

BASQUETEBOL

APRENDENDO COM O MODELO DE EDUCAÇÃO DESPORTIVA (MED)

BASQUETEBOL E
REGRAS
MED
ARBITRAGEM
CAMPEONATO
TORNEIO
CRIE SUA EQUIPE



Mestranda: Prof^a Amanda Cristina Madeira Martins

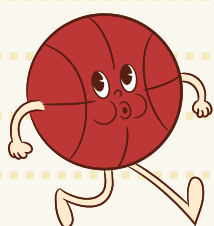
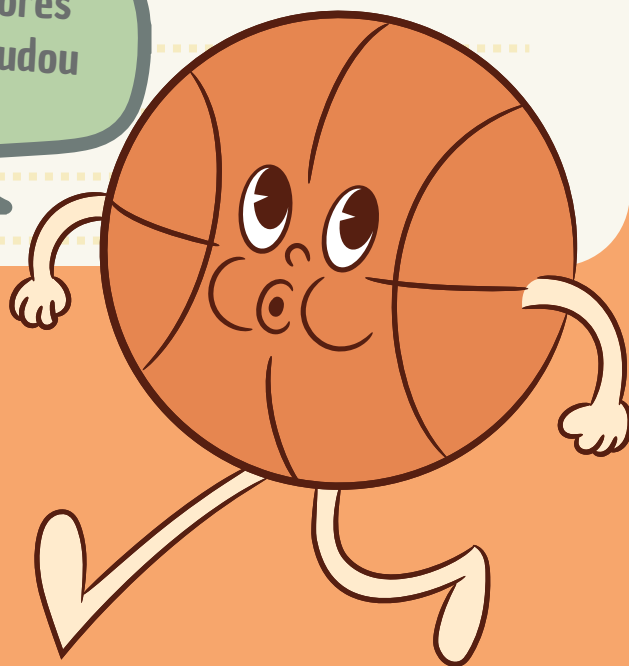
Orientadora: Prof.^a Dra Dagmar Ap. Cynthia França Hunger

sumário

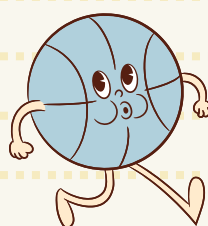
O Basquetebol e suas regras:	4
Modelo de Educação Desportiva (MED).....	6
Arbitragem	11
Campeonato Dragões Mirins	18
Torneio King Dragons	21
O MED prático: Crie sua equipe, logo e regulamentos.....	25
Agradecimento.....	31

Esse documento é o resultado de uma jornada de estudos e colaboração coletiva entre a educadora-pesquisadora e os alunos do Esporte Jovem Basquetebol do Sesc.

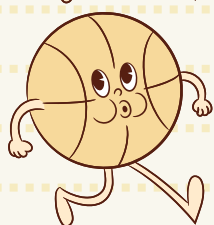
Eii...Fique atento nas mudanças das cores do fundo das páginas: mudou a cor, mudou a temática !



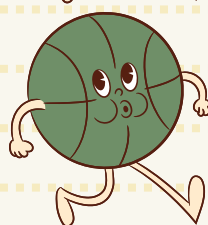
Basquetebol e Regras



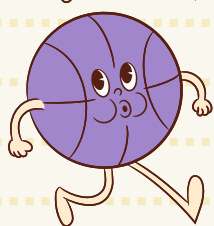
Arbitragem



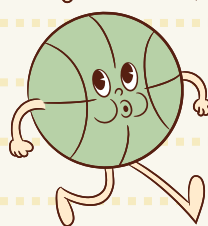
MED



Campeonato



Crie sua equipe



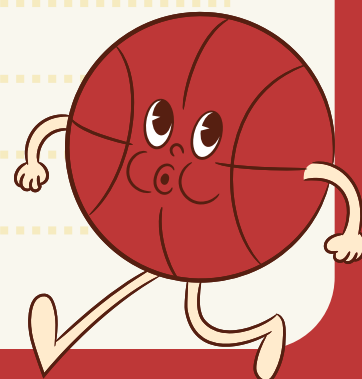
Torneio

BASQUETEBOL e SUAS REGRAS

- 🏀 Criado em 1891 pelo canadense James Naismith, professor de educação física da Associação Cristã de Moços em Springfield (EUA).
- 🏀 A ideia era criar um esporte que pudesse ser praticado em ambiente fechado devido ao frio rigoroso da época.
- 🏀 Inicialmente foi utilizado cestos de pêssegos como alvos presos a 3,05 de altura e uma bola de couro de soccer (futebol)
- 🏀 Inicialmente jogado com 9 jogadores de cada equipe e com duração de 2 períodos de 15 minutos.
- 🏀 Tinha apenas 13 regras iniciais, porém nos dias de hoje, possui mais de 50 artigos que discutem as regras.



-  Atualmente é jogado por 5 jogadores de cada equipe com duração de 4 períodos de 10 minutos.
-  1932 - Criação da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA) que organiza as regras oficiais ao nível mundial, localizada em Genebra, Suíça.
-  1933 - Criação da Confederação Brasileira de Basketball (CBB), localizada no Rio de Janeiro, Brasil, que organiza os campeonatos nacionais.
-  O Brasil possui títulos Pan Americanos, Mundiais e Olímpicos tanto na categoria feminina quanto na masculina.



