UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE ARTES, CIÊNCIAS E HUMANIDADES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA ATIVIDADE FÍSICA

THIAGO ANDRÉ RIGON

**O comportamento de variáveis de desempenho tático em jogos reduzidos de
futsal**

São Paulo
2019

THIAGO ANDRÉ RIGON

O comportamento de variáveis de desempenho tático em jogos reduzidos de futsal

Dissertação apresentada à Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Ciências pelo Programa de Pós-graduação em Ciências da Atividade Física.

Versão corrigida contendo as alterações solicitadas pela comissão julgadora em 17 de abril de 2019. A versão original encontra-se em acervo reservado na Biblioteca da EACH/USP e na Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP (BDTD), de acordo com a Resolução CoPGr 6018, de 13 de outubro de 2011.

Área de Concentração:
Ciências da Atividade Física e Saúde

Orientador:
Prof. Dr. Reinaldo Tadeu Boscolo Pacheco

São Paulo

2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CATALOGAÇÃO-NA-PUBLICAÇÃO

(Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades. Biblioteca)
CRB 8 - 4936

Rigon, Thiago André

O comportamento de variáveis de desempenho tático em jogos reduzidos de futsal / Thiago André Rigon ; orientador, Reinaldo Tadeu Boscolo Pacheco. – 2019
104 f.

Dissertação (Mestrado em Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Atividade Física, Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo.

Versão corrigida

1. Futebol de salão. I. Pacheco, Reinaldo Tadeu Boscolo, orient. II. Título

CDD 22.ed. – 796.3348

Nome: RIGON, Thiago André

Título: O comportamento de variáveis de desempenho tático em jogos reduzidos de futsal

Dissertação apresentada à Escola de Artes,
Ciências e Humanidades da Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Mestre
em Ciências pelo Programa de Pós-
graduação em Ciências da Atividade Física.

Área de Concentração:
Ciências da Atividade Física e Saúde

Aprovado em: 17/04/2019.

Banca Examinadora

Prof. Dr.: Luiz Eduardo Pinto Basto Tourinho Dantas

Instituição: EEFE-USP

Julgamento: aprovado

Assinatura:

Prof. Dr.: Wilton Carlos de Santana

Instituição: UEL

Julgamento: aprovado

Assinatura:

Prof. Dr.: Marcelo Massa

Instituição: EACH-USP

Julgamento: aprovado

Assinatura:

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todos que participaram, direta ou indiretamente, da realização deste estudo. Mais do que isso, que tiveram influência significativa nesta nova fase de minha vida. À Mari, pela parceria acadêmica e abertura de espaço para trilhar novos caminhos. Ao amigo Batista, pelas constantes e ricas discussões, além de grande ajuda na elaboração das ideias e revisão do trabalho. Ao amigo Renê, pela contribuição na parte metodológica e imensa ajuda com as questões estatísticas. Aos amigos Vitão e Lui, por ajudarem na construção e aplicação da ferramenta de avaliação. Aos amigos Luis e Japa, por cederem os grupos para a realização da pesquisa. Aos amigos Mau e Paulinho, pela ajuda na coleta dos dados e filmagens. Mais do que isso, pela parceria no dia-a-dia que tornou possível que o estudo saísse do papel. À Luiza, pela ajuda com a formatação do trabalho, pela parceria de vida e pelo apoio incondicional para que eu seguisse em frente. Aos grupos de amigos e amigas treinados no MRW e Seleção da USP, pela confiança no trabalho e pela aceitação das ideias. Ao amigo Dantas, que além da ajuda na elaboração e condução do estudo, me permitiu dar um novo sentido para a palavra professor. Ao amigo Reinaldo, pela orientação, acolhimento e, principalmente, pela questão humana envolvida no contexto do estudo. Obrigado por aceitar este desafio e compreender o sentido que eu gostaria de dar para tudo. Gratidão enorme.

*“Depois que se conhecem as regras do jogo,
já não se pode jogar ingenuamente.”*

(VASCONCELLOS, 2016, p. 163)

RESUMO

RIGON, Thiago André. **O comportamento de variáveis de desempenho tático em jogos reduzidos de futsal**. 2019. 104 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Versão corrigida.

O presente trabalho teve como objetivo investigar o desempenho tático em jogos reduzidos de futsal. De acordo com as metodologias contemporâneas de ensino das modalidades esportivas coletivas (MEC's), a ação é colocada no centro do processo de ensino-aprendizagem dos jogos. Lança-se mão, então, de atividades de ensino e treinamento que preservem os problemas do jogo formal (JF), ou seja, os chamados jogos reduzidos (JR's). Procedente do termo em inglês *small-sided games* (SSG) este instrumento consiste na aplicação de atividades que preservam a dimensão relacional e situacional da execução motora, isto é, os processos envolvidos na percepção, análise e tomada de decisão constituintes da “ação tática” (MAHLO, 1974). No lugar das repetições de movimentos, treinos exclusivamente técnicos e séries de exercícios surgem os jogos reduzidos, cuja denominação equivale a dos jogos menores, jogos modificados ou mini-jogos. Estes são considerados importantes ferramentas de trabalho dos professores e treinadores esportivos, pois permitem que determinados comportamentos desejados sejam exercitados e (re) significados pelos praticantes, independentemente do nível de jogo. Os adeptos desta perspectiva de ensino defendem que a implementação de atividades dessa natureza estimularia a formação de jogadores autônomos, inteligentes e criativos. De qualquer forma, para que os JR's tenham eficácia no processo de ensino-aprendizagem, devem-se conhecer a fundo quais alterações do JF podem ser promovidas, bem como quais são os impactos dessas mudanças sobre as ações dos jogadores. A partir, então, de conceitos tático-estratégicos elementares extraídos de um modelo de jogo do futsal, foram elaborados e aplicados diferentes JR's para grupos de alunos, praticantes da modalidade. Foi possível indicar como se comportaram taticamente os jogadores nas diferentes situações sugeridas, indicando quais as implicações práticas das alterações propostas em cada jogo. Para a análise das ações, de forma original, criou-se uma ferramenta de avaliação do desempenho tático que pode ser utilizada tanto em situação de jogo reduzido (JR), quanto de jogo formal (JF). A amostra foi composta por 59 alunos, com idade entre 10 e 12 anos, integrantes de cursos extracurriculares de futsal de escolas particulares de São Paulo. Os alunos foram divididos em 7 grupos de prática e participaram de sessões de treinamento com as seguintes atividades: 2x1 em meia-quadra

(sendo dois formatos diferentes, a e b), 2x2 em meia-quadra, 4x2 em quadra inteira e 3x3 em quadra inteira. Os resultados indicam que as variáveis de desempenho tático, representadas pelas ações dos jogadores, apresentaram diferenças quanto às densidades e qualidades de acordo com os JR's propostos. Basicamente, as manipulações dos regulamentos dos jogos facilitaram, induziram ou obrigaram a ocorrência de determinadas ações, como os duelos de 1x1, as finalizações, o direcionamento para o rebote, a criação de linha de passe, entre outros. Entende-se, assim, que seja possível conhecer e manipular, de forma intencional, as alterações do JF, permitindo que os jogadores exercitem determinados problemas do jogo elencados a priori.

Palavras-chave: Pedagogia do esporte. Tática. Ensino de jogos. Jogos Reduzidos.

ABSTRACT

RIGON, Thiago André. **The behavior of tactical performance variables in futsal small-sided games**. 2019. 104 p. Dissertation (Master of Science) – School of Arts, Sciences and Humanities, University of São Paulo, São Paulo, 2019. Corrected version.

The present study investigated the tactical performance in small-sided games. According to the contemporary methodologies of teaching Team Sports (TS), the action is placed at the center of the teaching-learning process of the games. Therefore, teaching and training activities that preserve the problems of the game take place, by the name small-sided games (SSG). This instrument consists of the application of activities that preserve the relational and situational dimension of the motor execution, considering the processes involved in the perception, analysis and decision making as constituent of the "tactical action" (MAHLO, 1974). In place of exclusively technical training and series of exercises, appear the small-sided games, which denomination is equivalent to smaller games, modified games or mini-games. These are considered important tools for teachers and sports coaches as they allow certain desired behaviors to be exercised and (re) signified by players, regardless of the level of play. The adherents of this teaching perspective argue that the implementation of activities of this nature would stimulate the formation of autonomous, intelligent and creative players. However, in order for SSG to be effective in the teaching-learning process, it is necessary to know more deeply which changes of the game can be promoted, as well as what are the impacts of these changes on players actions. Starting from elementary concepts drawn from a futsal game model, different SSG were developed and applied to groups of students. It was possible to identify the tactical performance of the players in each different situation, indicating the practical implications of changed rules. For the analysis of the player's actions, an original tactical performance evaluation tool was created that can be used in both SSG and official game situations. The sample consisted of 59 students, aged between 10 and 12 years, members of extracurricular courses of futsal of private schools of São Paulo. The students were divided into 7 groups and participated in training sessions with the following activities: 2x1 in half-field (two different set-ups, a and b), 2x2 in half-field, 4x2 in a whole field and 3x3 in a whole field. The results indicate that the variables of tactical performance, represented by the actions of the players, presented differences of densities and qualities according to the proposed SSG. Basically, manipulations of the game facilitated, induced or required the occurrence of certain

actions, such as 1x1 duels, finalizations, targeting for rebound, creation of pass lines, among others. It is deduced, therefore, that it is possible to know and manipulate intentionally the changes of the games, allowing that the students/players exercise certain problems of the game chosen before.

Keywords: Sports pedagogy. Tactic. Teaching games. Small-sided games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Número de alunos por idade	52
Figura 2 – 2x2.....	57
Figura 3 – 2x1a	58
Figura 4 – 2x1b.....	59
Figura 5 – 4x2.....	60
Figura 6 – 3x3.....	60

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Equipes e jogadores com e sem a posse da bola	18
Tabela 2 – Elementos centrais das propostas alternativas de ensino das MEC's	30
Tabela 3 – Modificações regulamentares e consequências funcionais (treino de futebol)	38
Tabela 4 – Modificações regulamentares (JR), efeitos e consequências técnicas e táticas	39
Tabela 5 – Jogos Reduzidos (JR's) e futsal.....	42
Tabela 6 – Ferramenta de avaliação.....	76
Tabela 7 – Resultados (referência)	80
Tabela 8 – Comparação entre os JR's 2x1a e 2x1b – jogadores sem a posse da bola.....	81
Tabela 9 – Comparação entre os JR's 2x1a e 2x1b – jogadores com a posse da bola	81
Tabela 10 – Comparação entre os JR's em meia quadra e quadra inteira – jogadores sem a posse da bola	82
Tabela 11 – Comparação entre os JR's em meia quadra e quadra inteira – jogadores com a posse da bola	82
Tabela 12 – Comparação entre os JR's de superioridade e igualdade/inferioridade numérica – jogadores sem a posse da bola.....	83
Tabela 13 – Comparação entre os JR's de superioridade e igualdade/inferioridade numérica – jogadores com a posse da bola	83
Tabela 14 – Comparação entre os JR's 2x2 e 3x3 – jogadores sem a posse da bola.....	84
Tabela 15 – Comparação entre os JR's 2x2 e 3x3 – jogadores com a posse da bola	84
Tabela 16 – Tipo de resposta – jogadores sem a posse da bola.....	85
Tabela 17 – Tipo de resposta – jogadores com a posse da bola	86
Tabela 18 – Nível de exigência – jogadores sem a posse da bola	87
Tabela 19 – Nível de exigência – jogadores com a posse da bola.....	87

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	1
2	JUSTIFICATIVA.....	3
3	OBJETIVOS.....	4
4	REVISÃO DA LITERATURA.....	5
4.1	MODALIDADES ESPORTIVAS COLETIVAS.....	5
4.2	ESTRATÉGIA, TÁTICA E TÉCNICA: DEFINIÇÕES.....	7
4.3	O FUTSAL: CARACTERIZAÇÃO E IMPLICAÇÕES.....	10
4.4	MODELO DE JOGO.....	14
4.5	ABORDAGENS E ORIENTAÇÕES DIDÁTICO-METODOLÓGICAS NO ENSINO DAS MEC'S.....	19
4.5.1	O Ato Tático no Jogo.....	21
4.5.2	Teaching Games for Understanding.....	22
4.5.3	O ensino dos jogos esportivos coletivos.....	23
4.5.4	Escola da Bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos.....	24
4.5.5	Iniciação Esportiva Universal.....	25
4.5.6	Modelo de Competência dos Jogos de Invasão.....	26
4.5.7	Modelo Desenvolvimental.....	27
4.6	REFLEXÃO SOBRE OS MODELOS PEDAGÓGICOS REVISADOS.....	28
4.7	JOGOS REDUZIDOS.....	31
4.7.1	Classificação dos jogos reduzidos.....	40
4.8	ESTUDOS COM JOGOS REDUZIDOS.....	43
4.8.1	Estudos com JR's em MEC's de invasão	43
4.8.2	Estudos com JR's em futebol e futsal.....	47
4.9	REFLEXÃO SOBRE OS JOGOS REDUZIDOS.....	51
5	METODOLOGIA.....	52

5.1	CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA.....	52
5.1.1	Escolha da faixa etária.....	52
5.1.2	Perfil da amostra.....	53
5.1.3	Caracterização das instituições.....	53
5.1.4	Escolha das instituições.....	53
5.2	MATERIAIS E LOCAIS DE PRÁTICA.....	54
5.3	PROCEDIMENTO ÉTICO.....	54
5.4	SESSÕES E DURAÇÃO DOS TREINAMENTOS	55
5.5	ESCOLHA DAS ATIVIDADES: OS JOGOS REDUZIDOS (JR'S).....	55
5.6	DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES (JR'S).....	56
5.7	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO: CONSTRUÇÃO.....	61
5.8	INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO: DEFINIÇÕES E APLICAÇÃO.....	62
5.9	A FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO: PROJETO PILOTO.....	71
5.10	VALIDADE DE CONTEÚDO.....	72
5.11	FASE DO ESTUDO.....	73
5.12	PROCEDIMENTOS E PROTOCOLOS PARA A COLETA DE DADOS.....	74
6	ANÁLISE DE DADOS E ESTATÍSTICA.....	78
7	RESULTADOS.....	79
8	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS E CONCLUSÃO.....	88
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	95
	REFERÊNCIAS.....	96
	APÊNDICE – PARECER CEP (PLATAFORMA BRASIL).....	102

1 INTRODUÇÃO

As Modalidades Esportivas Coletivas (MEC's) ocupam um lugar notável no cenário da cultura contemporânea, atraindo hoje cada vez mais atenção para questões econômicas, relacionadas ao espetáculo esportivo e ao processo da formação humana. De acordo com este panorama torna-se relevante também o estudo das intervenções no campo da pedagogia do esporte, que trata, de compreender os processos de ensino, aprendizagem, vivência e treinamento¹ dessas modalidades.

De fato, duas tendências principais podem ser definidas com certa nitidez no que diz respeito ao ensino das MEC's. Basicamente, os modelos tradicionais ou “perspectiva técnica de ensino das modalidades” têm sido superados por outros que destacam uma didática centrada nos modelos de decisão tática ou “perspectiva tática de ensino das modalidades”. A insatisfação com as práticas mecanicistas e descontextualizadas trouxe à tona a necessidade do emprego de práticas renovadas que permitissem ao praticante aprender a tomar decisões e resolver problemas decorrentes do jogo, segundo as suas particularidades, como: a aleatoriedade e a imprevisibilidade das ocorrências, a constante necessidade de resolução de problemas táticos e estratégicos e a alta pressão temporal para a realização das ações. Surge, então, o jogo reduzido (JR). Considerada uma importante ferramenta pedagógica para a formação de jogadores competentes, esta prática, justamente, preserva as características e o funcionamento básico dos jogos principais ou oficiais, também chamados de jogos formais (JF's).

Procedente do termo em inglês *small-sided games* (SSG) este instrumento consiste na aplicação de atividades que preservam a dimensão relacional e situacional da execução motora, isto é, os processos envolvidos na percepção, análise e tomada de decisão constituintes da “ação tática” (MAHLO, 1974). No lugar das repetições de movimentos, treinos exclusivamente técnicos e séries de exercícios surgem os jogos reduzidos (JR's) cuja denominação equivale a dos jogos menores, jogos modificados ou mini-jogos.

O jogo formal (JF) de fato, apresenta um número muito grande de problemas para serem geridos, dificultando a participação dos jogadores iniciantes, que não conseguem

¹ No que se refere à literatura das modalidades esportivas coletivas, os termos ensino, aprendizagem, vivência e treinamento são normalmente empregados para descrever o processo pelo qual os praticantes se apropriam, (re) significam, aplicam e desenvolvem as ações em determinado esporte. Neste estudo, de forma sintética, será utilizado apenas o termo “ensino” como referência a esse processo.

identificá-los e/ou solucioná-los para se “jogar bem”. Por meio de modificações intencionais de regulamentos e das características do JF, os JR’s permitem, então, salientar e delimitar determinados problemas do jogo que os praticantes devem perceber e exercitar soluções. Para estes interessa que o problema em questão se repita o maior número possível de vezes, permitindo a prática de soluções cada vez mais consistentes.

Embora sejam defendidos como importantes instrumentos pedagógicos no ensino das MEC’s, a eficácia dos JR’s ainda é pouco conhecida. Mais especificamente, não se tem clareza sobre quais os principais problemas do jogo devem ser abordados no processo ensino, muito menos, quais os reais efeitos da experiência com os JR’s no comportamento (tático) de seus praticantes.

Dessa forma, esse projeto se propõe a investigar o comportamento de variáveis táticas em cinco formatos de JR’s de futsal. Será possível, assim, verificar qual o impacto das alterações do JF - propostas nos JR’s - sobre as ações dos praticantes nas atividades, indicando quais demandas técnico-táticas são requeridas em cada diferente formato. Com base nos conceitos de um modelo de jogo de futsal construído por pesquisadores da EEFE-USP, será também oferecida uma nova ferramenta para a avaliação do desempenho tático em JR’s e no próprio jogo formal.

2 JUSTIFICATIVA

O futsal é um dos esportes mais populares do Brasil, contando com aproximadamente 11 milhões de adeptos (COSTA, 2005). A semelhança com o futebol de campo e a facilidade para se jogar devido a fácil adaptabilidade das regras, ao menor número de jogadores e ao espaço necessário reduzido, permite sua promoção em escolas, clubes e espaços públicos em geral.

Com relação à prática da modalidade, de forma sistematizada ou não, o futsal atrai grande interesse dos estudiosos da pedagogia do esporte. Além do seu inegável caráter educativo, principalmente dentro da escola, hoje tem se discutido também a participação e a importância da modalidade na formação dos jogadores profissionais de futebol de campo no Brasil (MARQUES; SAMULSKI, 2009) e no mundo.

Por conta desse apelo do futebol de campo e da grande disseminação da prática, muito tem se investido, então, em metodologias de ensino que permitam aos jogadores o aperfeiçoamento dos processos de tomada de decisão e execução motora de maneira integrada.

Do anseio para se compreender e dominar os processos de ensino e aprendizagem do jogo – compartilhado pelo autor deste estudo, que atua como professor da modalidade em diferentes níveis e faixas etárias há pelo menos 15 anos – surgiram novos instrumentos de intervenção para serem aplicados com os alunos e jogadores. Os jogos reduzidos (JR's), mesmo que utilizados de forma indiscriminada (pois ainda se conhece pouco sobre seus reais efeitos na prática) tornaram-se, então, as principais ferramentas pedagógicas de professores, técnicos desportivos e treinadores do futsal.

Com efeito, o comportamento de variáveis de desempenho tático nestas atividades ainda é algo pouco esclarecido. Posto que a criação dos JR's possui caráter eminentemente intencional (ou seja, a manipulação dos regulamentos do jogo formal estaria a serviço da promoção de determinados comportamentos indicados em seus praticantes) torna-se necessário conhecer a fundo as implicações da consecução deste tipo de atividade no processo de ensino das MEC's. Os resultados de pesquisas com este objetivo ofereceriam, assim, subsídio para a construção de cenários de treinamento congruentes com os objetivos da aprendizagem.

3 OBJETIVOS

O presente estudo tem como objetivo investigar o comportamento tático em diferentes jogos reduzidos (JR's) de futsal. Além da identificação das principais características de cada um deles, serão realizadas comparações das ações realizadas pelos jogadores de acordo com as manipulações propostas e suas categorias. O objetivo secundário é a elaboração e a aplicação de uma ferramenta de avaliação do desempenho tático que possa ser utilizada tanto em situação de JR, quanto de jogo formal (JF). Este instrumento permitirá a análise das ações dos jogadores em cada jogo reduzido do estudo, a partir de conceitos extraídos de um modelo de jogo.

4 REVISÃO DA LITERATURA

Inicialmente será introduzido o conceito de Modalidades Esportivas Coletivas (MEC's). Dentro dessa categoria será apresentada a caracterização do futsal e a modelagem do jogo. Em seguida serão discutidos e definidos os termos técnica, tática e estratégia, que são invariavelmente acessados quando tratamos do processo de ensino da MEC's. Finalmente serão revisadas as principais propostas de ensino das MEC's e os estudos que utilizaram os jogos reduzidos (JR's) como variável independente.

4.1 MODALIDADES ESPORTIVAS COLETIVAS

As modalidades esportivas coletivas (MEC's) integram os esportes designados de cooperação/oposição, nos quais as ações resultam do embate entre jogadores que cooperam em oposição à equipe adversária. Esta, por sua vez, possui jogadores que cooperam entre si a fim de vencerem os obstáculos criados pelos primeiros. As equipes estão submetidas a um regulamento comum e possuem objetivos diametralmente opostos. Sendo assim, devem gerir as situações do contexto do jogo em benefício próprio. Neste contexto agem basicamente tentando pontuar e impedindo que o adversário pontue, surgindo, a partir disso, as definições de ataque e defesa.

