	83,4%	3,3%
Preparação física	16,6%	76,8%	6,6%
Atividades extras	10%	86,7%	3,3%
Atividades lúdicas	16,6%	76,8%	6,6%
Outras atividades	10%	76,7%	13,3%

5. DISCUSSÃO

Entendemos que, na Educação Física escolar, o Basquetebol pode ser utilizado com finalidade educacional. Diante disso, percebemos que, além da discussão dos resultados obtidos, haja a necessidade de estabelecer o que é a escola e qual o seu papel, o mesmo ocorrendo com a educação.

Segundo Silva e Moreno (2006), o ambiente escolar é o local ideal para que a educação formal venha a ocorrer. Já a educação, é o processo de práticas que atua com o conhecimento constituído historicamente, além da sua própria transmissão. O espaço escolar também interfere nos sujeitos, transformando e criando comportamentos. Os mesmos autores apontam que é fato que a educação não

ocorre somente no ambiente escolar e também que na escola a educação não ocorre somente da forma escrita.

Silva e Moreno (2006, p. 169) completam:

Ela pode então desempenhar vários papéis porque lida com um objeto, a educação, que é sociocultural e que como tal sofre influência e interferências dos vários agentes socioculturais, econômicos e políticos. Estes últimos desempenham importante papel, uma vez que a organização da educação se dá por meio de políticas públicas através de diretrizes institucionalizadas pelos órgãos e instituições responsáveis.

Além do papel da escola, devemos também nos basear em Darido e Rangel (2005) que, a respeito dos objetivos da Educação Física na escola, afirmam que estes incluem a democratização do conhecimento, a autonomia dos alunos em relação à compreensão das práticas de atividades físicas, tornando-os críticos acerca das possibilidades de utilização do lazer e da saúde.

Neste contexto, a compreensão de lazer e lúdico podem ser explicitados, podendo o Basquetebol, na condição de esporte de cooperação, colaborar positivamente com este processo.

Acerca da pesquisa, a mesma foi norteadora para se alcançar alguns resultados. Conforme podemos perceber no gráfico 2, 26,6% dos entrevistados trabalham diretamente com grupos formados unicamente por alunos do sexo masculino, 66,8% com alunos de ambos os sexos e apenas 6,6% dos professores ministram aulas de Basquetebol para discentes do sexo feminino. Consideramos esse um detalhe curioso, levando-se em conta o fato de que a participação de seleções brasileiras de Basquetebol em eventos internacionais tem sido, nos últimos quinze anos, de relevância muito maior no feminino do que no masculino.

Porém, não se pode deixar de lado a possibilidade de que, ao trabalhar em escolas, o professor deve, na perspectiva de Nogueira e Rodrigues (2008), se opor à separação de meninos e meninas nas aulas de Educação Física, já que tal prática significa reproduzir os preconceitos ainda vigentes na sociedade. As autoras ainda citam Muraro (2002), que considera que a formação da personalidade de cada sexo é produto de uma sociedade que cuida para que cada geração masculina e feminina se adapte ao tipo que impõe.

Esta posição é enfatizada por Ferro (2003, p. 33 *apud* NOGUEIRA E RODRIGUES, 2008), quando afirma que:

O homem não nasce homem, da mesma maneira que a mulher não nasce mulher (...) vão sendo construídos dentro de certas coordenadas históricas. Nem estão inseridos no reino da natureza, nem previstos por ela. São produtos de um processo histórico. Seu destino está inscrito pela sociedade em que nascem. Assim, o homem não é senão de suas relações com outros homens e de todos eles com a natureza num espaço e momento determinado.

Ainda no que tange essa questão no cotidiano das aulas de Educação Física no âmbito escolar, isso fica evidenciado na prática de se formar turmas exclusivas “de meninas” e “de meninos”, revelando assim a visão discriminatória entre os sexos dominante na sociedade, constituindo um código secreto e silencioso que molda e discrimina o comportamento de meninas e meninos, homens e mulheres (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o ensino da Educação Física, não há uma diretriz relacionada diretamente à separação de meninos e meninas nas aulas de Educação física. Há, sim, indicações de que as aulas de Educação Física aconteçam de forma mista, buscando-se com esse recurso trabalhar questões de gênero e educar para o respeito às diferenças, como enfatiza o texto abaixo:

[...] as aulas mistas de Educação Física podem dar oportunidades para que meninos e meninas convivam, observem-se, descubram-se e possam aprender a ser tolerantes, a não discriminar e a compreender as diferenças, de forma a não reproduzir, de forma estereotipada, relações sociais autoritárias (BRASIL, 1997, p.42).