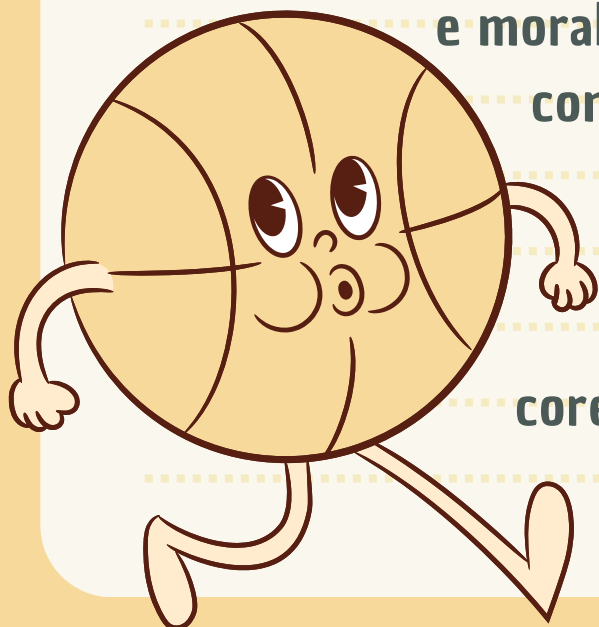
MODELO DE EDUCAÇÃO DESPORTIVA (MED)

🏀 Criado pelo americano Daryl Siedentop em 1994, nos EUA, com o objetivo de formar alunos desportivamente competentes, cultos e entusiastas.

🏀 Integra características do esporte Institucionalizado, considerando:

- Épocas desportiva (Pré Temporada, Temporada Regular e Evento Culminante).
- Filiação (promoção da integração dos alunos em equipes e consequentemente, o desenvolvimento do “pertencer ao grupo”).
- Competição formal (Disputa do Campeonato através de jogos).
- Papéis diversificados (atleta, árbitro, mesário, estatístico e capitão/técnico),
- Festividade com evento culminante.
- Desenvolvimento integral do aluno (ênfatisando habilidade físicas, crescimento emocional, social e moral dos alunos, incentivando valores como respeito, fair play (jogo limpo) e trabalho em equipe)

As equipes têm nomes, símbolos cores escolhidas pelos próprios alunos.

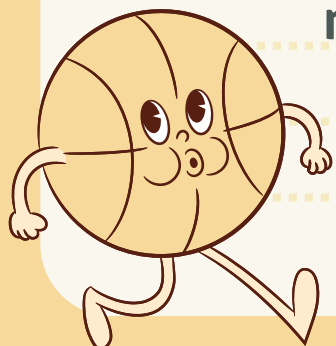


MODELO DE EDUCAÇÃO DESPORTIVA (MED)

-  Ao nível da formação de equipas, os critérios visam assegurar não só o equilíbrio competitivo, mas também o desenvolvimento das relações de cooperação e ajuda na aprendizagem.



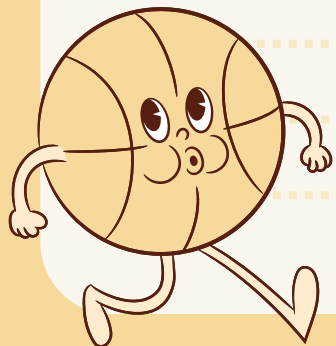
-  Pretende-se com o MED que, ao longo das aulas, o aluno domine não só as habilidades do Basquetebol, mas também conheça e valorize as tradições e rituais associados à modalidade e que seja um promotor e defensor da autenticidade dessa prática desportiva.



FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

Capitão (ã)/Técnico (a)

-  É a liderança da equipe.
-  Deve ter conhecimento e calma para ajudar e orientar os colegas na realização das funções, além de incentivar todo o grupo.
-  É a pessoa responsável por coordenar a gestão do material no início e término da aula e organizar para que todos participem de forma equilibrada nos jogos.



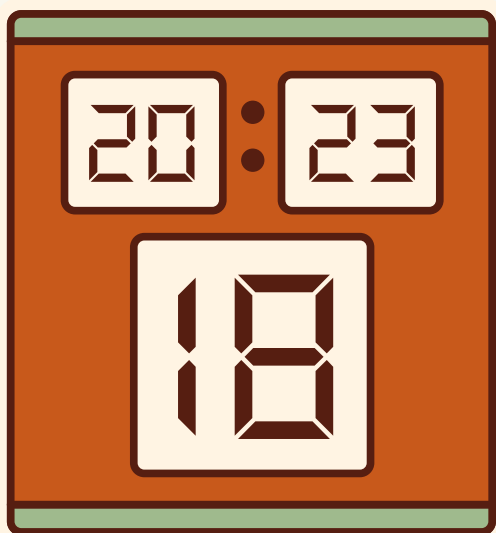
FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

Árbitro/a

 É a principal pessoa responsável pelo andamento equilibrado da partida.

 Deve:

- Ter confiança e cuidar para as regras do jogo sejam cumpridas
- Ser imparcial
- Indicar pedidos de tempo
- Respeitar para ser respeitado

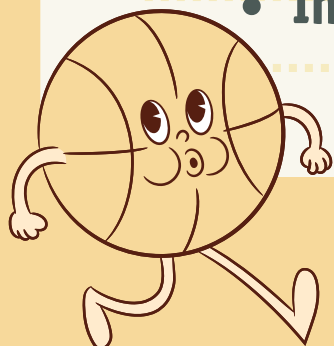


Mesário/a

 É o responsável pelo preenchimento do documento oficial do jogo, a súmula.

 Deve:

- Anotar os pontos, faltas das equipes e tempo solicitados
- Indicar as solicitações de substituição ao árbitro



FUNÇÕES E RESPONSABILIDADES

Equipe



São responsáveis por:

- Criar o nome da equipe, escolher a cor e o escudo que o representará;
- Respeitar os colegas, adversários e os oficiais do jogo (árbitros/as e mesários/as)
- Cuidar dos materiais

Atleta



É o responsável jogar respeitando as regras e promover o Fair Play dentro e fora da quadra.

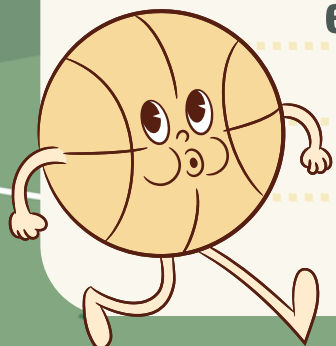
Fair Play



É uma expressão vinda do inglês que significa realizar um jogo limpo, ter espírito esportivo, ou seja jogar de forma leal.



Esse conceito está vinculado à ética no meio esportivo, onde os atletas devem jogar de forma que não prejudiquem o adversário.



