



EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE PARA ALÉM DO *“quarteto fantástico”*

DOUGLAS VINÍCIUS CARVALHO BRASIL
ORGANIZAÇÃO

ARCO
EDITORES ● ● ●



EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE PARA ALÉM DO *“quarteto fantástico”*

DOUGLAS VINICIUS CARVALHO BRASIL
ORGANIZAÇÃO

ARCO
EDITORES ● ● ●

Editor Chefe

Ivanio Folmer

Bibliotecária

Eliane de Freitas Leite

Revisora Técnica

Gabriella Eldereti Machado

Diagramação e Projeto Gráfico

Gabriel Eldereti Machado

Imagem capa

www.canva.com

Revisão

Organizadores e Autores(as)

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva - Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Profa. Dra. Alicia Eugenia Olmos - Universidad Católica de Córdoba

Prod. Dr. Astor João Schönell Júnior - Instituto Federal Farroupilha

Prof. Dr. Alan Ricardo Costa - Universidade Federal de Roraima

Prof. Dr. Camilo Darsie de Souza - Universidade de Santa Cruz do Sul

Prof. Dr. Carlos Adriano Martins - Universidade Cidade de São Paulo

Prof. Dr. Christian Dennys Monteiro de Oliveira - Universidade Federal do Ceará

Profa. Dra. Dayse Marinho Martins - Universidade Federal do Maranhão

Prof. Dr. Deivid Alex dos Santos - Universidade Estadual de Londrina

Prof. Dr. Dioni Paulo Pastorio - Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Douglas Manoel Antonio de Abreu Pestana dos Santos - Faculdade Sesi-Sp de Educação

Profa. Dra. Elane da Silva Barbosa - Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

Profa. Dra. Francielle Benini Agne Tybusch - Universidade Franciscana

Prof. Dr. Francisco Odécio Sales - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará

Prof. Dr. Gilvan Charles Cerqueira de Araújo - Universidade Católica de Brasília

Prof. Dr. Leonardo Bigolin Jantsch -Universidade Federal de Santa Maria

Profa. Dra Liziany Müller Medeiros -Universidade Federal de Santa Maria

Profa. Dra Marcela Mary José - Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

Prof. Dr. Mateus Henrique Köhler - Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Michel Canuto de Sena - Universidade Federal de Mato Grosso do Sul

Profa. Dra. Mônica Aparecida Bortolotti - Universidade Estadual do Centro-Oeste

Prof. Dr. Rafael Nogueira Furtado - Universidade Federal do ABC

Prof. Dr. Roberto Araújo Silva - Centro Universitário Lusíada

Prof. Dr. Sidnei Renato Silveira - Universidade Federal de Santa Maria

Prof. Dr. Thiago Ribeiro Rafagnin - Universidade Federal do Oeste da Bahia

Prof. Dr Tomás Raúl Gómez Hernández - Universidade Central "Marta Abreu" de Las Villas

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Educação física e ciências do esporte para além do
"quarteto fantástico" [livro eletrônico] /
organização Douglas Vinicius Carvalho Brasil.
-- Santa Maria, RS : Arco Editores, 2023.
PDF

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-5417-125-0

1. Educação física 2. Esportes - Estudo e ensino
3. Esportes olímpicos 4. Professores - Formação
profissional I. Brasil, Douglas Vinicius Carvalho.

23-163392

CDD-796.07

Índices para catálogo sistemático:

1. Educação física : Esportes : Estudo e ensino 796.07

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415



10.48209/978-65-5417-125-0

Esta obra é de acesso aberto.

É permitida a reprodução parcial ou total desta obra, desde que citada a fonte
e a autoria e respeitando a Licença Creative Commons indicada.



ARCO EDITORES

Telefone: 5599723-4952

contato@arcoeditores.com

www.arcoeditores.com

Apresentação

É com imensa satisfação que apresento a todos e todas o livro, **Educação Física e Ciências do Esporte” para além do” Quarteto fantástico”**, cujo objetivo é fomentar o debate e reflexões acerca do processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento dos novos esportes olímpicos e práticas corporais não hegemônicas, estimulando a produção e difusão do conhecimento acerca destas temáticas. A motivação para a organização da presente obra, encontra-se no fato de que ao longo do processo de formação de profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos, por vezes as alunas e alunos tem pouco acesso a conhecimentos voltados as práticas corporais recentemente adicionadas ao quadro de modalidades olímpicas (Skateboarding, Basquete 3x3, entre outras) e outras não institucionalizadas. Visto que, nestes cursos, comumente a oferta de disciplinas limita-se a Esportes Coletivos (em especial o “Futebol”, “Futsal”, “Handebol”, “Basquetebol” e “Voleibol”), “Atletismo”, “Natação” e “Esportes de Raquetes” (principalmente o “Tênis” e o “Tênis de Mesa”).

Tal fato, pode se dizer, a certa medida impacta negativamente a produção de conhecimentos científicos e a formação de profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos, visto que, a oferta limitada a tais práticas corporais nos cursos de formação, contribuem para que profissionais destes campos de atuação não se sintam aptos a trabalhar com outras, uma vez que, muitos(as) por vezes nunca tiveram acesso ou as praticaram ao longo da de sua vida e formação acadêmica, como, por exemplo, o Skateboarding e o Basquete 3x3. Em relação a produção conhecimento científico, a lógica é similar, visto que pesquisas de Iniciação Científica, Trabalho de Conclusão de Curso, Dissertação de Mestrado e Tese de Doutorado, por vezes

tendem a abordar as práticas corporais e temáticas que as pesquisadoras(es) vivenciaram em algum momento de sua vida e formação acadêmica.

Esta perspectiva ganha alguma sustentação na quantidade baixa de capítulos do presente livro, que parece refletir a carência de pesquisas voltadas as práticas corporais não hegemônicas e novas modalidades olímpicas, que como dito anteriormente, comumente não são abordadas nos cursos de formação acadêmica ou, quando o são, ocorre de modo superficial, limitada a subtema de alguma disciplina ou aula específica. O que, por sua vez, reforça a importância da produção de obras como esta, que visem fomentar o debate e reflexões acerca do processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento destas práticas corporais, de modo democratizar o conhecimento produzido, valorizar pesquisadores e pesquisadoras, assim como, estimular a produção de novas pesquisas e conhecimentos relacionados a tais práticas corporais. Dito isso, a seguir apresento um breve resumo dos quatro capítulos que compõe o presente livro.

Capítulo 1 - SKATEBOARDING: saberes, reflexões e conceitos

Neste capítulo, o Prof. Me. Douglas Vinicius Carvalho Brasil e o Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes apresentam subsídios para que profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos conheçam brevemente a história do Skateboarding, as peças que compõe o implemento skate e suas variantes. Bem como, pautados em diferentes fontes e autores, buscam apresentar e classificar as diferentes possibilidades de se vivenciar o Skateboarding. Deste modo, fornecendo subsídios para que profissionais de diferentes campos de atuação possam compreender a pluralidade e heterogeneidade desta prática corporal no contexto contemporâneo. Cabe mencionar que este capítulo dialoga diretamente com o segundo capítulo da presente obra, escrito pelos mesmos autores.

Capítulo 2 - SKATEBOARDING: fundamentos e reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem

Dando continuidade ao capítulo um, neste texto o Prof. Me. Douglas Vinicius Carvalho Brasil e o Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes focam em apresentar aspectos técnico-táticos do Skateboarding, conceitualizando e apresentando seus fundamentos e tipos de manobras. Bem como, apresentando subsídios para que profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos reflitam acerca do processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento das diferentes possibilidades de vivência do Skateboarding. Deste modo, espera-se que os dois capítulos que abordam esta prática corporal na presente obra contribuam não apenas com a formação destes profissionais, mas principalmente, que sua intervenção em diferentes contextos contribua para uma formação humana crítica e ampla, “para” e “pelo” “Skate”.

Capítulo 3 - BASQUETE 3X3 E A PRÁXIS PEDAGÓGICA DA NOVA MODALIDADE OLÍMPICA

Por sua vez, no terceiro capítulo desta obra, o Prof. Bernardo Foureaux Fabbis, Prof. Me. Hugo Vinicius de Oliveira Silva e o Prof. Dr. Rafael Carvalho da Silva Mocarzel abordam o Basquete 3x3, prática corporal que, assim como o Skateboarding, fez sua estreia nos “Jogos Olímpicos de Tóquio-2020” (realizado em 2021 em virtude da pandemia de COVID-19). A partir da questão norteadora, “Quais as possibilidades pedagógicas aplicadas no Basquete 3x3?”, os autores abordaram não apenas a história e desenvolvimento do Basquete 3x3, mas também as possibilidades didático-pedagógicas aplicadas a ele. Deste modo, colaborando para a democratização do conhecimento acerca deste esporte e para futuras pesquisas acerca desta temática.

Capítulo 4 - JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA EM DIRETRIZES CURRICULARES ESTADUAIS

Por fim, no quarto e último capítulo deste livro, Fernando da Silva Oliveira, Emylna Cavalcante Guimarães, Yan Carlos Souza da Silva, Leandro Amaral Fialho e o Prof. Dr. Felipe Canan, abordam um tema que, assim como as novas modalidades olímpicas e práticas corporais não hegemônicas, também é relevante para a formação e atuação profissional no campo da Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos, os “jogos esportivos de bola” no contexto escolar. Por meio de uma pesquisa documental, os autores e autora apresentaram dados de diferentes documentos referentes a Educação Física Escolar, o que os permitiu refletir e discutir acerca da organização do processo de ensino-aprendizagem dos “jogos esportivos de bola” neste contexto.

Apresentados os objetivos do presente livro, a motivação para sua organização, uma breve introdução aos seus capítulos e a relevância de sua publicação para o campo da Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos, desejo a todos e todas uma excelente leitura e que ela contribua para a formação de vocês, os(as) instigando a buscar mais conhecimentos ou mesmo a produzir e compartilhar novos saberes acerca do Skateboarding, Basquete 3x3, “Jogos Esportivos de Bola”, esporte no contexto escolar (“da” ou “na” escola”) e, porque não, a outras práticas corporais e novos esportes olímpicos.

Excelente leitura a todos e todas

Prof. Me. Douglas Vinicius Carvalho Brasil

Presidente da Associação Esportiva Cultural Pentágono de Sumaré-SP.

Aluno de Doutorado da Faculdade de Educação Física da

Universidade Estadual de Campinas (FEF-UNICAMP).

Membro do Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte (GEPEP) da FEF-UNICAMP.

Membro do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE) da

Faculdade de Ciências Aplicadas (FCA) da UNICAMP.

Sumário

CAPÍTULO 1

SKATEBOARDING: SABERES, REFLEXÕES E CONCEITOS.....	12
---	-----------

Douglas Vinicius Carvalho Brasil

Roberto Rodrigues Paes

doi: 10.48209/978-65-5417-125-1

CAPÍTULO 2

SKATEBOARDING: FUNDAMENTOS E REFLEXÕES INICIAIS ACERCA DO PROCESSO DE ENSINO, VIVÊNCIA E APRENDIZAGEM.....	31
---	-----------

Douglas Vinicius Carvalho Brasil

Roberto Rodrigues Paes

doi: 10.48209/978-65-5417-125-2

CAPÍTULO 3

BASQUETE 3X3 E A PRÁXIS PEDAGÓGICA DA NOVA MODALIDADE OLÍMPICA.....	47
--	-----------

Bernardo Foureaux Fabbis

Hugo Vinicius de Oliveira Silva

Rafael Carvalho da Silva Mocarzel

doi: 10.48209/978-65-5417-125-3



JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA EM DIRETRIZES CURRICULARES ESTADUAIS.....62

Fernando da Silva Oliveira

Emynna Cavalcante Guimarães

Yan Carlos Souza da Silva

Leandro Amaral Fialho

Felipe Canan

doi: 10.48209/978-65-5417-125-4

SOBRE O ORGANIZADOR.....80

SOBRE OS AUTORES.....82



SKATEBOARDING: SABERES, REFLEXÕES E CONCEITOS

Douglas Vinicius Carvalho Brasil

Roberto Rodrigues Paes

Doi: 10.48209/978-65-5417-125-1

Introdução¹²

Originado nos Estados Unidos da América (EUA) na primeira metade do século XX (HAWK, 2022; NOVAK, 2022; BRANDÃO, 2012), atualmente, para além de uma prática corporal vivenciada no tempo livre de obrigações (ou seja, como uma possibilidade de Lazer) ou um “estilo de vida”, o “Skateboarding” (popularmente conhecido como Skate³ no Brasil), tornou-se um Esporte, tendo

1 O presente trabalho foi desenvolvido com o apoio do “Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico” (CNPq), da “Associação Esportiva Cultural Pentágono” (AECp), organização não governamental sem fins lucrativos originada no município de Sumaré, Região Metropolitana de Campinas-SP e do “Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte” (GEPESP) da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas.

2 Agradecimentos: ao CNPQ, GEPESP, AECp e FEF-UNICAMP pelo apoio ao longo da pesquisa e ao Prof. Me. Gilson Santos Rodrigues pela leitura prévia do manuscrito.

3 No presente texto diferimos “Skate” (escrito com a letra inicial maiúscula) de “skate” (escrito com a letra inicial minúscula), compreendendo o primeiro enquanto a prática corporal em si e o segundo enquanto o implemento utilizado para a prática, o qual a depender da sua configuração, recebe nomes distintos, como, “longboard”, “cruiser”, entre outros.

duas de suas vertentes (“Street” e “Park”) estreado enquanto modalidade olímpica nos “Jogos Olímpicos de Tóquio - 2020” (realizado em 2021 em virtude da pandemia de COVID-19).

No Brasil, o Skate é ainda um dos conteúdos da “Educação Física Escolar” previsto na “Base Nacional Curricular Comum” (BNCC), ainda que seja uma prática corporal pouco abordada nas aulas desta disciplina. Dentre outros fatores, isso pode ter relação com o fato de que há pouca produção de conhecimento a respeito do Skate neste contexto (KAWASHIMA et al., 2021). Bem como, com o fato de que este não é um tema comum nos cursos de formação em Educação Física e Ciências do Esporte, o que, por vezes, limita a formação docente a vivência de poucas práticas corporais, comumente coletivas, geralmente o Voleibol, Basquetebol, Futebol, Handebol, Futsal e Futebol ou individuais, dentre as quais, as modalidades individuais de atletismo, tênis, natação, etc.

Dito isso, a fim de contribuir com a produção e difusão do saberes acerca do Skate e com a formação profissional no campo da Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos, embasados na literatura e em nossas experiências práticas enquanto skatista e professores de Skate no ensino fundamental, médio, superior e em aulas particulares, no presente ensaio teórico apresentamos elementos e conceitos para compreensão desta prática corporal que somados aos aspectos técnico-táticos abordados em discussões presentes no capítulo intitulado “Skateboarding: fundamentos e reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem” que também integra o presente livro, possibilitarão que professores(as), treinadores(as) e outros(as) profissionais adquiram conhecimentos suficientes para refletir acerca de sua possível inclusão no contexto Escolar, de Iniciação Esportiva, Lazer, entre outros.

Desenvolvimento

Peças que Constituem um “Skate”

Gifford (2008) sugere que um “skate” é composto por três partes (“Shape”, “Truck” e “Rodas”). Já Pereira e Armbrust (2010), consideram sete acessórios (“Shape”, “Truck”, “Mesa”, “Rodas”, “Rolamentos”, “Lixa” e “Parafusos”). A partir das contribuições destes autores, consulta à mídia especializada (ABECOM, 2021; SKATEBOARD WAREHOUSE, [20--?]; FILLLOW, [20--?]), da análise de três modelos de skates distintos (um “longboard”, um de “street” e um “cruiser”) fornecidos pela “Associação Esportiva Cultural Pentágono” de Sumaré-SP e de nossa experiência, compreendemos que este implemento pode apresentar diferentes configurações de acordo com a especificidade, opção e/ou condição financeira dos(as) praticantes, sendo composto por aproximadamente 48 itens (lixa, rodas, rolamentos, parafusos, porcas, “pads”, entre outros), os quais se relacionam e/ou interconectam ao que denominamos “*Principais Peças do Skate*”, sendo estas:

1- “Shape”: também chamado de “*Deck*” nos EUA, é uma “prancha” comumente feita de madeira (maple, marfim, entre outras) que pode apresentar diferentes formatos e tamanhos. Sendo o item que definirá qual será o tipo de skate, por exemplo, “longboard”, “cruiser”, “tubarão”, etc⁴. É a peça na qual a “lixa” é “colada” e os “trucks” são fixados por meio de “parafusos de base”.

O modelo mais comum de shape encontrado nas ruas e lojas do Brasil possui dimensão que varia de “7,25” a “8,5”, com formato similar a um “Double Deck”, porém diferente deste, possuindo sua aba curva na frente (“*nose*”) um

4 Como dito anteriormente e evidenciado até aqui, a depender das características das peças, um skate pode receber diferentes nomenclaturas. Logo, pode-se dizer que estamos utilizando o termo “skate” (enquanto implemento) de modo genérico. Logo, dadas suas particularidades, todas as peças e itens aqui apresentadas também constituem “longboards”, “cruisers”, etc.

pouco maior que a de trás (“*tail*”). Modelo comumente utilizado para prática do Skate de Rua.

Figura 1. Diferentes tipos de *shape* e *skate*.



Legenda:

a) Skate Cruiser

b) Skate Tubarão

c) Longboard

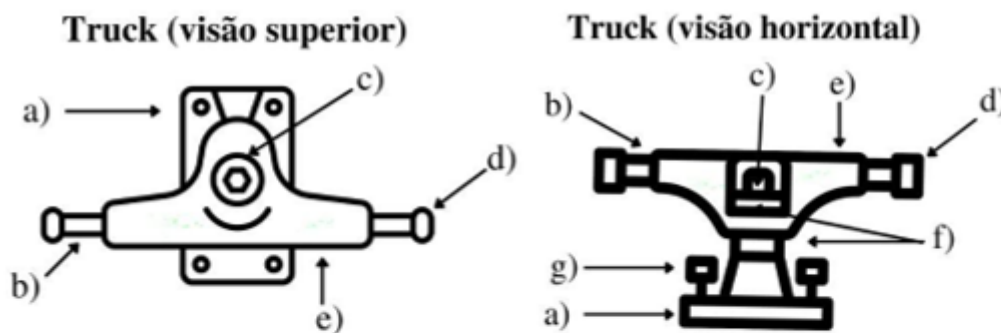
d) Double Deck sob perspectivas distintas.