Com base nessas orientações, percebemos que não há uma menção que possibilite a efetivação da separação de meninos e meninas nas aulas de Educação Física em âmbito escolar. De forma contrária, entendemos, com a citação acima, que há, especificamente nos PCNs, uma fala reiterada que prioriza marcar vantagens das aulas mistas e do trato com as diferenças como questões necessárias e fundamentais nas aulas de Educação Física.

Em relação à idade dominante dos praticantes, podemos concluir que a presença desta modalidade esportiva nas aulas de Educação Física se inicia, na

maioria dos casos, a partir do 2º Ciclo do Ensino Fundamental, indo até o Ensino Médio. Vale ressaltar que a proposta apresentada neste estudo abrange crianças na faixa etária de oito a doze anos, ou seja, a camada de alunos inserida (aproximadamente) no 2º Ciclo do Ensino Fundamental.

Sobre a importância da utilização de atividades lúdicas na metodologia aplicada em aulas, alguns professores entrevistados explicam a importância mencionada da seguinte forma:

“Considero bastante importante, pois além de motivá-los, eu consigo um desenvolvimento mais amplo de minhas aulas, e não apenas voltado para a aplicação de exercícios voltados para os fundamentos básicos do basquetebol” (PROFESSOR 7).

“Sim, principalmente no trabalho com crianças mais novas, pois sua necessidade não está em aprender a jogar basquetebol de maneira tecnicista, mas sim de experimentarem o jogo, explorar suas possibilidades, além disso, os jogos e brincadeiras são um meio atrativo de aprendizagem, pois são muito motivadores” (PROFESSOR 9).

“Dependendo da faixa etária, é imprescindível para fazer com que o aluno conheça esse esporte maravilhoso divertindo-se ao mesmo tempo em que assimila os diversos parâmetros que constituem o jogo propriamente dito. E nada melhor do que aprender brincando, mas sempre deixando claro o objetivo e dando informações necessárias para que o aluno chegue ao fim de uma aula avançando seus conhecimentos nesta modalidade” (PROFESSOR 16).

“Sim, pois a forma lúdica é onde os alunos assimilam com mais facilidade as atividades propostas pelo professor” (PROFESSOR 23).

A opinião dos professores entrevistados reforça o conceito estabelecido por Bruhns (1999), quando a autora afirma que ao instituir atividades lúdicas na iniciação esportiva, através de brincadeiras e jogos, torna-se inevitável que as características do esporte de rendimento passem a não fazer parte deste contexto, dominando-o completamente. Assim sendo, as imposições de regras e a busca de rendimento, vitórias a qualquer preço e recordes tendem a perder espaço para a criatividade, espontaneidade e a socialização.

Ainda sobre a importância de inserir as atividades lúdicas na iniciação esportiva é observada por Machado (2006), pois o caráter lúdico, segundo o autor, redimensiona o foco para outros valores além da vitória a qualquer custo, como o prazer de simplesmente jogar e participar.

É através da atividade lúdica e dos jogos que possibilitamos aos discentes um comportamento natural que incita a criatividade e a afetividade, levando-os a um desenvolvimento perceptivo que passa pela conscientização e pela percepção das capacidades envolvidas (MACHADO, 2006).

Pickard (1975), ao discutir a aprendizagem escolar, afirma que o anseio pela investigação que a criança apresenta deve ser explorado no ambiente escolar. Segundo a autora, em diversas ocasiões, uma curiosidade da criança que não é sanada acaba por se esvaír e o conhecimento almejado perde o sentido para ela.

A mesma autora também afirma que durante as brincadeiras, os alunos apresentam grande interesse pelo objetivo da atividade proposta, para seu prosseguimento com atenção e são incansáveis na repetição. Para Pickard, tais características (prosseguimento, repetição e atenção) “são as que a educação formal se esforça tenazmente para conseguir”. Contudo, essas mesmas características, quase sempre presentes espontaneamente nas brincadeiras, raramente tem sido detectadas nas atividades realizadas no ambiente escolar.

No caso do Basquetebol, ele pode ser trabalhado através de diferentes enfoques que englobam a sua prática nas escolas sob forma de lazer ou competição (WEIS; POSSAMAI, 2008). Estes enfoques são definidos a partir da abrangência do mesmo como instrumento de educação, participação ou com o intuito de se obter resultados em competições.

Todavia, entendemos que a acentuação do caráter lúdico das atividades propostas em aula pode ser o melhor caminho para a iniciação esportiva aplicada ao Basquetebol, pois além de se agregar ao jogo outros valores além da vitória, como o puro prazer de simplesmente jogar, deixaríamos de estabelecer a competição como prioridade (PAES, 1992).

