

Basquete 3X3:

Possibilidade na Educação Física Escolar

Alex Natalino Ribeiro
Douglas Vínicius Carvalho Brasil



Atena
Editora

Ano 2018

Alex Natalino Ribeiro
Douglas Vínicius Carvalho Brasil

Basquete 3X3: Possibilidade na Educação Física Escolar

Atena Editora
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Geraldo Alves e Lorena Prestes

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

- Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

R484b Ribeiro, Alex Natalino.
Basquete 3X3 [recurso eletrônico] : possibilidade na educação física escolar / Alex Natalino Ribeiro, Douglas Víncius Carvalho Brasil. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019.

Formato: PDF
Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader
Modo de acesso: World Wide Web
Inclui bibliografia
ISBN 978-85-7247-036-0
DOI 10.22533/at.ed.360191601

1. Basquetebol – Estudo e ensino. 2. Educação física. 3. Prática de ensino. I. Brasil, Douglas Víncius Carvalho. II. Título.

CDD 796.323

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

AGRADECIMENTOS

Os anos de formação que se passaram na Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, cursando as disciplinas do bacharelado e agora as disciplinas da licenciatura e do mestrado em Educação Física na área de Educação Física e Sociedade, nos permitiram perceber o quanto ainda a área carece de trabalhos e publicações que dialoguem com a – prática da – Educação Física Escolar, isto é, com professoras e professores que em seu cotidiano buscam renovar a cada dia seu conhecimento a fim de atualizar e problematizar os conteúdos que diariamente são trabalhados em suas aulas. É neste horizonte que pretendemos inserir o presente livro, mesmo compreendendo que este se configura como um esforço inicial – e talvez precoce – mas que, porém, dá início ao que acreditamos ser função da produção científica em uma universidade pública, a saber: tornar público e acessível todo o conhecimento por ela produzido. Neste sentido, gostaríamos de agradecer a todas as professoras e professores, funcionárias e funcionários, bem como todas e todos colegas que durante esta jornada na FEF-UNICAMP nos ‘cultivaram’ esta ‘visão de mundo’ e, assim, nos permitiram acreditar que o presente livro é início de um projeto ao qual, esperamos, ele cumpra seu objetivo: torne público e acessível aquilo que há certo tempo, viemos pensando e produzindo.

APRESENTAÇÃO

O presente livro busca estabelecer diálogo com professoras e professores de Educação Física, bem como pedagogas e pedagogos, educadoras e educadores culturais que objetivem em suas aulas, atividades e intervenções: promover e pensar o esporte como atividade física, principalmente, aquilo que é o objetivo deste livro, ter no basquete 3x3 uma possibilidade de prática esportiva, de atividade física para crianças e adolescentes.

Por ter como meta estabelecer diálogo com este público específico, optamos por um discurso mais livre que parte de lugares comuns àquelas e àqueles que convivem ou tem fácil trânsito, dada sua formação, ao, digamos assim, ambiente da Educação Física. Isto é, partimos do pressuposto de que nossos leitores têm familiaridade com uma dada teoria da Educação Física; que de algum modo estruturam metodologicamente suas atividades a partir de um referencial teórico específico, por isso optamos por um número mínimo de referências bibliográficas em prol de uma discussão que de conta de expor nosso ponto de vista, e que este seja capaz de estabelecer diálogo com o ponto de vista de cada leitor, os tornando capazes de compreender o que propomos, o que poderia, assim, permitir que o Basquete 3x3 passe a integrar o conjunto de ferramentas pedagógicas que professoras e professores, diariamente, lançam mão em suas aulas, atividades ou intervenções.

As regras aqui copiladas, as informações acerca do Basquete 3x3, bem como os exemplos de atividades que podem ser realizadas a fim de que o Basquete 3x3 possa ser uma modalidade trabalhada também no ambiente escolar, são aspectos que acreditamos serem relevantes para que a modalidade seja promovida e pensada na Educação Física escolar. Durante os últimos anos o Basquete 3x3 se constituiu como um esporte que vem sendo promovido nos mais variados espaços – parques, praças, shopping centers, vem se popularizando e, principalmente, será um dos esportes a integrarem as Olimpíadas de 2020 que se realizará no Japão. Foi durante estes últimos anos que nós – os autores – acompanhamos este processo de popularização e participamos de algumas competições e cursos de formação que objetivaram ampliar o conhecimento acerca da modalidade. A experiência em vivenciar o Basquete 3x3, o término de nosso curso de formação no bacharelado em Educação Física na Unicamp, bem como o reingresso no curso de licenciatura, e as reflexões no mestrado nos trouxeram algumas questões a respeito de: como o Basquete 3x3 poderia ser inserido na escola? Esperamos que com o presente livro possamos ter contribuído minimamente para que estejamos um pouco mais próximo de responder satisfatoriamente a esta pergunta.

Os autores.

DEDICATÓRIA

Àquelas(es) que buscam problematizar a prática docente compreendendo as possibilidades de cada uma das modalidades esportivas no ambiente escolar, repensando a Educação Física Escolar a partir de práticas outras que não apenas as tradicionais – aos colegas que muito nos inspiram e nos desafiam.

APOIO

O conteúdo do presente livro é decorrente das reflexões e debates que tiveram início a partir de pesquisa que conta com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
O BASQUETE 3X3	10
AS REGRAS DO JOGO	16
FUNDAMENTOS DO JOGO.....	22
O BASQUETE 3X3 NA ESCOLA: POSSIBILIDADES.....	23
EXEMPLOS: ATIVIDADES QUE OBJETIVAM O ENSINO DO BASQUETE 3X3	25
PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA: CIRCUITOS DE EXERCÍCIOS.....	35
PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA: BRINCADEIRAS E JOGOS.....	39
PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA: SITUAÇÕES DE JOGO	43
BASQUETE 3X3: O JOGO NA ESCOLA.....	46
INDICAÇÕES PARA APROFUNDAMENTOS /PESQUISA	47
REFERÊNCIA	48
SOBRE OS AUTORES	49

A Educação Física Escolar tem sido espaço no qual professoras e professores vêm empenhando esforços com intuito de ampliar a experiência corporal de alunas e alunos. Muitas destas tentativas, no entanto, deparam-se com obstáculos intransponíveis quando, por exemplo, enfrentam a realidade das escolas públicas brasileiras nas quais as estruturas e materiais disponíveis não são adequados ou suficientes para atender a demanda de uma aula organizada para cerca de 35 discentes.

Dentre as práticas corporais que compõe o currículo escolar podemos encontrar práticas que podem ser tidas como inovadoras, tais como circo, ginástica, capoeira, tecido acrobático. No entanto, a presença de práticas tradicionais – futebol, vôlei, basquete e handebol, ainda ocupam grande parte do currículo e exigem esforços docentes no sentido de adaptarem as modalidades às condições das escolas, pois muitas vezes a estrutura das quadras e materiais não são as ideais. Neste sentido, considerando que a quadra de jogo do Basquete 3x3 é menor que a metade da quadra de jogo do Basquetebol, o que permite que o espaço de jogo possa ser facilmente adaptado em pátios ou outros espaços que não somente uma quadra poliesportiva, bem como, o número de alunos que compõem cada equipe, sendo 3 titulares e 1 reserva, o que no caso, facilita que a modalidade seja trabalhada nos mais diversos espaço, ou ainda, por exemplo, fazendo uso de uma quadra poliesportiva, poderíamos ter quadro equipes jogando, dois jogos ocorrendo simultaneamente envolvendo ao todo 16 discentes – além da possibilidade de permitir que aqueles que não estejam participando como jogadores, atuem como árbitros, mesários ou até mesmo como treinadores.

Nosso objetivo principal com o presente livro é apresentar o Basquete 3x3, principalmente do modo como viemos trabalhando com esta modalidade em clinics de Basquete, organizando torneios e festivais e promovendo o esporte em parceria com escolas e organizações sociais a fim de torna-lo popular para crianças e adolescentes. Esta apresentação busca estabelecer diálogo com profissionais de Educação Física que atuam em clubes, projetos esportivos e principalmente em escolas. Por se tratar de um esporte novo, recentemente operacionalizado pelos moldes tradicionais, isto é, por federações e confederações esportivas, acreditamos que seja válido o esforço de sistematizar em uma única obra o que se tem de “institucional” do Basquete 3x3, suas regras e estrutura de jogo, e demonstrando como por meio de atividades, que se orientam por referências teóricas específicos, é possível pensa-lo como uma dentre as possibilidades pedagógicas para a Educação Física Escolar.

O BASQUETE 3X3

O Basquete 3x3 foi adicionado recentemente ao quadro de modalidades olímpicas ao lado de outros esportes como o Beisebol e Softbol, Escalada Esportiva, Karatê, Surfe, Skate, BMX Ciclismo e BMX Freestyle. (COI, 2017). Apesar de se tornar oficialmente um esporte olímpico, quando comparada as demais, a modalidade pode ser considerada relativamente nova, pois foi lançada oficialmente a nível mundial apenas em 2010 (FIBA,2018), o que, de certo modo, pode contribuir para que muitos ainda desconheçam o Basquete 3x3 e/ou não saibam diferenciá-la de outras modalidades similares como, por exemplo, o Basquetebol. Fato esse que, entre outras coisas, poderia influenciar professoras e professores desencorajando-os a não abordarem a modalidade na escola, não vendo nela possibilidades pedagógicas diversas, mesmo ela apresentando algumas características que podem facilitar sua inserção no meio escolar, como veremos.

O AMBIENTE DE JOGO

As quadras das escolas podem diferenciar em decorrência da marcação dos limites da área de jogo, apesar de haver regulamentação, nem sempre os terrenos comportam as medidas necessárias e, assim, alguns ajustes são realizados a fim de, mesmo que em tamanho menor, mais curta ou mais estreita, haja uma quadra poliesportiva na qual as aulas de Educação Física possam ser realizadas.

A seguir indicamos, segundo a Confederação Brasileira de Basketball, as dimensões, ideais, da quadra de basquete:

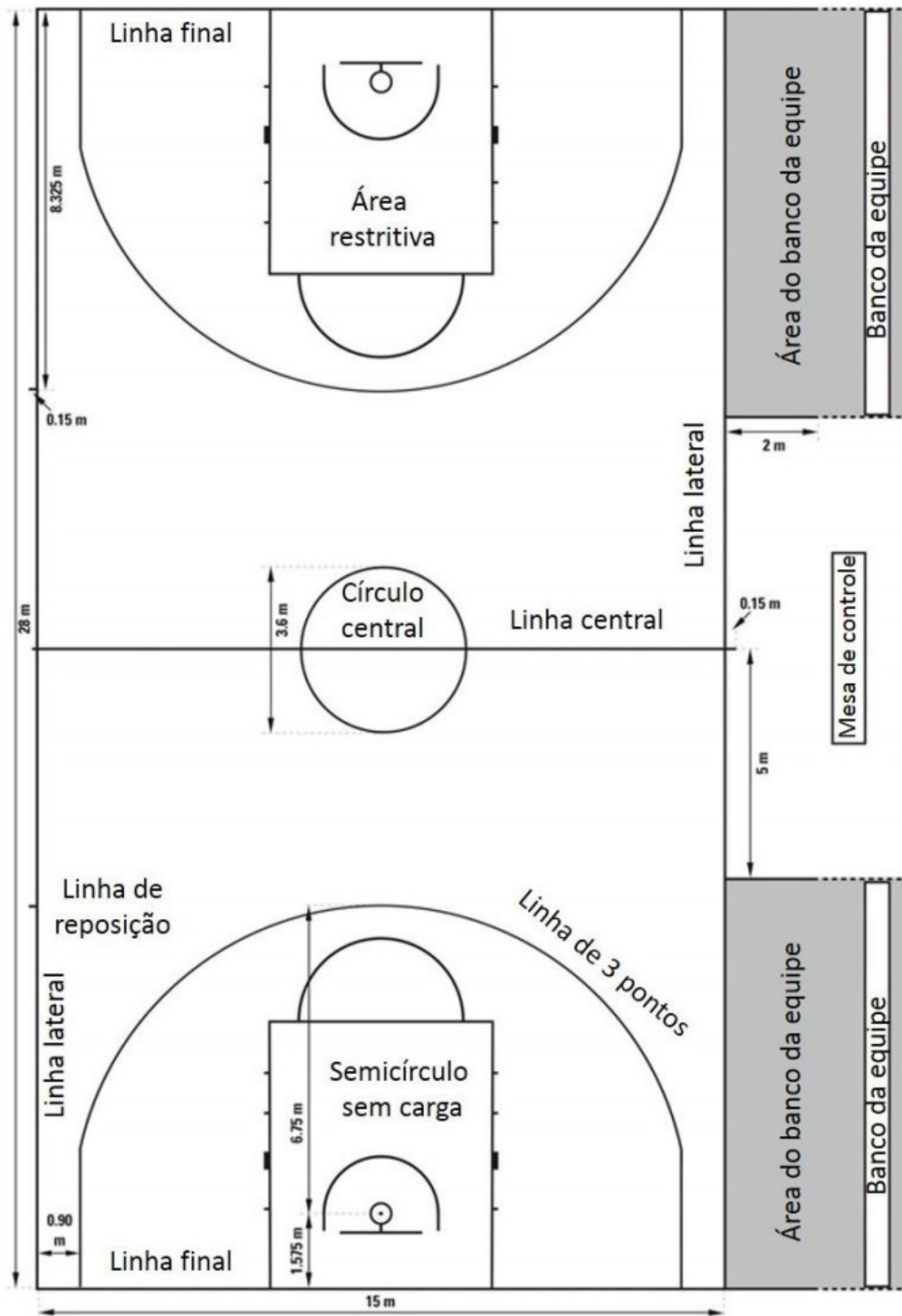


Figura 1: Quadra de Basquete – “Diagrama 1 –Tamanho total da quadra de jogo”

Fonte: Confederação Brasileira de Basketball – CBB Regras Oficiais de Basquetebol – Out/2017. p.6.