A complexidade das relações de cooperação e oposição estabelecidas entre os jogadores proporciona situações de imprevisibilidade e aleatoriedade, as quais explicam a natureza aberta das habilidades motoras aplicadas pelos seus praticantes. Os permanentes embates - que permitem análises no plano individual, grupal e coletivo - geram constantes alterações na configuração do jogo, que representam perturbações à organização das equipes e levam à necessidade ininterrupta de adaptação às condições do jogo com o intuito de gerenciar a desordem e preservar a coerência interna (SEABRA, 2010).

Nesse sentido, os jogadores envolvem-se continuamente nas soluções de problemas com intuito de se adaptar e modificar o ambiente para concretizar o objetivo da equipe. A essencialidade (tática) do jogo e de sua natureza complexa requer que os praticantes tomem decisões com a máxima velocidade a todo o momento. A fim de se vencer a oposição, essas decisões técnico-tático-estratégicas constituem um permanente “apelo à inteligência enquanto

capacidade de adaptação a um contexto em permanente mudança” (TAVARES; GRECO; GARGANTA, 2006).

A proposta de construção do conhecimento no desporto a partir de perspectivas que foquem na lógica interna contribui não somente para se “jogar bem” a modalidade – justamente por permitir o domínio de suas regras básicas, dinâmica e objetivos -, mas também por orientar propostas didático-metodológicas de ensino. Posto isso, torna-se fundamental caracterizar as qualidades e singularidades das modalidades esportivas.

De acordo com os referenciais usados nas comparações das MEC's, diferentes classificações são admitidas. Alguns parâmetros que podem ser levados em conta na concepção da identidade desses jogos são: as dimensões do terreno de jogo, a colocação e configuração do alvo-baliza, o tipo de participação, a dinâmica da pontuação, a natureza das relações entre jogadores e equipes, os tipos de oposição e os tipos de disputa pela posse da bola (GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999). A revisão neste capítulo procurou apoiar-se nos parâmetros que interessam para o estudo do futsal (enquanto MEC) e algumas formas de classificação foram selecionadas, pontuadas e discutidas a seguir.

Segundo Hernández-Moreno (1994), toda ação motora dentro de um jogo é considerada uma interação entre o praticante, o espaço de prática e outro eventual participante. Em se tratando dos jogos/esportes e práticas esportivas em geral, um fator inicialmente determinante para a categorização destes é o grau de variabilidade ou incerteza da ação, que dá valor ao processo cognitivo (percepção, análise e tomada de decisão) implicado nela. A variabilidade pode estar no espaço de prática, provocando alto grau de incerteza (ex. rafting, escalada) ou nenhuma incerteza (ex. salto em altura). Ela também pode estar relacionada ao outro possível participante do jogo, considerando três situações distintas:

- (a) se existir apenas o adversário, a relação é de oposição (ex. judô, esgrima);
- (b) se existir apenas o companheiro, a relação é de cooperação (ex. ginástica rítmica, nado sincronizado, saltos ornamentais);
- (c) se existirem companheiro (s) e adversário (s), a relação é de cooperação-oposição (ex. basquetebol, futsal, hóquei).

O mesmo autor acrescenta a esta possibilidade de classificação, a forma de utilização do espaço, sendo:

(I) comum, quando companheiros e adversários ocupam o mesmo território de jogo. A partir dessa classificação é também discriminada a categoria “modalidade de invasão” na qual a equipe invade o meio campo adversário para pontuar (ex. futsal, rúgbi, handebol);

(II) separado, quando não existe disputa de território com os adversários (ex. vôlei, tênis, badminton).

Ainda trata da questão da participação dos jogadores, sendo:

(1) simultânea, quando disputam simultaneamente o implemento (ex. futsal, basquetebol);

(2) alternada, quando existe a troca da posse do implemento de forma rotativa e serial (ex. squash, voleibol, badminton).

Segundo Bayer (1992), mesmo antes do aparecimento do esporte moderno (ou seja, antes do século XIX), alguns aspectos estruturais (ou invariantes) sempre estiveram presentes nas MEC's, tais que:

- um objeto (geralmente esférico) que pode ser lançado seja com as mãos, com os pés ou através de algum instrumento;
- um terreno de jogo fechado em que se desenrola a partida e limita a ação dos jogadores; um alvo/meta a atacar e outro a defender;
- os companheiros que cooperam em função de um objetivo comum;
- os adversários que estabelecem relações de oposição;
- as regras que regulamentam a maneira de jogar proibindo ou autorizando ações.

No próximo tópico o futsal será caracterizado, destacando os seus pontos comuns com as outras MEC's de invasão, suas particularidades e as implicações destas no ensino da modalidade.

4.2 ESTRATÉGIA, TÁTICA E TÉCNICA: DEFINIÇÕES

Embora os termos estratégia, tática e técnica sejam centrais nas discussões sobre o ensino das MEC's, eles não apresentam uso consensual na literatura. Os dois primeiros, por exemplo, são empregados frequentemente com diferentes significados e, outras vezes, como sinônimos. A técnica, por sua vez, pode ser vista através de diferentes perspectivas, fazendo

com que o conceito assumia diferentes conotações. Fato é que a definição desses termos é tarefa essencial para organização da literatura sobre as MEC's, pois contribui para fortalecer uma linguagem comum e facilitar a comunicação entre os profissionais da área.

A palavra estratégia vem do grego *stratègós*: de *estratos* (exército) e *ago* (liderança). O significado original caracterizava a “arte do general” que observa a batalha à distância com o intuito de selecionar a melhor posição e os meios para se vencer. Clausewitz (1984), no livro *Da Guerra*, discorre sobre o conceito de estratégia, identificando que seria o uso do engajamento para atingir o propósito da guerra. O estrategista deve definir, portanto, uma meta para todo o aspecto operativo da guerra, que deverá estar de acordo com o seu propósito. Em outras palavras, ele esboçará o plano de guerra, e o propósito determinará a série de ações pretendidas para atingi-lo, concebendo, assim, cada campanha e, dentro dessas campanhas, decidir como realizar cada engajamento. Como a maioria dessas questões tem que se basear em pressuposições que podem não estar corretas, enquanto que outras, as ordens mais detalhadas, não podem ser estabelecidas antecipadamente, o estrategista precisa estar presente na campanha. As ordens detalhadas poderão ser então dadas no local, permitindo que o plano geral seja ajustado de acordo com as alterações que forem sendo constantemente exigidas. Em resumo, o estrategista deve manter o controle o tempo todo.

A tática, por sua vez, vem do grego *taktiké*, que caracteriza a arte de dispor e empregar as tropas no terreno. Para Clausewitz (1984), a tática está relacionada às decisões e ações realizadas no campo de batalha que ocorrem em cenário de alta pressão temporal. O autor afirma que na tática a pessoa é levada pelas pressões do momento, apanhada num turbilhão onde opor resistência seria fatal e, reprimindo hesitações incipientes, prossegue audaciosamente. Na estratégia o ritmo é muito mais lento. Existe um amplo espaço para apreensões, as nossas e as de outras pessoas, para objeções e protestos e, em consequência, para arrependimentos prematuros. Numa situação tática uma pessoa é capaz de ver pelo menos a metade do problema a olho nu, enquanto que na estratégia tudo tem que ser suposto e planejado. Embora tenham origem atrelada ao contexto da guerra, os termos estratégia e tática foram incorporados às MEC's e passaram a ser amplamente utilizados.

De acordo com Gréhaine, Godbout e Bouthier (1997), a estratégia se refere aos planos, princípios do jogo ou guias de ação decididos antes da partida, visando organizar as ações do time e dos jogadores no transcorrer do jogo. A tática envolveria ações voluntárias, realizadas

pelos jogadores visando adaptarem-se às solicitações imediatas do confronto, ações espontâneas e ações combinadas anteriormente. Os mesmos autores pontuam que a estratégia refere-se aos planos discutidos antes do jogo com a finalidade de organizar a equipe, enquanto tática consiste nas adaptações pontuais às demandas do confronto. Desta maneira, a estratégia estaria associada com processos cognitivos mais elaborados, visto que as decisões são tomadas a partir de reflexões sem pressão de tempo, ao contrário da tática.

No contexto das MEC's a estratégia remeter-se-ia, então, a um conjunto de planos ou projetos (que explicitam metas e meios) individuais e coletivos, com intuito de servir como referência para solução dos problemas relativos ao jogo, criados com base em: um modelo do jogo (representação teórica que busca descrever os fatores que determinam a dinâmica da partida), nas condições da partida (terreno de jogo, clima), no momento e nas características da competição, nas características e condições dos próprios jogadores e dos adversários, e na estimativa da estratégia adversária. A estratégia para as MEC's não pode ser vista exclusivamente como uma série de procedimentos estereotipados a serem executadas em uma sequência predeterminada, ou mesmo regras de ação do tipo "se...então" que eliciam de forma automática respostas 'x' (então) para condições 'y' (se). Deve ser entendida, então, mais como uma "batalha simbólica" ininterrupta que concebe e orienta formas de "jogar o jogo" dos jogadores e da equipe. Nessa forma de entender, embora os contornos gerais sejam decididos principalmente antes do jogo (e nos intervalos), a comissão técnica e os jogadores atuam na modificação, ajuste e criação de novas estratégias durante o tempo do confronto, em função das ofertas e restrições que emergem.

Com inspiração em uma perspectiva ecológica, propõe-se que a tática seja a ação que emerge no contexto do jogo a partir da relação entre os indivíduos (aspectos psíquicos, capacidades motoras, competência técnica, conhecimento prévio), o ambiente (regras, terreno de jogo, implemento, posicionamento das equipes no momento da decisão, condição do jogo) e a tarefa (objetivos do jogo e estratégia genérica e específica). Manifesta-se, portanto, nas respostas pontuais para uma determinada situação no jogo (nem sempre conscientes), que podem ocorrer em algumas centenas de milissegundos, em segundos ou até minutos.

Na perspectiva adotada neste estudo, estratégia e tática se relacionam mutuamente, sendo a tática a "materialização" do plano estratégico (abstrato) de acordo com a potencialidade dos indivíduos e as ofertas e restrições do ambiente. A estratégia, por sua vez, é concebida e

influenciada (mantida, reajustada ou refeita) baseada nos resultados das táticas realizadas (concreto).

Com relação ao conceito de técnica, a área da Educação Física e Esporte, corriqueiramente e ao longo do tempo, considerou o termo de maneira exclusivamente instrumental. Corroborando com as ideias de Daolio (2002), e partindo novamente de uma perspectiva sistêmica, é necessário que abandonemos o uso do termo no seu sentido tradicional, que se refere ao modelo ou ideal, na qual determinado movimento, consagrado por sua eficiência em termos biomecânicos, fisiológicos e esportivos, é tido como referência e tomado como padrão de correção, para utilizá-lo de forma renovada, então, a partir da sua eficácia simbólica. Isso quer dizer que determinado gestual (técnico) deva ser considerado a partir dos contextos culturais específicos que está inserido, da atribuição de diferentes significados e da possibilidade de inovação (ou seja, criação de novas técnicas).

Vista desta forma a técnica² passa a ser entendida de forma relacional ou situacional, uma vez que corresponde ao conjunto gestual personalizado de quem joga, inevitavelmente atrelado às suas experiências de jogo, porque nelas construídas. Como característica, esse gestual é flexível ou adaptável - justamente por emergir do contexto imprevisível do jogo - e contextual - uma vez que depende exclusivamente das solicitações, demandas e problemas impostos pelo ambiente (NAVARRO; ALMEIDA; SANTANA, 2015).

Em se tratando das MEC's e a partir do exposto acima passa a ser impossível, então, dissociar os termos técnica e tática, uma vez que ambos só fazem sentido quando ponderados de forma integrada: afinal, é por meio do gesto (técnico) que se comprova a luta (tática). Sem um, o outro não sobrevive³.

4.3 O FUTSAL: CARACTERIZAÇÃO E IMPLICAÇÕES

² Marcel Mauss, em texto sobre as “Técnicas Corporais”, afirma que todo gesto corporal – e inclui-se aqui o esportivo - constitui-se em técnica, uma vez que é dotado de eficácia simbólica e se torna tradicional justamente por responder a certas demandas da sociedade ao adotar significados importantes para o grupo local ao longo do tempo. A técnica, vista dessa maneira, possui duas características fundamentais: pode ser transmitida de geração a geração e pode ser criada ou renovada de acordo com o contexto na qual está inserida.

³ A literatura aponta para a utilização do termo técnico-tático, indicando a impossibilidade de dissociação dos referidos conceitos.

O futsal é uma modalidade esportiva coletiva de cooperação e oposição, identificada pelo confronto global entre duas equipes ou microssistemas (BAYER, 1994), em espaço comum (“jogo de invasão”) e com a participação simultânea dos jogadores (companheiros e adversários) sobre a bola. Basicamente as equipes buscam vencer o confronto (pontuando mais vezes do que o adversário), por meio de duas estratégias funcionais básicas: movendo a bola para dentro do gol adversário e impedindo que ele faça o mesmo em seu gol.

Cada equipe é composta por cinco jogadores, sendo um goleiro (que pode intervir com as mãos para o controle da bola dentro da sua área e também pode sair dela para atuar como jogador comum) e quatro jogadores de linha (que jogam livremente no terreno e não podem usar as mãos e os braços para controlar e direcionar a bola). Ainda com relação ao terreno de jogo, a quadra tem formato retangular e deve respeitar um comprimento mínimo de 25 metros e máximo de 42 metros, e a largura mínima de 15 metros e máxima de 22 metros. A área do goleiro tem medida radial, a partir do centro do gol, de 6m. Com relação ao tempo de jogo, o regulamento prevê que este seja cronometrado (ou seja, que o cronômetro regressivo seja parado a cada saída da bola do campo de jogo ou a cada paralização regulamentar - falta, gol, tempo técnico) e dividido em dois períodos iguais, com descanso de cinco a dez minutos entre eles.

O implemento disputado (bola) é relativamente pequeno⁴ assim, como as metas ou gols (que tem 2m de altura por 3m de comprimento). A utilização dos pés para o controle e circulação da bola pelo terreno de jogo, tornam as ações mais difíceis, exigindo dos praticantes boa coordenação motora, equilíbrio e precisão. Não existem restrições para o deslocamento pelo terreno em posse da bola (por exemplo, como a obrigatoriedade de quicar a bola no handebol ou basquetebol), assim como qualquer regra que exerça pressão de tempo para finalizar o ataque (como os 24 segundos no basquete ou a proibição do “jogo passivo” no handebol), conferindo ao jogo maiores possibilidades de ação.

Ainda em comparação com as modalidades que se utilizam majoritariamente dos membros superiores para o controle da bola (como o rúgbi, o basquetebol ou o handebol, em que a bola pode ser agarrada), no futsal, assim como no futebol, ela nunca está no controle

⁴ As federações adotam diferentes especificações com relação ao tamanho e peso da bola, de forma a adequá-la a faixa etária de seus praticantes. Quanto mais novos os jogadores, mais leve e menor a bola, e vice-versa.

“absoluto” do jogador de linha (GARGANTA, 1998). Desse modo, o controle da bola geralmente demanda contínua perseguição e antecipação visual e, paradoxalmente, quanto mais o jogador opta por visualizá-la diretamente, mais seu campo visual fica limitado e terá sua leitura de jogo prejudicada. Por outro lado, quanto mais o jogador opta por levantar a cabeça e olhar para o terreno de jogo, mais difícil fica o controle da bola, além, é claro, de mais exposto a um desarme (NOVAES, 2013). Quem tem a posse de bola, portanto, deve saber controlá-la e direcioná-la com fluência de ambos os membros (dominante e não dominante). Aliado a isso, o constante uso da sola dos pés na recepção de um passe ou controle da bola (principalmente considerando curtas distâncias) se justifica à medida que permite ao portador maior segurança no confronto com o adversário, pois, além de a bola ficar mais próxima do seu corpo - e consequentemente mais longe do alcance adversário-, torna-se possível imprimir maior velocidade e precisão nas ações subsequentes.

Considerando ainda a sua grande semelhança com o futebol, Garganta (1998) acrescenta como característica da modalidade o forte apelo à inteligência - importante para a resolução dos problemas de ordem estratégico-táticos que emergem a todo o momento do jogo - e à cooperação, por entender a importância da interação dos indivíduos das equipes para vencer a oposição do adversário. De acordo com Braz (2006) o futsal se difere do futebol à medida que recorreu às regras de outros esportes e também às técnicas de jogo, como os bloqueios (do basquetebol) e as rotações (do hóquei em patins). É seguramente uma das MEC's que mais sofreu alterações regulamentares nos últimos anos, com grande incidência na dinâmica funcional do jogo. De fato, as mudanças propostas impuseram ao jogo muito dinamismo, alta incidência de gols, passes acelerados, repetidos deslocamentos sem bola, marcação intensa, constante perda e recuperação de bola, momentos de igualdade e desigualdade numérica e alta incidência de bolas paradas ou “fragmentos constantes do jogo” que se caracterizam pelas saídas da bola do terreno de jogo (BRAZ, 2006).

Ainda em comparação com o futebol de campo, a realização de manobras a partir de “bolas rasteiras” é facilitada no futsal, uma vez que o terreno das quadras tende a ser plano e regular (ante a irregularidade dos campos de futebol). Além disso, a bola de futsal bola quica menos, é menor e mais leve (NOVAES; RIGON; DANTAS, 2014). Com relação à incidência individual de ações em posse da bola, o futsal apresenta valores relativamente altos -

principalmente em comparação com o futebol - visto que o número de participantes por metro quadrado é relativamente maior, indicando alto envolvimento com o jogo.

Como consequência deste espaço reduzido, Santana (2008) atesta que a rotação e constante movimentação dos jogadores seria o “antídoto” para a disputa territorial. Braz (2006) acrescenta que o mais importante para um jogador se movimentar de maneira apropriada é entender o seu contexto, ou seja, porque/onde/quando se realizam determinadas ações e não outras. Lutar pelo espaço vazio significativo e por pontos de finalização efetivos - que surgem em maior proporção quando comparados ao futebol justamente pelos jogadores se encontrarem também mais próximos das metas- torna-se crucial para o bom desempenho. Além disso, a partir do fato de uns jogarem muito próximos dos outros, companheiros e adversários, criam-se situações de constante troca de posse da bola, incitando um jogo de transição ofensiva e defensiva. Também são constantes os duelos ou enfrentamentos de 1x1, que acontecem em toda a extensão da quadra, seja para garantir a posse da bola, seja para desequilibrar o adversário e criar oportunidades de finalizar à meta.

O diminuto espaço de jogo permite também que os jogadores, através da utilização da visão central e periférica, além do movimento de rotação de pescoço (chamado popularmente de quebra ou movimento de pescoço), sejam capazes de observar, identificar e analisar os posicionamentos e deslocamentos de seus companheiros e adversários com maior facilidade, fato este fundamental para se tomar uma boa decisão sobre “o que” e “quando” fazer.

A partir dessa leitura geral do terreno facilitada por parte de quem joga- portador da bola, companheiros sem a posse da bola e adversários - passa a ser exigida a atualização do cenário do jogo. Ou seja, é requerida a busca constante de informação sobre o posicionamento dos jogadores e a localização da bola no terreno, com máxima velocidade e precisão, a fim de que se vença a oposição com maior eficiência.

Outra questão relevante que surge por conta do dinamismo das partidas se relaciona com a grande incidência de saídas da bola do terreno de jogo aliada à pequena distância do local de reposição à meta, que acaba gerando uma situação muito particular: a valorização da articulação de jogadas de bola parada. Escanteios e laterais (e inclusive a reposição de tiro de meta) tornam-se oportunidades significativas de criação de espaço para finalizações bem sucedidas.

Vale ressaltar que as reposições de meta só podem ser recebidas, pelos jogadores de linha, fora da área do goleiro. Há também uma distância mínima de cinco metros para formação de barreiras (ou seja, situação na qual os defensores se colocam entre a bola/atacante e o gol, de forma a proteger sua meta) nas faltas, bem como nas reposições de lateral e de escanteio. Esta distância é considerada uma razoavelmente grande para as dimensões totais da quadra, o que facilita ainda mais as finalizações à meta nessas oportunidades.

O tempo relativamente curto de jogo, associado com a possibilidade de trocas irrestritas de jogadores durante a partida (salvo em algumas exceções de categorias menores), impõe muita intensidade nas ações dos jogadores com e sem bola a posse da bola, fazendo com que as decisões tenham que ser tomadas com ainda mais velocidade e precisão. É, assim, esperado que o jogador aja com antecedência, adiantando-se ao acontecimento e antecipando suas consequências (PARLEBAS, 1998; SANTANA, 2008).

Sendo o curto tempo para tomar decisões um imperativo no jogo, requer-se dos jogadores alta velocidade não somente no que diz respeito ao seu deslocamento no espaço e leitura de espaço, mas também no deslocamento da bola. As trocas de passes devem ser rápidas e precisas (e por isso os passes rasteiros são imensamente mais utilizados do que aéreos), sendo que em boa parte das vezes é inviável parar a bola para depois direcioná-la a um companheiro: os passes “de primeira” – ou seja, sem domínio prévio e usando apenas um toque para chegar ao seu destino – tornam-se essenciais para o bom desenvolvimento do jogo.