A partir da ludicidade, possibilita-se aos alunos uma conduta que motiva a criatividade e a atividade, num formato mais participativo, levando-os a um desenvolvimento que passa pela percepção das capacidades envolvidas, com observações, análises e atitudes críticas (MACHADO, 2008).

O conceito acima descrito possibilita ao aluno a formação de uma personalidade mais autônoma, valorizando ações daquele que as executa com mais consciência, e não apenas como uma mera reprodução de gestos técnicos, sem um verdadeiro entendimento de seus significados.

Ainda sobre a questão da ludicidade a ser aplicada em aulas, Kishimoto (2008) apresenta a importância do emprego de três tipos de brincadeiras ou jogos em circunstâncias pedagógicas: brincadeiras tradicionais, brincadeiras de faz-de-conta e jogos de construção. O foco da nossa proposta estará direcionado ao primeiro exemplo por entendermos que as brincadeiras tradicionais, por se fazerem presentes no universo infantil com maior incidência, são as que melhor se adaptam às características específicas dos fundamentos básicos do Basquetebol.

As brincadeiras infantis tradicionais, fundamentalmente associadas ao folclore, refletem a mentalidade popular (KISHIMOTO, 2008). Com características culturais, elas eternizam os costumes populares. Neste caso, entendemos que o professor de Educação Física tem a possibilidade de explorar esse aspecto, apresentando o tipo de relação estabelecida entre os movimentos inerentes da brincadeira, suas regras e as características específicas dos fundamentos básicos do Basquetebol encontrados na brincadeira. Exemplos desse tipo de brincadeira são: amarelinha, pique-bandeira, coelhinho na toca, caracol etc.

Essas brincadeiras permitem, segundo Kishimoto, que o aluno desenvolva capacidades físicas importantes como o ritmo, a agilidade e o equilíbrio, além de oportunizar a socialização e a experimentação de regras. Como consequência, essa prática oportuniza aos alunos um contato mais alegre e espontâneo com os fundamentos básicos do Basquetebol.

Na mesma perspectiva, Dias (*in* KISHIMOTO, 2008) também é favorável ao fato de que é necessário promover o resgate de atividades lúdicas populares. Assim, no aluno, a imaginação surge na forma de brincadeiras que se transformam num instrumento de enfrentamento da realidade. A autora ainda afirma que “o conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora para se transformar em canal de expressão de linguagem verbal, experiências vividas e interpretação da realidade” (p. 54).

Acerca da utilização de materiais didáticos, bem como o acesso que os professores têm a eles, um professor entrevistado afirma que:

“Não tenho um fácil acesso, até porque a literatura sobre o Basquetebol é muito escassa e os poucos livros encontrados não dão conta de uma proposta para a iniciação, muitas vezes se pautando no ensino da técnica e da tática” (PROFESSOR 14).

Um outro ponto abordado na pesquisa diz respeito aos tipos de atividades lúdicas que os professores costumam utilizar em suas aulas voltadas para o ensino do Basquetebol. Essencialmente, os docentes apresentaram uma preferência por brincadeiras que possibilitam aos alunos uma vivência em relação aos fundamentos básicos da modalidade. É importante salientar que foram levados em consideração apenas aqueles professores que afirmaram fazer uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol, representando 86,4% dos entrevistados.

De acordo com esses dados, é notório o fato de que as atividades recreativas que são relacionadas com os movimentos estabilizadores, locomotores e manipulativos (WEIS E POSSAMAI, 2008), como correr, arremessar, girar e saltar são importantes no que tange à educação dos movimentos (PAES, 1989).

Ainda sobre tal conceito, Gallahue e Ozmun (*apud* OLIVEIRA, 2002) são favoráveis ao desenvolvimento de movimentos fundamentais através de atividades variadas, objetivando o prazer, a alegria e a socialização, sempre aprendendo novos movimentos considerados básicos.

Acerca da participação em competições, 93,4% dos professores entrevistados responderam que participam das mesmas com os seus alunos. Se levarmos em consideração as informações contidas no Gráfico 3, que afirmam que 100% dos docentes submetidos ao questionário consideram importante o emprego de atividades lúdicas e 42% fazem uso constante das mesmas, tais dados contrastados com a tabela abaixo (Tabela 1), nos permitem perceber que a necessidade da obtenção de resultados em competições muitas vezes pode fazer com que os professores se vejam na obrigação de modificar as suas metodologias, situação que acaba por alterar o processo de desenvolvimento global do aluno.

