



**COLÉGIO PEDRO II – Campus São Cristóvão II**  
**Educação Física – 8º ano / Ensino Fundamental**

## **Basquetebol: Esporte e Ciência**

→ **HISTÓRICO:** Abaixo é possível lembrar a experiência prática e teórica que tivemos em aula.

A parte de vivência da origem/criação e história do Basquete foi realizada através de uma atividade de ginástica, nos moldes que eram realizados no ano de 1891, ano que foi criado o Basquete.

Nessa época as aulas de Educação Física nas escolas, em geral, eram na forma de calistenia, ou seja, com corridas, abdominais, apoios e polichinelos. Esse tipo de aula gerou desinteresse nos alunos, principalmente durante o inverno rigoroso nos EUA.

Com isto, o diretor de uma escola pediu ao então professor de Educação Física para criar um jogo mais dinâmico e menos agressivo, pois havia esportes de muito contato, como o Rugby e o Futebol.

Na figura 1 abaixo é possível ver a imagem do criador do Basquete, o professor Naismith, com o time da Universidade de Kansas.

Figura 1. Time da Universidade de Kansas com Naismith, criador do Basquete



Fonte: [www.cbb.com.br](http://www.cbb.com.br). Disponível em 20 de junho de 2016.

Como exemplo de regra pensado pelo professor foi à ideia de colocar a cesta na horizontal, dessa forma os jogadores necessitariam de utilizar mais a habilidade/técnica e

menos força. Além disto, não havia bola específica de Basquete, sendo mais comum o uso da bola de Futebol e das câmaras das bolas em geral.

### **PARA RELEMBRAR**

Em relação aos conceitos que tínhamos como objetivo concluir ao final da aula foi colocado que o **Jogo** se define por ter regras “simples”, que as mesmas são definidas pelos participantes, que pode ser jogado em qualquer local, que as regras são mais flexíveis, que podemos adaptar as regras de um esporte e transformar em um jogo para facilitar o jogo para todos, que o jogo tem o objetivo de lazer e divertir. Quanto ao **Esporte**, eles definiram como possuindo regras pré-definidas, divisão por sexo (masculino e feminino), possui uma padronização que acontece a partir de um jogo que existia, possui regras mais complexas, possui Federações que controlam e definem estas regras, tem como objetivo o treinamento, a competição e a formação de atletas. Em relação ao **Esporte Coletivo** foi consenso que ele acontece quando tem mais de um jogador, ou seja, dois ou mais.

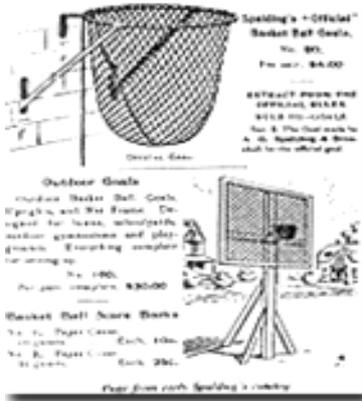
Com isso, é possível perceber e diferenciar o que é JOGO, o que é ESPORTE e o que é ESPORTE COLETIVO, relacionando os objetivos desses conteúdos (jogo e esporte) dentro de instituições como os colégios, clubes, praças etc e a importância da criação das federações, por exemplo, a Confederação Brasileira de Basquete.

Para a confecção da primeira cesta, o professor pediu a um funcionário da escola duas caixas para construir a cesta e o mesmo arrumou cestas de colher pêssigo, porém toda vez que se acertava a bola na mesma havia a necessidade de utilizar uma escada, tendo posteriormente a ideia de cortar o fundo para resolver o problema.

Com o tempo foi se modificando o formato da cesta até chegar aos dias de hoje, lembrando que a primeira cesta foi pregada em postes e não em tabelas como a atual.

A seguir é possível observar na figura 2 a imagem dos manuscritos com o primeiro livro de regras.

Figura 2. Primeiro livro de regras.



Fonte: [www.cbb.com.br](http://www.cbb.com.br). Disponível em 20 de junho de 2016.

O jogo no seu início era jogado por 40 pessoas de cada lado, passando posteriormente para 20, até chegar aos 5 atuais.

A proibição (falta) em casos de empurrar, puxar, derrubar e segurar o adversário, a exclusão de um jogador que cometesse duas faltas e um ponto para a equipe caso a outra cometesse 3 faltas consecutivas, antes que a outra equipe cometesse uma, são exemplos de regras que fazem parte do histórico do esporte. Além disso, o lateral era batido por aquele que primeiro tocasse na bola, sendo obrigado cobrar em no máximo 5 segundos ou a bola trocava de lado.

### → A Quadra de Basquete:

A quadra de Basquete é formada por linhas demarcatórias como: a linha de 3 pontos, o garrafão (retângulo laranja que na nossa quadra é verde) e o círculo central. A linha de 3 pontos delimita a diferença de pontuação entre os arremessos, sendo que dentro da linha as cestas valem 2 pontos e fora 3 pontos.

Já o garrafão possui dois objetivos, um não permitir que os jogadores atacantes fiquem mais de 3 segundos dentro dele sem a posse da bola, evitando o termo usado no futebol "FICAR NA BANHEIRA". Além disso, é atrás do garrafão, dentro do meio círculo, onde as faltas cometidas nos momentos do arremesso, faltas intencionais e falta em geral cometidas após a 5ª falta coletiva, ou seja, de toda a equipe.