Em se tratando das regras específicas Santana (2008) cita algumas delas, sendo: não há limites de substituições, o goleiro pode atuar fora da área penal (surgem desenhos ofensivos com superioridade numérica ou “goleiro-linha”); não se pode recuar a bola para o goleiro pela segunda vez em um mesmo lance; não se pode demorar mais do que quatro segundos para cobrar arremesso lateral; escanteio, faltas e tiro de meta; existe a lei da vantagem nas faltas (ou seja, deixa-se o lance prosseguir antes da marcação das mesmas); as equipes que cometem a sexta falta no período de jogo são punidas com tiro livre da marca dos 10 metros e a expulsão de um jogador da equipe resulta em superioridade momentânea contra a equipe infratora.

4.4 MODELO DE JOGO

A partir das ideias de Garganta (1997), integrada com as proposições de Novaes, Rigon e Dantas (2014) entende-se que o termo modelo de jogo possa ser utilizado para a caracterização de dois objetos distintos: a representação genérica do jogo (funcionamento) e a representação da forma específica de se jogar o jogo (estratégica). Seja qual for o sentido, a sua aplicação permite a identificação dos principais conteúdos de ensino de uma modalidade.

De fato alguns autores (BAYER, 1992; DAOLIO, 2002; GRÉHAIGNE; GODBOUT; BOUTHIER, 1997; GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999) contribuíram com representações que tratam do funcionamento do jogo e de suas estratégias genéricas, dos seus principais problemas (ou princípios), das regras de ação, dos conceitos gerais e das ações possíveis nos confrontos entre duas equipes. Utilizar-se-á como referência para este estudo, então, o modelo do jogo proposto por Novaes, Rigon e Dantas (2014), que teve como objetivo justamente auxiliar na estruturação de uma didática do futsal. No caso desta modelagem também optou-se por um recorte sistêmico do fenômeno, oferecendo uma representação que trata dos problemas organizacionais e espaciais do jogo, além do mapeamento das principais ações das equipes com e sem a posse da bola nos níveis individual, grupal e coletivo. Por fim foram propostas heurísticas (estruturas genéricas para soluções dos problemas enfrentados durante o jogo de futsal) para orientar o ensino.

Com efeito, é fundamental destacar a limitação de qualquer modelo para apreender a realidade e que, logicamente, o jogo de futsal é muito mais complexo do que foi apresentado. Na proposição buscou-se realizar um recorte da modalidade limitado somente à dimensão da eficiência e com ênfase na tomada de decisão. Outras dimensões (sociológica, psicológica, histórica, fisiológica) não foram sequer mencionadas e necessitam de uma maior atenção quando da sistematização de um programa de ensino da modalidade.

A busca por elementos essenciais e indivisíveis do jogo inicia justamente por uma análise descritiva da sua dinâmica e funcionamento. No caso do futsal, por se tratar de um jogo de invasão (ou seja, em que as equipes possuem campos de defesa e ataque e podem transitar pelo terreno de forma livre, invadindo o campo do adversário), o conceito de espaço vazio aparece em primeiro plano. Pode-se considerar que os problemas relacionados à utilização do espaço são, então, de primeira ordem. Esta ação é relativa à ocupação de espaços efetivos no terreno de jogo de forma ofensiva (conquistando espaços importantes para se chegar ao gol adversário), defensiva (de forma a fechar espaços efetivos do adversário para o seu gol) ou em

ações de apoio (de forma a coordenar e distribuir a ocupação dos espaços no terreno com os companheiros de equipe). É a partir deste conceito básico do jogo que outros conceitos aparecem de forma subordinada.

No que diz respeito à natureza coletiva do jogo e do pressuposto da cooperação de companheiros e oposição de adversários, outro conceito aparece como fundamental: a linha de passe. A ação de criação de opção/linha de passe se relaciona com a possibilidade de recebimento da bola, passada pelo companheiro de equipe, sem a obstrução da trajetória pelo adversário. No caso do fechamento de opção/linha de passe, o contrário: se relaciona com o bloqueio (pelo adversário) da linha/opção de passe do atacante para o seu companheiro (ou seja, quando o marcador se posiciona na linha imaginária entre um e outro, impedindo a concretização do passe). Entende-se por linha/opção de passe a possibilidade concreta de recebimento da bola do jogador A para o jogador B da mesma equipe.

A ocorrência das ações do jogo em espaço comum (ou seja, que pode ser ocupado por jogadores e adversários ao mesmo tempo) implica não somente na disputa territorial, mas na disputa da bola também de forma simultânea. A relação entre jogadores e adversários é, então, caracterizada por constantes marcações e desmarcações. A ação de marcação se relaciona com o posicionamento do jogador de defesa no raio de ação do atacante. A ação de desmarcação, o contrário: se relaciona com o posicionamento do jogador de ataque fora do raio de ação do marcador. Entende-se por raio de ação, a distância entre atacante e marcador que permite (jogador desmarcado) ou não (jogador marcado) a participação efetiva e o controle da bola perante o adversário.

A forma de pontuação no jogo de futsal (que acontece pela entrada da bola na meta ou gol ocasionada por uma finalização) aponta para outro importante conceito: a linha de chute. A ação de criação de linha de chute se relaciona com o posicionamento do jogador de ataque, com a posse da bola, em um espaço da quadra que seja possível a finalização em gol sem a obstrução do adversário. No caso do fechamento da linha de chute, o contrário: se relaciona com o bloqueio (pelo adversário) do chute do atacante ao gol, ação na qual o marcador se posiciona entre o atacante e o gol impedindo a finalização. Entende-se por linha/opção de chute a real possibilidade finalização à meta sem obstrução de jogadores de linha.

Em se tratando do jogador que tem a posse da bola, outra consideração importante deve ser feita: a relação com a dupla-tarefa (SANTANA, 2016). Esse conceito diz respeito à

resolução de problemas de ordem motora-cognitiva que se colocam para o jogador a todo o momento. Afinal e pensando no desempenho tático no jogo, quem tem a bola deve controlá-la e direcioná-la adequadamente de acordo com a situação e objetivos da equipe.

Por último, as ações de apoio (ofensivas e defensivas) também são consideradas como elementos fundamentais do jogo. A natureza coletiva da disputa e a possibilidade de cooperação entre companheiros levam à necessidade de coordenação dos jogadores da equipe para atingirem um mesmo objetivo final. Desta forma, participa-se também indireta e ativamente no jogo abrindo e fechando determinados espaços para que os jogadores da mesma equipe tenham sucesso em suas ações. As ações de apoio ofensivas dizem respeito à abertura de espaço a ser ocupado por jogador do mesmo time, movimentos de equilíbrio (que asseguram e sustentam a ação coletiva) e criação de dúvidas na defesa (para que outro jogador possa se utilizar do espaço gerado pela dúvida para participar). As ações de apoio defensivas se relacionam com as ajudas de defesa (dobra, cobertura, retorno, fechamento de espaços entre as linhas) que auxiliam o jogador que marca diretamente o portador da bola adversário, preenchendo espaços defensivos importantes coletivamente.

De fato os conceitos relativos à linha de passe, à (des) marcação, às ações de apoio, à linha de chute e ao controle/direcionamento da bola estão subordinados ao conceito de primeira ordem (relacionado à utilização do espaço). Uma distinção, porém, precisa ser feita com relação às ações de apoio quando comparada às demais: elas se referem a movimentos de um jogador que tem como objetivo a participação efetiva dos seus companheiros (por meio da ocupação dos espaços abertos ou fechados pelo primeiro). As outras ações, de outra forma, dizem respeito à participação efetiva do próprio jogador, que procura espaços para que ele mesmo participe do lance.

Fica evidente que os termos apresentados acima são pertinentes e representativos em qualquer jogo de futsal por estarem ligados de forma direta à sua natureza (independentemente do jogador ser iniciante ou avançado, por exemplo). Considera-se, então, que os conceitos de utilização de espaço (de primeira ordem) relacionados à linha de passe, à (des) marcação, às ações de apoio, à linha de chute e ao controle/direcionamento da bola (de segunda ordem) sejam elementares do jogo. Entende-se que o domínio desses conceitos e ações expresse um desempenho tático superior.

Entendendo os problemas da gestão do espaço como centrais no jogo (e suas derivações que são apresentadas enquanto conceitos elementares) três princípios operacionais na fase ofensiva e outros três na fase defensiva orientam a dinâmica do jogo. Para superar os adversários, a equipe deve coordenar as ações ofensivas, com o intuito de finalizar de maneira bem-sucedida; e defensivas, com o intuito de impedir a finalização adversária bem-sucedida. Para que consiga a finalização bem-sucedida, a equipe deve criar e selecionar as oportunidades de finalização. Por outro lado, para impedir a finalização adversária bem-sucedida, deve impedir a criação de oportunidades para que ela ocorra. Para criar oportunidades de finalização, precisa-se criar espaço e progredir para zonas favoráveis à finalização. Por outro lado, para impedir a criação de oportunidades de finalização, precisa-se evitar a progressão adversária a zonas suscetíveis à finalização.

Ainda tendo em vista o funcionamento do jogo propõe-se que a ação coletiva de uma equipe de futsal pode ser dividida em dois momentos principais: quando tem a posse de bola e quando não tem a posse de bola (Tabela 1). A passagem de uma condição para a outra é considerada o sub-momento transição, sendo: transição com a recuperação da posse e transição com a perda da posse de bola. Com o objetivo de facilitar a observação do jogo e a definição de conteúdos, indica-se que, no plano individual, os jogadores podem ser observados em quatro (4) diferentes condições ou níveis de análise, sendo: equipe com a posse da bola – (I) jogador com a posse da bola e (II) jogador sem a posse da bola; equipe sem a posse da bola – (III) jogador que marca diretamente o jogador com a posse da bola e (IV) jogador que marca diretamente o jogador sem a posse da bola.

Tabela 1 – Equipes e jogadores com e sem a posse da bola

Equipe com a posse da bola	Equipe sem a posse da bola
Jogador com a posse da bola	Jogador marca o adversário com a posse da bola
Jogador sem a posse da bola	Jogador marca o adversário sem a posse da bola

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Em última análise, porém, consideram-se sumariamente as ações quando a equipe tem ou não a posse da bola. Sendo assim e no caso dos conceitos elementares acima descritos, a ocupação de espaço vazio ofensivo, a criação de linha de passe, a desmarcação, a criação de linha de chute, o controle/direcionamento da bola e a ação de apoio ofensivo são observáveis quando a equipe tem a posse da bola. De forma correspondente, a ocupação de espaço vazio defensivo, o fechamento/impedimento da linha de passe, a marcação, o fechamento/impedimento da linha de chute, o bloqueio/desarme e a ação de ajuda defensiva se referem à equipe sem a posse da bola.

Apesar da evidência de que os conceitos elementares constituam o jogo de forma integral e indivisível, fato é que os momentos e diferentes cenários potencializam a manifestação dos mesmos. Isso quer dizer que eles estão presentes a todo o tempo no jogo, apesar de se comportarem de forma diferente, enquanto variáveis, dependendo do contexto. Por exemplo, quando o atacante está com a bola perto do gol adversário com pouca (ou nenhuma) oposição para finalizar à meta, a linha de chute passa a ser o principal conceito que orienta a ação de quem está com a posse da bola (justamente pela grande chance de se poder pontuar). De outra forma, quando distante do gol e com muitos adversários pela frente, a linha de chute passa a ser menos importante, afinal de acordo com essa situação, a equipe precisa antes de tudo criar espaço e progredir para eventualmente depois disso criar uma chance de finalizar a meta e pontuar.

4.5 ABORDAGENS E ORIENTAÇÕES DIDÁTICO-METODOLÓGICAS NO ENSINO DAS MEC'S

Nas primeiras décadas desse século, aponta-se consensualmente o rompimento com a perspectiva tradicional do ensino das MEC's e o surgimento de propostas inovadoras com a mesma finalidade. Fugindo da discussão reducionista da qual decorre a “celebração da morte de uma abordagem e do esplendor de outra, como se suas construções fossem apenas meras insurgências do acaso” (REVERDITO; SCAGLIA, 2009; p.125), não se cabe desconsiderar essa ou aquela teoria, independentemente dos consensos e divergências. Baseados nas ideias de Morin (2003), Reverdito e Scaglia (2009, p. 125 e 126) ainda entendem, portanto, que

todas detém significativa importância, pois, a partir de sua construção, foram permitidas a desconstrução e a reconstrução, sobretudo fundamentada pela busca progressiva incessante da eliminação do erro, na procura da verdade e pela revolução paradigmática de nossa visão de mundo.

Bunker e Thorpe (1982) relatam uma crescente insatisfação com os modelos tradicionais ou mecanicistas de ensino das modalidades esportivas ao longo do tempo. O desinteresse dos alunos nas aulas de Educação Física, a pobreza e a insuficiência de conhecimento declarativo e procedimental acerca das MEC's, o alto índice de desmotivação dos alunos a integrarem atividades esportivas fora do ambiente escolar e a própria reflexão dos professores – que identifica a incongruência entre a metodologia de ensino e os objetivos da formação dos alunos – são alguns indicativos do declínio do paradigma tecnicista.

Sob influência do paradigma sistêmico, das perspectivas construtivistas de aprendizagem e das abordagens ecológicas da ação, surgem, então, teorias que defendem maior ênfase no treinamento contextualizado e nos processos envolvidos na tomada de decisão (REVERDITO; SCAGLIA, 2009; GRAÇA; RICARDO; PINTO, 2006; NOVAES; RIGON; DANTAS, 2014). Em tese, assim, os problemas relacionados às metodologias tradicionais do ensino do jogo seriam solucionados ou, no mínimo, atenuados.

Seguindo uma perspectiva de investigação de acordo com os ideais sistêmicos, parte-se do pressuposto de que não seja possível que as partes e os processos sejam analisados isoladamente. A resultante da interação entre eles, na verdade, deveria orientar a resolução dos problemas. Desta forma, a redução (ou fragmentação) do jogo em técnicas de movimento não seria suficiente para contemplar sua dinâmica.

Por sua vez, a perspectiva construtivista da aprendizagem atribui grande importância ao contexto e à (re) significação no processo de construção de conhecimento, colocando o indivíduo no centro do processo de ensino-aprendizagem. A capacidade de jogar é elaborada, então, por meio de situações reais de jogo que levem a reflexão e resolução de problemas.

Por fim, as abordagens ecológicas da ação, tratam da inseparabilidade entre percepção e ação, assumindo como pressuposto que existem relações mútuas e recíprocas no envolvimento entre sujeito e tarefa. Transpondo essa noção para uma situação de execução de uma ação no jogo, por exemplo, sugere-se que exista uma grande dependência entre o que será a técnica de movimento adequada e as situações reais de jogo, verificando-se que determinados modelos de execução considerados ideais podem estar desajustados para certas situações que o jogo impõe

(PASSOS; BATALAU; GONÇALVES, 2006). Sendo assim, o treinamento de habilidades de forma estereotipada (ou seja, independentemente do contexto do jogo), pode não estar em consonância com as demandas necessárias para o sucesso em determinada situação.

As propostas que surgiram a partir dessas novas teorias salientaram a essência tática das modalidades coletivas, e por isso são chamadas comumente de “propostas táticas”. Algumas de suas diretrizes são o estímulo da reflexão sobre as ações do jogo, o investimento no treinamento da tomada de decisão e o desenvolvimento da técnica e da tática de forma integrada.

Importantes autores foram decisivos no que diz respeito a construção de propostas pedagógicas renovadas para o ensino dos jogos coletivos. Entre eles, destacamos os portugueses Graça e Pinto (1994) em “O Ensino das Modalidades Esportivas”, tendo Garganta (1994), na mesma obra, dedicado um capítulo unicamente para o futebol. Griffin, Mitchell e Oslin (1997) na obra “Teaching Sport Concepts and Skills: a Tactical Games Approach” também realizaram importantes considerações com relação a dimensão tática de diferentes modalidades, situando as questões técnicas e táticas de forma integrada. O mesmo pode se dizer de Gréhaigne, Godbout e Bouthier (2001) que dedicaram-se, principalmente, a tratar da temática relacionada à tomada de decisão nos jogos.

Além dos destaques acima, outras propostas, apresentadas e discutidas brevemente a seguir, foram escolhidas pela qualidade e importância de suas formulações após análise da literatura. De uma maneira geral, elas aparecem com frequência como referências dos artigos publicados em periódicos indexados que versam sobre o ensino de jogos coletivos.

4.5.1 O Ato Tático no Jogo

Mahlo (1974) em “O Ato Tático no Jogo”, propõe a superação de uma prática de ensino de Educação Física e Esporte que prevalecia na Alemanha oriental até a década de 60. Segundo o autor, as práticas pedagógicas predominantes tinham vocação econômica e militar e promoviam a cisão entre formação física/motora e formação intelectual, visando o adestramento dos corpos de acordo os interesses das classes dominantes. Rompendo com essa ideologia, o autor defende que o ensino seja sistematizado de forma a promover atividades intelectuais e que permitem, assim, análises, sínteses, abstrações e generalizações.

O autor defende uma formação orientada à dimensão tática do jogo, exaltando uma maior participação dos processos intelectuais no desenvolvimento das ações (táticas), quando comparadas à reprodução de técnicas de movimento. A formação tática implicaria no desenvolvimento de todos os elementos e fatores das atividades, indicando a grande complexidade das ações.

Quanto aos métodos de ensino, lança-se mão dos jogos modificados (ou chamados “exercícios complexos”), que preservam a dinâmica característica da MEC’S e acentuariam a prática dos comportamentos táticos desejados. Mahlo (1974) salienta, porém, que os jogos modificados deveriam ser complementados por exercícios elementares focados em um ou mais componentes da tática (técnica, físico, entre outros) no processo global de formação.

4.5.2 Teaching Games for Understanding

As primeiras experiências com o *Teaching Games for Understanding* (TGfU) ocorreram na Loughborough University em decorrência da observação do suposto insucesso dos modelos pedagógicos de ensino “tecnicistas” das modalidades para escolares. Segundo os relatos de Bunker e Thorpe (1982), autores da proposta, o contexto mecanicista promovido nas aulas de Educação Física teve como decorrência que: a maioria das crianças obtinha pouco sucesso devido à ênfase no desempenho técnico; a maioria dos alunos deixava a escola conhecendo muito pouco sobre jogos; os jogadores possuíam técnicas inflexíveis e uma pobre capacidade de tomada de decisão; os jogadores eram pouco autônomos e muito dependentes dos professores durante a prática e eram formados espectadores com pouco conhecimento para usufruírem do esporte no seu momento de lazer.

Os mesmos autores propuseram um modelo de ensino centrado na compreensão do jogo, sendo que, de forma complementar, o treinamento das técnicas individuais seria realizado de acordo com a necessidade percebida pelos praticantes. Em sua proposta inicial, o TGfU era composto por seis fases: (1) era introduzida uma forma modificada do jogo formal, respeitando o nível de desenvolvimento e experiência dos alunos, permitindo que os mesmos participassem de maneira mais efetiva do jogo, pois o JF poderia ser muito difícil neste momento inicial da aprendizagem; (2) os alunos seriam estimulados a refletir sobre as regras do jogo, objetivos e dinâmica.; (3) os alunos seriam estimulados a refletir e a identificar os problemas do jogo,

representando o momento de conscientização tática; (4) seria contextualizada a tomada de decisão sobre o que fazer, onde se colocar; (5) seriam trabalhadas técnicas reconhecidas como necessárias a partir do confronto com as situações (problemas) de jogo deparadas anteriormente e (6) seria feita uma avaliação do desempenho dos alunos e dar-se-ia início, então, a um novo ciclo de ensino-aprendizagem com a gestão de um novo jogo de complexidade superior.

4.5.3 O ensino dos jogos esportivos coletivos

A proposta de Bayer (1992) emerge também da crítica ao mecanicismo das didáticas tecnicistas das modalidades esportivas. Para o autor, os jogadores deveriam ser estimulados em diferentes situações para desenvolverem repertório cada vez mais amplo, o que aumentaria a chance um desempenho superior. Além disso, a reflexão em busca de maior consciência sobre a lógica do funcionamento do jogo seria fundamental.

O autor divide o processo de ensino-aprendizagem em três fases. Na primeira, que ele denomina como de orientação-investigação, os alunos exploram as possibilidades do jogo e buscam resolver, com seus próprios recursos, sem intervenção do professor, os problemas enfrentados. O jogo a ser explorando deve estar adaptado ao nível de competência dos alunos, pois ele considera que os jogos esportivos institucionalizados podem ser muito complexos e difíceis para determinadas faixas etárias. Para adaptar o jogo às condições do grupo de alunos, o autor sugere algumas modificações, sendo: (1) redução do número de jogadores com o intuito de aumentar o envolvimento com o jogo (futebol de cinco, rúgbi de oito ou sete, voleibol de três); (2) redução do tamanho do terreno, sem modificar o número de jogadores; (3) modificação de regras para facilitar a fluência do jogo e execução técnica (permitir mais passes no voleibol ou sacar de uma distância menor, autorizar lançamentos com os pés no rúgbi); (4) adaptação do material (rede mais baixa no voleibol, cestas e bolas menores, gols menores) e (5) aumento do número de bolas, condição que atenuaria as experiências de frustração e submissão.

Após a fase de orientação-investigação, Bayer (1992) sugere que se inicie a organização e direcionamento do ensino a partir da simplificação (modificação) do jogo praticado na fase anterior. Essa simplificação deve preservar, na medida do possível, todos os elementos da estrutura global do jogo (jogador-bola-adversário-companheiro), com a preocupação de não empobrecer demasiadamente a dinâmica do jogo formal. Nessa fase, as

modificações propostas visam destacar determinadas situações e circunstâncias que favoreçam a aquisição dos conhecimentos desejados, respeitando o nível de desenvolvimento e conhecimento dos alunos como na fase anterior. Ou seja, as modificações do jogo deveriam oferecer ao jogador as situações-problema julgadas apropriadas para favorecer a descoberta e/ou a invenção de soluções.

