



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES
CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

ÍTALO NUNES BRAGA

**ABORDAGEM ALTERNATIVA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM-
TREINAMENTO NO BASQUETEBOL.**

FORTALEZA

2017

ÍTALO NUNES BRAGA

ABORDAGEM ALTERNATIVA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM-
TREINAMENTO NO BASQUETEBOL

Trabalho de Conclusão de Curso do Curso apresentado ao Instituto de Educação Física e Esportes, Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof. Ms. Ricardo Hugo Gonzalez

FORTALEZA

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B793a Braga, Italo Nunes.

Abordagem alternativa para o ensino-aprendizagem-treinamento no basquetebol / Italo Nunes Braga. – 2017.

78 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Educação Física e Esportes, Curso de Educação Física, Fortaleza, 2017.

Orientação: Prof. Me. Ricardo Hugo Gonzalez.

1. Basquetebol. 2. Abordagem Alternativa. 3. Esporte Escolar. I. Título.

CDD 790

FICHA DE APROVAÇÃO

ÍTALO NUNES BRAGA

**ABORDAGEM ALTERNATIVA PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM-
TREINAMENTO NO BASQUETEBOL**

APROVADO, em: 10 / FEVEREIRO / 2017.

Profa. Ms. Ricardo Hugo Gonzales – Orientador
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

Prof. Dr. Eduardo Vinícius Mota e Silva
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

Prof. Dr. Alexandre Igor Araripe Medeiros
Instituto de Educação Física e Esportes - IEFES.

Fortaleza – CE
2017

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me acompanha em todos os momentos de minha vida, me abençoando, protegendo e iluminando meus caminhos. Nos dias difíceis, o Senhor sempre esteve ao meu lado. Sua força me permitiu continuar, me guiando para que eu pudesse superar todos os obstáculos.

Aos meus pais, pelo constante e eterno apoio, amor, força e suporte, essenciais para que eu pudesse alcançar todos os meus objetivos nesta caminhada. Palavras não são suficientes para demonstrar toda a minha gratidão. Sem eles nada disso seria possível.

A minha namorada Renata, o melhor presente que eu já ganhei nessa vida. Te agradeço pelo seu amor, carinho, alegria, atenção, tua vibração pelas minhas conquistas e pelo teu apoio em cada momento difícil que você me ajudou a atravessar. Obrigado por tornar minha vida mais feliz.

A minha avó Marlene e meu avô José Carlos por sempre me fazerem acreditar, desde criança, que poderia alcançar tudo que eu almejo. Esse trabalho também vai em dedicação ao meu avô, tenho certeza que está muito feliz lá em cima por este momento.

Ao professor Ricardo González, sempre disponível em todo este processo, facilitando o desenvolvimento e sempre me elucidando, sem o seu apoio tenho certeza que não conseguiria.

A todos os professores que contribuíram para minha formação.

Agradeço aos professores da minha banca examinadora, Prof. Eduardo Vinícius de Mota e Silva e Prof. Alexandre Igor Araripe Medeiros.

Agradeço a todos os alunos do projeto *Basquete Solidário* que se dispuseram a participar da pesquisa.

Aos amigos de turma e do IEFES, os Tesouras, que também contribuíram nessa caminhada com todas as nossas vivências, troca de conhecimento e amizade.

Agradeço a todos os meus amigos e familiares que também de alguma forma fizeram parte e contribuíram na minha formação.

RESUMO

O basquetebol é um dos esportes com mais praticantes no estado do Ceará, no que se diz respeito ao ambiente escolar. Porém, ainda existem metodologias tradicionalistas no processo de ensino-aprendizagem-treinamento. Este estudo tem como objetivo geral verificar o nível de entendimento de jogo no basquetebol de jovens de 12 a 16 anos. Os objetivos específicos do estudo foram: caracterizar os métodos de ensino-aprendizagem-treinamento, identificar o instrumento de avaliação de tomada de decisão no basquetebol utilizado no estudo e aplicar os testes para verificar o nível de tomada de decisão dos alunos no basquetebol. Este estudo é uma pesquisa de cunho transversal, foi utilizado na pesquisa como instrumento método GPAI (Game Performance Assessment Instrument), designado por Oslin, Mitchell e Griffin (1998). Este instrumento tem como função avaliar os comportamentos da performance no jogo. A amostra foi composta por 28 alunos do projeto de extensão *Basquete Solidário*, entre 12 e 16 anos de idade, situado no Instituto de Educação Física e Esportes, na Universidade Federal do Ceará. Os resultados obtidos foram que os alunos participantes da amostra, em sua maioria, possuem um conhecimento tático do basquetebol considerado bom para a faixa etária, de acordo com a classificação dos experts, obtendo, em sua maioria, bons resultados. Da amostra de 28 alunos, 10 obtiveram resultados fracos, 8 obtiveram resultados moderados e 10 obtiveram resultados efetivos, demonstrando que a amostra é bastante heterogênea, englobando desde alunos na fase anárquica, até alunos na fase elaborada do jogo. No que diz respeito a esta diversidade de níveis de jogo, é o fato de que alguns destes indivíduos já possuíam experiências anteriores com o basquetebol, principalmente no ambiente escolar, podendo, assim, ter uma noção técnico/tática mais desenvolvida do que outros que estavam iniciando no esporte, corroborando com o estudo de alguns autores, onde falam que as vivências nos esportes coletivos tendem a aumentar a seleção da resposta, as tomadas de decisões e o conhecimento tático. Através desse estudo é possível utilizar outras abordagens para o ensino do basquetebol, deixando de lado os métodos tradicionais e partindo para os métodos alternativos, com base em

jogos condicionados, aumentando assim o conhecimento técnico/tático dos alunos. O instrumento GPAI deve ser utilizado para avaliar a performance de jogo dos praticantes para que sejam selecionadas as melhores estratégias de ensino para o grupo ou equipe a ser treinada. Novos estudos devem ser realizados a partir deste, principalmente no estado do Ceará, para que o basquetebol possa se desenvolver cada vez mais, tanto no ambiente escolar quanto no ambiente de desempenho, para que se possa formar atletas e cidadãos através do esporte.

Palavras-chave: Basquetebol – Abordagem alternativa – Esporte Escolar

ABSTRACT

Basketball is one of the sports with most practitioners in the state of Ceará, regarding to the school environment. However, there are still traditionalist methodologies in the process of teaching-learning-training. This study aims to verify the level of game understanding in basketball with youngsters between 12 and 16 years old. The specific objectives of this study were: characterize the teaching-learning-training methods, to identify the decision-making evaluation instrument used in this study and to apply the tests to verify the students' decision-making level in basketball. This study is a cross-sectional research, it was used in this research as an instrument the GPAI (Game Performance Assessment Instrument) method, designed by Oslin, Mitchell and Griffin (1998). This method has as function to evaluate the behaviors of game performance. The sample was composed by 28 students between 12 and 16 years old of the extension project named *Solidary Basketball*, placed on the Instituto de Educação Física e Esportes, at Federal University of Ceará (UFC). The results were that the most of the students have a tactical knowledge of basketball considered good for the age group, according to the classification of the experts, getting, mostly of them, good results. From the sample of 28 students, 10 of them have got weak results, 8 of them have got moderate results and 10 of them have got effective results, showing that the sample is very miscellaneous, encompassing students at the anarchic phase, to the students at the elaborated phase of the game. Regarding this diversity of game levels, it's the fact of some of them have got previous experience with the basketball, mainly at the school environment, so they have a more developed technical/tactical notion than the others which were starting at the sport, corroborating with the study of some authors, where they speak that the experiences at the collective sports tend to increase the selection of the answer, the decision-makings and the tactical knowledge. Through this study, it's possible to use other approaches to the teaching of basketball, leaving behind the traditional methods and going to the alternative methods, based on conditioned games, increasing the students' technical/tactical knowledge. The

GPAI method must be used to measure the level of the students' game knowledge, so it's possible to choose the best teaching strategies to the group or the team to be trained. New studies must be realized from this, above all in the state of Ceará, for basketball to develop even more, both in the school environment and in the performance environment, so it's possible to form athletes and citizens through sport.

Keywords: Basketball – Alternative Approach – School Sport.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. OBJETIVOS	5
Objetivo Geral:	5
Objetivos Específicos:	5
3. REFERENCIAL TEÓRICO	6
3.1. Introdução aos Jogos Desportivos Coletivos	6
3.2. Fases do jogo	7
3.3. Abordagens de ensino dos Jogos Desportivos Coletivos	8
3.4. O processo de aprendizagem	14
3.5. O ensino do Basquetebol	17
3.5.1. Desenvolvendo as competências.....	17
3.5.2. Papel do professor.....	18
3.5.3. Evolução do jogo.....	20
3.5.3.1. Fase anárquica.....	20
3.5.3.2. Fase elaborada.....	22
3.5.3.3. O jogo 3x3.....	24
3.5.3.4. O 3x3 em toda a quadra.....	25
3.5.3.5. O 5x5 em todo o campo.....	26
4. METODOLOGIA	29
4.1. Tipo de pesquisa	29
4.2. População e amostra	29
4.3. Instrumento do estudo	29
4.4. Análise dos dados	30
5. Resultados e Discussão	34
5.1. Resultados do basquetebol 2x2	34
5.2. Resultados do jogo formal (5x5)	62
6. CONCLUSÃO	64
7. REFERÊNCIAS	66

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo aprimorar o ensino do basquetebol escolar para crianças e adolescentes de 12 a 16 anos, já que, nas escolas do Ceará, este esporte ainda é abordado de forma bastante tecnicista. A dificuldade que encontram os alunos para a aprendizagem dos fundamentos técnico-esportivos do basquetebol é algo bastante preocupante e negativo, portanto é de suma importância uma solução para que esta realidade possa ser modificada. A abordagem alternativa vem com o propósito de inovação no processo de ensino-aprendizagem-treinamento, criando métodos e estratégias em que o aluno compreenda o porquê de ele estar fazendo devida ação e quando ele deve fazer aquela ação.

Este estudo é bastante relevante para a situação da cidade de Fortaleza, no estado do Ceará, já que, como dito anteriormente, o ensino do basquetebol escolar encontra-se defasado, com abordagens antigas. Dito isto, é imprescindível uma reformulação nos métodos de ensino deste esporte, embasado com uma ciência atual, para que possamos mudar a realidade da cidade, desenvolvendo o potencial das crianças e adolescentes e difundir o basquetebol em todas as camadas sociais presentes na localidade.

Os Jogos Desportivos Coletivos (JDC) estão bastante presentes na realidade da cidade de Fortaleza, no estado do Ceará, bem como a nível nacional e também internacional. Estes esportes possuem um papel fundamental na educação do ser humano, pois englobam vários aspectos e virtudes como respeito mútuo, cooperação, trabalho em equipe, respeito ao próximo, honestidade, dentre outros, como por exemplo, benefícios físicos, cognitivos e sociais.

Alguns autores escreveram bastante sobre estes métodos, tão essenciais para o desenvolvimento do praticante do esporte, tanto na questão física, quanto mental e social. De acordo com Garganta (1995), os JDC possuem dois traços fundamentais, que são a **cooperação** e a **inteligência**. A cooperação requer um desenvolvimento no sistema de comunicação da equipe, criando entrosamento, explorando as individualidades de cada atleta para que estas favoreçam a equipe e permitindo que o jogo coletivo da equipe seja aprimorado. A inteligência é “entendida como a capacidade de adaptação

a novas situações, isto é, enquanto capacidade de elaborar e operar respostas adequadas aos problemas colocados pelas situações aleatórias e diversificadas que ocorrem no jogo (noção de adaptabilidade). ” (Garganta, 1998a).

De acordo com Costa e Nascimento (2004), “O esporte é parte integrante da cultura mundial, promovendo benefícios físicos, psicológicos e sociais; entretanto, deve ser ensinado de forma gratificante, respeitando a individualidade e o interesse dos alunos, e ainda considerando o seu caráter multidimensional”. É de fundamental importância que o professor entenda estes pontos para que o processo de ensino seja eficaz e satisfatório.

A organização dos JDC se dá de acordo com as fases do jogo, que são 3: defesa, transição e ataque. A defesa se caracteriza como o impedimento das tarefas ofensivas de uma equipe adversária, anulando sua tática, impedindo a conclusão da jogada de forma satisfatória, levando ao ponto ou ao gol. A transição de jogo pode ser caracterizada como o fim da ação defensiva e o início da ação ofensiva, onde o time, depois da recuperação da posse de bola, reorganiza-se em posição de ataque para finalmente sair para o jogo. O ataque se caracteriza como a última fase do jogo, onde a equipe tentará converter o ponto ou o gol, criando meios para burlar a ação defensiva da outra equipe e concluir a jogada de forma satisfatória. De acordo com RODRIGUES et al (2013), “É possível identificar princípios básicos de atuação tática no basquetebol de acordo com as fases do jogo (ataque/defesa), tais como: a) princípios ofensivos: a criação de linhas de passe, situações de passar e desmarcar-se, conservação da posse da bola, progressão em direção ao alvo adversário objetivando a finalização; b) princípios defensivos: defender entre o atacante e a cesta, dificultar a troca de passes e arremessos, esforçar-se para recuperar a posse da bola”.

Considerando que os JDC são atividades cheias de situações imprevistas, os atletas devem possuir um bom tempo de resposta para aquele estímulo acionado. Segundo Garganta (1998), o comportamento dos jogadores é determinado pela interligação complexa de vários fatores (de natureza psíquica, física, tática, técnica...). Concordando com estes pensamentos, é exigido dos jogadores uma imensa capacidade de adaptabilidade, principalmente na dimensão tático-cognitiva, pois terão que

resolver vários problemas em um curto espaço de tempo. O fator tático-cognitivo é fundamental para o ensino-aprendizagem do basquetebol, sendo este bastante exigido nos JDC, através das situações-problemas que o jogo oferece.

Os métodos de ensino dos JDC foram desenvolvidos ao longo das décadas, pela necessidade de se buscar um conhecimento cognitivo que se fizesse eficaz na prática das modalidades. De acordo com Gréhaigne e Guillon (1992) apud Garganta (1998), “Desde os anos 60 que a didática dos JDC repousa numa análise formal e mecanicista de soluções pré-estabelecidas”. Os métodos de ensino dos JDC eram, basicamente, o treinamento da técnica em detrimento da tática, focados em um grande número de repetições de exercícios mecanicistas, onde o atleta aprimoraria aquele gesto motor, mas não desenvolvia seu senso tático. Segundo Filin (1996), “o objetivo da técnica é melhorar o resultado, permitindo uma ação mais econômica e efetiva dos movimentos”. A tática recebia pouquíssima ou nenhuma atenção nestes treinamentos, bem como o treinamento baseado no jogo propriamente dito, este que não tinha vez nesta abordagem tradicional, pois a técnica era focada de uma forma exacerbada, sendo muitas vezes que esse tipo de treinamento não poderia proporcionar ao atleta situações parecidas com a que ele poderia encontrar em um jogo propriamente dito. Segundo Garganta (2002), “nesse método, em que o gesto motor é privilegiado, a abordagem do jogo é retardada até que as habilidades alcancem o rendimento desejado. ” Outras desvantagens, segundo Gama Filho (2001) é que não ocorrem os processos de tomada de decisão, pois o aluno possui conhecimento antecipado do movimento a ser realizado”.

Costa e Nascimento (2004), citam que “apesar de a formação do profissional de educação física ter se alterado significativamente nos últimos anos, torna-se essencial reafirmar que muitos dos estudos desenvolvidos em relação às metodologias e ações pedagógicas utilizadas pelos professores na atualidade contemplam ainda o ensino dos esportes na abordagem tradicional”. Esta afirmação nos mostra que, apesar de estarmos no século XXI, esta abordagem tradicionalista dos anos 60 ainda está presente, seja por relaxamento por parte do professor, pois os métodos tradicionais são fáceis de serem ensinados, não requerem um aprofundamento maior no tema,

desenvolver atividades, etc., seja por não buscar esse conhecimento de novas abordagens, ou até mesmo por compactuar com este pensamento.

Ainda segundo Gréhaigne e Guillon (1992) apud Garganta (1998), “Nos anos 90, uma aula de abordagem dos JDC apresenta-se quase da mesma forma: 1ª parte-aquecimento com ou sem bola (habitualmente sem bola); 2ª parte-corpo principal da aula, onde são abordados os gestos específicos da atividade considerada, através de situações simplificadas, com ou sem oposição; 3ª parte em função do tempo disponível, utiliza-se formas jogadas (jogos reduzidos ou jogo formal)”. Esta nova abordagem dos anos 90 foi uma evolução em relação a abordagem tradicionalista. A aula era bem estruturada e dividida, focando ainda o ensino da técnica, mas com um diferencial: Desta vez a tática também seria abordada nos treinamentos. Começou-se a utilização de jogos reduzidos, criando situações-problemas que seriam encontradas no jogo propriamente dito. Os treinamentos eram realizados de forma progressiva, dando ênfase, primeiramente, em atividades com uma menor dificuldade para o atleta poder assimilar o que estava sendo empregado, e então, gradativamente, as dificuldades iam se acentuando na medida do desenvolvimento do atleta. Após essa parte do treino, viria o jogo formal, onde o praticante poderia aplicar os conhecimentos obtidos nas atividades com jogos reduzidos no jogo propriamente dito, criando uma noção tática mais abrangente. Corroborando com este pensamento, Greco e Souza (1997) dizem que a apresentação das estruturas funcionais aos alunos deve considerar o nível de dificuldade e de complexidade da situação de jogo. De uma forma simplificada, nesta abordagem era ensinado o **modo de fazer** (técnica) separado do **quando fazer** (tática). Vários autores contribuíram para o desenvolvimento deste tipo de abordagem alternativa, fazendo com que a equipe passasse a ser o centro do processo de ensino/aprendizagem dos JEC. Contribuindo com este pensamento, Teodorescu (1984) diz que “a **equipe** passa então a ser entendida como um *microsistema social complexo e dinâmico*”. Garganta (1998) apud Costa e Nascimento (2004) afirma que nesse modelo o aluno é um agente ativo no seu processo de aprendizagem.

2. OBJETIVOS

Objetivo Geral:

Verificar o nível de entendimento de jogo no basquetebol de jovens de 12 a 16 anos.

Objetivos Específicos:

- Caracterizar os métodos de ensino-aprendizagem-treinamento;
- Identificar o instrumento de avaliação de tomada de decisão no basquetebol, utilizado no estudo;
- Aplicar os testes para verificar o nível de tomada de decisão dos alunos no basquetebol

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. Introdução aos Jogos Desportivos Coletivos

De acordo com Garganta (1998), “Basicamente, podemos considerar que existem dois tipos de atitudes face ao ensino dos JDC. Uma em que se parte do princípio de cada JDC tem uma especificidade de tal forma elevada que o seu ensino e treino devem ocorrer a partir da utilização de princípios, meios e técnicas que lhe são exclusivos. Outra que resulta da convicção de que, não obstante a especificidade de cada um dos JDC, existem modalidades entre as quais é possível reconhecer semelhanças e, a partir daí, construir situações que permitam a assimilação de princípios comuns, recorrendo a meios e até a algumas técnicas comuns. Estas semelhanças estruturais e funcionais permitem agrupar, por exemplo, modalidades como o basquetebol, o handebol e o futebol”. É claro que cada esporte possui sua particularidade, havendo a necessidade de trabalhar determinados fundamentos de uma forma separada, mas, na iniciação, a prática transferível se faz viável no ensino dos JEC para os praticantes. Citando o esporte no âmbito escolar, esta prática se revela como uma importante abordagem pedagógica, dando conhecimento e base para os alunos, aumentando seu repertório motor e cognitivo para a prática de outras modalidades. Corroborando com este pensamento, Bayer (1985) e Cecchini (1985) apud Garganta (1998), propõem a denominada prática transferível, alegando que desta forma o jovem, através duma prática multiforme, evitará uma especialização precoce, assegurando-se a possibilidade de transferir as suas aquisições numa atividade, para outra modalidade. A aprendizagem encontra-se assim facilitada logo que o jogador perceba, numa estrutura de jogo, uma identidade com uma estrutura já encontrada e que ele reconhece no mesmo ou noutro JDC. Este modelo de jogo é chamado de *Teaching Games for Understanding* (TGFU), e segundo Placek (1996), constitui-se num modelo de integração, que favorece a compreensão dos esportes e facilita a transferência da aprendizagem.

Ainda corroborando com esse pensamento, Garganta (1995) nos diz que “assim, ao nível do ensino dos JDC na escola, parece ser conveniente

construir, nas fases iniciais da aprendizagem, uma metodologia que favoreça a assimilação de princípios comuns aos JDC estrutural e funcionalmente semelhantes”.

Expondo todos esses fatos, cito mais um que é pertinente a esse trabalho: os problemas fundamentais que aparecem nos JEC. De acordo com Garganta (1998), “ a aprendizagem dos procedimentos técnicos de cada um dos JDC constitui apenas uma parte dos pressupostos necessários para que, em situação de jogo, os praticantes sejam capazes de resolver os problemas que o contexto específico (jogo) lhes coloca”. Clemente (2012) afirma que “A dinâmica do jogo deve ser resolvida através de processos estratégicos e táticos no intuito de incrementar a proficiência interna da equipa de solucionar os constrangimentos impostos pelo adversário. A estratégia e a tática desde sempre apresentaram relevância em formas de oposição e cooperação da espécie humana (e.g., combates, guerra, jogos)”. Estas modalidades esportivas coletivas proporcionam diversas situações-problema, onde o praticante deve estar atento e apto a resolvê-los para alcançar o objetivo que lhes é designado. Esses problemas, porém, não são resolvidos apenas com uma determinada habilidade, mas sim um conjunto delas, como por exemplo a forma de se comunicar com seus colegas, a forma de contra comunicar com os adversários, e a noção de ocupação racional do espaço de jogo.

3.2. Fases do jogo

Para toda forma de resolução de problemas, devemos começar sempre pelo mais fácil para depois resolvermos os mais difíceis. Esta forma de resolução é desenvolvida treino após treino. A partir daí, é importante identificarmos os indicadores e fatores de qualidade de jogo. Garganta (1998) identifica estes fatores, expondo que quando o jogo é de fraco nível, podemos perceber todos os jogadores juntos da bola (aglutinação); querer a bola só para si (individualismo); não procurar espaços para facilitar o passe do colega que tem a bola; não defender; estar sempre a falar para pedir a bola ou criticar os colegas; não respeitar as decisões do árbitro. Quando o jogo é de alto nível, os praticantes fazem a bola correr (passar); afastar-se do colega que tem a bola; dirigir-se para espaços vazios no sentido de receber a bola; intencionalidade:

receber a bola e observar (ler o jogo); Ação após passe: movimentar para criar linha de passe; aclaramento: afastar-se do colega que tem a bola e ocupar o seu espaço; não esquecer o objetivo do jogo (gol, cesta). Observando todas essas características, podemos dividir o jogo em quatro fases, do iniciante ao desenvolvido, que são a fase anárquica, a fase de descontração, a fase da estruturação e a fase da elaboração. A fase **anárquica** é um jogo que pode ser caracterizado como de fraco nível, pois a atenção dos praticantes está apenas na bola, ocorrem problemas na compreensão do jogo, a verbalização é exacerbada, principalmente para pedir a bola e a visão central é bastante utilizada, não percebendo os elementos que compõem o jogo ao seu redor. Na fase de **descontração**, a aglutinação em torno da bola começa a desaparecer, criando um entendimento sobre a ocupação consciente de espaço no jogo e a visão central dá espaço à visão periférica, apesar de ainda possuir verbalização. Na fase da **estruturação**, a coordenação das funções no jogo é conscientizada, possuindo agora verbalização e comunicação gestual, a ocupação dos espaços é racional (tática individual e de grupo) e nesta fase, o controle passa a ser proprioceptivo ao invés de visual. Finalmente, na fase da **elaboração**, as ações são inseridas na estratégia da equipe, há uma prevalência da comunicação motora, há uma polivalência funcional e coordenação das ações (tática coletiva) e a capacidade proprioceptiva é bastante otimizada.