### “CENÁRIO > Lance Livre

O lance livre é uma cobrança executada sem marcação concedida a uma equipe ao sofrer falta durante um arremesso, em todas as situações de falta quando uma equipe tem 5 faltas coletivas, falta antidesportiva ou falta técnica. Ele é cobrado

no semicírculo, atrás da linha de lance livre. O **jogador** que recebe a falta é quem deve cobrar ou, no caso de falta técnica, o jogador previamente designado pelo treinador. Quando a falta é marcada durante um arremesso, o time recebe um lance livre caso a cesta tenha sido convertida, dois lances livres se for um arremesso de 2 pontos não convertido e três no caso de um arremesso de 3 pontos. Caso o último lance livre cobrado em uma sequência não resulte em cesta, os jogadores disputam rebote, cuidando para não invadir a área restritiva antes que a bola sai das mãos do jogador que executa a cobrança. Lances livres convertidos valem 1 ponto. Três jogadores de defesa e dois de ataque podem permanecer nas áreas delimitadas para rebote de lance livre”.

Texto retirado da página: <http://www.dicionarioolimpico.com.br/basquetebol/cenario/lance-livre>, acessado em 10 de julho de 2019.

Na figura 4 a seguir é possível observar as linhas e entender como elas fazem parte da quadra, além da altura da tabela e cesta em quadras oficiais.

Figura 4. Quadra de Basquetebol com suas Linhas e Marcações



Fonte: [www.nordesteagora.com.br](http://www.nordesteagora.com.br). Disponível em 2 de junho de 2016.

**Pesquise!!!**

- 1- Qual a função de cada linha?
- 2- Qual a principal diferença na regra em relação à bola fora/dentro com os outros esportes coletivos?

→ Fundamentos/técnicas ou habilidades motoras exigidas pelo Basquete:

As **HABILIDADES OU TÉCNICAS** são divididas em **BÁSICAS**, ou seja, aquelas que fazem parte do Ser Humano e que “em geral” todas as pessoas realizam naturalmente como correr, andar, pular, arremessar em geral, chutar entre outras. Já as **HABILIDADES ESPECÍFICAS** são aquelas que necessitam de “ensino” e treino, como as técnicas dos estilos dos nados, escrever, amarrar um sapato, e no caso do Basquete, os arremessos de bandeja e o com uma mão.

As habilidades motoras também podem ser analisadas como **FECHADA E ABERTA**. A habilidade é considerada **FECHADA** quando o objeto e o ambiente não se modificam durante a realização da tarefa como na “natação” (lembrar que a mudança da piscina para a praia modifica o ambiente, mas em geral os atletas treinam de forma específica para o tipo de competição que irão participar), a natação artística, a ginástica artística, as provas de arremesso e lançamentos do atletismo, as corridas de velocidade etc.

Já a habilidade **ABERTA** o ambiente não é estável e o objeto e as situações do jogo ou competição podem modificar a qualquer momento, como nos esportes coletivos e em esportes individuais como o badminton, tênis de mesa etc, necessitando que os jogadores tomem decisões a todo o momento, de acordo com a posição dos companheiros, dos adversários, da bola e também do alvo (cesta do basquete, rede no vôlei, trave no futebol, por exemplo)..

Estes conceitos são importantes quando aprendemos alguns fundamentos que são as técnicas de cada esporte, pois nos esportes coletivos apesar de muitas vezes experimentarmos de forma individualizada, ou seja, cada um com a sua bola, essa atividade não reproduz a realidade do jogo, o qual há companheiros e adversários se movimentando.

Dentre os fundamentos vistos em aula tivemos e o drible, os quais são de grande importância para o Basquete, pois “só” podemos nos locomover pela quadra driblando (quicando a bola) e em geral realizamos mudanças de direções, acelerações e paradas bruscas. Lembrando que após o drible, no esporte oficial, pode-se dar 2 passos com a bola na mão.

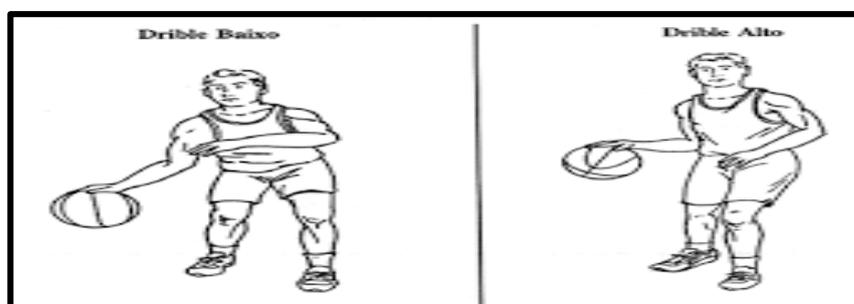
→ **Manejo de bola e Drible:** o manejo é o controle da bola de várias formas, pois no basquete é necessário a mudança de direção e sentido. Além de haver a troca da bola entre as mãos, paradas e acelerações e giros de formas variadas. Durante o quicar da bola podemos manusear a bola de diferentes formas (usando as mãos direita e esquerda, girando, trocando a bola de lado por baixo das pernas etc).

Para experimentar as técnicas de um esporte podemos utilizar de atividades **analíticas**, ou seja, dividiremos os movimentos realizados durante um jogo de Basquete em **partes** sem a presença de adversários. Esta forma de ensino é realizada individualmente o movimento e o professor auxiliando as dificuldades de cada um. Fizemos atividades de driblar com a mão direita, esquerda, trocando de mãos, girando, driblando de costas e passando a bola por baixo da perna.

Além disso, tivemos momentos de um por vez realizar os arremessos e os passes em duplas sem a interferência de outra pessoa, ou seja, sem colocar em situação similar de jogo.

Na figura 5 abaixo é demonstrada a diferença entre drible baixo e alto, sendo que o primeiro mais utilizado como forma de defender a bola do adversário, por isto uma postura mais baixa e o uso da mão oposta à bola como defesa.

Figura 5. Drible baixo e alto



Fonte: [www.aquabarra.com.br](http://www.aquabarra.com.br). Disponível em 13 de maio de 2016.