Finalmente, na terceira fase, ou período de reforço ou estabilização, o autor sugere trabalhar com a automatização de comportamentos tanto individuais (gestos técnicos), como coletivos (padrões de movimentação e jogadas). Para tanto, utilizaria de exercícios sem oposição ou com oposição muito reduzida em condições variadas de execução, visando o aperfeiçoamento e estabilização de automatismos flexíveis (não imutáveis) que permitam uma plasticidade da conduta durante o jogo.

4.5.4 Escola da Bola: um ABC para iniciantes nos jogos esportivos

A proposta metodológica de Kroger e Roth (2005) foi desenvolvida na Alemanha após a constatação do desaparecimento de espaços cotidianos de prática dos “jogos com bola”. Segundo os autores, esses jogos que aconteciam nos parques, praças e espaços públicos permitiam a vivência de diversas formas de movimento de forma livre, rica e variada. A cultura de “jogar na rua” havia sido substituída pelos treinamentos organizados nos clubes, que por sua vez promoviam o desenvolvimento do esporte com cargas unilaterais (participação em apenas um esporte) e a especialização precoce.

A metodologia defendida pelos autores é descrita como uma “Escola da Bola”, orientada para o desenvolvimento das capacidades de jogo, onde o “jogar se aprende jogando”. A proposta é sustentada em três pilares básicos (também chamados de ABC para iniciantes), que se apresentam de forma sequencial no ensino.

O pilar A (jogos orientados para a situação) se fundamenta no desenvolvimento da capacidade do jogo geral e da tática básica. São oferecidas formas de jogos situacionais que orientarão sistematicamente os procedimentos para o desenvolvimento da capacidade geral para se “jogar o jogo” e competência tática. A ideia é que os jogos sejam apresentados para as crianças, deixando que elas joguem livremente, caracterizando uma aprendizagem incidental. Segundo Kroger e Roth (2005), mais do que “rolar a bola”, os jogos devem servir para o

desenvolvimento dos elementos situacionais, sendo cuidadosamente escolhidos pelo professor. Os sete elementos táticos ofensivos estão organizados em: relacionamento com o objetivo (acertar o alvo e transportar a bola ao objetivo), relacionamento com o companheiro (tirar vantagem tática no jogo e jogo coletivo), relacionamento com o adversário (reconhecer espaços e superar os adversários) e relacionamento com o ambiente (oferecer-se e orientar-se). Os elementos táticos defensivos são formulados do ponto de vista do ataque nos jogos e correspondem às ações como evitar que o adversário acerte o objetivo, dificultar o jogo do adversário e fechar os espaços.

O pilar B (desenvolvimento das capacidades coordenativas) tem como objetivo a melhoria da coordenação geral com bola. Segundo os autores, são capacidades que dependem da elaboração de informações que se apresentam por dois canais: eferente a aferente. As exigências coordenativas apresentam-se em resposta a uma situação ou exigência de controle motor em pressões de tempo, de precisão, de complexidade, de organização, de variabilidade e de carga. Através de uma formula básica constrói-se o método de exercitação e treinamento de coordenação com bola: habilidades motoras com a bola simples + variabilidade + condições de pressão. Deve-se sempre partir de habilidades que o aprendiz domine, para em seguida promover incrementos com variáveis informacionais e componentes de pressão.

O pilar C tem como objetivo a aquisição de repertório motor para os movimentos esportivos. Nesse momento reconhece-se como prioritário exercitar técnicas de movimento (de formas simples e combinadas) não mais de forma livre, mas direcionada para a transferência para os jogos esportivos diversos.

4.5.5 Iniciação Esportiva Universal

Autor da proposta de Iniciação Esportiva Universal, Greco (2007) propõe a integração do treinamento técnico ao tático no processo de ensino das modalidades, através de uma metodologia situacional. Ele sugere que o processo de aprendizagem motora esteja vinculado com a aquisição de conhecimentos teóricos (saber o que fazer, além do saber como fazer), favorecendo os processos de tomada de decisão e proporcionando, em última instância, um desempenho superior no desempenho das MEC's. Para tanto, os alunos devem ser confrontados

com situações de jogo “semiestruturadas”, derivadas das chamadas estruturas funcionais do jogo.

Num primeiro momento, são trabalhadas estruturas funcionais simples, seguidas de estruturas mais complexas, onde é avaliado o nível de aquisição e transferência advindas da situação anterior. O trabalho parte de situações de 1 X 0 – um atacante sem defensor - para interações cada vez mais complexas, sendo: 1+1 X 0 (um atacante e um passador ou curinga), 1 X 1 + 1 (um atacante, um defensor e um curinga), 2 X 1 (dois atacantes e um defensor) e assim por diante.

De forma geral, o autor propõe que o processo de ensino seja contextualizado e que os alunos sejam encorajados a refletir sobre suas ações. O autor também defende a utilização de jogos modificados (estruturas funcionais) como estratégia para o aprimoramento da ação tática. Em paralelo, não descarta a utilização de exercícios sem oposição ou de oposição reduzida, voltados ao treinamento técnico ou de situações específicas percebidas como importantes para evolução tática.

4.5.6 Modelo de Competência dos Jogos de Invasão

O modelo de competência nos jogos de invasão apresentado por Graça e Mesquita (2007) começou a ser desenvolvido por Benny Mertens e Eliane Munsch (1990) da Universidade de Gent, Bélgica. Essa proposta foi concebida para a formação da competência do aluno como jogador e para as funções de apoio que cercam o fenômeno esportivo, como: capitão de uma equipe, árbitro, juiz de mesa, observador/anotador de mesa e treinador.

De maneira geral, Graça, Ricardo e Pinto (2006) e Graça e Mesquita (2007) defendem a contextualização do processo de ensino-aprendizagem, o incentivo a reflexão e coloca em destaque a ação tática, que vai além do gesto técnico. Não obstante, os autores defendem que os gestos técnicos são importantes para o desempenho, mas que não devem ser colocados como principal finalidade de um programa. As estratégias de ensino para o desenvolvimento das competências como jogador são desenvolvidas em três configurações de exercícios: as formas básicas de jogo, as formas parciais de jogo e as tarefas baseadas no jogo.

As formas básicas de jogo consistiriam no momento principal de aplicação e aprendizagem dos conhecimentos projetados pelo professor. Nele o jogo formal é modificado

ou adaptado de forma a preservar os seus principais elementos. É importante que as formas básicas de jogo sejam reconhecidas como jogos autênticos, preservando as relações de cooperação/oposição e o fluxo normal do jogo, com a possibilidade de conversão natural do ataque em defesa e vice-versa.

As formas parciais de jogo representam atividades mais simples que conseguem enfatizar determinadas partes do jogo, preservando ainda suas características principais. Ao contrário das formas básicas de jogo, as formas parciais de jogo possuem algumas características distintas: não se obrigam à regra de paridade entre ataque e defesa (sendo que a situação escolhida pode beneficiar um deles); não se obriga à conversão natural do ataque em defesa e defesa no ataque e tem como prioridade a acentuação do problema focado e respectivas soluções.

As tarefas baseadas no jogo representam atividades ainda simples que tratam principalmente dos mecanismos de execução. Elas visam o desenvolvimento dos meios necessários para dar respostas às soluções dos problemas do jogo. As situações de aprendizagem propõem tarefas que restringem as possibilidades de escolha das soluções, ou as tornam óbvias, de maneira a enfatizar a execução num contexto muito simplificado, mas claramente referenciado à situação particular de jogo em foco.

4.5.7 Modelo Desenvolvimental

A partir da análise da utilização das técnicas de movimento em contexto de jogo, Rink (2009) sugere uma progressão de ensino que aumente gradualmente o nível de complexidade das tarefas até se atingir o jogo formal. Na discussão sobre a escolha dos conteúdos de ensino, a autora deixa clara a perspectiva de que técnica e tática são indissociáveis, visto que o desenvolvimento de uma pode ser constrangido ou potencializado pelo desenvolvimento da outra. A autora sugere que uma intervenção inicial no sentido da aquisição de técnicas de jogo, sem perder de vista as questões estratégico-táticas, poderia ajudar no direcionamento do foco do praticante para questões mais complexas a seguir. Ela assume que o fato do jogador não precisar recorrer a questões de atenção exageradas no manejo do implemento do jogo permitiria um foco maior nos aspectos tático-estratégicos da ação. As técnicas de movimento deveriam

ser trabalhadas progressivamente em contextos diferentes de exercitação, até serem aplicadas em condições reais de disputa e próximas do jogo real.

O ensino seria dividido em quatro etapas: etapa 1 – desenvolvimento do controle do objeto (exercitação de técnicas de movimento sem oposição); etapa 2 – combinação de técnicas de movimento (estabelecendo relações motoras de cooperação com os outros); etapa 3 - iniciação às estratégias básicas ofensivas e defensivas (exercitação em situações de oposição simplificada) e etapa 4 – jogo formal (formas modificadas de jogo e situações próximas ou idênticas ao jogo formal).

A ideia é que após as etapas 1 e 2, nas quais são desenvolvidas noções de como manipular o implemento em diferentes contextos, tendo como parâmetro a velocidade de execução, sentidos, direções, o uso de diferentes partes do corpo, a combinação de forma variada das técnicas de movimento e suas relações de cooperação, o praticante se depare com problemas básicos do jogo (etapa 3). Nessa etapa são sugeridas tarefas que envolvam modificações na estrutura do número de participantes para que noções estratégico-táticas iniciais possam ser desenvolvidas. Partindo da exercitação de 1x1, passando para 2x1 e assim por diante, os jogadores se deparam com problemas inerentes ao jogo como, por exemplo, “manter a posse da bola” ou “obter a posse da bola”. No estágio final (etapa 4), os jogadores praticam em situações próximas do jogo formal (por meio de jogos adaptados e modificados) e no próprio jogo formal. Os conhecimentos obtidos nas fases anteriores são aplicados, bem como algumas funções dentro do jogo são especializadas.

Rink (2009) faz ainda algumas considerações sobre sua proposta: os jogadores não abandonam uma fase quando estão prontos para entrar na seguinte; os estágios mais negligenciados no contexto de ensino são 2 e 3 e as necessidades de prática das habilidades são orientadas pelo modo como os alunos as usam no jogo e pelas ações táticas que as envolvem.

4.6 REFLEXÃO SOBRE OS MODELOS PEDAGÓGICOS REVISADOS

A literatura recente que trata do processo de ensino das MEC's aponta o rompimento com as propostas tradicionais ou tecnicistas (que colocam o domínio da técnica como pressuposto para se jogar bem a modalidade) e o surgimento de propostas renovadas (que colocam a tática – e sua consequente integração com a técnica - e os processos relacionados à

tomada de decisão como centrais para um bom desempenho na modalidade). Estas últimas, por sua vez, podem ser encontradas nos principais modelos pedagógicos esportivos contemporâneos.

De qualquer forma, seria importante refletir sobre três questões que emergem desse contexto: (1) o ponto de convergência dos modelos pedagógicos (contemporâneos); (2) a presença de atividades exclusivamente voltadas para a técnica nestas propostas e (3) a congruência entre teoria e prática.

Em primeiro lugar, seria importante observar que, de acordo com as ideias e os autores das propostas supracitadas, o processo de ensino nas MEC's se desenrolaria predominantemente em situação de jogo, especialmente com regras modificadas (JR's). A modificação das regras do jogo formal em alguma etapa do processo de ensino do jogo (no início, no meio ou ao final), aliada à reflexão sobre a prática, induziria o aparecimento de comportamentos desejados pelo professor/técnico. Identifica-se, assim, a importância e valorização do jogo reduzido (JR) enquanto ferramenta em todas as perspectivas renovadas revisadas correspondentes à corrente tática de ensino das modalidades esportivas.

De qualquer forma e ainda tomando como base a revisão realizada, deve-se observar e discutir a presença de atividades realizadas fora do contexto de jogo no processo de ensino dos jogos. Isso quer dizer que os autores não abandonam por completo, em suas teorias, esse tipo de proposta.

Mahlo, por exemplo, salienta que os jogos modificados deveriam ser complementados por exercícios (incluem-se aqui os “exclusivamente técnicos”) no processo de formação. De forma análoga, os outros modelos também sugerem, direta ou indiretamente, a presença de atividades dessa natureza. Bunker e Thorpe (na etapa 5 da proposta que trata do trabalho de técnicas reconhecidas da modalidade), Bayer (na terceira fase, ou período de reforço ou estabilização, que sugere a automatização de comportamentos coletivos e individuais - gestos técnicos- por meio, inclusive, de exercícios sem oposição), Kroger e Roth (no pilar B e especialmente no pilar C, que referem a importância da execução de técnicas específicas da modalidades de forma isolada e combinadas), Greco (que não descarta a utilização de exercícios sem oposição ou de oposição reduzida, voltados ao treinamento técnico), Graça (que refere às tarefas baseadas no jogo as atividades simplificadas que tratam principalmente dos mecanismos de execução técnica) e Rink (que propõe justamente iniciar o processo de ensino do jogo com

o desenvolvimento do controle da bola - exercitação de técnicas sem oposição -, seguida da combinação de técnicas de movimento, etapas 1 e 2 respectivamente) perpetuam as mesmas ideias. A síntese das ideias acima, proposta por Rigon, Tsukamoto e Novaes (2018), é referenciada na Tabela 2 a seguir.

Tabela 2 – Elementos centrais das propostas alternativas de ensino das MEC's

Proposta	Autores	Problema central relatado no ensino mecanicista das MEC'S	Presença de atividades tecnicistas na proposta pedagógica
<u>O Ato Tático</u>	Mahlo	Adestramento dos corpos para servir às classes dominantes; lacuna intelectual e crítica no ensino dos esportes por razões econômicas e militares	sim
Teaching Games for Understanding	Bunker e Thorpe	Raso conhecimento dos escolares sobre as modalidades esportivas; baixa motivação para a prática dentro e fora do ambiente escolar	sim
O Ensino dos Jogos Esportivos Coletivos	Bayer	Fraco desempenho tático no jogo; repertório técnico, tático e estratégico insuficientes para se jogar bem	sim
Escola da Bola	Kroger e Roth	Substituição da cultura de “jogar na rua” por treinamentos organizados que promovem a especialização precoce e a prática de apenas uma modalidade	sim
Iniciação Esportiva Universal	Greco	Inexistência da integração do treinamento técnico com o tático, promovendo um baixo desempenho no jogo	sim
Modelo de Competência dos jogos de Invasão	Graça et al.	Pequena competência do aluno enquanto jogador e impossibilidade de desenvolvimento de outras competências do fenômeno esportivo (capitão equipe, árbitro, treinador, entre outras).	sim

Fonte: Rigon, Tsukamoto e Novaes, 2018.

De acordo com o entendimento do autor deste estudo, porém, não faria sentido que alguma atividade de ensino acontecesse fora do ambiente de jogo (formal ou reduzido). Mesmo que verificada a necessidade de aprimoramento exclusivamente técnico, porém, seria fundamental considerar a relação entre técnica e tática (e também entre tática e estratégia)⁵. Ou seja, os gestos técnicos, ao sofrerem com as imposições das tarefas e do ambiente essencialmente de jogo (o que fazer, porque fazer, quando fazer, para onde ir), emergirão para solucionar problemas reais (de característica circunstancial, aleatória e imprevisível). Entende-se, assim, que a técnica acaba sendo determinada de acordo com as solicitações impostas pelo ambiente de jogo e que todos os jogadores, agem, frente a isso, de forma absolutamente singular e não de modo estereotipado.

Por último é importante relatar que a construção de propostas progressistas no ensino dos jogos (e o conseqüente aparecimento dos JR's) promoveu uma revolução no discurso de muitos professores e treinadores esportivos sobre o processo de ensino. Porém ainda não se confirma uma consonância entre teoria e prática (ou discurso e realização) que comprove que as propostas dessa natureza realmente se constituam de forma hegemônica no cenário contemporâneo. Provavelmente por alguns motivos: a falta de clareza das propostas, a falta de uma linguagem comum dos termos e conceitos principais, a superficialidade nas proposições de intervenção e a falta de conhecimento, por parte de professores e treinadores, acerca dos processos de ensino e das MEC's.

4.7 JOGOS REDUZIDOS

Seria importante considerar a definição de “jogo”, uma vez que o termo “jogo reduzido” tem frequente utilização. Tendo em vista a sua infinita gama de significados e atributos e de acordo com a ideia proposta por Reverdito e Scaglia (2009), porém, não iremos nos ater aos inúmeros sentidos da palavra jogo, mas sim, ao jogo jogado, o ato de jogar, que revela a essência do contexto e estado de jogo.

Quanto à originalidade dos jogos praticados, Darido e Rangel (2005) classificam-nos de três maneiras: reproduzido, transformado e criado. O jogo reproduzido é aquele

⁵ As definições de técnica, tática e estratégia foram discutidas no capítulo 4.2 deste estudo.

tradicionalmente estabelecido em uma cultura, no qual os jogadores não modificam as regras que foram construídas e repassadas de geração a geração: o futebol e o pega-pega, tal qual são concebidos, são exemplos de jogos reproduzidos. No jogo transformado há modificação das regras do jogo reproduzido, ou seja, ocorre uma adaptação do jogo para melhor servir a seus praticantes e atingir objetivos específicos na prática. Por último, o jogo criado é a invenção de um novo jogo, que proporciona novos desafios e representa os interesses dos praticantes. A criação de jogos permeia entre o jogo transformado e criado, uma vez que os alunos podem fazer suas próprias escolhas nessas duas categorias.

Vale ressaltar que apenas as formas “modificada” e “criada” farão parte da intervenção deste estudo, assumindo o termo jogo reduzido (JR) como representante da interface entre estes dois formatos de jogo.

Tendo em vista as diferentes propostas (táticas) apresentadas no capítulo anterior, torna-se evidente que os diferentes autores apresentam um ponto de convergência em suas teorias: a necessidade de implementação de atividades adaptadas do jogo formal (JF) para potencializar o ensino da modalidade em questão. Em outras palavras, lança-se mão dos jogos reduzidos (JR's).

O termo JR, porém, apresenta definições análogas na literatura, como: Jogos Condicionados (GARGANTA, 1998), Formas de Jogo Simplificadas (ARAÚJO; MESQUITA, 1996), Exercícios Complexos (MAHLO, 1974), Exercícios Complexos de Treino (SÁ, 2001), Estruturas Funcionais (GRECO, 2007) e Jogos Modificados (NOVAES, 2013; LOPEZ; CAMPO, 2016). O termo em inglês “*small-sided games*” deu origem ao que se concebe em português como “jogos reduzidos” (JR's), e se referia inicialmente à simplificação do jogo formal com o objetivo de adequação de sua complexidade às características dos praticantes. Por meio de jogos adaptados, Bayer (1992) também sugere algumas alterações do jogo formal (JF) para essa finalidade, enquanto Mahlo (1974) argumenta que a utilização de jogos modificados (ou exercícios complexos) acentuaria a prática dos comportamentos táticos desejados. Fato é que a criação dos JR's tem caráter eminentemente intencional, ou seja, a alteração regulamentar do jogo formal visa salientar determinados comportamentos favoráveis em seus praticantes.

De acordo com Lopez e Campo (2016), o jogo reduzido pode ser definido como uma atividade orientada para o ensino de um ou vários esportes, nos quais se modificam algumas de suas características essenciais para facilitar a aprendizagem de determinados elementos do jogo.

Ele é entendido, então, como uma ferramenta pedagógica eficaz na criação de uma prática contextualizada e capaz de direcionar o olhar do praticante para um ou mais problemas específicos do jogo⁶.

O JR tem como característica essencial a conservação da essência do jogo que representa, ou seja, mantém em sua estrutura o mínimo de complexidade referente aos processos de percepção, decisão e execução motora. Os conteúdos e os objetivos deste tipo de atividade pressupõem uma elevada ligação com os problemas do jogo, justamente por se aproximarem de suas condições reais. Eles preservam, assim, características como a imprevisibilidade, a aleatoriedade, a presença do adversário e o fator da tomada de decisão. Destaca-se que nestas condições as tarefas dos jogadores não estão completamente definidas, permitindo a inovação e a criação na solução dos problemas. Segundo Lopez e Campo (2016), a riqueza contextual do JR (representada pela semelhança com os problemas do JF) garante justamente a possibilidade de transferência de aprendizagem para o jogo em contexto real.

Nomeadamente alguns autores relatam que os JRs são superiores ao JF (SILVA, 2008) com relação à eficácia no processo de ensino de determinado jogo. O JF, de fato, apresenta um número muito grande de problemas para serem geridos, dificultando a participação principalmente dos jogadores iniciantes. Estes tipos de jogadores, por exemplo, dificilmente conseguem identificar os principais problemas do jogo e solucioná-los de maneira adequada para se “jogar bem”. Da mesma forma, um praticante de nível avançado precisa direcionar sua atenção para desempenhos táticos deficientes específicos no jogo formal, e apenas jogá-lo de forma não deliberada, não garante que estes problemas apareçam de forma constante. Para este jogador interessa que o problema em destaque se repita o maior número possível de vezes, de forma que aumente seu envolvimento com ele e exercite soluções cada vez mais consistentes. De forma resumida, através dos JR's são promovidas alterações do JF de forma a salientar determinados comportamentos (técnicos, táticos e/ou estratégicos) desejáveis.

A manipulação das regras do JF para o ensino das MEC's (e em especial do futebol e do futsal) tem se constituído, então, como uma das principais preocupações de investigação. Conhecer as principais possibilidades de alteração das regras e compreender a implicação desta

⁶ O termo “reduzido” representa a redução dos elementos do jogo que se quer destacar na prática, através do JR.

aplicação no comportamento dos praticantes passa a ser fundamental para assegurar-se a pertinência e eficácia dos JR's. Algumas ideias sobre o tema foram listadas e discutidas a seguir.

