

7. MODELO DE COMPETÊNCIA NOS JOGOS DE INVASÃO APLICADO AO ENSINO DO BASQUETEBOL

Graça, A. y Pinto, D.

Universidade do Porto, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física

agraca@fcdef.up.pt

Resumo

O projecto europeu Electronical Sports Education Program (ESEP) configurou em suporte informático um modelo de instrução para os jogos de invasão, com concretização de propostas para o ensino do basquetebol e do andebol. Esta ferramenta didáctica tem como público-alvo os professores de educação física e desporto escolar, os estudantes de educação física e desporto, os animadores desportivos e os treinadores que trabalham na iniciação desportiva. O modelo dá prioridade ao desenvolvimento da competência como jogador, nos domínios socio-afectivo, cognitivo e motor, mas estabelece também objectivos para a competência em papéis de árbitro e treinador. O programa para o basquetebol restringe-se ao primeiro nível de abordagem ao jogo, que se subdivide numa sequência de quatro formas básicas de jogo, regida pelos princípios didácticos da progressão, continuidade e complexidade crescente.

As quatro formas básicas deste nível de abordagem são jogadas numa situação de 3 contra 3. As duas primeiras formas básicas são jogadas em meio campo e as duas seguintes, a campo inteiro. As regras de jogo são adaptadas ao nível de execução e compreensão dos jogadores, muito em particular a regra dos passos. A preocupação central é conseguir jogar em equipa de uma forma mais controlada, proporcionando tempo e espaço para perceber as situações de jogo, tomar decisões adequadas e realizar as acções com eficácia e eficiência. A identificação dos problemas do jogo, os objectivos para a melhoria do desempenho no jogo e o foco da instrução para cada uma das formas básicas de jogo tem por referência três estruturas do jogo (i) finalizar/impedir finalização; (ii) criar oportunidades de finalização/impedir oportunidades de finalização; (iii) organizar o ataque/impedir a organização do ataque.

Na forma básica de jogo 1 (FBJ 1), relativamente à finalização, pretende-se que o jogador, na situação de jogo, identifique onde e quando deve lançar (perto do cesto, sem oposição) e seja capaz de lançar em apoio; relativamente à criação de oportunidades dá-se preferência ao passe e corte e estimula-se a entrada para o cesto em situações em que o caminho esteja claramente aberto; relativamente à organização do ataque pretende-se que os jogadores sem bola se aprendam a posicionar-se no espaço de ataque de modo a apoiar o jogador com bola e a abrir linha de passe para poder receber a bola no perímetro. Para facilitar o sucesso das acções de ataque são tomadas medidas especiais de posse de bola protegida. Na FBJ 2 pretende-se alargar o campo da iniciativa individual do jogador introduzindo o lançamento na passada após drible como nova forma de finalização e dando mais espaço à entrada em drible para o cesto em complementaridade com o passe e corte. Alarga-se igualmente a responsabilidade pela protecção da posse de bola (posição ofensiva, pega de bola e drible de protecção) de forma a melhorar as condições de organização do ataque (ocupação do dispositivo de ataque e movimentos de desmarcação). Nas FBJ 3 e 4, jogo 3 contra 3 a campo inteiro preconiza-se a ampliação das formas de finalização através do lançamento na passada após passe, a criação de oportunidades de finalização deriva do aproveitamento das situações de superioridade numérica através do contra-ataque. A organização do ataque consubstancia-se na estruturação do contra-ataque e depois na transição para ataque posicional, quando não se cria situação de finalização.