Fonte: Autoria própria⁵.

2- “Truck”: peça comumente fabricada em alumínio ou aço, composta por uma “*baseplate*”, um eixo que passa por dentro de um item chamado “*hanger*”, parafusos utilizados para prender as bases ao “*shape*”, parafuso e porca central que conecta a *baseplate* ao *hanger* e serve de suporte para dois dos três “amortecedores” (o terceiro fica acoplado em um orifício na *baseplate* e é popularmente conhecido como “chupetinha” em algumas cidades brasileiras e visa reduzir o impacto e o atrito entre a base do *hanger* no *baseplate*), e duas “porcas de eixo” que prendem as “rodas” e “rolamentos”. Cada skate possui dois “*trucks*”, que grosso modo podem ser compreendidos como os “eixos” do skate.

⁵ Todas as figuras disponíveis ao longo deste texto são de autoria de Douglas Vinicius Carvalho Brasil e foram elaboradas utilizando o site “Canva.com”, não tendo sido produzidas com fins lucrativos, sendo meramente ilustrativas, não correspondendo a todos os tipos de skate e peças existentes ou a proporções reais.

Figura 2. Truck em diferentes perspectivas.



Legenda:

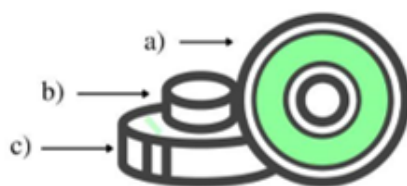
- a) Base (“baseplate”)
- b) Eixo
- c) Parafuso e porca central
- d) Porca de eixo
- e) “Hanger”
- f) Amortecedores acoplados no parafuso central
- g) Parafuso e porca de base

Fonte: Autoria própria.

3- “Rolamento”: podem apresentar diferentes configurações, recebendo classificações como, ABEC 01, ABEC 03, entre outras⁶. Sua função é facilitar e permitir a ação rotativa das rodas nas quais estão inseridos. Correlacionados aos rolamentos, skates podem conter “espaçadores”, os quais contribuem para manter a distância entre os rolamentos e o “centro” das rodas. Cada skate possui dois rolamentos por roda, totalizando oito.

⁶ Segundo Abecom (2021), a classificação vai de 01 a 15, indicando a tolerância e precisão da roda a determinada velocidade, o que não significa necessariamente que um rolamento de numeração superior proporcionará mais velocidade ao skate que um de classificação inferior.

Figura 3. Rolamento e espaçador em diferentes perspectivas.



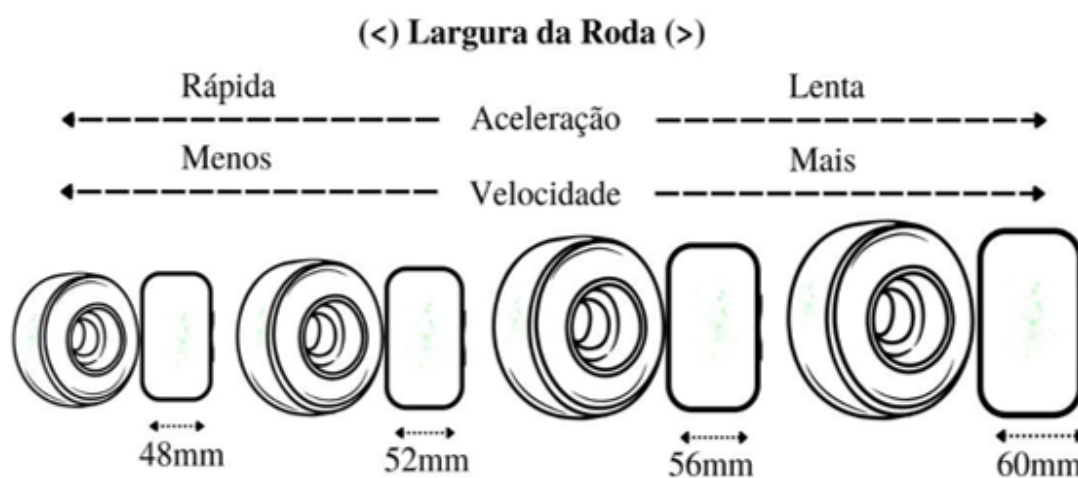
Legenda:

- a) Rolamento na vertical
- b) Espaçador na horizontal
- c) Rolamento na visão horizontal

Fonte: Autoria própria.

4- **“Roda”**: Um skate possui quatro rodas que se movimentam em torno dos eixos dos “trucks”. Comumente são feitas de poliuretano, podendo apresentar diferentes características (nível de dureza, altura e largura) que influenciam seu desempenho. Por exemplo, como ilustrado na figura 4, quanto mais largas, maior será a velocidade atingida e menor sua velocidade de aceleração. Já na figura 5, nota-se que quanto mais dura, menor será sua aderência ao solo e maior será sua velocidade de aceleração.

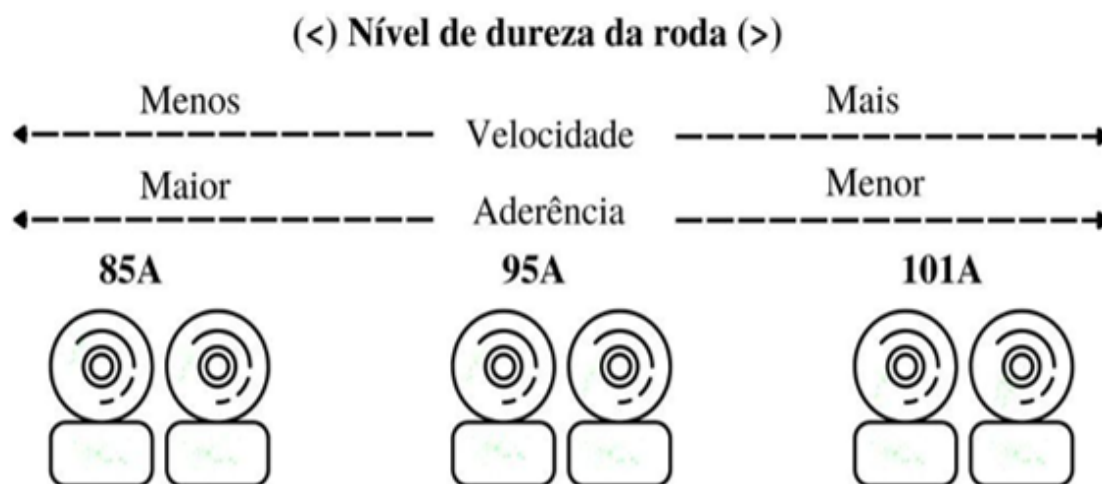
Figura 4. Largura das rodas de skate e sua relação com a velocidade e aceleração.



Legenda: \longleftrightarrow Largura da roda em milímetros (mm).

Fonte: Autoria própria.

Figura 5. Dureza das rodas de skate e sua relação com a velocidade e aderência ao solo.



Legenda: “Número + “Letra” = nível de dureza das rodas.

Fonte: Autoria própria.

Apresentados os itens que compõe um skate e suas diferentes características, a seguir buscaremos refletir e conceitualizar as diferentes manifestações e expressões do Skate.

Manifestações e Expressões do Skate

Segundo Gifford (2008), há duas modalidades básicas de Skate, “[...] *Skate Street*” (Skate de Rua) e “Vert” (Vertical)” (p.5), na primeira sendo utilizados os cenários urbanos (corrimãos, meio fios, entre outros) e na segunda “*bowls*”, “*pipes*” e “*rampas*”. Por sua vez, Pereira e Armbrust (2010) apresentam dez:

Street – É a mais comumente praticada no Brasil e no mundo. Baseia-se em obstáculos encontrados nas ruas, como bordas, pequenas descidas, escadas, corrimãos, saltar sobre gaps e outros obstáculos.

Freestyle – É praticado no solo, em uma área pré-determinada, deslizando e realizando manobras de equilíbrio bastante técnicas, com giros (*wellies*), apoio em uma das rodas, ou em duas apenas, ou girando o skate sob os pés.

Ainda podem ser notadas as sessões de apresentação em um ritmo coreográfico com músicas.

Slalon – Deslizar em ziguezague entre cones, geralmente em descidas.

Vertical – Praticado em rampas com manobras aéreas que surgiram nas piscinas esvaziadas da Califórnia (EUA). Pode ser realizado em minirampas, *Bowls*, *Banks*, ou no Half Pipe, que é uma pista em forma de U.

Down hill – Descida de ladeiras e montanhas. São usados skates maiores para facilitar a estabilidade.

High Jump – Saltos realizados em rampas nas quais o skatista deve saltar um obstáculo.

Speed – Provas de descida em velocidade.

Banks - pista em formatos ovalados, simulando as piscinas antigas em forma de feijão e sem quinas.

Park – Obstáculos de rua: corrimão, caixotes entre outros locais construídos.

Especial-Big Air – É a mais recente e arriscada modalidade, pois as rampas podem ter 30 m e possibilitam velocidades próximas dos 100km/h. O skatista faz manobras a mais de 10 m e as quedas são perigosas e podem causar lesões graves. (PEREIRA; ARMBRUST, 2010, pp.93-94)

Já Brandão, um dos principais pesquisadores de Skate do Brasil, em entrevista menciona que existem as possibilidades de prática em rampas “Verticais”, citando bowls, banks – segundo ele, tratados como “Skate Park” pela mídia atual -, miniramp e megarampa (CHAGAS, [2022?]). Já no cenário urbano, indica o “Downhill Slide”, “Speed”, “Freestyle” e “Street”/”Skate Urbano”, enquanto possibilidade de vivência do Skate, concluindo, “[...] em resumo, as modalidades são essas quatro, todo skate que envolve rampa é o skate vertical, o skate que desce ladeira, o skate que faz acrobacias apenas no solo liso é o freestyle, e o skate de rua, o skate urbano” (CHAGAS, [2022?]).

A nível institucional, a Confederação Brasileira de Skate (CBSK), apresenta sete vertentes do Skate (CBSK, [2022?]), as quais a partir da leitura das regras e normas instituídas por ela e a observação de vídeos de

competições, de forma resumida podem ser descritas como: 1) “Downhill Slide”, competição caracterizada pela descida de uma ladeira executando manobras; 2) “Downhill Speed”, competições de velocidade (corridas) descendo ladeiras; 3) “Freestyle”, competições de estilo livre, grosso modo, objetiva-se realizar manobras no solo por um determinado período de tempo; 4) “Slalom”, disputas de velocidade nas quais os(as) competidores(as) devem completar um circuito demarcado por cones, sem derrubá-los; 5) “Street”, competições comumente realizadas em Pistas de Skate que simulam o cenário urbano, podendo conter “corrimãos”, “escadarias”, entre outros “obstáculos”; 6) “Vertical”, competições realizadas em Pistas de Skate com obstáculos “verticais”, por exemplo, “Half Pipe” (“meio tubo”); 7) “Longboard”, contemplando: “Longboard Banks”, “Longboard Downhill Slide”, “Longboard Mini Ramp”, “Longboard Street” e “Longboard Vertical”.

Por sua vez, o “Comitê Olímpico Internacional” (COI) (COI, [2022?]) introduziu o “Skate Street” e o “Skate Park” enquanto modalidades olímpicas, a primeira correspondendo ao “Street” apresentado pela CBSK ([2022?]). Em relação à segunda, possuímos uma perspectiva que a certa medida se difere da de Brandão (CHAGAS, [2022?]), uma vez que pistas de Skate da modalidade “Park” parece-nos diferentes de “bowls” e “banks” por comumente apresentarem dimensões maiores e conterem elementos de pistas “Verticais” e de “Street”. Ou seja, apesar de apresentarem semelhanças com “bows” e “banks”, possuem características próprias, formatos diversos que a certa medida remetem a “grandes piscinas” cuja conexão entre a parede lateral e o fundo são arredondadas, apresentando diferentes níveis de profundidade, de modo que apresentem “paredes verticais” ou não a depender da parte da pista, podendo ainda conter corrimãos, entre outros obstáculos constituintes do cenário urbano.

Por sua vez, o “Circuito Paraskate Tour” realizado com apoio da Associação Brasileira de Paraskateboard (ABPSK), contempla competições para “Pessoas Com Deficiência” (PCD), nas modalidades “Paraskate Street” e “Paraskate Park” (REDAÇÃO, 2021), disputadas por portadores de deficiência visual e motora. Assim como, o “Paraskate Campeonato Loterias Caixa”, realizado pela CBSK (CBSK, 2022). Ainda que, talvez não a nível competitivo, vale destacar que existem estruturas para adaptação do skate que possibilitam que pessoas com, por exemplo, paralisia cerebral o vivenciem, inclusive enquanto suporte a fisioterapia (CONRADO, 2021).

Considerando as diferentes vertentes e possibilidades de vivência do Skate apresentadas pela CBSK ([2022?]; 2022), Redação (2021), COI ([2022?]), ABPSK (2022) e Conrado (2021), consideramos que apesar de relevantes para a compreensão do Skate, as contribuições de Gifford (2008), Pereira e Armburst (2010) e Brandão (CHAGAS, [2022?]) não contemplam todas as possibilidades de vivência desta prática corporal na contemporaneidade. Logo, pautados nas contribuições destes e outros autores (GIFFORD, 2008; PEREIRA; ARMBURST, 2010; CHAGAS, [2022?]; GOMES, 2004; SARAVÍ, 2017; BRASIL; PAES; RIBEIRO; [no prelo]), nas informações das instituições promotoras do Skate (CBSK, [2022?]; COI,[2022?]; ABPSK, 2022; CONRADO, 2021), reportagens (REDAÇÃO, 2021; CONRADO, 2021), na observação de vídeos na internet e de nossas experiências enquanto praticante e professores de Skate em diferentes níveis e contextos, consideramos a existência de três “Manifestações do Skateboarding Contemporâneo”, descritas abaixo na tabela 1:

Tabela 1. Manifestações do Skateboarding no Século XXI.

Manifestações do Skateboarding	Descrição
“Skate como Lazer”	Toda e qualquer possibilidade de vivência do Skate nos “Espaços de Lazer” no “tempo livre de obrigações”, seja enquanto interesse físico-esportivo, social, virtual, artístico, manual, intelectual ou turístico do Lazer.
“Skate como Quase-Esporte”⁷	Competições de qualquer vertente ou expressões do Skate que (ainda) não possuam regras e normas institucionalizadas por instituição de nível global, ou seja, que não possuam “padronização mundial” de regras e normas. Por exemplo, “Games de Skate”, “Paraskate”, dentre outras.
“Skate como Esporte”⁸	Todas as possibilidades de Skate institucionalizadas a nível global. Logo, vertentes com regras e normas instituídas, disseminadas e controladas por instituição mundial (por exemplo, “World Skate”) que devem ser seguidas em competições oficiais/chanceladas por ela, realizadas por instituições nacionais (Confederações), estaduais (Federações) e regionais (associações e afins): “Downhill Slide”; “Downhill Speed”; “Street Sled”; “Classic Luge”; “Street Luge”, “Street Sled” ¹⁰ ; “Freestyle”; “Longboard Banks”; “Longboard Downhill Slide”; “Longboard Mini Ramp”, “Longboard Street”; “Longboard Vertical”; “Slalom”; “Skate Street”; “Skate Park”, entre outras.

7 Grosso modo, práticas em processo de esportivização, com regras e normas institucionalizadas a nível local ou regional (PARLEBAS, 2008).

8 Prática com regras e normas estabelecidas a nível mundial, hierarquização social de seus praticantes e controle do nível de excitação mediado por instituições globais (ELIAS; DUNNING, 1992; DUNNING, 2014; PARLEBAS, 2008).

9 Instituição que representa e rege o Skate e o Patins a nível mundial (DUDLEY, 2017; WORLD SKATE, 2022).

10 Não encontramos subsídios que nos permitam afirmar que o “Classic Luge”, “Street Luge” e “Street Sled” sejam práticas oriundas do Skate. Pelo contrário, suas características e nomes parecem indicar que são adaptações esportes olímpicos de inverno, “*Skeleton*” e o “*Luge*”, ambas disputadas em trenós (CBDG, 2022a; 2022b) e/ou em práticas corporais da cultura popular realizadas com “trenós de neve” (“*snow sled*”). Deste modo, apesar de as considerarmos enquanto manifestações do Skate esportivo por estarem sob a tutela da CBSK, não as consideramos enquanto possibilidades de “Skate enquanto Lazer”.

Manifestações estas que podem ser vivenciadas por meio de quatro “Vertentes do Skate” e suas diferentes “expressões”:

- **“Skate de Rua”**: a prática do Skate nos espaços de Lazer das cidades (ruas, praças, pistas de skate, calçadas, quadra poliesportivas, entre outros), os quais quando não construídos especificamente para esse propósito, tem seus equipamentos (escadas, corrimãos, lombadas, rampas, etc.) ressignificados por skatistas, que os transformam em obstáculos a serem superados (saltando, subindo, descendo ou deslizando com seus skates) ou, simplesmente, locais para realizar movimentos e manobras no solo. Algumas de suas possibilidades de vivência ou “expressões” são: “Freestyle”, “Longboard Dancing”, o “Skate Street”/“Skate de Rua”, entre outras.

- **“Skate de Ladeira”**: praticado em terrenos (ruas, avenidas, entre outros) declinados, seja realizando manobras, disputando corridas e/ou desviando de “obstáculos”. Inclui o “Downhill Slide”, o “Speed”, o “Slalom”, entre outros. Ou seja, compreende toda e qualquer prática do Skate cuja vivência esteja condicionada a descidas de “ladeiras”.

- **“Skate Vertical”**: prática do Skate realizada em pistas “verticais”, como: “Half-Pipe”, pistas em formato de “U”, ou, como a tradução do nome sugere, em forma de “meio tubo”; “Bowl” e “Banks”, pistas que remetem a piscinas com a junção entre o fundo e a lateral arredondadas, a primeira como a tradução do nome sugere, tendo um formato de “tigela”, enquanto que a segunda, remete a forma de um “feijão” (PEREIRA; ARMBRUST, 2010; CHAGAS, [2022?]); “Park”, pistas que remetem a “Bowls” ou “Banks”, mas que, como dito anteriormente, comumente são maiores, apresentando formatos e níveis de profundidade diversos e, por vezes, obstáculos de “Street”; “Mega-Rampa”,

pistas verticais com aproximadamente 30m. de altura, que podem conter ou não obstáculos de “Street” em sua estrutura, por exemplo, caixotes e corrimãos; dentre outras possibilidades (“mini-ramp”; “mini-mega rampa”, etc.).