De forma a aumentar o acesso dos praticantes ao jogo praticado, Bunker e Thorpe (1982), propõem a alteração dos jogos reais, contemplando inicialmente dois princípios básicos: a amostragem dos tipos de jogos selecionados (proporcionando aos praticantes grande variabilidade nas experiências vividas, contribuindo para um melhor entendimento tático do jogo em geral) e a adequação da complexidade tática (ajuste e progressão de formas de jogo de forma progressiva ao jogo formal). Os autores da proposta TGfU ainda relatam que os JR's podem ser aplicados seguindo dois tipos de modificação: por representação (são aqueles que basicamente se dão com as mesmas características de um jogo completo, mas com elementos do jogo de formas reduzidas, como o número de jogadores, o terreno de jogo, o tamanho e peso dos implementos) e por exagero (são aqueles que aplicam alterações regulamentares no JF com o propósito de situar o praticante em determinados problemas táticos, de forma que estas alterações consistam em aspectos chaves do jogo).

Já Hastie (2010) propõe um modelo para a construção de jogos na educação física. De acordo com a classificação das modalidades (de rede, de alvo, de invasão, entre outros), ele oferece estratégias para a gestão de atividades que maximizem a aprendizagem dos alunos. No que diz respeito aos jogos de invasão, caso deste estudo, o autor apresenta questões-chave que devem ser atendidas para a criação dos jogos, como:

- qual a forma de pontuação (gol, chegada da bola em um certo lugar, ganho da posse da bola, mover a bola através de uma linha, chegada da bola para uma certa pessoa ou em certa condição),
- como progredir no campo ou quadra (passe, lançamento, corrida, drible, correndo, entre outros),
- qual objeto será usado para a pontuação (bolas de diferentes tamanhos, formatos e pesos; disco, bandeira, somente a pessoa),
- a utilização ou não de um implemento para carregar a bola (taco, bastão ou apenas as partes do corpo),
- como ganhar a posse da bola (depois de um ponto adversário, interceptação, rebote, após uma violação da regra),

- como começar o jogo ou um novo período (disputa, receptor específico, corrida, passe),
- quais são os limites do terreno (nenhum, linhas laterais, diferentes formatos),
- quais são os gols (tamanho, formato, localização, ângulo, número),
- como seguir após um ponto (o jogo segue sem parar, posse para o oponente, posse para quem fez o ponto, disputa, reposição do árbitro),
- quais são as consequências para as violações de regras (faltas locais, interrupção da progressão, interrupção da posse, interrupção da pontuação).

Com objetivo de adequar a complexidade do jogo às possibilidades dos praticantes, Bayer (1992) sugere quatro principais alterações do JF, sendo:

- a diminuição do número de jogadores,
- a modificação do tamanho do terreno de jogo,
- a mudança dos regulamentos/objetivos,
- a adaptação do material.

Garganta (1998) corrobora com as ideias de que o espaço de jogo menor e o número menor de jogadores por área o permitem ao principiante um melhor acesso ao entendimento do jogo geral, como o cumprimento de seus princípios e regras. Em tese, a redução de espaço e do número de jogadores promoveriam alguns comportamentos na prática, tais que: a intensificação da participação dos jogadores no jogo, o maior número de gols feitos, menos interrupções e faltas no jogo, a melhor aplicação do regulamento, um maior índice de sucesso e, consequentemente, uma maior possibilidade de motivação na prática.

Segundo Castelo (1994; 1999), tratando da modalidade futebol, podemos dividir as condicionantes do treino da seguinte forma:

- Regulamentar – modificar os regulamentos (número de toques na bola, uso do pé dominante/não dominante, regras extras);
- Espaço – dimensões do espaço (próximo, idêntico ou reduzido), geometria do espaço, utilização do espaço de jogo (tipos de zonas e corredores livres, interdição de espaços), divisão do espaço de jogo (corredores e faixas);

- Técnico-tática – utilização de uma, duas ou mais balizas, condicionamento de utilização dos membros inferiores, estabelecimento de relações privilegiadas (interações entre os jogadores), obrigação de direcionamento e tarefas prévias;
- Tempo de atividade/ metabolismo – Anaeróbio Alático (até 12 segundos de Intensidade Máxima), Anaeróbio Lático (até 3 minutos em intensidade máxima ou submáxima), Aeróbio (duração longa em intensidade submáxima) e Mista (a utilização de processos de origem aeróbia e anaeróbia consoante as exigências momentâneas das situações de jogo, determinadas pelas diferentes tarefas do exercício de treino, no qual se verificam momentos de alta e baixa solicitação);
- Numérica – número de toques na bola por intervenção (fixo, limitado, misto ou livre), o número de jogadores participantes;
- Instrumental – estabelece as características e o número de instrumentos (bolas, gols, barreiras) utilizados de forma a responder eficazmente às situações contextuais de jogo.

Silva (2008) identifica e resume, em quatro fatores, as possibilidades de alterações aplicadas nos exercícios de treino que visam favorecer o processo de ensino:

- alteração do tempo,
- alteração do espaço,
- alteração da tarefa,
- alteração da condição humana.

A alteração do tempo se refere à manipulação da pressão temporal para a consecução das ações dentro do jogo. A intervenção nesta variável visa aumentar ou diminuir o ritmo das ações desenvolvidas, bem como aumentar ou reduzir os períodos de jogo/recuperação. A alteração do espaço se refere à manipulação do espaço físico ou terreno do jogo. A intervenção nesta variável visa promover diferentes comportamentos para os jogadores em função do tamanho, formato e localização no terreno. Além do aumento ou diminuição do espaço do jogo, outras alterações possíveis com esta finalidade são a alteração da forma do terreno, a restrição de determinadas zonas do espaço (onde se pode ou não lançar, finalizar, entre outros) ou ainda a necessidade de manutenção de determinadas distâncias entre os intervenientes (referindo-se, sobretudo, à ocupação equilibrada do espaço). A alteração da tarefa se refere à manipulação das

regras e condições do jogo. A intervenção nesta variável visa salientar para os jogadores comportamentos técnico-táticos desejáveis, facilitando ou dificultando algumas ações. Com essa finalidade pode-se variar os sistemas de pontuação, simplificar ou dificultar as regras e introduzir condições que obriguem os jogadores a estarem centrados em determinados objetivos (ex. obrigatoriedade da finalização quando aberta uma janela de finalização. A equipe que não o fizer perde a posse da bola). A Tabela 3 se refere às modificações regulamentares aplicadas em treinos de futebol e suas respectivas consequências funcionais para os praticantes.

Lopez e Campo (2016) partem de uma perspectiva dupla para a análise do funcionamento do JR. Em primeiro lugar analisam o compromisso do aluno com sua aprendizagem através de três indicadores: a participação do aluno (situação na qual o professor deve assegurar que todos os alunos participem da atividade de forma similar, por exemplo, tocando o suficiente na bola e tendo o mínimo de envolvimento com os problemas do jogo); a diversão no jogo (a presença do componente lúdico no jogo leva a uma motivação maior, permitindo um envolvimento também maior dos alunos com as atividades propostas) e a aplicação do aluno (atenção e empenho de quem participa das atividades são importantes para a eficácia dos JR's).

Em seguida realizam uma análise em função do desenvolvimento tático do jogo. A capacidade dos alunos desenvolverem corretamente as soluções táticas desejadas é colocada, então, como central na compreensão da eficácia do JR. Caso os conhecimentos declarativos e procedimentais adquiridos não os permitam tomar decisões apropriadas durante o jogo, deve-se perceber o que está limitando suas ações. A técnica, as regras complicadas, as condições do espaço e o número de jogadores são variáveis que podem condicionar a participação dos alunos e devem ser manipuladas de forma coerente com os objetivos propostos.

De acordo com a Tabela 4, os mesmos autores ainda propõem exemplos de modificações dos elementos estruturais do jogo de invasão e seus efeitos. Utilizam como exemplo o jogo de futebol de 5x5 em campo de 60mx30m.

Tabela 3 – Modificações regulamentares e consequências funcionais (treino de futebol)

Elementos da lógica interna do futebol	Modificações	Consequências funcionais
Bola	Aumento no número de bolas	Aumenta a fluidez do jogo, modifica o sistema de interação entre os jogadores, estimula o desenvolvimento da percepção visual e tomada de decisão
	Alteração do peso/perímetro da bola	Facilita ou dificulta o controle da bola (e consequentemente a construção do jogo)
Balizas	Aumento do número de balizas	Favorece a compreensão do jogo em termos de finalização, permite a distribuição dos jogadores por todo o espaço de jogo, aumenta os focos de interesse no jogo
	Jogo sem balizas	Realça objetivos secundários do jogo, aumenta a concentração dos jogadores em torno da bola, diminui o foco de atenção dos jogadores
	Alteração da localização das balizas	Favorece a compreensão do jogo, altera a dinâmica de distribuição dos jogadores no espaço de jogo
Regras	Variação do sistema de pontuação	Incrementa a fluidez do jogo, facilita a compreensão do jogo em função das alterações
	Introdução de regras especiais	Direciona o olhar do praticante para problemas estratégicos específicos do jogo, altera a qualidade das ações dos jogadores
	Modificação do sistema de relações entre os participantes	Aumenta ou diminui a densidade dos jogadores/espaco, altera a qualidade de interação entre os jogadores
Espaço	Aumento	Facilita a fluidez do jogo, diminui o contato físico entre os jogadores, permite maior tempo para controlar a bola, diminuição dos confrontos de 1x1
	Diminuição	Aumenta o contato físico entre os jogadores, aumenta a pressão temporal para o controle da bola, aumento dos confrontos de 1x1, permite maior envolvimento dos jogadores com o jogo e mais contatos com a bola
Tempo	Aumento do ritmo do jogo	Incrementa a velocidade do jogo e das ações com e sem a posse da bola, aumenta a exigência das ações técnicas, aumenta a iniciativa dos jogadores na participação coletiva
Número de companheiros/adversários	Superioridade numérica	Facilita o desenvolvimento da fase ofensiva/defensiva, permite maior desequilíbrio do adversário
	Jogo com adição de jogadores neutros	Permite uma aproximação progressiva a uma situação de cooperação/oposição real
	Igualdade numérica	Equilíbrio permanente entre o ataque e defesa, permite um número maior de ações individuais relativas às marcações e desmarcações

Fonte: Adaptado de Silva, 2008.

Tabela 4 – Modificações regulamentares (JR), efeitos e consequências técnicas e táticas

Elemento estrutural	Modificação	Efeito	Consequências técnicas	Consequências táticas
Bola	Introdução de uma segunda bola	Jogador divide sua atenção com dois estímulos básicos ao mesmo tempo	Maiores contatos com a bola e com os problemas centrais do jogo	Perceber a necessidade de cumprir com objetivos de ataque e defesa em função das ocorrências e ao mesmo tempo
Espaço	Estabelecimento de zonas de passagem da bola para o campo adversário	Ênfase nos comportamentos relacionados à ocupação de espaço e à passagem da bola do campo defensivo para o campo ofensivo	Direcionamento para técnicas de passe distintas em função da modificação proposta	Jogo de profundidade pelos setores destacados, maiores possibilidades de circulação defensiva
Número de jogadores	Os meio-campistas não podem defender as bolas aéreas dentro de sua área	Maior número de passes direcionados à área, incorporação dos jogadores meio-campistas para finalização dos lances	Técnicas relacionadas ao passe de largura, cruzamentos e finalização de cabeça e cruzamentos	Busca de jogadores livres dentro da área, maiores possibilidades de contra-ataque, jogo verticalizado, distribuição dos defensores dentro da área para cortar os cruzamentos
Tempo	No caso da recuperação da bola no campo adversário deve finalizar em menos de 20 segundos	Velocidade de jogo aumentada, incorporação rápida ao ataque de jogadores meio-campistas e defensores	Precisão dos passes, passes sob pressão	Aumento da incidência de contra-ataques, tomada de decisões sob forte pressão temporal

Fonte: adaptado de Lopez e Campo, 2016.

Em seguida será apresentada uma revisão de estudos que utilizaram os JR's como variável independente.

4.7.1 Classificação dos jogos reduzidos

Os jogos reduzidos (JR) podem ser elaborados, organizados e catalogados segundo diferentes critérios. Alguns dos autores que assumiram a importância da modificação do jogo formal (JF) para um melhor aproveitamento do processo ensino-aprendizagem dos jogos e das principais modalidades esportivas coletivas (MEC's), inclusive, trataram de agrupá-los em diferentes categorias. De fato, além de facilitar a construção de cenários de prática congruentes com os objetivos do treinamento, esta iniciativa também permite a definição, a planificação e a hierarquização dos principais conteúdos do jogo.

Com a finalidade de criação de uma linguagem comum, apoiada nas ideias expostas anteriormente e a partir da própria observação da aplicação prática de atividades dessa natureza no ensino das MEC's de uma forma geral, mas principalmente na modalidade futsal, segue uma proposta original de classificação dos jogos reduzidos.

Com relação aos seus objetivos, os JR's possuem como característica fundamental a manipulação regulamentar, a partir do JF, de forma a salientar determinados comportamentos (táticos). Sendo assim, entende-se que o desempenho dos praticantes, com relação a determinados problemas específicos do jogo, seja influenciado de acordo com três diferentes possibilidades de ação: pela facilitação, pela indução ou pela obrigatoriedade.

No primeiro caso, as regras manipuladas do JF tendem a facilitar determinados comportamentos dos jogadores. As alterações propostas, nesse sentido, têm como objetivo que uma ou mais ações do jogo sejam facilitadas e, assim, sejam um caminho mais simples para que os praticantes consigam responder aos problemas de forma apropriada. Por exemplo, em um jogo de superioridade numérica, o atacante com a posse da bola tende a ter uma pressão temporal menor dos adversários, facilitando o controle e direcionamento da bola para os companheiros.

Algumas alterações do JF, por sua vez, não facilitam, de fato, as ações dos jogadores, mas sim, induzem determinados comportamentos desejáveis. Nesse sentido, pela manipulação regulamentar, a construção de cenários adequados de prática levaria à intensificação da ocorrência de certas ações. Por exemplo, em jogos de igualdade numérica, formato 2x2, por conta de uma menor oferta de passes e de uma maior pressão temporal no atacante com a posse

da bola, as situações de drible são induzidas, mesmo que não necessariamente facilitadas. Entende-se que situações de duelo 1x1 sejam incitadas, assim, com este tipo de manipulação.

Por último, os jogos reduzidos podem obrigar a ocorrência de determinados comportamentos. Nesse caso, as regras não facilitam ou induzem as ações, mas, de fato, tem caráter de obrigatoriedade para que os objetivos do jogo, bem como os objetivos da própria alteração, sejam atendidos. Muitas vezes, inclusive, ambos acabam se confundindo. É o exemplo do jogo dos “10 passes”, no qual duas equipes jogam uma contra a outra, e o ponto se dá pela troca de dez passes entre os seus jogadores. Objetiva-se, assim, que a ação do passe e todas as suas intercorrências (criação de linha de passe, direcionamento da bola para companheiro) sejam desenvolvidas, obrigando-se à própria ação requerida para se atingir a pontuação final. Outro exemplo: um jogo em que só vale o gol se houver pelo menos um atacante, além do finalizador, dentro da área, obriga-se o direcionamento para o rebote.

Consideram-se, então, dois pressupostos iniciais para que um JR seja concebido: a congruência com o jogo formal (especificidade) e o nível de tomada de decisão (a partir da imprevisibilidade).

Inicialmente, para que uma atividade de treino seja enquadrada dentro da perspectiva de JR, sua prática deve ter correspondência direta com o jogo formal (JF). Isso quer dizer que os conteúdos e problemas do JF são transpostos, obrigatoriamente, para o contexto do JR. No caso do futsal e de outras MEC's de invasão, por exemplo, problemas relacionados à manutenção da posse da bola, bem como à execução de habilidades técnico-táticas específicas do jogo, podem ser contextualizados e trabalhados em situação de JR.

O segundo pressuposto diz respeito ao nível de tomada de decisão procedente no jogo. Isso quer dizer que, assim como no JF, o JR deve assumir a natureza imprevisível das ações realizadas por meio de confrontos reais contra um ou mais adversários. Não basta, então, que os conteúdos do JF e JR sejam os mesmos. Incorpora-se a este fato que os jogadores devam necessariamente resolver os problemas de forma autônoma, contra adversários que tenham objetivos diametralmente opostos. Essa interação de caráter necessariamente imprevisível (uma vez que não se conhece, à priori, quais ações serão realizadas no confronto) somada às próprias contingências regulamentares impostas no JR, orienta as decisões de ordem motora-cognitiva do jogador.

Posto isso, o JR pode ser dividido, então, em duas subcategorias: JR integral e JR fracionado (Tabela 5). No JR integral a dimensão coletiva, a fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e a intencionalidade com o objetivo final do JF são mantidas. No JR fracionado, desde que respeitados os pressupostos de congruência com o jogo formal e o caráter da imprevisibilidade das ações ditados pelo contexto do jogo e pela presença de um adversário real, a atividade não se obriga necessariamente à realização do coletivo (por exemplo, pode-se jogar 1x1, 2x1 ou 1x2), bem como à fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque (pode-se privilegiar um deles, como por exemplo, nos jogo de ataque contra defesa ou nas atividades que iniciam um novo ciclo a cada saída de bola do terreno de jogo). Por último, a intencionalidade com o objetivo final do jogo também pode ser colocada à margem: no caso do futsal, por exemplo, no JR fracionado pode se ter a intenção de trabalhar algumas habilidades técnico-táticas específicas do jogo – passe, condução -, mesmo que o objetivo final – fazer gols e evitar gols do adversário – não esteja presente.

Tabela 5 – Jogos Reduzidos (JR's) e futsal

JOGO REDUZIDO (JR)	
Objetivo <ul style="list-style-type: none"> • Exercitar comportamentos desejáveis 	
Características fundamentais <ol style="list-style-type: none"> 1. facilitam, induzem ou obrigam a ocorrência de ações 2. congruência com o problema do jogo formal (especificidade) 3. nível de tomada de decisão (presença de adversário, imprevisibilidade) 	
Jogo Reduzido Integral (JRI)	Jogo Reduzido Fracionado (JRF)
*dimensão coletiva (ex. do futsal: jogos de 2x2, 3x2, 4x2, meia-quadra ou quadra toda) *fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque (ex. do futsal: jogos de quadra inteira, 3x3, com tempo de jogo de 4 min. Regras do JF são mantidas) *objetivo final do JF (ex. do futsal: jogo de 5x5, sendo que cada equipe tem duas metas para defender e duas metas a atacar, um goleiro para cada meta)	*não se obriga o jogo coletivo (ex. do futsal: jogos de gol caixote, 1x1, 1x2) *não se obriga a fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque (ex. do futsal: jogos de ataque contra defesa. Toda vez que sai ou que a defesa corta/rouba a bola, inicia novamente com a equipe de ataque. Não há transição) *não se obriga o objetivo final do jogo formal (JF) (ex. do futsal: jogos de bobinho, 4 atacantes contra 2 marcadores, 7 passes do ataque valem 1 ponto. Marcadores devem cortar a bola para fora do espaço de jogo. Não há metas ou goleiro)

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

4.8 ESTUDOS COM JOGOS REDUZIDOS

As modificações propostas nos jogos reduzidos (JR's) apresentam resultados importantes no que diz respeito aos efeitos fisiológicos, demandas físicas e os impactos sobre o metabolismo de seus praticantes. Porém, estudos mais conclusivos sobre as implicações deste tipo de intervenção no desempenho tático dos jogadores (ou seja, quais comportamentos são induzidos de fato por meio da alteração do jogo formal) ainda precisam ser estruturados.

Por conta da escassez na literatura sobre estudos desta natureza com o futsal e reconhecendo a semelhança e possibilidade de transferência destes conhecimentos entre diferentes modalidades, estudos que foram desenvolvidos com outras MEC's de invasão também foram listados e discutidos a seguir.

Alguns estudos iniciais se propuseram a comparar diferentes atividades e concepções de ensino, a fim de indicar quais efeitos tinham sobre o desempenho técnico-tático dos praticantes. Foi o caso de Turner e Martinek (1992) com o hóquei sobre a grama, Turner e Martinek (1999) com o softball e Morales e Greco (2007) com o basquetebol. No caso do futsal, importantes estudos, no mesmo sentido, foram realizados também por Correa, Silva e Paroli (2004), Moreira, Matias e Greco (2013) e Silva e Greco (2009).

De outra forma, Metzler (2005), Graça e Mesquita (2007) e Novaes (2013) relatam que seria mais interessante estudar a aplicabilidade de um modelo de ensino e o efeito de determinadas atividades no comportamento dos alunos, buscando a congruência das ferramentas de análise e intervenção ao processo de ensino e aprendizagem almejados e reportando os efeitos e os obstáculos à aprendizagem.

4.8.1 Estudos com JR's em MEC's de invasão

Bastos, Graça e Santos (2008) analisaram a intensidade do esforço e a complexidade do jogo formal (JF) *versus* jogo reduzido (JR), na modalidade de basquetebol, em jovens do 3º Ciclo do Ensino Básico. A amostra foi constituída por 18 sujeitos do sexo masculino ($13 \pm 1,05$ anos) de uma Escola Secundária (Portugal). As formas de jogo analisadas foram três: 3x3 em campo inteiro (CI), 3x3 em meio campo (MC) e 5x5 em campo inteiro (CI). As regras adotadas para o 3x3 MC foram as seguintes: proibição dos contatos, lei do drible, lei da marcha, reposição

da bola na linha final sempre que se sofre uma cesta, a transição defesa-ataque faz-se pela saída da bola para o exterior da linha dos 6,25 metros, espaço de jogo delimitado pelas linhas final, laterais e de meio-campo, substituição da penalização das faltas de lançamento com redução a um único lance-livre. No 3x3 CI, três sujeitos jogam contra três sujeitos, e no 5x5 CI, cinco sujeitos jogam contra cinco sujeitos, em campo inteiro, em duas tabelas, e com as regras do jogo oficial de basquetebol.