3.3. Abordagens de ensino dos Jogos Desportivos Coletivos

Para o ensino dos JDC, existem três formas de abordagens, a **tecnicista**, a de **jogos formais** e a de **jogos condicionados**. De acordo com Garganta, (1998) (adaptado de Garganta, 1985), a abordagem **tecnicista** (solução imposta) passa das técnicas analíticas para o jogo formal, o jogo é decomposto em elementos técnicos (passe, recepção, drible...), há uma hierarquização das técnicas. As consequências desse tipo de abordagens são: as ações de jogo são mecanizadas, pouco criativas e de comportamento mecanizado e ocorre problemas na compreensão do jogo (leitura deficiente e soluções pobres). González e Borges (2015) afirmam que “Nessa linha, é possível pensar que a forma como se ensina o esporte em boa parte das

escolas – ou seja, sob a ótica do ensino centrado nas técnicas – é frágil e não se sustenta”. A abordagem do **jogo formal** (ensaio e erro) utiliza-se exclusivamente do jogo formal, o jogo não é condicionado e nem decomposto, a técnica surge para responder a situações globais não orientadas. As consequências dessa abordagem são que o jogo é criativo, mas com base no individualismo, há um virtuosismo técnico contrastando com a anarquia tática e as soluções motoras são variadas, mas com inúmeras lacunas táticas e descoordenação das ações coletivas. A abordagem dos **jogos condicionados** (procura dirigida) passa do jogo para as situações particulares, o jogo é decomposto em unidades funcionais e desenvolvimento gradual da dificuldade, os princípios do jogo regulam a aprendizagem.

Antes de chegar no jogo formal, nos deparamos com diversos problemas que estes apresentam, e, para isso, é necessário a correção destes para que o jogo possa fluir de uma forma agradável e produtiva. Partindo deste ponto, “Impõe-se que a aprendizagem dos JDC seja faseada e progressiva: Do conhecido para o desconhecido, do fácil para o difícil, do menos para o mais complexo ” GARGANTA, (1998).

Desta forma, o professor deve assegurar que o praticante aprenda o jogo de forma gradativa, ensinando primeiramente princípios básicos de uma forma esclarecedora, que não seja tão exigente para o aluno. É necessário fazer com que quem praticar o esporte, entenda a sua dimensão tática, desenvolvendo assim um bom repertório motor e cognitivo para a resolução de determinada tarefa que possa surgir no jogo, além de desenvolver o espírito coletivo, como a comunicação eficaz com os companheiros. Graça e Oliveira (1995) afirma que “nesta perspectiva, quem, ao pretender ensinar os jogos desportivos coletivos nas suas diferentes modalidades, optar por uma via estritamente técnica e analítica, deve ter a consciência de que está a privar os praticantes dum conjunto de experiências lúdicas que só o jogo pode proporcionar”. Este pensamento nos faz pensar, enquanto professores, o quão importante é ensinar o esporte com uma abordagem alternativa à tradicionalista, onde podemos proporcionar ao aluno todas as experiências que os esportes podem nos proporcionar, desenvolvendo o cognitivo, social, afetivo, físico-motor e noção tática do praticante, contemplando-o com um ensino completo, levando estes ensinamentos para toda a vida. É necessário

frisar que a tática e a técnica devem andar de mãos dadas, pois uma irá complementar a outra, fazendo com que o jogo possa ser realizado de forma satisfatória e que ele possa ser de um bom nível.

Devemos enfatizar que os esportes coletivos são modalidades de jogo aberta, isto é, os fatos que ocorrem nos jogos são totalmente imprevisíveis, podendo ser alterados em todos os momentos de todas as formas possíveis, como por exemplo, após a execução do passe, a bola pode ser levemente desviada, assim alterando a sua trajetória, mudando totalmente a intenção daquela jogada. Após isso, o jogador que receberia este passe desviado, terá que ter uma resposta motora adequada àquela situação para que ele possa recuperar a bola de volta e conservar a posse da mesma. Para corroborar com essa afirmativa, Costa e Nascimento (2004) diz que “Nos JDC as situações de jogo se modificam a cada ataque, fazendo com que as habilidades técnicas estejam sujeitas a variações de ritmo, intensidade e amplitude”. Graça (1998) relata que “enquanto habilidades abertas, elas são então reguladas pelos constrangimentos dos fatores exteriores (posição e movimento dos colegas e adversários, colocação no terreno de jogo, distância do alvo a atacar ou defender, entre outros) e, por isso mesmo, a capacidade perceptiva e a tomada de decisão desempenham um papel crucial na aprendizagem das habilidades. Por esse mesmo motivo, devemos realizar uma abordagem metodológica onde sejam enfatizados a seleção de resposta motora correta, bem como os problemas relativos a esta seleção de resposta. Segundo Paula et al (2000), “todo processo de tomada de decisão é uma decisão tática, que pressupõe uma atividade cognitiva do aluno e uma participação efetiva do professor como elo de ligação entre o conhecimento e o desenvolvimento do aluno”. Segundo Graça (1998) nos diz que são duas ordens de problemas, que são a seleção de resposta adequada à situação (o quê, o quando e porquê) e a realização da resposta motora (o como).

O treinamento com os jogos condicionados serve exatamente para trabalhar esse tipo de abordagem metodológica, pois nele, podemos focar em algum objetivo adequado, como por exemplo, o fundamento da marcação. Selecionado o objetivo do treino, podemos elaborar diversas formas e diversas atividades que foquem a marcação, agregando os elementos do jogo formal. Assim, os alunos podem desenvolver um repertório de diversas respostas

motoras e cognitivas para aquela situação, levando as experiências adquiridas com estas atividades para o jogo formal.

Para alcançar os objetivos propostos à turma, o professor deve ter um vasto conhecimento acerca dos jogos condicionados, além de conhecimentos pedagógicos, bem como dos processos de ensino de aprendizagem. Segundo Rink et al (1996), “A aprendizagem não pode ser associada somente às metodologias existentes. Dessa forma, outros fatores devem ser considerados: como as capacidades cognitivas e motoras, a motivação para a aprendizagem, a relação professor-aluno e a complexidade das tarefas”. Tendo estes conhecimentos, os resultados serão bem mais proveitosos, pois o professor saberá que os resultados não serão obtidos da noite para o dia, e sim através de um treinamento a longo prazo, respeitando as individualidades de cada aluno e corrigindo-os quando necessário. A estruturação de jogo deve ser feita, facilitando assim a tomada de decisão por parte dos atletas. É pertinente também por parte do professor realizar intervenções verbais nas aulas, fazendo com que os alunos vejam alguns caminhos para poderem traçar os seus próprios caminhos diante de determinada situação-problema que o jogo possa vir a oferecer. A partir desses pontos, o professor deve organizar uma aula que seja progressiva. Rink (1985) apud Graça (1998) define uma tipologia progressiva em quatro níveis de complexidade, que são:

- 1- Exercitação das habilidades simples sem oposição;
- 2- Exercitação da combinação de habilidades ainda sem oposição;
- 3- Exercitação em situações de oposição simplificada, formas parcelares de jogo, número reduzido de jogadores em vantagem ou igualdade numérica;
- 4- Exercitação em situações muito semelhantes ao jogo formal.

A exercitação das habilidades simples sem oposição consiste, basicamente, em treinar os fundamentos de jogo, podendo ser em cooperação ou não, como por exemplo, trabalhar o passe, a finalização, a condução, a marcação, o posicionamento, etc.

A exercitação da combinação de habilidades ainda sem oposição consiste em trabalhar os mesmos fundamentos, mas interligados entre si, como por exemplo, passe e finalização, condução e passe, condução e finalização, marcação e posicionamento, e assim por diante.

A exercitação em situações de oposição simplificada, formas parcelares de jogo, número reduzido de jogadores em vantagem ou igualdade numérica consiste em inserir os jogos condicionados, trabalhando uma parcela do jogo formal com menos jogadores, como por exemplo, trabalhar ataque versus defesa, com esta em desvantagem numérica, podendo variar entre 2x1, 3x2, 4x3 e assim por diante.

A exercitação em situações muito semelhantes ao jogo formal pode ser trabalhada de forma correta se envolvermos boa parte dos elementos que compõem um jogo formal, como por exemplo contra-ataque em meia quadra, ou o jogo propriamente dito, mas com limitação de tempo para posse de bola, passes limitados, percorrer determinada área do campo, dentre outras.

Estes elementos são bastante pertinentes quando trabalhado em equipes que possuem jogadores em sua fase inicial, onde o individualismo é bastante exacerbado. Definir limitação de tempo de posse de bola ou reduzir o campo de atuação do mesmo faz com que ele crie uma consciência tática, que será de suma importância para o desenvolvimento de seu jogo.

A autora citada (Rink, 1985) apud Graça (1998) também faz uma crítica em relação as abordagens tradicionais, citando que essas abordagens são “compostas tipicamente por dois momentos – um primeiro abarcando o ensino das técnicas básicas em situações isoladas, e um segundo reservado para o jogo completo, normalmente muito desapoiado em termos de ensino explícito. A autora também faz questão de criticar sua própria abordagem, se ela for realizada de forma salteada. “As progressões que saltam diretamente das situações de tipo 1 para as situações de tipo 4 deixam no meio todo um vazio que vai dificultar ou impedir mesmo a transferibilidade das aprendizagens para a situação de jogo, ficando deste modo comprometida a conexão entre aqueles dois momentos e conseqüentemente a solidez e o significado dessas aprendizagens”. Ou seja, é de fundamental importância que a progressão seja respeitada, pois o aluno terá compreendido, fase por fase, todos os pontos que fazem com que ele entenda o jogo de uma forma satisfatória.

Graça (2000) apud Costa e Nascimento (2004) apresenta um modelo de ensino em que consistem dois pontos, que são:

- 1- Método Parcial
- 2- Método Global

O método parcial consiste em enfatizar o treinamento da tática em detrimento da técnica, pois o treinamento da técnica na escola apenas geraria frustração entre os alunos, visto que estes não seriam capazes de dominá-la. Segundo Santana 2005 (apud CORDEIRO e PASTRE, 2014), esse método surgiu nos esportes individuais. É representado pelo método parcial e assume várias definições: as habilidades são treinadas fora do contexto de jogo para que, depois, possam ser transferidas para as situações de jogo. Ou seja, inicialmente devem-se realizar diferentes atividades para o conhecimento dos fundamentos da modalidade para depois inserir moldes táticos de jogo. E por fim o jogo em si.

O método global abordaria os elementos técnicos e táticos do jogo. Segundo essa proposta de ensino, a vantagem do método global para o parcial seria que os alunos possuiriam um elevado nível de motivação para a prática desta atividade. Essa abordagem dá um enfoque ao jogo propriamente dito, fazendo com que os alunos desenvolvam a técnica a partir do jogo. De acordo com Reis 1994, o método global parte da totalidade do movimento e caracteriza-se pelo aprender jogando, ou seja, pode ser apresentação dos métodos de ensino do futsal na escola e no treinamento: um estudo de caso iniciado com atividades pré-desportivas, ligadas ao futsal para que então ao longo do tempo se parta para o jogo em si com suas regras próprias”. Segundo Costa e Nascimento (2004), quando utilizado o método global, a crítica se refere à liberdade excessiva, tão evidente no “deixar jogar” existente nas aulas de educação física. Outra concepção de método global, a série de jogos, segundo Greco (2001), preconiza o conceito recreativo do jogo esportivo, onde estão contempladas uma metodologia mista, caracterizada pelas diversas experiências de jogo, e a aprendizagem da técnica. Essa abordagem global na escola seria mais eficaz, pois o jogo esportivo seria abordado de uma forma lúdica, cativando o interesse do aluno para a prática e fazendo com que ele desenvolva as múltiplas competências necessárias para a prática esportiva.

Rocheffort (1998) ainda apresenta o método misto, que “é a síntese do método global e parcial. Neste método, a técnica é aplicada de forma separada, e quando se atingir um nível adequado, executa-se o jogo por completo”.

Através dessas estratégias para o ensino, é importante salientar que o professor deve sempre intervir ativamente nos momentos do jogo. Para isso, Metzler (1990) apud Graça (1998) criou sete estratégias simples, que são:

- 1- *Chalk-talk*: representação gráfica da colocação ou movimentação dos jogadores e da bola;
- 2- *Walk-through*: realização em movimento lento, ou a passo, do desenvolvimento de uma movimentação atacante ou defensiva;
- 3- *Situations*: equacionar com os alunos as possibilidades de resolver uma dada situação, avaliar as melhores possibilidades;
- 4- *Instant-replay*: parar o jogo, retornar em uma situação, confrontar a resposta dos alunos com a resposta mais adequada para essa situação;
- 5- *Player-coach*: participar no jogo para regular a movimentação e facilitar a interpretação das situações de jogo por parte dos alunos;
- 6- *TV analyst*: analisar e resumir a forma como os alunos estão a jogar, evidenciar as falhas e os avanços mais importantes e as causas dos sucessos e insucessos;
- 7- *You make the call*: interpelar um aluno acerca do motivo de uma interrupção do jogo, que regra foi violada? Que erro foi cometido?

3.4. O processo de aprendizagem

Se o professor seguir esses passos, o processo de aprendizagem por parte dos alunos será bastante satisfatório. É necessário que o professor fique sempre atento para diagnosticar falhas nas execuções dos movimentos e aplicar correções. Comentar a respeito destes erros e pedir para que os alunos pensem em resoluções destes problemas, fazendo com que eles desenvolvam seu senso crítico e consciência tática. Se for necessária uma intervenção na hora do jogo, o professor deve fazer, repetindo a jogada, fazendo com que o aluno crie outras formas de resolver o problema.

O processo de aprendizagem é bastante complexo e bastante amplo, e torna-se necessário ao professor conhecer como este processo se desenvolve, para assim, satisfazer a necessidade dos alunos, respeitando o tempo que cada um leva para aprender determinada atividade. Nos JDC, as ações táticas

realizadas pelos jogadores nada mais são do que uma forma de processamento de informação. Alves (1990) explica como o processamento de informação se dá no ser humano, dizendo que “o estímulo (e informação nele contida), começa por ser recebido (detectado) pelo órgão sensorial (visão, audição, etc.) sob a forma de energia física (luz, som, etc). No órgão sensorial, esta energia é transduzida e é encaminhada pelos nervos aferentes para a zona sensorial do sistema nervoso central respectivo. Este é o chamado *processo sensorial* e tem uma duração relativamente curta. Uma vez o estímulo chegado ao sistema nervoso central, é detectado pelos mecanismos perceptivos, analisadas as suas características comparadas com a informação contida em memória e finalmente identificado”. Após a identificação, esse estímulo gerará a seleção da resposta. Seleccionada a resposta, este estímulo passará para os órgãos efetores que vão interpretar este estímulo para programar a melhor resposta. A partir daí, entrará a fase do ajustamento motor, onde esta resposta será levada pelos nervos eferentes do sistema muscular que foi designado para responder a esse estímulo. Quando todo esse processo ocorrer, chegará a fase da execução da resposta. O processamento da informação é estritamente sequencial, pois a informação só passa de uma fase para outra quando ela for devidamente tratada. Estudos mostram que o processamento de informação nas crianças e jovens ocorrem de uma forma mais lenta devido ao desenvolvimento e estruturação do seu sistema nervoso central. Corroborando com esta afirmativa, Tavares (1995) afirma que “Relativamente ao processamento da informação nas crianças e jovens, estudos relativos à ontogênese têm evidenciado a existência de modalidades de funcionamento sensorial com velocidades diferentes de desenvolvimento tanto a nível da estrutura do sistema nervoso central, como a nível de comportamento. ”

Nos atletas mais experientes foi evidenciado que o processamento da informação ocorre de forma mais rápida, pois eles filtram a informação de uma forma reduzida, seleccionando apenas o que for pertinente para a realização satisfatória do movimento. Além disso, eles conseguem fazer a leitura dessa informação de uma forma antecipada, fazendo com que ele possa realizar a decisão de forma mais rápida. Segundo Bouthier & Savoyant (1984) apud Tavares (1995), a eficácia dos jogadores experientes é conseguida através de

decisões realizadas em cascata. Ainda segundo estes autores, “Os principiantes operacionalizam principalmente o conhecimento mediático e superficial do jogo, dispondo de bases de orientação incompletas e frequentemente pouco compatíveis entre elas”. Segundo Sampedro 1999 (apud CANO, 2015) “o mau processamento da informação nos leva a detectar erros na solução final das ações, ou seja, a má significação dos pensamentos automáticos pode influir diretamente de modo principalmente negativo no rendimento”. Finalizando o pensamento destes autores, é pertinente citar que “regra geral, o experiente apresenta sempre um número de fixações visuais menor que o principiante e a duração destas fixações é menos longa”. Ou seja, o atleta experiente já sabe exatamente quais informações filtrar para que ele possa executar de forma mais rápida a sua tomada de decisão, enquanto que o principiante absorve todas as informações possíveis para depois filtrar as que são mais pertinentes para a sua utilização, fazendo com que ele perca um tempo considerável na tomada de decisão em relação ao atleta experiente.

Tavares (1995) cita que a ação tática acontece em três fases principais, que são:

- 1- Identificar o problema que lhe é colocado (percepção e análise da situação);
- 2- Elaborar a solução que ele pensa ser a mais adequada para resolver o problema (solução mental do problema);
- 3- Executar eficazmente, do ponto de vista motor, essa solução (solução motora do problema).

Levando em consideração essas três fases, podemos dizer que não basta executar corretamente uma técnica para ter um bom desempenho a atividade motora desejada, e sim conhecer o quando, o onde e o porquê de realizar tal movimento. Nas tarefas mais simples, estas informações são facilmente decodificadas por conta do grau de dificuldade nela encontradas. Nas tarefas mais complexas, por conta da alta quantidade de informação que deve ser processada, o atleta tem uma tomada de decisão um pouco atrasada, fazendo com que o estímulo seja filtrado com uma maior dificuldade pelo nosso sistema de processamento de informação. Segundo Ripoll (1979) apud Tavares (1995), quanto mais baixo é o nível de prática dos jogadores, mais as capacidades de decodificação da informação são limitadas. Por isso, os

indivíduos experientes identificam e isolam mais rapidamente os índices pertinentes, enquanto os indivíduos menos experientes declaram ver demasiadas coisas e de ficarem confusos.

3.5. O ensino do Basquetebol

3.5.1. Desenvolvendo as competências

Segundo Graça e Oliveira (2005), o ensino do jogo de Basquetebol tem como objetivo o desenvolvimento de competências em três domínios: (1) social; (2) estratégico e cognitivo-tático; (3) técnico. Antonelli et al (2012) afirma que “Ao considerar o esporte como um contribuinte para a formação integral de seus praticantes é fundamental que o processo de ensino, vivência e aprendizagem caminhe no mesmo sentido, portanto, programas esportivos devem considerar o aluno como um todo e, desta forma, proporcionar treinos que intencionalmente visem o estímulo tanto do aspecto motor, quanto do cognitivo e afetivo social”. O desenvolvimento motor é um processo contínuo por toda a vida e que se insere na complexidade do desenvolvimento humano, que integra a esta dimensão a cognitiva, afetiva, social e espiritual (GALLAHUE; OZMAN, 2003). Dito isto, vemos o quão importante e necessário é a abordagem alternativa no ensino do basquetebol.

Como o nome do primeiro domínio já se refere, o social quer dizer sobre a competência que o aluno de basquetebol vai desenvolver no âmbito de respeitar o seu companheiro e o professor, o respeito às regras, as habilidades de poder se socializar em um determinado grupo de pessoas, criando amizades e laços para toda a vida, o apreço pelo esporte praticado e o respeito para com as regras do jogo.

A segunda competência, que é a estratégico e cognitivo-tático, refere-se à habilidade que os alunos irão desenvolver através dos ensinamentos do professor e da prática esportiva de poderem resolver situações-problemas que surgirão no meio do jogo e o tempo de reação que levarão para executar tal resposta motora, como por exemplo, a ação motora que seria projetada pelo aluno em curto período de tempo quando a bola fosse desviada de sua trajetória inicial. A competência estratégico e cognitivo-tático será desenvolvida

de forma satisfatória se o aluno tiver um conhecimento claro dos princípios básicos de jogo.

Por último, a terceira competência aborda o modo de “como fazer”, a tão famosa técnica. Para Graça e Oliveira (2005), O ensino da técnica deve, no entanto, satisfazer 3 critérios: (1) significação, ou seja, terem utilidade no contexto do jogo; (2) acessibilidade, isto é, o seu grau de dificuldade não deve exceder em demasia a capacidade atual dos alunos; (3) segurança, implicando a preservação da integridade física e psicológica do aluno. Podemos perceber que uma boa execução da técnica está altamente interligada com um conhecimento prévio do jogo, bem como um bom conhecimento tático. Nos critérios da significação e da acessibilidade, podemos notar que se o aluno não souber o porquê de estar realizando aquela ação motora, a técnica não será executada de uma forma satisfatória. “Tanto as questões táticas quanto as técnicas são aprendidas e vivenciadas por intermédio de jogos”. (FERREIRA; GALATTI; PAES, 2005). Imaginemos uma situação hipotética em que o jogador está com o campo de ataque todo para ele, sem nenhum oponente, e está há 20 metros da bandeja. A melhor habilidade técnica que ele poderia utilizar nessa situação seria a condução de bola em velocidade, seguido de uma bandeja. Entretanto, ao invés disso, o jogador prefere executar um tiro de três pontos e erra o alvo, fazendo com que aquela oportunidade fosse completamente desperdiçada. Veja que nessa situação, o jogador optou por fazer um lance de efeito, mesmo dominando aquela técnica, mas sem utilizar conjuntamente a tática. Uma outra situação hipotética, agora com relação à acessibilidade: Um jogador está no campo de ataque, em situação de 1x1 com seu adversário, e então ele resolve dar um drible. O drible foi executado tentando passar a bola entre as pernas para bloquear a visão do adversário e passar por ele para marcar o ponto. Só que, como aquele drible era demasiadamente muito difícil de ser executado por aquele atleta, a bola bateu em sua perna, facilitando, assim, a recuperação de bola do defensor. Neste caso, a habilidade que o atacante utilizou não foi uma acessível para os níveis de habilidade dele.

3.5.2. Papel do professor

Um ponto crucial para o desenvolvimento do jogo dos alunos é a intervenção que o professor fará. É ideal que o professor seja organizado e elabore um cronograma de ensino, idealizando um modelo que divida e ensine o jogo por etapas. OLIVEIRA e GRAÇA (2005) idealizaram este modelo com os seguintes pontos:

- Caracterizar o nível dos alunos;
- Estabelecer metas para as aprendizagens;
- Avaliar a evolução dos alunos;
- Avaliar a eficácia do programa.

É importante salientar que o professor deve sempre observar o nível de seus alunos, e ir desenvolvendo as habilidades nos treinamentos de forma crescente, com calma e respeitando seus limites cognitivos e motores. Sempre haverá disparidade de habilidades entre os alunos, alguns saberão jogar bem, outros saberão jogar menos, e haverá alunos que não saberão jogar absolutamente nada. “As habilidades técnicas no basquetebol são mais específicas que habilidades motoras fundamentais e envolvem tomadas de decisão. A ênfase está no quando executar a habilidade do jogo. Muitas repetições são solicitadas a fim de melhorar o aprendizado das habilidades. Por exemplo, se um jogador vê o peito do defensor em frente da sua trajetória e muda a direção, o jogador tem a habilidade técnica de drible com mudança de direção”. (CANADÁ, 2008, apud MARRAMARCO, MARRAMARCO, GAYA, 2014). É então que, a partir desse ponto, entra o estabelecimento de metas para a aprendizagem. O professor deverá traçar objetivos específicos e coletivos para os alunos, para que eles possam se desenvolver tanto no quesito de habilidades individuais, melhorando a sua técnica e sua tática, para assim eles poderem pensar no jogo coletivo, aprendendo a jogar com seus companheiros e desenvolvendo essa parte do jogo. Os alunos deverão pensar, basicamente, que são partes de uma engrenagem (time). Essa engrenagem apenas funcionará se todas as peças estiverem trabalhando em sincronia. Logo após serem aplicadas as metas estabelecidas para a aprendizagem dos alunos, o professor deve avalia-los a fim de verificar o que deu certo e o que não deu em sua metodologia. Por fim, o professor deve avaliar a eficácia de seu programa de ensino. O que deu certo, deve ser mantido e aprimorado para explorar todo o potencial de aprendizagem do aluno. O que não tiver dado

certo, o professor deverá refazer seu cronograma afim de corrigir essa deficiência apresentada pelos alunos. O processo ensino-aprendizagem não é como uma receita de bolo, onde basta seguir o passo a passo que aquilo dará certo. É algo bem mais complexo, onde o conhecimento é obtido através do estudo, da experiência (erros e acertos) e da paixão em exercer a profissão de ser professor.