ARBITRAGEM



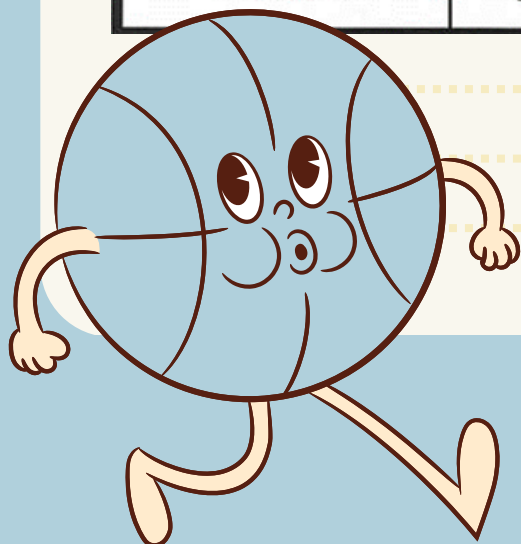
Resultado

1 UM PONTO  Movimento de um dedo para baixo	2 DOIS PONTOS  Movimento de dois dedos para baixo	3 TENTATIVA DE TRÊS PONTOS  Três dedos (estendidos)	4 TRÊS PONTOS OBTIDOS  Três dedos (estendidos) em cada mão	5 CESTO ANULADO OU JOGO INTERROMPIDO  Movimento dos braços em tesoura à frente do peito
---	---	---	---	---



Relacionados com o cronômetro do jogo

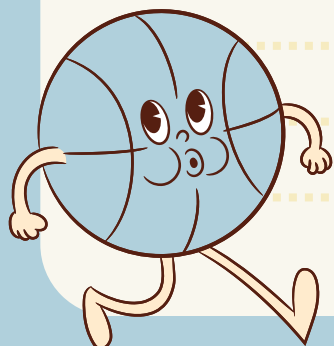
6 PARAR O CRONÔMETRO (apitando simultaneamente) OU NÃO O PÔR EM MOVIMENTO  Mão aberta	7 PARAR O CRONÔMETRO POR FALTA (apitando simultaneamente)  Um punho fechado, a palma da outra mão para baixo apontando a cintura do infractor	8 INÍCIO OU REINÍCIO DO JOGO  Corte com a mão	9 REINÍCIO DA CONTAGEM DE 24 SEGUNDOS  Rodar a mão, dedo indicador estendido
---	---	--	--





Tipos de Violações

15 "PASSOS" Rotação dos punhos	16 DRIBLE ILEGAL OU DOIS DRIBLES Batimentos alternados	17 TRANSPORTE DE BOLA Meia rotação para a frente	18 TRÊS SEGUNDOS Braço estendido, mostrando 3 dedos
19 CINCO SEGUNDOS Mostrar 5 dedos	20 OITO SEGUNDOS Mostrar 8 dedos	21 VINTE E QUATRO SEGUNDOS Dedos tocando o ombro	22 REGRESSO DA BOLA À ZONA DE DEFESA Movimentando o braço, apontando com o dedo indicador
23 PÉ NA BOLA DELIBERADO Apontar o pé com o dedo	24 BOLA FORA E/OU DIRECÇÃO DO JOGO Dedo apontado paralelo às linhas laterais	25 SITUAÇÃO DE BOLA AO AR Polegares para cima, seguidos de dedo apontado na direcção da seta de posse alternada	



ARBITRAGEM



Administrativo

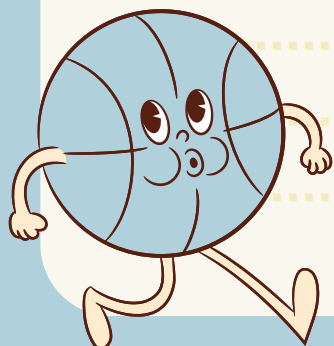
10 SUBSTITUIÇÃO  Antebraços cruzados	11 FAZER O SINAL DE ENTRAR  Movimento de mão aberta na direcção do corpo	12 DESCONTO DE TEMPO (apitando simultaneamente)  Fazer um "T" com o dedo indicador e a mão aberta	13 COMUNICAÇÃO ENTRE ÁRBITROS E OFICIAIS DE MESA  Polegar para cima	14 CONTAGEM VISÍVEL (cinco e oito segundos)  Dedos mostrando a contagem
---	---	---	---	---



Como segue o jogo

(Lances livres ou direcção do jogo)

49 UM LANCE LIVRE  Um dedo apontado para cima	50 DOIS LANCES LIVRES  Dois dedos apontados para cima	51 TRÊS LANCES LIVRES  Três dedos apontados para cima
--	--	--

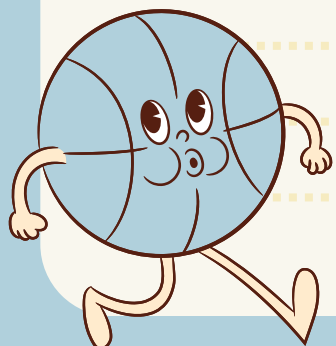




Tipos de Falta

38 USO ILEGAL DAS MÃOS Bater no punho	39 OBSTRUÇÃO (ataque ou defesa) Duas mãos nos quadris	40 UTILIZAÇÃO EXCESSIVA DOS COTOVELOS Rodando o cotovelo para trás	41 AGARRAR Agarrar o punho para baixo
42 EMPURRAR OU CARREGAR SEM BOLA Imitação de empurrar	43 CARREGAR COM BOLA Punho fechado contra a palma da mão	44 FALTA DA EQUIPA DE POSSE DE BOLA Punho fechado, apontando na direcção do cesto da equipa faltosa	45 FALTA DUPLA Cruzando os braços com os punhos fechados

46 FALTA TÉCNICA Formar um "T" com as mãos abertas	47 FALTA ANTIDESPORATIVA Agarrar o punho para cima	48 FALTA DESQUALIFICANTE Punhos fechados
--	--	--



ARBITRAGEM



Preenchimento de Súmula

Sempre usar:

- Caneta azul para cabeçalho e 2º e 4º períodos
- Caneta vermelha para 1º e 3º períodos



BASKETBALL BRASIL

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

SÚMULA

Equipe A

Equipe B

Competição: _____		Data: _____		Hora: _____		Árbitro: _____	
Jogo Nº: _____		Local: _____		Fiscal: _____			

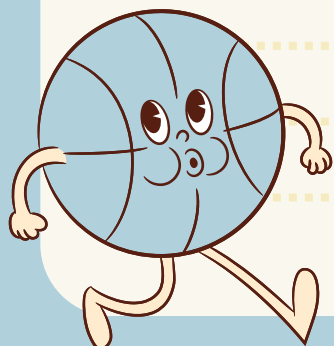
Equipe A:		CONTAGEM DE PONTOS															
		Tempos Debitados		Faltas da Equipe		A		B		A		B		A		B	
1		1		1	1	1	1	41	41	81	81	121	121				
2		2		2	2	2	2	42	42	82	82	122	122				
3		3		3	3	3	3	43	43	83	83	123	123				
4		4		4	4	4	4	44	44	84	84	124	124				
5		5		5	5	5	5	45	45	85	85	125	125				
6		6		6	6	6	6	46	46	86	86	126	126				
7		7		7	7	7	7	47	47	87	87	127	127				
8		8		8	8	8	8	48	48	88	88	128	128				
9		9		9	9	9	9	49	49	89	89	129	129				
10		10		10	10	10	10	50	50	90	90	130	130				
11		11		11	11	11	11	51	51	91	91	131	131				
12		12		12	12	12	12	52	52	92	92	132	132				
13		13		13	13	13	13	53	53	93	93	133	133				
14		14		14	14	14	14	54	54	94	94	134	134				
15		15		15	15	15	15	55	55	95	95	135	135				
16		16		16	16	16	16	56	56	96	96	136	136				
17		17		17	17	17	17	57	57	97	97	137	137				
18		18		18	18	18	18	58	58	98	98	138	138				
19		19		19	19	19	19	59	59	99	99	139	139				
20		20		20	20	20	20	60	60	100	100	140	140				
21		21		21	21	21	21	61	61	101	101	141	141				
22		22		22	22	22	22	62	62	102	102	142	142				
23		23		23	23	23	23	63	63	103	103	143	143				
24		24		24	24	24	24	64	64	104	104	144	144				
25		25		25	25	25	25	65	65	105	105	145	145				
26		26		26	26	26	26	66	66	106	106	146	146				
27		27		27	27	27	27	67	67	107	107	147	147				
28		28		28	28	28	28	68	68	108	108	148	148				
29		29		29	29	29	29	69	69	109	109	149	149				
30		30		30	30	30	30	70	70	110	110	150	150				
31		31		31	31	31	31	71	71	111	111	151	151				
32		32		32	32	32	32	72	72	112	112	152	152				
33		33		33	33	33	33	73	73	113	113	153	153				
34		34		34	34	34	34	74	74	114	114	154	154				
35		35		35	35	35	35	75	75	115	115	155	155				
36		36		36	36	36	36	76	76	116	116	156	156				
37		37		37	37	37	37	77	77	117	117	157	157				
38		38		38	38	38	38	78	78	118	118	158	158				
39		39		39	39	39	39	79	79	119	119	159	159				
40		40		40	40	40	40	80	80	120	120	160	160				

Equipe B:		CONTAGEM DE PONTOS															
		Tempos Debitados		Faltas da Equipe		A		B		A		B		A		B	
1		1		1	1	1	1	41	41	81	81	121	121				
2		2		2	2	2	2	42	42	82	82	122	122				
3		3		3	3	3	3	43	43	83	83	123	123				
4		4		4	4	4	4	44	44	84	84	124	124				
5		5		5	5	5	5	45	45	85	85	125	125				
6		6		6	6	6	6	46	46	86	86	126	126				
7		7		7	7	7	7	47	47	87	87	127	127				
8		8		8	8	8	8	48	48	88	88	128	128				
9		9		9	9	9	9	49	49	89	89	129	129				
10		10		10	10	10	10	50	50	90	90	130	130				
11		11		11	11	11	11	51	51	91	91	131	131				
12		12		12	12	12	12	52	52	92	92	132	132				
13		13		13	13	13	13	53	53	93	93	133	133				
14		14		14	14	14	14	54	54	94	94	134	134				
15		15		15	15	15	15	55	55	95	95	135	135				
16		16		16	16	16	16	56	56	96	96	136	136				
17		17		17	17	17	17	57	57	97	97	137	137				
18		18		18	18	18	18	58	58	98	98	138	138				
19		19		19	19	19	19	59	59	99	99	139	139				
20		20		20	20	20	20	60	60	100	100	140	140				
21		21		21	21	21	21	61	61	101	101	141	141				
22		22		22	22	22	22	62	62	102	102	142	142				
23		23		23	23	23	23	63	63	103	103	143	143				
24		24		24	24	24	24	64	64	104	104	144	144				
25		25		25	25	25	25	65	65	105	105	145	145				
26		26		26	26	26	26	66	66	106	106	146	146				
27		27		27	27	27	27	67	67	107	107	147	147				
28		28		28	28	28	28	68	68	108	108	148	148				
29		29		29	29	29	29	69	69	109	109	149	149				
30		30		30	30	30	30	70	70	110	110	150	150				
31		31		31	31	31	31	71	71	111	111	151	151				
32		32		32	32	32	32	72	72	112	112	152	152				
33		33		33	33	33	33	73	73	113	113	153	153				
34		34		34	34	34	34	74	74	114	114	154	154				
35		35		35	35	35	35	75	75	115	115	155	155				
36		36		36	36	36	36	76	76	116	116	156	156				
37		37		37	37	37	37	77	77	117	117	157	157				
38		38		38	38	38	38	78	78	118	118	158	158				
39		39		39	39	39	39	79	79	119	119	159	159				
40		40		40	40	40	40	80	80	120	120	160	160				