- **“Skate Adaptado”**: vivência do Skate adaptada para Pessoas com Deficiência (PCD), sejam elas sensoriais (visão e audição), intelectuais e/ou motoras (fruto de amputações, paralisia cerebral, entre outras.). Portanto, carecendo em menor ou maior medida de adaptação para execução dos fundamentos e/ou a depender das características e/ou nível de domínio técnico e experiência dos praticantes PCD’s, da utilização de implementos auxiliares (prótese, bengala, armação de sustentação e colete suspensório, entre outros) para vivência do Skate. Portanto, podendo apresentar adaptações relacionadas a lógica interna e externa a prática, incluindo aquelas relacionadas ao skate, locais de vivência e prática, regras e, até mesmo, comportamento do público e outros atores em competições e eventos, por exemplo, evitando-se barulhos quando competidores(as) com deficiência visual estiverem competindo.

Resultados e Discussão

A conceptualização das “Manifestações do Skate”, “Vertentes do Skate” e “Expressões do Skate” aqui propostas, evidenciam que na contemporaneidade as pessoas podem vivenciar esta prática corporal de diferentes formas, utilizando implementos diversos, lhe atribuindo sentidos e significados variados. Por exemplo, as diferentes possibilidades de vivência presentes na “Vertente - Skate de Rua”, podem ser vivenciadas enquanto “Lazer”, “Esporte” ou “Quase-Esporte”, seja enquanto meio de sociabilidade, ocupação do tempo-livre de obrigações, profissão, forma de manutenção da saúde, entre outros sentidos e significados atribuídos por quem o vivência.

Em relação ao “Skate Adaptado”, como visto, sua vivência pressupõe adaptações, tanto em relação à prática em si, quanto para além dela. Portanto, defendemos a inclusão de “linguagem de sinais” e/ou “descrição sonora/ legendas” em programas esportivos, transmissão de competições e vídeos de Skate, “braile” em mídia impressa e que sejam realizadas adaptações nas pistas de Skate, visto que são importantes locais de sociabilização, aprendizado e motivação para a prática e, no Brasil (talvez no mundo), na maioria das vezes não possuem estrutura/acessibilidade (rampas de acesso, bebedouros/água, banheiros, etc.) para receber PCD’s, dificultando ou, por vezes, inviabilizando o acesso e/ou permanência deste público nestes espaços de Lazer.

No que tange ao “Paraskate” enquanto “Quase-Esporte”, observa-se que as categorias apresentadas em algumas competições ao que tudo indica não consideram as individualidades (sexo, faixa etária, especificidade das deficiências e/ou nível de comprometimento) dos(as) “paraskatistas”, o que, se de fato ocorrer, provavelmente se justifique pelo número aparentemente baixo de paraskatistas participando de competições e pluralidade de características apresentadas por eles(as), que podem dificultar a criação de sub-categorias de competição. No entanto, pensando em seu processo de “paraesportivização”, globalização, profissionalização e possível inclusão nas “Paralímpiadadas”, parece-nos necessário refletir acerca da possibilidade de definição de classificações que padronizem as categorias e/ou pontuações de acordo o tipo de deficiência e nível de comprometimento de funções motoras, intelectuais ou sensoriais, visando à equidade, de modo que as competições ofereçam oportunidades “iguais” de disputa e facilite sua institucionalização a nível mundial.

Considerações Finais

Considerando os saberes, reflexões e conceitos acerca do Skate apresentados no presente ensaio teórico, defendemos que independente do contexto no qual o profissional de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos atuantes no Skate estejam inseridos, estes devem conceber seu papel para além de simples transmissores(as) passivos de saberes, mas compreender-se enquanto sujeitos críticos, cuja atuação pode influenciar a formação dos sujeitos tanto de modo positivo, quanto negativo (BRASIL; PAES, 2022; BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019). Dito isso, ainda que as classificações e reflexões aqui apresentadas sejam proposições iniciais, passíveis de críticas, aprimoramentos e careçam de experiências empíricas, as consideramos relevantes, visto que fornecem conhecimentos e a conceptualizações importantes para a formação de profissionais aptos a refletirem acerca do Skate, de modo que possam refletir acerca de uma abordagem ampla e inclusiva desta prática corporal em seus contextos de atuação, possibilitando uma intervenção que promova uma formação diversificada e crítica, “para” e “pelo” Skate. Em outras palavras, a certa medida, impactando a vida das pessoas e a sociedade para além do contexto esportivo.

Referências

ABECOM. **Rolamentos de Skate**: os famosos rolamentos Abec. Entenda mais sobre eles! 09 de jun. de 2021. Disponível em: <<https://www.abecom.com.br/rolamentos-de-skate-abec/>>. Acesso em: 16 de jan. de 2023.

ABPSK. **Bem vindo à ABPSK**. 2022. Disponível em: <<https://www.abpsk.com.br/#:~:text=A%20ABPSK%20%C3%A9%20uma%20associa%C3%A7%C3%A3o%20sem%20fins%20lucrativos%2C%20criada%20por,em%20Los%20Angeles%2C%20em%202028.>>. Acesso em: 13 de nov. de 2022.

BALBINO, Hermes Ferreira. **Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas**: bases para uma proposta em pedagogia do esporte. 2001. 142p. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física, Campinas, SP. Disponível em: <<https://hdl.handle.net/20.500.12733/1591133>>. Acesso em: 18 jan. 2023.

BRANDÃO, Leonardo. **Por uma história dos “esportes californianos” no Brasil**. Tese (Doutorado em História), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC/SP, 2012. Disponível em: <<https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/12732/1/Leonardo%20Brandao.pdf>>. Acesso em: 12 de nov. de 2022.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do Esporte e as Contribuições para o Campo do Lazer: Análise das Publicações em Periódicos Brasileiros de 2016 a 2021. **LICERE** - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, [S. l.], v. 25, n. 3, p. 241–270, 2022. DOI: 10.35699/2447-6218.2022.41660. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/41660>. Acesso em: 17 jan. 2023.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; RIBEIRO, Alex Natalino; SCAGLIA, Alcides José. O Basquete 3x3 como facilitador para o desenvolvimento positivo de jovens. 2019. **E-Balonmano.com**: revista de Ciencias del Deporte, v. 15, n. 3, p. 187-196, 2019. Available at: <http://e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/article/view/475/pdf>. Accessed on: Sept. 6, 2021.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; SANTOS RODRIGUES, Gilson; PAES, Roberto Rodrigues. References and referentials for teaching 3x3 Basketball of school Physical Education. **Movimento**, [S. l.], v. 28, p. e28042, 2022. DOI: 10.22456/1982-8918.121634. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/121634>. Acesso em: 17 jan. 2023.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; PAES, Roberto Rodrigues; RIBEIRO, Olivia Cristina Ferreira SKATEBOARDING ENQUANTO LAZER: reflexões e possibilidades. [no prelo]. In: **Anais do Congresso Latino-Americano de Estudos Socioculturais do Esporte**. Maringa-PR.

CBDG. **O Luge**. 2022a. Disponível em: <<http://www.cbdg.org.br/modalidades/skeleton/>>. Acesso em: 15 de nov. de 2022.

_____. **O Skeleton**. 2022b. Disponível em: <<http://www.cbdg.org.br/modalidades/skeleton/>>. Acesso em: 15 de nov. de 2022.

CBSK. **Regulamentos**. [2022?]. Disponível em: <<http://www.cbsk.com.br/cms/normas/regulamento/13>>. Acesso em: 14 de nov. de 2022.

_____. **Regulamento Longboard**. [20--?]. Disponível em: <<http://www.cbsk.com.br/cms/normas/regulamento/13>>. Acesso em: 14 de nov. de 2022.

_____. **Felipe Nunes e Vini Sardi são os campeões do Paraskate Campeonato Loterias CAIXA**. 21 de fev. de 2022. Disponível em:< <http://www.cbsk.com.br/noticias/noticias/felipe-nunes-e-vini-sardi-sao-os-campeoes-do-paraskate-campeonato-loterias-caixa/2174#:~:text=O%20vencedor%20da%20modalidade%20Street,em%20parceira%20com%20a%20CemporcentoSKATE.>>. Acesso em: 15 de jan. de 2023.

CHAGAS, Duda. **Leonardo Brandão: “O skate nunca foi só esporte, ele sempre foi uma cultura urbana”**. [2022?]. Disponível em: <<http://www.labjux.com.puc-rio.br/materia/83/leonardo-brandao-o-skate-nunca-foi-so-esporte-ele-sempre-foi-uma-cultura-urbana>>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.

COI. **History of Skateboarding: Park and Street**. [2022?]. Disponível em:< <https://olympics.com/en/sports/skateboarding/#discipline-history-of>>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.

CONRADO, Hysa. **Inclusão na prática: projeto ensina skate para pessoas com deficiência**. 04 de ago. de 2021. Disponível em: < <https://esportes.r7.com/olimpiadas/inclusao-na-pratica-projeto-ensina-skate-para-pessoas-com-deficiencia-29062022>>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.

DUDLEY, George. **FIRS and ISF merges into World Skate**. 16 de jun. de 2017. Disponível em: < <https://www.sportspromedia.com/news/firs-and-isf-merges-into-world-skate/>>. Acesso em: 16 de jan. de 2023.

DUNNING, Eric. **Sociologia do Esporte e os Processos Civilizatórios**. São Paulo: Annablume, 2014.

ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Difel, 1992.

FREIRE, João Batista. Ensinar esporte, ensinando a viver. Porto Alegre: Mediação, 2012.

_____. Pedagogia do futebol. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

FILLOW. **Guia material de skate**. [20--?]. Disponível em: <<https://www.fillow.pt/guia-material-de-skate-i267>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.

GIFFORD, Clive. **Skate Guia Passo a Passo Ilustrado**. 1ª Edição. Zastras, 2008. P.64.

GOMES, Christianne Luce. **Dicionário Crítico do Lazer**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2004. 238p.

HAWK, Tony. Skateboarding recreation and sport. **Encyclopedia Britannica**, 2022. Disponível em: <<https://www.britannica.com/sports/skateboarding>>. Acesso em: 05 de jan. de 2023.

KAWASHIMA, L. B.; GODOIFF M. R.; SILVA, C. E; F.; OLIVEIRA, M. S.; ALMEIDA, K. I.P. Produção científica em educação física: estudos sobre o ensino do skate na escola. *Kinesis*, 2021, 39(1). <https://doi.org/10.5902/2316546465761>.

LIVE HEATS. **Circuito Para Skate Tour - 1a Etapa**. Outubro de 2021. Disponível em: <<https://liveheats.com.br/events/6285>>. Acesso em: 15 de jan. de 2023.

MACHADO, Gisele Viola; GALATTI, Larissa Rafaela; PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do Esporte e o Referencial Histórico-Cultural: interlocução entre teoria e prática. **Pensar a Prática**, v. 17, n. 2, p. 414-430, 2014. Disponível em: <<https://revistas.ufg.br/fef/article/view/24459/16743>>. Acesso em: 15 de jan. de 2022.

NOVAK, Brandon. **History of Skateboarding**. 2022. Disponível em: <<https://brandonnovak.com/skateboarding-history/#:~:text=In%201959%2C%20the%20Roller%20Derby,on%20skateboards%20weren't%20applied>>. Acesso em: 05 de jan. de 2023.

PAES, Roberto Rodrigues. **Pedagogia do Esporte**: Apresentação. In. Curso de esporte de alto rendimento 2018, p. 205 – 213, abril de 2018.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deportes y sociedades**: léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2008.

PEREIRA, Dimitri Wuo; ARMBRUST, Igor. Skate. In: Dimitri Wuo Pereira; Igor Armbrust. **Pedagogia da Aventura**: os esportes radicais, de aventura e de ação na escola. 1ª Edição. Jundiaí-SP: Editora Fontoura, 2010. Pp.90-100.

REDAÇÃO. **Paraskate Tour**. 21 de outubro de 2021. Disponível em: <<https://cemporcentoskate.com.br/editorial/paraskate-tour/>>. Acesso em: 15 de jan. de 2023.

Saraví, J. R.. **Jóvenes, prácticas corporales urbanas y tiempo libre**. Una mirada desde el skate. (Colección Las juventudes argentinas hoy: tendencias, perspectivas, debates). Buenos Aires: Grupo Editor Universitario, 2017.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva ; GALATTI, Larissa Rafaela. A contribuição da pedagogia do esporte ao ensino do esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas. In: MARINHO, Alcyane; NASCIMENTO, Juarez Vieira do; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli (org.). **Legados do esporte brasileiro**. Florianópolis: Editora da UDESC, 2014. p. 45-86.

SKATE THE STATES. **What is a Twin-tail or Twin-Nose Skateboard**. 2023. Disponível em: <<https://skatethestates.com/what-is-a-twin-tail-or-twin-nose-skateboard/>> . Acesso em: 24 de abril de 2023.

SKATEBOARD WARE HOUSE. **Anatomy**. [20--?]. Disponível em: <<https://www.skatewarehouse.com/anatomy.html>>. Acesso em: 09 de dez. de 2022.

TECPAR. **Dossiê Técnico**. Paraná. 28 de jun. de 2012. Disponível em: <<http://www.respostatecnica.org.br/dossie-tecnico/downloadsDT/NjExMg==>>> . Acesso em: 24 de abril de 2023.

WORLD SKATE. **About World Skate**. 2022. Disponível em: <<https://www.worldskate.org/about/about-world-skate.html>>. Acesso em 15 de jan. de 2023.



SKATEBOARDING: FUNDAMENTOS E REFLEXÕES INICIAIS ACERCA DO PROCESSO DE ENSINO, VIVÊNCIA E APRENDIZAGEM

Douglas Vinicius Carvalho Brasil

Roberto Rodrigues Paes

Doi: 10.48209/978-65-5417-125-2

Introdução¹²

Conforme discutido no capítulo “SKATEBOARDING: Saberes, Reflexões e Conceitos”, também publicado por nós neste livro, o Skateboarding

1 O presente trabalho foi desenvolvido com o apoio do “Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico” (CNPq), da “Associação Esportiva Cultural Pentágono” (AECp), organização não governamental sem fins lucrativos originada no município de Sumaré, Região Metropolitana de Campinas-SP e do “Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte” (GEPESP) da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas.

2 Agradecimentos: ao CNPQ, GEPESP, AECp e FEF-UNICAMP pelo apoio ao longo da pesquisa e ao Prof. Me. Gilson Santos Rodrigues pela leitura prévia do manuscrito.

(Skate) é uma prática corporal complexa, que possui diferentes manifestações (“esporte”, “quase-esporte” e “possibilidade de lazer”) e vertentes (“Skate de Rua”, “Skate de Ladeira”, “Skate Adaptado” e “Skate Vertical”), das quais duas de suas expressões, “Street” e “Park”, foram introduzidas nos Jogos Olímpicos. Logo, sendo uma prática corporal cada vez mais presente na sociedade contemporânea, vide sua difusão em diferentes mídias (jogos de vídeo game, material publicitário, novelas, séries, internet, jornais impressos, filmes, podcasts, revistas especializadas, entre outros), a construção de “skate parks”³ (popularmente conhecidas como “pistas de skate” no Brasil) em diferentes estados, municípios e bairros de todo o planeta. Já sua profissionalização, expressa-se não apenas em sua institucionalização a nível mundial e inclusão nos Jogos Olímpicos, mas também no surgimento de cursos de formação profissional e, como evidenciado no trabalho de Brasil, Paes e Soares (2023), de disciplina específica de Skate em cursos de ensino superior. A soma de todos estes fatores, nos permite afirmar que esta prática corporal possui sentidos e significados diversos, atribuídos por quem a vivência (gestores(as), praticantes, atletas, empresários(as), jornalistas, comerciantes, professores(as), treinadores(as), entre outros(as)).

Apesar disso, a inclusão do Skate em contextos de ensino e aprendizagem pode ser relativamente difícil, uma vez que continua a ser um tema pouco abordado em cursos de graduação de Educação Física e Ciências do Esporte. Portanto, para além dos aspectos sociais, culturais e históricos desta prática corporal estudados e apresentados por diferentes autores(as) (BRANDÃO; FORTES, 2022; BRANDÃO, 2008; 2014; BRITTO, 2000; SARAVÍ, 2012; 2007; MACHADO, 2013; FIGUEIRA; GOELLNER, 2013; GRAEF; STIGGER, 2009) e da caracterização das diferentes possibilidades de vivência desta

3 Com “skate parks” escrito com letras minúsculas, nos referimos aos locais construídos para a prática do Skate. Enquanto “Skate Park”, com as iniciais maiúsculas referimo-nos a modalidade esportiva.

prática corporal apresentada por nós em outro capítulo deste livro (supracitado) (BRASIL; PAES, 2023), no presente ensaio teórico objetivamos apresentar os fundamentos do Skate e reflexões iniciais acerca da organização, sistematização, mediação e avaliação de seu processo de ensino, vivência e aprendizagem em “contextos formais”, “informais” e “não formais” de educação⁴.

Desenvolvimento

Fundamentos do Skateboarding

A partir das contribuições de em De Rose Jr. (2006), Paes, Montagner e Ferreira (2009) e De Rose Jr. e Tricoli (2005), Ferreira e De Rose Jr. (2010) e Galatti e Paes (2007), compreendemos fundamentos enquanto movimentos básicos (ações e técnicas) das práticas corporais que podem ser executados de forma isolada ou combinada, cuja execução atrela-se às capacidades motoras condicionais e coordenativas dos sujeitos e situações imprevisíveis da vivência de determinada prática corporal, aqui o “Skateboarding”, o qual consideramos possuir seis fundamentos:

⁴A partir de Delorenzi (2019), compreendemos “educação formal” enquanto aquela ofertada pelos sistemas de ensino tradicionais (escolas, faculdades, etc.); “não formal”, oferecida em ambientes de aprendizagem organizados fora dos sistemas de ensino tradicionais (organizações do terceiro setor, prefeituras, clubes, etc.); “informal” ou “incidental”, educação que ocorre ao longo da vida, no dia a dia, por exemplo, no tempo livre de obrigações.

Tabela 1. Fundamentos do Skateboarding.