3.5.3. Evolução do jogo

3.5.3.1. Fase anárquica

A fase anárquica é o primeiro estágio dos jogos. Esta fase é caracterizada por bastante erros cometidos pelos alunos durante as práticas do basquetebol, por conta de eles estarem na iniciação do esporte, que é bem normal que isso aconteça devido ao repertório motor e cognitivo não estar desenvolvido de uma forma adequada para a prática do basquetebol. De acordo com Hermínio Barreto (1984) apud Oliveira e Graça (2005), há 5 pré-requisitos, que são cinco técnicas básicas de jogo, que farão os alunos jogarem. Essas técnicas são:

- 1) Recepção
- 2) Desmarcação
- 3) Drible
- 4) Lançamento
- 5) Passe

A partir do domínio dessas técnicas, os alunos poderão jogar. Com o início do jogo em 5x5, o jogo anárquico será caracterizado. Observaremos os alunos com um foco total na bola, a chamada fase egocêntrica, onde os alunos apenas focam no objetivo final do jogo, de uma forma bastante individualista, e não ligam para as consequências que aquela ação individualista acarretará para o time. A aglomeração também será bastante evidente nesta fase de jogo. Veremos os alunos ocupando o espaço onde a bola estiver. Este momento é marcado por uma grande desorganização em quadra, vários espaços estarão

vazios. Não haverá a criação de linha de passe por parte dos jogadores sem a bola e a movimentação destes será muito pouca. O drible será uma ferramenta bastante utilizada pelos jogadores nesta fase de jogo, onde muitas vezes esta ação será realizada conjuntamente com a observação da bola. Os passes serão realizados à mercê da sorte e com pouquíssima técnica, e a comunicação entre os jogadores será bastante verbal, onde todos pedirão pela bola.

“Em termos gerais trata-se de um jogo muito confuso, com muitas intercepções de passes, passes transviados, roubos de bola, perdas do drible, poucas situações de lançamento e com muito pouco sucesso. Há por isso uma grande indiferenciação das fases do jogo, de quem ataca e quem defende, grande dificuldade na progressão da bola e uma noção muito precária do sentido do cesto e também de jogo coletivo”. (OLIVEIRA e GRAÇA, 2005).

Para podermos sair do jogo anárquico, alguns objetivos devem ser traçados. O primeiro objetivo é fazer com que o aluno tenha a noção de se situar em quadra, realizar a aproximação para receber a bola e saber a hora certa de se afastar da bola para criar espaços para o ataque. O professor deve ser presença constante nessa fase do jogo, pois como haverá muitos erros, a intervenção torna-se um fator preponderante para o processo do ensino do esporte. Regras também devem ser criadas nos jogos para que os alunos se acostumem com essa situação, como por exemplo, restringir o tempo de posse de bola, deixando cada jogador com no máximo 3 segundos de permissão para ter a posse da bola. Outra estratégia para fugir da fase anárquica é manter cada jogador a uma distância de 2 ou 3 metros do outro jogador do seu time, assim a tarefa de se posicionar em quadra ficará mais evidente e o processo de aprendizagem se tornará mais facilitado, pois os alunos visualizarão o quão importante é o bom posicionamento em quadra para conseguir o objetivo final do jogo, que é a cesta. A marcação nesta fase inicial deve ser a “homem a homem”, o famoso “cada um marca o seu”. Esse tipo de marcação é o ideal para começar a implantar o princípio da marcação, que visa a retomada da posse de bola que está com o adversário. Essa marcação é bem fácil de ser compreendida, pois não exige tanto conhecimento tático para ser realizada. De acordo com BORGES (2007), “para que este jovem continue o seu processo de formação como futuro jogador, é imprescindível que ele sinta novas

adversidades e desafios para ultrapassar. Logo para que as técnicas e táticas ofensivas possam ser trabalhadas adequadamente, o treinador deve dotar a defesa de argumentos que contrariem o ataque, caso contrário não existirá progressão, mas sim estagnação”.

3.5.3.2. Fase elaborada

Oliveira e Graça (2005) criaram dois níveis de jogo, onde o primeiro caracteriza a fase anárquica, e o segundo caracteriza a fase elaborada, onde os princípios básicos de jogo já são devidamente compreendidos, que são:

Nível 1:

- 1) Jogo no sentido da profundidade de campo;
- 2) Ocupação racional do espaço, sem nenhum tipo de organização particular;
- 3) Jogadores atacantes jogam à frente da linha da bola;
- 4) Agressividade Ofensiva;
- 5) Continuidade das ações sem violações;
- 6) Escolha judiciosa da utilização do drible (vê e depois decide);
- 7) Lançamento na sequência da recepção, após corte ou drible;
- 8) Precisão no passe (dirigido a um companheiro);
- 9) A oposição marca individualmente e segue o atacante.

Nível 2:

- 1) Ocupação racional do espaço, com um dispositivo de ataque organizado;
- 2) Manutenção da integridade do sistema (reajustamentos);
- 3) Jogo estruturado por fases (ataque, defesa, transições);
- 4) Equilíbrio entre as ações táticas individuais e de grupo (1x1, 2x2);
- 5) Domínio dos sinais de comunicação;
- 6) Defesa com interposição entre a bola e o cesto.

Uma abordagem alternativa para o ensino-aprendizagem-treinamento no basquetebol se faz bastante necessária, visto que os antigos métodos de treinamento não contemplam o ensino do esporte em sua totalidade. Diversas

estratégias de ensino são pontuais para que o processo de ensino seja realizado de uma forma satisfatória. Dito isto, os jogos reduzidos devem ser apresentados, difundidos e executados para que possamos oferecer e oportunizar aos nossos alunos esta nova abordagem de ensino do basquetebol. Corroborando com esta afirmativa, Oliveira e Graça (2005) relatam que “para além da definição de objetivos para o jogo, operacionalizados na aquisição de noções simples que regulem os comportamentos individuais e configurem as relações entre os jogadores, nós podemos produzir modificações estruturais no jogo que reduzam substancialmente a sua complexidade e favoreçam a aprendizagem”. Essas modificações estruturais são os jogos reduzidos, que consistem em trazer todos os elementos do jogo propriamente dito, mas aplicados em uma determinada situação de jogo que o professor achar necessário para aprimorar as qualidades de seus alunos para o desempenho final no jogo. Jogos com 3x3 são os primeiros que devem ser aplicados, reduzindo o campo de atuação de jogo para meia quadra. Oliveira e Graça (2005) apresentam sua estratégia de jogo, onde ela evolui da seguinte forma:

- 1) 3x3 em meio campo, resolução dos problemas do ataque posicional;
- 2) 3x3 em todo o campo, resolução dos problemas da transição;
- 3) 5x5 em todo o campo, resolução dos problemas da transição (4^o e 5^o jogadores);
- 4) 5x5 em todo o campo, resolução dos problemas do ataque posicional (4^o e 5^o jogadores).

É importante observar durante essas tarefas, alguns fatores que venham a levar o insucesso da obtenção dos objetivos do jogo. Como um exemplo, cito uma situação onde a defesa está sempre ganhando as disputas contra o ataque, então é necessário reduzir a defesa para que o ataque possa progredir, e assim que o resultado for satisfatório, a volta desse defensor será fundamental para que os alunos evoluam cada vez mais em suas competências. Esse tipo de jogo é ideal também para definir as posições de cada jogador dentro de quadra, a partir de suas habilidades mostradas, que irão mostrar uma predisposição a exercer determinada posição e determinada função em campo. É necessário também haver mudanças breves nas regras do jogo, mas estas não devem ser tão bruscas a ponto de alterar os elementos

básicos que constituem e caracterizam o basquetebol. Redução de espaços de jogo, limites para manter a posse de bola, setorização da quadra, reduzir/aumentar jogadores defensores e atacantes, tudo isso faz parte do processo de ensino através dos jogos reduzidos. O professor deve estar bastante atento para quando e como utilizar desses elementos, a partir de uma análise prévia de seus alunos, como eles estão se comportando de acordo com o treinamento passado e como determinado elemento modificará o resultado final, afim de que possam melhorar cada vez mais.

3.5.3.3. O jogo 3x3.

Esta modalidade de jogo é fundamental para os praticantes que estão iniciando no basquetebol, pois ela os oferece diversos benefícios para o entendimento do jogo, como por exemplo, a redução das dificuldades apresentadas no jogo formal, graças à redução do espaço e a redução de elementos do jogo, tais como jogadores.

“Com efeito, o 3x3 encerra em si uma grande riqueza de problemas, permitindo equacionar sob o ponto de vista ofensivo e defensivo todo o tipo de relações básicas da tática individual e de grupo.” OLIVEIRA e GRAÇA (2005). Estes autores corroboram com a prerrogativa de que o jogo 3x3 facilita o aprendizado do basquetebol através da simplificação dos elementos de jogo. O praticante do 3x3 terá um maior tempo de resolução dos problemas apresentados, além de menos adversários para recuperarem a posse de bola, maior aproximação da cesta, dentre outros fatores. Oliveira e Graça (2005) ainda nos dizem que “Em suma, o 3x3 suscita uma maior participação do jogador, uma menor probabilidade para a ocorrência de atitudes passivas, uma elevada frequência de contatos com a bola e uma grande simplificação e maior sucesso na consumação das ações ofensivas”. Graças a toda essa riqueza que essa forma de jogo proporciona a seus praticantes, com o passar do tempo o 3x3 foi criando autonomia, sendo hoje uma modalidade bastante praticada, principalmente por conta da facilidade apresentada a quem a pratica. É bastante comum vermos diversos torneios de basquetebol 3x3, incentivando à iniciação do basquetebol e conseqüentemente o ingresso no esporte. Para o

ensino-aprendizagem-treinamento do basquetebol, o 3x3 deve ser abordado principalmente pela facilidade com que ele é organizado e pelo controle, adaptação e criação de regras que ele pode proporcionar ao professor que se apropria desta modalidade de jogo para ensinar o basquetebol para seus alunos. Musch e Mertens (1991) apud Oliveira e Graça (2005) estruturaram o jogo 3x3 em três momentos, que são:

- 1) Finalização / impedir finalização;
- 2) Criação das oportunidades de finalização / impedir a criação de situações de finalização;
- 3) Organização do ataque / dificultar a organização do ataque.

Esta estruturação nos mostra o quão intensa é a relação entre ataque x defesa no jogo 3x3. Isso se deve basicamente ao fato de que a área do jogo é consideravelmente reduzida, se fizermos uma comparação com o basquetebol convencional. Segundo Oliveira e Graça (2005), “as principais preocupações do ensino centram-se na resolução dos problemas do ataque. Por isso mesmo se torna imprescindível a existência da defesa”. O contato 1x1 é bastante requisitado nesta modalidade, fornecendo ao praticante autonomia e confiança para encarar o defensor/atacante, melhorando o raciocínio de jogo, desenvolvendo o repertório motor e criando concepções táticas.

3.5.3.4. O 3x3 em toda a quadra

Após o 3x3 em meia quadra ser abordado, e o professor sentir que os alunos estão preparados para um pouco mais de desafio, torna-se importante a abordagem do 3x3 em toda a quadra. O basquetebol é um esporte muito complexo, e, tendo em conta esta afirmação, haverá situações em que esta modalidade será utilizada em situações reais do jogo propriamente dito. Em um contra-ataque rápido, pode ser que um time possua apenas 3 jogadores no campo de ataque e o outro time consiga voltar 3 jogadores para seu campo de defesa, realizando, assim, o jogo 3x3 a partir de uma transição rápida de defesa/ataque. Na escola é altamente viável esse tipo de abordagem, até por conta de o espaço não ser próprio para o treinamento de alto rendimento do basquetebol. De acordo com Oliveira e Graça (2005), “Os problemas de

transição são basicamente a conquista da posse da bola e a progressão dos jogadores e da bola para o meio de campo ofensivo, explorando a possibilidade de lá chegar em superioridade numérica”. A partir desta citação, vemos o quão importante é a abordagem do jogo 3x3 em toda a quadra, pois ele dá a oportunidade e explora basicamente o contra-ataque rápido, para que um time possa ter superioridade numérica quando estiver em situação de ataque. No mais, outros elementos que constituem o jogo 3x3, seja em meia quadra ou em toda a quadra, são o estímulo à criação de linhas de passe, aproximação do cesto, aproximação e afastamento em situação de marcação, passar e avançar, estímulo ao drible, invasão dos espaços livres para criação/finalização de jogadas, execução de passes curtos e rápidos e finalização.

3.5.3.5. O 5x5 em todo o campo

Após o aprendizado das configurações básicas de jogo que o 3x3, tanto em meio de quadra quanto por toda a quadra oferecem, os alunos estarão prontos para dar o próximo passo, que é jogar o jogo propriamente dito, em 5x5 em todo o campo. Devemos levar em consideração que, nesta abordagem, os alunos terão que se adaptar às novas características e aos novos desafios. Um desses desafios e sem dúvida o maior de todos, é a essência do jogo coletivo. Os alunos terão que compreender a importância do jogo coletivo, onde todos são um fator importante para que o time funcione, deixando um pouco de lado o individualismo e a busca incessante pelo protagonismo exclusivo. Basicamente, a organização do jogo de 5x5 funciona a partir da ação individual de dois jogadores que passarão a bola entre si, sendo que os outros três jogadores que não possuem a posse da bola, deverão movimentar-se incessantemente para que o adversário possa criar buracos na defesa. Esse tipo de movimentação realizado pelos jogadores sem a bola é a chamada criação de linhas de passe. O apoio ofensivo deve ser realizado de uma forma bastante agressiva, para que o objetivo possa ser alcançado. Este fator implica em um bom preparo físico dos jogadores. Oliveira e Graça (2005) destacam

três fatores que os jogadores sem a bola devem realizar para que a progressão ofensiva seja alcançada de forma satisfatória, que são:

- 1) Não comprometer a sua consecução;
- 2) Apoiar ativamente;
- 3) Aproveitar-se diretamente das oportunidades geradas.

Oliveira e Graça (2005) ainda citam que “Estamos aqui a pensar, no primeiro caso, não invadir os espaços de manobra do colega com bola, do jogador que corta, etc.; num segundo caso disponibilizar-se para abrir linhas de passe de apoio, reajustar posições e funcionar como elementos de segurança em caso da perda da posse da bola; no terceiro caso, podemos referir a noção de ressalto ofensivo e as desmarcações para espaços não conflitantes com o desenvolvimento das iniciativas dos jogadores diretamente implicados nas ações”.

Dito isso, entraremos nos momentos que compõem a transição defesa-ataque. Em um primeiro momento, o time que irá atacar deverá recuperar a posse da bola e se afastar de sua cesta, evacuando o possível perigo que a ronda caso o adversário consiga retomar rapidamente a posse da bola. A partir daí a bola deve ser lançada para os jogadores que se apropriaram de espaços livres nos 3 corredores de quadra, onde não há a presença de um marcador. Neste momento, os demais jogadores sem a posse de bola devem enquadrar-se na cesta para que o jogador com a posse da bola execute a melhor ação para aquele momento, seja a realização de um passe, seja um arremesso. A forma de jogo aconselhada para ser utilizada nessa abordagem é o 1.2.2. Os motivos são dados por Oliveira e Graça (2005), afirmando que “este dispositivo permite: ocupação equilibrada do espaço; distribuição homogênea dos jogadores nos dois lados do campo; que todos os jogadores joguem de frente para o cesto; jogar em qualquer direção e; garante um espaço de invasão amplo para o jogador penetrar em drible ou cortar para receber”. Sempre devemos lembrar dos objetivos do ataque e da defesa. Os objetivos do ataque são progressão, conservação da posse de bola e finalização; os objetivos da defesa são antagônicos, que são impedir a progressão, tomar a posse de bola e evitar a finalização. Os jogadores, nesta modalidade, terão algumas tarefas onde eles devem estar bastante atentos para que o jogo flua como o esperado. Estas tarefas são de cunho individual e coletivo. De acordo com Oliveira e

Graça (2005), a manutenção da integridade do sistema ofensivo ou defensivo implica da parte dos jogadores: identificar corretamente a fase do jogo que decorre; saber qual posição que deve ocupar no sistema e no espaço; conhecer os objetivos de cada fase do jogo e as funções que deve desempenhar; conhecer as funções dos companheiros; mover-se e agir de acordo com os princípios do jogo. Os sinais para a comunicação em quadra também são de suma importância para a progressão do jogo. Os principais sinais apresentados, segundo Oliveira e Graça, são “dos companheiros de equipa (um passe é uma ação que sinaliza a possível realização de um corte), dos opositores (a posição da bola é um sinal para o defensor das intenções do atacante), dos eventos (a antecipação de entrada na posse da bola sinaliza às equipas jogar no ataque ou na defesa) ”.

4. METODOLOGIA

4.1. Tipo de pesquisa

O modelo de pesquisa se caracteriza como um estudo de corte transversal. De acordo com Rouquayrol e Almeida (2011), estudos transversais ou de corte transversal são estudos que visualizam a situação de uma população em um determinado momento, como instantâneos da realidade. Segundo Fontelles et al (2009), o estudo transversal (ou seccional), a pesquisa é realizada em um curto período de tempo, em um determinado momento, ou seja, em um ponto no tempo, tal como agora, hoje.

A pesquisa de corte transversal foi utilizada para verificar o nível de entendimento de jogo da amostra, no momento em que os testes foram aplicados, com base nos treinamentos ministrados no projeto de extensão *Basquete Solidário*. Segundo Aragão (2011), na realidade, esses estudos possibilitam o primeiro momento de análise de uma associação. Identificados dentro de uma população os desfechos existentes, podemos elencar fatores que podem ou não estar associados a esses desfechos em diferentes graus de associação.

4.2. População e amostra

A população investigada foi composta por adolescentes entre 12 e 16 anos que praticam basquetebol no projeto de extensão *Basquete Solidário*, com tempo de prática de cerca de 1 (um) ano, realizado no ginásio do IEFES-UFC.

4.3. Instrumento do estudo

Através de uma revisão integrativa de literatura em base de dados e artigos tanto nacionais, quanto internacionais sobre o assunto, foi verificado que, para que os objetivos propostos neste trabalho fossem alcançados, seria necessário a aplicação do método GPAI (Game Performance Assessment Instrument). Este método tem como função avaliar os comportamentos da performance no jogo. De acordo com Oslin, Mitchell e Griffin (1998), o GPAI

fornece a estudantes e pesquisadores que possuem intenção em observar e codificar comportamentos de performance (exemplo, tomada de decisões, realização de movimentos apropriados e habilidades executadas) que são ligadas à resolução de problemas táticos.

Este instrumento é importante para os investigadores, pois é capaz de fornecer uma análise de componentes individuais da performance no jogo, tanto com a bola (execução de habilidades e tomada de decisão), como sem bola (posicionamento, transição ofensiva e defensiva), que permite a criação de critérios de avaliação e análise próprios, de acordo com os objetivos propostos pelo pesquisados. O GPAI é um instrumento que proporciona uma avaliação mais abrangente dos aspectos do jogo, pois este instrumento permite uma análise quantitativa da performance dentro de situações de jogo, podendo ser avaliado tanto a execução técnica (arremesso, passe, drible) como a execução tática (transição ofensiva/defensiva, posicionamento, tomada de decisão).

4.4. Análise dos dados

Os componentes do GPAI para basquetebol incluem decisões tomadas, execução de habilidades e suporte. As informações foram colhidas através dos pontos avaliativos propostos pelo método GPAI (OSLIN, MITCHELL e GRIFFIN, 1998) que são:

1. Base: Retorno apropriado do executante para a posição inicial ou posição de recuperação entre tentativas de habilidades. É a posição inicial de um time em situação de ataque ou de defesa, para que se possa dar sequência aos próximos passos.
2. Ajuste: Movimentos do executante, seja ofensivamente ou defensivamente, quando requisitado pelo andamento do jogo. O ajuste pode ser exemplificado em uma situação onde o jogador corre em direção à cesta para que ele possa pontuar, porém a bola não cai. Então, este jogador deve realizar o ajuste neste momento, ou seja, ele deve estar pronto para o rebote, para que assim a bola caia e ele consiga a pontuação para a sua equipe.
3. Decisões tomadas: Fazer escolhas apropriadas sobre o que fazer com a bola durante o jogo. Em praticamente todos os momentos do jogo as decisões tomadas estão presentes. É necessário ter um bom grau de eficiência nas

decisões tomadas para que os objetivos definidos pelo time possam ser alcançados, seja com um passe (picado, de peito, por cima) efetuado corretamente e no momento certo, seja um avanço para que se possa atacar com um número maior de jogadores, etc.

4. Execução de habilidades: Performance eficiente das habilidades selecionadas. Seja em um drible, ou bandeja, a execução eficiente das habilidades é fundamental para que se possa prosseguir com as jogadas em busca da pontuação. Um pequeno erro desta habilidade pode resultar em um contra-ataque rápido e, eventualmente, a pontuação do adversário.

5. Suporte: Movimento sem a bola para uma posição para receber um passe. O suporte é um dos momentos mais importantes do jogo, pois é verificado quando o jogador sabe se movimentar e se posicionar sem a bola, podendo criar linha de passe para seu companheiro, podendo abrir espaços para que o jogador que esteja com a bola avance em direção à cesta, etc.

6. Cobertura: Suporte defensivo para o jogador realizar uma jogada com bola, ou movimentação em direção à bola. A cobertura é importante, pois dá confiança para o companheiro tentar recuperar uma bola ou então avançar no momento do ataque, pois ele sabe que caso a jogada não saia da forma esperada, terá outro companheiro em prontidão para agir e recuperá-la, não comprometendo o sistema defensivo do time.

7. Marcação da guarda: Defender um oponente que pode estar ou não com a bola. É a posição defensiva, onde o marcador evita que o oponente crie espaços para que ele possa atacar com mais facilidade.

A primeira parte da avaliação foi realizada a partir de um jogo de basquetebol 2x2, apenas com meia quadra disponível. Este estilo de jogo permite uma avaliação individual mais apurada dos componentes decisão tomada e execução de habilidades. Nesta primeira parte, foram avaliadas ações com bola (passe, arremesso, drible) e sem bola (criação de linha de passe, apoio ofensivo, apoio defensivo). Quando o aluno passou em um tempo correto para o companheiro, por exemplo, ou executou um drible correto para que pudesse concluir em finalização, a resposta desta tomada de decisão foi avaliada como apropriada. Quando o aluno errou um passe, ou não se

posicionou corretamente tanto defensivamente quanto ofensivamente, a resposta foi avaliada como inapropriada.

A segunda parte da avaliação foi realizada a partir de um jogo formal de basquetebol (5x5). Este jogo proporciona uma melhor avaliação no quesito suporte, pois com mais jogadores, há a possibilidade de que algum jogador não forneça suporte ao time, desde que haja a situação em que outro jogador possa preencher esta tarefa. Também foram avaliadas ações com e sem a bola, de forma que fosse contemplado todos os aspectos propostos na avaliação, proporcionando uma representação mais apurada das habilidades dos jogadores, bem como suas ações técnico/táticas.