Técnico: _____		Ass. Técnico: _____	
----------------	--	---------------------	--

Pontuação: Período 1 A ____ B ____ 2 A ____ B ____		Pontuação Final: Equipe A: ____ Equipe B: ____	
Período 3 A ____ B ____ 4 A ____ B ____		Nome da Equipe Vencedora: _____	
Períodos Extras A ____ B ____			

Apontador: _____		Árbitro: _____	
Cronometrista: _____		Fiscal: _____	
Operador 24": _____		Assinatura do Capitão em caso de protesto: _____	

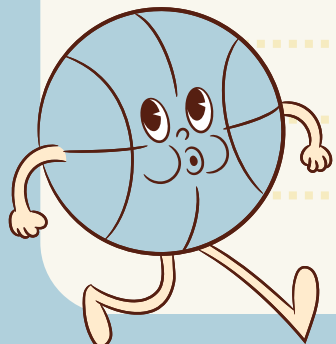


ARBITRAGEM

Dados dos Jogadores

1. Nº do registro do jogador (da Instituição em que está cadastrado)
2. Nome do jogador
3. Marca-se com "X" se o jogador entrou em quadra
4. Nº da camisa do jogador
5. Tipos de faltas cometidas pelo jogador

1	2	3	4	5
N. DO JOG	NOME DOS JOGADORES	E	Nº JOGO	FALTAS
3568	AMANDA C. M MARTINS	X	7	P P T U
1234	ALICE R. A. SILVA	X	3	P P ²
8965	FERNANDA A. DE SOUZA	X	10	P ³ P P T P
0214	OLIVIA O. V. OLIVEIRA		8	



ARBITRAGEM



Anotação de pontos

- Lance livre (1 ponto) - “Bolinha” cheia em cima do ponto + anotar o nº do jogador que marcou o ponto do lado
- 2 pontos - Conta-se 2 pontos, marca-se um traço (/) em cima do ponto + anotar o nº do jogador que marcou o ponto do lado
- 3 pontos - Conta-se 3 pontos, circula o nº do jogador que marcou o ponto do lado
- Final do período - Um círculo vermelho + traço (/) abaixo do último ponto da equipe

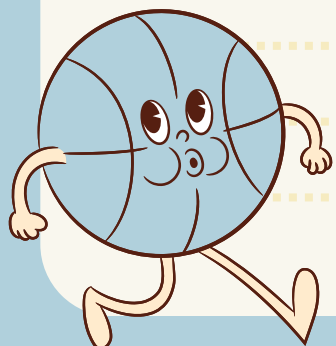
10 período:

	A	B	
2 pontos {		1	8
	7	2	
1 ponto {	7	3	
		4	12
2 pontos {	5	5	
		6	11

1 ponto

3 pontos

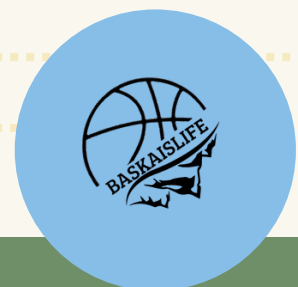
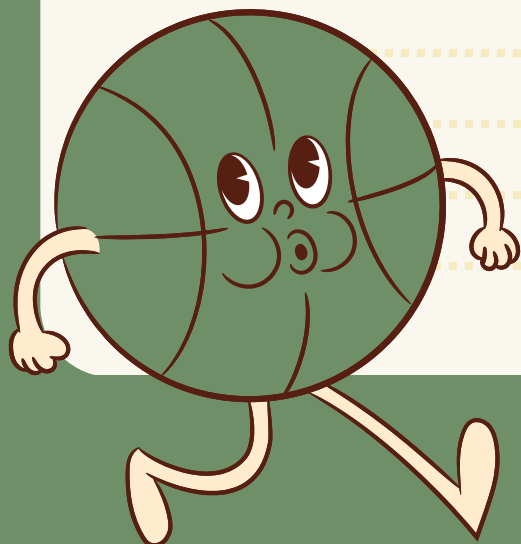
2 pontos



CAMPEONATO

Dragões Mirins

-  O campeonato Dragões Mirins foi uma construção coletiva dos estudantes mediado pela professora.
-  O nome do evento foi escolhido pelos alunos em alusão ao mascote da equipe de basquetebol da cidade que é um dragão.
-  Durante sua criação todos os alunos presentes puderam contribuir para a elaboração do regulamento e adaptações de regras baseado em seus conhecimentos adquiridos em aula anteriormente.
-  Os alunos foram divididos em três equipes equilibradas pensando em aspectos técnicos e táticos, sendo: Baska is life, Simpsons e Panthers.



CAMPEONATO

Regulamento

Criação Coletiva

Art. 1 Da participação dos atletas:

Art. 1.1 - Para iniciar a partida cada equipe deverá ter no mínimo quatro atletas em condições de jogo, podendo iniciar com 4x4.

Art. 1.2 - Caso a equipe tenha três atletas ou menos é considerado perda por WO.

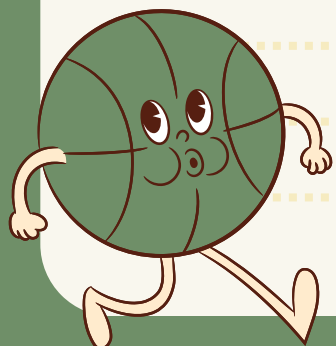
Art. 1.3 - Se uma equipe estiver com quatro atletas, a equipe adversária também jogará com a mesma quantidade para manter o fair play e equilíbrio na partida.

Art. 1.4 - Todos os atletas presentes no dia da aula deverão participar dos jogos, caso isso não ocorra, a equipe deixa de ganhar o ponto bônus de participação.

Art. 2 Da duração, pontuação dos jogos, ganhos e perdas:

Art. 2.1 - A duração do jogo será de oito minutos corridos, parando o cronômetro apenas se houver cobrança de lance livre no último minuto da partida.

Art. 2.2 - Cada equipe deverá jogar dois jogos no dia, de acordo com a tabela pré estabelecida.