Diante dos resultados citados acima, percebemos a necessidade de se questionar a presença do esporte-competição em âmbito escolar. Entendemos que o esporte atingiu uma penetração na sociedade que impossibilita a escola de ficar indiferente a ele. Vago (*apud* ASSIS, 2005, p. 140) afirma que:

[...] por suas relações com a totalidade social, da qual é uma manifestação, a escola não poderia ficar alheia a todo esse processo histórico de consolidação do esporte como prática cultural da sociedade moderna. Ele penetra por seus portões, é praticado em seus espaços e em seus tempos, consolida-se como conteúdo de ensino da Educação Física (o espaço e o tempo oficiais para o seu ensino). É eleito (ou imposto?) como algo digno de ser ensinado. Em suma, é por esse processo histórico que se tem o “esporte na escola”: o esporte entrou no “campo” da escola.

Muitas vezes o esporte-competição se insere nas escolas e sai da mesma maneira como entrou, ou seja, sem modificações e tendo apenas reproduzido atletas que a mídia glorifica e consumidores de espetáculos e materiais esportivos.

Sendo assim, não percebemos um valor educativo no esporte na escola diferente do que ocorre fora dela. O esporte-competição tem o seu valor independente do contexto o qual está inserido. Porém, a competição na escola só poderá encontrar alguma relevância se o seu objetivo for o de preparar os jovens para a vida e contribuir para a formação dos mesmos (TANI *et al*, 2006).

Entendemos que a competição deve estar presente no processo de ensino e aprendizagem. Todavia, segundo Paes (1992), deve ser enfatizado nela seu caráter lúdico, e não apenas priorizando os aspectos que a caracterizam como uma prática de modalidade esportiva.

O mesmo autor (1992, p. 61), a respeito da competição e do próprio jogo, afirma que:

A atividade que deve estar presente na iniciação do Basquetebol é o jogo, acentuando-se sempre sua dimensão lúdica, não se subordinando o processo apenas às vitórias e às derrotas, mas abrindo um universo maior, dando-lhe um valor educacional. Só assim poderemos tê-lo como elemento central no desenvolvimento da criança, indo além, até mesmo, de uma simples iniciação ao Basquetebol, considerando-o como elemento formativo com valores culturais interativos.

A competição está ligada diretamente à busca por vitórias, enquanto a atividade lúdica ou o jogo proporciona uma maior possibilidade de participação dos alunos. Ambos são aspectos que implicam diferentes níveis de ênfase (PAES,

1992). A competição visa prioritariamente o desempenho enquanto a participação através do jogo implica na socialização, no lazer e na formação de valores.

A partir dessa premissa, somos favoráveis ao fato de que inserir as atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol pode ser o caminho a ser seguido para a iniciação desta modalidade nas escolas. Reconhecemos o valor das competições, desde que ela seja estabelecida no período compatível com a faixa etária dos alunos envolvidos e que seja apresentada num formato que objetive a formação integral daqueles que participam dela. Diante de tal perspectiva, passamos a entender a competição não como algo irrelevante no processo educacional, mas apenas como sendo algo que deva ser aplicado no momento certo e por profissionais extremamente capacitados para desenvolver esse elemento.

No que se refere à elaboração do material didático (DVD), podemos considerar a sua relevância diante da possibilidade de o mesmo ser considerado como um instrumento que possa auxiliar os professores de Educação Física que orientam atividades voltadas para o processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol em ambiente escolar. A partir de sua utilização, o professor pode criar situações que satisfaçam as múltiplas necessidades da criança, oportunizando assim o cumprimento de sua função educacional.

Esta proposta vai de encontro à necessidade de se experimentar um aprendizado diferente dos fundamentos do Basquetebol. São atividades que devem ser desenvolvidas com crianças na faixa etária de oito a doze anos, utilizando a imaginação, a criatividade e a espontaneidade delas. Uma proposta que estimula a criação, a alegria e o prazer em se executar as atividades propostas pelo professor.

O professor de Educação Física, na qualidade de promotor do processo ensino e aprendizagem, a partir do instante em que insere atividades lúdicas em suas aulas, deve ser capaz de interpretá-las e encontrar nelas qualidades pedagógicas pertinentes, as quais devem adequar-se a sua metodologia e seus princípios estabelecidos anteriormente (SCAGLIA *in* VENÂNCIO; FREIRE, 2005).

Essa capacidade está diretamente atrelada à condição que o professor de Educação Física escolar assume ao perceber a sua responsabilidade de fazer o

possível para proporcionar aos seus alunos uma experiência agradável e benéfica enquanto convivem com o aprendizado de uma modalidade esportiva.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“O esporte será tanto mais educativo quanto mais conservar sua qualidade lúdica, sua espontaneidade e seu poder de iniciativa” (CAGIGAL *apud* BRACHT *in* ASSIS, 2005).