A análise estatística foi realizada a partir da observação dos vídeos gravados pelos bolsistas do projeto de extensão *Basquete Solidário*, e em seguida observados pelo pesquisador para que pudesse ser realizada uma análise dos aspectos avaliativos mencionados anteriormente.

Em um primeiro momento, a análise dos dados foi feita a partir dos aspectos específicos da modalidade, onde foram avaliados 4 pontos, que são:

Deslizamento defensivo: Velocidade de execução e qualidade dos deslocamentos;

Drible: Velocidade de execução e controle do drible com mudanças de direção;

Chute: Precisão e velocidade de execução do lançamento à cesta;

Passe: Precisão e velocidade de execução do passe.

No segundo momento, a análise dos dados foi feita a partir dos aspectos básicos do desempenho, também tendo 4 pontos avaliativos, que são:

Escolha acerca do que fazer com a bola: Tomadas de decisão apropriadas e tomadas de decisão inapropriadas;

Eficácia da habilidade selecionada: Execução de habilidade eficaz e execução de habilidade ineficaz;

Movimento sem bola no ataque: Ações de apoio apropriadas e ações de apoio inapropriadas;

Ações de defesa: Ações de defesa apropriadas e ações de defesa inapropriadas.

Os níveis de desempenho foram avaliados a partir do estudo de Memmert e Harvey (2008) sobre o GPAI, sendo configurado como:

5- Muito efetivo: Sempre se movimentando e tentando receber passes, comunicando-se com os companheiros. Frequentemente abre espaços na

defesa adversária e participa bastante com passes, chutes, dribles e recuperação de bola.

4- Efetivo: A maioria das vezes se movimenta para receber passes, comunicando e pedindo a bola aos companheiros. Abre espaços no campo de defesa e algumas vezes participa do jogo através de passes, chutes, dribles e recuperação de bola.

3- Moderado: O jogador começa a se comunicar e pedir a bola aos companheiros. Começa a abrir espaços na defesa, apesar de que essa movimentação seja mais devagar e o jogador está envolvido esporadicamente com ações do jogo como passes, chutes, dribles e recuperação de bola.

2- Fraco: O jogador raramente se comunica e pede a bola a seus companheiros. Tenta achar espaços na defesa para receber passe apesar de ser uma movimentação lenta e se ele não receber a bola, ele desiste da jogada. O jogador está raramente envolvido com as ações de jogo como passes, dribles, chutes e recuperação de bola.

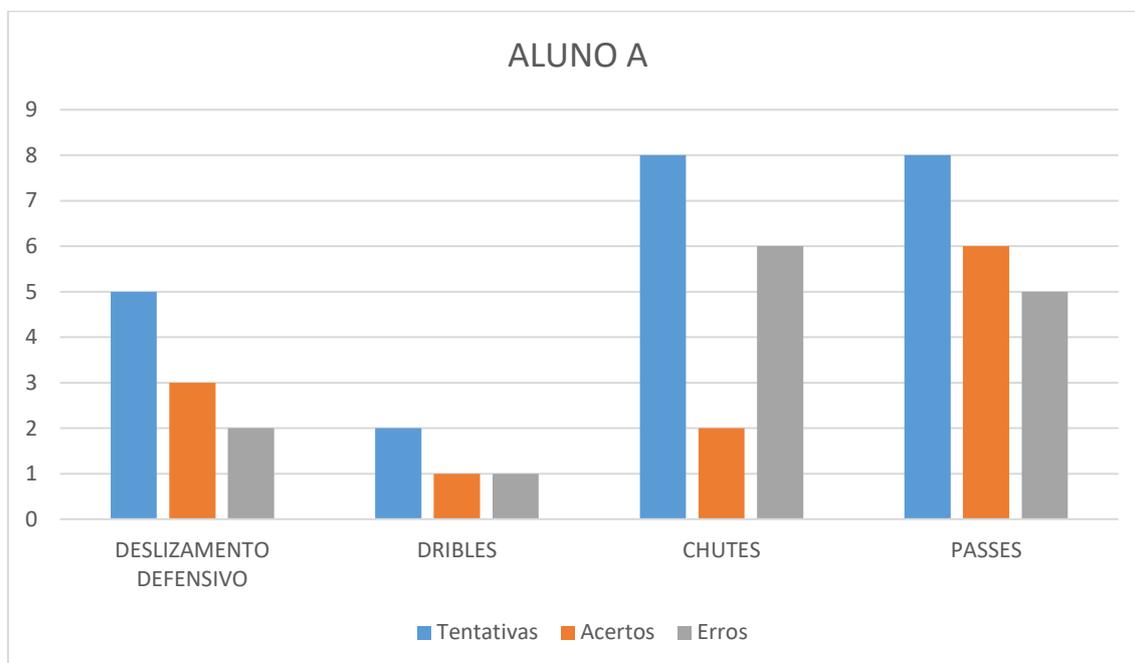
1- Muito fraco: O jogador nunca se comunica e não pede a bola aos companheiros. Nunca tenta abrir espaços para receber passes e não tem conhecimento de movimentos como deslizamento ofensivo e defensivo, não tenta chutar, driblar, passar a bola e nunca tenta recuperar a bola quando ela é perdida.

5. Resultados e Discussão

5.1. Resultados do basquetebol 2x2

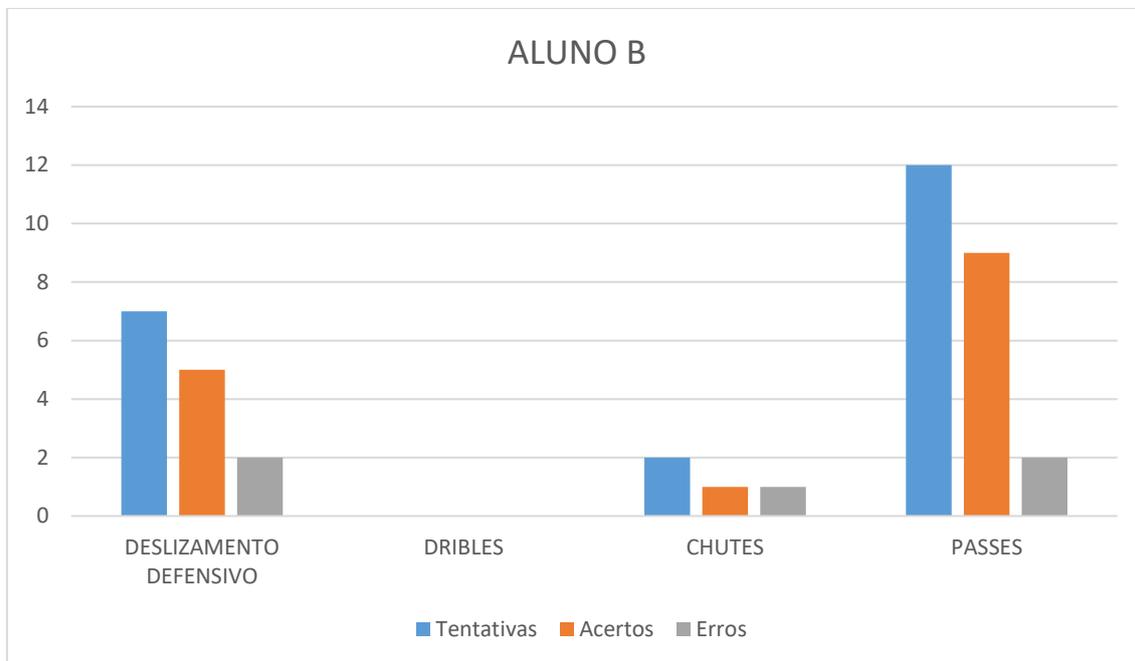
No basquetebol 2x2, a avaliação contou com uma amostra de 28 alunos do projeto de extensão basquetebol solidário. Para ser mais específico, os jogos foram divididos em números cardinais e os jogadores em letras alfabéticas. Os dados obtidos através da análise estão dispostos da seguinte maneira: (acertos/erros) para cada aspecto analisado. Com relação à análise dos aspectos específicos e de desempenho da modalidade, os times foram divididos em alunos A e B x alunos C e D. A divisão dos dados foi realizada como acertos/erros.

Jogo 1:

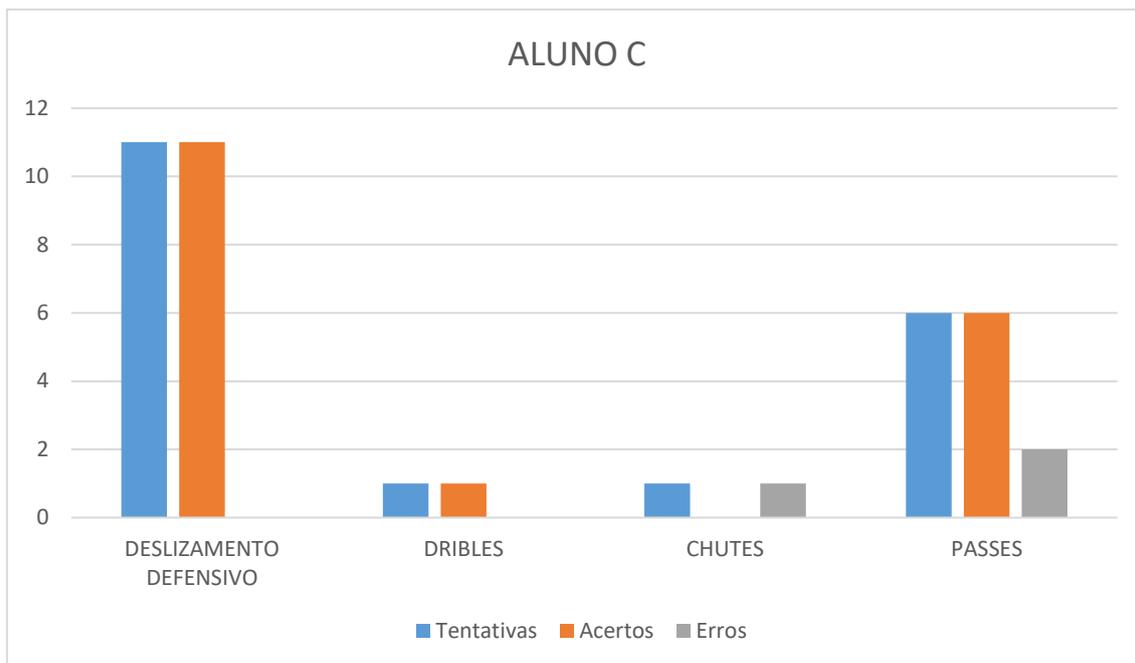


Partindo para a avaliação tática, com a escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A obteve um aproveitamento moderado, pois, apesar de ter conseguido uma boa taxa de acerto no quesito passe, deixou um pouco a desejar no quesito chute. A eficácia de habilidade selecionada também não foi tão proveitosa, foi observado que o aluno A possuía um pouco de receio quando a bola chegava em sua posse, tentando se livrar o mais rápido possível dela. Este fato vai de encontro com o pensamento de Garganta (1998), caracterizando esse tipo de jogo como de fraco nível. Com esse comportamento, o nível de execução de habilidade eficaz caiu bastante por ter pouco tempo para pensar no que fazer. Com relação ao movimento sem bola no ataque, foi observado que este aluno ficava parado em alguns momentos do jogo, prejudicando a ação de seu companheiro por falta de criação de linha de passe, logo as ações de apoio tomadas foram, em sua maioria, inapropriadas.

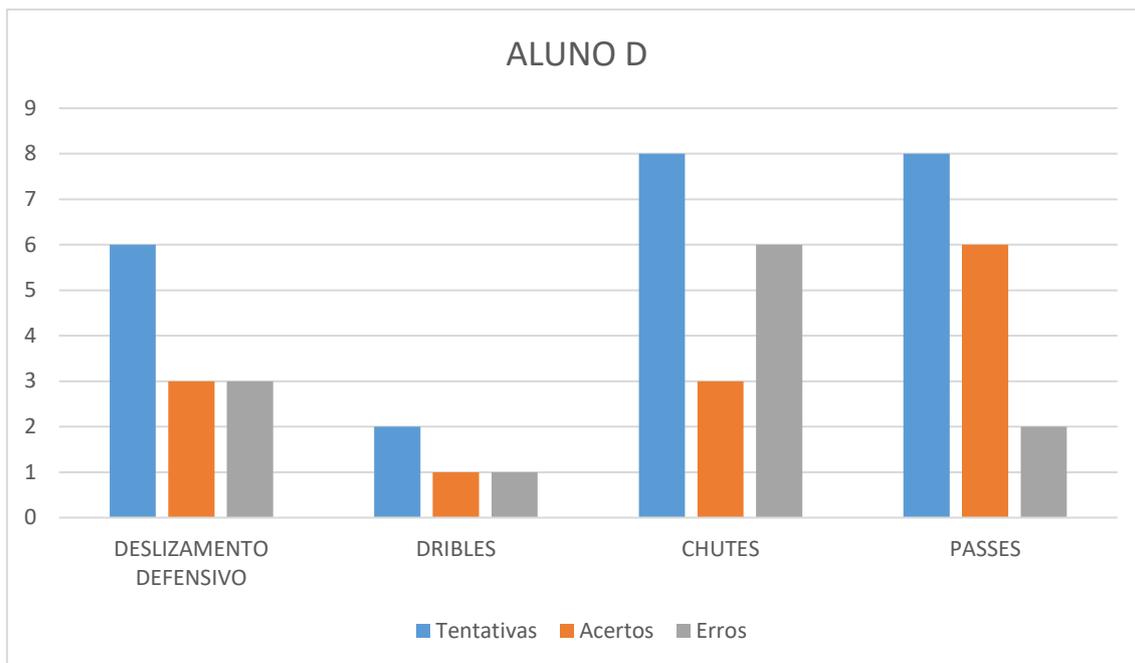
Segundo o mesmo autor, as ações de defesa também tiveram um aproveitamento baixo, sendo consideradas inapropriadas. O motivo foi que o aluno A ficava parado em alguns momentos, enquanto que o outro time se deslocava pela quadra. Logo, havia mais criação de espaço por parte do outro time.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um bom aproveitamento, sendo classificado como efetivo segundo os experts. Paula et al (2000) pontua que o processo de decisões tomadas são ações cognitivas. Os passes e os chutes foram em sua maioria acertados, mostrando que, apesar de ser pouco ativo ofensivamente, sua visão de jogo contém um potencial de desenvolvimento. A execução de habilidades pode ser considerada eficaz, visto que o mesmo teve um bom aproveitamento nos aspectos técnicos e não teve complicações em suas decisões na hora do jogo. As ações de apoio foram apropriadas, pois o aluno B teve uma boa noção de criação de linha de passe, bem como posicionamento próximo à tabela para a finalização, mesmo que a bola não chegasse sempre. Costa e Nascimento (2004) afirmam que ocorrem diversas variações nas habilidades técnicas a cada ataque. Esta afirmação vai de encontro com o que o aluno B apresentou nestes resultados. As ações de defesa também foram consideradas apropriadas, pois ele teve um bom aproveitamento no quesito do deslizamento defensivo, soube abordar bem e de forma não faltosa, e falhou pouquíssimas vezes defensivamente.

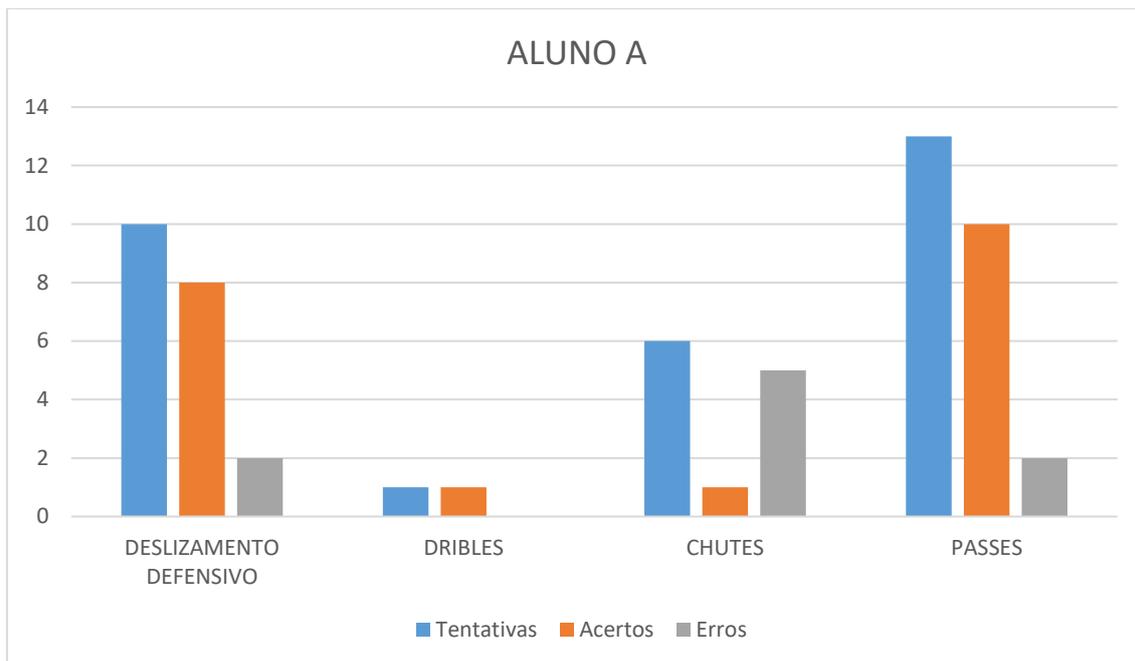


Com relação à avaliação tática, no quesito acerca do que fazer com a bola, o aluno C teve um aproveitamento moderado, segundo os experts, já que tentou poucos passes e conseguiu apenas um aproveitamento de 50% e nos chutes, o mesmo não acertou em sua única tentativa. Ferreira, Galatti e Paes (2005) constataam que os jogos fazem com que os aspectos táticos e técnicos do jogo sejam aprendidos pelos praticantes de uma maneira mais prazerosa. O aluno C não possuía tanto tempo de prática de basquetebol, logo o resultado apresentado é compreensível por conta do pouco tempo de prática. Estes dados mostram que as decisões tomadas não foram consideradas ideais, já que houve pouca produção de jogadas, muitas delas devido a uma timidez no aspecto ofensivo do jogo. A execução de habilidades pode ser considerada moderada, pois o aluno C não buscou muito a ofensividade e o protagonismo no jogo, simplesmente passando esta função para o seu companheiro, indo de encontro com o pensamento de Oliveira e Graça (2005), que os passes aleatórios, poucas situações de lançamentos e com pouco sucesso se dá por conta do nível de jogo anárquico em que o aluno se encontra. As ações de apoio também foram moderadas, pelo mesmo motivo dito anteriormente na execução de habilidades. Já nas ações de defesa, o aluno C teve um bom aproveitamento, graças à sua efetividade nos deslizamentos defensivos. Foi constatado que defensivamente o aluno C teve ótimas tomadas de decisões, conseguiu bloquear os apoios ofensivos dos adversários, sempre abordando de forma não faltosa.

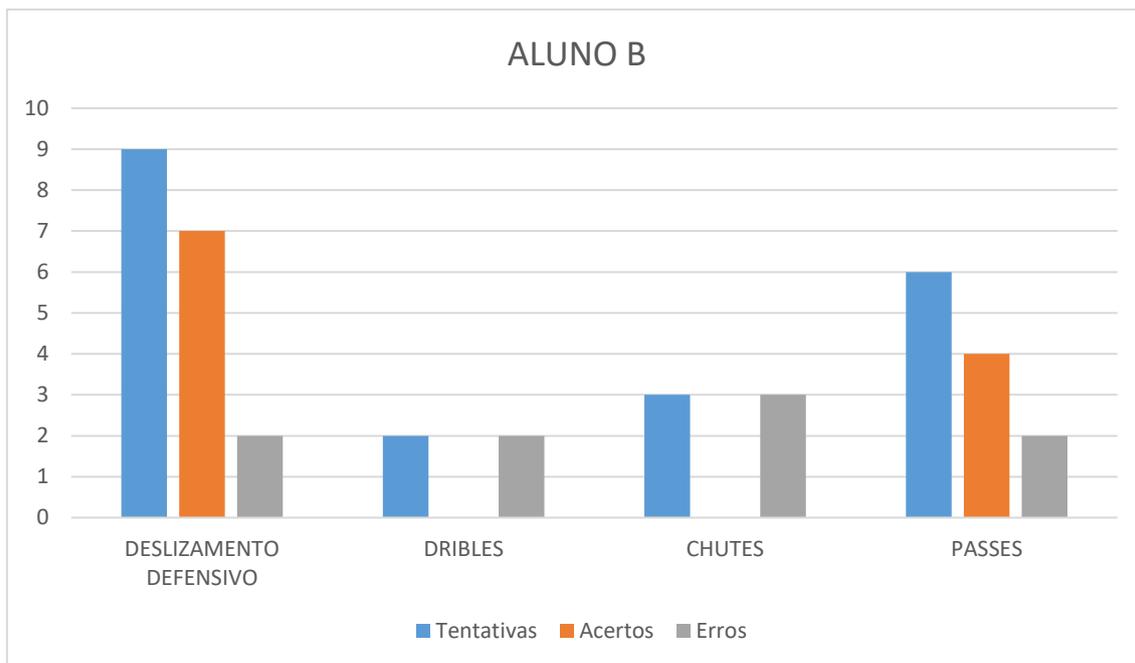


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento moderado nas decisões tomadas. Os passes foram acertados em sua maioria, mas os chutes deixaram a desejar, mostrando que sua tomada de decisão ainda precisa ser mais aprimorada, bem como este fundamento. Garganta (1998) afirma que os procedimentos técnicos são fundamentais para resolver os problemas que o jogo impõe a seu praticante, então podemos afirmar que o aluno D precisa de um pouco mais de treino neste aspecto para que possa ter um melhor resultado. A execução de habilidades pode ser considerada moderada, visto que o mesmo teve alguns erros na execução dos aspectos técnicos, comprometendo suas decisões na hora do jogo, fato já citado por Graça (1998), nos dizendo que os fatores exteriores do jogo têm um papel crucial no desempenho final. As ações de apoio foram apropriadas, pois o aluno B teve uma boa noção de criação de linha de passe, sempre apto para poder finalizar as jogadas. As ações de defesa também foram consideradas moderadas, pois ele teve pouco mais que 50% de aproveitamento no quesito do deslizamento defensivo, as vezes cometendo algumas infrações, mas nada que pudesse comprometer a equipe nesse estilo de jogo.