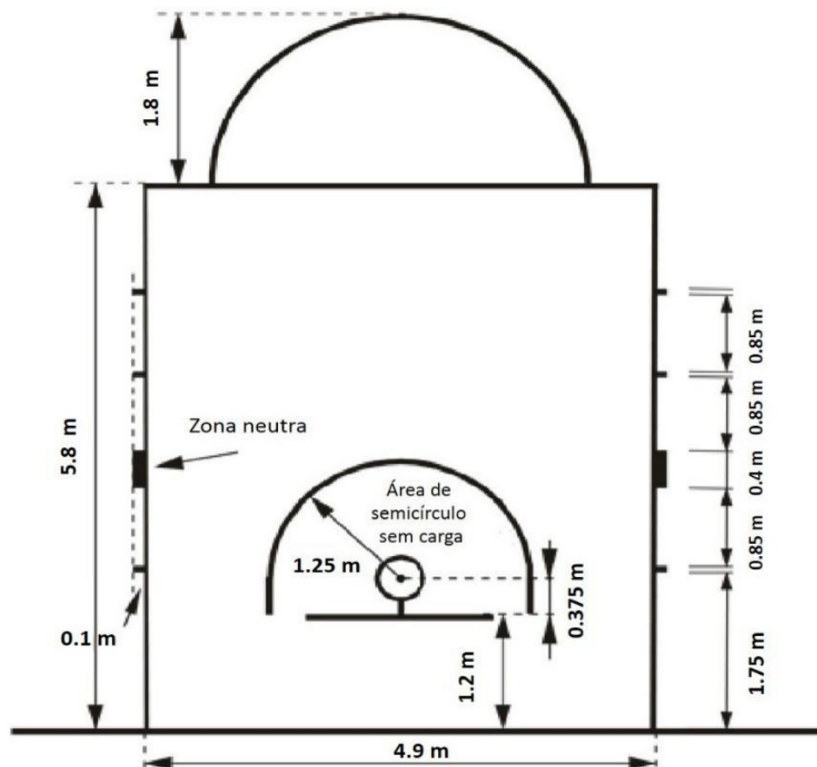


Figura 2: Quadra de Basquete – “Diagrama 2 – Área restritiva”. Fonte: Confederação Brasileira de Basketball – CBB Regras Oficiais de Basquetebol – Out/2017. p.7.

Para a realização do Basquete 3x3, quanto a delimitação da quadra de jogo, algumas alterações são necessárias. As dimensões do garrafão (área restritiva) são as mesmas, assim como o comprimento da linha final da quadra. Apesar de comumente acreditar-se que o Basquete 3x3 é jogado em meia quadra; em um espaço de 14 metros de linha lateral por 15 de linha final (como na figura 1), na realidade, segundo o livro de regras da Confederação Brasileira de Basketball, a quadra de jogo do Basquete 3x3 deve medir 11mx15m (11 metros de linha lateral por 15 metros de linha final, como na figura a seguir:

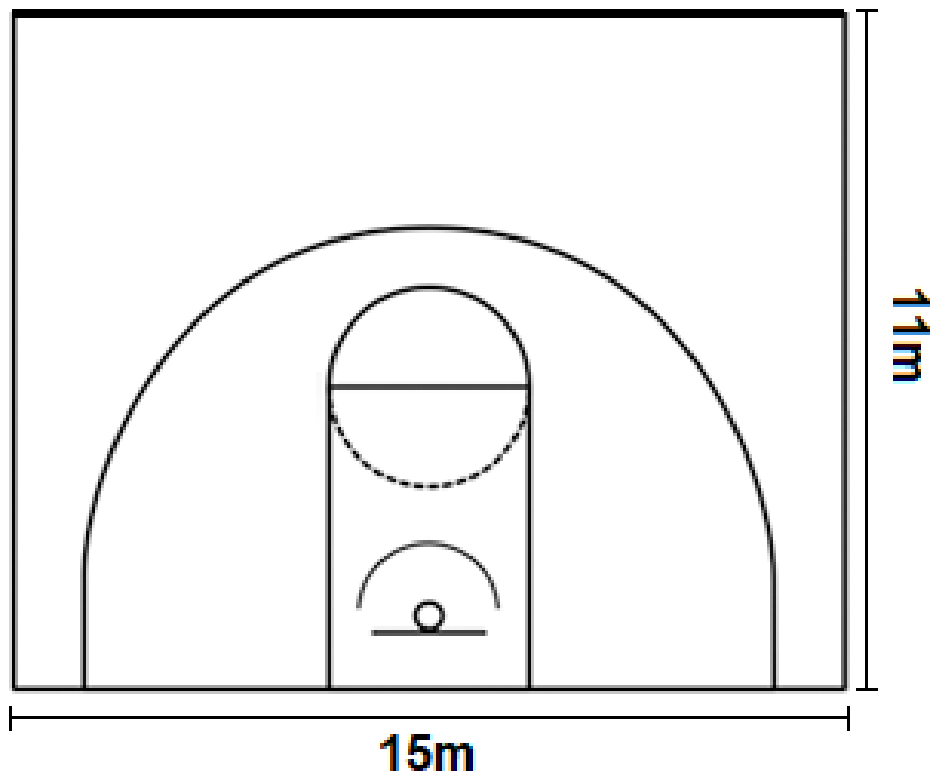


Figura 3: Quadra 3x3 – Medidas.

Outra alteração necessária para a prática do Basquete 3x3 se refere as zonas de pontuação. Assim como as dimensões da quadra de jogo, estas se diferenciam quando comparadas as zonas de pontuação do Basquetebol. Enquanto no Basquetebol temos três formas possíveis de pontuar (arremessos de três pontos – são os arremessos realizados no limite entre as linhas laterais, a linha final oposta ao cesto e as linhas de três pontos; arremessos de dois pontos – são os arremessos realizados no espaço delimitado pela linha de três pontos e a linha final próxima ao cesto; arremessos de um ponto – são os arremessos de lance livre, realizados no interior do semicírculo no topo da área restritiva; garrafão), no Basquete 3x3 temos apenas duas pontuações: arremessos de dois pontos e arremessos de um ponto. Correlacionando com as áreas de pontuação do Basquetebol podemos dizer que o arremesso que vale três pontos no Basquetebol, passa a valer dois pontos no Basquete 3x3, já o arremesso de dois pontos e o arremesso de lance livre; de um ponto, no Basquete 3x3 passam ambos a valer um ponto. Como demonstrado na figura 4:

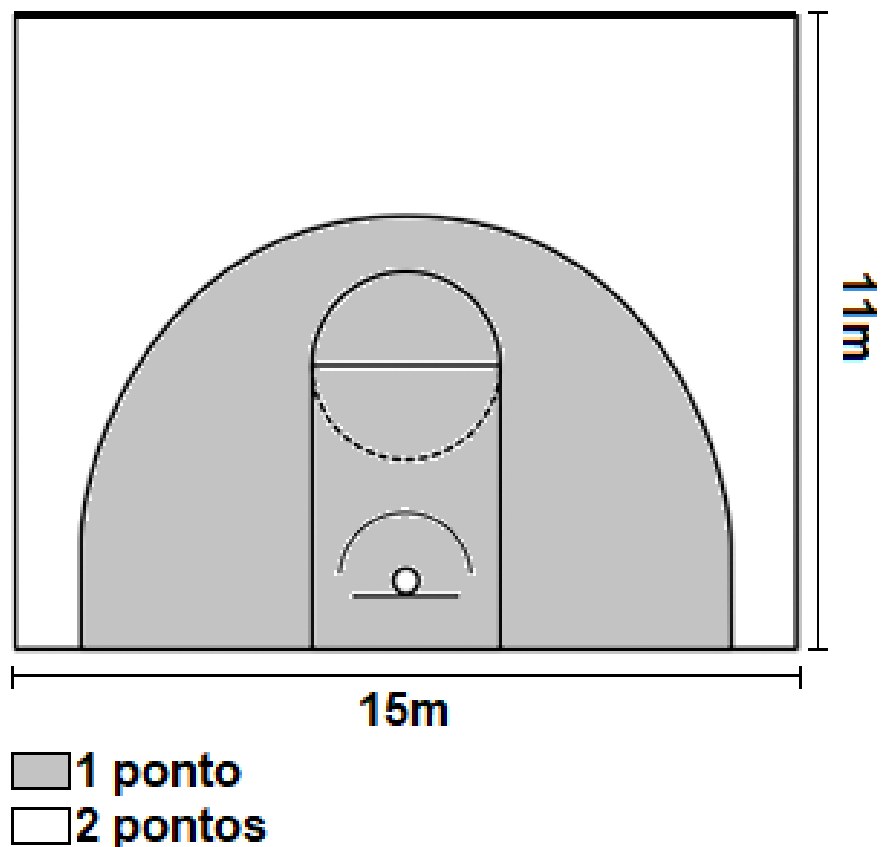
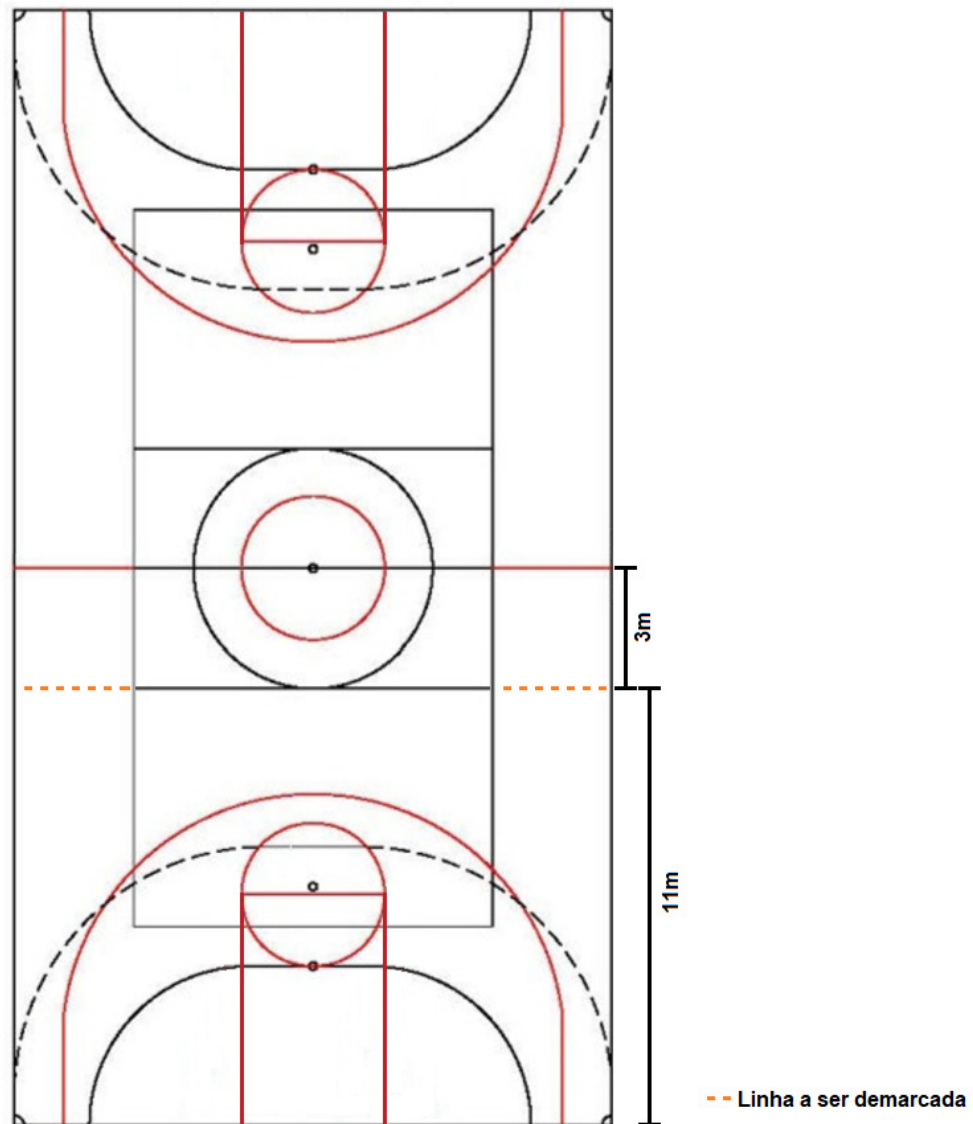


Figura 4: Quadra 3x3 – Zona de Pontuação.

Como delimitar a quadra de Basquete 3x3 na escola – em uma quadra poliesportiva?

Apesar de parecer complicado delimitar o tamanho da quadra de Basquete 3x3, tendo em vista que meia quadra de Basquetebol mede 14 metros de linha lateral, uma solução rápida é possível de ser realizada em uma quadra poliesportiva: levar em consideração a marcação da quadra de Voleibol, pois a “linha dos três metros” do Voleibol permite que delimitemos facilmente a quadra de jogo do Basquete 3x3, como na figura abaixo:



Deste modo, em uma quadra poliesportiva podemos demarcar a quadra de jogo do Basquete 3x3 o que nos possibilita trabalhar simultaneamente em duas quadras, visto que a mesma marcação pode ser feita em ambos os lados da quadra. O espaço entre a linha de três pontos do Voleibol, que com a demarcação passa a ser a linha final da quadra de Basquete 3x3, e a linha central da quadra poliesportiva, pode ainda ser usado como espaço restritivo para o banco de reserva ou local para os demais participantes observarem o jogo, os exercícios e demais atividades propostas que estejam sendo realizadas.

AS REGRAS DO JOGO

As regras do Basquete 3x3 são bem específicas, principalmente quanto ao número de jogadores; ao tempo máximo que cada equipe possui para efetivar o arremesso; a dinâmica de pontuação; aos limites da quadra; a reposição da bola depois de cada ponto e quando ela toca o solo fora dos limites da quadra; como ocorrem as trocas de jogadores. Porém, a dinâmica do jogo é a mesma do Basquetebol, pois os fundamentos (controle do corpo, manipulação de bola, passe, drible, arremesso rebote) são os mesmos.

Para possibilitar a ampla compreensão acerca das regras do Basquete 3x3 e para que não deixemos margem à nenhuma interpretação equivocada, optamos por reproduzir integralmente o documento criado pela Federação Internacional de Basquetebol que, posteriormente, foi traduzido e disponibilizado em janeiro 2016 pela Confederação Brasileira de Basketball em seu site <http://www.cbb.com.br/comum/code/MostrarArquivo.php?C=MjE2>.