Tratando apenas das considerações feitas com relação às questões tático-estratégicas (aqui representadas pelas ações de jogo ou AJ), as análises dos indicadores fisiológicos serão deixadas de lado, justamente por conta da natureza desta dissertação. As AJ foram registadas numa ficha de observação nas três formas de jogo analisadas, sendo elas: lançamento na passada convertido (LPC), lançamento na passada falhado (LPF), lançamento em apoio convertido (LAP), lançamento em apoio falhado (LAF), rebote ofensivo (RO), rebote defensivo (RD), drible (D), passe (P), recepção (R), interceptação de bola (I) e perda de bola (PB). As formas 3x3 em campo inteiro (CI) e 3x3 em meio campo (MC) apresentaram um número total de AJ substancialmente superior ao 5x5 CI. Nesta última forma de jogo, para além do baixo número de AJ observou-se ainda uma enorme amplitude de resultados com alunos que realizaram poucas ou mesmo nenhuma AJ. Isto sugere que o JF nestas idades poderá, eventualmente, não ser a tipologia de jogo mais adequada, pelo menos para jogadores com pouca experiência, por não permitir a integração dos jogadores técnica e taticamente mais débeis. Adicionalmente o baixo número de AJ observadas no JF também sugere que as formas de JR, como o 3x3 CI e 3X3 MC, poderão constituir alternativas pedagogicamente mais adequadas de forma a assegurar um maior envolvimento com as ações realizadas no jogo. As formas de JR que foram utilizadas, além de terem revelado um número total de AJ superior ao JF, apresentaram ainda médias superiores para cada uma das AJ pesquisadas, com as maiores diferenças a serem observadas ao nível do drible, passe e recepção.

Em outro estudo com o basquetebol, Tavares e Veleirinho (1999) compararam a frequência e a qualidade das intervenções nas situações de finalização, a partir das ações táticas individuais e de grupo, em dois momentos distintos: (1) no jogo formal (JF) (5x5 em campo inteiro) e (2) no jogo reduzido (JR) (3x3 em meio campo). A amostra foi constituída por uma equipa do escalão infantil feminino (n= 12), com a média de 11,5 anos de idade, que se iniciavam na modalidade pela primeira vez e realizavam dois treinos por semana.

As categorias de observação selecionadas para análise foram: Posse de Bola sem transição de campo (PB s/ T), Contra-Ataque* (CA), Ataque Posição (AP), Roubo ou Intercepção de bola no Ataque (IBA), Rebote Ofensivo (RO), Ressalto Defensivo (RD), Bola ao Ar (BA), Reposição bola linha lateral (RBL), Reposição bola linha final (RBF), Perda bola definitiva (PBD), Perda bola momentânea (PBM) e Finalização em igualdade numérica (1x1), (2x2) e superioridade numérica* (2x1), (3x2), (3x1) e Finalização sem oposição* (1x0), (2x0). Observação: as categorias (*) não foram consideradas na situação de JR.

Os resultados concluíram que a utilização do JR possibilitou uma maior participação dos jogadores, com ocorrência menor de atitudes passivas, elevada frequência de contatos com a bola e um maior sucesso na finalização das ações ofensivas. Assim, pode-se considerar que no processo de ensino do basquetebol é defensável a constituição de unidades temáticas do ensino do jogo que tenham por referência o jogo reduzido. Porém, ainda foram verificados alguns fatores importantes que não foram (ou não podem ser) melhor desenvolvidos no JR (por exemplo, o problema da transposição defesa-ataque). Propõe-se para assim, o encadeamento dos jogos parciais e mesmo dos exercícios como complemento à utilização do JR.

Clemente, Rocha e Mendes (2014) analisaram a influência do número de alunos por jogo reduzido, modalidade handebol, no que refere às ações técnico/táticas (que ele chama de dinâmica técnica e tática). A amostra foi composta por oito alunos do sexo masculino ($18,25 \pm 1,04$ anos de idade), estudantes do 12º ano escolar de Portugal. Todos eles apresentavam nível de aptidão elementar para a modalidade (ou seja, dominavam os conteúdos essenciais, mas não eram peritos), seguindo a definição do Programa Governamental Português para a disciplina e sem experiência no handebol federado.

A tarefa consistia em transportar a bola da zona defensiva até à zona ofensiva da equipe adversária, respeitando os princípios de jogo e regras da modalidade, ultrapassando a linha de baliza adversária através de um passe para um atacante que recebe a bola após a linha de baliza da equipe adversária (“zona de ponto” da sua equipe), caracterizando um “*touch-down*” (termo usado para a pontuação no futebol americano, idêntico ao caso descrito). Cada partida teve duração de 5 minutos e foi jogada em três formatos: 2x2, 3x3 e 4x4; todas elas, sem goleiro. Alguns parâmetros técnicos e táticos foram analisados, tais que: número de ataques, número de ataques organizados, número de ataques organizados com gol, número de ataques organizados sem gol, número de contra-ataques, número de contra-ataques sem gol, origem de pontos

através de ataque organizado, indicador origem de pontos através de contra-ataque, eficácia do ataque organizado, eficácia do contra-ataque, marcações individuais, desmarcações, contatos na bola, fintas, pontos marcados em cada jogo, roubadas de bola, recuperações de bola, total de passes efetuados, número de passes completados, número de passes incompletos, número de passes de peito, número de passes de ombro, número de passes de ombro completados, número de passes de ombro incompletos, número de passes picados, número de passes picados completados, número de passes picados incompletos, número de outros tipos de passes, número de outros tipos de passes completados, número de outros tipos de passes incompletos.

Diferenças relevantes foram encontradas especialmente na frequência de ações de ataque organizado e ações de contra-ataque. Sumariamente, refere-se que o menor número de alunos incrementa significativamente as oportunidades de recorrer ao contra-ataque, possibilitado pelo menor número de opositores, bem como, pelo maior desequilíbrio defensivo desencadeado pela transição defesa-ataque. Nesse sentido, as movimentações ofensivas poderão ser superiormente abrangentes e imprevisíveis existindo mais espaço para explorar os desequilíbrios defensivos adversários, reduzindo as possibilidades de sucesso dos defensores. Inversamente, a forma de jogo 3x3 incrementa as ações de ataque organizado possibilitando a maior percepção dos alunos quanto à realização deste tipo de ação ofensiva. O fato de existirem mais defensores reduz a possibilidade da ação de forma direta (i.e., contra-ataque, ataque rápido), justificando a necessidade de organização qualitativa do ataque. No caso da forma de jogo 4 x 4, o fato de existirem mais defensores no mesmo espaço de prática, incrementa o tempo do ataque, reduzindo a frequência do mesmo. Ressalta-se, no entanto, que o fato de existirem mais alunos em prática, possibilita o incremento de ações de desmarcação e marcações individuais.

Conclui-se, de fato, que as formas de jogo com menor número de alunos aumentaram a quantidade de ações técnicas e táticas, sugerindo-se estas formas numa fase inicial de aprendizagem. Posteriormente, em níveis de proficiência superiores, seria importante, segundo os autores, aumentar o número de jogadores por jogo no sentido de incrementar a complexidade das ações técnicas e táticas, conferindo maior realismo dinâmico relativamente à modalidade abordada.

Vaz et al. (2013) realizaram estudo, modalidade rúgbi, com o objetivo de caracterizar os diferentes indicadores de performance (física e tática) em jogadores experientes e novatos

durante a realização de jogos reduzidos. A amostra foi constituída por 40 jogadores de rúgbi divididos em dois grupos de acordo com a sua experiência e nível de habilidades. Todos os jogadores experientes (n=20) tinham mais do que cinco anos de experiência em competições internacionais regulares de rúgbi. Os novatos (n=20) tiveram um (ou menos) ano de experiência de jogo na modalidade.

Os jogadores de cada grupo participaram de quatro jogos reduzido (JR) de rúgbi (campo de 60 x 40 m) durante um período de quatro semanas. Cada jogo reduzido envolveu seis jogadores por equipa com a duração de 12 minutos cada e as regras originais da modalidade foram mantidas. No que diz respeito aos indicadores de desempenho tático, foram analisadas as seguintes ações: passes realizados, passes para frente, bolas para fora, tackles ou placagens realizadas, trys (pontos) e pontapés livres.

As diferenças entre os grupos em tackles/placagens, trys/pontos e passes realizados foram estatisticamente significativas demonstrando que os jogadores mais experientes tiveram melhores performances nesses quesitos no JR. De qualquer forma, as mesmas ações nos grupos de novatos tiveram uma frequência de realizações que parece ter sido favorecida pela aplicação do JR. O estudo indicou, então, a possibilidade de que os jogos reduzidos possam condicionar o treino específico da modalidade, mesmo sem a realização técnico-tática de excelência, em maior nível. Também refere que o nível de experiência dos jogadores deve ser levado em conta na avaliação do desempenho tático no jogo reduzido.

4.8.2 Estudos com JR's em futebol e futsal

O estudo de Costa et al. (2009c) teve como objetivo verificar de que modo os comportamentos táticos dos jogadores de futebol variavam perante a alteração das dimensões do campo de jogo. Para tal, foram avaliadas 1476 ações táticas (701 das quais ofensivas e 775 defensivas) desempenhadas por 12 jogadores da categoria sub-15. O instrumento utilizado para a coleta e a análise dos dados foi o Teste “GR3-3GR” desenvolvido no Centro de Estudos dos Jogos Desportivos da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto (COSTA et al., 2009b). O teste “GR3-3GR” é aplicado em um campo de 36 metros de comprimento por 27 metros de largura durante quatro minutos de jogo, que permite avaliar as ações táticas desempenhadas por cada um dos jogadores participantes, com e sem bola, de acordo com 10 princípios táticos

fundamentais do jogo de Futebol (COSTA et al., 2009a), sendo: ofensivos: penetração, cobertura ofensiva, espaço, mobilidade e unidade ofensiva; defensivos: contenção, cobertura defensiva, equilíbrio, concentração e unidade defensiva, tendo em conta a localização da ação no campo de jogo e o seu resultado final.

Os resultados mostraram 26 diferenças significativas entre as 76 variáveis analisadas nesse estudo. Destas, 21 demonstraram valores superiores no Campo Menor (27m x 18m) e somente cinco no Campo Maior (36m x 27m). A prática do jogo no Campo Menor propiciou que os jogadores realizassem mais ações dos princípios táticos: “espaço”, “cobertura defensiva” “concentração” e “unidade defensiva”; enquanto que no Campo Maior os jogadores desempenharam mais ações relacionadas ao princípio “equilíbrio”. Concluiu-se que os comportamentos desempenhados pelos jogadores de futebol foram influenciados pelas alterações nas dimensões do campo de jogo, principalmente no que concerne a organização defensiva das equipes.

Por entender a configuração do jogo reduzido como importante meio tanto no treinamento quanto na avaliação do jogo de futebol, Praça, Morales e Greco (2017) realizaram uma revisão sistemática de 12 estudos com ênfase nas respostas táticas, técnicas, físicas e fisiológicas da configuração 3x3 em estudos com pequenos jogos no futebol com atletas de diferentes idades e níveis competitivos.

Foram apontadas para similaridades entre a demanda física no pequeno jogo e no jogo formal para todas as categorias investigadas, à exceção da sub-19. Em relação às ações técnicas, o estudo com atletas profissionais reportou maior incidência de finalizações em relação às investigações com a categoria sub-17. Já em relação ao comportamento tático, o estudo com a categoria sub-15 reportou maior incidência de princípios táticos por minuto em comparação aos estudos na categoria sub-11, principalmente em relação aos princípios táticos ofensivos.

Em suma, observaram-se diferenças nas respostas táticas, técnicas, físicas e fisiológicas de jogadores de futebol de diferentes idades e níveis competitivos durante pequenos jogos na configuração 3x3. A partir destas diferenças, sugere-se cuidado na generalização de resultados de estudos para outras categorias, bem como ajuste nas cargas de treino/configurações do jogo para sua utilização no treinamento de jogadores de futebol de diferentes idades e níveis competitivos.

Venâncio (2018), em estudo também com o futebol, analisou o efeito de diferentes tipos de instrução sobre a performance desportiva no jogo reduzido (6x6). A amostra do estudo foi constituída pelos 18 futebolistas do escalão de iniciados B do Clube Desportivo de Estarreja (Portugal).

Simularam-se três cenários distintos: (a) risco (situação de desvantagem de dois gols no resultado); (b) conservador (situação de vantagem de dois gols no resultado); (c) neutro (ausência de instruções específicas). Os jogos de 6x6 tiveram duração de 6 minutos e em cada um deles apenas uma das equipas em confronto recebia instrução para a tarefa, sendo que a equipe opositora jogava sem qualquer instrução específica. Os diferentes cenários de jogo foram distribuídos de forma aleatória pelas três equipas de acordo com a premissa do total de repetições em cada cenário ser equivalente.

As variáveis de desempenho tático analisadas em cada cenário foram: (i) remates/finalização a gol; (ii) remates/finalização ao lado (fora); (iii) perdas de bola por passe para fora, condução para fora ou má recepção no meio-campo ofensivo/defensivo; (iv) passes corretos no meio-campo ofensivo e defensivo; (v) passes interceptados no meio-campo ofensivo e defensivo; (vi) toques na bola em condução no meio-campo ofensivo/defensivo; (vii) situações de 1x1 no meio-campo ofensivo/defensivo; (viii) fintas no meio-campo ofensivo/defensivo e (ix) total de remates/finalização.

Os resultados expressaram diferenças significativas entre os diferentes cenários de jogo nas seguintes variáveis: (i) remate/finalização ao lado (fora), (ii) total de remates/finalização, (iii) passes interceptados no meio-campo defensivo, (iv) toques na bola no meio-campo ofensivo e (v) toques na bola em condução no meio-campo ofensivo. Conclui-se assim que as diferentes instruções influenciaram de forma determinante o desempenho dos participantes do estudo, indicando que determinados comportamentos (táticos) foram incitados de acordo com os diferentes cenários propostos.

Baldi et al. (2018) analisaram o efeito do número de jogadores na frequência e distribuição de execução dos fundamentos técnicos em crianças de 8 a 11 anos de escolinha de futebol. Participaram do estudo 21 jogadores de uma escolinha de futebol e futsal do Paraná. Os jogos analisados foram 3vs3 + goleiros e 4vs4 + goleiros.

Os principais resultados demonstram que o jogo 3vs3 + goleiros proporcionou maior frequência de execução dos fundamentos técnicos quando comparada com a situação de 4vs4

+ goleiros. Estes dados confirmam que a atividade de jogo 3vs3 representa uma estratégia de ensino mais eficaz para proporcionar uma sobrecarga técnica sobre os jogadores. Contudo, em ambas as situações de treino, foram verificadas grandes diferenças na distribuição de exercitação e envolvimento entre os jogadores. Os dados apontam, então, para a necessidade de o treinador intervir propondo modificações nas atividades realizadas de forma a proporcionar oportunidades semelhantes de exercitação entre os jogadores.

Novaes, Rigon e Dantas (2014) investigaram os efeitos de um programa de ensino de futsal, baseado em uma perspectiva tática com o intuito de superar a perspectiva tecnicista, em que a ação no jogo é vista como a justaposição de gestos técnicos, e realçar a importância da tomada de decisão. Participaram do estudo oito alunos, com idade entre sete e oito anos, integrantes de um curso-extracurricular de futsal de uma escola particular de São Paulo. O programa teve duração de oito semanas, sendo realizadas duas aulas de uma hora por semana, totalizando 16 aulas. Com base em sessões de observação realizadas em um estudo piloto e no referencial teórico (modelo do jogo), foram escolhidas cinco categorias: domínio, passe, drible, finalização e ações de apoio sem a posse da bola; estas categorias foram divididas em 3 subcategorias: tomada de decisão, execução motora e resultado da ação. As subcategorias foram definidas tomando como base três componentes observáveis da ação: a tomada de decisão, a execução motora e o resultado da ação. Os registros foram agrupados em quatro blocos (variáveis dependentes): 1) Total de ações: soma de todos os registros para cada jogador; 2) ações de qualidade superior: soma das ações de qualidade para cada jogador; 3) ações de qualidade intermediária: soma das ações de qualidade intermediária para cada jogador; 4) ações de qualidade inferior: soma das ações de baixa qualidade para cada jogador.

Ao final do programa de ensino, foi observado aumento significativo ($p \leq 0,05$) no total de ações e nas ações de qualidade superior. No que diz respeito às ações de qualidade inferior e ações de qualidade intermediária nenhuma diferença significativa foi encontrada.

Os resultados apontam que o programa criado exerceu influência positiva sobre o desempenho tático dos participantes. O aumento no total de ações indica um maior envolvimento nas ações com a posse da bola, considerando que a avaliação se focou somente nessa fase do jogo. Esse maior envolvimento consistiria em um primeiro indicativo de melhora do desempenho tático, pois, a partir dele, é possível inferir que a bola permaneceu mais tempo no controle das equipes e dos jogadores e menos tempo em situação de transição (perda da

posse) ou fora do jogo. O aumento significativo das ações de qualidade superior ao final do programa e a ausência de diferença significativa entre as avaliações finais e iniciais nas ações de qualidade intermediária e inferior ratificam a melhora no desempenho dos participantes.

4.9 REFLEXÃO SOBRE OS JOGOS REDUZIDOS

De fato as pesquisas com os JR's que tratam da estruturação geral das atividades, da seleção das alterações regulamentares/funcionamento do jogo, dos comportamentos induzidos pela alteração do jogo formal, entre outros, ainda precisam ser melhor organizados. Especialmente os estudos que auxiliem na compreensão do desempenho tático dos praticantes carecem de mais atenção, visto que outros estudos que tratam do efeito fisiológico destas mesmas atividades (conhecido por meio de análises de variáveis de desempenho físico, por exemplo), em comparação com os primeiros, possuem resultados mais consistentes e conclusivos.

De qualquer forma, seria importante identificar e elucidar alguns cenários que envolvem os JR's, como: (1) a escassez na literatura de estudos desta natureza com a modalidade futsal; (2) a aproximação e a comparação do futsal com outras modalidades de invasão (especialmente o futebol de campo); (3) o conhecimento da dinâmica do jogo e da construção de atividades de treinamento congruentes com os objetivos do jogo; (4) a implicação de regulamentos, condições e posições/funções específicas na análise e (5) a limitação de ferramentas de avaliação do desempenho tático em função do modelo de jogo adotado.

5 METODOLOGIA

5.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

A amostra do estudo foi composta por 59 indivíduos entre 9 e 12 anos ($11 \pm 0,78$), matriculados em cursos de futsal em suas respectivas escolas particulares de São Paulo (capital). Estes compuseram os sete grupos de prática do estudo (G1, G2, G3, G4, G5, G6 e G7). Não participaram alunos federados na modalidade, estendendo-se para as modalidades futebol de campo e futebol society. Somente as ações das equipes com a posse da bola fizeram parte da pesquisa, sendo analisada a participação dos jogadores de linha, bem como dos goleiros, no jogo ofensivo.

Figura 6 – Número de alunos por idade

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

5.1.1 Escolha da faixa etária

Os indivíduos entre 10 e 12 anos, genericamente, ingressam na adolescência (fase correspondente, em nível cognitivo, ao estágio denominado operatório formal). Em síntese, o que se observa no adolescente é o interesse por problemas abstratos e a facilidade para

estabelecer relações (raciocínio denominado hipotético-dedutivo) (PIAGET; INHELDER, 1970). Uma vez que as atividades (JR's) propostas no estudo tem caráter prático-conceitual e dependem da compreensão, da abstração e da dimensão relacional (afinal as alterações promovidas nos jogos reduzidos terão como substância os conceitos referenciados e representados no modelo de jogo adotado) foi escolhida a faixa etária em questão.

5.1.2 Perfil da amostra

Não participaram do estudo os alunos federados na modalidade (bem como em futebol de campo e futebol society) de forma garantir a homogeneidade da amostra e evitar discrepâncias em termos de desempenho tático. Isso porque os atletas federados tendem a praticar a modalidade um número maior de vezes na semana, implicando em um nível acentuadamente mais alto de jogo. Os alunos participantes do estudo possuem nível socioeconômico elevado (A e B) e praticam a atividade extracurricular futsal, duas vezes por semana, em formato eletivo (opcional), com custo extra que varia de R\$80/mês a R\$140/mês.

5.1.3 Caracterização das instituições

As instituições fazem parte do grupo de escolas particulares da zona sul e oeste de São Paulo, com famílias de nível socioeconômico elevado (A e B). Todas elas apresentam programas esportivos extracurriculares, incluindo o futsal, oportunizando aos alunos duas aulas por semana, entre 1h e 1h30 por sessão. As participantes do estudo possuem infraestrutura mínima para a realização das atividades, sendo: materiais para o treinamento e aplicação das atividades (bolas, cones, apito, coletes, cronômetro), quadra poliesportiva coberta (com as devidas demarcações da modalidade futsal) e estrutura de apoio (bancos, bebedouros, enfermaria).