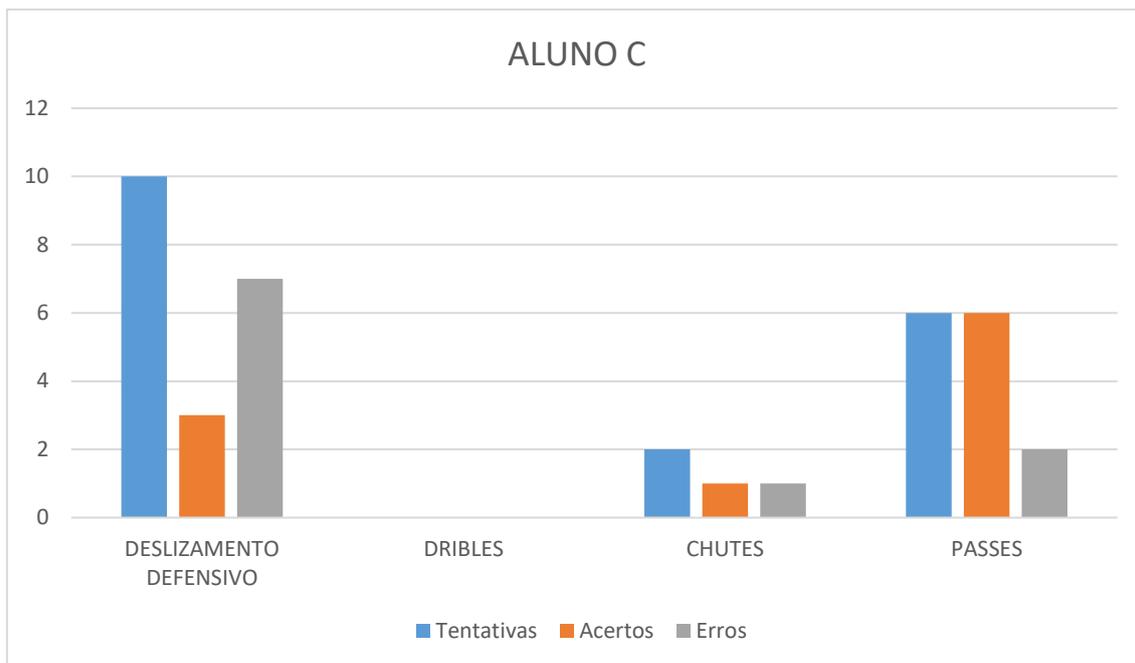
Jogo 2:



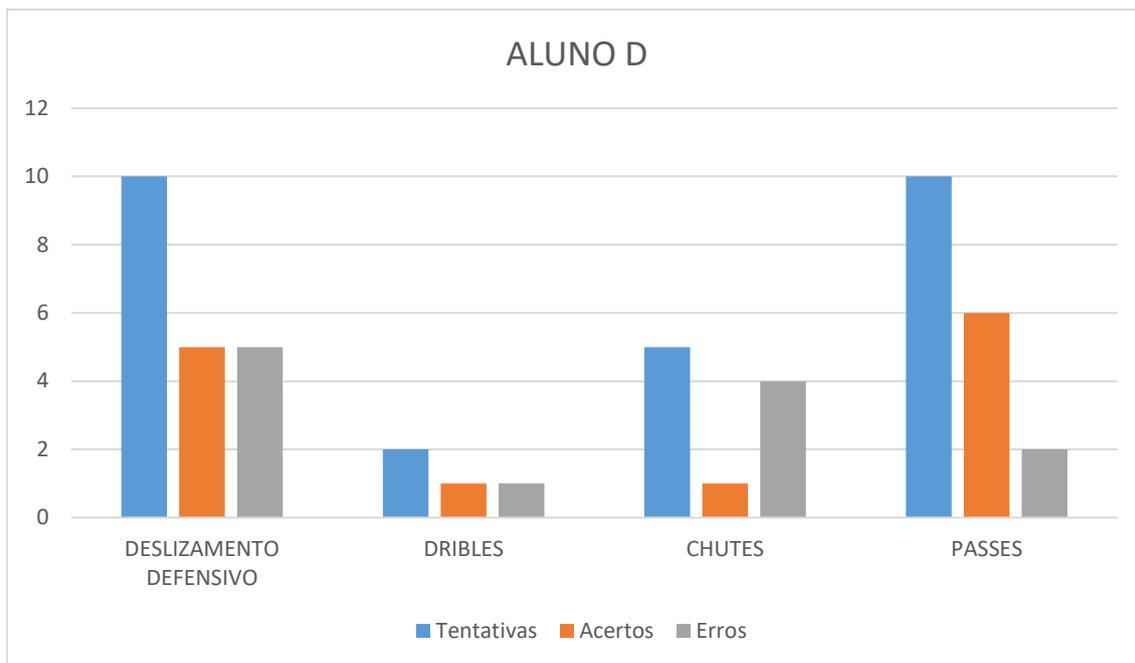
Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, sendo em sua maioria apropriadas, porém outros aspectos deixaram a desejar. Os passes foram em sua maioria acertados, mas os chutes tiveram um fraco aproveitamento. Isso mostra que, apesar de ser ativo ofensivamente, sua visão de jogo pode ser aprimorada, visto que um passe poderia ser a melhor escolha ao invés de um chute que não foi acertado. Este fato pode ser explicado a partir do pensamento de Graça (1998), entre as duas ordens de problema, que são a seleção da resposta adequada e a realização da mesma. A execução de habilidades pode ser considerada efetiva, visto que o mesmo teve um bom aproveitamento nos aspectos técnicos, com exceção dos chutes, que devem ser aprimorados. As ações de apoio também foram efetivas, pois o aluno A teve uma boa noção de criação de linha de passe, e se movimentava bastante ao redor da tabela para que pudesse receber um passe, ou até mesmo deslocar o marcador para que o companheiro pudesse efetuar um drible e sair de cara com a cesta. O pensamento de Rink et al (1996) apud Costa e Nascimento (2004) afirma que graças às capacidades cognitivas e motoras, o aluno A teve uma boa movimentação. As ações de defesa também foram consideradas efetivas segundo os experts, pois ele teve um bom aproveitamento no quesito do deslizamento defensivo, bastante consciente em suas movimentações e abordagens, falhando poucas vezes, mas nada comprometedor.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um aproveitamento muito fraco nas decisões tomadas, sendo em sua maioria inapropriadas. Os passes e os chutes foram em sua maioria ineficazes, mostrando que foi pouco ativo ofensivamente, e tentava mais se livrar da bola do que manter a posse para criar uma jogada. A execução de habilidades pode ser considerada fraca, visto que o mesmo não tentou um drible, os chutes sempre saíam de forma aleatória e errou bastante na hora de passar a bola para o companheiro. Estes resultados podem ser enquadrados na classificação de Graça (1998), tendo todas as características de um jogo anárquico. As ações de apoio foram muito fracas, pois o aluno B não criava linha de passe e ficava alheio ao que estava acontecendo em quadra no momento de ataque. As ações de defesa, por sua vez, foram consideradas efetivas segundo os experts, pois ele teve um bom aproveitamento no quesito do deslizamento defensivo, se comportando de forma ativa quando precisava recuperar a bola.

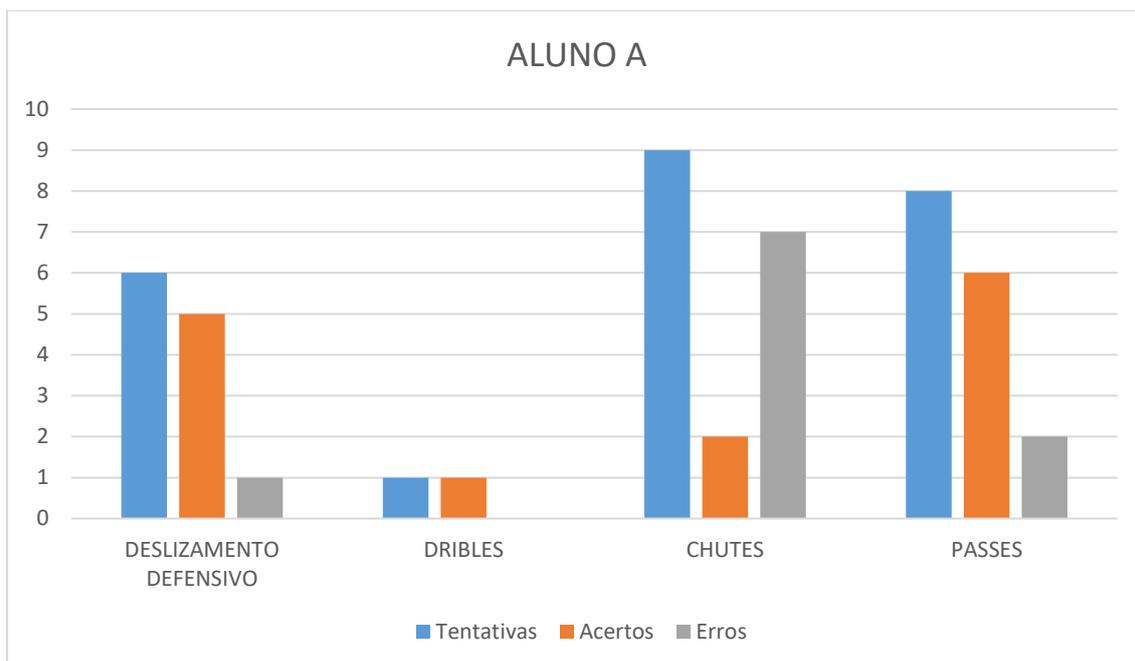


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno C teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, sendo em sua maioria apropriadas. Os passes foram todos acertados, já os chutes foram poucos, apenas duas tentativas de chutes, sendo uma acertada. Este resultado pode ser compreendido pelo pensamento de Antonelli et al (2012), já que como o indivíduo carrega consigo uma vivência prévia, essa característica de ser um passador pode ter nascido nos primeiros passos através das primeiras vivências e brincadeiras com o basquetebol. De qualquer forma, foi observado que sua visão de jogo foi boa se levarmos em consideração as assistências efetuadas. A execução de habilidades pode ser considerada razoável. Este jogador teve um bom aproveitamento nos aspectos técnicos e não teve complicações em suas decisões na hora do jogo, pois foram em sua maioria ações simples. As ações de apoio foram moderadas, principalmente pela falta de agressividade na hora das ações ofensivas, já que o aluno C preferia passar a bola do que concluir a jogada. As ações de defesa também foram consideradas muito fracas tendo como critério também opiniões dos técnicos que possuam experiência no basquetebol, pois ele foi displicente no quesito do deslizamento defensivo, ficava inúmeras vezes parado, esperando que o companheiro recuperasse a bola, e não soube abordar bem quando tentava tomar a bola, muitas vezes de forma faltosa.

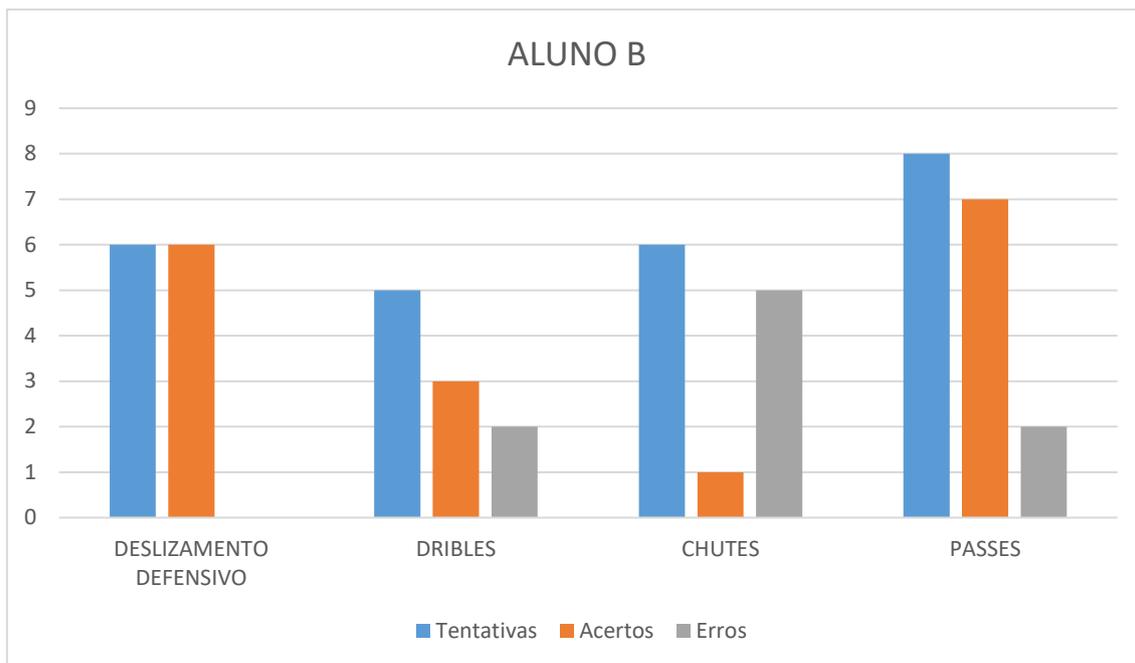


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve, segundo os experts, um fraco aproveitamento nas decisões tomadas, sendo em sua maioria ineficazes e displicentes. Os passes foram muito mal aproveitados, sendo geralmente passes para o lado e sem objetividade, bem como os chutes, apenas um acerto. A execução de habilidades pode ser considerada fraca, por conta da displicência e falta de objetividade, possuindo bastante erros. As ações de apoio foram boas se levarmos em conta a movimentação e criação de linha de passe. O aluno D estava sempre se movimentando em busca da bola. As ações de defesa também foram consideradas inapropriadas, graças à displicência no quesito deslizamento defensivo. Muitas vezes o aluno D ficava parado, deixando que seu adversário pudesse se movimentar livremente, e suas abordagens foram, em sua maioria, faltosas. O aluno D, por conta dos resultados apresentados, deve melhorar os domínios apresentados por Graça e Oliveira (2005), que são o social, estratégico/cognitivo-tático e o técnico para que se possa obter um melhor aproveitamento.

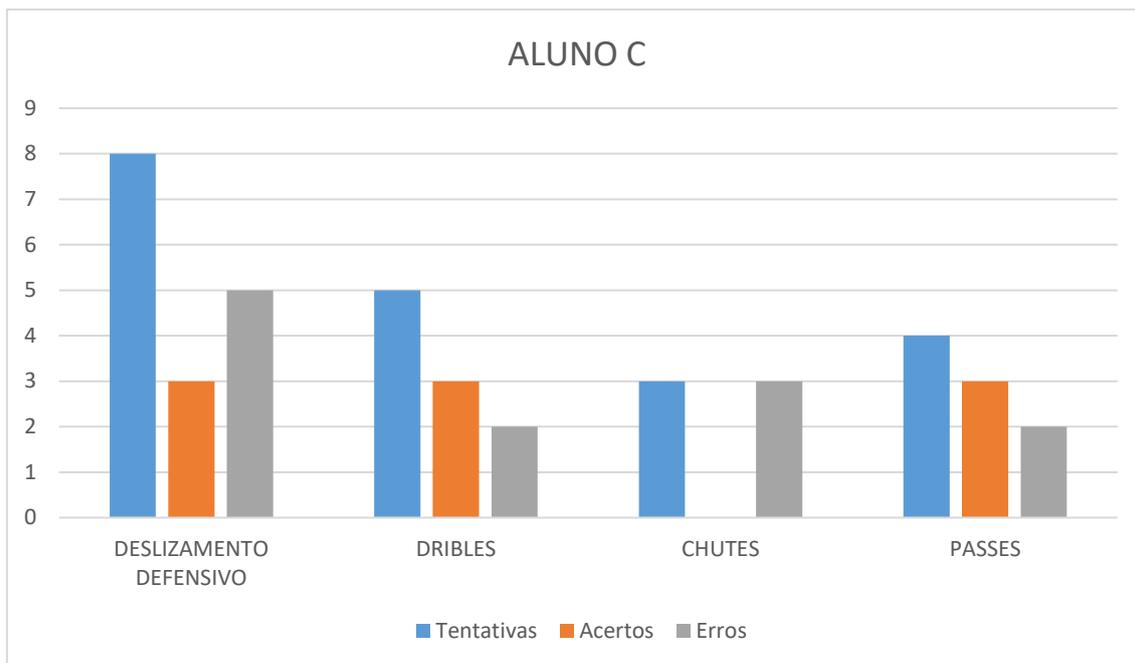
Jogo 3:



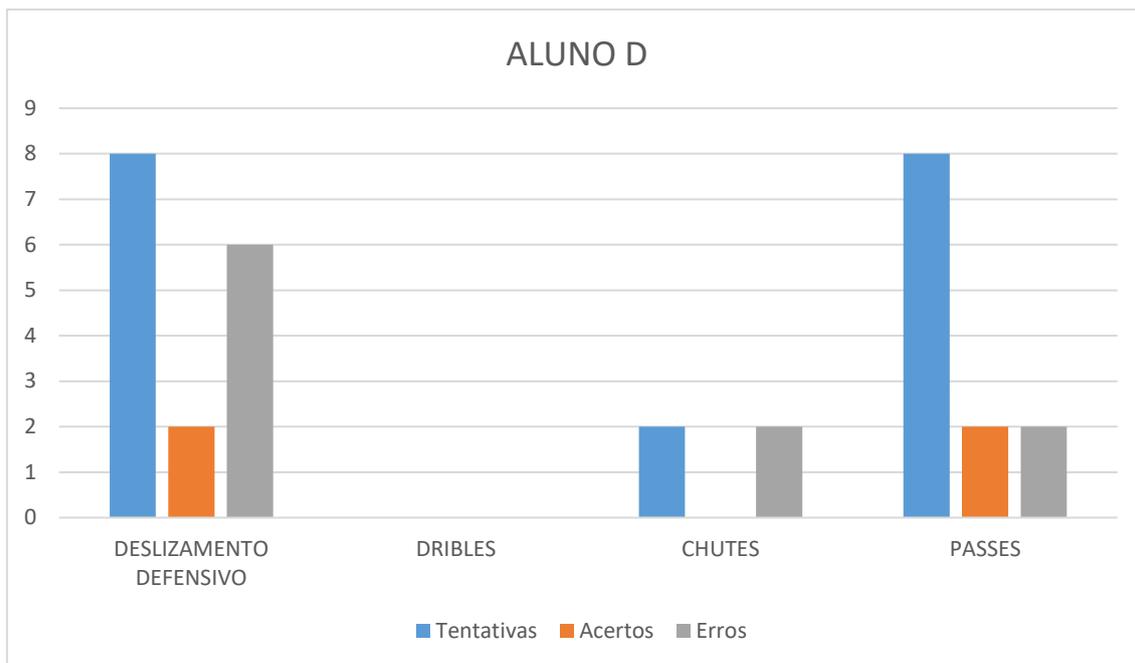
Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A teve um aproveitamento moderado nas decisões tomadas, sendo em sua maioria bem heterogêneas. Os passes foram bem aproveitados, porém sem tanta objetividade, geralmente passes para o lado, mas os chutes foram em sua maioria em uma hora não tão boa, tendo uma taxa de acerto baixa. Garganta (1998) identifica em seu estudo que, com essas características apresentadas, o jogo do aluno A se encontra em um fraco nível. A execução de habilidades pode ser considerada moderada, mesmo levando em conta a timidez para tentar um drible ou um passe mais ousado, porém o desempenho pode ser considerado proveitoso. As ações de apoio foram consideradas efetivas graças à grande movimentação em busca da bola. As ações de defesa também foram consideradas efetivas pelos experts, graças à atenção à movimentação do adversário, tendo um bom desempenho em seu deslizamento defensivo. As abordagens defensivas foram bastante proveitosas e não foram faltosas. Com esse desempenho, podemos classificar o aluno A, segundo Garganta (1998), na fase de descentração do jogo.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um aproveitamento moderado nas decisões tomadas, pois nos aspectos defensivos ele foi bem, mas nos ofensivos deixou a desejar. Os passes foram muito bem aproveitados, com clara intenção de alcançar o objetivo do jogo. Porém, os chutes não foram muito bons, tendo computado apenas um acerto. Garganta (1998) cita que quando ocorre a intenção de buscar o objetivo de jogo através de passes e chutes, a caracterização desse nível de jogo é alta. A execução de habilidades pode ser considerada moderada pois, apesar do aluno B ter sempre a objetividade em seu jogo, arriscando dribles, passes e chutes em busca da cesta, alguns erros foram cometidos, prejudicando um pouco seu desempenho final. As ações de apoio foram efetivas segundo os experts, graças à movimentação, tanto para criar linha de passe, quando para afastar o defensor e deixar seu companheiro no mano a mano. As ações de defesa foram consideradas muito efetivas, sempre se movimentava de forma precisa e pontual, tanto que não cometeu um simples erro de deslizamento defensivo.

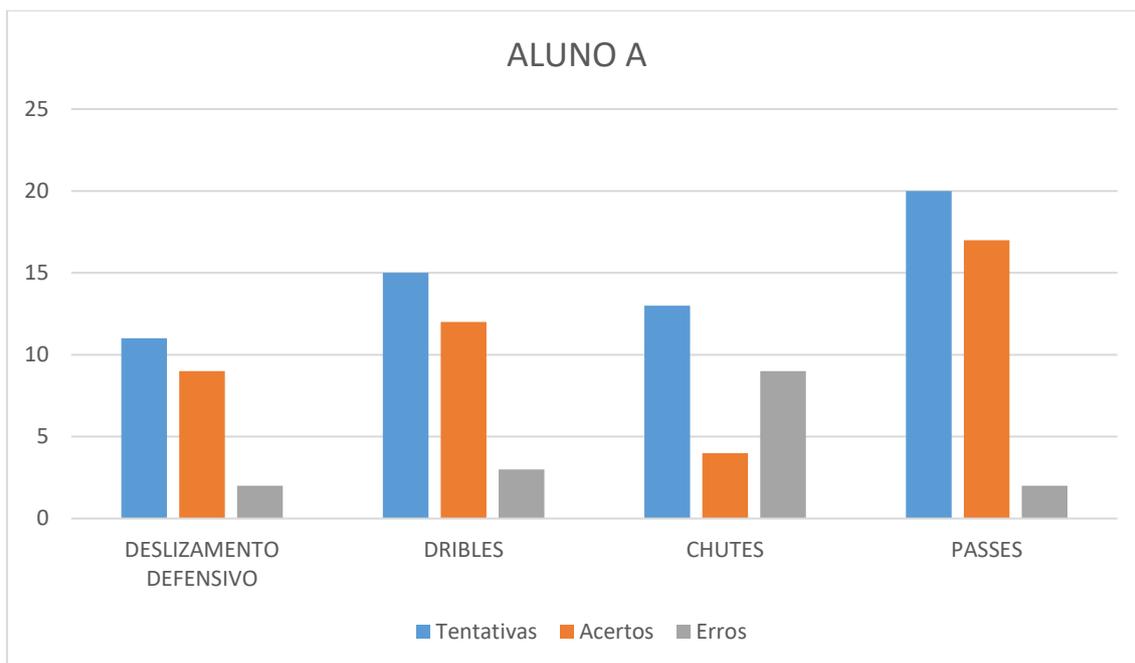


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno C teve um fraco aproveitamento nas decisões tomadas, pois agiu de forma ineficaz e displicente. Os passes foram muito mal aproveitados, tentava sempre se livrar da bola com para o lado e sem objetividade, bem como os chutes, apenas um acerto. A execução de habilidades pode ser considerada muito fraca, sempre queria decidir o jogo sozinho, como se não houvesse um companheiro, e graças a isso cometeu vários erros. As ações de apoio foram moderadas por conta da movimentação e criação de linha de passe, apenas para possuir a posse de bola e tentar concluir a jogada sem muita objetividade. As ações de defesa tiveram um fraco desempenho, graças à displicência no quesito deslizamento defensivo. Como já tinha ocorrido em outros casos, o aluno C ficava parado, enquanto que seu adversário se movimentava livremente, e suas abordagens foram bastante faltosas e agressivas. A avaliação do aluno C se deu com base na classificação dos experts.