3X3 REGRAS OFICIAIS DO JOGO

Janeiro 2016

As Regras do Jogo de Basquete Oficiais da FIBA são válidas para todas as situações de jogo não especificamente mencionadas nestas Regras do Jogo 3x3.

Art. 1 Quadra e Bola

O jogo será jogado em uma quadra de basquete 3x3 com uma tabela. Uma quadra regular de 3x3 tem 15m (largura) x 11m (comprimento). Deverá ter uma demarcação de quadra de basquete de tamanho regular, incluindo uma linha de lance livre (5,80m), uma linha de dois pontos (6,75m) e um semicírculo abaixo da cesta. Uma meia quadra de basquete tradicional pode ser usada.

A bola oficial 3x3 deve ser usada em todas as categorias.

Nota: Nos níveis iniciantes/ amadores, o 3x3 pode ser jogado em qualquer lugar - marcações de quadra – se alguma for utilizada – podem ser adaptadas ao espaço disponível.

Art. 2 Equipes

Cada equipe é composta por quatro (4) jogadores (três [3] jogadores na quadra

e um [1] substituto).

Nota: Não será permitido técnico na área de jogo; instruções técnicas não são permitidas da arquibancada.

Art. 3 Oficiais de Jogo

Os oficiais de jogo consistem em um (1) ou dois (2) árbitros e marcadores de tempo e placar.

Art. 4 Início do Jogo

4.1. Ambas as equipes devem realizar aquecimento simultaneamente antes do jogo.

4.2. A primeira posse de bola deve ser determinada por cara ou coroa. A equipe que ganhar o lançamento da moeda decide se fica com a posse de bola no início da partida ou na prorrogação, caso seja necessário.

4.3. O jogo obrigatoriamente deve iniciar com três (3) jogadores.

Nota: Artigos 4.3 e 6.4 se aplicam apenas a Competições oficiais FIBA 3x3* (não obrigatórios para eventos iniciantes/amadores). *Competições Oficiais FIBA são Torneios Olímpicos, Campeonatos Mundiais de 3x3 (incl.SUB18), Campeonatos de Zona FIBA (Incl. SUB18), 3x3 World Tour e 3x3 All Stars.

Art. 5 Pontuação

5.1. Deverá ser atribuído um (1) ponto a cada arremesso convertido dentro do arco (linha de 2 pontos).

5.2. Serão atribuídos dois (2) pontos a cada arremesso convertido de trás do arco (linha de dois pontos).

5.3. Será atribuído um ponto (1) a cada lance livre com sucesso.

Art. 6 Tempo de Jogo/Vencedor de um Jogo

6.1. O tempo regular de jogo deve ser o seguinte: Um (1) período de 10 minutos. O relógio deve ser interrompido durante situações de bola parada e lances livres. O relógio deve ser reiniciado depois que a troca da bola for concluída (assim que chega às mãos do time de ataque)

6.2. No entanto, o primeiro time a marcar 21 pontos ou mais, ganha o jogo se tal evento ocorrer antes do final do tempo regular de jogo. Essa regra é válida apenas para o tempo regular (não para uma possível prorrogação).

6.3 Se o placar estiver empatado ao final do tempo de jogo, uma prorrogação será jogada. Haverá um intervalo de um minuto (1) antes da prorrogação. A primeira equipe a marcar dois (2) pontos na prorrogação ganha o jogo.

6.4 Uma equipe perderá o jogo por desistência se no horário programado para o início da partida a equipe não estiver presente na quadra de jogo com três (3) jogadores

prontos para jogar. O resultado será marcado como W.O.

6.5 Uma equipe perderá a partida caso se retire de quadra antes do final do jogo, ou caso tenha todos os seus jogadores machucados e/ou desclassificados. Nesta situação, a equipe a ser declarada vencedora pode escolher manter seus pontos ou vencer por W.O., e a equipe a ser declarada perdedora não pontua (tem seu placar “zerado”) nos dois casos.

6.6 Uma equipe que perca seu jogo em função de desistência ou uso de má fé perante as regras, e ao espírito esportivo será desclassificada da competição.

Nota: Se um cronômetro de jogo não estiver disponível, o tempo corrido e/ou pontuação necessária para morte súbita fica sob responsabilidade do organizador do evento. A FIBA recomenda que se defina a pontuação em linha com o tempo de duração do jogo (10 minutos/10 pontos; 15 minutos/15 pontos; 21 minutos/21 pontos).

Art. 7 Faltas/Lances Livres

7.1. A equipe está em situação de penalidade por faltas coletivas quando tiver cometido seis (6) faltas no período. Os jogadores não serão excluídos pelo número de faltas pessoais sujeitas ao artigo.15.

7.2. Será atribuído um (1) lance livre às faltas cometidas durante o ato de arremesso dentro do arco (linha de dois pontos). Serão atribuídos dois (2) lances livres às faltas cometidas durante o ato de arremesso de trás do arco (linha de dois pontos).

7.3 Será atribuído um (1) lance livre adicional às faltas cometidas durante o ato de arremesso em que este for convertido.

7.4 Faltas coletivas (7^a, 8^a e 9^a) devem ser sempre atribuídas com dois (2) lances livres. A 10^a e qualquer falta coletiva subsequente será sempre atribuída com dois lances livres e posse de bola. Esta cláusula é aplicada também para faltas durante o ato de arremesso e se sobrepõe os artigos 7.2 e 7.3.

7.5 Toda falta técnica será sempre atribuída com (1) um lance livre e posse de bola, independentemente do número de faltas de equipe; enquanto faltas antidesportivas serão atribuídas com (2) dois lances livres e posse de bola, independentemente do número de faltas de equipe; a partida será reiniciada com “Check Ball” no topo da quadra após uma falta técnica ou antidesportiva.

Nota: - Uma falta desqualificante sempre é atribuída com 2 Lances livres e posse de bola, independentemente do número de faltas de equipe; - Uma falta ofensiva nunca é concedida com lances livres, mas apenas com a posse da bola.

Art. 8 Como a bola é jogada

8.1. Após cada arremesso bem sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola): - Um jogador da equipe que não pontuou reiniciará o jogo driblando ou passando a bola de dentro da quadra diretamente abaixo da cesta (não atrás da linha de fundo) para um companheiro atrás do arco. - A equipe de defesa

não poderá tentar roubar a bola na área do semi círculo abaixo da cesta.

8.2. Após cada arremesso mal sucedido ou último lance livre (exceto os sucedidos por posse de bola): - Se a equipe de ataque ganha o rebote, pode continuar a tentativa de pontuar, sem voltar à bola a um local atrás do arco. - Se a equipe de defesa ganha o rebote, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

8.3. Se a equipe defensiva rouba ou dá um toco na bola, deve voltar a bola, passando ou driblando, para um local atrás do arco.

8.4 A posse de bola dada a qualquer equipe após uma situação de bola morta deve começar com um “Check Ball”. Ex: uma troca de bola (entre o jogador de defesa e o de ataque) atrás do arco na parte superior da quadra.

8.5 O jogador é considerado como “atrás do arco” quando nenhum de seus pés encontra-se dentro ou pisando no arco.

8.6 No caso de uma situação de pulo bola, a posse de bola deve ser dada à equipe de defesa.

Art. 9 Protelação

9.1. Protelar ou deixar de jogar ativamente pela tentativa de pontuar deve ser considerado como violação.

9.2 Se a quadra for equipada com um relógio de arremesso, uma equipe deve tentar um arremesso dentro de 12 segundos. A contagem do relógio deve começar assim que a bola chega às mãos dos jogadores de ataque (após a troca com o jogador de defesa ou depois de um arremesso bem sucedido, abaixo da cesta).

9.3 É uma violação, se após a bola estar livre para jogo, um jogador de ataque driblar a bola dentro do arco de costas ou de lado para a cesta por mais de cinco segundos.

Nota: Se a quadra não estiver equipada com um relógio de arremesso e uma equipe não estiver suficientemente tentando chegar à cesta adversária, o árbitro deverá avisar a equipe começando a contagem dos últimos cinco (5) segundos de posse de bola.

Art. 10 Substituição

A substituição será permitida a qualquer equipe quando a bola estiver morta, antes do “Check Ball” ou lance livre. O substituto só poderá entrar após seu companheiro sair de quadra, estabelecendo contato físico, caracterizando a substituição. Substituições só podem acontecer atrás da linha de fundo oposto a cesta e não há necessidade de intervenção dos árbitros ou oficiais de mesa.

Art. 11 Pedidos de tempo

11.1. Um pedido de tempo de 30 segundos é concedido a cada equipe. Um jogador pode pedir o tempo em uma situação de bola morta.

11.2. No caso de produção de TV, o organizador pode decidir por inserir 2 tempos de TV que vão acontecer respectivamente na primeira bola morta após o placar mostrar 6:59 e 3:59 em todos os jogos.

11.3. Todos os tempos tem duração de 30 segundos Nota: tempos e substituições só podem ser pedidos em situações de bola morta e não podem ser pedidos quando a bola estiver viva de acordo com o artigo 8.1

Art. 12 Procedimentos para protesto

Caso uma equipe entenda ter sido prejudicada pela decisão de um oficial ou por algum evento que tenha acontecido durante um jogo, deverá cumprir o seguinte procedimento:

1 - Um jogador da equipe que se sinta prejudicada, deverá assinar a súmula imediatamente após o final da partida, antes do árbitro.

2 – No prazo de 30 minutos, a equipe deverá apresentar por escrito uma explicação da situação, bem como depositar \$200 dólares para o diretor de esportes do evento. Caso o protesto seja aceito, o depósito será devolvido.

3 – Materiais de vídeo só serão aceitos para análise e decisão de último arremesso que possa ter sido lançado ainda com tempo de jogo no cronometro, e/ou para elucidar dúvidas quanto ao valor de um arremesso convertido (1 ou 2 pontos).

Art. 13 Classificação das Equipes

Tanto na classificação dentro dos grupos quanto na classificação geral das competições, as seguintes regras se aplicam; Se as equipes estiverem empatadas após o primeiro critério, referir-se ao critério seguinte e assim por diante.

1. Número de vitórias (ou percentual de vitórias no caso de número diferente de jogos em comparação a outros grupos);

2. Confronto Direto (somente levando em consideração vitória/derrota. Só se aplica dentro de um grupo);

3. Maior média de pontuação (Sem considerar placares de vitórias por desistência/desqualificação)

Se equipes ainda estiverem empatadas após esses três critérios, a(s) equipe(s) com o melhor ranqueamento antes da competição ganha(m) o desempate.

A classificação de tours (onde tour é definido como uma série de torneios conectados) será calculada pelo denominador de tours, ex: jogadores (se jogadores podem criar novos times em cada torneio) ou time (se jogadores só podem jogar por um time no tour inteira). Critérios para classificação de Tour:

i. Classificação no evento final ou anterior a ele, sendo então classificado para a final do tour;

ii. Pontos do ranking coletados para classificação final em cada etapa do tour;

iii. Seguidos por 1, 2 e 3 acima;

iv. Chaveamento por motivos de desempate serão um chaveamento de tour simultaneamente com chaveamento específico de cada evento.

Nota: Chaveamentos de Tour são feitos com todos os times participantes em um tour independente se eles jogam ou não jogam o próximo evento.

Art. 14 Regras de chaveamento

As equipes serão divididas em grupos de acordo com os pontos de ranking de equipe (soma dos pontos de ranking individuais dos três melhores jogadores da equipe antes da competição). No caso de equipes terem o mesmo número de pontos, o chaveamento será determinado aleatoriamente antes do início da competição.

Nota: Em competições de seleções nacionais, o chaveamento será feito baseado no Ranking de Federações 3x3.

Art. 15 Desqualificação

Um jogador que tenha cometido duas faltas antidesportivas (não aplicável a faltas técnicas) estará sem condições de jogo e deverá ser retirado da partida pelos árbitros e do evento pelos organizadores. Independente da marcação de falta antidesportiva, a organização excluirá da competição os jogadores que cometerem atos de violência, agressão verbal ou física, atuarem a fim de causar interferência de má fé no resultado dos jogos, cometerem violação das regras de antidoping da FIBA (Livro 4 dos Regulamentos Internos da FIBA) ou qualquer outra quebra do código de ética da FIBA (Livro 1, Capítulo II dos Regulamentos Internos da FIBA). O organizador pode ainda desqualificar um time completo do evento dependendo da contribuição de outros membros da equipe (também através de passividade) em relação aos comportamentos já mencionados. O direito da FIBA de impor sanções disciplinares através do regulamento do evento, dos termos e condições do 3x3planet.com e do regulamento interno da FIBA se mantém inalterados por qualquer desqualificação sob esse artigo 15.

Art. 16 Adaptações para categoria SUB12

As seguintes adaptações das regras são recomendadas para categoria sub 12:

1. Caso possível, a cesta pode ser abaixada para 2,60m.
2. O primeiro time a pontuar na prorrogação ganha o jogo.
3. Nenhum relógio para arremesso é usado; se um time não estiver atacando a cesta suficientemente, o árbitro pode dar a ele uma advertência contando os últimos 5 segundos.
4. Situações de penalidade não se aplicam; assim faltas são seguidas por check-ball. Exceto aquelas no ato do arremesso, faltas técnicas e faltas antidesportivas.
5. Tempos técnicos não são concedidos.

Nota: A flexibilidade oferecida pela “Nota” do Art 6 pode ser aplicada como considerado conveniente.

FUNDAMENTOS DO JOGO

O Basquete 3x3, apesar de ser uma modalidade com características próprias, possui os mesmos fundamentos de jogo que o Basquetebol. Como nos indicam Paes, Montagner e Ferreira (2009), Galatti e Paes (2007) e Ferreira e Rose Jr. (2003), podemos classificar todas as habilidades específicas para o jogo em seis fundamentos distintos, sendo eles o controle do corpo, a manipulação da bola, o passe, o drible, o arremesso e o rebote. Galatti et al (2012, p.86) definem cada um destes fundamentos como “componentes técnicos”, sendo que podemos defini-los do seguinte modo:

- **Controle do corpo:** realização dos movimentos corporais necessários nas ações ofensivas e defensivas dentro da exigência do jogo.