**Passes:** O passe é a forma de enviar a bola para um companheiro de equipe de forma a encontrar alguém da equipe numa melhor posição para arremessar a bola para a cesta e realizar o ponto, o qual é o objetivo do esporte.

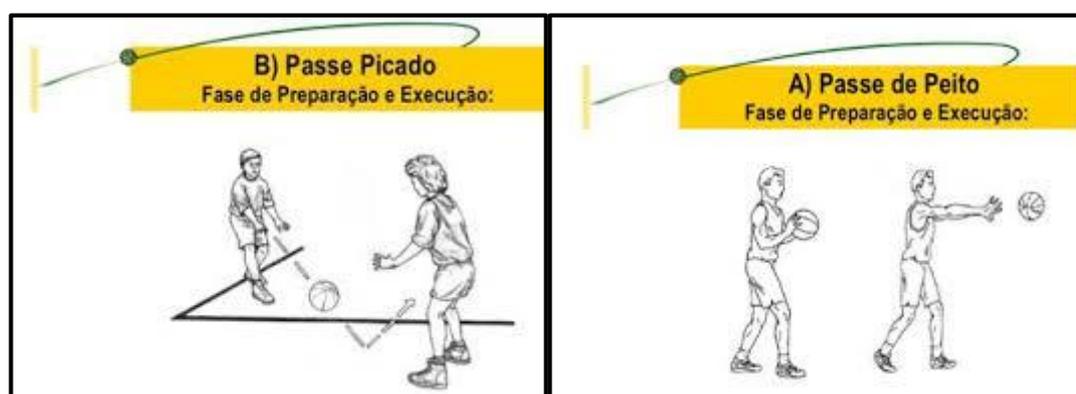
Os passes podem ser de distâncias curtas, médias ou longas, sendo que os mais comumente utilizados nos jogos são: picado, peito, ombro e por cima da cabeça.

Além disso, deve-se prestar atenção na recepção, momento de receber a bola, pois os dedos devem estar voltados para cima e os dedões lateralmente formando o formato da bola, evitando dessa forma que a bola acerte o rosto. No passe picado a bola é impulsionada no

solo, onde realiza um quique até chegar ao companheiro e os dedos devem estar de forma similar à recepção, mas podem haver variações durante o jogo.

A baixo é possível visualizar nas figuras 6 e 7 a execução dos passes picado e de peito, lembrando que o passe picado é possível realiza-lo com somente uma das mãos, como vimos em aula.

Figura 6. Preparação e Execução do Passe Picado e de Peito



Fonte: [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com). Disponível em 13 de maio de 2016.

No passe de peito a bola sai literalmente da altura do peito e vai, normalmente, em direção reta no peito do companheiro. Por isto é considerado um passe rápido que gera dinamismo ao jogo, sendo utilizado em situações de curtas e médias distâncias e principalmente em contra-ataques. O cuidado neste passe é o movimento de giro da mão, com a palma da mão voltada para fora de forma que possibilite que a bola saia. Neste tipo de passe pode haver variações em situações de jogo também, já que é possível realizar por cima do adversário.

Estas situações podem ser vivenciadas no momento que colocamos uma pessoa como marcador na linha de passe, atrapalhando a troca entre os companheiros e necessitando variar as formas de passar a bola.

No passe de ombro, o qual é comum em outros esportes como o handebol, é mais comum o seu uso em situações de longas distâncias, onde a bola sai de uma só mão, sendo que o pé da frente é o oposto ao que segura à bola. Esta técnica permite um movimento mais coordenado e a implantação de maior força e conseqüentemente de um alcance maior.

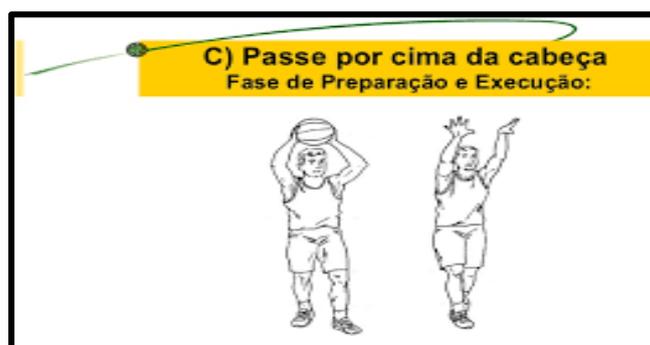
Figura 7. Preparação e Execução do Passe de Ombro



Fonte: [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com). Disponível em 13 de maio de 2016.

**Passe por cima da cabeça:** No passe por cima da cabeça utiliza-se as duas mãos e a bola sai por de trás da cabeça, similar ao gesto técnico quando se bate um lateral no futebol. Muito comum de ver este passe no lateral, como no futebol, na reposição da bola após uma cesta e para dar uma assistência ao pivô, quando este se encontra próximo da cesta. Abaixo é possível visualizar a figura 8 com a execução do passe por cima da cabeça.

Figura 8. Passe Por Cima da Cabeça



Fonte: [www.pt.slidshare.net](http://www.pt.slidshare.net). Disponível em 13 de maio de 2016.

**Arremesso:** O arremesso é um dos principais fundamentos técnicos do basquete, pois é através dele que a equipe consegue pontuar. Como discutido em aula, pode-se arremessar do jeito que quiser, já que não há nada na regra que limite a forma de arremessar, mas há algumas técnicas que com a prática regular permite maior sucesso nas tentativas. Além disto, estas técnicas são utilizadas de acordo com a situação de jogo como: distância da cesta, velocidade de deslocamento, marcação adversária etc. Os mais comuns são: com uma das mãos, *jump* e bandeja.