Fundamento do Skate	Descrição
“Controle de Corpo”	Capacidades neuromotoras e habilidades motoras que suprem as necessidades da prática do Skate. Dentre outras, destacamos o: “saltar”, “rolar”, “cair”, “equilibrar”, “segurar”, “empurrar”, “abaixar”, “andar”, “mudar de direção”.
“Controle e Manipulação do Implemento (skate)”	Capacidade de controlar e manipular de maneiras distintas o implemento/skate ⁵ . Inclui subir, descer, empurrar, segurar, bater o skate contra o solo, equilibrar o skate ou equilibrar-se nele, dentre outras possibilidades. Tal controle pode ser realizado com qualquer parte do corpo (pés, mãos, tronco, entre outras), ou ainda, utilizando outros implementos (bengala, colete e estrutura de sustentação, etc.) a depender da criatividade, habilidades e/ou características dos praticantes. Ao contemplar o subir e descer do skate sem locomoção, este fundamento abarca o “estar nas bases” ⁶ , incluindo aqui as duas possibilidades de “Base Primária”/“Base Principal”: “Base Regular”, pessoa que tem como “base principal/primária” para andar de Skate o pé esquerdo na frente (próximo ao nose do shape ⁷) e o direito atrás (próximo ao tail do shape); “Gooffy”, indivíduo cuja base principal para prática é o pé direito na frente e o esquerdo atrás. Bem como, uma das “Bases Avançadas”: “Switch”, se o sujeito for “regular”, seu switch será a base inversa, ou seja, a “gooffy” e vice e versa. Para facilitar a compreensão, tais bases estão ilustradas na figura 1.

5 Ao nos referirmos ao “skate” com a letra inicial minúscula, nos referimos ao implemento e não a prática.

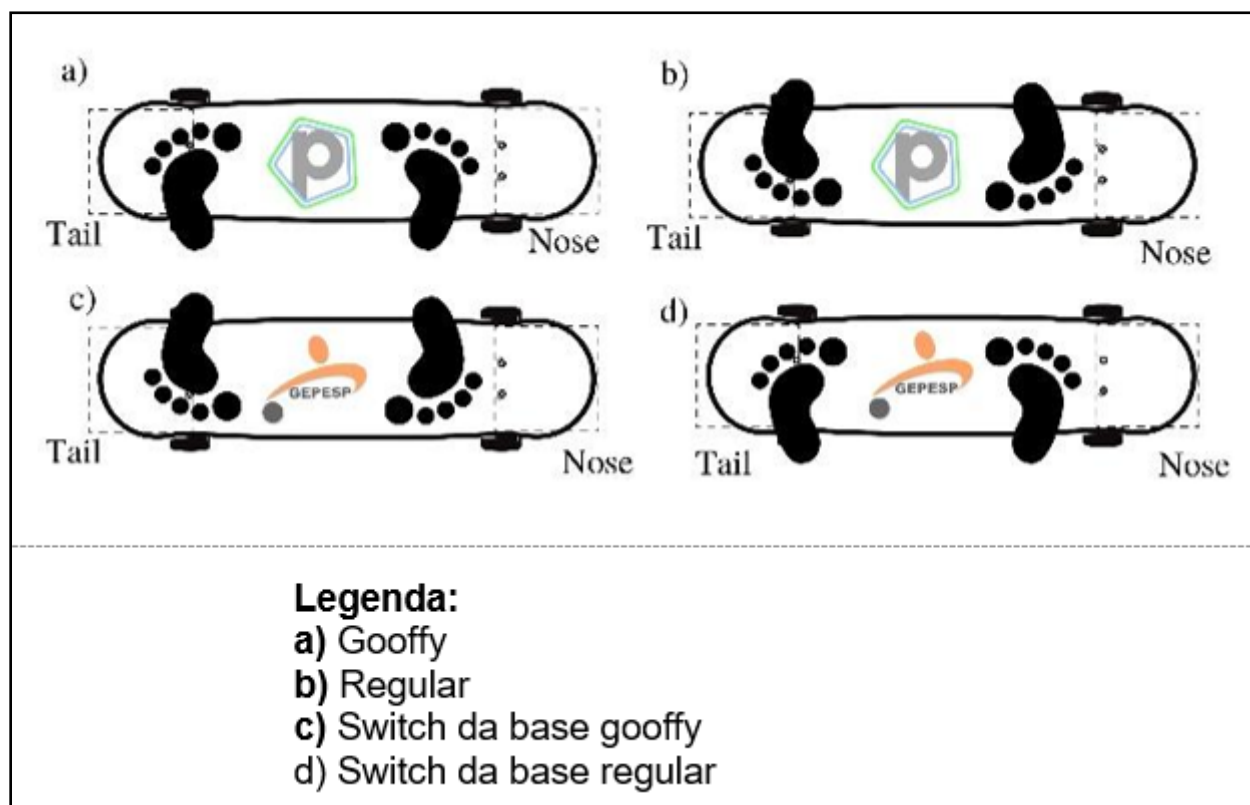
6 Termo comum entre skatistas (praticantes) brasileiros(as), o qual se refere-se as diferentes formas de se estar em cima do skate, conforme ilustrado nas figuras 1 e 3.

7 Shape é a “prancha” do skate, pode ser feita de diferentes materiais e em formas e dimensões variadas.

<p>“Propulsão, Locomoção e Frear”</p>	<p>Refere-se ao ato de propulsionar o skate, locomover-se em cima dele e freá-lo. A “Propulsão” pode ocorrer a partir de corridas, uso das mãos, pés ou mesmo com o auxílio de terceiros, como, por exemplo, em alguns casos de “pessoas com deficiência” (PCD), sendo a “remada”, uma das principais formas de propulsionar o skate que, como ilustrado na figura 2, pode ser subdividida em três fases: 1) “remar” uma ou mais vezes, visando atingir dada velocidade; 2) colocar o pé utilizado para propulsão/”remar” em cima do skate; 3) posicionar o pé da frente em posição similar ao de trás, facilitando assim o controle do skate em movimento. Por sua vez, a “Locomoção” se caracteriza pelo ato de subir no skate e manter-se em cima dele em movimento, indo de um local “x” a um “y”, podendo ser iniciada por meio; de remada(s); “<i>kick-turns</i>” consecutivos em direções alternadas; “<i>Drop</i>”, grosso modo, ato de descer de obstáculos; “corridas”; entre outros. Diretamente relacionado à Propulsão e Locomoção, encontra-se o ato de “Frear”, ou seja, utilizar “partes do corpo” ou do skate para reduzir sua velocidade intencionalmente. As formas mais utilizadas são: “frear com o pé”, quando em locomoção o skatista pressiona um dos pés (geralmente e aconselhável, calçando tênis) contra o solo, de modo a reduzir a velocidade; “<i>Tail Stop</i>”, ato de pressionar o pé de trás no “tail” do skate, de modo que “empine”, e entre em atrito com o solo, reduzindo a velocidade; “<i>Slides</i>”, mudar de direção bruscamente, pressionando o skate contra o solo de modo que as rodas derrapem.</p> <p>A partir deste fundamento é possível estar não apenas nas “Bases Primárias” ou switch, mas também em outras “Bases Avançadas”, possíveis somente em deslocamento: “<i>Nollie</i>” (em locomoção, a pessoa se posiciona com o pé que na base “<i>switch</i>” iria no “tail”, no “nose” do skate) e “<i>Fakie</i>” (em locomoção, a pessoa posiciona-se com o pé que iria no “tail” em sua base primária no nose, por exemplo, se a pessoa tem a base “<i>goofy</i>” enquanto primária,</p>
<p>“Mudar de Direção no skate”</p>	<p>Alterar a direção do skate, seja parado ou em locomoção. Sua execução exige o domínio mínimo do corpo e do controle do implemento e se em deslocamento, também da locomoção, propulsão e frenagem. Algumas formas de mudança de direção são: “<i>kick-turns</i>” com rotações de 180°, 90°, etc.; “<i>carving</i>”, entre outras.</p>

“Drop”	Ato de descer rampas e obstáculos. Pode ser realizado em movimento ou parado, por exemplo: “roll in”, iniciado a partir do deslocamento de cima de uma rampa; parado, com o “tail” na borda (“tail stall”), entre outros;
“Manobra” (ou “trick”)	Movimentos que podem ser realizados no “ar” durante um salto, no solo, em rampas, em bordas, em corrimãos e paredes. Conforme indicado na tabela 2., classificamos manobras em: “Aéreas Sem a Utilização das Mãos”, “De Borda ou Corrimão”, “De Solo e Parede” e “De Grab”.

Figura 1. Diferentes bases do Skate possíveis de reprodução sem e com locomoção.^{8;9}

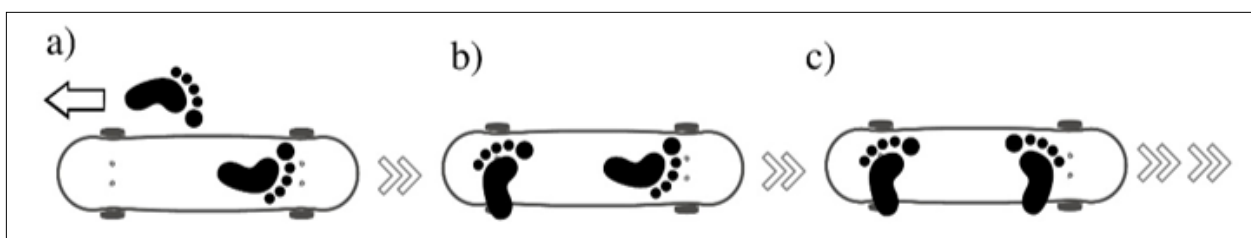


Fonte: Autoria Própria.

⁸ As figuras têm cunho meramente ilustrativos e não correspondem a dimensões reais ou a todos os modelos de skate existentes, tendo sido desenvolvidas no site “Canva.com” por Douglas Vinicius Carvalho Brasil.

⁹ Os pés foram retratados por pegadas descalças para facilitar a interpretação das figuras. Ainda que possível praticar Skate descalço, por questões de segurança e desempenho, sugerimos a utilização de calçados, preferencialmente, aqueles específicos para sua prática.

Figura 2. Fases da execução da remada.



Legenda:

a) Primeira Fase: um pé fica no solo e o outro em cima do skate, (normalmente) ambos apontando na direção na qual se pretende deslocar. A propulsão do skate é realizada quando o pé que está em contato com o solo o empurra na direção contrária da qual se deseja ir, ato popularmente chamado de “remada”.

Direção na qual o solo está sendo empurrado.

Direção na qual o skate irá se deslocar após a propulsão (“remada”).

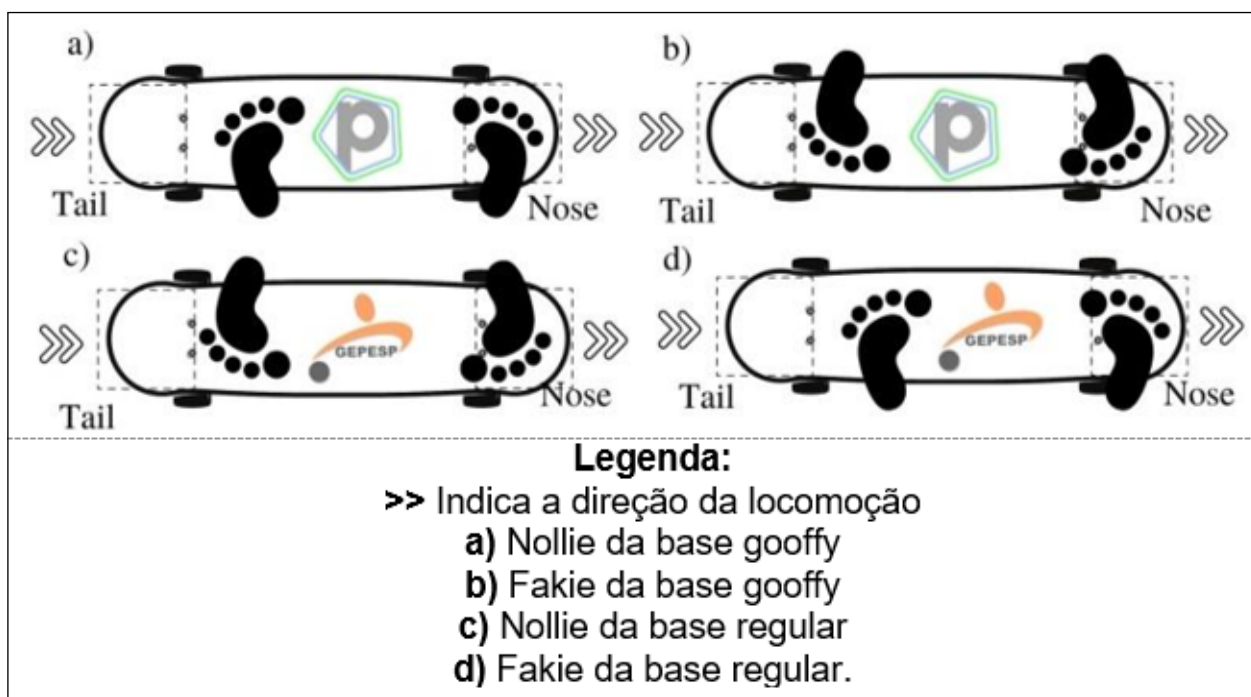
b) Segunda Fase: atingida a velocidade desejada após uma ou mais “remadas”, o pé que realizou a propulsão será posicionado em cima do skate próximo ou em cima tail, de modo similar ao ilustrado.

c) Terceira Fase: em seguida, o pé que iniciou a ação da remada posicionado em cima dos parafusos do truck fixado próximo ao nose do skate (“pé da frente”) será posicionado da mesma forma que o pé posicionado próximo ao tail. Posição interpretada por nós enquanto, a “base” ou “estar na base”.

***Obs.** Após posicionar os pés na “Posição Básica” (gooffy) indicada na figura “c” em cima do skate, o(a) skatista poderá manter as pernas estendidas ou semi-flexionadas (“posição de expectativa”), sendo que esta última possibilita um melhor equilíbrio, controle do implemento e melhor tempo de reação, por exemplo, para execução de manobras.

****Obs.2.** Para voltar a “remar”, indicamos que o(a) skatista retorne o pé da frente na posição inicial ilustrada na figura “a” e posteriormente retire o pé de trás de cima do skate, voltando a empurrar o solo na direção contrária da direção que se pretende ir, repetindo o processo/fases ilustrados/as na Figura 2.

Figura 3. Bases possíveis apenas com skate em movimento.



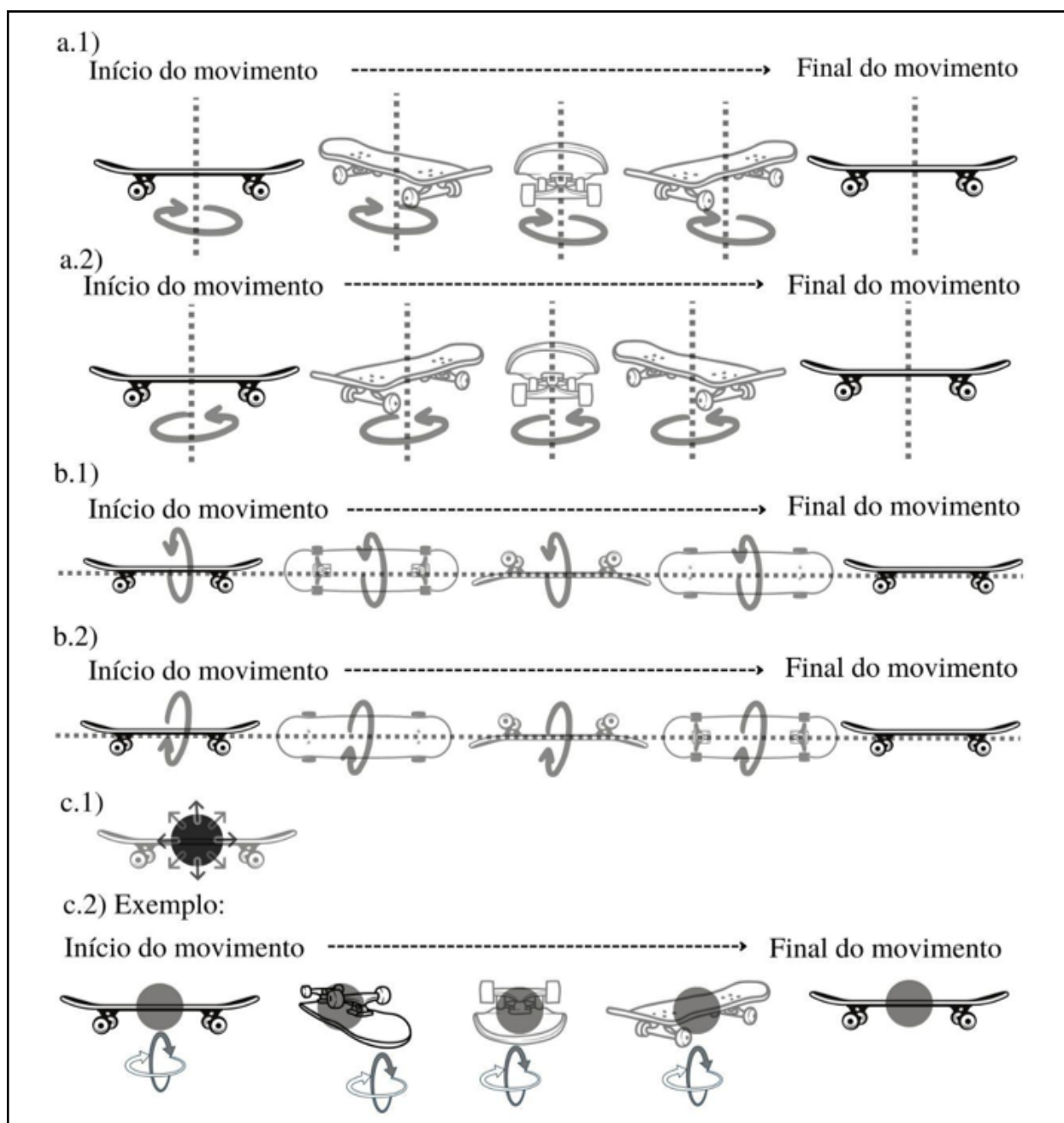
Fonte: Autoria Própria

Tabela 2. Diferentes tipos de manobras de Skate.