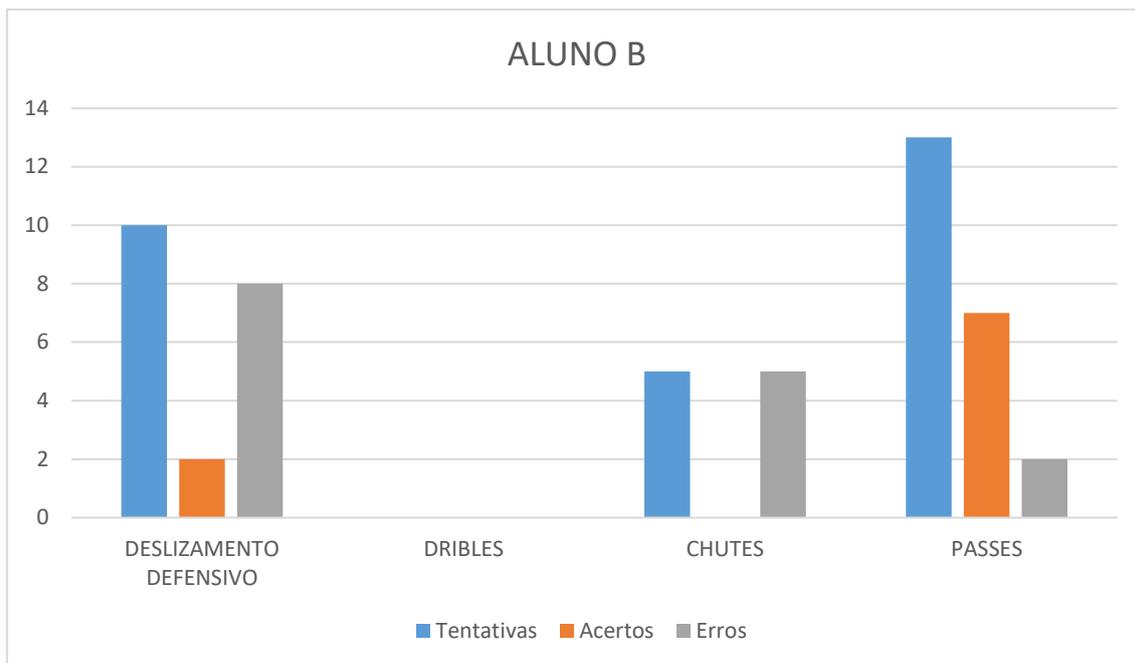


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento muito fraco nas decisões tomadas segundo os experts, também ineficazes e displicentes do mesmo modo que seu companheiro. Os passes foram muito mal aproveitados, sem objetividade e de forma aleatória. Os chutes obtiveram apenas duas tentativas, sendo todas erradas, entrando na classificação de Garganta (1998) como jogo anárquico. A execução de habilidades pode ser considerada fraca pela falta de vontade de jogar de forma coletiva. As ações de apoio foram moderadas por conta da movimentação para que pudesse receber a bola, mas em alguns momentos o aluno D ficava parado, alheio ao jogo. As ações de defesa também foram consideradas fracas, por conta que o mesmo ficava parado quando o quesito deslizamento defensivo era requerido. Também foi observado que o aluno D ficava parado nos momentos de defesa enquanto que o adversário se movimentava. Segundo Ferreira, Galatti e Paes (2005), é a partir dos jogos que as questões técnicas e táticas são aprendidas, então faz-se necessário uma nova intervenção para que o aluno D melhore estes aspectos em seu jogo.

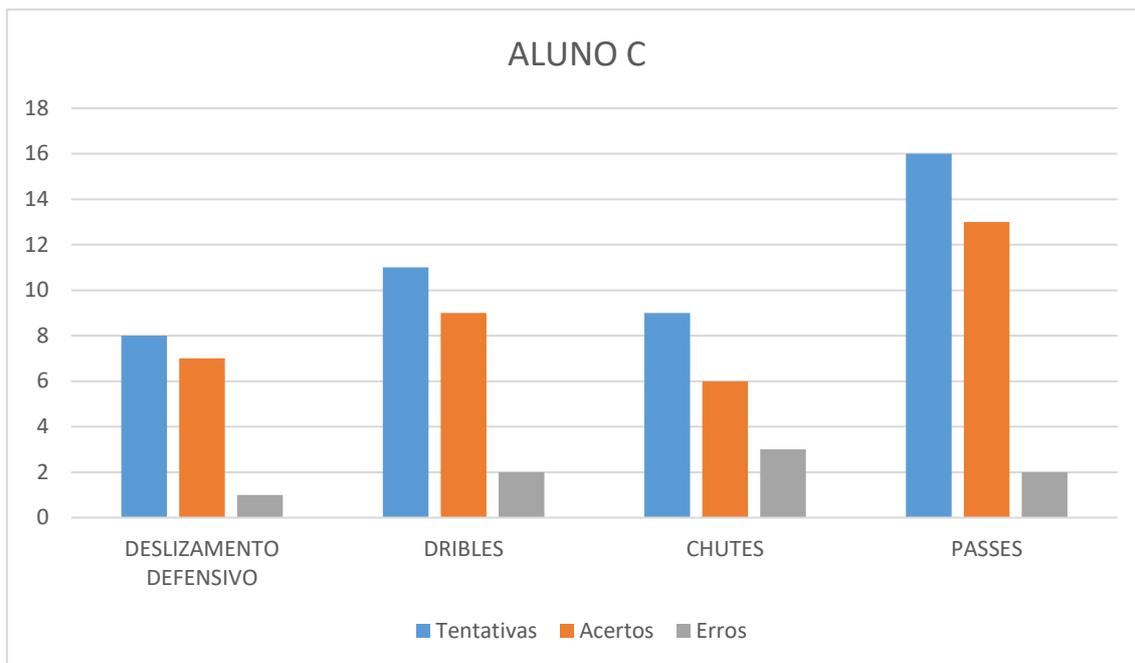
Jogo 4:



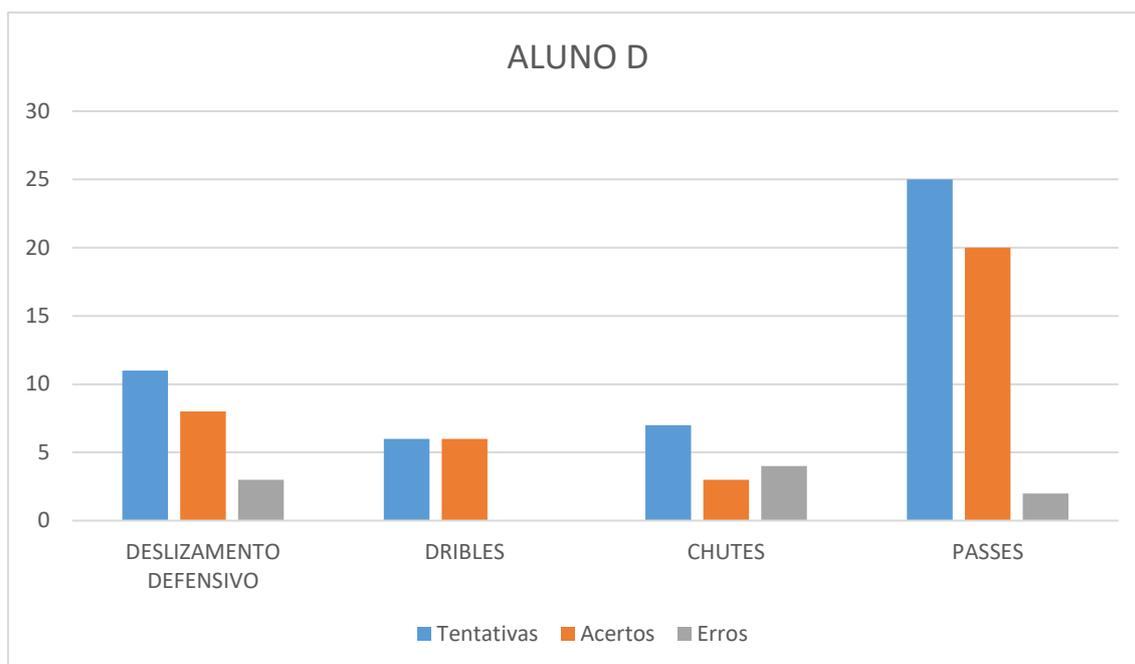
Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A teve um aproveitamento moderado nas decisões tomadas, segundo os experts. Este resultado se deu apenas pelos erros nos chutes. Este aluno foi muito bem tanto nos aspectos defensivos quanto ofensivos, participando bastante do jogo, onde Garganta (1998) pode corroborar com sua citação, onde o mesmo nos diz que a capacidade de resolver situações imprevistas e aleatórias que ocorrem no jogo se dá por meio da inteligência. Os passes possuem uma grande taxa de acerto, sempre realizados de forma objetiva. Porém, os chutes não foram muito bons, tendo em vista a quantidade de tentativas e acertos, mesmo assim o aluno A conseguiu somar 12 pontos. A execução de habilidades pode ser considerada efetiva. O aluno A foi bastante objetivo em seu jogo, arriscando dribles, realizando passes precisos e chutes nas horas apropriadas, apesar de que nem todos foram acertados, mostrando ter, de acordo com a definição de Garganta (1998) uma grande noção de adaptabilidade. As ações de apoio foram executadas de forma correta, graças à movimentação em busca de espaço, sempre criando linha de passe, bem como espaços para o seu companheiro jogar. As ações de defesa foram muito efetivas, cometendo pouquíssimos erros no deslizamento defensivo.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um aproveitamento fraco nas decisões tomadas, deixando a desejar tanto nos aspectos defensivos quanto ofensivos do jogo. Os passes foram mal aproveitados, geralmente realizados de forma aleatória e com a intenção de se livrar da bola. Com relação aos chutes, não houve um simples acerto e também foram realizados de forma aleatória. A execução de habilidades pode ser considerada fraca, segundo os experts. O aluno B parecia estar alheio ao jogo, seu nível estava bem abaixo do companheiro de equipe, que praticamente fazia sozinho todas as jogadas. Quando o aluno B possuía a bola, sempre tentava se livrar. Se seu companheiro estivesse por perto, independentemente de estar marcado ou não, ele passava a bola. Se seu companheiro estivesse longe, ele arriscava o chute. Foi notado também uma timidez em tentar alguns fundamentos do basquete, como dribles, passes e chutes mais ousados e objetivos. Foi notado que o aluno B necessita de um aprimoramento nos princípios básicos de atuação tática no basquetebol, elaborado por Rodrigues et al (2013), tanto nos princípios ofensivos quanto defensivos. As ações de apoio foram caracterizadas como fracas, pois o aluno B ficava geralmente parado em quadra, enquanto que seu companheiro tentava as jogadas em direção à cesta. As ações de defesa foram fracas também por conta que o aluno B ficava parado enquanto que seus adversários se movimentavam bastante, cometendo vários erros de deslizamento defensivo.

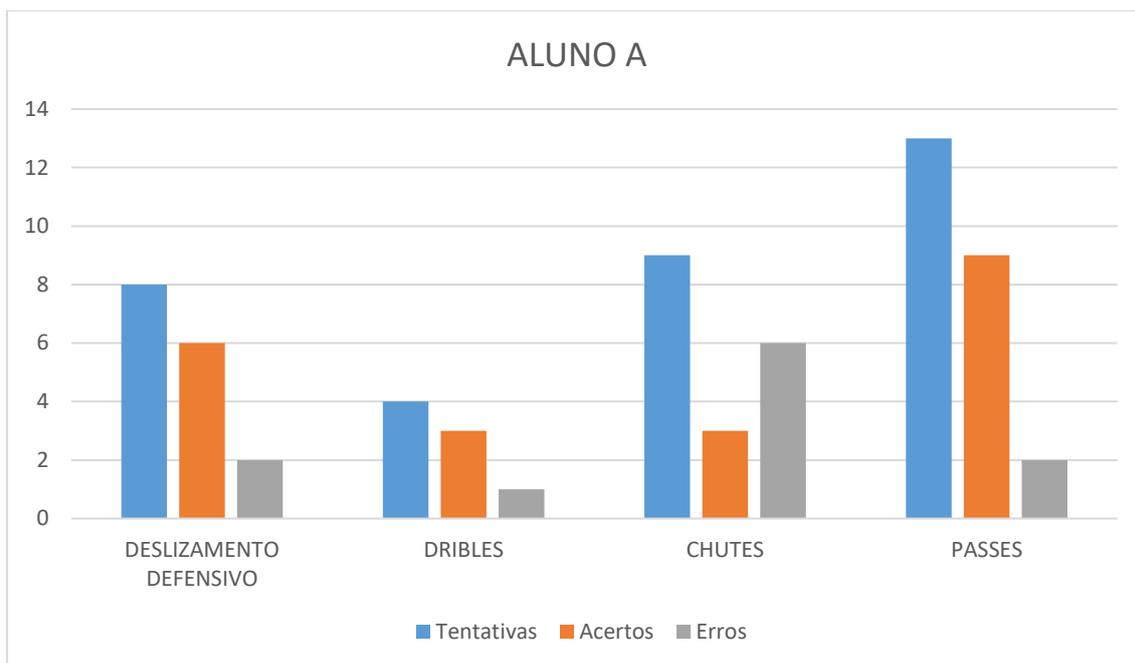


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno C teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, tanto nos aspectos defensivos quanto nos aspectos ofensivos. Os passes foram muito bem aproveitados, bastante objetivos, buscando sempre a pontuação. Os chutes obtiveram um aproveitamento de 50%, porém sempre foram realizados no momento correto do jogo, faltando apenas um pouco mais de apuração técnica para que pudesse, de acordo com o pensamento de Filin (1996) apud Costa e Nascimento (2004), melhorar o resultado através de uma ação mais econômica e efetiva. A execução de habilidades também foi considerada efetiva de acordo com os experts. O aluno C arriscava dribles, passes e chutes em busca da cesta de uma forma ousada e segura. Alguns pequenos erros foram cometidos, mas nada que prejudicasse seu ótimo desempenho no jogo. As ações de apoio foram efetivas, aliando inteligência à movimentação, tanto para criação de linha de passe, quanto para levar o defensor para longe da cesta. As ações de defesa tiveram um desempenho efetivo, sempre se movimentando de forma pontual para recuperar a posse da bola e realizar de forma efetiva o deslizamento defensivo.

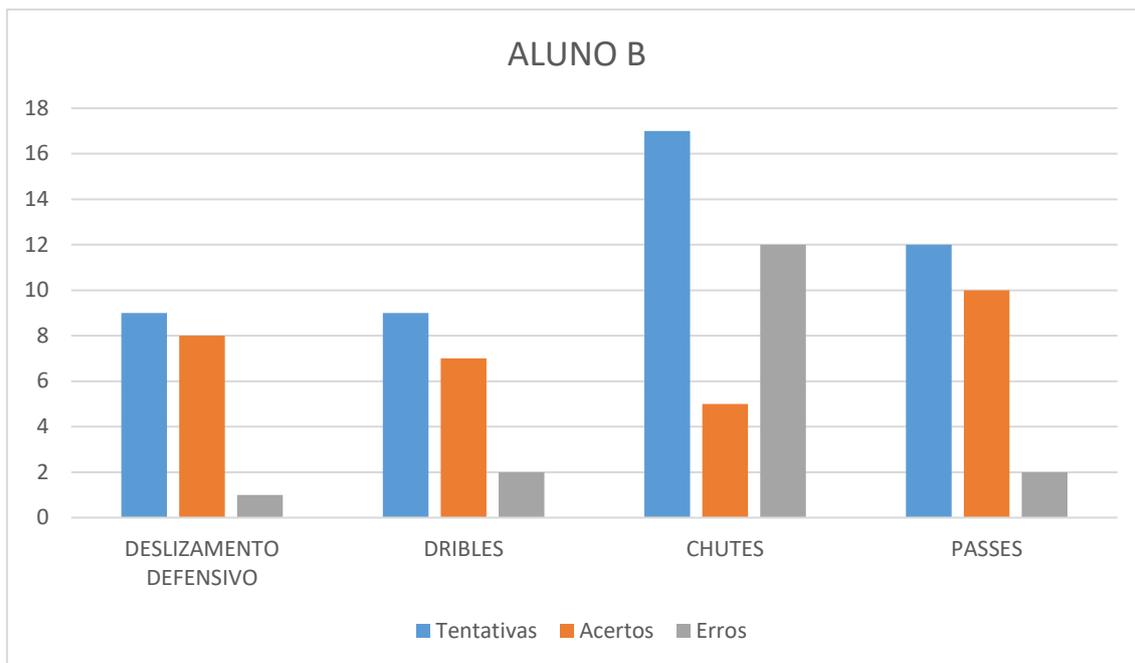


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, indo muito bem defensivamente, porém, ofensivamente deixou um pouco a desejar apenas por conta da taxa de acerto dos chutes. Os passes foram muito bem aproveitados, sempre objetivos, realizados de forma simples e incisiva. Os chutes obtiveram mais erros do que acertos, mas isso se deve à agressividade ofensiva deste aluno, pois sempre que via a oportunidade de pontuar, ele arriscava o chute, tendo realizado 6 pontos. Foi possível observar no aluno D a prática transferível, citada por Bayer e Cecchini (1985) apud Garganta (1998), visto que o mesmo possuía características de movimentação oriundas do handebol, então ele se apropriou destas características e utilizou-as em seu jogo. A execução de habilidades pode ser considerada efetiva segundo os técnicos com experiência na área, pois teve um aproveitamento alto tanto nos aspectos técnicos, quanto nos aspectos táticos. As ações de apoio foram também consideradas efetivas, com movimentações intensas, com vários dribles e passes realizados de forma bastante consciente e com uma boa apuração técnica. As ações de defesa foram efetivas, sempre atento à movimentação do adversário, porém em alguns momentos, o aluno D prestava bastante atenção na bola, deixando que seu adversário escapasse da marcação em alguns momentos, porém nada que pudesse comprometer o jogo.

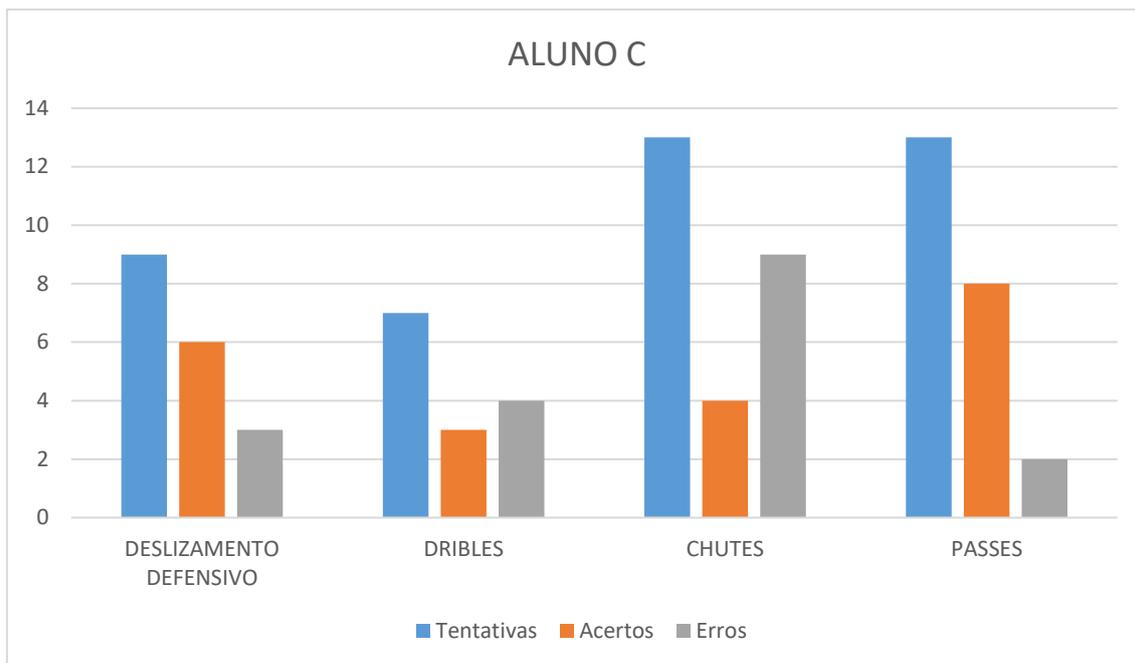
Jogo 5:



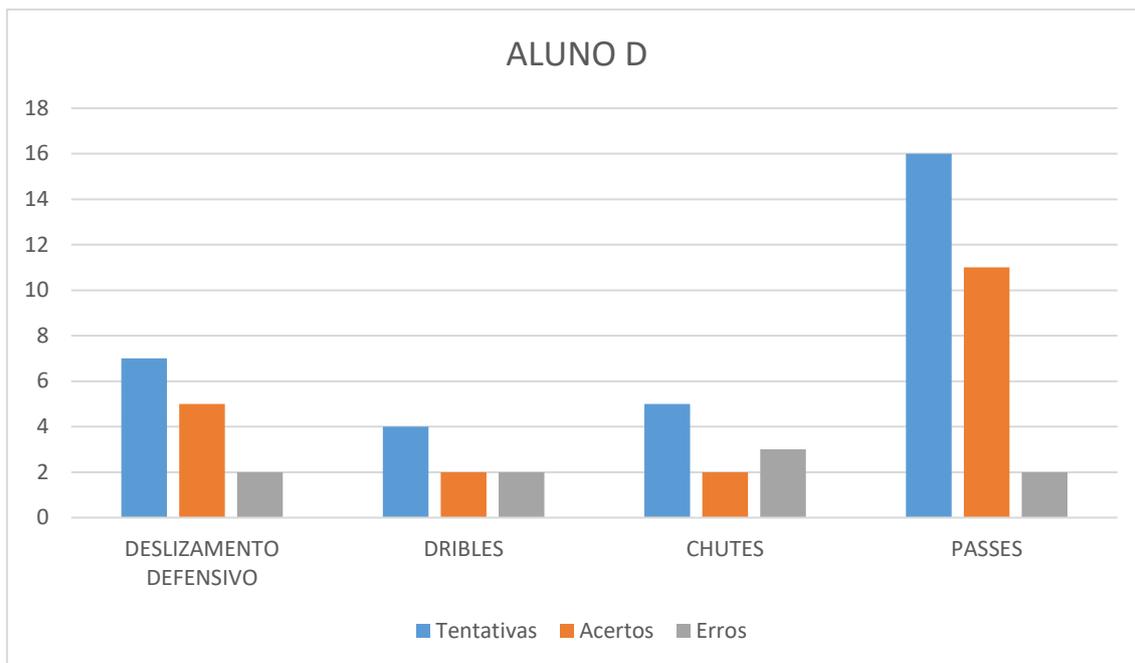
Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A teve um aproveitamento moderado nas decisões tomadas, indo muito bem defensivamente. Já ofensivamente, deixou um pouco a desejar por conta da taxa de acerto dos chutes. Os passes foram bem aproveitados, apesar do número de erros um pouco elevado para os padrões do jogo definidos pelos experts. Os chutes não foram tão precisos e isso fez com que o rendimento final fosse afetado, porém vale ressaltar que o aluno A sempre visava a conclusão das jogadas e foi bastante solidário com o companheiro, apesar da falta de precisão, e enquadra-se em um jogo de bom nível segundo a definição de Garganta (1998). A execução de habilidades pode ser considerada efetiva, já que os dribles foram bem executados tecnicamente e os chutes também foram realizados de forma bastante técnica, apesar de uma pequena falta de precisão. As ações de apoio foram consideradas moderadas de acordo com a definição dos experts, com bastante movimentação perto do garrafão, vários dribles e passes realizados de forma que pudesse ser quebrada a marcação da equipe adversária. As ações de defesa foram efetivas, possuíram poucos erros, as abordagens foram em sua maioria certas e não faltosas.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, quase impecável defensivamente, já ofensivamente não foi tão bem pela grande quantidade de chances criadas e desperdiçadas, tendo uma taxa baixa de acertos. Os passes foram muito bem aproveitados, se apropriando do jogo coletivo e de forma objetiva, sempre em busca da melhor jogada para que o companheiro ficasse em condições de pontuar, também tendo seu jogo caracterizado como de bom nível de acordo com Garganta (1998). Os chutes não foram tão proveitosos, por conta que o aluno B tentou vários arremessos de três pontos, por isso que a taxa de acerto não foi tão boa. A execução de habilidades pode ser considerada efetiva, graças ao alto aproveitamento tanto nos aspectos técnicos, quanto nos aspectos táticos. As ações de apoio foram também efetivas, de acordo com a classificação dos experts, com intensa movimentação, vários dribles (apesar de alguns erros) e passes realizados conscientemente. As ações de defesa foram efetivas, acompanhava sempre o adversário, quase que uma marcação homem a homem, dificultando assim o jogo do oponente, errando apenas uma vez.