- **Manipulação de bola:** capacidade de interação e manuseio da bola, parado e em movimento, dentro e fora do jogo.

- **Passe:** lançamento da bola entre os companheiros da mesma equipe, a fim de manter a posse de bola e aproximar-se da cesta; sempre envolve uma recepção.

- **Drible:** ato de quicar a bola, manipulando com uma das mãos, impulsionando-a contra o solo, permitindo o deslocamento pela quadra com a sua posse, sem infringir as regras que o jogo determina.

- **Arremesso:** fundamento ofensivo com o objetivo de acertar a cesta e marcar pontos.

- **Rebote:** recuperação da bola após uma tentativa de arremesso não convertido, podendo ser defensivo ou ofensivo.

Como indicaremos quando formos tratar dos exemplos de atividades que podem ser realizadas, cada um destes fundamentos devem receber atenção específica, com atividades que tenham como objetivo permitir que cada um deles seja desenvolvido de modo individual ou em conjunto.

O BASQUETE 3X3 NA ESCOLA: POSSIBILIDADES

Observando que ao propormos qualquer atividade, prática esportiva ou jogos, devemos levar em consideração, primeiramente, com qual grupo especificamente estamos trabalhando. Neste sentido, se formos trabalhar o Basquete 3x3, por exemplo, na escola, devemos observar de início a faixa etária do grupo para o qual iremos propor a atividade, se este é um grupo coeso ou heterogêneo?; se é constituído por praticantes que já possuem alguma vivencia quanto a prática do Basquete 3x3 ou se são todos iniciantes – o que diz respeito a: qual o nível de compreensão do jogo de cada participante?

Se partirmos da classificação pela faixa etária, Galatti e Paes (2007, p.80-81) nos dão pistas acerca de como podemos compreender adequadamente cada uma delas e assim nos capacitarmos melhor no intuito de propor atividades específicas para cada uma delas:

7-9 anos:

É favorecida a reação à estímulos visuais e acústicos, propício para a exploração do ritmo e a flexibilidade. Nota-se uma dificuldade em concentrar-se em tarefas específicas nessa faixa etária, sendo mais indicado o uso de jogos e brincadeiras, algumas mais longas para trabalhar a resistência aeróbia e utilizando materiais diversos e componentes lúdicos, facilitando a atenção e motivação da turma. Deve-se trabalhar na perspectiva global, tendo a modalidade basquetebol como “pano de fundo”, podendo até ficar descaracterizada, em alguns momentos, a modalidade específica.

10-12 anos:

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

13-15 anos:

A partir dessa idade diminuem as restrições e inicia-se o trabalho com as capacidades específicas da modalidade, ainda não em grande escala e

sem pretensões de especialização; deve se trabalhar de maneira mais próxima das exigências do basquetebol a orientação espacial, resistência, força e velocidade.

É tendo em vista esta distinção por faixa etária que, como nos indicam Ferreira, Galatti e Paes (2005), podemos elencar estratégias distintas de caráter didático e, fundamentalmente, pedagógico a fim de promover o desenvolvimento de habilidades necessárias para a prática do Basquete 3x3 e de seus fundamentos específicos. Dentre algumas estratégias, evidenciam-se:

1. **Exercícios Analíticos:** repetição de tarefas para o desenvolvimento de um único fundamento do jogo de forma isolada, seja o movimento integral ou por partes, a fim de garantir o aprimoramento de um determinado padrão de movimento.
2. **Exercícios Sincronizados:** semelhantes aos analíticos, mas envolvem a combinação de dois ou mais fundamentos do jogo em um mesmo exercício.
3. **Circuitos de Exercícios:** é a sequência de um conjunto de exercícios, pela qual os jogadores executam um fundamento em cada estação, por um tempo determinado, até que passe por todos os exercícios.
4. **Brincadeiras e Jogos:** Atividades e jogos que fazem parte da cultura popular infantil, mas com aproximação para a modalidade, sendo incorporados movimentos e a bola, sobretudo a de basquetebol.
5. **Situações de Jogo:** São simulações próximas do jogo formal, com ou sem adaptação das regras, mas em situação reduzida ou ampliada de jogadores e espaço, sendo as mais comuns o 1x1, 2x2, 3x3, 4x4, 2x1, 3x2, 4x3.
6. **Jogos Pré-desportivos:** Jogos com a presença de ao menos duas equipes e alvo(s) para defender e atacar, dentro de espaço e regras pré-estabelecidas.
7. **Jogo Formal:** o próprio jogo de basquetebol. (GALATTI et al, 2012, p.89)

Vale lembrar que como o Basquete 3x3 é um jogo disputado por equipes de 3 jogadores, o item “5” das estratégias anteriormente citadas, “Situações de Jogo”, deve ser adaptado em atividades de 1x1, 2x1, 2x2, 3x2 e 3x3.

Para melhor evidenciar como pensar a prática a partir destas estratégias, a seguir, procuramos estruturar algumas atividades do modo como acreditamos que elas deviriam compor o plano pedagógico; plano de atividades; roteiro de aulas. Para tanto, daremos diferentes exemplos de atividades que visam o ensino do Basquete 3x3 para uma turma de 11 anos de idade.

EXEMPLOS: ATIVIDADES QUE OBJETIVAM O ENSINO DO BASQUETE 3X3

Como mencionado, levando em consideração os seis fundamentos do Basquete 3x3, que como afirmamos são os mesmo do Basquetebol (controle do corpo; manipulação de bola; passe; drible; arremesso, rebote) e, ainda, as estratégias pedagógicas indicadas por Galatti et al (2012), propomos a seguir exemplos de atividades que podem ser realizadas com o objetivo de ensinar o Basquete 3x3 para crianças de 11 anos. A escolha por essa faixa etária se deu unicamente a título de exemplo, levando em consideração o que nos apontam Galatti e Paes (2007, p.80) sobre o que devemos ter em mente quando formos estruturar uma aula para crianças que estão no “momento mais propício para a aprendizagem motora (...) para a orientação espacial, equilíbrio e velocidade”.

Nos baseamos nos fundamentos da modalidade e nas estratégias anteriormente apresentadas. No entanto, não indicaremos atividades para os “Jogos Pré-desportivos” por entender que as demais atividades já possibilitam a criação quase que automática de atividades que objetivem “alvo(s)” e disponha “ao menos duas equipes (...) para defender e atacar, dentro de espaço e regras pré-estabelecidas”. Quanto a estratégia do “Jogo Formal” não há sentido em propor atividades em que o que se objetiva é o próprio jogo – que será tematizado no último capítulo.

Propostas de atividades para: Exercícios analíticos

ATIVIDADE 1: FUNDAMENTO CONTROLE DO CORPO

Atividade: Suicídio – corrida com alteração brusca de direção.

Materiais: Cones, ou a própria marcação da quadra.

Objetivo: Permitir que alunas(os) desenvolvam o controle do corpo, a partir de saída rápida em determinada direção, parada brusca e mudanças de direção, contribuindo para que a assimilem as dimensões da quadra e identifiquem as duas zonas de pontuação e principalmente, controlem seu corpo nesse espaço.

Descrição da atividade: O professor pode delimitar locais na quadra com cones, coletes, utilizando as linhas da quadra ou ainda desenhando marcando a quadra com giz, onde os participantes da atividade devem, após sair de um local específico em “máxima” velocidade, correr em direção ao local previamente delimitado e determinado pelo professor, ao alcançar o alvo deve mudar repentinamente a direção da corrida objetivando alcançar outro pré-determinado. Variando a atividade: A orientação para

a execução da atividade pode ser realizada por um comando de voz que indique, alternadamente, que os participantes devam tocar a linha final dentro da zona de um ponto; a linha que delimita a zona de dois pontos; uma das linhas laterais; a linha final oposta ao cesto; a linha de arremesso livre. O professor poderá, ainda, definir em qual velocidade os participantes deverão correr, ou se realizarão o percurso correndo de frente, de costas ou lateralmente.

Atividade 2: Fundamento Manipulação de bola

Atividade: Lançamento de bola.

Materiais: Bolas de vários tamanhos – caso não tenha material, o professor pode propor a confecção de bola de meia/tecido, de jornal, etc.

Objetivo: Familiarizar alunas(os) com diferentes pesos e dimensões das bolas, percepção da trajetória da bola, bem como com a força exercitada sob o material.

Descrição da atividade: Um a um alunas(os), cada um com uma bola, deverão executar lançamentos verticais em diferentes alturas. Os alunos deverão vivenciar diferentes tipos de lançamento: com duas mãos, com uma mão, de uma mão para outra, por cima do ombro, a altura do peito, a altura da cabeça, de baixo para cima.

Variando a atividade: a(o) professora(o) pode separar a turma em duplas ou trios e a cada lançamento vertical a(o) aluna(a) que lançou deve deslocar-se a fim de permitir que outro tome seu lugar e recepcione a bola. Ainda, poderá a partir de um comando de voz indicar se a bola deve ser jogada mais alto ou mais baixo, se o lançamento deverá ocorrer o mais rápido possível após a recepção ou se deverá observar um determinado período de tempo.

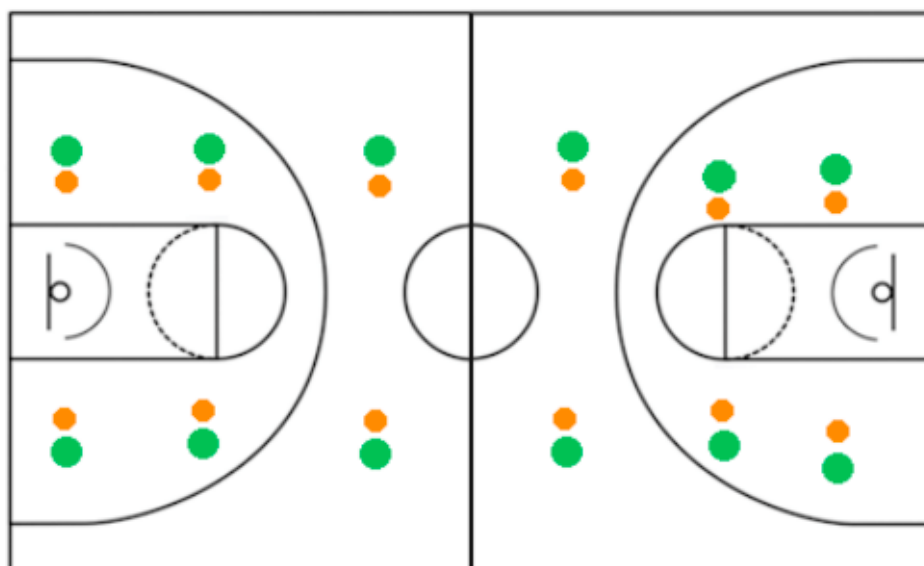


Figura 6: **Atividade 6**

Atividade 3: Fundamento Passe

Atividade: Passe em duplas.

Materiais: Bolas de basquetebol, de tênis, bolas de meia/tecido, jornal, etc.

Objetivo: Permitir que as(os) alunas(os) comecem a perceber a força que

imprimem na bola para que ela possa chegar até o alvo estipulado: uma(um) parceira(o) de atividade/exercício/treino.

Descrição da atividade: Inicialmente, em duplas as(os) alunas(os) – uma bola por dupla, serão realizados trocas de passes dos mais variados modos, com as duas mãos, com uma das mãos, etc. A(o) professora(o), com um comando de voz, pode indicar como quer que o passe seja realizado ou, ainda, deixar que as crianças decidam como os realizarão. Variando a atividade: Em um segundo momento, o grupo que estava dividido inicialmente em duplas, poderá ser dividido em trios e além do comando para serem realizados os passes a instrução agora pode ser também referente à quem deve ser realizado o passe – os participantes de cada trio podem receber uma numeração de 1 a 3, por exemplo.

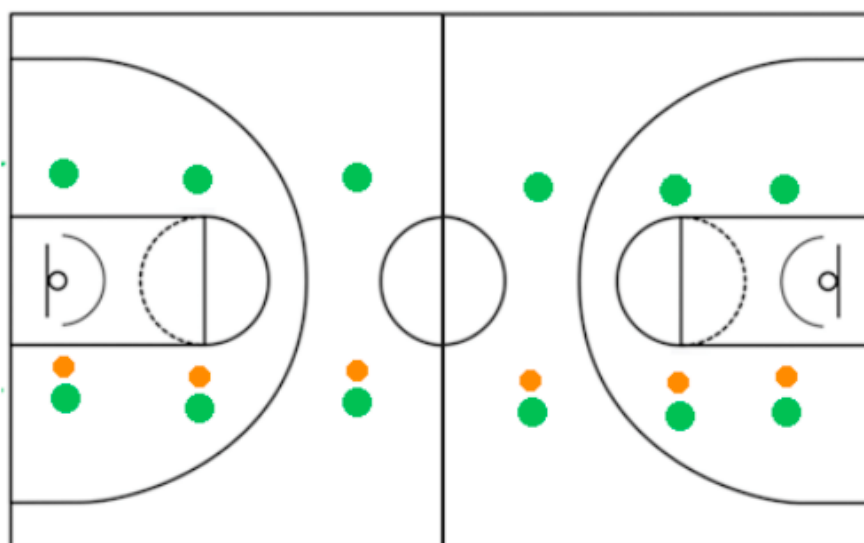


Figura 7: Atividade 3

Atividade 4: Fundamento Drible

Atividade: Sequência de dribles.

Materiais: Bolas de basquetebol e de tênis.

Objetivo: Permitir que as(os) alunas(os) assimilem um dos principais fundamentos do basquetebol, ao mesmo tempo que se deslocam pela quadra de jogo, o que tende a promover um melhor domínio do espaço compreendendo, a partir do fundamento drible e das regras da modalidade esportiva, o que é necessário para se conseguir se deslocar de um local pré-determinado a outro da quadra de jogo.