TIPOS DE MANOBRAS	DESCRIÇÃO
<p>“Manobras Aéreas Sem Utilização das Mãos”</p>	<p>Comumente realizadas a partir do “Ollie” (manobra que grosso modo pode ser descrita enquanto um salto com o skate), conforme ilustrada na figura 4., podem ser classificadas em três sub-categorias: a) manobras de rotação em um eixo imaginário vertical, ou seja, para frente ou para trás (“FS” ou “BS”, etc.); b) manobras de giro em um eixo imaginário horizontal, logo, para cima ou para baixo (“Kick Flip”; Heel Flip”, etc.); c) manobras de giro em um eixo-central imaginário, onde há a rotação em diferentes direções (“360 flip”, etc).</p>

“Manobras de Borda ou Corrimão”	Realizadas em bordas e corrimãos, utilizando o “shape” ou “truck”. Classificadas em três sub-categorias: a) “Slide”, deslizar sob o obstáculo utilizando parte do “shape” ou “lixa” (“Nose Slide”, “Dark Slide”, etc.); b) “Grind”, realizadas utilizando os “trucks” para deslizar na borda ou corrimão (“Crooked”, etc.); c) “Stall”, manobras realizadas em obstáculos sem a ação de deslizar, ou seja, o(a) skatista para na borda utilizando os trucks ou parte do shape e em seguida retorna ao solo ou rampa (“Tail Stall”, “Rock to Fakie”, etc.).
“Manobras de Solo e Paredes”	Podem ser executadas sem a realização do “Ollie”, por exemplo, “Hippie Jump”, “Wall Ride”, “Slides” (diferente das manobras de borda e corrimão com o mesmo título, pois aqui se trata de manobras que grosso modo caracterizam-se enquanto “derrapar” com as rodas do skate no solo, por exemplo, “Power Slide”), entre outras.
“Manobras de Grab”	São manobras na qual parte do skate é manuseada pelo(a) skatista, podendo ser realizadas no solo ou durante a fase aérea de um salto com o skate, variando desde tocar algum componente do skate a até mesmo girá-lo, por exemplo, “ <i>Finger Flip</i> ”, “ <i>Nose Grab</i> ”, “ <i>Indy Air</i> ”, etc.

Figura 4. Representação das três subcategorias de manobras aéreas sem utilização das mãos e seus respectivos eixos de rotação.



Legenda: a.1 e a.2) Exemplos de manobras de rotação em um eixo imaginário vertical.

b.1 e b.2) Exemplos de manobras de rotação em um eixo imaginário horizontal.

c.1.) Diferentes possibilidades de rotação em um eixo central imaginário.

c.2.) Exemplo de manobra de rotação no eixo central imaginário, rotação em duas ou mais direções.

Fonte: Autoria Própria

Reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem do Skate

A partir de nossa experiência enquanto skatista e professores de Skate em diferentes contextos (Ensino Superior, Médio, Fundamental e Aulas Particulares), da discussão suscitada por nós no capítulo intitulado “SKATEBOARDING: Saberes, Reflexões e Conceitos” mencionado anteriormente, nas contribuições de Pereira e Armbrust (2010), Gifford (2008), Chagas ([2022?]), Saraví (2007) e as regras e normas do Skate institucionalizado apresentadas pela CBSK ([20-?]), defendemos que mesmo apresentando diferentes manifestações, sentidos e significados, todas as vertentes desta prática corporal (“Skate de Ladeira”, “Skate de Rua”, “Skate Vertical” e “Skate Adaptado”) e suas possibilidades de vivência (Freestyle”, “Longboard Dancing”, o “Skate Street”/“Skate de Rua”, “Downhill Slide”, “Speed”, “Slalom”, “Park”, “Mega Rampa”, “Skate Adaptado para Pessoas com Deficiência”, entre outras) possuem fundamentos básicos em comum, ainda que condicionados as características estruturantes (regras e normas) e condicionantes (ambiente, implementos e local de prática) específicas de cada vertente e expressões.

Considerando a pluralidade do Skate, que pressupõe diferentes sentidos e significados atribuídos a sua vivência, compreendemos que seu processo de ensino, vivência e aprendizagem em diferentes contextos de ensino-aprendizagem seja pautado em uma perspectiva que considere seus praticantes enquanto elementos centrais neste processo. Nesse sentido, ainda que não seja nosso objetivo nos aprofundar nesta questão no presente trabalho, defendemos que, assim como indicado por Brasil, Santos Rodrigues e Paes (2023) em relação ao Basquete 3x3, profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos que porventura trabalhem ou venham a trabalhar com o Skate, busquem subsídios nas novas tendências em Pedagogia do Esporte para

organizar, sistematizar e mediar o seu processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento. Portanto, pautando-se em diferentes referenciais (técnico-tático, socioeducativo e histórico-cultural), utilizando diferentes facilitadores pedagógicos (“Mídias”, “Jogos e Brincadeiras”, “Jogos Pre-desportivos”, “Exercícios Analíticos”, “Exercícios Sincronizados”, “Circuito de Atividades”, “Festivais”, “Situações de Jogo” e a “Prática Esportiva Institucionalizada”) (BRASIL; SANTOS RODRIGUES; PAES, 2022). Deste modo, pautado nestes e outros autores(as) (MACHADO, GALATTI; PAES, 2014; PAES, 2018; BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019; BRASIL; PAES, 2022; FREIRE, 2011; 2012), parafraseando Freire (2011; 2012), permitindo “ensinar Skate a todos e todas”, “ensinar bem Skate a todos e todas”, “ensinar mais que Skate a todos e todas” e “ensinar a gostar de Skate”. Em outras palavras, possibilitando uma formação positiva, crítica e ampla “para” e “pelo” Skate.

Considerações Finais

O presente ensaio apresenta subsídios técnico-táticos para que profissionais da Educação Física e Ciências do Esporte e campos correlatos reflitam acerca do processo de ensino, vivência, aprendizagem do Skate em diferentes contextos (formal, informal e não formal), apresentando desde seus fundamentos (comuns a todas as suas possibilidades de prática, ainda que condicionados a suas especificidades) a até mesmo uma discussão inicial acerca de seu processo de ensino, vivência e aprendizagem. O qual compreendemos que deva considerar diferentes referenciais, a pluralidade do Skate e facilitadores pedagógicos variados, visando não apenas a aquisição e desenvolvimento de aspectos técnico-táticos, mas uma formação ampla, que estimule o desenvolvimento do pensamento crítico, a aquisição e o reforço de

hábitos e modos de comportamentos positivos em detrimento de negativos e conhecimentos que transcendam o contexto esportivo.

Nesse sentido, ainda que careça de dados empíricos, o presente ensaio teórico é relevante, visto que apresenta subsídios para que profissionais de Educação Física, Ciências do Esporte e campos correlatos tornem-se aptos inserir o Skate em seus contextos profissionais e a mediar o processo de ensino, vivência, aprendizagem e treinamento desta prática corporal de forma ampla e crítica, contribuindo ainda para a democratização de suas diferentes manifestações, expressões e possibilidades. Bem como, para sua valorização e de quem o vivencie, visto que apesar de ter alcançado o status de Esporte Olímpico e estar cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, esta é uma prática corporal que fora do contexto esportivizado profissional e/ou midiático, por vezes ainda é discriminada e criminalizada pela sociedade, afetando não apenas seus praticantes de modo negativo, como também os investimentos de recursos públicos e privados para seu fomento.

Referencias

BRANDÃO, L.. Entre a marginalização e a esportivização: elementos para uma história da juventude skatista no Brasil. **Recorde: revista de história de esporte**, Rio de Janeiro, 2008, v.1, n. 2, p. 01-24. dez.. Disponível em: http://www.sport.ifcs.ufrj.br/recorde/pdf/recordeV1N2_2008_15.pdf. Acesso em: 31 maio 2012.

_____. “O surfe de asfalto”: a década de 1970 e os momentos iniciais da prática do skate no Brasil. In: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony. (Org.). **Skate & skatistas: questões contemporâneas**. 1ed.Londrina: UEL, 2012, v. 1, p. 15-40.

BRANDÃO, L.; FORTES, R.. Dilemas de um esporte em construção: uma análise da seção de cartas na revista Overall (1985 - 1990). **PRÓ-POSIÇÕES (UNICAMP. ONLINE)**, 2022, v. 33, p. 1-26. Doi: <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2020-0102>

BRASIL, D. V. C.; SANTOS RODRIGUES, G.; PAES, R. R. References and referentials for teaching 3x3 basketball of school physical education. **Movimento**, [S. l.], 2022, v. 28, p. e28042. DOI: 10.22456/1982-8918.121634. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/121634>. Acesso em: 13 nov. 2022.

BRASIL, D. V. C.; PAES, R. R.. Pedagogia do Esporte e as Contribuições para o Campo do Lazer: Análise das Publicações em Periódicos Brasileiros de 2016 a 2021. **LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer**, 2022, 25(3), 241–270. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.41660>

BRASIL, D. V. C.; PAES, R. R.; SOARES, C. L. DAS RUAS PARA UNIVERSIDADE: Skateboarding na graduação em Educação Física. In: **Anais do XIII CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA E MOTRICIDADE HUMANA**. [no prelo]. Rio Claro-SP.

BRITTO, E. (Org.). **A onda dura: 3 décadas de skate no Brasil**. Parada Inglesa. São Paulo, 2000.

CBSK.. **Regulamentos**. ([20--?])) Disponível em: <<http://www.cbsk.com.br/cms/normas/regulamento/13>>. Acesso em: 14 de nov. de 2022.

CHAGAS, D.. **Leonardo Brandão: “O skate nunca foi só esporte, ele sempre foi uma cultura urbana”**. [2022?]. Disponível em:< <http://www.labjux.com.puc-rio.br/materia/83/leonardo-brandao-o-skate-nunca-foi-so-esporte-ele-sempre-foi-uma-cultura-urbana>>. Acesso em: 11 de dez. de 2022.

DELORENZI, K. A. P. Formação discente: educação formal, não formal e informal. **Revista mais educação** [recurso eletrônico] / [Editora chefe] Fabíola Larissa Tavares, jul. 2019. Vol. 2, n. 5 -. São Caetano do Sul: Editora Centro Educacional Sem Fronteiras, 2019. Disponível em: < file:///C:/Users/d1382/Downloads/56.Karen_Alessandra_Pereira_Delorenzi_%20(1).pdf>. Acesso em: 15 de nov. de 2022.

DE ROSE JÚNIOR., D. **Modalidades Esportivas Coletivas**. 1. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

DE ROSE JUNIOR, D.; TRICOLI, V. **Basquetebol**: uma visão integrada entre ciência e prática. 1. ed. Barueri: Manole, 2005. v. 1. 225p .

FERREIRA, A. E. X.; DE ROSE JUNIOR., D.. **Basquetebol**: técnicas e táticas. Uma abordagem didático-pedagógica. 3. ed. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária. 2010, v. 1. 117p.

FIGUEIRA, M. L. M.; GOELLNER, S. V.. Quando você é excluída, você faz o seu: mulheres e skate no Brasil. **Cadernos Pagu** (UNICAMP. IMPRESSO), V. 41, P. 239-264, 2013. DOI: [HTTPS://DOI.ORG/10.1590/S0104-83332013000200014](https://doi.org/10.1590/S0104-83332013000200014).

GIFFORD, C. **Skate Guia Passo a Passo Ilustrado**. 1ª Edição. Zastras, 2008. P.64

MACHADO, G. M. C. **As mulheres e o ‘carrinho’: gênero e corporalidade entre as skatistas**. In: Fazendo Gênero 10, 2013, Florianópolis. Anais do Fazendo Gênero 10. v. 1. p. 1-12. Disponível em: <http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1385055574_ARQUIVO_Giancarlo-MarquesCarraroMachado.pdf>. Acesso em: 14 de nov. de 2022.

MACHADO, G. V.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. (2014). Pedagogia do Esporte e o Referencial Histórico-Cultural: interlocução entre teoria e prática. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 17, n. 2, 2014. DOI: 10.5216/rpp.v17i2.24459. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/24459>. Acesso em: 13 nov. 2022.

PAES, R. R. Pedagogia do Esporte: Apresentação. In. **Curso de esporte de alto rendimento 2018**, p. 205 – 213, abril de 2018 .

PAES, R. R.; MONTAGNER, P. C.; FERREIRA, H. (2009). **Pedagogia do Esporte**: iniciação e treinamento em basquetebol. 1. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan. 200p.

PEREIRA, D. W.; E ARMBRUST, I. Skate. In: Dimitri Wuo Pereira; Igor Armbrust. **Pedagogia da Aventura**: os esportes radicais, de aventura e de ação na escola. 1ª Edição. Jundiaí-SP: Editora Fontoura. Pp.90-100, 2010.

SARAVÍ, J. R.. Skate, varones y mujeres en el espacio público de la ciudad de La Plata: algunos aportes para pensar las nuevas prácticas deportivas desde la perspectiva de género. *Revista da Alesde*, 2 (2):44-53, 2012.

SARAVÍ, J. R.. **Jóvenes, prácticas corporales urbanas y tiempo libre**: Una mirada desde el skate. Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Grupo Editor Universitario. p.87, 2007.



BASQUETE 3X3 E A PRÁXIS PEDAGÓGICA DA NOVA MODALIDADE OLÍMPICA

Bernardo Foureaux Fabbis

Hugo Vinícius de Oliveira Silva

Rafael Carvalho da Silva Mocarzel

Doi: 10.48209/978-65-5417-125-3

Introdução

O Basquete 3x3 é uma modalidade desportiva considerada nova e recente, mas de grande popularidade. A sua primeira competição oficial foi realizada em 2010 pela Federação Internacional de Basquete (FIBA) nos Jogos Olímpicos da Juventude (JOJ). Contudo, considerar esta competição como o marco inicial do esporte no mundo não parece ser prudente, visto que desde 2007 a própria FIBA vinha realizando eventos-teste da modalidade (FIBA, 2022). Além disso, o Basquete 3x3 tem características muito similares a outro jogo que também possui uma prática esportiva derivada do Basquete olímpi-

co, o streetball (ou Basquete de rua), fato que pode tornar confuso o entendimento sobre a origem do Basquete 3x3, principalmente quando analisado apenas pela ótica da sua prática (BRASIL, 2019).

O Basquete 3x3 foi criado em meio a um contexto propício para o seu desenvolvimento, pois o Basquete olímpico já era à época um esporte bem difundido, organizado e extremamente popular no mundo, o que favoreceu a criação de uma nova modalidade com princípios e características semelhantes. Entretanto, antes mesmo dessa criação, outras manifestações do esporte já existiam, não apenas como o caso do streetball, que era praticado nos Estados Unidos da América, mas também uma série de variações do Basquete que eram conhecidos como SunnyD 3x3 e Tribasket, e que ocorriam no ambiente escolar da Espanha (BRASIL; PAES, 2022).

Em concomitância a esses momentos, surge, através da FIBA um novo esporte, inicialmente chamado de FIBA 33 (FIBA, 2008; SOARES; SOARES; GUIMARÃES, 2012). A primeira aparição da modalidade foi nos Jogos Olímpicos da Juventude (FIBA, 2008), mas a alteração do nome apenas aconteceu no ano seguinte, 2011, quando foi criado o “Campeonato Mundial sub-18, com a alteração do nome para Basquete 3x3. Dessa forma, a modalidade iniciou um processo de estruturação com a criação do “Campeonato Mundial +18” e do “FIBA 3x3 World Tour”, além da plataforma digital “3x3planet”, que corresponde ao “Playfiba3x3” atualmente (BRASIL, 2019; BRASIL; RIBEIRO, 2020).

Este aplicativo, que permite o cadastro de jogadores, times e torneios de Basquete 3x3 em todo o mundo foi um dos grandes responsáveis pela inserção rápida da modalidade no quadro de modalidades Olímpicas no ano de 2020. Dando sequência à linha do tempo do Basquete 3x3, em 2015 houve a premiação dos melhores do ano envolvidos no esporte (jogadores, organi-

zações e personalidades) pela primeira vez e a Confederação Brasileira de Basquete (CBB) foi premiada como a “Federação de Melhor Desempenho”, tendo terminado a temporada no topo do ranking de competições (FIBA, 2015). Já em 2017, a modalidade foi incluída no quadro de esportes dos Jogos Olímpicos, fazendo a sua estreia nos Jogos Olímpicos (JO) de 2020, edição que excepcionalmente ocorreu em 2021 devido às restrições impostas devido a pandemia do covid-19 (BRASIL; PAES, 2022).

Não obstante, a difusão do Basquete 3x3 ainda parece ser incipiente e carente de robustecimento profissional, podendo-se afirmar que tal modalidade ainda figura de forma majoritária em âmbito amador ao redor do mundo. Já ao que tange o cenário acadêmico, o pouquíssimo quantitativo de estudos sobre a referida modalidade sugere que tal prática figura como uma temática extremamente escassa, algo que, para uma modalidade olímpica e ainda por cima derivada de um dos esportes mais famosos do mundo (o que se nomeia aqui como Basquete Olímpico), é algo surpreendente e mesmo lamentável.

Quando pensamos em aspectos pedagógicos da modalidade, se torna visível a carência estrutural no esporte. Pois o treinador não é figura obrigatória nos jogos e competições e isso pode impactar seriamente e diretamente nas aplicações pedagógicas e no desenvolvimento da modalidade. Dessa forma, a médio/longo prazo, caso não ocorra alterações que busquem inserir o profissional de Educação Física na modalidade, a tendência é desencadear um déficit sob o ponto de vista da Pedagogia do Esporte e da formação de jovens que irão compor as novas gerações de atletas no futuro.

Diante disso, o objetivo geral desta pesquisa é refletir acerca das possibilidades pedagógicas aplicadas no Basquete 3x3 através de uma revisão narrativa de literatura. Espera-se que este estudo possa colaborar com futuras pesquisas sobre as temáticas de Basquete 3x3 e estudos olímpicos, enriquecendo o campo desportivo e acadêmico.

Métodos

Diante da busca em responder à pergunta “Quais as possibilidades pedagógicas aplicadas no Basquete 3x3?”, foi realizada a presente pesquisa, e a partir dos resultados encontrados, foi realizado uma revisão narrativa através dos dados mais relevantes obtidos nos trabalhos tidos como elegíveis para análise. A partir de diversos estudos, a temática principal foi dividida na história do Basquetebol Olímpico e sua ligação com o Basquete 3x3 e Aspectos pedagógicos do Basquete 3x3. Com isso, pretendemos apresentar uma síntese de valor crítico, que possa servir futuramente como fonte de pesquisa simplificada do tema principal.