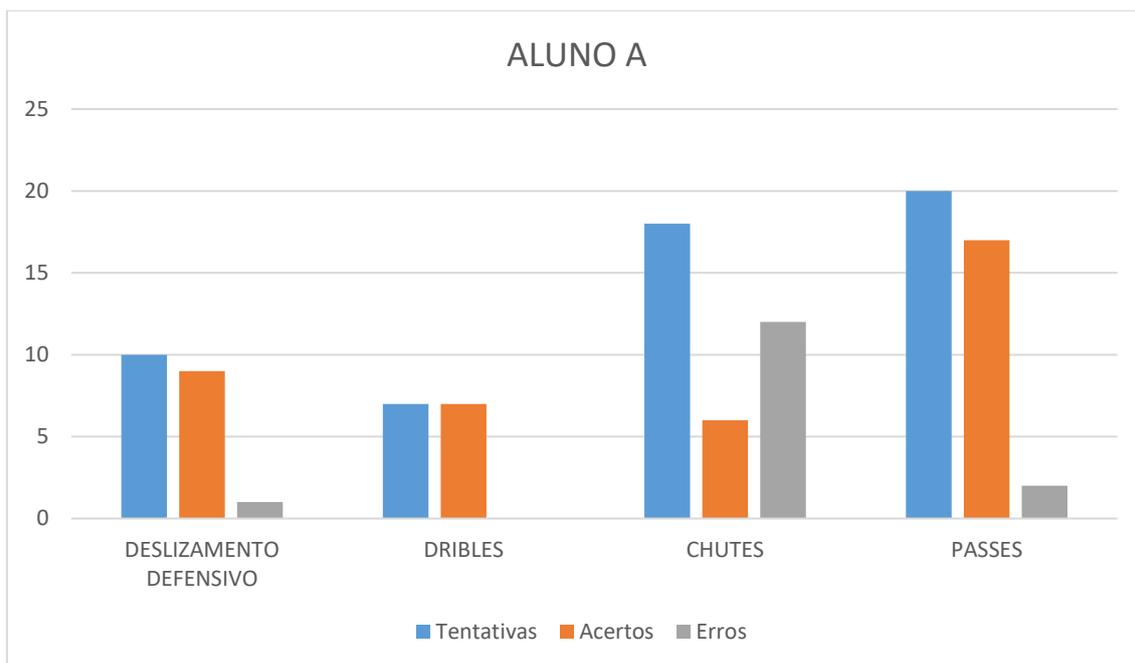


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno C teve um aproveitamento fraco nas decisões tomadas, moderado nas ações defensivas e com avaliação fraca nas ações ofensivas. Os passes foram mal aproveitados, como se o aluno C estivesse a par do jogo, geralmente realizados de forma aleatória e sem objetividade, mostrando que ainda se encontra, segundo Garganta (1998), na fase anárquica do jogo. Os chutes computaram 9 pontos, apesar de que vários foram errados por falta de precisão. Vale ressaltar que o aluno C sempre buscava a pontuação, mesmo que de forma não objetiva, possuindo muita vontade de jogar, mas pouco pensamento tático, sendo bastante individualista, característica pontuada pelo mesmo autor citado, pertinente à fase anárquica do jogo. A execução de habilidades pode ser considerada ruim, já que os fundamentos foram executados de uma forma não técnica e os aspectos táticos foram deixados de lado, como por exemplo, na hora dos deslocamentos, onde o mesmo se movimentava de forma randômica. As ações de apoio foram efetivas, com movimentações ao redor do garrafão e muita comunicação verbal para receber a bola, característica pontuada por Memmert e Harvey (2008) como efetiva, porém mostrando que o mesmo ainda possuía resquícios do jogo anárquico, arriscando dribles, geralmente sem uma boa técnica e errando mais do que acertando, passes desconexos e chutes de diferentes distâncias. As ações de defesa podem ser consideradas moderadas, pois as abordagens eram sempre de forma não faltosa, porém o aluno C recebeu muitas bolas nas costas, facilitando a vida de seu adversário.

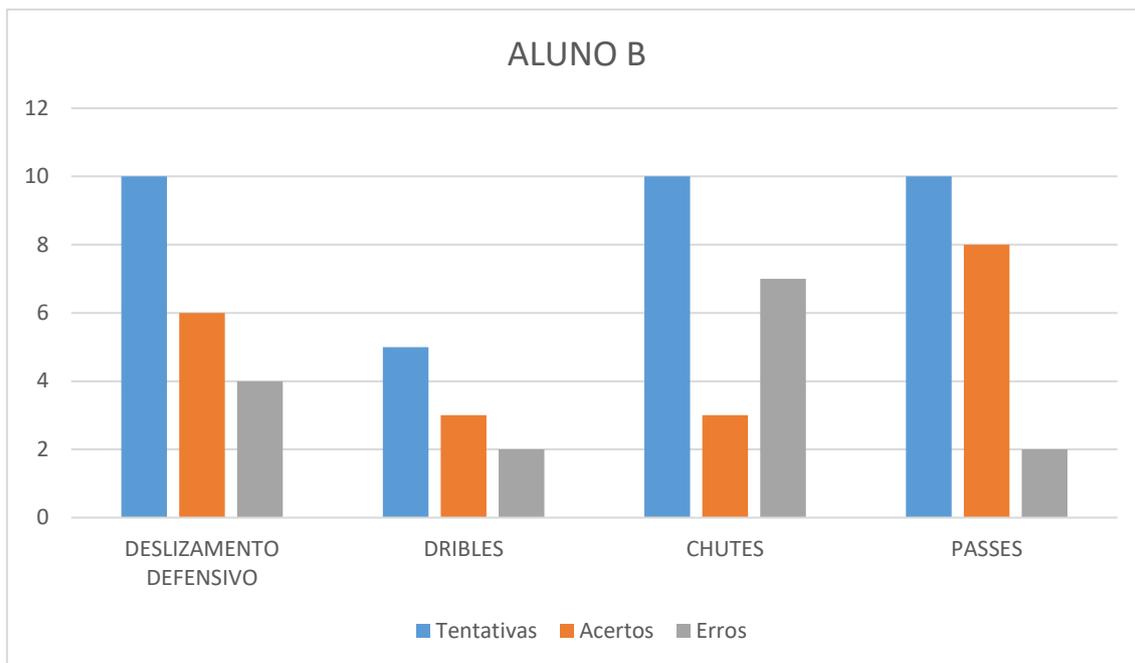


O aproveitamento do aluno D com relação ao deslizamento defensivo foi de 7 tentativas, sendo 5 corretos e 2 errados; no drible foram 4 tentativas, sendo 2 corretos e 2 errados; no chute foram 5 tentativas, sendo 2 corretos e 3 errados; no passe, de 16 tentativas, 11 foram corretos e 5 errados. Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento fraco nas decisões tomadas, deixando a desejar tanto defensivamente, quanto ofensivamente. Os passes foram realizados de forma aleatória, como se o mesmo quisesse se livrar da bola, prejudicando seu desempenho ofensivo e, conseqüentemente, o desempenho de seu companheiro, graças às diversas bolas perdidas, mostrando que se enquadra em um jogo anárquico, definido por Garganta (1998). Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno D teve um desempenho efetivo, segundo os experts, graças à quantidade de tentativas e acertos, anotando 4 pontos de 3 chutes tentados. A execução de habilidades pode ser considerada fraca, pois pouco das ações motoras realizadas foram corretas, tendo em vista a quantidade de tentativas, não possuindo características fundamentais que Graça (1998) pontuou para que um bom resultado pudesse ser obtido, que são a capacidade perceptiva e a tomada de decisão. As ações de apoio foram fracas, segundo os experts, com movimentações esporádicas, poucos dribles acertados e passes realizados de forma simples, porém sem objetividade. As ações de defesa foram consideradas efetivas, de acordo com o pensamento dos experts, sempre atento à movimentação do adversário, entretanto vale ressaltar que os adversários conseguiam escapar da marcação do aluno D por questão de estatura, e bolas altas eram difíceis para o mesmo.

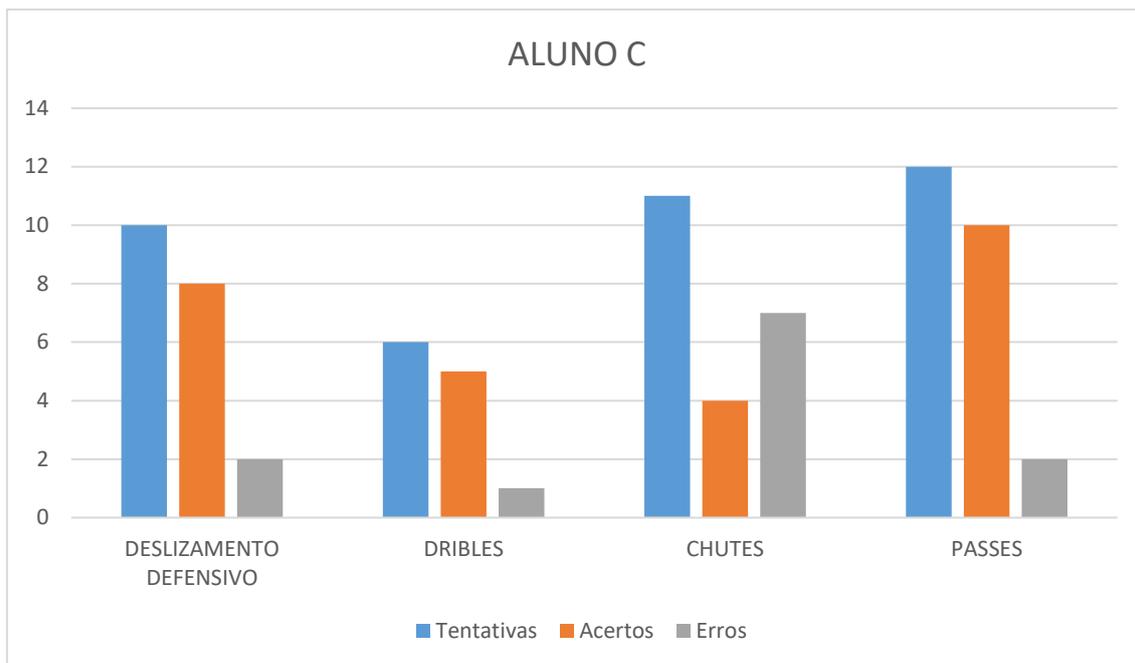
Jogo 6:



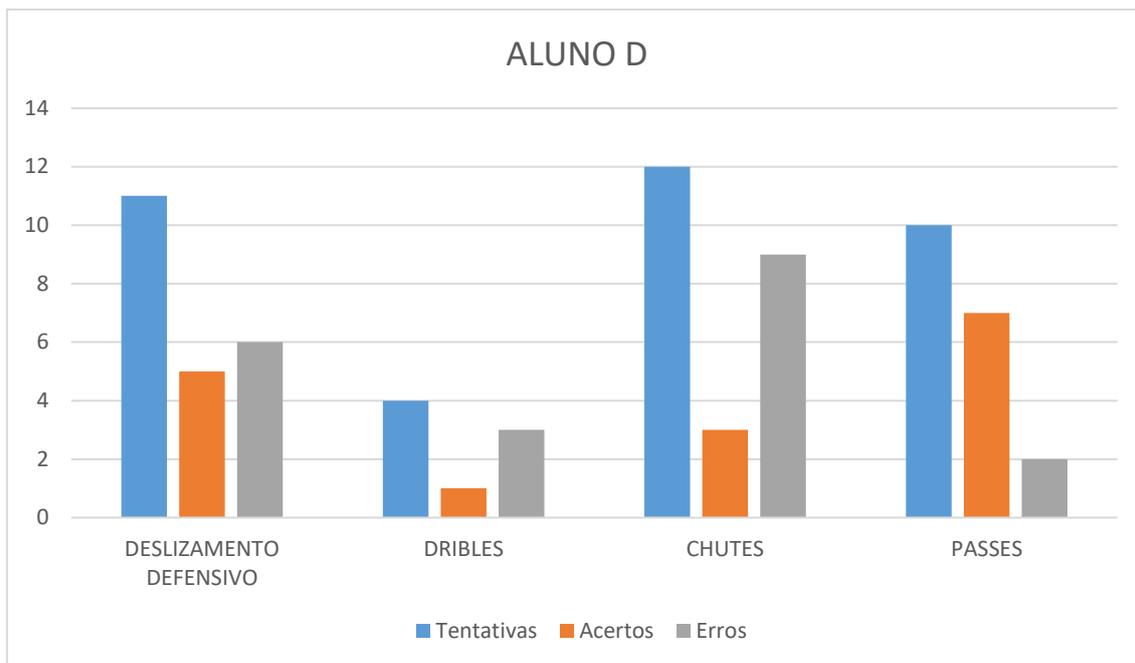
Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A teve um aproveitamento muito efetivo nas decisões tomadas, de acordo com os experts, indo bem tanto ofensivamente, quanto defensivamente. Os passes foram realizados de forma bem consciente, de forma objetiva, buscando sempre a melhor jogada, características de um jogo de alto nível, segundo Graça (1998). Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno A teve um desempenho efetivo, apesar do aproveitamento de 50%. O aluno A sempre executava as finalizações nos momentos certos, porém a pontaria deixou um pouco a desejar, apesar do grande número de pontos realizados durante a partida. A execução de habilidades pode ser considerada muito efetiva, com ações motoras precisas e mostrou que possui bastante habilidade com a bola. Os dribles foram sempre precisos e executados da melhor forma, com um grau de complexidade alto, não visto nos demais alunos. As ações de apoio foram muito efetivas, com movimentações constantes e intensas, sempre abrindo espaço para o companheiro, ou então o mesmo ia em busca da pontuação com jogadas individuais. As ações de defesa foram consideradas muito efetivas pela classificação dos experts, pois o aluno A marcava homem a homem e sempre estava atento à movimentação do adversário, tendo errado em apenas uma jogada, mas algo que não prejudicou seu desempenho defensivo. Foi identificado, a partir da caracterização de Garganta (1998), que o aluno A se encontra na fase da **elaboração** do jogo, por ser bastante polivalente, por coordenar bem as ações táticas coletivas e pela prevalência da comunicação motora.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um aproveitamento considerado fraco pelos experts nas decisões tomadas, deixando a desejar tanto defensivamente, quanto ofensivamente, já que nos períodos de treino do projeto o mesmo sempre possuía um bom desempenho. Esta performance pode ser explicada se levarmos em conta o fator psicológico, já que ele estava sendo filmado e isso pode ter afetado o seu desempenho final. Podemos relacionar este fato com o pensamento de Bandeira (1998), onde cita que quando o indivíduo tem dominância de algum aspecto pertinente ao jogo, este fica em segundo plano, fazendo com que o indivíduo foque mais nos aspectos técnicos e táticos. Porém, o que aconteceu neste caso foi o oposto, já que o fator psicológico foi um quesito a mais para que ele se preocupasse. Os passes foram realizados de forma efetiva, sempre de forma objetiva e simples, porém houveram alguns erros que por pouco não comprometeram o resultado final deste jogo. Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno B teve um desempenho moderado, graças à quantidade de tentativas e acertos, anotando 7 pontos de 7 tentados. A execução de habilidades pode ser considerada moderada, já que houveram mais erros que acertos, porém seu desempenho poderia ter sido bem melhor, principalmente em relação aos dribles e às finalizações. As ações de apoio foram efetivas de acordo com a classificação dos experts, com movimentações frequentes, tentativas de dribles e passes realizados de forma simples e na maioria das vezes com o objetivo de chegar o mais rápido à cesta. As ações de defesa foram moderadas, pois o mesmo bloqueou várias jogadas adversárias, mas tomou muitas bolas nas costas, já que na defesa o aluno B ficava alheio ao jogo.

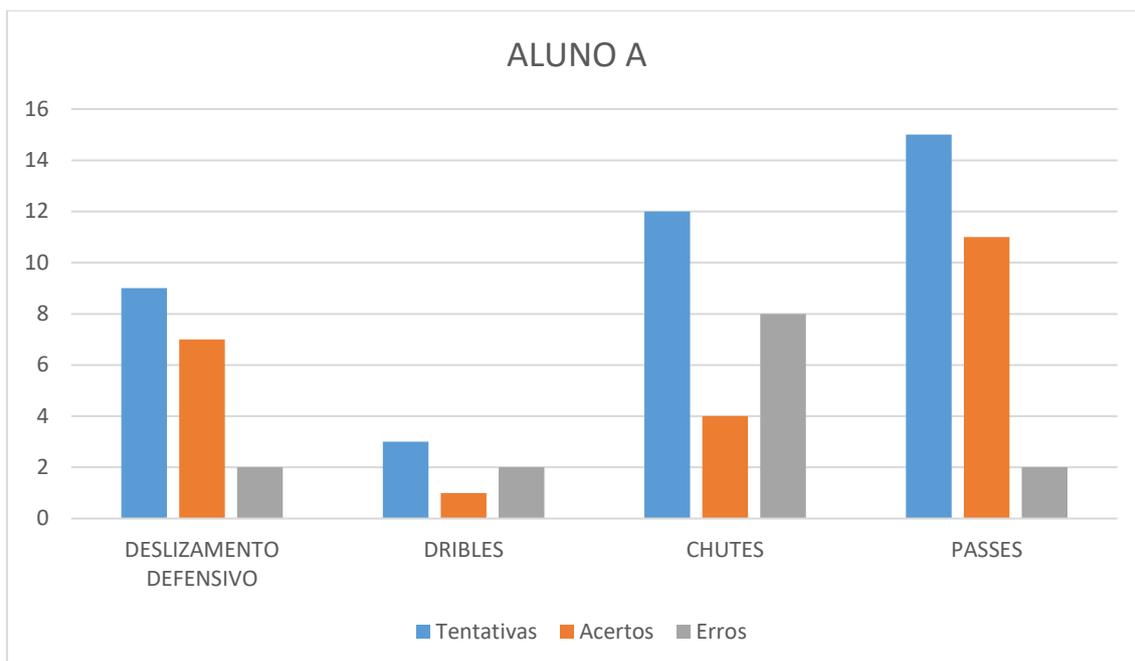


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno C teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, tendo boas abordagens defensivamente, e boas ações de apoio no aspecto ofensivo, tendo bons resultados nos quesitos apontados por Oliveira e Graça (2005) para que se tenha uma boa transição, que são a conquista da posse de bola e a progressão da bola para o campo ofensivo. Os passes foram realizados de forma precisa e rápida, seguido de movimentação para criar linha de passe para seu companheiro, e isso influenciou bastante na construção de jogadas por parte de seu time. Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno C foi efetivo, graças à quantidade de tentativas e acertos, anotando 10 pontos de 7 tentados, graças à duas bolas de 3 pontos convertidas. A execução de habilidades pode ser considerada efetiva, graças à grande quantidade de acertos de dribles, chutes e passes. As ações de apoio foram também efetivas, com movimentações intensas, apelando bastante para as jogadas individuais com dribles executados de forma bem técnica e chutes de diversas distâncias. As ações de defesa foram efetivas, já que o aluno C estava sempre atento à movimentação do adversário, apesar de não conseguir ganhar todas as jogadas na defesa por conta do bom nível de seu adversário.

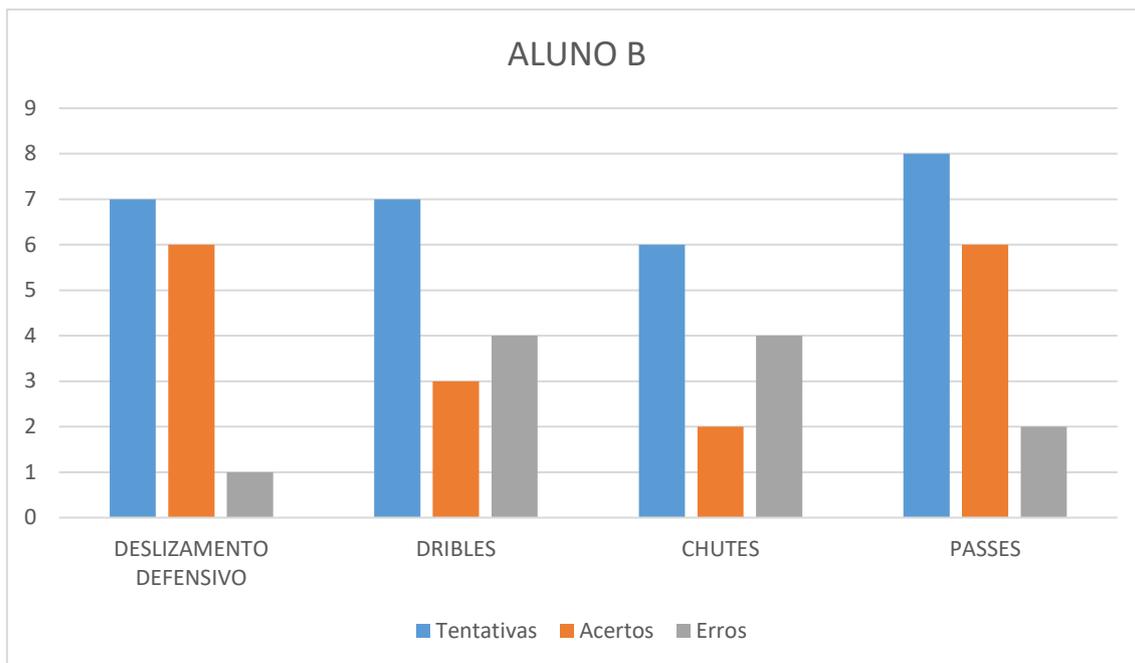


Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento fraco nas decisões tomadas, sendo displicente defensivamente e ineficiente ofensivamente. Os passes foram realizados de forma simples, porém sem a menor objetividade, sempre sendo passes para que o companheiro pudesse resolver. Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno D teve um desempenho moderado, já que, apesar da grande quantidade de finalizações executadas, conseguiu computar 6 pontos. A execução de habilidades pode ser considerada fraca, pois suas ações motoras foram muito equivocadas, com baixa movimentação. As ações de apoio foram classificadas como fracas, com poucas movimentações, poucos dribles executados, e destes, a maior parte errados. As ações de apoio tiveram esse desempenho principalmente por conta dos passes realizados basicamente para o lado, sem buscar um ponto futuro ou outro passe mais ousado. Por conta destes resultados, o aluno D possui características de um jogador em fase anárquica, segundo a classificação de Oliveira e Graça (2005), graças aos passes transviados, perdas de drible, poucas situações de lançamento, etc. As ações de defesa foram consideradas fracas de acordo com a classificação dos experts, já que o jogador D apresentava um desempenho defensivo melhor nos treinos. No jogo filmado, o mesmo estava um pouco desligado, alheio ao jogo, levando várias bolas nas costas, deixando o adversário livre. Não houve muita movimentação, apesar de ter interceptado algumas jogadas de forma limpa e não faltosa.