Descrição da atividade: Inicialmente a(o) professora) poderá pedir para que sejam realizados dribles (quiques de bola) em diferentes alturas e velocidades, podendo ainda ser utilizadas bolas de basquetebol e também de tênis de campo a fim de que seja percebido a dinâmica de movimentação destes materiais e o que é preciso realizar para que a bola receba o estímulo necessário para que ela quique e volte a tingir a altura desejada. Variando a atividade: Após um primeiro momento de familiarização com o fundamento, poderão ser estipuladas rotinas de execução que estipulem que um número específico de dribles deve ser realizados com a mão direita

e posteriormente repetido com a mão esquerda. A altura em que a bola deve ser tocada também pode variar em diferentes repetições, e ainda, alternada de uma execução para outra. Por fim, pode-se iniciar o drible em movimento e alternando entre cada uma das mãos – progressivamente o fundamento deverá ser realizado inicialmente com os pés paralelos e fixos, posteriormente, com a aquisição de habilidades, ele poderá ser executado em movimento e, finalmente, durante a corrida.

Atividade 5: Fundamento Arremesso

Atividade: Arremesso em duplas.

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Permitir que as(os) alunas(os) comecem a perceber a dinâmica do arremesso, qual a força necessária para que a bola atinja determinada altura e acerte determinado alvo

Descrição da atividade: Separadas em duplas as(os) alunas(os) deverão manter-se em uma distância demarcada na quadra e executarem arremessos em direção a(o) companheira(o) de dupla. Com um comando de voz a(o) professora(o) poderá indicar que a distância aumente ou diminua, ou ainda, que a bola seja arremessada mais alto ou mais baixo. Variando a atividade: Os arremessos podem ser realizados alternando as duplas, entre elas para que se dinamize ainda mais a atividade. Como o intuito da atividade é trabalhar o fundamento arremesso, vale lembrar que o arremesso deve ser realizado objetivando atingir um determinado alvo, que no caso será a(o) companheira(o) de dupla, por isso é importante que para recepcionar a bola a(o) aluna(o) não saia do lugar até que a bola atinja ou não o alvo – o objetivo é que, caso não atinja o alvo, ou seja, caso não consiga fazer com que a bola chegue adequadamente até a(o) companheira(o) de dupla, a força implicada no arremesso seja modulada para mais ou para menos, do mesmo modo que a direção: mais para a direita ou mais para a esquerda.

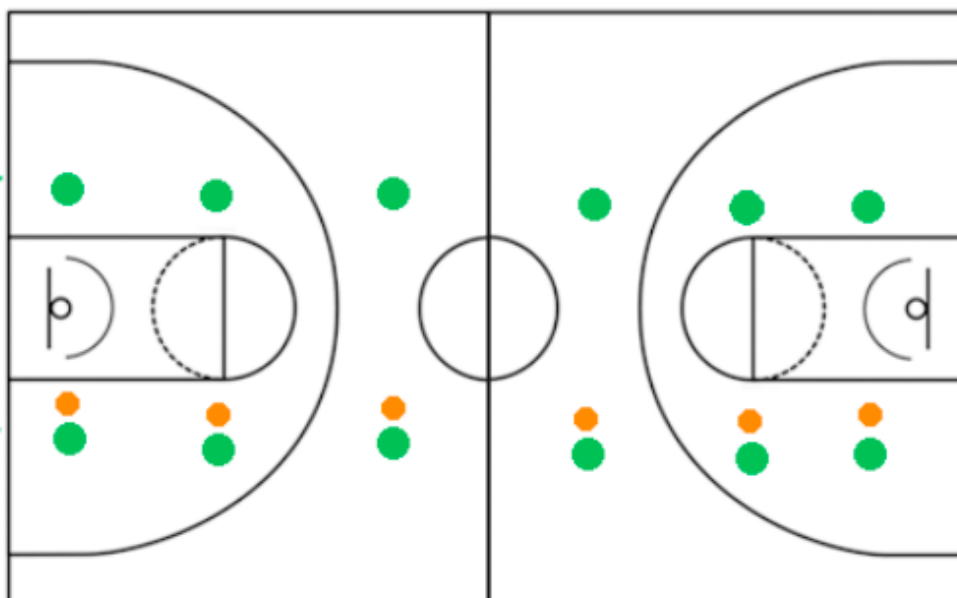


Figura 8: Atividade 5

Atividade 6: Fundamento Rebote

Atividade: Rebote.

Materiais: Bola de basquetebol.

Objetivo: Permitir que as(os) alunas(os) compreendam alguns dos conceitos fundamentais do rebote, como por exemplo: ocupar espaço e alcançar a bola.

Descrição da atividade: Em duplas, enquanto um(a) integrante da dupla se posiciona próximo a uma parede ou da tabela de basquete se possível, a(o) outra(o) integrante da dupla arremessa a bola com o objetivo que ela bata na parede ou na tabela e caia próximo da(o) outra(o) companheira(o) de dupla, esta(e), por sua vez, deverá – sem saltar - recepcionar a bola ainda no ar e com o desenrolar da atividade, deverá realizar um salto em direção à bola antes de toca-la, a segurando no ponto mais alto que conseguir, tanto na recepção da bola sem salto, quanto na com salto, o aluno deverá segurar a bola e traze-la em direção ao peito. Variando a atividade: Os alunos deverão formar uma fila de frente para a tabela, o primeiro da fila lança a bola na tabela e vai para o final da fila, o segundo deve pegar a bola antes que essa toque o solo, no ponto mais alto que conseguir e traze-la em direção ao peito, após fazer isso ele lança a bola em direção a tabela e vai para o final da fila, na sequencia o terceiro fila pega a bola e repete o processo, essa atividade pode variar com e sem salto. Uma outra variação dessa atividade é o aluno que pega o rebote lança a bola na tabela antes de aterrizar para que o aluno que vem na sequencia pegue o rebote e faça o mesmo, e assim consequentemente.

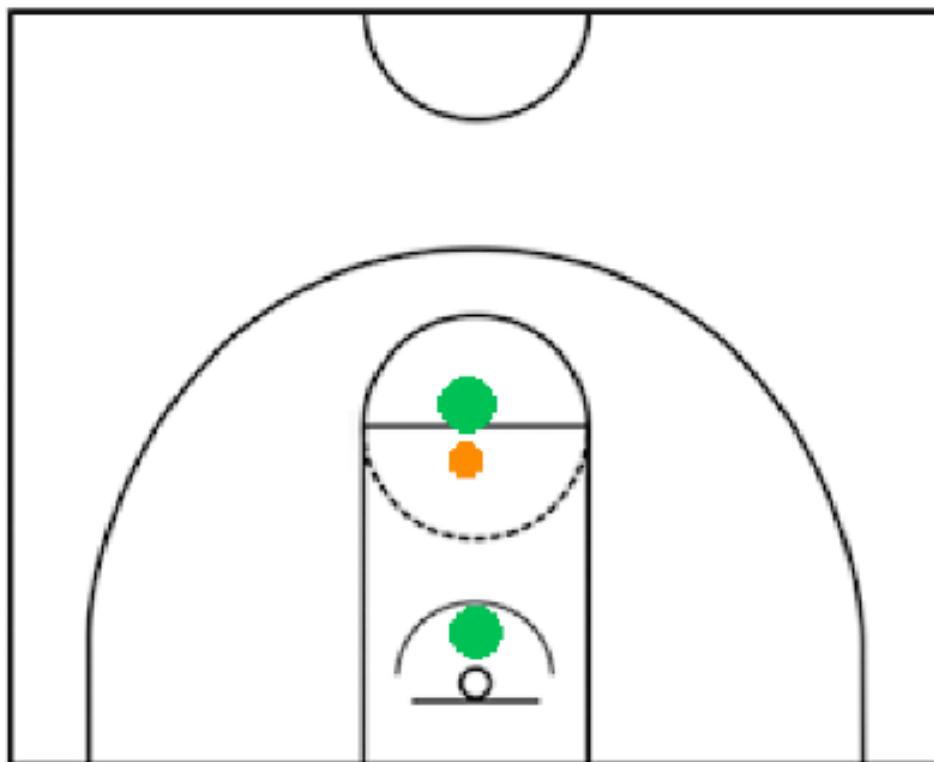


Figura 9: **Atividade 6**

Propostas de atividades para: Exercícios Sincronizados

Atividade 1: Fundamento Drible e Passe

Atividade: Driblar e passar a bola.

Materiais: Bola de basquetebol.

Objetivo: Trabalhar o drible e o passe em deslocamento.

Descrição da atividade: As alunas(os) formarão 2 filas no fundo da quadra, os alunos de uma das filas terão bolas a outra não, ao sinal do professor os alunos deverão se deslocar até o outro lado da quadra, a princípio dando quantos dribles quiser e trocando passes, no decorrer da atividade o professor pode limitar o número de dribles antes do passe, bem como alterar a velocidade do deslocamento das(os) alunas(os) em quadra, o que tornará a atividade mais dinâmica. Variando a atividade: Os alunos serão separados em 4 filas, 2 de um lado da quadra e duas do lado oposto, o aluno de uma das filas sai driblando em direção a um ponto pré-estabelecido, chegando nesse ponto ele realiza o passe para o colega da fila que está do outro lado da quadra e vai para o final da fila que passou a bola, o aluno que recebeu o passe dribla em direção ao ponto demarcado e realiza as mesmas ações do aluno que havia lhe passado a bola, e assim a atividade segue.

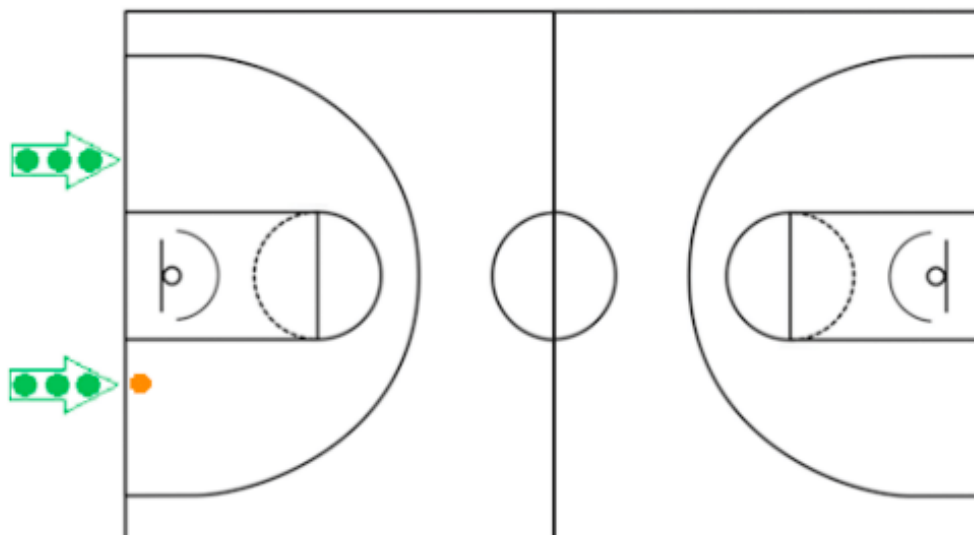


Figura 10: Atividade 1

Atividade 2: Fundamento Manipulação de bola e Passe

Atividade: Recepção e passe sem drible.

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Permitir que se perceba que não é extremamente necessário driblar para que se consiga, após se livrar da marcação, realizar um passe.

Descrição da atividade: Em trios alunas(os) deverão trocar um número determinado de passes, 10 ou 20 por exemplo, sem deixar que a bola caia ou simplesmente sem realizar dribles. Caso isso ocorra a contagem de passes realizados é zerada. Vence o trio que conseguir realizar o número determinado de passes sem driblar – podendo ser realizado o passe ‘picado’, onde a bola é lançada em direção ao solo antes de chegar às mãos de quem a recepcionará. Variando a atividade: Pode-se ainda com um comando de voz determinar qual tipo de passe deverá ser realizado – na altura do peito, por sobre a cabeça, picado, com uma das mãos.

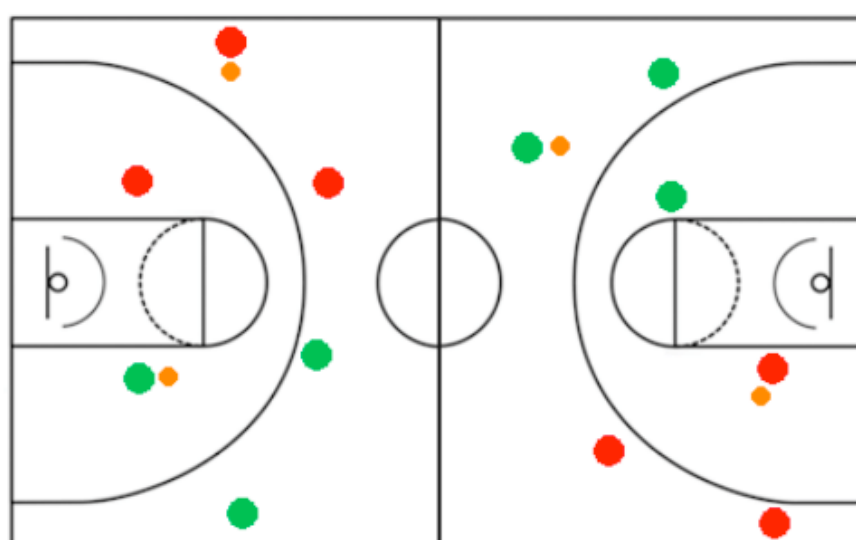


Figura 11: Atividade 2

Atividade 3: Arremesso, Controle de Corpo e Rebote

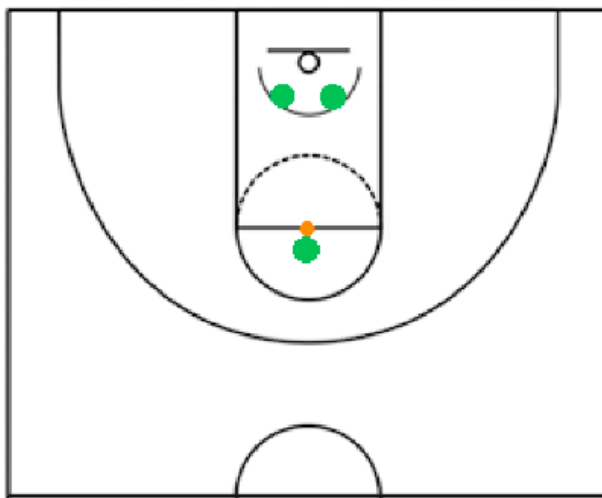
Atividade: Arremesso e disputa de Rebote

Materiais: Bola de Basquete

Objetivo: Permitir que os alunos pratiquem o arremesso e vivenciem uma disputa de rebote – se posicionar no espaço, ganhar espaço, proteger espaço, segurar a bola.