Lembre-se que no arremesso *Jump* a técnica utilizada é a mesma com uma das mãos, diferenciando somente por realizar o arremesso no momento mais alto do salto, facilitando os arremessos de longa distância.

## “CENÁRIO

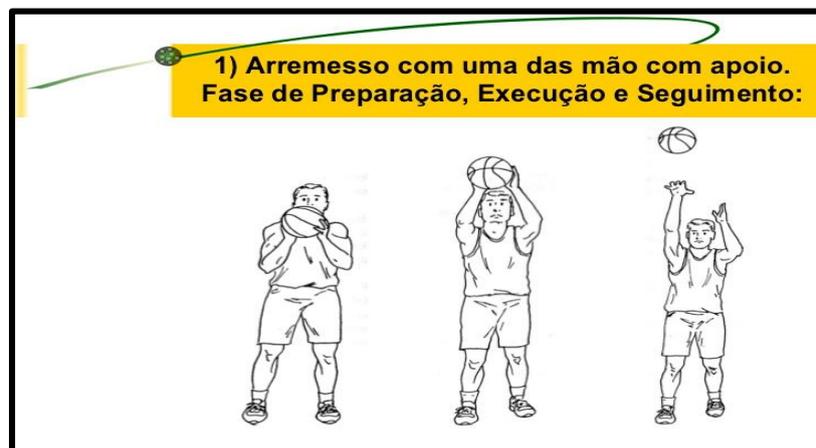
### > Arremesso

O arremesso é a ação final de uma jogada ofensiva. Esse é o momento no qual, ao realizar um movimento coordenado de braços e pernas, o **jogador** lança a **bola** em direção à **tabela**, com o intuito de converter a cesta no **aro**. No basquete, as cestas de campo – arremessos convertidos durante as jogadas normais de jogo – podem valer 2 ou 3 pontos: arremessos convertidos que partiram de dentro da linha de três pontos valem 2 pontos; os lançados de fora da linha de três pontos valem 3 pontos. Diferentes tipos de arremesso são utilizados no basquete, dependendo das possibilidades de deslocamento do jogador e de sua posição com relação à marcação e à cesta. Jump, bandeja e gancho são alguns dos arremessos mais utilizados. Após obter a posse de bola, um time tem um total de 24s para realizar um arremesso; no caso de um rebote ofensivo, são 14s”.

Texto retirado da página:  
<http://www.dicionarioolimpico.com.br/basquetebol/cenario/arremesso>, acessado em 10 de julho de 2019.

Na figura 9 abaixo é possível observar a técnica para o arremesso com uma das mãos.

Figura 9. Arremesso com uma das mãos



Fonte: [www.pt.slideshare.net](http://www.pt.slideshare.net). Disponível em 13 de maio de 2016.

Essa forma de arremessar é bem comum de se observar nos jogos, pois pode ser utilizada de qualquer distância, inclusive no lance-livre. Neste tipo de arremesso o jogador apoia a bola sobre uma das mãos e aponta o cotovelo da mão de arremesso para a cesta, as pernas podem estar paralelas ou o pé correspondente à mão do arremesso, um pouco a frente da outra. A outra mão faz um apoio lateralmente de forma a ajudar no direcionamento da bola e momento do arremesso é importante lembrar-se de flexionar (dobrar) os joelhos para que não necessite utilizar de um grande esforço ou força para arremessar e de forma coordenada terminar o movimento com a extensão (esticar) do cotovelo e uma flexão do punho para que a bola faça o movimento de parábola. Neste momento percebe-se que a bola irá fazer uma rotação no sentido contrário.

**Arremesso do tipo “*jump*”:** Neste arremesso utiliza-se juntamente um salto, por isto o termo utilizado “*jump*”, sendo um arremesso muito comum e um ponto importante a se observar que a bola sairá da mão no momento mais alto do pulo ou salto, podendo ser feito de uma posição parada ou mesmo em deslocamento e de qualquer distância da cesta. A queda será executada simultaneamente sobre os dois pés, sendo que a técnica pode ser observada na figura 10 abaixo.

Figura 10. Arremesso tipo *Jump*



Fonte: [www.efdeportes.com](http://www.efdeportes.com). Disponível em 13 de maio de 2016.

**Bandeja:** É um tipo de arremesso que é utilizado próximo à cesta, podendo o jogador estar de posse ou não da bola, mas em deslocamento em direção à cesta. É importante lembrar que o jogador deve estar indo lateralmente à cesta, ou seja, de forma diagonal pela direita ou esquerda, realizar as duas passadas permitidas no basquete, pois mais do que 2 (dois) passos com a bola na mão é considerada falta e ao final realizar a impulsão com a perna oposta a mão que fará o arremesso, ou seja, se o arremesso for pelo lado direito da cesta, deve-se utilizar a mão direita e o primeiro passo com o pé direito de forma a terminar a execução da bandeja de forma equilibrada ou coordenada.

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

Após o arremesso, o atacante deverá retomar sua posição no solo amortecendo equilibradamente a queda com os dois pés. É importante que se ensine ao aluno já na iniciação a bandeja feita tanto pelo lado direito como pelo esquerdo. Pelo lado esquerdo diferencia a perna dos tempos rítmicos e o braço que irá realizar o arremesso.

Figura 11. Arremesso de bandeja



Fonte: [www.pt.slideshare.net](http://www.pt.slideshare.net). Disponível em 13 de maio de 2016.

#### PARA PESQUISAR!

Leia os artigos citados abaixo para ficar mais informado sobre o uso dos diferentes métodos de treino de esportes coletivos:

- <https://universidadedofutebol.com.br/metodos-de-ensino-aprendizado-treinamento-no-futebol-e-no-futsal/>

- <http://www.efdeportes.com/efd156/metodos-de-treinamento-nas-escolinhas-de-futsal.htm>

As atividades para aprender as técnicas e a como se movimentar num jogo, como o Basquete, utilizamos além do método analítico, **do Global e do Situacional**.