CAMPEONATO

Art. 2.3 - A equipe que não estiver participando da disputa, será responsável por realizar a arbitragem no jogo, ou seja, apitar, preencher a súmula, se atentar aos pedidos de tempo e organização do jogo em geral.

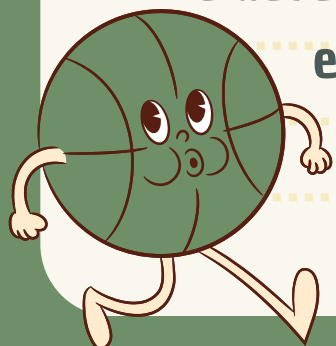
Art. 2.4 - O controle de participação de todos os atletas da equipe é de responsabilidade da capitão.

Art. 2.5 - Pontuações:

- Vitória: + 3 pontos.
- Derrota: 0 pontos.
- Empate: Ocorrerá uma prorrogação de um minuto. Se ao final do tempo ainda permanecer com empate, a disputa será feita através de lances livres alternados.
- Perda por WO: -1 ponto
- Participação de todos os atletas nas duas partidas: +1 ponto.

Art.2.6 - Cada equipe tem direito a um pedido de tempo com duração de um minuto por jogo.

Art. 2.7 - Ao final da fase classificatória, a equipe que terminar em 1º lugar já estará classificado para a final e deverá realizar a arbitragem da semi final entre o 2º e 3º colocados. A equipe que perder a semi final deverá fazer a arbitragem da grande final.



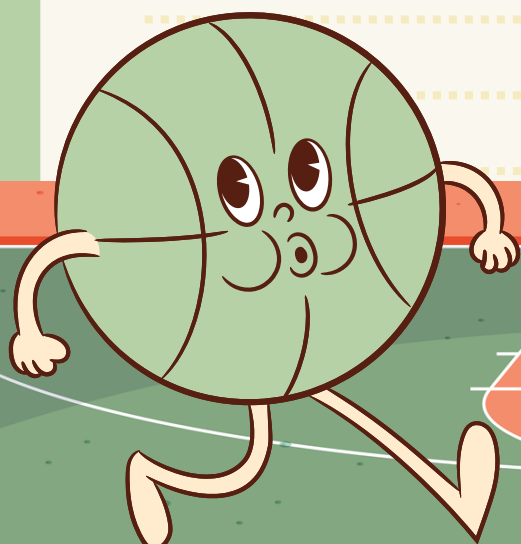
TORNEIO

Torneio King Dragons

 Foi criado para dar destaque ao Evento Culminante, ou seja, o evento festivo que finaliza o processo de ensino do Basquetebol na turma do Esporte Jovem Basquetebol com o Modelo de Educação Desportiva (MED) e define a equipe vencedora do Campeonato Dragões Mirins.

 Com o decorrer do Campeonato Dragões Mirins, a equipe Baska is life teve a melhor campanha, se classificando diretamente para o jogo final.

 De acordo com o regulamento, as equipes Simpsons e Phanters, 2ª e 3ª colocadas, realizaram a semi-final no Torneio King Dragons para definir o outro finalista.





Regulamento

Criação Coletiva

Art. 1 Das disputas

Art.1.1 - Iniciará com a disputa da semi final entre as equipes que ficaram em 2º e 3º lugar na fase classificatória, com arbitragem realizada pelo time classificado em 1º lugar. Esse jogo terá duração de dez minutos corridos, parando apenas no último minuto de jogo quando a bola estiver morta (fora da disputa).

Art. 1.2 - É obrigatória a participação de todos os jogadores da equipe.

Art. 1.3 - Após a semi final, ocorrerá um intervalo de dez minutos de descanso entre as equipes para o jogo da grande final.

Art. 2 Da duração dos jogos e pedidos de tempo técnico

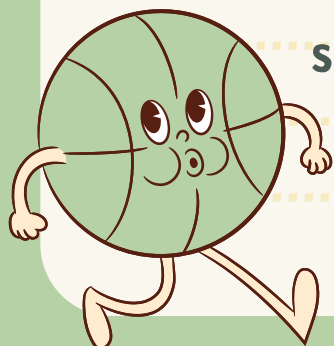
Art.2.1 - A final terá duração de um jogo oficial, ou seja, quatro períodos de dez minutos corridos, parando apenas em momento de lance livre.

Art. 2.2 - Cada equipe tem direito a quatro pedidos de tempo de um minuto

Art. 3 Das premiações

Art.3.1 - Serão premiadas com medalhas as equipes terceira, segunda e primeira colocadas.

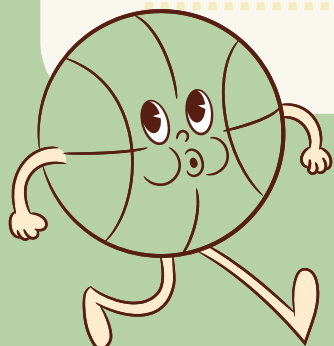
Art.3.2 - Serão premiados os destaques de cada função, ou seja, os/as alunos/as que executaram suas funções com mais relevância, levando em consideração as seguintes características:



CAMPEONATO

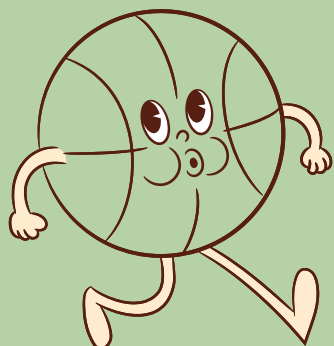
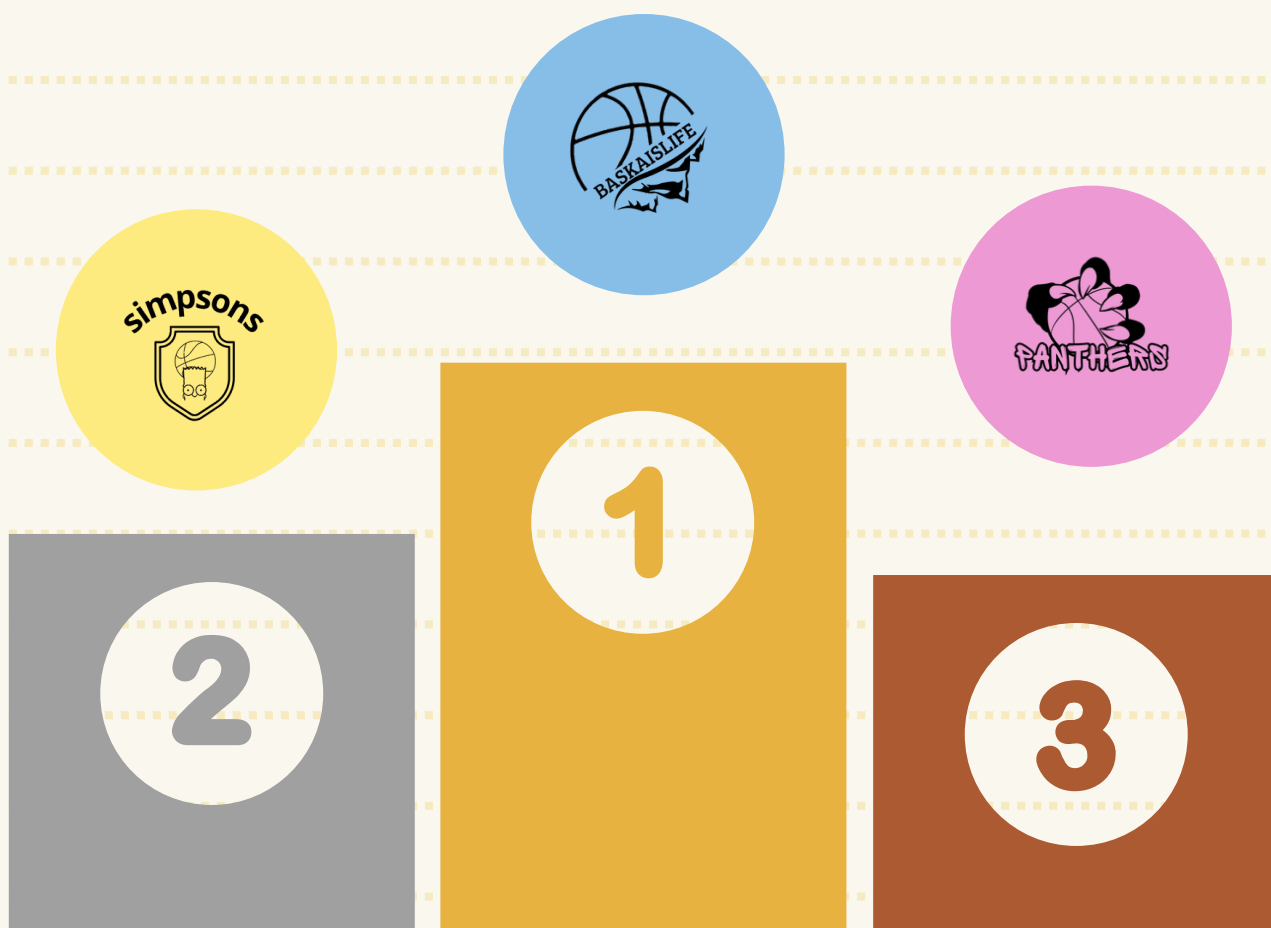
Destaques

FUNÇÃO	ARGUMENTO PARA SELEÇÃO
 Mesário/a	Aqueles mais interessados/as, curiosos/as em aprender sobre a função, sem demonstrar desânimo e auxiliaram seus colegas da mesma função. Tinham o entendimento das regras do jogo e do preenchimento da súmula.
 Árbitro/a	Aqueles mais interessados/as, curiosos/as em aprender sobre a função, sem demonstrar desânimo e auxiliaram seus colegas da mesma função. Tinham o entendimento das regras do jogo e aplicavam de forma mais imparcial possível, explicando aos atletas quando necessário. Além de manter a calma em situações problema.
 Capitão/ã	Aquele/a que mais organizou de forma equilibrada sua equipe, conversando e incentivando-os para apresentarem seu melhor em quadra, colocando todos para jogar.
 Atleta Fair Play	Aquele/a que mais jogou baseado no Fair play, ou seja, jogo limpo. Sem trapacear, respeitando as regras do jogo, seus colegas e adversários.



CAMPEONATO

Classificação Geral



SUA VEZ DE CRIAR

Criando Equipes



Primeira Etapa

Escolhendo os Capitães

Quais os interessados?

Quem tem característica de liderança?

Quais os menos faltosos?

Quais os que sabem respeitar e são respeitados?

Capitães
Definidos



Segunda Etapa

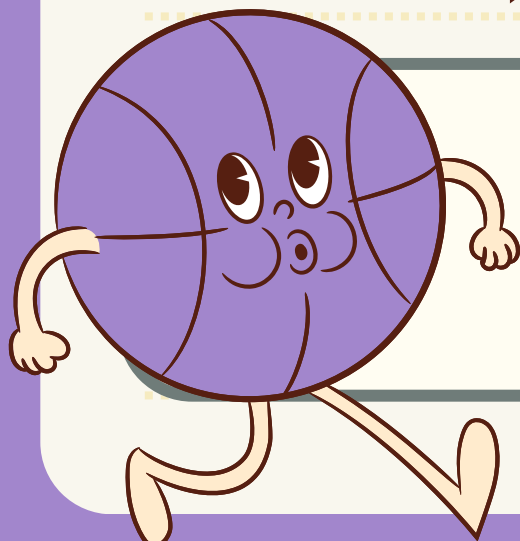
Dividir as Equipes

Quais critérios vamos seguir?