Discussão

História do basquete olímpico e sua ligação com o basquete 3x3

Em 1891 o Basquetebol tradicional foi criado, com uma proposta de oferecer baixo risco de lesões aos seus praticantes e poder assim ser aplicado durante o inverno em recintos fechados. Em 1896, o Basquetebol chegou ao Brasil, sendo a primeira equipe da modalidade criada pelo professor Augusto F. Shaw, que lecionava no Colégio Mackenzie em São Paulo. Ao longo dos anos vários aspectos do esporte sofreram alterações como o seu conjunto de regras, materiais e acessórios esportivos. Tais modificações foram importantes para que o jogo se tornasse cada vez mais dinâmico, ainda que a intenção desses processos não estejam claras na literatura (BRASIL, 2019).

Apesar de atualmente as ligas oficiais dos Estados Unidos da América permitirem a participação de atletas afrodescendentes, houve um período no passado onde apenas pessoas das elites norte-americanas e de pele branca e/ou

origem europeia podiam competir. Sendo assim, para os autores, a segregação racial e social foram fatores decisivos para a criação de equipes como o “New York Renaissance” e os “Harlem Globe Trotters” que eram times compostos por jogadores afro-americanos, mas que até então não participavam de ligas oficiais. Em 1950, Earl Lloyd se torna o primeiro afro-americano a disputar uma liga profissional de Basquetebol dos EUA, atuando pela equipe “Washington Capitols” enfrentando o “Rochester Royals” no dia 31 de outubro daquele mesmo ano, quebrando este paradigma (BRASIL, 2019; BRASIL; PAES, 2022).

Dando sequência, a prática do Basquetebol alcançou diferentes contextos, o que por consequência, propiciou o surgimento de variações para além do âmbito formal do esporte, como o streetball, conhecido no Brasil como “Basquete de rua” e que é provavelmente o maior exemplo desse fenômeno. Sobre esta manifestação esportiva, alguns autores como Brasil e Paes (2022), Brasil e Ribeiro (2020), Brasil (2019) Brasil e colaboradores (2018) destacam alguns aspectos como: não institucionalização a nível mundial (em alguns casos acontece em nível regional); relação entre o Basquete de Rua e elementos da Cultura Hip-Hop, como por exemplo, o RAP, o DJ e o MC (esta relação está atrelada ao local de origem de ambas manifestações: “Harlem” e “Brooklyn”); o fato do Basquete de Rua ter se tornado muito popular no mundo devido a ações realizadas pela empresa “AND1” (lançamento de vídeos populares e realização de turnês com jogadores de streetball).

Ainda tratando mais especificamente do Basquete de rua, acredita-se que houve algumas tentativas de institucionalização da sua prática por parte de algumas organizações, como no caso da Central Única das Favelas (CUFA). A organização brasileira incluiu o Basquete de Rua no “Hútuz Rap Festival” e criou a “Liga Brasileira de Baquete de Rua” (LIBBRA), competição que pos-

teriormente se tornou a “Liga Internacional de Basquete de Rua” (LIBRA) (BRASIL *et al.*, 2018; BRASIL, 2019; BRASIL; PAES, 2022).. Além desta movimentação envolvendo uma prática esportiva oriunda do Basquetebol tradicional, como aconteceu no Brasil, foi desenvolvido na Espanha um projeto envolvendo o jogo reduzido do Basquetebol e outras disputas, que foi nomeado de nome “Tribasket”. Este “projeto” era destinado aos jovens e consistia em competições de arremessos, habilidades e disputas entre equipes compostas de um a três atletas progressivamente, ou seja, eram realizados de um contra um, dois contra dois e três contra três (BRASIL; PAES, 2022).

De certa forma, alguns autores corroboram com a hipótese levantada por Soares, Soares e Guimarães (2012) de que a iniciativa da Federação Espanhola de Basquete (FEB) pode ter servido de inspiração para a criação do Basquete 3x3 e que a modalidade sofreu influência cultural, social, econômica do Basquete Olímpico. “Logo, se os autores estiverem corretos, pode se dizer que assim, surgiu a modalidade que ficaria conhecida mundialmente como Basquete 3x3” (BRASIL; RIBEIRO, 2020, p. 17).

Aprofundando no Basquetebol 3x3 e um sua história, Brasil, Ribeiro e Scaglia (2019) e Brasil (2019), destacam que a FIBA criou e institucionalizou o esporte, realizando sua primeira competição oficial em 2010, mas que desde 2007 já ocorria disputas por equipes compostas por trios, em um espaço de jogo reduzido, intitulado de FIBA 33. E sugere que em 2007 foi realizado um evento teste da modalidade no “Asian Indoor Games”. Esta informação é relevante, pois pela sequência cronológica o SunnyD 3x3 parece ter sido o real modelo de inspiração para a FIBA, que vinha o monitorando de perto.

Com isso, o Basquete 3x3 é uma modalidade esportiva nova e que tem ganhado destaque no cenário esportivo mundial, organizando em 2012 a primeira “Copa do Mundo de Basquete 3x3”, que contou com as categorias: mas-

culino; feminino; misto; enterradas; arremessos e habilidades. Vale destacar que a categoria mista figurou apenas na primeira edição da Copa do Mundo, e que mesmo ano (2012) a competição profissional chamada “FIBA World Tour” também estreou no calendário de competições oficiais da FIBA (BRASIL; RIBEIRO, 2020).

Avançando alguns anos na história, em 2019 a FIBA lançou a competição intitulada “FIBA 3x3 Women’s Series”, com participação exclusiva de atletas do gênero feminino. A disputa da primeira etapa ocorreu entre oito equipes nacionais: Japão, Mongólia, Austrália, França, China, Ucrânia, EUA e Holanda, aumentando a valorização do Basquete 3x3 feminino, e contribuindo para profissionalização e promoção desta categoria (BRASIL; RIBEIRO, 2020, p. 22). No total, a competição contou no ano de sua estreia (2019) com 15 etapas e a participação de 27 equipes de 24 países. Diante desta complexa estruturação de competições masculinas e posteriormente femininas, o aumento de adeptos e expansão da presença mundial da modalidade, a FIBA atingiu o objetivo de alcançar os requisitos para inclusão do Basquete 3x3 nos Jogos Olímpicos, que ocorreu em Tóquio 2020 (BRASIL; RIBEIRO, 2020; BRASIL; PAES, 2022).

Aspectos pedagógicos do Basquete 3x3

Um debate constante na atualidade são as práticas pedagógicas utilizadas e estudadas desde a iniciação esportiva até o alto rendimento. Práticas pedagógicas são atitudes conscientes e colaborativas que tem como objetivo suprir expectativas educacionais. Dessa forma, organizando, potencializando e aplicando as intencionalidades de um projeto educativo (FRANCO, 2019)

O basquete 3x3 é uma modalidade considerada facilitadora do desenvolvimento positivo de jovens (BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019). Entretanto, devido a sua raiz histórica, poucos são os clubes ou locais de prática que

apresentam treinadores e uma prática sistematizada e organizada do ponto de vista do treinamento esportivo e da ciência do esporte. Dessa forma, é necessário refletir e debater acerca dos processos de ensino da modalidade, principalmente para que haja estímulo e desenvolvimento de profissionais de Educação Física que busquem, além de trabalhar, também pesquisar a modalidade e seus processos.

Para o professor/treinador que almeja desenvolver um trabalho no âmbito do Basquete 3x3, ter a consciência sobre o potencial da influência que ele pode vir a desempenhar em seus alunos/atletas, e que esta influência pode advir de forma positiva ou negativa é de extrema importância. Tal influência pode gerar resultados positivos como: desenvolvimento físico e emocional, hábitos saudáveis e comportamentos positivos; ou negativos como: desenvolvimento de lesões, baixa autoestima, agressividade, vícios e hábitos negativos de forma geral. A partir disso, evidencia-se a importância de o professor/treinador buscar elaborar estratégias a fim de tornar o ambiente de trabalho com os alunos/atletas mais propício para o desenvolvimento e reforço de valores positivos e, consequentemente, inibitório a valores negativos. Além deste cuidado, para garantir melhores resultados sociais nas aulas, a aplicação de metodologias específicas pode contribuir com que os alunos adotem valores positivos fora do contexto esportivo, como por exemplo na vida diária (Brasil, Ribeiro e Scaglia, 2019).

Existem três elementos dinâmicos relacionados ao processo de formação esportiva e social de jovens, que são: o engajamento nas atividades (o que), a qualidade dos relacionamentos (quem), ambiente apropriado (onde). Conforme o aluno/atleta é submetido a estes elementos num determinado período, a tendência é de que este indivíduo vivencie uma influência positiva sobre seus valores pessoais conhecidos como 4C's (confiança, competência, conexão e

caráter), e esta relação produz nele consequências acumuladas, tanto no que tange aspectos esportivos quanto pessoais (CÔTÉ *et al.*, 2017 apud BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019).

Brasil, Ribeiro e Scaglia (2019) sugerem que haja por parte dos professores/treinadores iniciativas em prol do zelo pelo equilíbrio entre desempenho e participação dos alunos nas aulas/treinos de Basquete 3x3, disponibilizando atividades diversificadas com o objetivo de favorecer a contemplação de uma motivação intrínseca, assim como o espírito competitivo dos seus alunos/atletas. Afinal esta abordagem pode ser mais eficiente sob a perspectiva da manutenção da influência do esporte na vida dos jovens a longo prazo, e em contrapartida, o uso de uma metodologia desbalanceada no foco competitivo/busca por desempenho, sobreposto a valorização da participação do aluno/atleta, tende a diminuir o aproveitamento de diversos benefícios do esporte, reduzir o desenvolvimento pessoal e aumentar o índice de evasão da prática, isso quando levamos em consideração uma ótica ampla e abrangente do cenário esportivo.

Além do mais, os autores citados anteriormente, sugerem que o professor/treinador faça o uso da “liderança transformacional” como um norte de sua metodologia. Essa metodologia apresenta como pontos positivos a inspiração motivacional, a estimulação intelectual e a consideração individualizada. Com isso, ao focar nas individualidades e no comportamento interpessoal dos alunos/atletas e ao preconizando o processo de aprendizagem antes da busca pelo resultado/de desempenho esportivo, é desenvolvido neles uma perspectiva de contribuição com o desenvolvimento coletivo. Ou seja, ao se atentarem a questões de ensino para além de componentes técnicos e táticos do Basquete 3x3 nas suas aulas/treinos, não apenas é desenvolvido um aluno/atleta, mas também um ser humano melhor e mais cooperativo com a sociedade.

Sobre a prática pedagógica, Brasil e Paes (2022) apresentam uma ver-

são adaptada de algumas estratégias que podem ser utilizadas no processo de ensino desportivo, neste caso trazendo para a realidade do Basquete 3x3. Tais dinâmicas são:

Jogos e Brincadeiras: utilização de jogos e brincadeiras, buscando aproximação com o Basquete 3x3; Exercícios analíticos: pode se dizer que estes estão pautados basicamente na repetição de movimentos tendo em vista desenvolver dado fundamento isoladamente, buscando aprimorar determinado padrão de movimento; Exercícios Sincronizados: parecidos com os analíticos, no entanto envolvem dois ou mais fundamentos do Basquete 3x3 em um exercício; Circuito de Exercícios: série de exercícios distribuídos em estações, os alunos/atletas devem executar determinado fundamento do Basquete 3x3 por um tempo pré-estipulado em cada estação, até que passem por todas; Situações de Jogo: situações reduzidas ou ampliadas de jogadores (1x0, 1x1, 1x2, 2x2, 3x2, 3x3, 3x4, etc.) e/ou quadra de Basquete 3x3 (1/4, 2/4, 3/4, etc.) podendo ou não haver adaptação das regras (BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019, p. 193).

No ponto de vista desses autores, o Basquete 3x3 é uma modalidade esportiva que contempla algumas características que podem facilitar a sua abordagem, ao se tratar do seu ensino/aprendizagem, que são: similaridade com outras práticas esportivas, espaço e número de jogadores reduzido, fundamentos comuns a outras modalidades e não necessidade de filiação a clubes para a participação em competições. Estes fatores tendem a possibilitar o ensino da modalidade em diferentes contextos (escolas, clubes etc.) e locais (parques, praças, ginásios etc.), essas características aumentam as chances de engajamento por parte de professores/treinadores e, principalmente, dos alunos/atletas. Além do mais, há a oportunidade de possibilitar que alunos/atletas vivenciem diferentes funções dentro do contexto do jogo da modalidade e que tenham a capacidade de transitar entre diferentes esportes.

Com o desenvolvimento das práticas pedagógicas e da própria modalidade, a adoção de novas tendências como ferramentas de trabalho, auxiliam os profissionais a sistematizar, organizar e aplicar conceitos nas aulas/treinos a partir de três pilares: técnico-tático; socioeducativo; histórico-cultural

(BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019; BRASIL, 2019; BRASIL; PAES, 2022). Estes modelos fazem alusão a fundamentos técnicos e princípios táticos do jogo, além de proporcionar um ambiente favorável ao surgimento de reflexões a respeito de comportamentos e valores que podem ser propagados ou influenciados pela vivência esportiva, e ainda favorecem um entendimento sobre a história de evolução dos esportes, podendo, por exemplo, tratar de questões como o impacto gerado pela atuação da mídia no meio esportivo e como se deram as alterações nas regras do jogo ao longo do tempo.

Tal abordagem, aponta uma atenção sobre a formação do indivíduo que extrapola a visão focada apenas no desenvolvimento de fundamentos e/ou capacidades físicas e motoras atreladas ao esporte, fazendo com que os profissionais analisem outros aspectos e contextos ao planejarem suas aulas/treinos de Basquete 3x3, que são: Onde, quando, o que e como. Onde: refere-se ao contexto em que a prática está inserida (clube, escola, projeto social etc.). Quando: relaciona-se com o momento em que serão abordados determinados temas, técnicas e táticas dentro do planejamento geral (periodização) das aulas/treinos. O que: diz respeito mais especificamente ao conteúdo que será desenvolvido, exposto e discutido na aula/treino. Como: são os mecanismos e estratégias que embasam a metodologia do professor/treinador (BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019; BRASIL, 2019; BRASIL; PAES, 2022). Com isso, ao analisar esses aspectos, o profissional de Educação Física se torna capaz de transformar a modalidade em um agente social de transformação individual e não apenas um esporte e uma prática vazia.

Toda essa teoria é de extrema importância para a modalidade, entretanto, como dito anteriormente, não há, ainda, o incentivo e a prática generalizada da modalidade com orientação e supervisão constante de Profissionais de Educação Física, o que dificulta a aplicação prática desses aspectos pedagógicos. Os

motivos podem ser diversos, como falta de incentivo financeiro, raiz social da modalidade e sua prática livre e não institucionalizada, falta de interesse na modalidade por profissionais da área ou até falta de interesse de atletas em se ter um profissional da área para acompanhamento.

Ainda assim, Brasil, Ribeiro e Scaglia (2019) e Brasil (2019), acreditam que o processo de profissionalização do Basquete 3x3 em alguns países e sua inserção nos Jogos Olímpicos, possa gerar uma janela de oportunidade para profissionais da área da Educação Física e Ciências do Esporte atuarem com a modalidade, sejam como professores, treinadores, gestores e outros cargos.

Neste sentido, os autores sugerem que indivíduos interessados em ingressar no esporte profissionalmente se atentem ao fato da modalidade fazer parte de um novo contexto. Segundo eles, os professores/treinadores podem desempenhar um papel relevante no que se refere à formação de cidadãos através do esporte, transmitindo e disseminando valores positivos, em detrimento dos negativos. Sendo assim, é essencial que os profissionais reconheçam sua capacidade de influenciar os jovens, afinal eles provavelmente serão vistos como exemplo a ser seguido, em aspectos relacionados à conduta e comportamento. Para isso, os profissionais devem se ater em construir um ambiente de ensino favorável ao estímulo de relações interpessoais de amizade e convívio sadio entre todos os envolvidos no contexto que o esporte abrange.

Evidenciamos que o Basquete 3x3 tem um grande potencial pedagógico, podendo ser utilizado como uma ferramenta de ensino e desenvolvimento de valores para os jovens através de um ambiente de ensino próximo da realidade social dos alunos, incentivo a relacionamentos interpessoais, estabelecimento e cumprimento de regras etc. e por outro, o Basquete 3x3 possui características atrativas para este público, como a proximidade com a cultura Hip-Hop, que por sua vez tem grande força de influência sobre jovens.

Devido aos contextos dessa prática, o processo de ensino da modalidade pode ser favorecido pela prática acessível e atrativa para os jovens, aumentando os níveis de adesão, também em decorrência do pequeno número de participantes necessários no jogo em si, mas a não obrigatoriedade da figura do professor/treinador à frente dos times nas competições pode consequentemente influenciar negativamente na modalidade e no desenvolvimento pessoal de crianças e jovens (BRASIL, 2019).

Para finalizar, é importante que se busque produzir novas pesquisas/estudos, que investiguem a relação de outros personagens (familiares, gestores etc.) com o processo de fomento e aderência cultural do esporte, sob uma ótica ampliada (BRASIL; RIBEIRO; SCAGLIA, 2019).

Conclusão

Em relação aos aspectos pedagógicos da modalidade, notamos que ainda existe uma carência estrutural no esporte, como a falta de regulamentação dos profissionais. Pois na modalidade o treinador não é figura obrigatória nos jogos e competições, indicando uma grande lacuna no aspecto profissional do esporte e que vai consequentemente impactar diretamente nas aplicações pedagógicas e no desenvolvimento da modalidade. Acredita-se que a médio/longo prazo tende a desencadear um déficit sob o ponto de vista da Pedagogia do Esporte e da formação de jovens que irão compor as novas gerações de atletas no futuro.

Frente ao exposto, evidenciamos que a produção acadêmica relacionada à temática “Basquete 3x3”, de forma geral, se mostra incipiente e centralizada, pois pouquíssimos estudos possuem um grau satisfatório de profundidade e riqueza de informações acerca da modalidade. Destaca-se ainda sobre a estrutura destes trabalhos que a grande maioria dos estudos citados estão vinculados a

um pequeno grupo de autores, sugerindo terem sido produzidos por um único grupo/polo de estudo, o que de antemão, corrobora para o incentivo a pesquisa científica na área.

Referências

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho et al. O basquete de rua nos espaços de lazer da Região Metropolitana de Campinas. LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v. 21, n. 4, p. 144-165, 2018.

BRASIL, D. V. C. BASQUETE 3X3: reflexões a partir da Pedagogia do Esporte. 2019. Dissertação (mestrado) – Curso de Educação física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2019.