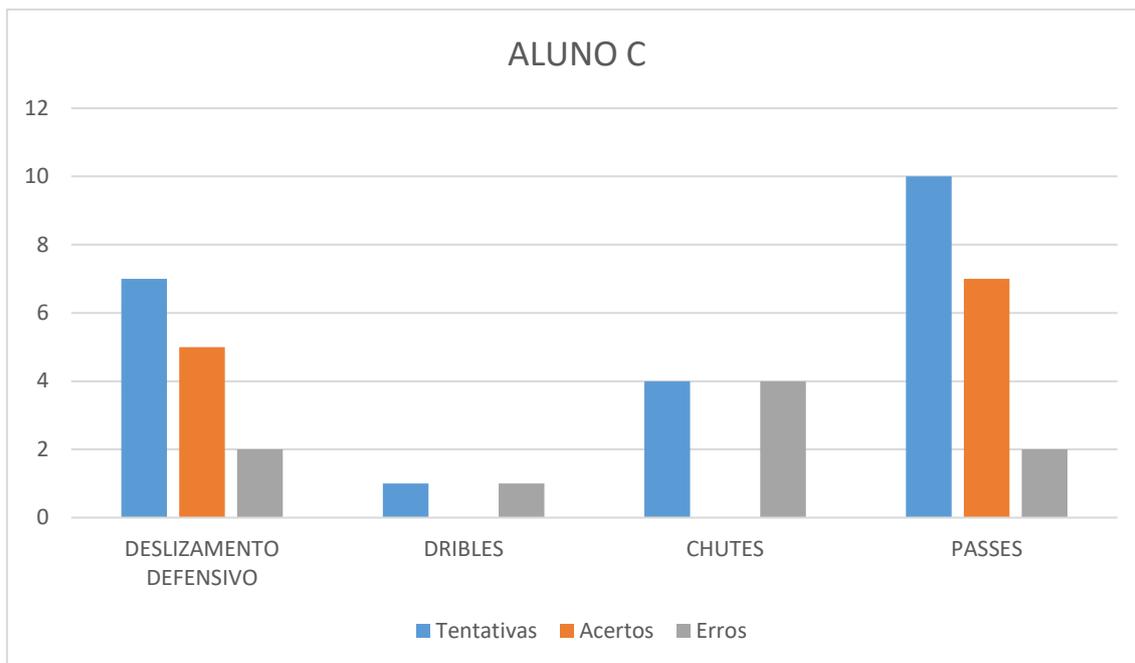
Jogo 7:



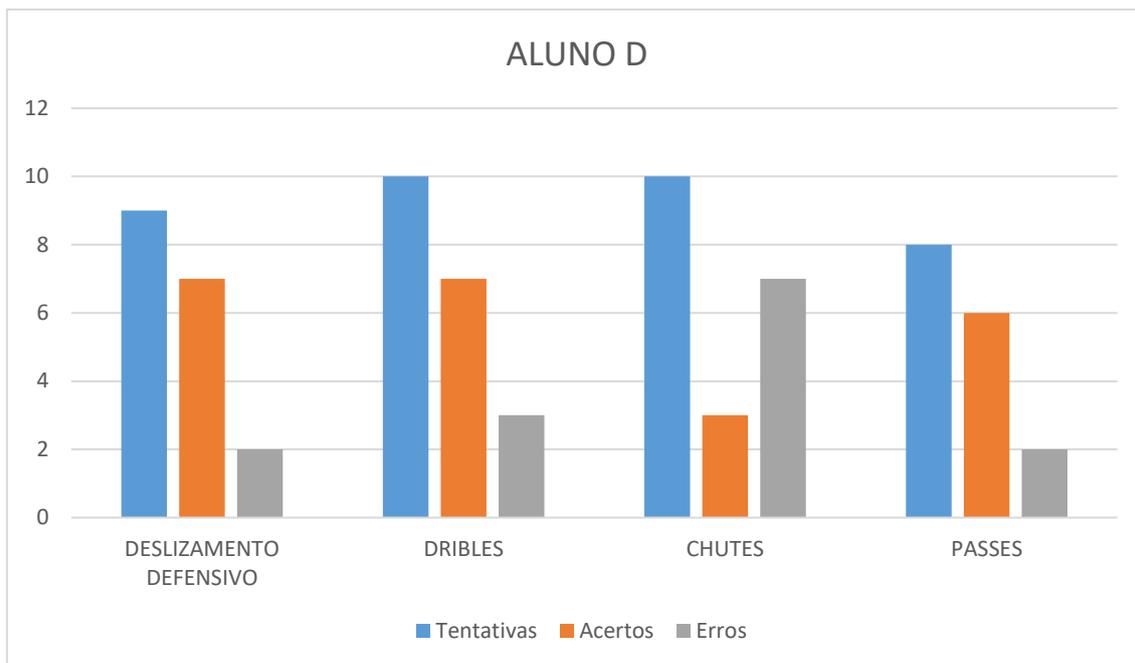
Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno A teve um aproveitamento moderado nas decisões tomadas, indo bem defensivamente, mas bem discreto ofensivamente. Os passes foram realizados de forma simples, em alguns momentos com lapsos de objetividade, porém na maioria das vezes eram passes onde o companheiro pudesse pontuar. Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno A teve um desempenho moderado, de acordo com a classificação de Memmert e Harvey (2008), visto que finalizou bastante (8 vezes) e acertou a cesta em metade destas tentativas (4 acertos, 8 pontos). A execução de habilidades pode ser considerada efetiva de acordo com a classificação dos experts, com ações motoras decididas e movimentação constante. As ações de apoio foram efetivas, sempre criando linha de passe e espaços para que seu companheiro pudesse jogar. As ações de defesa foram também consideradas efetivas, com intensas movimentações e abordagens limpas e em sua maioria corretas. O aluno A cometeu poucos erros de deslizamento ofensivo, tomando apenas duas bolas nas costas, mas nada que pudesse comprometer o jogo e/ou seu desempenho.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno B teve um aproveitamento efetivo nas decisões tomadas, indo bem tanto defensivamente quanto ofensivamente, apesar de pouca participação comparado ao seu companheiro de time. Os passes foram realizados de forma objetiva, quase sempre na hora correta, observando o posicionamento de seu companheiro para que o mesmo pudesse pontuar, sendo classificado como um jogo de alto nível, de acordo com Graça (1998). Houveram alguns erros de passe, mas nada comprometedor. Com relação aos chutes, o aluno B foi efetivo, já que suas características de jogo eram mais defensivas, mesmo assim conseguiu acertar a cesta duas vezes. A execução de habilidades pode ser considerada também efetiva, de acordo com os experts, já que, como dito antes, apesar da pouca participação ofensiva, o aluno B conseguiu ter uma boa taxa de acertos em dribles e chutes, bem como os passes. As ações de apoio foram moderadas, justamente por essa pouca participação nos momentos de ataque, ficando geralmente atrás da linha da bola enquanto que seu companheiro buscava a cesta incessantemente. As ações de defesa foram consideradas muito efetivas, o aluno B se mostrou bastante agressivo defensivamente, mas sempre leal e limpo, buscando a bola de forma implacável e não faltosa, tendo deixado passar apenas uma bola devido à sua altura, que era abaixo da dos demais.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento fraco nas decisões tomadas, sendo razoável defensivamente e nulo ofensivamente. Os passes foram realizados hora de forma simples, hora de forma aleatória, sem objetividade, apenas para que o companheiro também pudesse ter a posse de bola. Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno C teve um desempenho muito fraco, de acordo com os experts, pois sempre jogava a bola de forma aleatória e de qualquer posição que o mesmo se encontrasse e, por isso, não conseguiu obter nenhum acerto. A execução de habilidades pode ser considerada fraca, com ações motoras bastante equivocadas, baixa movimentação e muitos erros, características de um jogo anárquico, de acordo com Oliveira e Graça (2005). As ações de apoio foram consideradas fracas, com movimentações inconstantes, apenas um drible executado e de forma errônea, bem como passes para o lado de forma não objetiva e sem a menor preocupação se o passe chegaria da forma ideal para seu companheiro. As ações de defesa também foram fracas, com muitos erros no deslizamento defensivo, principalmente pela falta de movimentação e passividade quando o adversário mantinha a posse da bola, ficando praticamente inviável a recuperação da mesma.



Partindo para a avaliação tática, com relação à escolha acerca do que fazer com a bola, o aluno D teve um aproveitamento efetivo, indo bem tanto defensivamente quanto ofensivamente. Os passes foram realizados de forma simples e geralmente precisos, apesar de poucos terem sido realizados por conta da passividade de seu companheiro de equipe. Com relação aos chutes, podemos dizer que o aluno D teve um desempenho moderado, apesar de que foram tentados vários arremessos, porém apenas 3 bolas caíram. A execução de habilidades pode ser considerada efetiva, de acordo com a classificação desenvolvida por Memmert e Harvey (2008), com alta movimentação, passes e dribles plásticos e grande técnica no arremesso. As ações de apoio foram muito efetivas, graças à grande quantidade de dribles, movimentação intensa perante o garrafão para receber a bola, bom posicionamento e tentativas de arremessos. O aluno D foi bastante agressivo ofensivamente, e graças a isso deve-se seu bom aproveitamento no ataque, apesar de que às vezes o mesmo demonstrava um pouco de egoísmo e individualidade, já que seu companheiro não buscava o ataque de forma incessante que nem ele. As ações de defesa foram muito efetivas, principalmente considerando a ofensividade do aluno D. No momento de perda de bola, o aluno D corria rapidamente para se recompor defensivamente e também instruía seu companheiro verbalmente para que o posicionamento defensivo saísse da forma ideal e, assim, a recuperação da bola fosse mais rápida. Os únicos erros defensivos foram por conta de que às vezes ele marcava os dois adversários de uma vez, e a bola passou de sua marcação.

5.2. Resultados do jogo formal (5x5)

No jogo de basquetebol formal, a avaliação contou com uma amostra de 10 alunos do projeto de extensão basquetebol solidário, sendo que todos estes estão contidos na amostra inicial de 28 alunos do jogo 2x2.

Neste momento, os alunos foram avaliados a partir de sua ação coletiva, através de um jogo de basquetebol formal, sem exclusão ou adaptação de regras. O jogo foi realizado entre o time A x time B, com os dois times jogando no sistema de jogo de 1.2.2, recomendados por Oliveira e Graça (2005) por ser um sistema que permite ocupação equilibrada do espaço, distribuição homogênea dos jogadores nos dois lados do campo, jogadores jogam sempre de frente para a cesta e por garantir um espaço de invasão amplo, permitindo ao jogador penetrar em drible ou cortar para receber.

Neste jogo o time A possuiu uma maior posse de bola, tendo ações coletivas efetivas. O time sempre fazia a transição ofensiva trocando diversos passes, sempre respeitando o limite de tempo no ataque e em nenhum momento concentrou suas jogadas em um único jogador, mostrando que coletivamente eles foram bastante efetivos. Os **suportes** tanto defensivos quanto ofensivos foram ofertados em todos os momentos do jogo, principalmente pelos pivôs. No momento da perda de bola, o time A corria imediatamente para o campo de defesa e se organizava taticamente para que a recuperação de bola pudesse ser realizada de forma rápida e efetiva, quando não conseguiam realizar o **ajuste** (movimentos que requerem uma adaptação de acordo com a situação do jogo, como por exemplo, um arremesso que não cai, exigindo um ajuste para realizar o rebote), porém executavam de maneira efetiva a **cobertura e marcação de guarda**. Esta ação mostrou que as ações sem a bola estavam sendo executadas de forma eficiente, respeitando o princípio da **base**, pontuados por Oslin, Mitchell e Griffin (1998). Quando a bola era recuperada, os pivôs corriam imediatamente para o garrafão, fazendo uma espécie de parede na defesa adversária, os alas constantemente se movimentavam e o armador foi responsável por cadenciar o ritmo de jogo de seu time, bem como comandar o ataque, sendo exigido bastante no aspecto de **decisão tomada**. A **execução e habilidades** do time A pode ser considerada efetiva, já que os passes, dribles e arremessos foram em sua maioria corretos. Os alas e pivôs também foram efetivos em suas decisões tomadas, pensavam de forma rápida quando recebiam a bola, principalmente no ataque, sendo criativos para executarem diversas jogadas.

Já o time B possuiu uma menor posse de bola, tendo ações coletivas menores que as do time A, pelo estilo de jogo que eles se propuseram a jogar, que foi na base do contra-ataque, graças às características do time A e principalmente pelas características de seus próprios jogadores, que possuíam bastante habilidade e frequentemente se apropriavam de dribles. O time fazia a transição ofensiva variando entre troca de passes e jogadas individuais, foi

nítido que não se importavam com o tempo limite de posse de bola no ataque, pois eles tentavam concluir as jogadas em cesta o mais rápido possível. As jogadas foram em sua maioria concentradas nos alas e principalmente no armador, os pivôs mantinham basicamente um papel mais defensivo. Os **suportes** tanto defensivos quanto ofensivos foram ofertados em todos os momentos do jogo, defensivamente pelos pivôs e alas e ofensivamente iniciando pelo armador e constantemente passando pelos alas, poucas vezes os pivôs foram requisitados ofensivamente. No momento da perda de bola, os pivôs do time B corriam para o campo de defesa por estarem mais próximos do mesmo, os alas se deslocavam para o campo defensivo logo em seguida e o armador tentava recuperar a bola logo no início da transição ofensiva do time A. A execução do **ajuste** foi considerada efetiva, graças à ação ofensiva dos alas, que ficavam sempre atentos a qualquer mudança da trajetória da bola, geralmente arremessada pelo armador. A **cobertura** foi considerada moderada, por conta do posicionamento dos alas no momento das ações defensivas, já que os pivôs ficavam inicialmente isolados na defesa, sendo praticamente responsáveis pela **marcação de guarda**. A **execução de habilidades** foi considerada efetiva, por conta da alta taxa de acerto nos dribles e passes. Os arremessos também foram efetivos, porém contiveram alguns erros. O princípio da **base**, também foi considerado moderado pelo mesmo motivo relatado anteriormente, sendo os pivôs inicialmente responsáveis pelas ações defensivas, e logo depois a recomposição era realizada pelos alas e armador, corroborando com o pensamento de Oliveira e Graça (2005), que são os jogadores os responsáveis pela manutenção da integridade do sistema ofensivo e defensivo do jogo, sendo crucial a identificação da fase do jogo que decorre, a posição que deve ocupar na quadra, movimentação correta, dentre outros aspectos. Quando a bola era recuperada, os pivôs permaneciam na meia quadra, os alas constantemente se movimentavam, revezando entre eles até mesmo os lados da quadra para confundir a marcação e o armador foi responsável pela criação de jogadas e arremessos de 3 pontos, bem como passes para os alas que se infiltravam no garrafão, ainda corroborando com o pensamento dos autores citados anteriormente. No quesito **decisão tomada**, o time B teve um desempenho considerado moderado, por conta da individualidade de seus jogadores. Às vezes um passe se tornaria a melhor opção de conclusão de jogadas, porém os jogadores do time B sempre queriam decidir o jogo, prejudicando um pouco o desempenho final.

6. CONCLUSÃO

Sabendo da importância da utilização de novos métodos e estratégias para o ensino deste esporte no estado do Ceará, o estudo teve como principal objetivo geral verificar o nível de entendimento de jogo no basquetebol de jovens de 12 a 16 anos. Os alunos do projeto de extensão *Basquete Solidário* mostraram, em sua maioria, um bom conhecimento tático do basquetebol, levando em consideração os testes aplicados desenvolvidos por experts da área. Este resultado foi surpreendente, porém positivo. A amostra foi bastante heterogênea, os testes mostraram que alguns ainda se encontram na fase anárquica do jogo, porém boa parte da amostra se encontrava na fase de elaboração do jogo. Esperava-se que estes alunos obtivessem resultados abaixo do apresentado, por conta que a amostra teve contato com o basquetebol ou pelo âmbito escolar, ou pelo basquetebol de rua, e que nunca treinaram no âmbito competitivo do esporte.

Estes resultados responderam aos objetivos do estudo, principalmente quando se trata da aplicação das estratégias de ensino, que se mostraram importantes quando falamos a respeito da busca do conhecimento do entendimento de jogo dos alunos, para que assim possa favorecer a busca por novas formas de ensino do basquetebol, fugindo do método tradicionalista. Além de melhorar os aspectos tático-técnico do jogo por parte dos alunos, fazendo com que eles entendam o porquê de fazer tal ação motora, a abordagem alternativa serve para medir o nível de desempenho deles, por meio de ferramentas como o método GPAI. Poderíamos ter tido um maior número de alunos para que a amostra pudesse ser maior e conseqüentemente termos obtido um resultado mais expressivo, porém é importante ressaltar a dificuldade de deslocamento que esses adolescentes possuem de chegar até a UFC, já que alguns tem que cuidar da família enquanto os pais trabalham, outros também trabalham, e às vezes os mesmos precisavam estudar no horário da manhã quando tinham provas pelo período da tarde.

Por fim, é importante ressaltar que este estudo pode ser utilizado como referência não só para treinadores/professores, mas também para outros trabalhos que possam surgir nesta área de ensino, ajudando o basquetebol a se desenvolver mais ainda no estado do Ceará. O instrumento GPAI pode ser utilizado como ferramenta complementar para as novas abordagens de ensino, pois ele permite a caracterização de nível dos alunos, fazendo com que o professor/treinador idealize estratégias de ensino ideais para o grupo/equipe cujo o mesmo trabalha. Este estudo vem para agregar conhecimento e ser de grande valia para outros estudiosos, um incentivo para que mais pessoas pesquisem sobre abordagens alternativas, engrandecendo o conhecimento nesta determinada área de estudo.

7. REFERÊNCIAS

Alves, J. (1990). **Inteligência e velocidade de processamento da informação: Contributo para a identificação das fases de processamento da informação mais influenciadas pela inteligência**. Tese de Doutoramento. FMH-UTL. Lisboa.

ARAGÃO, Júlio. Introdução aos estudos quantitativos utilizados em pesquisas científicas. **Revista Praxis**, ano III, nº 6, agosto de 2011.

ANTONELLI, M.; GALATTI, L. R.; MACHADO, G. V.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte e basquetebol: Considerações para a elaboração de programa esportivo a partir do clube divino salvador, Jundiaí – SP. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 10, n. 2, p. 49-65, maio/ago. 2012.

BANDEIRA, Tânia Leandra. **Psicologia do esporte e basquetebol: estudos preliminares**, 1998. 44f. Monografia (Bacharelado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1998.

BORGES, Nuno Nóvoa de Faria Martins. **O Jogo e a Formação do Jogador: Proposta de Modelo Evolutivo de Construção da Defesa**, 1998. 109 f. Monografia (Licenciatura em Desporto e Educação Física) – Faculdade de Desporto, Universidade do Porto, Porto, 2007.

CANO, Elvio Sitolini. **Ansiedade e pensamentos automáticos em atletas de basquetebol**. 53f. Monografia (Bacharelado em Educação Física) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2015.

CLEMENTE, Filipe Manuel. Princípios Pedagógicos dos Teaching Games for Understanding e da Pedagogia Não-Linear no Ensino da Educação Física. **Movimento**, Rio Grande do Sul, v. 18, n.2, Abr./Jun. 2012.

CORDEIRO, G. R.; PASTRE, T. G. F. L. Apresentação dos métodos de ensino do futsal na escola e no treinamento: um estudo de caso. **Cadernos da Escola de Educação e Humanidades**, Curitiba, v. 1, n. 9: 97-112, 2014.

COSTA, L. C. A. da.; NASCIMENTO, J. V. do. O ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 15, n. 2, p. 49-56, 2004.

FERREIRA, H.B.; GALATTI, L.R.; PAES, R.R. Pedagogia do esporte: considerações pedagógicas e metodológicas no processo de ensino - aprendizagem do basquetebol. In: PAES, R.R.; BALBINO, H.F. **Pedagogia do Esporte: Contextos e Perspectivas**. Rio de Janeiro; Guanabara Koogan, 2005. p.123-136.

FILIN, V. P. **Desporto juvenil: teoria e metodologia**. Londrina: CID, 1996.

FONTELLES, M.J.; SIMÕES, M. G.; FARIAS, S. H.; FONTELLES, R. G. S. **Metodologia da pesquisa científica**: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa. Núcleo de Bioestatística Aplicado à pesquisa da Universidade da Amazônia – UNAMA, 2009.

GALLAHUE, D. L; OZMUN, J. C. **Compreendendo o Desenvolvimento Motor**. São Paulo: Phorte, 2003.

GAMA FILHO, J. G. Metodologia do Treinamento técnico-tático no futebol. In: GARCIA, E. S.; LEMOS, K. L. M. (Org.). **Temas atuais VI em Educação Física e esportes**. Belo Horizonte: Health, 2001. p. 86-106.

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

GARGANTA, J. Para uma Teoria dos Jogos Desportivos Colectivos. In: GRAÇA, A. e OLIVEIRA, J. (ed.). **O Ensino dos Jogos Desportivos**. 3 ed. Ed. Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, 1998^a

GARGANTA, J. Para uma Teoria dos Jogos Desportivos Coletivos. In: GRAÇA, A. e OLIVEIRA, J. (ed.). **O Ensino dos Jogos Desportivos coletivos**. Universidade do Porto, 1998.

GARGANTA, J. O treino da tática e da técnica nos jogos desportivos à luz do compromisso cognição-ação. In: BARBANTI, V.J. et al. (Org.). **Esporte e atividade física**: interação entre rendimento e qualidade de vida. Barueri: Manole, 2002. p. 281-306.

GARGANTA, J. O ensino dos jogos desportivos colectivos: perspectivas e tendências. **Movimento**, ano IV, Nº 8, 1998.

GONZÁLEZ, F. J.; BORGES, R. M. Diálogo sobre o ensino dos esportes na educação física escolar: uma pesquisa-ação na formação continuada. **Motrivivência**, v. 27, nº 45, 2015.

GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (ed). **O ensino dos jogos desportivos**. Porto: 2 ed. Universidade do Porto. 1995.

GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. **O ensino dos jogos desportivos**. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física. Universidade do Porto. 2005.

Graça, A. (1998). Os Comos e os Quandos no Ensino dos Jogos, terceira edição. In GRAÇA, A; OLIVEIRA, J. (Eds.). **O Ensino dos Jogos Desportivos**, 27-34. CEJD-FCDEF-UP.

GRECO, P. J.; SOUZA, P. R. C. de. Desenvolvimento da capacidade tática no Futsal. In: GRECO, P. J.; SAMULSKI, D. M.; GARCIA, E. S.; SZMUCHROWSKI, L. **Temas atuais em Educação Física e esportes II**. Belo Horizonte: Health, 1997. p. 24-42.

GRECO, P. J. Métodos de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos. In: GARCIA, E. S.; LEMOS, K. L. M. (Org.). **Temas atuais VI em Educação Física e esportes**. Belo Horizonte: Health, 2001. p. 48-72.

MARRAMARCO, G. T.; MARRAMARCO, C. A.; GAYA, A. C. A. Proposição de um instrumento de avaliação de habilidades técnicas de basquetebol para crianças de 10 e 11 anos. **DO CORPO: ciências e artes**, Vol. 4, Nº 1 (2014).

MEMMERT, Daniel. HARVEY, Steve. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. **Journal of Teaching in Physical Education**, 2008, 27, 220-240. Human Kinetics, Inc. 2008.

Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and preliminary validation. **Journal of Teaching in Physical Education**, 1998, 17, 231-243.

PAULA, P. F. A. DE; GRECO, P. J.; SOUZA, P. R. C. Tática e processos cognitivos subjacentes à tomada de decisão nos jogos esportivos coletivos. In: GARCIA, E. S.; LEMOS, K. L. M. (Org.). **Temas atuais V em Educação Física e esportes**. Belo Horizonte: Health, 2000. p. 11-27.

PLACEK, J. H. Integration as a curriculum model in Physical Education: possibilities and problems. In: SILVERMAN, S. J.; ENNIS, C. D. (Ed.). Student learning in Physical Education: applying research to enhance instruction. **Champaign: Human Kinetics**, 1996. p. 287-311.

REIS, Heloisa Helena Baldy dos. **O ensino dos jogos esportivizados na escola**. 1994. 68f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Física, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 1994.

RINK, J. E.; FRENCH, K. E.; TJEERDSMA, B. L. Foundations for the learning and Instruction of Sport and Games. **Journal of Teaching in Physical Education**, v. 15, n. 4, p. 399-417, 1996.

ROCHEFORT, R. S. **Voleibol: das questões pedagógicas... a técnica e tática do jogo**. Pelotas: Ed. Universitária, 1998.

RODRIGUES, Heitor de Andrade; LEONARDI, Thiago; PAES, Roberto Rodrigues. Novas regras do basquetebol: estudo de caso sobre a percepção de jogadores de uma equipe profissional. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v. 11, n. 3, p. 147-165, jul./set. 2013.

ROUQUAYROL, M.Z, ALMEIDA FILHO, N. **Epidemiologia e saúde**. 6ª edição, Guanabara Koogan, Rio de Janeiro, 2006.

TAVARES, F. O processamento da informação nos jogos desportivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Eds.). **O Ensino dos Jogos Desportivos**. CEJD/ Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, 1995. p. 35-46.

TEODORESCU, I. (1984). **Problemas da teoria e metodologia nos jogos desportivos**. Livros Horizonte. Lisboa.