Descrição da atividade: As(os) alunas(os) irão ser separados em trios e se revezarão em 2 funções distintas, aquela(e) que arremessa a bola e duas(ois) que disputarão o rebote. Uma aluna(a) irá arremessar a bola em direção a cesta com o objetivo de acertar o alvo (fazer a cesta), as alunas(os) que disputam o rebote deverão – desde a preparação da arremessadora – disputar espaço com o “adversário”, de forma a permanecer ou ganhar o espaço que julga melhor para poder pegar o rebote. Caso o arremesso atinja seu objetivo, a aluna(o) segue arremessando, se errar ela(e) vai para a função de rebote e um(a) dos(a) que disputavam o rebote vem para a função de arremessador(a). Variando a atividade: o professor(a) pode aumentar o número de alunas(os) disputando o rebote

Descrição da atividade: As(os) alunas(os) irão ser separados em trios e se revezarão em 2 funções distintas, aquela(e) que arremessa a bola e duas(ois) que disputarão o rebote. Uma aluna(a) irá arremessar a bola em direção a cesta com o objetivo de acertar o alvo (fazer a cesta), as alunas(os) que disputam o rebote deverão – desde a preparação da arremessadora – disputar espaço com o “adversário”, de forma a permanecer ou ganhar o espaço que julga melhor para poder pegar o rebote. Caso o arremesso atinja seu objetivo, a aluna(o) segue arremessando, se errar ela(e) vai para a função de rebote e um(a) dos(a) que disputavam o rebote vem para a função de arremessador(a). Variando a atividade: o professor(a) pode aumentar o número de alunas(os) disputando o rebote e/ou de arremessadoras(es) para que quem disputa o rebote não saiba de onde virá o arremesso. Nesse segundo caso sugerimos que o professor(a) combine com as(os) arremessadoras(es) combinem um sinal entre si, para que não arremessem as bolas todos ao mesmo tempo.



Atividade 12: Figura 3

Atividade 4: Fundamento Drible e Manipulação de bola

Atividade: Malabarismos com bolas de basquetebol e tênis.

Materiais: Bolas de basquetebol e tênis.

Objetivo: Promover o maior controle da bola e a qualidade de execução do drible permitindo que, mesmo ao executá-lo, deva-se prestar atenção em outro objeto que deve ser manipulado de modo distinto.

Descrição da atividade: A(o) professora(o) poderá definir rotinas de exercícios variando as execuções dos dribles e de manipulação de bola, como por exemplo: driblar com as duas mãos; driblar com uma das mãos enquanto a outra lança para cima outra bola; driblar com bolas de tênis; driblar com bola de basquetebol em uma das mãos e com uma bola de tênis na outra; driblar com bola de basquetebol com uma das mãos enquanto lança repetidamente para o alto uma bola de tênis com a outra mão.

Variando a atividade: As mesmas dinâmicas podem ser realizadas em deslocamento pela quadra de jogo ou passando por estações que definem como serão realizados os dribles e a manipulação da bola.

Atividade 5: Fundamento Passe, Controle de Corpo e Arremesso

Atividade: Passe, Controle de Corpo e Arremesso.

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Permitir que os alunos recepcionem o passe em movimento, o que exigirá saída rápida e parada brusca e logo em seguida arremessem a bola.

Descrição da atividade: Os(as) alunos(as) serão separado em quatro filas, duas no meio da quadra, cada uma em direção a uma cesta e duas filas com bolas ao fundo da quadra (debaixo das tabelas) de frente para a fila do meio da quadra. Ao sinal da professor(a) os(as) alunos(as) deverão correr em direção a cesta e recepcionar o passe dos(as) alunos(as) da fila abaixo da respectiva tabela, ao recepcionar a bola o aluno deve arremessa-la. O aluno que deu o passe vai para o final da fila do arremesso na outra metade da quadra e quem arremessou vai pro final da fila que de onde veio o passe para ele. Variando a atividade: O primeiro passe pode sair das mãos de quem irá arremessar a bola, nesse caso as bolas começam com os(as) alunos(as) das filas do meio da quadra e não do fundo (debaixo da cesta). Nesse caso, os(as) alunos(as) passam a bola para quem está ao fundo da quadra e partem em direção a cesta, quem recebe o primeiro passe passa a bola de volta ao jogador que está vindo em direção a cesta, esse recepciona a bola e arremessa. As trocas seguem a ordem da atividade anterior.

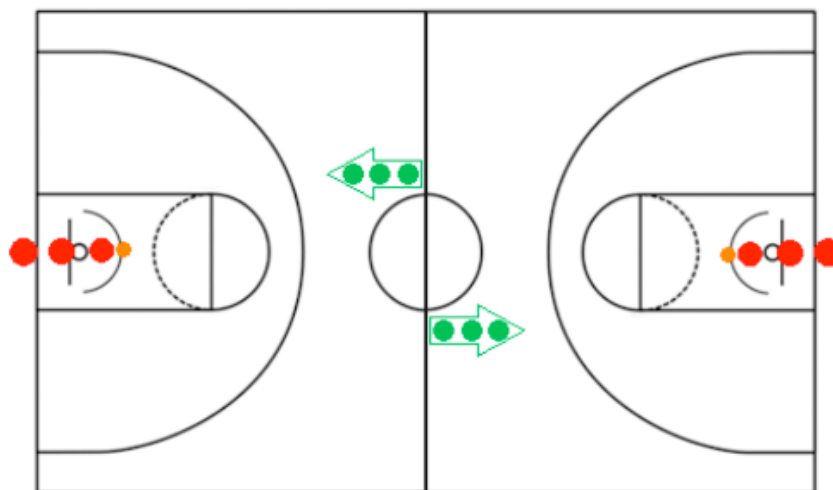


Figura 15: Atividade 5

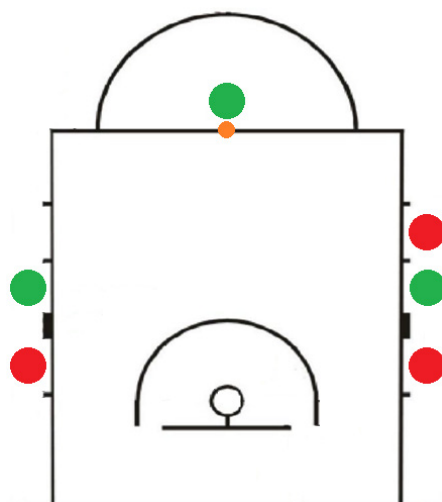
Atividade 6: Fundamento Rebote e Drible

Atividade: Dinâmica de rebote após a realização do arremesso de lance livre.

Materiais: Bola de basquetebol.

Objetivo: Associar a noção de drible após realizar o domínio da bola que foi conquistada na disputa de rebote.

Descrição da atividade: Em trios, as(os) alunas(os) devem se “enfrentar”: Enquanto alguém realiza o arremesso próprio do lance livre, os demais membros da equipe e também da equipe adversária se posicionam para disputarem o rebote (observar imagem abaixo). Ao pegar o rebote deve-se deslocar driblando para fora da linha de 2 pontos, para fora da zona de pontuação de 1 ponto. Só depois de sair da zona de 1 ponto é que se deve direcionar para um novo arremesso de lance livre. Variando a atividade: Pode-se adicionar mais um fundamento e exigir que após o rebote um dos integrantes do grupo deve se direcionar para a linha de lance livre e receber o passe de quem pegou o rebote e se encaminhar para fora da zona de 1 ponto, e que o arremesso pode ser efetuado sem que se precise esperar a reorganização das equipes, o que deve ocorrer obrigatoriamente apenas quando o arremesso de lance livre é convertido.



PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA: CIRCUITOS DE EXERCÍCIOS

Atividade 1: Fundamento Controle do corpo

Atividade: Circuito de controle do corpo.

Materiais: Cones, cadeiras.

Objetivo: Promover maior controle do corpo, exigindo que as tarefas sejam cada vez mais executadas com maior velocidade, dependendo, principalmente do grau de desenvolvimento de cada aluna(o).

Descrição da atividade: Previamente dispostos na quadra de jogo, os cones e as cadeiras formaram um circuito que indicara cada um uma base; etapa ou estação de execução de tarefas, por exemplo: deverá ser realizada uma corrida em até o primeiro cone ou cadeira, ao chegar nesta primeira estação realiza-se um salto e em seguida realiza-se uma corrida lateral até a segunda estação onde deverá ser executado um número específico de dribles, e assim por diante a(o) professor poderá estabelecer as tarefas em decorrência do número de estações que estão dispostas na quadra de jogo. Variando a atividade: As tarefas podem ser executadas no caminho para cada estação a partir da estação que ela foi primeiramente executada, por exemplo: se na primeira tarefa executou-se três saltos verticais, deverão ser executados saltos na medida em que se corre para a segunda estação. Se nesta segunda estação exigiu-se a realização de três dribles, o percurso entre a segunda e a terceira estação deverá ser realizado driblando.

Atividade 2: Fundamento Manipulação de bola

Atividade: Circuito de manipulação de bola.

Materiais: Bolas de basquetebol e de tênis.

Objetivo: Promover maior controle da bola, exigindo que as tarefas sejam cada vez mais executadas com maior velocidade, dependendo, principalmente do grau de desenvolvimento de cada aluna(o).

Descrição da atividade: Dispostas em estações, distantes uma das outras, pode-se dispor, por exemplo, três bolas de basquete e três bolas de tênis. Exige-se que as(os) alunas(os) ao passarem por cada uma das estações realizem uma determinada dinâmica de manipulação da bola, por exemplo: jogando de uma mão para outra; passando a bola por entre as pernas sem solta-la simultaneamente das duas mãos, ou jogando-a de uma mão para outra para realizar a passagem da bola por entre as pernas. Variando a atividade: Pode-se dispor mais de uma bola por estação e ainda

combinar uma bola de basquete com uma bola de tênis.

Atividade 3: Fundamento Passe

Atividade: Circuito de passes

Materiais: Cones ou qualquer objeto que possa marcar um local específico na quadra; bolas de basquetebol.

Objetivo: Promover maior precisão no passe, exigindo que as tarefas sejam cada vez mais executadas com maior velocidade, dependendo, principalmente do grau de desenvolvimento de cada aluna(o).

Descrição da atividade: Dividindo a turma em duplas, após definir as estações demarcadas com um cone disposto na quadra, a(o) professora(o) deverá definir o tipo de passe que as duplas irão realizar enquanto se movimentam em direção a cada estação. Por exemplo: ao saírem da primeira estação, as duplas deverão se deslocar para a segunda estação realizando passe na altura do peito. Entre a segunda e a terceira estação deverão realizar passe “picado” (permitindo que a bola quique uma vez após ser passada e antes de ser recepcionada), e assim sucessivamente por todas as estações demarcadas. Variando a atividade: A dinâmica de alteração do modo como é realizado os passes pode ser feita por meio de comando de voz da(o) professora(o) observando principalmente em qual modalidade de passe as(os) alunas(os) estão tendo dificuldades para realiza-la o mais correto possível.

Atividade 4: Fundamento Drible

Atividade: Circuito de drible

Materiais: Bolas de basquetebol e cones.

Objetivo: Promover maior precisão no drible, exigindo que as tarefas sejam cada vez mais executadas com maior velocidade, dependendo, principalmente do grau de desenvolvimento de cada aluna(o).

Descrição da atividade: Quatro ou cinco cones deverão estar distribuídos pelo espaço da quadra em linha reta. Partindo de um local específico, driblando com uma das mãos a(o) aluna(o) deverá se deslocar até o primeiro cone que deve estar disposto a uma distância de no mínimo 5 metros, ao deslocar-se deverá realizar dribles com uma das mãos e, ao passar pelo primeiro cone, se direcionando para o segundo, alterna-se a mão que realiza o drible. Já o percurso entre o segundo e o terceiro cone deverá ser percorrido realizando-se dribles alternados, um com a mão direita – um com a mão esquerda. Caso haja mais cones, poderão ainda ser realizados dribles por baixo das pernas e por traz do corpo. Variando a atividade: Os cones podem ser dispostos de modo aleatório exigindo que a execução dos dribles em deslocamento se realizem em direções distintas. Ainda, a atividade pode ser executada em duplas,

enquanto executa o drible a(o) aluna(o) deve proteger a bola do marcador.

Atividade 5: Fundamento Arremesso

Atividade: Circuito de arremessos

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Promover maior precisão no arremesso, exigindo que as tarefas sejam cada vez mais executadas com maior atenção, dependendo, principalmente do grau de desenvolvimento de cada aluna(o).

Descrição da atividade: Deverão estar determinados ao menos três locais de onde serão feitos os arremessos. Estes poderão ser marcados a partir do nível de aptidão de cada aluna(o), isto é, para que tiver um maior nível de aptidão as distancias poderão ser maiores. E separados em duplas as(os) alunas(os) deverão iniciar a atividade de modo que um realizará passes para que o outro realize os arremessos. De um local específico e de posse de três bolas, por exemplo, a(o) integrante da dupla responsável pela execução dos passes, irá passar a bola para que a(o) outra(o) ao chegar no local demarcado realize o arremesso, aguardando que este se desloque até o local e esteja adequadamente posicionado para a recepção do passe. Variando a atividade: A(o) responsável pelo passe pode fiar, ainda, responsável por pegar o rebote e realizar o passe, assim, para a realização da atividade seria necessário apenas uma bola. Esta variação poderia ser realizada em trios, o que dinamizaria ainda mais a atividade.