5.1.4 Escolha das instituições

As escolas participantes do estudo foram escolhidas seguindo três critérios: a existência de programa de treinamento do futsal no período extracurricular (o que garante a

possibilidade de consecução do projeto e o conhecimento mínimo dos alunos sobre o funcionamento do jogo por conta da adesão a um programa de treinamento da modalidade), a proximidade dos professores das instituições com o pesquisador (facilitando a entrada e a apresentação do modelo de jogo adotado) e o perfil socioeconômico semelhante do público atendido (famílias e alunos).

5.2 MATERIAIS E LOCAIS DE PRÁTICA

Para a consecução das atividades os seguintes materiais foram disponibilizados pelas escolas: de duas a quatro bolas de futsal (penalty max 200, seguindo as especificações de tamanho, peso e circunferência estabelecidas pela Federação Paulista de Futebol de Salão (FPFS), três a quatro jogos de coletes de cores distintas e cones demarcatórios. O apito, o cronômetro, o quadro magnético de futsal e as câmeras para a filmagem das atividades foram disponibilizados pelo pesquisador.

As atividades se desenvolveram em espaços oficiais de prática da modalidade (quadras poliesportivas cobertas e descobertas com demarcações referentes ao futsal e balizas em ambos os lados), sendo que todas as instituições possuíam infraestrutura de apoio (bancos, bebedouros, enfermaria) para atender alunos, professores e responsáveis pelo estudo.

5.3 PROCEDIMENTO ÉTICO

O presente estudo passou por aprovação do Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos, atendendo às normas do tratado de Helsinki de 1996. O parecer substanciado do CEP (comitê de ética e pesquisa) foi registrado como “aprovado” podendo ser identificado pelo protocolo CAAE – 88952218.0.0000.5390 (Plataforma Brasil).

O estudo foi realizado com a aceitação dos responsáveis legais das escolas e dos alunos que compuseram a amostra, através do preenchimento do termo de aceite (instituição) e do termo de consentimento livre e esclarecido (responsáveis legais dos alunos), para a utilização dos dados coletados para os fins da pesquisa. Os alunos também preencheram o termo de assentimento, conforme registrado no CEP. O arquivo descrito acima pode ser encontrado no anexo ao final do estudo.

5.4 SESSÕES E DURAÇÃO DOS TREINAMENTOS

Foi utilizada uma sessão de treinamento regular com duração entre uma hora e uma hora e quinze minutos para a aplicação de cinco jogos reduzidos. A sequência de aplicação das atividades foi idêntica para os grupos participantes do estudo, sendo: (i) 2x2+G (goleiro) em meio-campo, (ii) 2x1+G (goleiro) ou 2x1a, formato de ataque x defesa, em meio-campo; (iii) 2x1+G (goleiro) ou 2x1b, formato de ataque x defesa, com limite de passes entre os atacantes, em meio-campo, (iv) 4+G x 2+G (ambas as equipes com goleiro) em campo inteiro e (v) 3+G x 3+G (ambas as equipes com goleiro) em campo inteiro.

Cada sessão foi constituída pelos seguintes momentos: preparação do material, recepção dos alunos; apresentação do pesquisador, apresentação e explicação do funcionamento das atividades, aquecimento prévio, participação dos alunos nos jogos reduzidos, encerramento da sessão e liberação dos alunos.

5.5 ESCOLHA DAS ATIVIDADES: OS JOGOS REDUZIDOS (JR'S)

Os JR's apresentam estrutura numérica e regulamentar mínimas para dar conta dos conceitos/ações elementares da equipe com a posse da bola, de acordo com o modelo de jogo adotado, sendo: a criação de linha de passe; a desmarcação; a ação exclusiva de apoio; a criação de linha de chute, o controle e o direcionamento da bola. Foram adotados os seguintes critérios para a escolha e a comparação dos JR's do estudo:

- A fim de compará-los e tomando como referência a alteração regulamentar - relacionada à forma de interação dos jogadores no jogo - optou-se por manter (i, ii, iv e v) e alterar (iii) a dinâmica de participação e troca de bola entre os atacantes. Neste caso foi realizada a comparação direta do jogo 2x1a e do jogo 2x1b a fim de verificar a alteração proposta;
- A fim de compará-los e tomando como referência o espaço de jogo optou-se por realizar jogos reduzidos que utilizam apenas de meia-quadra de jogo (i, ii e iii) e quadra inteira de jogo (iv e v);

- A fim de compará-los e tomando como referência a condição numérica das equipes (jogadores de linha) optou-se por realizar jogos reduzidos em superioridade numérica (ii, iii e iv) e igualdade/inferioridade numérica (i, iv e v). Ressalta-se que o jogo de 4x2 foi considerado sob a perspectiva do quarteto (condição de superioridade numérica) e da dupla (condição de inferioridade numérica);
- A fim de compará-los e tomando como referência a combinação da utilização da meia-quadra com menos jogadores (i) e da quadra inteira com mais jogadores (v), em situação de igualdade numérica, os jogos de 2x2 e 3x3 foram realizados.

As alterações propostas nos JR's permitiram a comparação da frequência (incidência) e da qualidade (de baixíssima à alta) das ações consideradas fundamentais no jogo, como: o controle da bola, o drible, o passe, a finalização, o oferecimento (desmarcação + linha de passe), o rebote e o apoio (equilíbrio e abertura de espaço), bem como o envolvimento geral dos jogadores com os jogos.

Foi possível apontar o índice de dificuldade relativo de cada JR, indicado pelo nível de exigência e manifestado pela ocorrência de ações de baixíssima qualidade (denotando alto grau de dificuldade) até ações de alta qualidade (denotando baixo grau de dificuldade), para os jogadores com e sem a posse da bola. Isso permitiu que os jogos fossem categorizados e indicados para jogadores das fases de iniciação, intermediária e avançada.

5.6 DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES (JR'S)

Os cinco jogos reduzidos (JR's) selecionados para a aplicação nos grupos, são: (i) 2x2+G (goleiro) em meio-campo, (ii) 2x1+G (goleiro), formato de ataque x defesa, em meio-campo; (iii) 2x1+G (goleiro), formato de ataque x defesa, com limite de passes entre os atacantes, em meio-campo, (iv) 4+G x 2+G* (ambas as equipes com goleiro) em campo inteiro e (v) 3+G x 3+G (ambas as equipes com goleiro) em campo inteiro. *Observação: o JR (iv) foi analisado sob a perspectiva da dupla e do quarteto. Segue a descrição detalhada da dinâmica e do funcionamento de cada um deles.

i) 2x2+G (goleiro) em meio-campo (Figura 2): o jogo acontece em meio campo de jogo, 2x2 (dois contra dois) e um goleiro (G - que troca de equipe de acordo com quem tem a posse da bola), sendo que as duas equipes fazem gol na mesma meta. As regras do jogo formal são mantidas, com exceção da saída da bola pelo fundo de quadra: não existe o escanteio e sempre que a bola ultrapassa a linha de fundo, ela é reposta pelo goleiro (que lança a bola para as equipes disputarem sua posse de forma aleatória no terreno de jogo). Além disso, caso a equipe que está defendendo a meta roube a bola na proximidade do gol (que tem como referência a linha da área), ela fica impedida de finalizar diretamente, sendo obrigado a sair da área com a posse da bola para, então, criar a situação de finalização.

Figura 2 – 2x2+G

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

ii) 2x1+G (goleiro) ou 2x1a, formato de ataque x defesa, em meio-campo (Figura 3): o jogo acontece em meio campo, 2x1+G (dois atacantes contra um marcador mais um goleiro). Ele consiste no ataque de dois jogadores (que iniciam a jogado no centro da quadra) contra um marcador (que aguarda o início do ataque em região intermediária, permitindo que os atacantes iniciem o ataque sem interferência direta). Os atacantes têm como objetivo fazer o gol, enquanto os marcadores e goleiro têm como objetivo recuperar a bola ou, então, tirá-la do campo de jogo, caracterizando o final do lance. Quando isso ocorre, um novo marcador (escolhidos entre os

dois atacantes da formação anterior, sendo sempre aquele que participou por último do lance) assume a função e um novo ataque, com jogadores diferentes e dispostos em fila no centro da quadra, se inicia. As regras do jogo formal são mantidas, com a exceção da condição numérica de jogadores e de não existir a conversão natural da defesa em ataque (transição).

Figura 3- 2x1a

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

(iii) 2x1+G (goleiro) ou 2x1b, formato de ataque x defesa, com limite de passes entre os atacantes, em meio-campo (Figura 4): o jogo acontece em formato idêntico ao anterior (ii), porém os jogadores da equipe com a posse da bola podem trocar no máximo três passes entre si. Ou seja, caso a dupla tenha realizado o terceiro passe no mesmo lance de ataque, o jogador com a posse da bola no momento não poderá mais acessar o seu companheiro, que deve imediatamente sair do jogo. Caso ele receba a bola mesmo assim, o lance é encerrado, caracterizando um erro de passe do ataque.

Figura 4 – 2x1b

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

iv) 4+G x 2+G (ambas as equipes com goleiro) em campo inteiro (Figura 5): o jogo acontece em campo inteiro, sendo que uma equipe possui dois jogadores de linha e a outra possui quatro jogadores de linha. Ambos os times possuem os seus respectivos goleiros. As regras do jogo formal são mantidas, com a exceção do número de jogadores da equipe em inferioridade numérica, ou seja, jogando-se, ao final, cinco (4+G) contra três (2+G).

v) 3+G x 3+G (ambas as equipes com goleiro) em campo inteiro (Figura 6): o jogo acontece em campo inteiro, sendo que cada equipe possui três jogadores de linha e um goleiro. As regras do jogo formal são mantidas, com a exceção do número oficial de jogadores por equipes (sendo quatro – ou seja, 3 + goleiro - ao invés de cinco – ou seja, 4+ goleiro).

Figura 5 – 4x2

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Figura 6 – 3x3

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

A configuração numérica e situacional das atividades propostas (JR's) respeita a estrutura mínima exigida para que todas as ações ofensivas do jogo formal ocorram, de acordo com o modelo de jogo proposto por Novaes, Rigon e Dantas (2014). São elas: a criação de linha

de passe; a desmarcação; a ação de apoio; a criação de linha de chute, o controle da bola e o direcionamento da bola.

5.7 INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO: CONSTRUÇÃO

A ferramenta de avaliação deve estar em consonância com um modelo de jogo, que é tido como referência para a análise das ações. Isso quer dizer que, em se tratando do desempenho tático, um mesmo comportamento pode ser entendido como “certo ou errado”, “desejável ou indesejável” ou até mesmo “neutro” em função do modelo de jogo adotado.

Tratando de um conceito básico, por exemplo, a criação de linhas de passe (ou seja, ação relacionada à possibilidade de recebimento da bola, passada pelo companheiro de equipe, sem a obstrução da trajetória pelo adversário) pode ser mais ou menos valorizada de acordo com a concepção de jogo prescrita: para uma equipe que valoriza a posse da bola e entende que este é um bom caminho para atacar e até mesmo para se defender, é requerido que os jogadores se movimentem constantemente e busquem se colocar invariavelmente em condição de receber a bola do companheiro, mesmo que fiquem mais longe de alcançar o gol. Já para uma equipe que objetiva um jogo mais vertical e direto, esse mesmo conceito, talvez, não tenha tanta relevância, visto que se procura direcionar a bola o quanto antes para uma disputa perto do gol adversário.

Verificou-se, porém, que as ferramentas encontradas na literatura (como o GPAI, o Fut-Sat, o Gr3 x 3Gr, entre outras) não dão conta de contemplar as ações referidas no modelo de jogo adotado no estudo. Diante da insatisfação com as possibilidades para se avaliar o comportamento tático individual em situações de jogos reduzidos e no próprio jogo formal partiu-se, então, para a construção de uma nova. Inspirada principalmente nas ideias de Novaes (2013) e Silva et al. (2013), a ferramenta de avaliação construída tornam observáveis e mensuráveis os principais conceitos representados no modelo de jogo adotado (NOVAES; RIGON; DANTAS, 2014).

Para a elaboração e implementação da ferramenta de análise no estudo utilizou-se a proposta metodológica observacional proposta por Anguera et al. (2001) que possui quatro fases principais: (1) delimitação da atividade, (2) otimização e coleta dos dados, (3) análise dos dados e (4) interpretação.

Na primeira fase (delimitação da atividade) foi definido que apenas os comportamentos relativos à fase com bola (ênfase ofensiva) seriam analisados em cada JR proposto. Também foi estipulada a duração total de 3 minutos e 30 segundos cronometrados para cada atividade. Entende-se como início da fase de ação com bola de uma equipe é definido como o momento em que um jogador da equipe controla a bola, e o final quando um jogador da outra equipe conquista a posse da bola de forma direta (roubada de bola) ou indireta (com a saída da bola do terreno ao seu favor).

Para segunda fase (otimização e coleta e dos dados), Anguera et al. (2001) sugerem a construção de um instrumento *ad hoc* que se adapte à realidade que se pretende estudar. Propõe-se que se inicie o processo com sessões de observação exploratória ou piloto. Com base nessas sessões de observação exploratória e em um referencial teórico, os autores sugerem a criação de categorias para registrar as ações. Tais categorias deveriam permitir o registro das ações de maneira exaustiva e mutuamente exclusiva, isto é, as categorias deverão ser capazes de contemplar todas as ações (exaustividade), e cada ação poderá ser assinalada em apenas uma vez (mútua exclusividade). As definições sobre a construção da ferramenta de avaliação e sua testagem, bem como as fases 3 e 4 (análise dos dados e interpretação, respectivamente) serão descritas a seguir.

5.8 INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO: DEFINIÇÕES E APLICAÇÃO

O instrumento construído permite avaliar, no jogo reduzido (JR), bem como no jogo formal (JF), as ações desempenhadas pelos jogadores segundo dois parâmetros:

- 1) a frequência ou quantidade de realização das ações (representada pelo número total de ações realizadas em cada categoria);
- 2) a qualidade ou nível da realização das ações (representada pelo scores 0, 1, 2, 3 e N, que determinam a característica de cada ação).

De acordo com as condições ou níveis de análise, no plano individual, citados por Santana (2016), apenas as ações dos jogadores da equipe com a posse da bola serão avaliadas, podendo ser, então:

- (I) o jogador com a posse da bola;
- (II) o jogador sem a posse da bola.

Foram selecionados para análise os elementos táticos ofensivos da equipe com a posse da bola, que se referem à utilização do espaço (1ª ordem), seguindo três condições apresentadas nas seguintes categorias:

- 1) jogador sem a posse da bola (participação direta): a criação de linha de passe e a desmarcação;
- 2) jogador sem a posse da bola (participação indireta): a ação exclusiva de apoio ofensivo/defensivo;
- 3) jogador com a posse da bola: a criação de linha de chute, o controle e o direcionamento da bola.

Segue a descrição de cada um destes conceitos

1) Ação do jogador sem a posse da bola (participação direta):

- Linha de passe: a ação de criação de opção/linha de passe se relaciona com a possibilidade de recebimento da bola, passada pelo companheiro de equipe, sem a obstrução da trajetória pelo adversário. Entende-se por linha/opção de passe a possibilidade concreta de recebimento da bola do jogador A para o jogador B da mesma equipe.
- Desmarcação: a ação de desmarcação se relaciona com o posicionamento do jogador de ataque fora do raio de ação do marcador. Entende-se por raio de ação, a distância entre atacante e marcador que permite (jogador desmarcado) ou não (jogador marcado) a participação efetiva e o controle da bola perante o adversário.

2) Ação do jogador sem a posse da bola (participação indireta):

- Ações de apoio: as ações de apoio ofensivas dizem respeito à abertura de espaço (direto) a ser ocupado por jogador do mesmo time com a posse da bola; os movimentos de equilíbrio (que asseguram e sustentam a ação coletiva, fechando os espaços de possíveis contra-ataques e compactando a equipe) e a criação de dúvidas na defesa (para que outro jogador da equipe, sem a posse da bola, possa se utilizar do espaço gerado para participar).

3) Ação do jogador com a posse da bola:

- Linha de chute: a ação de criação de linha/opção de chute se relaciona com o posicionamento do jogador de ataque em um espaço da quadra que seja

possível a finalização em gol sem a obstrução da trajetória pelo adversário. Entende-se por linha/opção de chute a real possibilidade finalização à meta sem obstrução de jogadores de linha;

- Controle: a ação de controlar a bola se relaciona com o manejo da bola em situação de jogo de forma a ser possível a realização de uma ação subsequente;
- Direcionamento da bola: a ação de direcionar a bola se relaciona com passe para companheiro, finalização a gol ou duelo de 1x1 contra marcador/condução da bola pelo terreno de jogo.

Vale ressaltar que as ações de apoio se referem a movimentos de um jogador que tem como objetivo abrir ou fechar espaços no terreno para que o seu companheiro tenha uma participação efetiva. As outras ações, de maneira distinta, dizem respeito à participação efetiva do próprio jogador, que procura espaços para que ele mesmo participe da jogada. Posto isso, na planilha de observação serão discriminadas para análise as ações do jogador com a posse da bola, bem como as ações do jogador sem a posse da bola “participação direta” (ações para si) e as ações do jogador sem a posse da bola “participação indireta” (ações de apoio), todas elas referentes à equipe com a posse da bola.

Considerando que as configurações das equipes são alteradas pela movimentação da bola, os comportamentos dos jogadores do time com a posse da bola (sendo o jogador com a posse da bola o protagonista da ação) foram analisados a cada “novo lance”. Entende-se como novo lance:

- **a mudança da ação do protagonista**, sendo:

- (a) direcionamento ou movimentação da bola pelo jogador que a possui;
- (b) o confronto individual contra o marcador direto (duelo 1x1);
- (c) a condução da bola pelo espaço aberto da quadra.

- **a mudança do protagonista da ação**, sendo:

- (c) a movimentação ou circulação da bola entre os jogadores da equipe ou perda da posse da bola para o adversário.

Tanto o jogador que está em posse da bola, quanto os jogadores que estão sem a posse da bola (do time que está com a posse da bola) foram, então, avaliados em termos de desempenho tático.

As variáveis são de natureza categórica sendo atribuídos valores para cada ação:

- 0 – não executa a ação (jogador fica parado ou executa movimentos discretos ou fora do contexto do jogo),
- 1 – executa a ação de forma inapropriada (jogador se movimenta sem objetivo definido e sua ação é ineficaz ou incompleta),
- 2 – executa a ação de forma parcialmente apropriada (jogador se movimenta com objetivo definido, sua ação é pertinente, porém é ineficaz ou incompleta),
- 3 – executa a ação de forma apropriada (jogador se movimenta com objetivo definido, sua ação é pertinente, eficaz e completa).

Foi também atribuído o critério “neutro” (N) quando os jogadores em questão estiveram fora do centro do jogo, de forma a não conseguirem/não poderem participar ativamente do lance. Entende-se como centro do jogo o espaço de jogo real onde as disputas entre os jogadores das equipes acontecem de forma prática. Este critério será adotado somente para os jogadores sem a posse da bola (participação direta), da equipe com a posse da bola.

Abaixo são descritos e explicados cada um dos critérios avaliados, com os scores que variam entre 0 e 3, além de N.

Para os jogadores sem a posse da bola, participação direta:

- Score N:
 - Critério: “o jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar”
 - Descrição ou Explicação: “o centro do jogo se refere à zona de ação dos jogadores delimitada pela localização e deslocamento da bola. Neste caso o jogador está distante do centro de jogo ou mal posicionado em relação a ele, não conseguindo ou não sendo possível participar direta e ativamente do lance”.
- Score 0
 - Critério: “o jogador fica parado, marcado e sem linha de passe”

- Descrição ou explicação: “o jogador não se move ou os movimentos realizados para tentar oferecer-se (criar linha de passe e desmarcar-se) no lance, em relação ao seu companheiro que tem a bola e ao adversário que se opõe, são extremamente discretos. Por isso, não consegue se distanciar do seu marcador (considera-se, então, marcado) e não apresenta possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, sem linha de passe)”.
- Score 1
 - Critério: “o jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e tenta oferecer-se (criar linha de passe e desmarcar-se) no lance, em relação ao seu companheiro que tem a bola e ao adversário que se opõe. Mesmo assim, não consegue se distanciar do seu marcador (considera-se, então, marcado) e não apresenta possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, sem linha de passe)”.
- Score 2
 - Critério: “o jogador se movimenta desmarcando-se, mas sem linha de passe”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e tenta oferecer-se (criar linha de passe e desmarcar-se) no lance, em relação ao seu companheiro que tem a bola e ao adversário que se opõe. Ele consegue se distanciar do seu marcador (considera-se, então, desmarcado), mas ainda não apresenta possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, sem linha de passe)”;
 - Critério: “o jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e tenta oferecer-se (criar linha de passe e desmarcar-se) no lance, em relação ao seu companheiro que tem a bola e ao adversário que se opõe. Ele apresenta possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se,

então, com linha de passe), mas ainda não consegue se distanciar do seu marcador (considera-se, então, marcado)”.

- Score 3

- Critério: “o jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e tenta oferecer-se (criar linha de passe e desmarcar-se) no lance, em relação ao seu companheiro que tem a bola e ao adversário que se opõe. Ele apresenta possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, com linha de passe) e consegue se distanciar do seu marcador (considera-se, então, desmarcado)”.
- Critério: “o jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe”
 - Descrição ou explicação: “o jogador não se move ou os movimentos realizados para tentar oferecer-se (criar linha de passe e desmarcar-se) no lance, em relação ao seu companheiro que tem a bola e ao adversário que se opõe, são extremamente discretos. Ele apresenta possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, com linha de passe) e consegue permanecer distante de seu marcador (considera-se, então, desmarcado)”.
- Critério: “o jogador se direciona para o rebote”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo, direcionando-se para um possível rebote (ou seja, situação em que possa ter a posse da bola em disputa/participar do lance seguinte)”.