O método **Global** consiste em pequenos jogos que necessitam de utilizar várias técnicas do Basquete ao mesmo tempo e em contato com companheiros e/ou adversários. Por exemplo, a brincadeira de quicar a bola sem parar e os amigos que estavam sem bola deveriam “roubar” a bola dos companheiros.

Já na forma **situacional** realizamos atividades que geram momentos similares ao que acontecem em um jogo. Por exemplo, o jogo de 3 contra 3 e o jogo de ataque contra defesa em meia quadra que realizamos em aula.

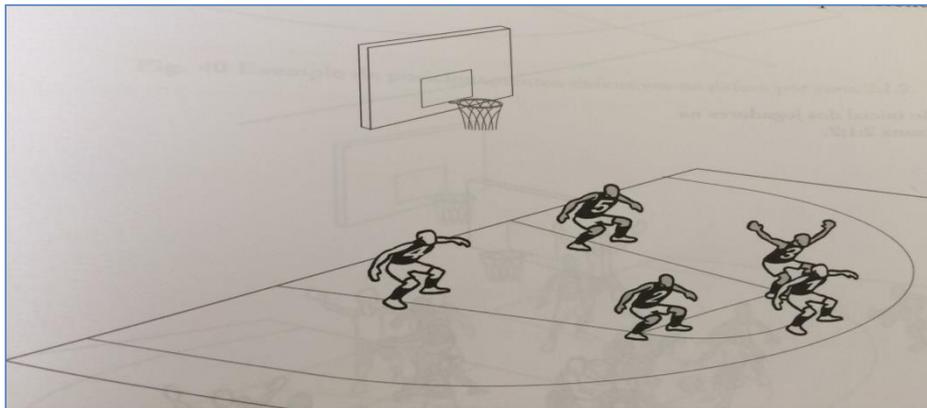
**ATENÇÃO** → No drible deve-se observar que a bola deva ser empurrada para o solo e não batida, com uma só mão, tronco ligeiramente inclinado à frente e também o cuidado em olhar para frente para poder observar a cesta e também os outros jogadores, tanto da sua equipe quanto a adversária.

## Perfil físico dos atletas profissionais de Basquete e a posição de jogo:

No Basquete há, em geral, três posições: armador, ala e pivô. É possível ver também algumas variações (ala/armador e ala/pivô), ou seja, jogadores que fazem duas posições no jogo.

Em geral, como forma de organização e entendimento das posições e das funções, os jogadores são numerados de acordo com os números a seguir: armador (1), alas (2 e 3) e pivôs (4 e 5), conforme a figura 12 abaixo:

Figura 12. Forma de Defesa por Zona 1x2x2



Retirada de Paes, Montagner, Ferreira (2013).

No caso acima é somente como forma de ilustrar as posições do Basquete e é um exemplo utilizando um formato da defesa, sendo que no caso da equipe atacante, em geral, como forma de facilitar nosso entendimento, o armador estaria na posição central, os alas abertos lateralmente e os pivôs próximos à cesta adversária.

Cada posição (jogador) no esporte coletivo exerce uma função na partida, por isto, os jogadores profissionais possuem características físicas, técnicas e táticas específicas que diferenciam um do outro.

Logo, dois princípios do treinamento esportivo, individualidade biológica e especificidade, são de grande importância para o entendimento do perfil de cada jogador.

O princípio da individualidade biológica diz que não há pessoas iguais, apesar de poderem ser parecidas. Já o princípio da especificidade diz que o treinamento deve ser o mais específico para o objetivo da pessoa. Logo, se cada indivíduo apresenta características únicas e o esporte coletivo exige um perfil **“PADRÃO PARA JOGAR PROFISSIONALMENTE”**, os jogadores são diferentes entre si em relação as suas características físicas e até mesmo psicológicas.

Em relação a estas características Paes, Montagner, Ferreira (2013) descrevem que ofensivamente o ARMADOR é o organizador das jogadas e que devem ter como facilidades a condução da bola (drible), arremessos de média e longa distância e habilidade de executar passes de formas diferentes, sendo que em geral possuem estatura “altura” menor do que os jogadores das outras posições e grande agilidade (se movimentam velozmente com mudanças de direção).

Já os ALAS possuem estatura média entre os armadores e os pivôs, realizam arremessos de todas as distâncias, em geral são os maiores pontuadores, apoiam os pivôs nos rebotes e jogam “lateralmente” ao garrafão, ou seja, ala direito e ala esquerdo.

**ATENÇÃO** → O rebote é a recuperação da bola após a mesma ser arremessada na cesta e não entrar, ou seja, não ser marcado ponto. Neste caso quando a equipe que arremessou (equipe atacante) recupera a bola para tentar novamente fazer pontos, o rebote é ofensivo. Quando a equipe que está defendendo recupera a bola, o rebote é chamado defensivo.

Os PIVÔS em geral são os mais altos, jogam mais próximos a cesta para pegar os rebotes e para fazer as cestas, tanto no ataque quanto na defesa, realizam arremessos de curta distância e tendem a jogar de costas para a cesta.