Ao fazer as considerações finais deste estudo, desejamos que sejam abertas novas discussões relacionadas à metodologia do ensino de desportos nas escolas, aqui especificamente em se tratando do Basquetebol. A principal delas talvez seja sobre o fato de que avistamos a necessidade de negar, ao menos no âmbito escolar, a divisão entre a brincadeira e o esporte, transformando assim o compromisso nem sempre salutar com a vitória que poucos alcançam em uma participação que proporcione prazer a todos.

Negando tal divisão, acreditamos que a relação do ensino dos fundamentos básicos do Basquetebol com as necessidades do aluno proporcionará a aprendizagem através da alegria, da espontaneidade e da liberdade que a criança apresenta ao se relacionar com aquilo que ela reconhece como nato.

A principal abordagem deste estudo está diretamente relacionada aos procedimentos muitas vezes utilizados nas aulas de Educação Física no que tange ao oferecimento da prática do Basquetebol para alunos em fase de iniciação. Neles, percebemos a prioridade concedida ao movimento corporal em todos os níveis. Infelizmente, essa priorização acaba por favorecer os alunos mais aptos, fato que faz da Educação Física uma disciplina mergulhada num processo de exclusão e afunilamento.

Diante disso, entendemos que a Educação Física alcançará os seus objetivos somente se houver uma maior atenção quanto a elementos indissociáveis e inerentes aos anseios que as crianças depositam no seu contato com uma determinada prática.

Acerca das atividades lúdicas, bem como a sua inserção no processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol, percebemos que elas não devem ser encaradas apenas como um momento de diversão. A ludicidade oportuniza a aprendizagem e o crescimento sócio-cultural do indivíduo, além de facilitar os processos de comunicação, socialização, expressão e construção do conhecimento.

Diante de tal concepção, acerca do ensino do Basquetebol nas escolas, propomos o emprego de atividades lúdicas contendo elementos específicos do jogo, pois entendemos que a partir dos conceitos acerca da ludicidade apresentados ao longo deste estudo, isso não descontextualiza a atividade lúdica nem a desvincula do imaginário infantil. A inserção de movimentos específicos de uma determinada modalidade esportiva numa brincadeira busca a reconstrução de uma ordem estabelecida que possibilite o desenvolvimento de estratégias pedagógicas relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol.

Através da prática do Basquetebol, o aluno, por intermédio das próprias ações físicas, pode vir a atingir níveis intelectuais consideráveis. Além disso, tal situação também possibilita ações coletivas de princípios éticos de solidariedade, honestidade e companheirismo.

As respostas apresentadas pelos professores deixam transparecer que é considerado como relevante o emprego de jogos e brincadeiras nas atividades propostas aos alunos, fato que redimensiona o processo de ensino e aprendizagem do Basquetebol nas escolas para outras questões que transcendem a busca pela vitória a qualquer custo, como o prazer de simplesmente jogar e participar.

Constatamos que a participação em competições, assim como a necessidade muitas vezes existente em se alcançar resultados positivos nelas, invariavelmente pode fazer com que os docentes se vejam na obrigação de alterar as suas metodologias, fato que pode acarretar numa alteração no processo de desenvolvimento do aluno. Diante disso, nos remetemos ao questionamento acerca da presença do esporte-competição em âmbito escolar. Isso não significa uma posição contrária à presença da competição em ambiente escolar, pois entendemos que ela deva estar presente no processo de ensino e aprendizagem, porém, que seja priorizado o seu caráter lúdico e participativo, e não somente as suas

peculiaridades que a caracterizam apenas como uma prática de modalidade esportiva.

A pesquisa também identificou os materiais didáticos que os professores costumam utilizar no processo de elaboração de planejamentos e planos de aula, com destaque significativo para os livros e DVDs. Porém, ficou constatada a dificuldade em se ter acesso a esses mesmos materiais, o que acaba por limitar o trabalho do professor nas escolas.

Sabemos que nossa pesquisa apresenta limitações. É notório que o ensino do Basquetebol carece de maior investigação por parte daqueles que são ligados a esta modalidade, com o intuito de complementar as concepções aqui estabelecidas e ampliar os debates relacionados à metodologia a ser aplicada em âmbito escolar, valorizando a sua contribuição para o desenvolvimento dos alunos.