Critérios
Definidos



Obs.:



SUA VEZ DE CRIAR



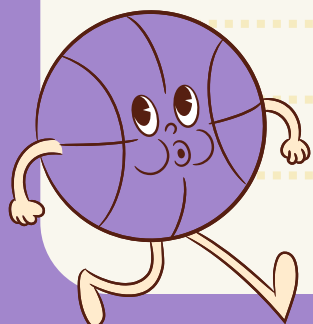
Terceira Etapa

Escolher:

Nome da equipe:

Cor da equipe:

nº	atleta	funções



SUA VEZ DE CRIAR



Quarta Etapa

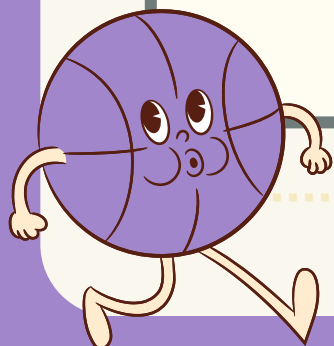
Criando o Logo da nossa equipe:

Qual mensagem desejo transmitir por meio do logotipo da equipe?

Significado do logo:

logo

Combinados da nossa equipe:



SUA VEZ DE CRIAR



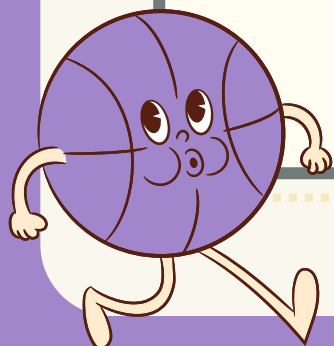
Quinta Etapa

Definindo:

Nome do Campeonato Interno:

Regulamento do Campeonato Interno:

A large, empty rectangular box with rounded corners and a dark grey border, intended for drawing or writing.



SUA VEZ DE CRIAR



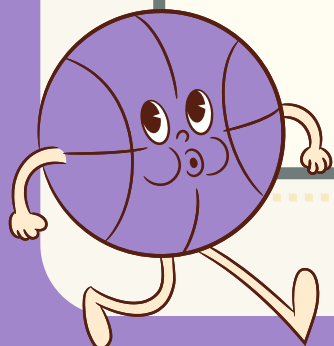
Quinta Etapa

Definindo:

Nome do Evento Culminante:

Regulamento do Evento culminante:

A large, empty rectangular box with rounded corners and a dark grey border, intended for drawing or writing.



CRIANDO EQUIPES

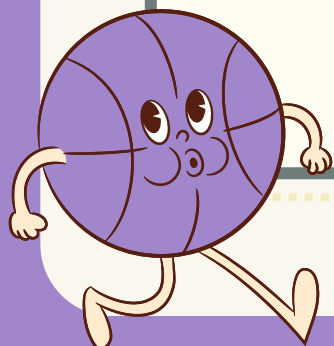


Quinta Etapa

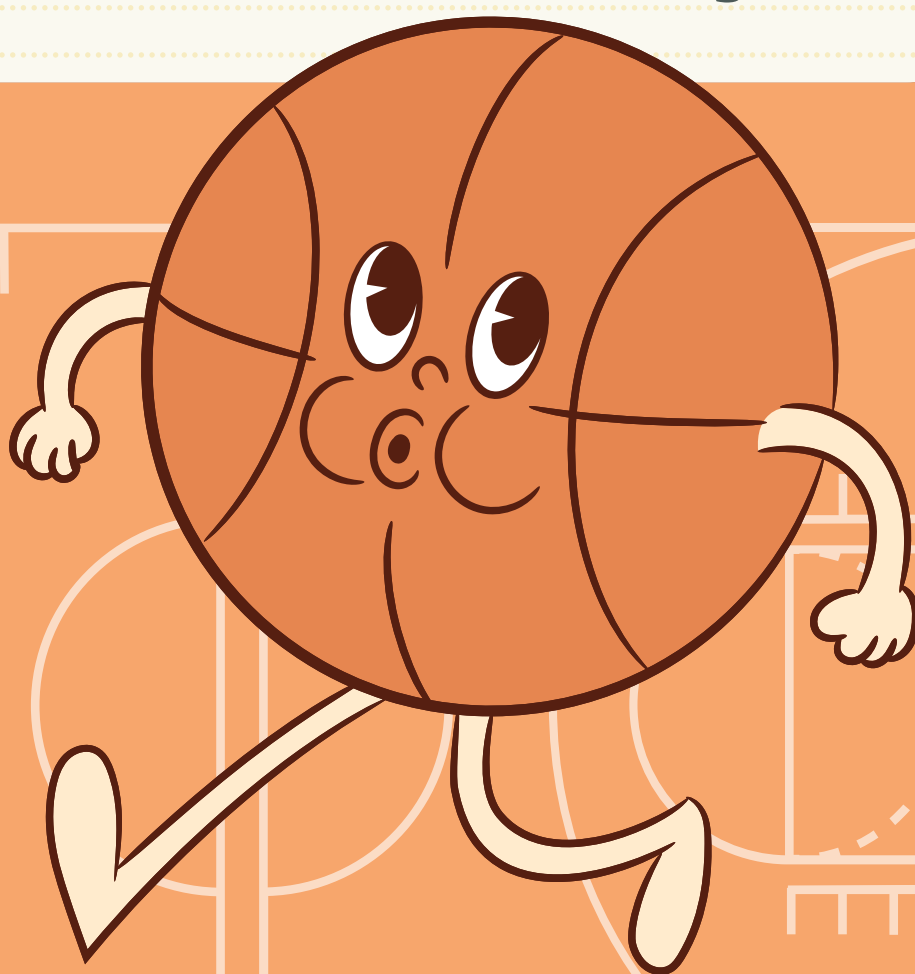
Materiais administrativos:

Criar Tabela de jogos

Criar Classificação Final



Agradecimentos aos alunos que se colocaram como protagonistas de seu processo de ensino-aprendizagem no Basquetebol, possibilitando a confecção deste material didático ajudando a comprovar que o MED pode auxiliar, de forma positiva em seu desenvolvimento integral.



Quer explorar mais sobre esta pesquisa de mestrado? Acesse o CRcode:



Muito Obrigada!



Criação: Amanda Martins e seus alunos

Edição: Amanda Martins e Mayra Ferraz