**ATENÇÃO** → Nos artigos a seguir é possível encontrar estudos que relatam o perfil de jogadores de Basquete de vários níveis (amador, crianças, adolescentes e profissionais):

→ <http://www.castelobranco.br/sistema/novoenfoco/files/06/07.pdf>

→ <http://www.efdeportes.com/efd128/perfil-antropometrico-e-nutricional-de-jogadores-de-basquete.htm>

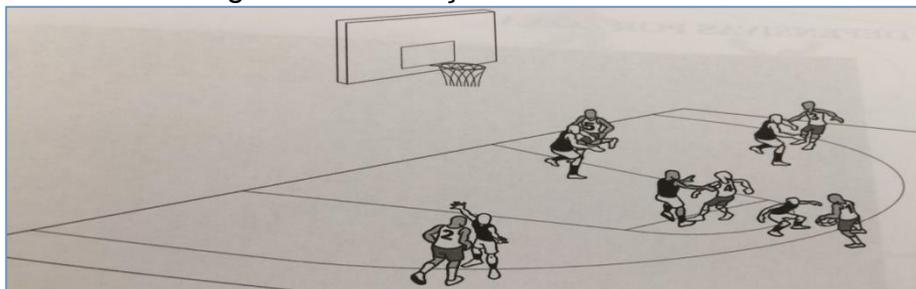
→ <http://www.fundesporte.ms.gov.br/wp-content/uploads/sites/32/2017/03/An%C3%A1lise-de-aptid%C3%A3o-f%C3%ADsica-entre-jogadores-masculinos-Basquetebol.pdf>

→ <file:///C:/Users/RENATO/Downloads/16576-19725-1-PB.pdf>

Para entender as posições, tivemos como exemplo a aula que cada um escolheu uma posição e após a perda da bola, todos deveriam voltar para marcar atrás de cones que ficavam próximo da cesta. Assim, todos podiam perceber melhor como cada jogador (armador, ala e pivô) participam do jogo.

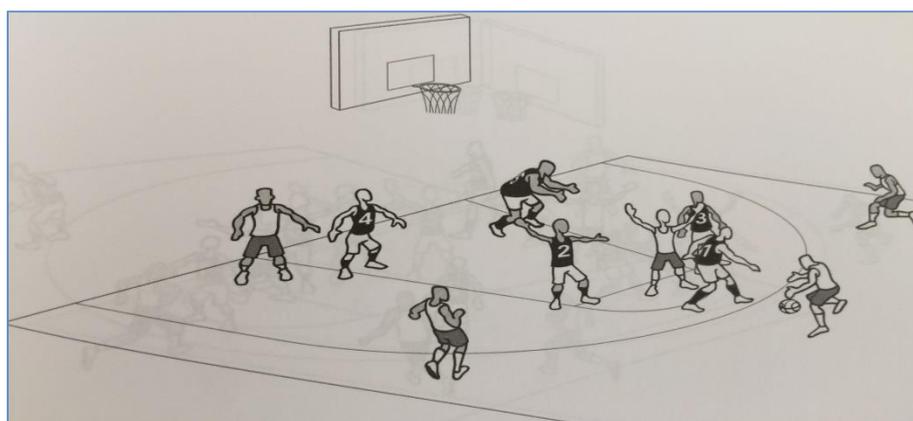
Porém, as marcações no Basquete, como em muitos outros esportes de quadra, são divididas em: individual, por zona ou região e mistas. Nas figuras a seguir é possível observar essas diferentes formas de marcação.

Figura 13. Marcação Individual



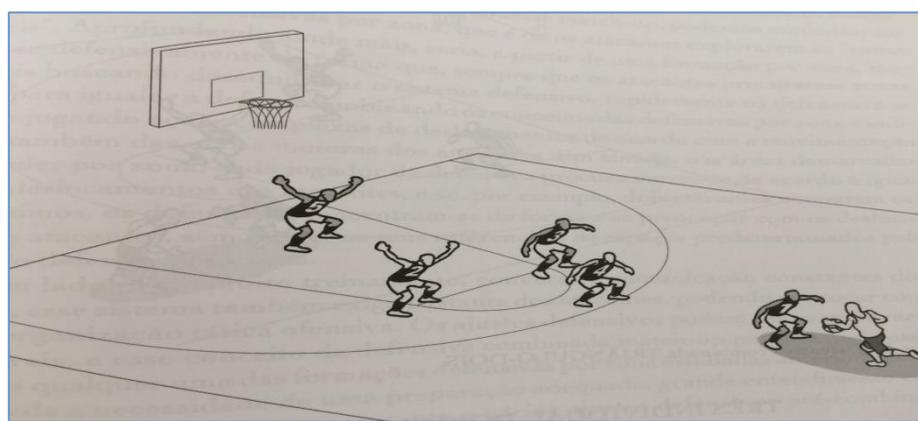
Retirada de Paes, Montagner, Ferreira (2013).

Figura 14. Marcação por Zona ou Região



Retirada de Paes, Montagner, Ferreira (2013).

Figura 15. Marcação Mista



Retirada de Paes, Montagner, Ferreira (2013).

Na marcação INDIVIDUAL a equipe decide uma pessoa para marcar outra da equipe adversária, já na por ZONA cada jogador é responsável por uma região e na MISTA parte da equipe marca por região e alguns jogadores são marcados individualmente, normalmente aqueles que se destacam mais.

A escolha da forma de marcação está relacionada com as características dos jogadores de sua equipe e da forma de jogar ou também dos jogadores da equipe adversária, como por exemplo, se arremessa bem de longe ou de perto, é melhor ou pior fisicamente, está ganhando ou perdendo a partida e o tempo está acabando etc. Logo, o tipo de marcação pode ser modificada durante uma partida.

O Basquete possui variações, como o Basquete de Cadeiras de Rodas (Paralímpico) e o Basquete de Rua ou Streetbal, o qual atualmente se transformou em Basquete 3x3 e será disputado na próxima Olimpíada do Japão em 2020. No site a seguir é possível conhecer mais sobre estas modalidades: <http://www.cbb.com.br/a-cbb/o-basquete/basquete-3x3> e <http://www.cpb.org.br/modalidades/basquete-em-cadeira-de-rodas>.