O trabalho do professor de Educação Física escolar é um desafio. Ele carrega consigo a responsabilidade de lutar constantemente a fim de promover ações que proporcionem aos seus alunos uma experiência agradável e benéfica enquanto convivem com o aprendizado de uma modalidade esportiva. Neste caso, é imprescindível que ele almeje, através das atividades propostas em aula, a busca da dialética, valorizando o aluno e os seus anseios. O professor não deve ter outro objetivo senão o de desenvolver um processo de ensino e aprendizagem voltado para o aluno, privilegiando a sua formação como um indivíduo plural e, principalmente, possibilitando-lhe a descoberta de sua consciência crítica que o transforme num profundo conhecedor dos seus direitos e deveres como cidadão.

7. BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Marcos Bezerra de. **Basquetebol**. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ASSIS, Sávio. **Reinventando e esporte: possibilidades da prática pedagógica**. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

BALBINO, Hermes Ferreira; PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do Esporte: contextos e perspectivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

BARBOSA, Cláudio Luís de Alvarenga. **Educação física escolar: as representações sociais**. Rio de Janeiro: Shape, 2001.

BARROS, Célia Silva Guimarães. **Pontos de psicologia do desenvolvimento**. 12 ed. São Paulo: Ática, 2008.

BAYER, Claude. **O ensino dos desportos coletivos**. Paris: Vigot, 1994.

BETTI, Irene Conceição Rangel. **Esporte na escola: mas é só isso professor?** Disponível em: <www.rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/01n1/4_Irene_form.pdf> Acesso em: 26 Fev. 2009.

BETTI, Mauro. **Educação física escolar: ensino e pesquisa-ação**. Ijuí: Unijuí, 2009.

BOMPA, Tudor. **Treinamento total para jovens e crianças**. Barueri: Manole, 2002

BOSC, Gérard; GROSGEORG, Bernard. **El entrenador de baloncesto conocimientos teóricos, tácticos y pedagógicos**. Barcelona: Himano Européia S/A, 1981.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física/Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRUHNS, Heloísa Turini. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. São Paulo: Movimento, 1991.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Política educacional e educação física: polêmicas do nosso tempo**. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1992.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL. **A história do basquetebol**. Disponível em <http://www.cbb.com.br/conheca_basquete/hist_oficial.asp>. Acesso em: 16 set. 2008.

COUTINHO, Nilton Ferreira. **Basquetebol na escola: da iniciação ao treinamento**. 3 ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2007.

CRATTY, Bryant J. **Psicologia no esporte**. 2 ed. Rio de Janeiro: Prentice-hall, 1984.

DAIUTO, Moacyr. **Basquetebol: Metodologia do Ensino**. 6 ed. São Paulo: Hemus, 1991.

DARIDO, Suraya Cristina; SOUZA JUNIOR, Osmar Moreira de. **Para ensinar educação física: possibilidades de intervenção na escola**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, I. C. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DE ROSE JUNIOR, Dante; TRICOLI, Valmor. **Basquetebol. Uma visão integrada entre ciência e prática**. Barueri, SP: Manole, 2005.

FERREIRA, Aloísio; DE ROSE JUNIOR, Dante. **Basquetebol: técnicas e táticas: uma abordagem didático-pedagógica**. São Paulo: EPU Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 47 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

GALLAHUE, David; OZMUN, John. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3 ed. São Paulo: Phorte, 2005.

GARDNER, Howard. **Inteligências: um conceito reformulado**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

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

GARIGLIO, José Ângelo. **A ludicidade no jogo de relações trabalho/escola**. 1995. Disponível em: <www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/download/.../919>. Acesso em 13 out. 2009.

GOMES, Antônio Carlos. **Treinamento Desportivo: Princípios, meios e métodos**. 1 ed. Londrina: Editora Treinamento Desportivo, 1999.

_____. **Treinamento Desportivo: Estruturação e periodização**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

GRECO, Pablo Juan; BENDA, Rodolfo Novellino. **Iniciação esportiva universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico**. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2003.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 3. ed. Ijuí: Editora UNIJUÍ, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

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

MAGILL, Richard A. **Aprendizagem motora: conceitos e aplicações**. São Paulo: Blucher, 2002.

MACHADO, Afonso Antônio. **Psicologia do esporte: da educação física escolar ao treinamento esportivo**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

_____. (Org.). **Especialização esportiva precoce: perspectivas atuais da psicologia do esporte**. Jundiaí. SP: Fontoura, 2008.

MACHADO, Arthur Versiani. **Métodos e meios de ensino: categorias básicas da tecnologia educacional**. 2000. Disponível em: <<http://www.ufmt.br/revista/arquivo/rev16/machado.htm>>. Acesso em 12 out. 2009.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1990.

MOREIRA, Evando Carlos (Org.). **Educação física escolar: propostas e desafios II**. Jundiaí: Fontoura, 2006.