BRASIL, D. V. C.; RIBEIRO, A. N. Basquete 3X3: surgimento e institucionalização. 2020. 1. ed. Ananindeua: Itacaiúnas, 2020. E-book. 90 p. DOI 10.29327/512565. Disponível em: <<https://editoraitacaiunas.com.br/produto/o-basquete-3x3-surgimento-e-institucionalizacao/>>. Acesso em: 30 set. de 2022.

BRASIL, D. V. C.; RIBEIRO, A. N.; SCAGLIA, A. J. O basquete 3x3 como facilitador para o desenvolvimento positivo de jovens. Revista de Ciencias del Deporte. v. 15, n. 3, p. 187-196, 2019.

BRASIL, Douglas Vinicius Carvalho; RODRIGUES, Gilson Santos; PAES, Roberto Rodrigues. Referências e referenciais para o ensino do Basquete 3x3 da Educação Física escolar. Movimento, v. 28, 2022.

1FIBA, PR N° 77 – Ten winners at first-ever FIBA 3x3 Awards. 2015. Disponível em: <<https://www.fiba.basketball/3x3allstars/2015/pr-77-ten-winners-at-first-ever-fiba-3x3-awards>>. Acesso em: 7 de nov. de 2022.

1FIBA, History: the birth of 3x3 basketball, [20--?]. Disponível em: <<https://www.fiba.basketball/3x3/history>>. Acesso em: 17 de out. de 2022.

FIBA, PR N°13 – Youth Olympic Games: It’s Singapore... and it’s FIBA 33! Disponível em: <<https://www.fiba.basketball/news/PR-N-13-Youth-Olympic-Games-It-s-Singapore--and-it-s-FIBA-33>>. Acesso em 7 de nov. de 2022

FRANCO, Maria Amélia do Rosario Santoro. Prática pedagógica e docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, v. 97, n. 247, p. 534-551, 2016.

GIDDENS, A. (1991). *As consequências da modernidade*. São Paulo: Unesp, 1991a.

OLYMPIC COUNCIUL OF ASIA, Multimedia Singapore 2009 Basketball 3x3, [20--?]. Disponível em: <<https://ocasia.org/multimedia/games/17?album=357>>. Acesso em: 17 de nov. de 2022.

SAMPAIO, Rosana Ferreira; MANCINI, Marisa Cotta. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. *Brazilian Journal of Physical Therapy*, v. 11, p. 83-89, 2007. <https://www.scielo.br/j/rb-fis/a/79nG9Vk3syHhnSgY7VsB6jG/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 17 de nov. de 2022.

SOARES, C. A. M.; SOARES, C. M. C.; GUIMARÃES, Á. (2012). Basquete 3x3: Que jogo é esse? XXXI Simpósio Brasileiro de Educação Física, Rio Grande do Sul, junho, 2012. Disponível em: <<http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/basquete-3x3-que-jogo-esse.pdf>>. Acesso em: 29 de set. de 2022.



JOGOS ESPORTIVOS DE BOLA EM DIRETRIZES CURRICULARES ESTADUAIS

Fernando da Silva Oliveira

Emynna Cavalcante Guimarães

Yan Carlos Souza da Silva

Leandro Amaral Fialho

Felipe Canan

Doi: 10.48209/978-65-5417-125-4

Introdução

Os jogos esportivos de bola tratam-se de um grupo de modalidades da manifestação da cultura corporal chamada esporte, apresentando como principal elemento em comum, o uso de uma bola ou objeto equivalente (chamado móbil) para intermediação entre os jogadores e conquista dos objetivos (ponts) (BAYER, 1994; HERNÁNDEZ MORENO, 2005; CANAN, 2022).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017), assim como González e Bracht (2012) dividem os jogos esportivos de bola em 4 grupos: esportes de invasão (cujo objetivo é enviar ou chegar com a bola à uma

meta defendida pelo adversário, como no basquetebol ou rugby); esportes de rede e parede (cujo objetivo é evitar que o adversário consiga devolver a bola enviada para seu espaço de atuação, como no voleibol ou squash); esportes de campo e taco ou rebatida (cujo objetivo é rebater a bola e percorrer determinado percurso enquanto o adversário a apanha, como no beisebol ou críquete); e esportes de precisão ou alvo (cujo objetivo é o acerto de alvos, como no golfe ou boliche).

Sendo parte do fenômeno esporte, os jogos esportivos de bola não abrangem qualquer jogo popular, tradicional ou predesportivo, mas sim, tão somente aqueles que têm como características a necessidade de uma performance motriz, a competição, o regramento oficial e a institucionalização (PARLEBAS, 2001; CANAN, 2022).

No que diz respeito à área acadêmica da Educação Física e especialmente à área de atuação da educação física escolar, os jogos esportivos de bola apresentam importância ímpar, pois que, além de fazer parte daquele que possivelmente seja o mais difundido conteúdo estruturante (esporte), mostram-se como o conteúdo mais popular do mesmo. Por seu caráter lúdico e muitas vezes coletivo, além da própria difusão midiática e apropriação popular espontânea, os jogos esportivos de bola recebem destaque na formação superior em Educação Física e, principalmente, nos currículos escolares (TOMITA; CANAN, 2019).

Como qualquer outra manifestação da cultura corporal (ginástica, luta, jogo, brincadeira, dança, exercício físico), o esporte e os jogos esportivos de bola em particular, quando bem praticados, trabalhados e desenvolvidos, contribuem para a formação, educação, cultura e saúde do indivíduo (PARLEBAS, 2001). Para que haja essa qualidade, os processos formais de ensino-aprendizagem devem levar em consideração três estruturas básicas, quais sejam, a substantiva, a temporal e a pedagógico-metodológica, todas balizadas, antes de

tudo, pelo contexto em que a prática ocorre (GRECO; BENDA, 1998; GRECO; SILVA, 2008; GRECO; MORALES; CONTI, 2013).

Resumidamente, a estrutura substantiva diz respeito aos conteúdos de ensino-aprendizagem, ao “o que” ensinar; a estrutura temporal refere-se às etapas de ensino-aprendizagem, ao “quando” ensinar cada conteúdo; a estrutura pedagógico-metodológica trata dos procedimentos de ensino-aprendizagem, do “como” ensinar. O contexto, por óbvio, engloba o todo do processo, orientando a escolha dos conteúdos, etapas e metodologias mais próprias para as condições materiais e humanas abrangidas e para os objetivos delineados.

Justamente porque os contextos diferem, a estruturação do processo de ensino-aprendizagem também difere. Mais especificamente, as estruturas são as mesmas, mas a forma como são aplicadas difere. Além disso, é possível e comum que em um mesmo contexto (educação física escolar, por exemplo), a forma de aplicação das estruturas também difira, uma vez que não há um único e ideal meio de efetivá-las. Existem, nessa lógica, muitas abordagens, correntes, metodologias, modelos e propostas de ensino-aprendizagem, influenciados por diferentes teorias do conhecimento e da aprendizagem (BAYER, 1994; CANAN; TABORDA; SILVA JUNIOR, 2020).

Nessa senda, identifica-se que, apesar da existência de diretrizes nacionais para a educação física escolar, como já foi o caso dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1998) e atualmente é o caso da BNCC (BRASIL, 2017), existem também diretrizes estaduais e, muitas vezes, municipais, além das próprias propostas da literatura, cada qual influenciando à sua maneira na tomada de decisão do professor que encontra-se no “chão da quadra” sobre o “o que”, “quando” e “como” ensinar.

O que esses documentos e propostas têm apresentado em comum, contudo, é que não desconsideram as práticas mais tradicionalmente imbricadas na sociedade, mas buscam ir além delas, levando em conta a sociedade globalizada, o crescimento da tecnologia e dos meios de informação e a própria diversificação cada vez maior de práticas motrizes, dentre as quais os jogos esportivos de bola (CANAN, 2022). Assim, a educação física escolar e, na sua esteira, como consequência óbvia, a formação superior em Educação Física vêm adaptando seus paradigmas para superar a limitação de conteúdos historicamente tratados como tradicionais, como é o caso do basquetebol, futebol/futsal, handebol e voleibol.

A percepção e apontamento crítico a esse tradicionalismo e consequente limitação de conteúdos da educação física escolar podem ser observados em pesquisas como as de Betti (1999), Oliveira e Albuquerque (2011), Silva e Veronez (2015) e Tomita e Canan (2019) e até mesmo na BNCC (BRASIL, 2017).

Apesar de já existir certo consenso a esse respeito, a comparação entre documentos relativos à educação física escolar ainda mostra-se uma lacuna acadêmica, que, se suprida, pode ajudar o professor que encontra-se na ponta do processo na sua tomada de decisão e qualificação de sua ação. Tendo esse contexto em vista, buscou-se comparar a organização do processo de ensino-aprendizagem (estruturas substantiva, temporal e pedagógico- metodológica) dos jogos esportivos de bola em diferentes referenciais documentais relativos à educação física escolar.

Metodologia

A pesquisa caracteriza-se como documental e apresenta objetivos descritivos-exploratórios. Segundo Gil (2008, p. 66), a pesquisa documental “[...] vale-se de materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa”. Espera-se, assim, que a pesquisa, com seus resultados, possa contribuir para aprimoramento futuros dos documentos pesquisados, além da construção de outros.

Para Gil (2008), ainda, as pesquisas exploratórias têm como funções, dentre outras, esclarecer e desenvolver ideias e conceitos, tendo como um de seus métodos, a análise de documentos. A pesquisa descritiva, por sua vez, tem como principal função a descrição de fenômenos e relações entre variáveis. Quando conjugadas, as pesquisas exploratória e descritiva buscam identificar e apresentar novas visões sobre determinado objeto.

O corpus amostral é composto por diretrizes curriculares de educação física escolar de 10 estados do Brasil, sendo dois de cada região (Centro-Oeste, Nordeste, Norte, Sudeste e Sul), selecionados por sorteio, coletados e analisados no ano de 2021. No sorteio foram selecionados os referenciais dos estados: Amazonas (AM), Bahia (BA), Goiás (GO), Minas Gerais (MG), Mato Grosso do Sul (MS), Rio Grande do Norte (RN), Roraima (RR), Rio Grande do Sul (RS), Santa Catarina (SC) e São Paulo (SP).

Tendo em conta que, regra geral, o ensino formal do esporte e dos jogos esportivos de bola inicia-se próximo à faixa etária entre 10 e 12 anos de idade e que aprofunde-se em termos de treinamento a partir dos 14 e 15 anos (BALYI, 2003; KRÜGER; ROTH, 2002; GRECO; BENDA, 1998), são abarcados apenas os documentos (ou parte de cada documento) relativos aos anos finais do

Ensino Fundamental (10 a 14 anos de idade, em regra). A Educação Infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental seriam destinados eminentemente à uma formação motriz geral, sem especialização em uma ou algumas modalidades esportivas, e o Ensino Médio seria uma etapa de maior aprofundamento em uma ou mais modalidades esportivas ou mesmo de ensino-aprendizagem de conteúdos diferentes do esporte (exercício físico e saúde, por exemplo).

As categorias de análise foram:

1. Rol de jogos esportivos de bola ou categorias de jogos esportivos de bola (jogos de invasão, jogos esportivos coletivos etc.);
2. Divisão dos jogos esportivos de bola ou categorias de jogos esportivos de bola entre os anos de ensino;
3. Conteúdos de ensino dos jogos esportivos de bola e sua divisão entre os anos de ensino;
4. Percentual que os jogos esportivos de bola representam em relação às demais manifestações da cultura corporal, em termos de diversidade de conteúdos;
5. Objetivos do ensino do esporte e dos jogos esportivos de bola;
6. Metodologia de ensino do esporte e dos jogos esportivos de bola.

Resultados e Discussão

Após a análise dos dados coletados, identifica-se que os referenciais estaduais apresentam um certo padrão, sendo a maioria condizente com a BNCC (BRASIL, 2017) e González e Bracht (2012), em termos de divisão de rol de jogos, conteúdos, objetivos e metodologias, conforme o Quadro 01.

Quadro 1 – Rol de jogos, objetivos e metodologia

Estado	Rol de Jogos	Blocos de Conteúdo	Objetivos	Metodologia
AM	Esporte de precisão; Esporte rede/ parede; Esporte de Campo e taco; Esporte de invasão	História e fundamentos dos esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola e suas a técnica e tática e regras; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola, suas regras e história.	Utilizações de situações contextuais e Resolução de problemas. A partir do diálogo e pesquisa
BA	Esportes de campo e taco; Esportes de rede/ parede; Esportes de invasão	História e fundamentos os esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola.	A partir de situações contextuais e resolução de problemas. A partir de diálogo e pesquisa
GO	Esporte de precisão; Esporte de rede/ parede; Esporte de invasão; Esporte de campo/taco	História; Conceito; Regras; Fundamentos técnicos e táticos	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola e suas a técnica e tática e regras; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola, suas regras e história	Utilizações de situações contextuais e resolução de problemas. A partir do diálogo e pesquisa

MG	Esporte de precisão; Esporte rede/ parede; Esporte de Campo e taco; Esporte de invasão; outros	Não Consta	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola.	Utilizações de situações contextuais e resolução de problemas. A partir do diálogo e pesquisa.
MS	Esporte de precisão; Esporte rede/ parede; Esporte de Campo e taco; Esporte de invasão	História e fundamentos dos esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Praticar esportes de marca, precisão, invasão, rede, parede, campo e taco; Vivenciar esportes analisando as características histórico-culturais, valores, normas, regras, objetivos e fundamentos presentes nesses esportes.	Utilizações de situações contextuais e resolução de problemas. A partir do diálogo e pesquisa.
RN	Esportes de precisão; Esportes de invasão; Esportes de rede/parede; Esportes de campo e taco	Não Consta	Não Consta	Não Consta
RR	Esporte precisão; Esporte rede/ parede; Esporte de invasão	História e fundamentos dos esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola.	Utilizações de situações contextuais e resolução de problemas. A partir do diálogo e pesquisa.

RS	Esportes de precisão; Esportes de invasão; Esportes de rede/parede; Esportes de campo e taco;	História e fundamentos dos esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Não Consta	Não Consta
SC	Esportes com rede divisória ou parede de rebote; Esportes de precisão; Esportes de campo e taco; Esportes de invasão	História e fundamentos dos esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola.	Utilizações de situações contextuais e resolução de problemas. A partir do diálogo e pesquisa
SP	Esportivo coletivo	História e fundamentos dos esportes de marca, precisão e invasão; Elementos técnicos e táticos de jogo; Sistemas de jogo, regras	Experimentar e fruir os diferentes jogos esportivos de bola; Conhecer e refletir sobre os diferentes jogos esportivos de bola.	Não Consta

Fonte: Autores.

Dos 10 documentos analisados, 09 (nove) apresentam as categorias: esporte de precisão, esporte de invasão, esporte de rede e parede, esporte de campo e taco, citando exemplos das modalidades que podem ser trabalhadas em cada qual. São exemplos recorrentes, o boliche, bocha, minigolfe em relação aos esportes de precisão; o voleibol, tênis e badminton em relação aos esportes de rede e parede; o basquetebol, handebol, futebol, futsal e rúgbi em relação aos esportes de invasão; e o beisebol em relação aos esportes de campo e taco.

Apenas o estado de São Paulo usou a categoria esporte coletivo, utilizando assim outra nomenclatura, tendo como exemplos, os cinco jogos esportivos mais tradicionais (basquetebol, futebol, futsal, handebol e voleibol). Os dados relativos à divisão dos jogos esportivos de bola entre os anos de ensino são apresentados na Tabela 1.

Tabela 1 – Quantitativo de referenciais estaduais que sugerem o uso de cada categoria de jogos esportivos de bola para cada ano de ensino.

CATEGORIAS DOS JOGOS ENTRE OS ANOS DE ENSINO				
Jogos esportivos de bola	6º ano	7º ano	8º ano	9º ano
Esporte de campo e taco	3	3	9	9
Esportes coletivos	1	1	1	1
Esporte de precisão	5	5	1	1
Esporte de invasão	9	9	9	9
Esporte de parede/rede	3	3	8	8

Fonte: Autores.

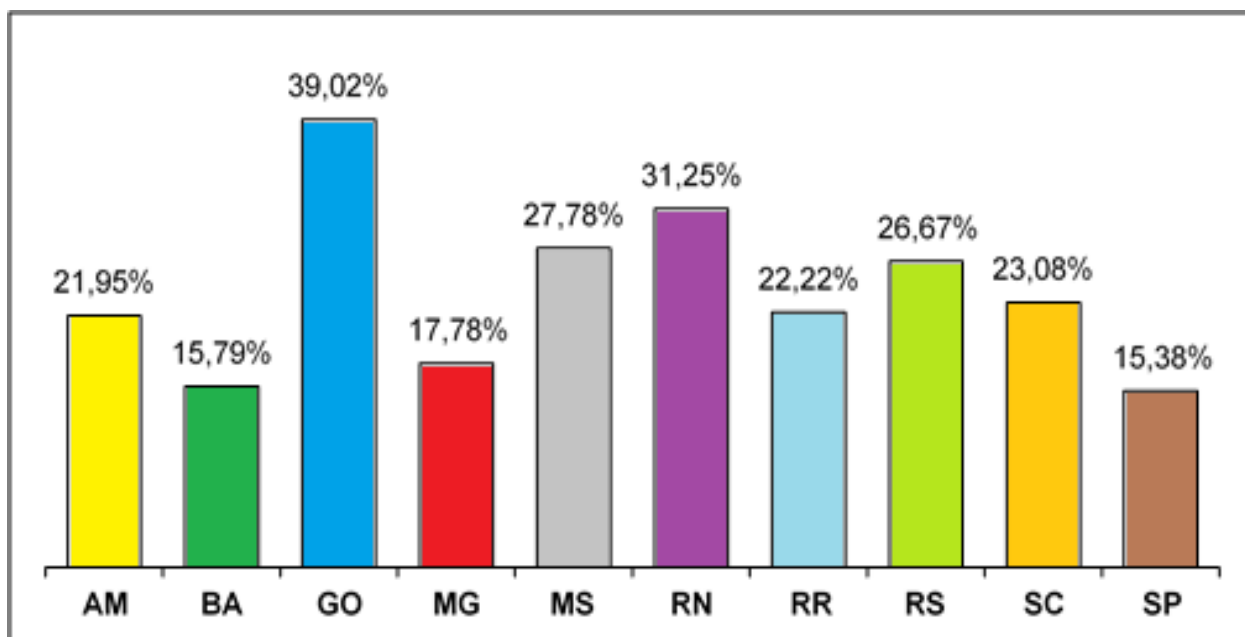
Conforme a Tabela 1, nota-se que os esportes de campo e taco, assim como os de parede e rede, são menos indicados nos anos iniciais, sendo que nos anos finais tal indicação aumenta. Sendo assim, observa-se que modalidades como tacobol, beisebol, críquete, dentre outras, vem sendo bem recomendadas nos anos finais.