→ **A seguir sugerimos como forma de melhor entendimento sobre um jogo de Basquete a observação de pontos destacados na avaliação a seguir.**

## TRABALHO SOBRE ANÁLISE DE JOGO

### AVALIAÇÃO OBSERVAÇÃO JOGO - BASQUETE: POSIÇÕES E FUNDAMENTOS

**Objetivo:** a partir do que foi vivenciado nas aulas passadas e do debate entre os colegas, o grupo deve formar a equipe de acordo com o perfil físico e as habilidades específicas de cada posição no jogo de Basquete.

**Avaliação:** serão formados cinco grupos. Cada grupo será avaliado: pela formação de sua equipe, pela análise do seu jogo e pela observação da equipe escolhida.

1) Quem está jogando? Identifique a posição de cada jogador(a) e o sistema de Marcação adotado:	2) Quais foram os pontos positivos e os pontos negativos do jogo?	
	Equipe B (Analisada)	Negativos

armador – ala direito – ala esquerdo – pivô ou Ala-Pivô – pivô – sistema de Marcação:	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
--	-------------------------------------	-------------------------------------

→ Escolha um jogo na internet ou TV e responda as perguntas sobre o jogo e os fundamentos utilizados, de acordo com o que se pede abaixo:

- 1) Cite 2 tipos de passes utilizados no jogo, quem realizou e em que situação (ataque/ defesa/ contra-ataque), distância (curta/média/longa), marcação (estava marcado/ desmarcado) etc: \_\_\_\_\_
  
- 2) Você considera que estes passes foram os corretos? Sim  Não . Por que?  
 \_\_\_\_\_
  
- 3) Cite um tipo de arremesso utilizado no jogo, quem realizou e em que situação (marcado/ desmarcado), distância (curta/média/longa), quanto valeu a cesta, em que posição (central ou lateralmente):  
 \_\_\_\_\_
  
- 4) Você considera que este arremesso foi correto? Sim  Não . Por que?  
 \_\_\_\_\_
  
- 5) Foi possível perceber as diferenças físicas entre as posições? Sim  Não .
- 6) Quais outras diferenças conseguir perceber?  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

 <p>COLÉGIO PEDRO II / CSCII</p>	EQUIPE DE EDUCAÇÃO FÍSICA – AVALIAÇÃO		2º TRI 2019	
	JOGOS/BRINCADEIRAS E BASQUETE		8º ANO	
	ENTREGA: ___ de _____	PROF.(A):	TURMA:	
	NOME: _____	Nº _____	NOTA:	
	NOME: _____	Nº _____		
NOME: _____	Nº _____			
NOME: _____	Nº _____			
NOME: _____	Nº _____			

### ORIENTAÇÕES GERAIS:

1. Leia atentamente as instruções abaixo. Encontre com seu grupo para realizar as escolhas necessárias para o desenvolvimento do trabalho. Procure ter ideias criativas, assim como ouvir todos os integrantes do grupo.
2. Após a tomada de decisão, o grupo deve iniciar o registro do trabalho (ideal que se faça antes um rascunho). A versão final deve ser escrita a mão, em folha de papel almaço, que deve ser grampeada a esta folha devidamente preenchida.
3. É importante que o grupo procure descrever o jogo ou a brincadeira o mais detalhadamente possível (para que qualquer pessoa que leia possa entender).
4. No dia marcado, além da entrega do trabalho escrito, os grupos realizarão a apresentação oral das brincadeiras ou jogos escolhidos. Para tanto, é necessário que cada grupo se organize previamente, inclusive com a separação dos materiais.
5. Os critérios de avaliação serão: apresentação do trabalho escrito (não serão aceitos trabalhos amassados, rasgados ou incompletos), letra legível, detalhamento do conteúdo, coerência, aplicabilidade prática da atividade e apresentação do grupo.

### INSTRUÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE JOGOS/BRINCADEIRAS DE BASQUETE

#### GRUPO 1

**PASSO 1** – o grupo deve ler a situação abaixo:

**Situação A** – Seu grupo está em no Aterro do Flamengo/RJ num domingo, dia que o local é bastante frequentado pela população para práticas de lazer. Vocês desejam se divertir jogando Basquete numa quadra que só possui uma tabela, pois uma parte da quadra é utilizada por outras pessoas com atividades diferentes. Seu grupo é formado por 3 pessoas e possuem uma (1) bola de Basquete.

Imagens retiradas das páginas: <https://allevents.in/rio%20de%20janeiro/basquete-das-minas-15-edi%C3%A7%C3%A3o/200095563920017> e <https://www.youtube.com/watch?v=RXBvggXTBNY>, respectivamente.



**PASSO 2** – o grupo deve criar um jogo ou brincadeira onde **TODOS** participem, obedecendo as condições apresentadas e detalhando:

- Um nome para o jogo, que se ligue intimamente com os principais elementos dele;
- O objetivo do jogo (por exemplo, o objetivo do jogo 'queimado' é queimar o maior número de pessoas do time oponente e evitar que seus companheiros sejam queimados);
- As regras do jogo ou brincadeira, buscando ser o mais original possível (evite jogos e brincadeiras já existentes).