NOGUEIRA, Maria do Socorro; RODRIGUES, Ana Maria Silva. **Meninos, meninas ou todo mundo junto? A questão do gênero nas aulas de educação física nas escolas da região sudeste da rede pública municipal de Teresina**. 2008. Disponível em: <<http://www.ufpi.br/def/arquivos/file/MENINOS,%20MENINAS%20OU%20TODO%20MUNDO%20JUNTO.pdf>>. Acesso em: 13 Jul. 2009.

OLIVEIRA, Otávio Franco; OLIVEIRA, Kátia Cristina Franco. **Desenvolvimento Motor da Criança e Estimulação Precoce**. 2008. Disponível em: http://www.wgate.com.br/conteudo/medicinaesaude/fisioterapia/neuro/desenv_motor_octavio.htm. Acesso em: 31 mar. 2009.

OLIVEIRA, Piter de Moura. **A prática esportiva infantil na escola**. 2006. Disponível em http://www.aprendaki.com.br/pe_vis.asp?codigo=482. Acesso em 12 out. 2009.

OLIVEIRA, Valdomiro. **O processo de ensino dos jogos desportivos coletivos: um estudo acerca do basquetebol**, Universidade Estadual de Campinas: Dissertação de Mestrado, 2002.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Rituais e brincadeiras**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

PAES, Roberto Rodrigues. **Aprendizagem e competição precoce: o caso do Basquetebol**. Campinas, SP: Unicamp, 1992.

_____. **Educação Física Escolar: o esporte como conteúdo pedagógico no ensino fundamental**. Canoas, RS: Ed. ULBRA, 2001.

PIAGET, Jean. **O julgamento moral da criança**. São Paulo: Mestre Jou, 1977.

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PICKARD, P. M. **A criança aprende brincando**. São Paulo: Ibrasa, 1975.

PITTINO, Rick. **O contra-ataque**. Federação de Basketball de Alagoas. Disponível em: <<http://www.basket-al.com.br>>. Acesso em: 20 Abr. 2009.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7 ed. São Paulo: Ática, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SCHIMIDT, Richard A. **A aprendizagem motora**. São Paulo: Movimento, 1993.

SILVA, Francisco; FERNANDES, Larissa; CELANI, Flórida. 2001. **Desporto de crianças e jovens: um estudo sobre as idades de iniciação**. Disponível em: <http://www.fade.up.pt/rpcd/_arquivo/artigos_soltos/vol.1_nr.2/06.pdf>. Acesso em 14 Out. 2009.

SILVA, Luciene Ferreira; MORENO, José Carlos de Almeida. **Basquetebol: esporte e lazer na educação física escolar**. In MOREIRA, Evando Carlos (Org.). Educação física escolar: desafios e propostas 2. Jundiaí: Fontoura, 2006.

SILVA JUNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

TANI, Go. et al. **Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista**. São Paulo: EPU / EDUSP, 1988.

_____. **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

TEIXEIRA, Gilberto. **Parâmetros de planejamento acadêmico: um modelo**. 2005. Disponível em: <<http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/ler.php?modulo=16&texto=968>>. Acesso em: 12 out. 2009.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez, 1992.

UGRINOWISTCH, Carlos. **American Sport Education program: ensinando basquetebol para jovens**. São Paulo, 2000.

VENÂNCIO, Silvana; FREIRE, João Batista. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

VYGOTSKY, Lev; LURIA, Alexander; LEONTIEV, Alexei. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WEINECK, Jurgen. **Treinamento ideal**. São Paulo: Manole, 1991.

WEIS, Gilmar Fernando; POSSAMAI, Catiana Leila. **O Basquetebol: da escola à universidade**. Jundiaí, SP: Fontoura, 2008.

WINNICOTT, Donald. W. **O brincar e a realidade**, Rio de Janeiro: Imago, 1975.

8. ANEXOS

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)
Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos – CoEPS/UniFOA**

(Observação: O TCLE deve ser impresso em duas cópias, ficando uma delas sob responsabilidade do Pesquisador Coordenador e a outra sob a guarda do participante)

Título do Projeto: A INICIAÇÃO AO BASQUETEBOL NAS ESCOLAS: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA
Coordenador do Projeto: Cláudio Delunardo Severino
Telefones de contato do Coordenador do Projeto: (24) 8124-5133
Endereço do Comitê de Ética em Pesquisa: Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, nº. 1325, Três Poços, Volta Redonda - RJ. CEP 27240-560

2- Informações ao participante ou responsável:

Seu (sua) filho (a) está sendo convidado (a) a participar da produção de um DVD educacional, que tem como objetivo propor uma metodologia baseada na aplicação de atividades lúdicas, com a possibilidade de orientar o processo de aprendizagem dos fundamentos básicos no processo de iniciação na modalidade Basquetebol em âmbito escolar. Antes de aceitar participar da pesquisa, leia atentamente as explicações abaixo que informam sobre o procedimento:

(a) Você poderá recusar a participação de seu (sua) filho (a) das filmagens e poderá abandonar o procedimento em qualquer momento, sem nenhuma penalização ou prejuízo. Durante o procedimento das filmagens, você poderá recusar a responder qualquer pergunta ou participar de qualquer atividade que por ventura lhe causar algum constrangimento.