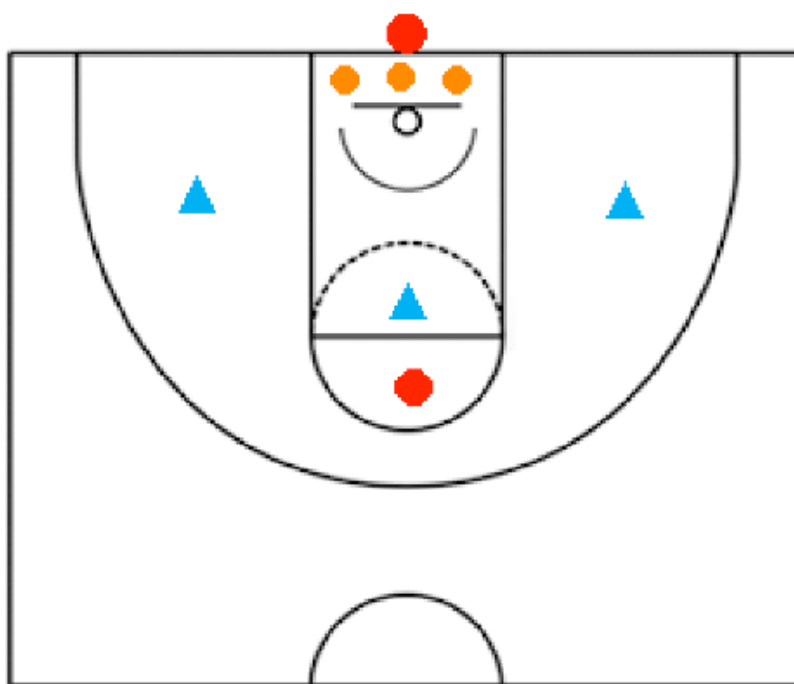


Figura 17: Atividade 5

Atividade 6: Fundamento Rebote

Atividade: Circuito de rebote.

Materiais: Bolas de basquete.

Objetivo: Promover maior precisão no rebote, exigindo que as tarefas sejam cada vez mais executadas com maior atenção, dependendo, principalmente do grau de

desenvolvimento de cada aluna(o).

Descrição da atividade: Em duplas. A(o) primeira(o) integrante da dupla, deverá realizar um arremesso na tabela e imediatamente saltar para pegar o rebote. Após pegar o rebote deverá passar a bola para a(o) companheira(o) de dupla para que seja realizado outro arremesso a fim de que novamente a(o) primeira(o) pegue o rebote, mesmo que o se converta o arremesso (se faça a 'cesta'). Variando a atividade: A atividade poderá ser realizada em trios ou mais alunas(os) por grupo e, ainda, poderá ser utilizado mais que uma bola para que a disputa pelo rebote se realize em um menor intervalo de tempo.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA: BRINCADEIRAS E JOGOS

Atividade 1: Fundamento Controle do corpo

Atividade: Queimada

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Permitir que ocorram deslocamentos na quadra de jogo, no interior das distintas zonas de pontuação.

Descrição da atividade: Duas equipes disputam um jogo de queimada, ao invés do tradicional espaço do jogo, a queimada será disputada com uma das equipes dentro da linha dos três pontos e a outra fora. Assim, a movimentação pode ocorrer em toda a quadra de jogo. Os cemitérios serão dispostos em oposição a cada uma das áreas, ao fundo da área adversária. Variando a atividade: Após um comando de voz as equipes podem ter de alterar as áreas. Ainda podem ser inseridas mais de uma bola.

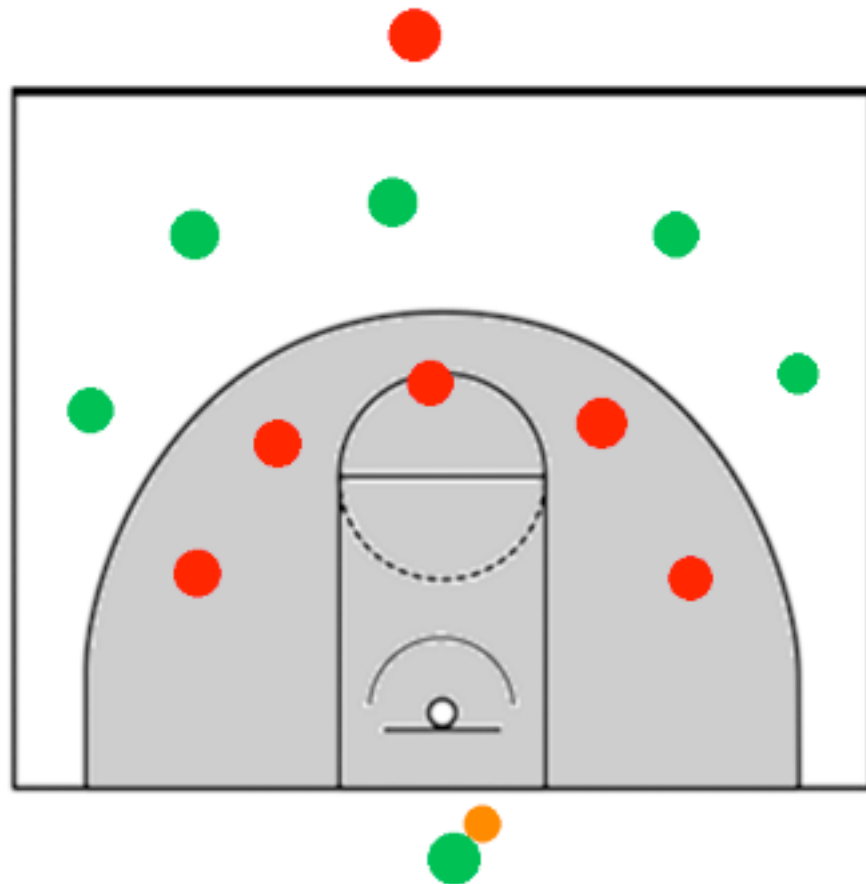


Figura 18: Atividade 1

Atividade 2: Fundamento Manipulação de bola

Atividade: Batata quente.

Materiais: Bola de basquetebol.

Objetivo: Promover, por meio da brincadeira a execução movimentos com a bola que sejam realizados com maior velocidade e intensidade, permitindo que se desenvolva o melhor controle e manipulação da bola.

Descrição da atividade: Em círculos de seis participantes, sendo que um se colocará ao centro do círculo, as(os) alunas(os) deverão executar alguma tarefa de manipulação da bola antes de passar para aquela(e) que esteja ao seu lado direito, por exemplo, deverá passar a bola duas vezes por traz do corpo antes de passa-la, enquanto isso quem está no meio deve de olhos vendados cantar “batata quente, quente, quente, quente, ...”, decidindo parar quando bem entender após cantar “queimou!”. Aquela(e) que estiver com a bola no momento em que for dito “queimou!”, deverá passar a bola para que estava no centro do círculo e ocupar seu lugar, dando início novamente a brincadeira. Variando a atividade: Ao comando de voz da(o) professora(o) poderão ser inseridas novas tarefas, por exemplo realizar dribles enquanto passa-se a bola por traz do corpo, ou ainda alternando passar a bola por traz da cabeça e depois por traz dos joelhos.

Atividade 3: Fundamento Passe

Atividade: Pega-Pega com bola.

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Desenvolver o passe na medida que a atividade exige que se preste atenção em todas(os) que participam da brincadeira.

Descrição da atividade: Trata-se de um pega-pega no qual a bola é o ‘pic’, ou seja, quem está de com a bola não pode ser pego. Quem está pegando deve tentar pegar quem está sem a bola, porém a ideia é que quem não está pegando passe a bola para quem está mais próximo do pegador para que assim, ninguém seja pego. Quem for pego também terá de pegar. Variando a atividade: Pode-se aumentar o número de bolas; limitar os espaços nas zonas de pontuação. Ainda poderá, ser invertida a função da bola, deixar a bola com quem está pegando, sem poder arremessar a bola quem está pegando deverá encostar a bola em quem não está pegando, caso isto ocorra esta(e) se junta ao grupo de pegadoras(es) podendo agora trocaram passes para conseguir pegar quem ainda falta. A brincadeira acaba quando todas(os) estiverem pegos.

Atividade 4: Fundamento Drible

Atividade: Mãe da rua

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Desenvolver o drible na medida que a atividade exige que se preste atenção em todas(os) que participam da brincadeira.

Descrição da atividade: Podemos demarcar o espaço referente a zona de 2 pontos como local onde ficara a ‘mãe da rua’, aluna(o) que deverá tirar a bola das(os) demais

colegas que deverão ficar driblando entre a linha final oposta a tabela e a zona de 1 ponto (parte interna da linha dos 3 pontos, onde se localiza a tabela). Caso a 'mãe da rua' consiga tirar a bola de alguém que estiver passando pela zona de 2 pontos, esta(e) se tornará também 'mãe da rua' e deverá auxiliar na tarefa de tirar a bola daquelas(es) que ainda estão driblando na brincadeira. A brincadeira acaba quando não tiver mais ninguém driblando – só é obrigatório driblar na zona de 2 pontos, nas demais regiões pode-se segurar a bola. Variando a atividade: A 'mãe da rua' pode ser a(o) única(o) a driblar, por exemplo, enquanto dribla, ela deve tentar pegar quem passa pela zona de 2 pontos, e quem for pego também deverá com uma bola driblar e auxiliar na 'captura' do restante das(os) participantes.

Atividade 5: Fundamento Arremesso

Atividade: Resta um

Materiais: Bola de basquetebol.

Objetivo: Inserir uma pequena noção de competição na execução do arremesso, o que pode aumentar o nível de ansiedade, comprometendo assim a execução do fundamento.

Descrição da atividade: Em fila as(os) alunas(os) deverão realizar um arremesso do mesmo local, cada um sucessivamente. Caso aquela(e) aluna(o) que esteja a frente erre o arremesso (que pode ser em um alvo específico ou mesmo o ponto; 'a cesta') se a(o) aluna(o) imediatamente após acertar o arremesso aquela(e) que errou está fora do jogo. Caso esta(e) também erre, a(o) primeira(o) poderá tentar realizar o arremesso acertando-o de onde conseguir pegar a bola, isso até que aquela(e) que errou posteriormente não consiga, de mesmo modo, realizar o arremesso acertando o alvo. O jogo termina quando restar um Variando a atividade: Poderá ser inserida mais de uma bola na fila para que o jogo fique mais dinâmico.

Atividade 6: Fundamento Rebote

Atividade: Estátua

Materiais: Bolas de basquetebol.

Objetivo: Inserir uma pequena noção de competição na disputa pelo rebote, o que pode aumentar o nível de ansiedade, comprometendo assim a execução do fundamento.

Descrição da atividade: Em grupos de seis, na posição de cobrança do lance, a(o) aluna(o) que realizar o arremesso de lance livre deverá ao arremessar falar o nome de quem ela(e) quer que pegue o rebote – caso seja 'cesta' repete-se o lance livre. Se quem for escolhido não conseguir pegar a bola antes de ela quicar no solo, onde ela(e) estiver, deverá 'congelar, manter-se em posição de estátua. Quem realizou o arremesso volta a realizar mais um arremesso e, desta vez, escolhe outra(o) aluna(o) para pegar o rebote, caso esta(e) consiga pegar o rebote antes da bola quicar no

solo, ela(e) troca de lugar com quem arremessou e dá continuidade à brincadeira, caso não consiga, será a segunda estátua atrapalhando os demais a pegarem os próximos rebotes. Variando a atividade: Para quem está em estado de estatua pode ser permitido pegar o rebote caso a bola vá em sua direção, e se isso ocorrer pode ser salva(o) se dirigindo para realizar o próximo arremesso – neste caso não troca de lugar com quem acabou de arremessar. Deste modo, a fim de que a brincadeira termine e que todos sejam apenas reste o arremessador na condição de não estatua, quem não está ‘congelado’ deverá se empenhar para pegar o rebote, saltando antes que a bola esteja no alcance das estátuas.

PROPOSTAS DE ATIVIDADES PARA: SITUAÇÕES DE JOGO

Atividade 1: 1x1

Atividade: Igualdade numérica 1x1

Materiais: Bola de Basquetebol

Objetivo: Trabalhar a concentração, tempo de reação e todos os fundamentos com exceção do passe.

Descrição da atividade: Os(as) alunos(as) serão separados em duas filas no centro da quadra de costas para a cesta (alvo), o professor lançara a bola por cima dos dois primeiros alunos da fila, de forma que essa caia atrás dos mesmos, ao ouvir o barulho do quicar da bola os(as) alunos(as) deverão se virar e disputar a bola, quem pegar a bola primeiro deverá tentar fazer a cesta e o que não pegou defender o alvo, caso o defensor recupere a bola esse passa a atacar e vice e versa, quando alguém fizer a cesta ou a bola sair para fora do campo de jogo o exercício termina e os alunos dão vez aos próximos da fila. Variando a atividade: O professor pode mudar a disposição das filas, as formando nas laterais da quadra, classificando os(as) alunos de alguma forma, por exemplo cores. O professor então segura a bola no centro entre as duas filas e chama uma determinada cor, os(as) alunos(as) correspondentes a essas cores saem das suas filas em direção ao professor, que chegar primeiro recebe a bola e passa a atacar o alvo e o outro a defender, até que alguém faça a cesta ou que a bola saia de jogo.

Atividade 2: 2x1

Atividade: Ataque em vantagem 2x1

Materiais: Bola de Basquetebol

Objetivo: Trabalhar todos os fundamentos em situação de jogo, vantagem e desvantagem

Descrição da atividade: os(as) alunos(as) formam uma fila na linha de fundo atrás da tabela. Em um primeiro momento um aluno irá ficar responsável por arremessar a bola da linha de lance livre e outros dois ficaram responsáveis por pegar o rebote, após pegar o rebote esses alunos que tinham esse objetivo passam a atacar e o que arremessou a defender, no entanto antes de poder fazer a cesta os atacantes devem sair com a bola para fora da linha de 2 pontos do basquete 3x3, o exercício termina quando o defensor recupera a bola ou quando alguém faz a cesta. Após o termino

do exercício quem defendia vai para o final da fila, um dos atacantes vai para o lance livre enquanto o outro permanece em quadra para formar dupla com o próximo da fila, após o fim dessa rodada o remanescente da primeira rodada vai para o lance livre e assim por diante. Variando a atividade: O professor pode criar uma regra que após a bola cair na cesta quem arremessou passa a defender e quem defendia já sai dando lugar ao próximo da fila, dando mais dinamismo e aproximando a atividade do jogo de Basquete 3x3.