**PASSO 3** – o grupo deve redigir o trabalho, seguindo as orientações.

**PASSO 4** – o grupo deve organizar a apresentação oral.

 <b>COLÉGIO PEDRO II / CSCII</b>	<b>EQUIPE DE EDUCAÇÃO FÍSICA – AVALIAÇÃO</b>		<b>2º TRI 2019</b>
	<b>JOGOS/BRINCADEIRAS E BASQUETE</b>		<b>8º ANO</b>
	<b>ENTREGA:</b> ___ de _____	<b>PROF.(A):</b>	<b>TURMA:</b>
	NOME: _____	Nº _____	<b>NOTA:</b>
	NOME: _____	Nº _____	
NOME: _____	Nº _____		
NOME: _____	Nº _____		
NOME: _____	Nº _____		

#### ORIENTAÇÕES GERAIS:

6. Leia atentamente as instruções abaixo. Encontre com seu grupo para realizar as escolhas necessárias para o desenvolvimento do trabalho. Procure ter ideias criativas, assim como ouvir todos os integrantes do grupo.
7. Após a tomada de decisão, o grupo deve iniciar o registro do trabalho (ideal que se faça antes um rascunho). A versão final deve ser escrita a mão, em folha de papel almaço, que deve ser grampeada a esta folha devidamente preenchida.
8. É importante que o grupo procure descrever o jogo ou a brincadeira o mais detalhadamente possível (para que qualquer pessoa que leia possa entender).
9. No dia marcado, além da entrega do trabalho escrito, os grupos realizarão a apresentação oral das brincadeiras ou jogos escolhidos. Para tanto, é necessário que cada grupo se organize previamente, inclusive com a separação dos materiais.
10. Os critérios de avaliação serão: apresentação do trabalho escrito (não serão aceitos trabalhos amassados, rasgados ou incompletos), letra legível, detalhamento do conteúdo, coerência, aplicabilidade prática da atividade e apresentação do grupo.

#### INSTRUÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE JOGOS/BRINCADEIRAS DE BASQUETE

##### GRUPO 2

**PASSO 1** – o grupo deve ler a situação abaixo:

**Situação B** – Seu grupo está na hora do recreio no pátio do Colégio Pedro II, junto com um amigo com deficiência visual. Vocês querem jogar Basquete numa das quadras e o professor autorizou, mas só havia uma bola de Futebol.

**PASSO 2** – o grupo deve criar um jogo ou brincadeira onde **TODOS** participem, obedecendo as condições apresentadas e detalhando:

- Um nome para o jogo, que se ligue intimamente com os principais elementos dele;
- O objetivo do jogo (por exemplo, o objetivo do jogo 'queimado' é queimar o maior número de pessoas do time oponente e evitar que seus companheiros sejam queimados);
- As regras do jogo ou brincadeira, buscando ser o mais original possível (evite jogos e brincadeiras já existentes).

**PASSO 3** – o grupo deve redigir o trabalho, seguindo as orientações.

**PASSO 4** – o grupo deve organizar a apresentação oral.

 <b>COLÉGIO PEDRO II / CSCII</b>	EQUIPE DE EDUCAÇÃO FÍSICA – AVALIAÇÃO		2º TRI 2019
	JOGOS/BRINCADEIRAS E BASQUETE		8º ANO
	ENTREGA: ____ de ____	PROF.(A):	TURMA:
	NOME: _____ Nº _____	NOME: _____ Nº _____	NOTA:
NOME: _____ Nº _____	NOME: _____ Nº _____		
NOME: _____ Nº _____	NOME: _____ Nº _____		
NOME: _____ Nº _____	NOME: _____ Nº _____		

### ORIENTAÇÕES GERAIS:

11. Leia atentamente as instruções abaixo. Encontre com seu grupo para realizar as escolhas necessárias para o desenvolvimento do trabalho. Procure ter ideias criativas, assim como ouvir todos os integrantes do grupo.
12. Após a tomada de decisão, o grupo deve iniciar o registro do trabalho (ideal que se faça antes um rascunho). A versão final deve ser escrita a mão, em folha de papel almaço, que deve ser grampeada a esta folha devidamente preenchida.
13. É importante que o grupo procure descrever o jogo ou a brincadeira o mais detalhadamente possível (para que qualquer pessoa que leia possa entender).
14. No dia marcado, além da entrega do trabalho escrito, os grupos realizarão a apresentação oral das brincadeiras ou jogos escolhidos. Para tanto, é necessário que cada grupo se organize previamente, inclusive com a separação dos materiais.
15. Os critérios de avaliação serão: apresentação do trabalho escrito (não serão aceitos trabalhos amassados, rasgados ou incompletos), letra legível, detalhamento do conteúdo, coerência, aplicabilidade prática da atividade e apresentação do grupo.

### INSTRUÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO DE JOGOS/BRINCADEIRAS DE BASQUETE

#### GRUPO 3

**PASSO 1** – o grupo deve ler a situação abaixo:

**Situação C** – Seu grupo de bairro é formado por 6 amigos, vocês moram perto de uma rua movimentada, porém há um muro que é pouco utilizado e todos resolvem construir uma cesta e pregar para brincar de Basquete. Entre os amigos, há um com excesso de peso, o que dificulta sua locomoção, três meninas e um amigo que tinha pouca habilidade para atividades motoras. Vocês querem jogar/brincar e só possuem uma bola de Basquete. Imagens retiradas das páginas: <https://www.hypeness.com.br/2017/10/de-ny-ao-senegal-conheca-algumas-das-quadras-de-basquete-mais-insanas-do-planeta/> e <http://francodarocha.sp.mapas.cultura.gov.br/agente/53763/>, respectivamente.



**PASSO 2** – o grupo deve criar um jogo ou brincadeira onde **TODOS** participem, obedecendo as condições apresentadas e detalhando:

- Um nome para o jogo, que se ligue intimamente com os principais elementos dele;
- O objetivo do jogo (por exemplo, o objetivo do jogo 'queimado' é queimar o maior número de pessoas do time oponente e evitar que seus companheiros sejam queimados);
- As regras do jogo ou brincadeira, buscando ser o mais original possível (evite jogos e brincadeiras já existentes).

**PASSO 3** – o grupo deve redigir o trabalho, seguindo as orientações.

**PASSO 4** – o grupo deve organizar a apresentação oral.