(b) A participação do (a) menor pelo qual é responsável, não auferirá nenhum privilégio, seja ele de caráter financeiro ou de qualquer natureza, podendo se retirar das filmagens em qualquer momento sem prejuízo a V.Sa. ou ao menor.

(c) A participação do (a) menor sob sua responsabilidade poderá envolver os seguintes riscos: lesões, por se tratar de atividades que envolvem contato físico, e desgaste físico.

(d) Serão garantidos o sigilo e privacidade, sendo reservado ao participante ou seu responsável o direito de omissão de sua identificação ou de dados que possam comprometê-lo.

(e) Na apresentação dos resultados, bem como na edição final do DVD, não serão citados os nomes dos participantes.

(f) Confirmando ter conhecimento do conteúdo deste termo. A minha assinatura abaixo indica que concordo com a participação do (a) menor pelo (a) qual sou responsável da produção do DVD e por isso dou meu consentimento.

Volta Redonda, _____ de _____ de 20____.

Participante (ou responsável): _____

Barra Mansa, 13 de julho de 2009.

Srs. Pais ou Responsáveis

No dia 21 de julho, terça-feira, sua filha será convidada a participar da produção de um DVD educacional, produto final do curso de Mestrado Profissional em Ensino e em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do professor Cláudio Delunardo. A produção acontecerá no Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, Campus Três Poços, situado na Avenida Paulo Erlei Alves Abrantes, nº. 1325, Três Poços, Volta Redonda, no horário de 14 às 18 horas.

Saída: 21/07 às 13h, na entrada principal do Parque Centenário (Jardim das Preguiças).

Retorno: 19h, no mesmo local.

Acompanhantes: Professores Cláudio Delunardo e Cristiane Viana

Condução: Van (UniFOA) e veículo próprio da professora.

Obs: Levar lanche e roupas adequadas para prática de atividades físicas (tênis com meia, bermuda do uniforme e camisa branca preferencialmente).

Atenciosamente

Cláudio Delunardo Severino e Cristiane da Costa Viana

AUTORIZAÇÃO

Autorizo _____ minha _____ filha

_____, a participar da produção de um DVD educacional, produto final do curso de Mestrado Profissional em Ensino e em Ciências da Saúde e do Meio Ambiente do professor Cláudio Delunardo, no Centro Universitário de Volta Redonda – UniFOA, Campus Três Poços, em 21 de julho de 2009, no horário de 13h15min às 19h, acompanhada de Cláudio Delunardo e Cristiane Viana.

Assinatura (por extenso) do responsável:



**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA - FOA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
UniFOA**

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

**PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO EM CIÊNCIAS DA
SAÚDE E DO MEIO AMBIENTE**

- 01** – Há quanto tempo você trabalha com o ensino do Basquetebol nas escolas?
- 02** – No seu trabalho envolvendo o ensino do Basquetebol, qual a faixa etária dos seus alunos?
- 03** – O seu trabalho envolve:
- () meninos
 - () meninas
 - () ambos
- 04** – Você considera importante a utilização de jogos e brincadeiras na metodologia empregada em seu trabalho? Justifique.
- 05** – Você consegue ter fácil acesso a materiais didáticos que o auxiliem na aplicação de atividades lúdicas em suas aulas?
- 06** – Quais são os tipos de materiais didáticos que você costuma utilizar como auxiliar na elaboração de planejamentos e planos de aula?
- () livros
 - () vídeos
 - () apostilas
 - () fotografias
 - () revistas
 - () outros (quais?) _____
- 07** – Quais são as brincadeiras que os seus alunos costumam vivenciar durante as aulas de basquetebol?

08 – O seu trabalho envolve a participação em algum tipo de competição? Se a resposta for afirmativa, quais são as competições?

09 – De acordo com o seu trabalho, assinale as alternativas que se assemelham com a sua metodologia:

Tempo de atividades	Muito	Razoável	Pouco
Preparação técnica			
Preparação tática			
Preparação Física			
Atividades extras			
Atividades lúdicas			
Outras atividades			

Muito obrigado pela sua participação!

ENVIAR PARA: claudiodelunardo@gmail.com