Nota-se também que os esportes de precisão, como, por exemplo, bocha, croquete, curling, golfe, sinuca, tiro com arco, tiro esportivo, etc., são mais recomendados nos anos iniciais. Diferentemente, os esportes de rede e parede, como o voleibol, tênis, tênis de mesa, badminton, peteca etc., têm sua incidência aumentada à medida que avançam os anos de ensino.

Percebe-se, ainda, que os esportes de invasão, como o futebol de campo, handebol, basquetebol, futsal, rugby, frisbee, futebol americano, polo aquático, hóquei etc., são os que apresentam maior demanda de recomendação em todos os anos de ensino. É bastante possível que essa maior incidência dos esportes de invasão recebe influência do tradicionalismo presente no universo do esporte e da educação física nacional, em que se identifica grande popularidade do futebol/futsal, basquetebol e handebol (BETTI, 1999; OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011; SILVA; VERONEZ, 2015; TOMITA; CANAN, 2019).

Ao se comparar o percentual que os jogos esportivos de bola representam como conteúdo de ensino em relação aos demais eixos da cultura corporal, tem-se os dados encontrados no Gráfico 1.

Gráfico 1 – Percentual que os jogos esportivos de bola representam em relação aos demais eixos da cultura corporal, em termos de diversidade de conteúdo.



Fonte: Autores.

Para chegar aos resultado obtidos, foram analisadas as unidades temáticas da BNCC (BRASIL, 2017): brincadeira e jogos, esportes, ginástica, danças, lutas e práticas corporais de aventura e suas subdivisões. A partir disso, realizou-se a contagem de todos os objetos de conhecimento de todas as unidades temáticas, fazendo uma subtração dos conteúdos que não caracterizavam-se como jogos esportivos. Por exemplo: o estado do Amazonas no 6º ano apresenta 06 unidades temáticas que são: jogos e brincadeira, esportes, ginástica, lutas, dança e práticas corporais de aventura, com 12 conteúdos de conhecimento que são jogos eletrônicos, jogos esportivos (componentes da unidade temática jogos e brincadeiras e não da unidade temática esporte), jogos do contexto comunitário e regional, esporte de marca, esporte de precisão, esporte de invasão, ginástica de condicionamento físico, conhecimento do corpo, danças urbanas, danças regionais, lutas do brasil e práticas corporais de aventura urbanas. Desse conteúdos citados, 2 são jogos esportivos de bola (esportes de precisão e

invasão). Dessa forma, 2 (jogos esportivos de bola) significa 16,67% de 12 (conteúdos em geral). Este mesmo cálculo foi realizado somando-se todos os anos de ensino e em relação a todos as diretrizes curriculares componentes da amostra.

Pelo gráfico, percebe-se que os jogos esportivos de bola, embora ainda ocupem relevante espaço na educação física escolar, não são privilegiados como se identificava em uma educação física esportivista de outrora que privilegiava praticamente com exclusividade os quatro jogos esportivos de bola tradicionais (basquetebol, futsal, handebol e voleibol) (BETTI, 1999; OLIVEIRA; ALBUQUERQUE, 2011; SILVA; VERONEZ, 2015; TOMITA; CANAN, 2019).

Deve-se fazer a ressalva de que os dados não indicam a quantidade de aulas a serem destinadas a cada conteúdo. Dessa forma, seria possível que, na prática, o professor desse 1 aula de ginástica, duas aulas de dança e 20 aulas de esportes de invasão por exemplo. Ou vice-versa. Como esses dados não estão presentes nos referenciais e como a quantidade de aulas pode ser aumentada ou diminuída em relação a qualquer um dos conteúdos, parece lógico pressupor que deva haver certa equivalência entre eles, corroborando o volume de incidência de cada conteúdo apresentado no Gráfico 1.

Em relação aos conteúdos específicos de ensino, 08 (oito) documentos apresentaram semelhanças, dando ênfase à história das modalidades, aos fundamentos, aos elementos técnicos e táticos e às regras. Uma análise mais profunda é possível a partir da Tabela 2.

Tabela 2 – Quantitativo de referenciais estaduais que sugerem o uso de cada conteúdo para cada ano de ensino.

CONTEÚDOS ENTRE OS ANOS DE ENSINO				
Conteúdos	6º ano	7º ano	8º ano	9º ano
Conceitos	1	1	1	1
Elementos técnicos e táticos	5	5	7	7
História	8	8	4	4
Regras	3	3	6	6
Sistemas de jogo	1	1	3	3

Fonte: Autores.

Durante a análise dos documentos, não foram encontrados conteúdo a serem aplicados a respeito das modalidades nos Estados de Minas Gerais e Rio Grande do Norte, dando ao professor maior autonomia sobre quais conteúdos são mais pertinentes e possíveis de trabalhar dentro das aulas de educação física, adequando-se à realidade de cada escola.

Segundo Zabala (1998), pode-se compreender o termo conteúdo como o quanto se deve aprender com determinados objetivos, que não incluindo apenas as capacidades cognitivas, contemplando também outras competências humanas. Compreende-se, assim, que o conteúdo de aprendizagem é tudo aquilo que proporciona o desenvolvimento das capacidades motoras, afetivas, de relação interpessoal e de inserção social.

Para Barroso et al. (2017), a dimensão conceitual relaciona-se aos conceitos, fatos e princípios, isto é, o que se conhecer sobre o terminando assunto. No caso específico dos documentos analisados, a dimensão conceitual está sendo

apresentada através dos conceitos, história e regras. A dimensão procedimental, por sua vez, está se relacionada aos elementos técnicos/táticos e sistemas de jogos. O que diferencia um ano para o outro é o número de indicações de conteúdo de conhecimento em cada tema.

De acordo com Tabela 2, constata-se que o objeto de conhecimento “conceito e sistema de jogos” apresenta menor recomendação para ser aplicado nos planos de aulas. Observa-se que os “elementos técnicos e táticos” apresentam um quantitativo bem parecido, sendo que nos anos iniciais a recomendação é levemente baixa, enquanto nos anos finais apresenta maior índice de indicação. Ao mesmo tempo nota-se que as “regras” que fazem parte dos objetos de conhecimentos vem apresentando um demanda baixa nos anos iniciais, tendo um aumento significativos nos anos finais. Identifica-se, ainda, que o conteúdo de “história” tem uma demanda elevada nos anos iniciais, sendo que nos anos finais essa demanda é reduzida.

No que diz respeito aos objetivos, de acordo com o Quadro 1, verifica-se que houve semelhança entre 08 (oito) documentos, além de que condizem com o estabelecido pela BNCC (BRASIL, 2017). Um dos exemplos de objetivo é o de proporcionar conhecimento e reflexão sobre os diferentes jogos esportivos de bola. Apenas os estados do Rio Grande do Norte e Rio Grande do Sul não delimitavam os objetivos a serem trabalhados, deixando a critério de cada escola e professor, ainda que sem fugir dos parâmetros normatizados pela BNCC (BRASIL, 2017).

Em relação à metodologia, constata-se pelo Quadro 01 que 07 (sete) documentos apresentaram resultados semelhantes, como por exemplo experimentar e fruir a técnica e tática, as regras dos diferentes jogos esportivos de bola a partir de situações contextuais e resolução de problemas, além de conhecer e refletir sobre as regras, a história, as peculiaridades dos diferentes jogos a partir

de diálogo e pesquisa. Ou seja, há, por um lado, uma ênfase na ideia do jogar, do experimentar o jogo esportivo de bola em seu todo (situações contextuais) e, por outro, uma ênfase na ideia da reflexão, procedimento que estimula pesquisas e diálogos e que estimula conhecimentos de ordem conceitual e atitudinal.

No entanto, identifica-se que os estados do Rio Grande do Norte, Rio Grande do Sul e São Paulo não expressamente de maneira clara uma metodologia de ensino, deixando a cargo do professor a responsabilidade de utilizar as metodologias que melhor se adequam às suas aulas e realidade.

Considerações Finais

Observa-se que há uma equalização quanto ao ensino e aplicação dos conteúdos da disciplina Educação Física, referentes aos jogos esportivos de bola dentro do ensino regular nos anos finais do ensino fundamental, nos estados brasileiros e na forma como estão estruturados e baseados na BNCC (BRASIL, 2017).

Conforme a divisão da unidade temática esporte, os jogos esportivos de bola são prioritariamente divididos em: esportes de precisão, esportes de rede e parede, esporte de campo e taco e esportes de invasão, com prevalência dos esportes de invasão. Apenas o estado de SP, até o encerramento da presente pesquisa, não adotava as categorias de jogos esportivos de bola apresentada pela BNCC (BRASIL, 2017).

Como conteúdos específicos, prevalecem os conceitos, elementos técnicos e táticos, história e regras, como um pouco de menor ênfase os sistema de jogo. Deve-se salientar que a aplicação destes e de quaisquer outros conteúdos também depende da estrutura ofertada aos professores e da realidade de cada região, levando em consideração o fator cultural e social de cada estado.

Referências

BALYI, Istvan. O desenvolvimento do praticante a longo prazo - sistema e soluções. **Treino Desportivo**, Lisboa, n. 23, p. 22-27, 2003.

BARROSO, André Luís Ruggiero; IMPOLCETTO, Fernanda Moreto; GONZÁLEZ, Fernando Jaime; DARIDO, Suraya Cristina. O conteúdo esporte nos currículos estaduais brasileiros. **Múltiplo cenário da prática esportiva – pedagogia do esporte**. v.2, n. 04, p. 87-103, maio. 2022.

BAYER, Claude. **O ensino dos desportos colectivos**. Tradução: COSTA, Machado da. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BETTI, Irene Conceição Rangel. Esporte na escola: mas é só isso, professor? **Motriz**, Rio Claro, v. 1, n. 1, 25 -31, 1999.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Educação é a Base**. Brasil: Ministério da Educação, 2017.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Brasília: Ministério da Educação e Cultura / Secretaria de Educação Fundamental, 1998b.

CANAN, F. **Teoria geral dos jogos esportivos de bola** (Coleção: Guia funcional dos jogos esportivos de bola – Volume 1). Manaus: Editora UEA, 2022.

CANAN, Felipe; TABORDA, Douglas dos Santos; SILVA JUNIOR, Arestides Pereira da. Aproximações e distanciamentos entre concepções de ensino-aprendizagem- treinamento dos jogos esportivos coletivos. **Caderno de Educação Física e Esporte**, Marechal Cândido Rondon, v. 18, n. 1, p. 125-132, jan./abr. 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONZÁLEZ, Fernando Jaime. BRACHT, Valter. **Metodologia do ensino dos esportes coletivos**. Vitória: UFES, 2012.

GRECO, Pablo Juan; BENDA, Rodolfo Novellino (Org.). **Iniciação esportiva universal – 2. Metodologia da iniciação na escola e no clube**. Belo Horizonte: Ed. UFMG; 1998.

GRECO, Pablo Juan; MORALES, Juan Carlos; CONTI, Gustavo de (Org.). **Manual de práticas para a iniciação esportiva no Programa Segundo Tempo**. Maringá: Eduem, 2013.

GRECO, Pablo Juan; SILVA, Siomara. A metodologia de ensino dos esportes no marco do Programa Segundo Tempo. In: OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli de; PERIM, Gianna Lepre (Org.). **Fundamentos Pedagógicos para o programa segundo tempo**. Brasília: Ministério dos Esportes; Porto Alegre: UFRGS, 2008. p. 81-111.

HERNÁNDEZ MORENO, José. **Fundamentos del deporte – análisis de las estructuras del juego deportivo**. 3ª edición. Barcelona: INDE, 2005.

KRÖGER, Christian; ROTH, Klaus. **Escola da bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos**. Tradução e revisão: GRECO, Pablo Juan. São Paulo: Phorte, 2002.

OLIVEIRA, Vanessa Duarte de; ALBUQUERQUE, Luis Rogério. Esportes complementares na educação física escolar do ensino médio. In: **Anais... X Congresso Nacional De Educação**. Curitiba: PUCPR, 2011. p. 5179-91.

PARLEBAS, Pierre. **Juegos, deporte y sociedad – léxico de praxiología motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SILVA, Lucas de Freiras da; VERONEZ, Luiz Fernando Camargo. Obstáculos para o desenvolvimento de esportes alternativos na opinião de professores da cidade de Pelotas, RS. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, Buenos Aires, v. 20, n. 207, 1-9, 2015.

TOMITA, Andréa Setsuko Fortuna; CANAN, Felipe. Utilização de modalidades esportivas não tradicionais em aulas de educação física escolar. **Corpo consciência**, Cuiabá, v. 23, n. 02, p. 13-25, mai./ago. 2019.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: Como ensinar**. Porto Alegre, Art-med, 1998.

SOBRE O ORGANIZADOR

Douglas Vinicius Carvalho Brasil



Mestre, Licenciado e Bacharel em Educação Física pela Universidade Estadual de Campinas, mesma faculdade na qual atualmente cursa Doutorado. É também Especialista em “Desenvolvimento!”” e “Aperfeiçoamento e Aprofundamento” em Esporte, com ênfase em Basquete 3x3, pela Academia

Brasileira de Treinadores do Instituto Olímpico Brasileiro do Comitê Olímpico do Brasil. Bem como, Possui formação de Professor/Monitor de Skate pela Federação Paulista de Skate (FPS), de Aprendizagem de Skate pela Confederação Brasileira de Skate (CBSk) e em Basquete 3x3 pela Confederação Brasileira de Basquete (CBB) e Federação Internacional de Basquetebol (FIBA).

Vale destacar que Douglas Vinicius Carvalho Brasil é membro do Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte (GEPEP) da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas e do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE) da Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas, tendo como principais temas de pesquisa e estudo: o Skateboarding, o Basquete 3x3, a Pedagogia do Esporte, o Streetball/Basquete de Rua e Basquetebol. Possui ainda experiência enquanto praticante

e treinador/professor de Basquete 3x3, Skateboarding, Basquete de Rua e Basquetebol. Assim como, experiência enquanto organizador de eventos de Skateboarding, tendo sido idealizador e atual presidente da Associação Esportiva Cultural Pentágono (AECF) de Sumaré-SP, instituições sem fins lucrativos que desenvolve ações sociais, esportivas, educacionais e culturais por meio, principalmente, do Skateboarding e Basquete 3x3 na Região Metropolitana de Campinas.

SOBRE OS AUTORES

Bernardo Foureaux Fabbis

Treinador de Basquetebol no projeto “Assistência Basquetebol” em Cataguanas/MG. Graduação em Bacharelado em Educação Física (UFRJ).

E-mail: foureauxbernardo@gmail.com

Douglas Vinicius Carvalho Brasil

Doutorando na Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (FEF-UNICAMP). Especialista em Esporte pelo Instituto Olímpico Brasileiro, Professor de Skate capacitado pela Federação Paulista de Skate e Confederação Brasileira de Skate. Presidente da Associação Esportiva Cultural Pentágono, Membro do Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte (GEPESP). Foi um dos Profs. idealizadores e responsáveis pela 1ª disciplina de Skateboarding da FEF-UNICAMP em 2022, junto a Profa. Dra. Carmen Lúcia Soares e o Prof. Dr. Roberto Rodrigues Paes.

E-mail: d138267@dac.unicamp.br

Emynna Cavalcante Guimarães

Discente do Curso de Educação Física da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Bolsista de Iniciação Científica (PAIC/FAPEAM 2023-2024) na área da Pedagogia do Esporte. Membro do Grupo de Pesquisa PRÁXIS - Teoria e Prática da Educação Física UEA/CNPq.

E-mail: emynnacavalcante015@gmail.com

Felipe Canan

Doutor em Educação Física pela Universidade estadual de Maringá. Professor Adjunto do Curso de Educação Física da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Coordenador do Grupo de Pesquisa PRÁXIS - Teoria e Prática da Educação Física UEA/CNPq. Pesquisador na área de Pedagogia e Política de esporte. E-mail: felipe.canan@gmail.com

Fernando da Silva Oliveira

Graduado em Educação Física pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Bolsista de Iniciação Científica (PAIC/FAPEAM 2021-2022) na área da Pedagogia do Esporte. E-mail: fernando28olisilva@gmail.com

Hugo Vinícius de Oliveira Silva

Analista de Desempenho da Seleção Brasileira de Basquetebol em Cadeira de Rodas, Docente do curso de graduação em Educação Física da Universidade de Vassouras, Mestre em Comportamento Motor e Análise do Movimento Humano. E-mail: hugo.silva@univassouras.edu.br

Leandro Amaral Fialho

Discente do Curso de Educação Física da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Bolsista de Iniciação Científica (PAIC/FAPEAM 2023-2024) na área da Pedagogia do Esporte. Membro do Grupo de Pesquisa PRÁXIS - Teoria e Prática da Educação Física UEA/CNPq.

E-mail: leandrofialho007@gmail.com

Roberto Rodrigues Paes

Prof. Dr. do Programa de Pós-graduação e Graduação da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, Membro do Grupo de Estudos em Pedagogia do Esporte (GEPESP). Foi um dos Profs. idealizadores e responsáveis pela 1ª disciplina de Skateboarding da FEF-UNICAMP em 2022, junto a Profa. Dra. Carmen Lúcia Soares e ao Prof. Me. Douglas Vinicius Carvalho Brasil. E-mail: paes@unicamp.br

Rafael Carvalho da Silva Mocarzel

Docente dos cursos de graduação em Educação Física da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ e da Universidade de Vassouras, Doutor em Ciências do Desporto pela Universidade do Porto (UP/Portugal).

E-mail:professormocarzel@gmail.com

Yan Carlos Souza da Silva

Discente do Curso de Educação Física da Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Bolsista de Iniciação Científica (PAIC/FAPEAM 2023-2024) na área da Pedagogia do Esporte. Membro do Grupo de Pesquisa PRÁXIS - Teoria e Prática da Educação Física UEA/CNPq.

E-mail: yancarlos518@gmail.com



EDUCAÇÃO FÍSICA E CIÊNCIAS DO ESPORTE PARA ALÉM DO *“quarteto fantástico”*

www.arcoeditores.com
contato@arcoeditores.com
(55)99723-4952

ARCO
EDITORES ● ● ●