Atividade 3: 2x2

Atividade: Igualdade numérica 2x2

Materiais: Bola de Basquetebol

Objetivo: Trabalhar todos os fundamentos e se aproximar do jogo de Basquete 3x3

Descrição da atividade: O professor separa os(as) alunos(as) em duas filas/equipes nas laterais da quadra e classifica, por exemplo, utilizando números. O professor então chama dois números, os(as) alunos(as) que representam esses números devem correr em direção a bola que está com o professor, a equipe que chega primeiro ganha a bola e passa a atacar, a outra a defender, a atividade termina quando uma das equipes fizer a cesta ou até que a bola saia. Os alunos retornam a fila e o professor chama outros dois números/alunos(as). Variando a atividade: O professor pode estipular um limite de tempo ou de passe para se completar o objetivo do jogo.

Atividade 4: 3x2

Atividade: Ataque em vantagem 3x2

Materiais: Bola de Basquete

Objetivo: Trabalhar todos os fundamentos em situação de jogo, vantagem e desvantagem.

Descrição da atividade: Inicialmente o professor formará duas equipes compostas por dois alunos(as), esse ficaram responsáveis por pegar o rebote de um arremesso realizado de qualquer lugar da quadra por uma(a) quinto(a) aluno(a). A equipe que pega o arremesso passa então atacar e a outra a defender, o(a) aluno(a) que arremessou passa então a fazer parte da equipe atacante, caracterizando o 3x2. A atividade termina quando a equipe atacante fizer a cesta ou quando a equipe defensora recuperar a bola. Variando a atividade: O(a) professor(a) pode estipular que se a equipe defensora recuperar a bola ela passará a atacar, nesse caso o(a) aluno(a) que realizou o arremesso inicial passa a fazer parte dessa equipe, ou seja, quem dá o arremesso inicial, após o rebote sempre fará parte da equipe que estiver atacando. Obs. Em qualquer variação dessa atividade sugerimos que já acrescente a regra do Basquete 3x3 que exige que antes de atacar a cesta a equipe que ganhou a bola no

rebote ou a tomou da outra equipe saia com a bola para fora da linha de 2 pontos, antes de atacar.

Atividade 5: 3x3

Atividade: Fila 3x3

Materiais: Bola de Basquete

Objetivo: Trabalhar todos os fundamentos e introduzir o Basquete 3x3

Descrição da atividade: Atenção, essa atividade exige um pouco de atenção, pois os(as) alunos(as) podem se chocar, principalmente no momento do rebote. O professor separa os(as) alunos(as) em duas filas/equipes nas laterais da quadra e classifica, por exemplo, utilizando números. O professor então chama três números, os(as) alunos(as) que representam esses números devem correr em direção a bola que está com o professor, o professor lança a bola na tabela e a equipe que pegar o rebote passa a atacar, porém antes de fazer a cesta deve sair com a bola para fora da linha de 2 pontos do Basquete 3x3, a outra equipe deve defender, caso roube a bola também deve sair com a bola para fora da linha de dois pontos antes de atacar. A atividade termina quando uma das equipes fizer a cesta ou até que a bola saia. Os alunos retornam a fila e o professor chama outros dois números/alunos(as). Variando a atividade: O professor pode estipular um limite de tempo ou de passe para se completar o objetivo do jogo.

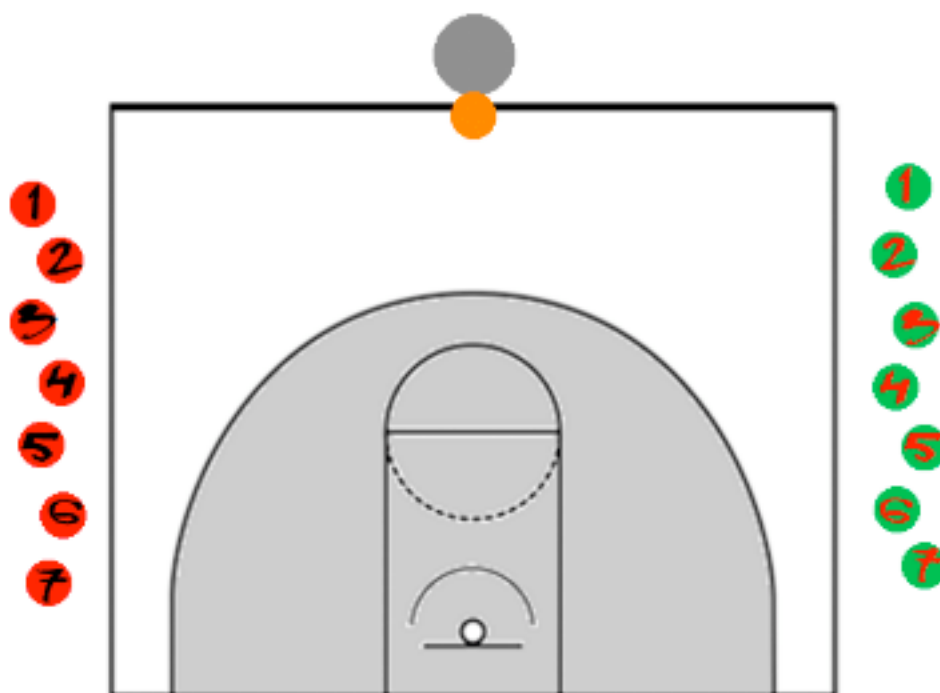


Figura 19: Atividade 5

BASQUETE 3X3: O JOGO NA ESCOLA

Como tentamos mostrar neste livro, o Basquete 3x3 possui características que podem facilitar sua inserção no ambiente escolar – principalmente poder ser realizado em duas quadras de jogo em uma única quadra poliesportiva, o que permite a participação de mais alunas e alunos nas atividades sem que ocorram filas e demasiado tempo de espera, o que pode desmotivar e dispersar a turma. Porém, para isso é preciso que as(os) professoras(es) conheçam minimamente as diferenças dessa modalidade em relação a outras similares, como por exemplo o Basquetebol.

A(o) professora(o), ao se informar a respeito do Basquete 3x3 deve levar em consideração o local em que trabalha, seja no que se refere aos materiais disponíveis para as aulas, quanto ao espaço físico em que se realizarão as atividades, pois, caso necessário a(o) professora(o) pode improvisar, como apontamos anteriormente no presente livro, até mesmo um pátio pode se tornar uma quadra de jogo de Basquete 3x3.

Posteriormente então, após compreender as particularidades do Basquete 3x3 e identificar os materiais disponíveis em seu ambiente de trabalho, bem como o espaço físico que poderá ser utilizado, a(o) professora(o) pode começar a pensar em atividades para trabalhar com alunas(os), neste sentido sugerimos pautar-se na Pedagogia do Esporte e considerar os diferentes estratégias de ensino existentes, observando sempre as características do local, das(os) alunas(os), principalmente as idades e o estágio motor em que possam se encontrar. Apresentamos aqui alguns exemplos de como pode ser trabalhado o Basquete 3x3 de diferentes formas, porém salientamos que cabe a(o) professora(o) decidir quais atividades são as mais apropriadas, bem como não reproduzir apenas as atividades aqui descritas mas, sim, buscar criar outras que atendam aos seus objetivos.

Por fim, gostaríamos de ressaltar que o presente livro é apenas um “movimento inicial” no sentido de contribuir com o desenvolvimento do Basquete 3x3 e colaborar para pensar sua inserção no âmbito escolar, não tendo a pretensão, nem o objetivo, de ser um guia prático de como trabalhar a modalidade nesse contexto, mas de auxiliar as professoras e professores que se interessem ou possam vir a se interessar pela modalidade a compreender minimamente o que é esse novo esporte, seus facilitadores e possíveis formas de se trabalha-lo no ambiente escolar. Esperamos ter conseguido atingir tal objetivo.

INDICAÇÕES PARA APROFUNDAMENTO/PESQUISA

Tendo em vista um dos referenciais da Pedagogia do Esporte, a saber, o histórico cultural, a fim de permitir um maior aprofundamento na história e desenvolvimento da modalidade indicamos o seguintes sites para consultas e pesquisa:

<http://basquete3x3.com.br/>

<http://www.cbb.com.br/a-cbb/o-basquete/basquete-3x3>

<https://play.fiba3x3.com/>

Os três sites trazem informações precisas acerca do 3x3, suas regras e o modo que está se organizando no mundo, muito em decorrência de sua entrada como esporte olímpico na olimpíada de 2020 que ocorrerá em Tóquio, Japão.

COI. **IOC executive board approves tokyo 2020 venues**. Dez 2017. Disponível em: <<https://www.olympic.org/news/ioc-executive-board-approves-tokyo-2020-venues>>. Acesso em: 20 de jul de 2018.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL. **CBB Regras Oficiais de Basquetebol – Out/2017**. Disponível em: <http://sge.esumula.com.br/Arquivos/LIVRO_DE_REGRAS.pdf>. Acesso em: 20 de jul de 2017.

FERREIRA, A. X.; DE ROSE JUNIOR, D. **Basquetebol Técnicas e Táticas**: uma abordagem didático-pedagógica. 2. Edição. São Paulo: EPU, 2003.

FIBA. **Vision**. 2018 <<https://fiba3x3.com/en/vision.html>>. Acesso em: 20 de jul de 2018.

GALATTI, R. L; PAES, R. R. **Pedagogia do Esporte**: Iniciação em Basquetebol. Hortolândia: Editora IASP, 2007.

GALATTI, L. R.; SERRANO, P.; MONTERO SEOANE, A.; Paes, R. R. **Pedagogia do esporte e basquetebol**: aspectos metodológicos para o desenvolvimento motor e técnico do atleta em formação. Arquivos em Movimento (UFRJ. Online), v. 8, p. 79-93, 2012.

PAES, R. R.; MONTAGNER, P. C; FERREIRA, H. B. **Pedagogia do Esporte**: iniciação e treinamento em basquetebol. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009.

3x3 Official Rules of the Game – 2016. Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/comum/code/MostrarArquivo.php?C=MjE2>>. Acesso em: 20 de jul de 2017.

SOBRE OS AUTORES

ALEX NATALINO RIBEIRO, é Bacharel pela Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, mesma faculdade onde, atualmente, cursa a Licenciatura em Educação Física e o Mestrado em Educação Física na área de Educação Física e Sociedade. É membro dos grupos de pesquisa: “CORPO E EDUCAÇÃO” – FEF/UNICAMP, e do “GRUPO DE PESQUISA EM FILOSOFIA E ESTÉTICA DO MOVIMENTO” - FEF/UNICAMP. Realizou durante a graduação pesquisa de iniciação científica acerca da epistemologia da Educação Física, com o título: “A crise na Educação Física brasileira na década de 1980: Implicações epistemológicas”, sob orientação do Prof. Dr. Edivaldo Góis Junior. Atualmente, no mestrado, realiza pesquisa relacionada ao conceito de Corpo na Educação Física, com o tema: “Uma perspectiva acerca do Corpo: o tipo *flâneur* a partir da filosofia de Nietzsche”, sob orientação do Prof. Dr. Odilon José Roble. Como formação complementar, cursou cursos relacionados a Educação Física e esporte, destaque para o curso de “Gestão em Basquete 3x3” oferecido no ano de 2013 pela Federação Paulista Universitária (FUPE) em parceria com a Confederação Brasileira de Basketball (CBB). Participou com a equipe Pentágono Streetball, com sede no município de Sumaré-SP, de diversas competições de Basquete 3x3 em diversas cidades do estado de São Paulo ao longo dos anos de 2012 a 2018. Foi ainda um entre os 64 jogadores selecionados para a competição 1x1 “Redbull King of the Rock” realizada no parque do Ibirapuera na cidade de São Paul-SP em 2013.

DOUGLAS VINICIUS CARVALHO BRASIL, é Bacharel pela Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, mesma faculdade onde, atualmente, cursa a Licenciatura em Educação Física e o Mestrado em Educação Física na área de Educação Física e Sociedade. É membro do LABORATÓRIO DE ESTUDOS EM PEDAGOGIA DO ESPORTE (LEPE) – FCA/UNICAMP. Realizou durante a graduação pesquisas de iniciação científica no subcampo de pesquisa Pedagogia do Esporte, com os títulos: “Pedagogia do Esporte: O Basquete de Rua na Perspectiva dos Praticantes”; “Pedagogia do Esporte: O Basquete de Rua praticado na Região Metropolitana de Campinas”, ambas sob orientação do Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes. Atualmente, no mestrado, realiza pesquisa relacionada ao Basquete 3x3, tendo como tema: “O Basquete 3x3 sob a perspectiva da Pedagogia do Esporte”, sob orientação do Prof. Dr. Alcides José Scaglia. Como formação complementar, cursou cursos relacionados a Educação Física e esporte, destaque para os cursos de “Gestão em Basquete 3x3” oferecido no ano de 2013 pela Federação Paulista Universitária (FUPE) em parceria com a Confederação Brasileira de Basketball (CBB), e para o “Curso de Esporte de Alto Rendimento – modalidade Basquete 3x3” oferecido pelo Comitê Olímpico do Brasil, por meio do Instituto Olímpico Brasileiro 2018. Além disso, foi um dos idealizadores e fundadores da equipe Pentágono Streetball, com

sede no município de Sumaré-SP, equipe pela qual participou de diversas competições de Basquete 3x3 e de Basquete de Rua, incluindo a Liga Internacional de Basquete de Rua 2011 e 2013, entre outras em diversas cidades do estado de São Paulo ao longo dos anos de 2008 a 2018. Foi ainda um entre os 64 jogadores selecionados para a competição 1x1 “Redbull King of the Rock” realizada no parque do Ibirapuera na cidade de São Paul-SP em 2013.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-036-0