Para os jogadores sem a posse da bola, participação indireta:

- Score 0

- Critério: “o jogador fica parado, porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe”
 - Descrição ou explicação: “o jogador não se move ou os movimentos realizados para tentar abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe, em relação ao seu companheiro que tem ou não a

bola e aos adversários que se opõem, são extremamente discretos. De qualquer forma, seria requerido algum movimento nesse sentido para que o lance prosseguisse”.

- Score 3

- Critério: “o jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e abre deliberadamente (através da demonstração pela intencionalidade no lance) um espaço efetivo para que o companheiro com a posse da bola possa atuar”.
- Critério: “o jogador se move no espaço de jogo e abre deliberadamente (através da demonstração pela intencionalidade no lance) um espaço efetivo para que o companheiro sem a posse da bola possa atuar”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e abre deliberadamente (através da demonstração pela intencionalidade no lance) um espaço efetivo para que o companheiro sem a posse da bola possa atuar”.
- Critério: “o jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe”
 - Descrição ou explicação: “o jogador se move no espaço de jogo e fecha deliberadamente (através da demonstração pela intencionalidade no lance) um espaço efetivo, impedindo que a equipe adversária consiga atuar com eficiência”.

Para os jogadores com a posse da bola:

- Score 0

- Critério: “o jogador não consegue controlar a bola”
 - Descrição ou explicação: “o jogador não controla a bola no espaço de jogo, perdendo a sua posse para o adversário, para fora do terreno ou colocando-a em disputa”.

- Score 1
 - Critério: “o jogador inicialmente controla, porém em seguida “rifa” a bola”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, porém acaba, em seguida, colocando-a em disputa com o adversário no terreno do jogo”.
 - Critério: “o jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, porém acaba, em seguida, direcionando-a para companheiro dentro do raio de ação do seu marcador (considera-se, então, marcado) e sem a possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, sem linha de passe)”.
- Score 2
 - Critério: “o jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, porém acaba, em seguida, direcionando-a para companheiro com a possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, com linha de passe), mas dentro do raio de ação do seu marcador (considera-se, então, marcado)”.
 - Critério: “o jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, porém acaba, em seguida, direcionando-a para companheiro fora do raio de ação do seu marcador (considera-se, então, desmarcado), mas sem a possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, sem linha de passe)”.
 - Critério: “o jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol bloqueado”.

- Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, porém acaba, em seguida, direcionando-a para gol obstruído por marcadores diretos ou indiretos”.
 - Critério: “o jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, porém acaba, em seguida, duelando de forma equivocada (longe do raio de ação do marcador, em espaço pequeno ou em situação desfavorável) na condição de 1x1 (atacante vs defensor) contra marcador”.
- Score 3
 - Critério: “o jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, e acaba, em seguida, direcionando-a para companheiro fora do raio de ação do seu marcador (considera-se, então, desmarcado) e com a possibilidade de receber a bola do companheiro (considera-se, então, com linha de passe)”.
 - Critério: “o jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, e acaba, em seguida, direcionando-a para gol aberto (ou seja, sem opositores diretos ou indiretos)”.
 - Critério: “o jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, e acaba, em seguida, duelando de forma correta (dentro do raio de ação do marcador, em espaço maior ou em situação favorável) em condição de 1x1 contra marcador”.

- Critério: “o jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo”.
 - Descrição ou explicação: “o jogador inicialmente controla a bola no espaço de jogo, e acaba, em seguida, caminhando para espaços favoráveis sem a oposição de marcadores”.

5.9 A FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO: PROJETO PILOTO

Um estudo piloto foi realizado para a construção e validação da ferramenta. Partindo do modelo do jogo de futsal proposto por Novaes, Rigon e Dantas (2014), inicialmente foram selecionadas para análise as seguintes ações individuais da equipe com a posse da bola: a criação de linha de passe/chute, a desmarcação e o controle da bola. Foram atribuídos valores para cada ação, sendo: (a) jogador sem a bola- N- não consegue participar do lance; 0 – jogador fica parado, marcado e sem linha de passe; 1 – jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe; 2- jogador se movimenta desmarcando-se, porém sem linha de passe / com linha de passe, porém marcado; 3- jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe / jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe; (b) jogador com a bola: 0 – jogador não controla a bola; 1 – jogador controla inicialmente, porém “rifa/perde” a bola; 2 – jogador direciona a bola, mas teria outra opção melhor e 3 – jogador direciona a bola adequadamente.

O jogo reduzido (JR) escolhido para análise foi de 2x1 (dois atacantes contra um marcador, meia-quadra, em formato de ataque contra defesa) e foi filmado durante três minutos cronometrados. Participaram do piloto 12 atletas universitárias com experiência comprovada na modalidade. O pesquisador gerente e um professor auxiliar, com experiência na modalidade e que conhecia o modelo de jogo proposto, foram responsáveis pela análise das filmagens. Ao todo foram avaliadas 94 ações das jogadoras da equipe com a posse de bola.

Considerando que as configurações das equipes são alteradas pela movimentação da bola, os comportamentos dos jogadores do time com a posse da bola foram analisados a cada “novo lance”, considerando-se:

- (a) a condução ou a movimentação da bola pelo jogador que a possui,
- (b) a movimentação da bola entre os jogadores da mesma equipe,

(c) o confronto individual contra o marcador direto (duelo 1x1).

Tanto as jogadoras que estavam em posse da bola, quanto as jogadoras que estavam sem a posse da bola do time que está com a posse da bola foram, então, avaliadas em termos de desempenho tático. O coeficiente de concordância (Kappa) da ferramenta para o nível intra-observador foi de 86% e 93%, jogadores sem bola e com bola respectivamente. Para o nível de concordância (Kappa) inter-observadores, os valores foram de 76% e 79%, jogadores sem bola e com bola respectivamente. Conclui-se que a ferramenta apresentou grau de fidedignidade confiável mostrando-se útil para a avaliação do desempenho tático no futsal.

O objetivo destes procedimentos foi de obter uma padronização do entendimento dos avaliadores sobre os conceitos e scores contidos na planilha de análise. As dificuldades e limitações para o registro dos dados na planilha foram consideradas, permitindo um aprimoramento da ferramenta de avaliação. Num primeiro momento, as questões da atribuição de alguns scores, da participação indireta (apoio) e da participação do goleiro na fase ofensiva foram levantadas.

5.10 VALIDADE DE CONTEÚDO

A validade de conteúdo da ferramenta foi realizada com base em questionário aplicado para quatro peritos⁷. As perguntas tiveram natureza fechada e aberta, sendo:

- Você considera que os conceitos descritos na planilha de observação são pertinentes ao jogo de futsal? Você considera que os conceitos descritos na planilha de observação deem conta para avaliar o desempenho tático dos jogadores no jogo de futsal? Respostas possíveis: sim, parcialmente ou não. No caso de respostas parcialmente ou não, discorra.
- O que você acrescentaria ou excluiria da planilha de avaliação em termos conceituais ou práticos? Descreva.

⁷ Os critérios para a definição dos avaliadores peritos são: mais de dez anos de experiência com a modalidade; trabalhos comprovados na faixa etária de estudo (mínimo de dois anos) e conhecimento do modelo de jogo referido como base para o estudo.

De forma unânime, todos os peritos consideraram os conceitos pertinentes ao jogo de futsal, bem como descreveram como possível a avaliação do desempenho tático no jogo, sem objeções. Sobre os conceitos teóricos do jogo e sua aplicabilidade na ferramenta de avaliação, algumas considerações foram feitas com relação. Os pontos levantados, discutidos e reorganizados foram:

- Deveria considerar-se o critério N em situações nas quais os companheiros estavam muito distantes do atacante com a posse da bola (que executou determinada ação como a finalização, 1x1), não demonstrando intencionalidade ou possibilidade para participarem de fato do lance.
- Para as ações de apoio (jogador sem a posse da bola: participação indireta) deveria considerar-se o score 0 ou 3, indicando a falta de intencionalidade em participar (0) e a intencionalidade em participar (3), de acordo com cada critério (abertura de espaço para companheiro com a posse da bola, abertura de espaço para companheiro sem a posse da bola ou equilíbrio da equipe). Deveriam existir critérios evidentes para a abertura de espaço para o companheiro com e sem a posse da bola.
- Os goleiros deveriam ser analisados apenas quando participassem ofensivamente do lance (cobrando tiro de meta, recebendo e controlando a bola do companheiro, passando a bola para companheiro). Nestes casos ele recebeu scores equivalentes aos jogadores de linha.
- Para o critério 0, condição do jogador com a posse da bola (“jogador não consegue controlar a bola”), não haveria correspondência para avaliação dos jogadores sem a posse da bola, ou seja, esta ação encerraria a análise do lance.

5.11 FASE DO ESTUDO

A planilha de avaliação utilizada é referenciada abaixo (Tabela 6). Todos os pontos listados com relação à ferramenta de avaliação na fase inicial foram aceitos, na íntegra ou parcialmente, e compuseram a fase de estudo. O momento (equipe) e a condição (jogador) aparecem do lado esquerdo, enquanto os scores (N, 0, 1, 2 e 3) aparecem no centro e os critérios (descrição das ações) aparecem no centro-direita. Mais à direita da planilha localiza-se a célula,

em branco, para registro do avaliador (representando a quantidade de ações realizadas de acordo com os critérios estabelecidos).

Os JR's 2x1(a), 2x1(b), 2x2, 4x2 e 3x3 citados acima, todos com duração equivalente de três minutos e trinta segundos cronometrados (ou seja, o cronômetro será parado a cada saída de bola, garantindo que o tempo de jogo real seja o mesmo para cada JR e grupo) foram filmados na íntegra e armazenados para posterior avaliação.

O pesquisador gerente e um professor perito foram responsáveis pelo processo de avaliação. Para efeito de aferição de fiabilidade das observações, foram reavaliadas 758 ações, representando 12,3% da amostra de dados, valor superior ao de referência apontado pela literatura (TABACHINICK; FIDELL, 2001). Foi respeitado o intervalo de mais de três semanas, evitando-se problemas de familiaridade com a tarefa (ROBINSON; O'DONOGHUE, 2007). O resultado de Kappa para a fiabilidade da observação foi de 89,5%, sendo classificada como “perfeita” pela literatura (LANDIS; KOCH, 1977).

A cada mudança de ação do protagonista (jogador com a posse da bola) ou mudança do protagonista da ação (recebimento da bola por outro jogador) os jogadores da equipe com bola, nas condições com e sem a posse da bola, foram analisados quanto ao desempenho tático por meio do enquadramento nos critérios e referidos scores. Considera-se os scores N (neutro, apenas para as ações sem a posse da bola), 0 (baixíssima qualidade), 1 (baixa qualidade), 2 (média qualidade) e 3 (alta qualidade).

5.12 PROCEDIMENTOS E PROTOCOLOS PARA A COLETA DE DADOS

Para a gravação dos jogos foi utilizada uma câmara digital fixada em um tripé colocado nas arquibancadas e bases laterais das quadras, de forma a cobrir todo o terreno de jogo. As filmagens foram armazenadas em formato digital e disponibilizadas para a avaliação em um link da internet.

Em ordem cronológica, a fase de recolhimento de dados seguiu o cronograma:

Pré-coleta:

- Autorização das filmagens nas escolas: contato com os professores, coordenadores e diretores para a liberação das filmagens. Envio e recebimento assinado da “carta de aceita da instituição”;
- Coleta de dados dos responsáveis e participantes do estudo: envio e recebimento assinado do “termo de livre consentimento esclarecido” e “termo de assentimento”;
- Definição das datas para as filmagens: contato via e-mail e telefônico com os professores, coordenadores e diretores agendando os dias e períodos das filmagens.
- Apresentação do modelo de jogo referido para os professores e treinadores responsáveis pelas turmas e alunos participantes do estudo: reunião de 30 min à 1h, anterior a primeira sessão de coleta, com a finalidade de exposição dos conteúdos e formato de aplicação das atividades.

Coleta:

- Preparação dos materiais realizada dez minutos antes da chegada dos alunos;
- Recepção dos alunos na quadra;
- Apresentação do pesquisador e dos objetivos do estudo para os alunos;
- Apresentação, pelo professor-pesquisador, das atividades a serem realizadas (com suporte dos professores responsáveis pelas turmas), sendo: tempo gasto por JR, formato dos jogos (dinâmica geral) e abertura de espaço para dúvidas e comentários dos alunos. O pesquisador esteve à frente de todos os grupos participantes, comandando as atividades e indicando aos alunos e professores responsáveis os parâmetros e referências das atividades. Não foi oferecido nenhum tipo de feedback com relação ao desempenho dos alunos nas atividades. Vale ressaltar que três dos sete grupos do estudo são compostos por alunos do próprio pesquisador que continuou a frente dos mesmos, juntamente com o professor auxiliar, na consecução das atividades. Duração total da etapa: entre 5 e 10 minutos;
- Formação de grupos de 8 a 9 alunos (que foram mantidos para a aplicação dos jogos reduzidos), randomicamente, para a realização das atividades. Os professores foram responsáveis por dividir os alunos nos grupos. Vale ressaltar que não foi oferecido Duração total da etapa: entre 3 e 6 minutos;

Tabela 6 – Ferramenta de avaliação

Momento	Condição	Score	Critérios	Ações/N
Equipe com a posse da bola	Jogador sem a posse da bola: participação direta	N	jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar	
		0	jogador fica parado, marcado e sem linha de passe	
		1	jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe	
		2	jogador se movimenta desmarcando-se mas sem linha de passe	
			jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado	
		3	jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe	
			jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe	
			jogador se direciona para o rebote	
	Jogador sem a posse da bola: participação indireta	0	jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe	
		3	jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola	
			jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro sem a posse da bola	
			jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe	
	Jogador com a posse da bola	0	jogador não consegue controlar a bola	
		1	jogador inicialmente controla, porém em seguida “rifa” a bola	
			jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe	
		2	jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe	
			jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado	
			jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol bloqueado	
			jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação	
		3	jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe	
			jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute	
			jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação	
			jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo	

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

- Consecução das atividades:
 1. Aquecimento geral prévio que antecedeu a participação dos grupos no estudo: deslocamentos e corridas, passes em duplas e atividades de condução de bola. Duração da etapa: 5 a 7 minutos.
 2. Explicação do funcionamento, regras e dinâmica dos jogos reduzidos: antes da aplicação de cada jogo reduzido (JR) foi feita a explanação oral sobre suas regras, auxiliada pela apresentação do seu funcionamento em quadro magnético, a fim de facilitar a visualização das atividades por parte dos alunos. Cada intervenção com objetivo informativo teve duração de 1 a 3 minutos. Sendo assim e considerando que cada JR foi antecedido por esta fase informativa, a duração total desta etapa foi de 5 a 15 minutos.
 3. Aplicação dos JR's: cada jogo teve duração de 3 minutos e 30 segundos cronometrados (ou seja, tempo total de jogo que exclui o período no qual a bola ficou fora da quadra ou fora de disputa, como em caso de faltas, por exemplo), que correspondeu, em tempo corrido, entre 6 e 7 minutos. Sendo assim e considerando que foram aplicados cinco JR's na sessão de treino a duração total desta etapa foi de 25 a 35 minutos.
- Encerramento da sessão, fechamento em forma de roda e liberação dos alunos. Duração da etapa: 3 a 5 minutos.

Pós-Coleta:

- Separação do material em formato digital;
- Envio do material para os avaliadores;
- Apresentação do modelo de jogo referido e da ferramenta de avaliação para os avaliadores (reunião de 30 minutos com a finalidade de exposição dos conteúdos, formato de aplicação das atividades e da ferramenta de avaliação);
- Recebimento da avaliação dos peritos;
- Análise de dados e estatística;
- Término da redação e fechamento do estudo (resultados, discussão e considerações finais).

6 ANÁLISE DE DADOS E ESTATÍSTICA

Os dados e valores numéricos referentes às ações, em termos de frequência (tipologia) e qualidade (nível), foram coletados por grupo (G1, G2, G3, G4, G5, G6 e G7) e discriminados em planilhas separadas. Ao final deste processo de coleta e plotagem de dados por grupo, os valores foram agrupados em uma planilha tomando como referência, agora, cada JR.

A população de dados para análise foi estabelecida por meio da soma das ações de cada grupo (G1 a G7) para cada JR, sendo definida porcentagem (%) da ocorrência das ações, por nível, em relação ao total. Entende-se que os dados a serem analisados referem-se, assim, aos JR's 2x1a, 2x1b, 2x2, 3x3, 4x2 (perspectiva do quarteto) e 4x2 (perspectiva da dupla). Justifica-se a análise do jogo de 4x2 sob a perspectiva do quarteto e da dupla, uma vez que possuem características totalmente diferentes. Apenas as ações da equipe com a posse da bola, jogadores com e sem a posse da bola, foram consideradas.

Os dados são categóricos e as diferenças entre os grupos foram analisadas pelo teste Qui-Quadrado, sendo $p < 0,05$. As diferenças individuais, por categoria, foram comparadas pela análise dos resíduos padronizados, sendo $p < 0,05$ ou $\pm 1,96$ DP (desvio padrão). Os scores N, 0, 1, 2 e 3 foram analisados pela distribuição percentual, por atividade, por meio de gráficos de colunas 100% empilhadas.

7 RESULTADOS

Foram analisadas, ao final, 6155 ações referentes às equipes com a posse da bola (ênfase ofensiva), sendo 2607 dos jogadores com a posse da bola e 3548 dos jogadores sem a posse da bola, em situação de jogo reduzido (JR). O número total (frequência) e a qualidade (scores/critérios) das ações referentes à participação dos jogadores foram considerados.

Também foram analisadas as participações dos goleiros no momento ofensivo, desde que fossem protagonistas da ação, com a posse da bola, nos JR's 4x2 e 3x3. O conjunto de dados numéricos obtidos será apresentado no formato de tabela, sendo: Tabela 7 (referência), Tabelas 8 e 9 (comparação dos JR's 2x1a e 2x1b), Tabelas 10 e 11 (comparação dos JR's em meia quadra e quadra inteira), Tabelas 12 e 13 (comparação dos JR's em superioridade e igualdade/inferioridade numérica), Tabelas 14 e 15 (comparação entre os JR's 2x2 e 3x3).

De acordo com o tipo de resposta, foram considerados os números absolutos e percentuais das ações relativas aos jogadores com a posse da bola e sem a posse da bola, ênfase ofensiva. Desta forma, também foi possível identificar o tipo de resposta e o nível de exigência por tipo de jogo, a partir dos scores N, 0, 1, 2 e 3 para as ações e critérios estabelecidos. Estes valores são apresentados nas Tabelas 16, 17, 18 e 19.

A amostra indicou que o tipo de exercício influenciou significativamente o padrão de comportamento das variáveis para as equipes com a posse da bola, ênfase ofensiva. Sendo $p < 0,05$, o valor de Qui-Quadrado para as ações dos jogadores sem a bola foi de 1659,576 (55 graus de liberdade) e para as ações dos jogadores com a posse da bola foi de 539,5957 (50 graus de liberdade). As diferenças individuais, por categoria, foram comparadas pela análise dos resíduos padronizados, sendo $p < 0,05$ ou $\pm 1,96$ DP (desvio padrão). Os resultados numéricos que apresentaram diferenças estatisticamente significativas, tomando como base os valores de p e DP acima mencionados, foram identificados com cores distintas nas tabelas a seguir.

Tabela 7: resultados (referência)

referência		2x1a		2x1b		2x2		4x2 dupla		jogo 4x2 quarteto		jogo 3x3	
Score	Crítérios	total de ações (por critério)	porcentagem das ações em relação ao total do grupo (jogo 2x1a)	total de ações (por critério)	porcentagem das ações em relação ao total do grupo (jogo 2x1b)	total de ações (por critério)	porcentagem das ações em relação ao total do grupo (jogo 2x2)	total de ações (por critério)	porcentagem das ações em relação ao total do grupo (jogo 4x2 dupla)	total de ações (por critério)	porcentagem das ações em relação ao total do grupo (jogo 4x2 quarteto)	total de ações (por critério)	porcentagem das ações em relação ao total do grupo (jogo 3x3)
N	jogador está fora do centro do jogo e não conseguem não precisa participar	25	5,2%	28	6%	64	14,6%	21	8,4%	222	24,0%	154	15,3%
0	jogador fica parado, marcado e sem linha de passe	0	0,0%	0	0%	35	8,0%	14	0,0%	3	0,3%	26	2,6%
1	jogador se movimentar, porém ainda está marcado e sem linha de passe	0	0,0%	0	0%	71	16,2%	58	0,0%	12	1,3%	92	9,1%
2	jogador se movimentar desmarcando-se mas sem linha de passe	37	7,7%	34	8%	30	6,8%	7	2,8%	38	4,1%	76	7,7%
	jogador se movimentar com linha de passe, porém marcado	2	0,4%	0	0%	56	12,8%	77	30,7%	20	2,2%	151	15,0%
3	jogador se movimentar desmarcando-se e com linha de passe	377	78,4%	323	72%	131	29,8%	60	23,9%	290	31,4%	308	30,6%
	jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe	12	2,5%	7	2%	12	2,7%	9	3,6%	288	31,2%	137	13,6%
	jogador se direciona para o rebote	28	5,8%	50	11%	35	8,0%	5	2,0%	34	3,7%	49	4,9%
0	jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe	0	0,0%	0	0%	2	0,3%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
3	jogador se movimentar abrindo espaço para o companheiro com a posse da bola	0	0,0%	5	1%	1	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	jogador se movimentar abrindo espaço para o companheiro sem a posse da bola	0	0,0%	0	0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
	jogador se movimentar de forma a equilibrar a equipe	0	0,0%	0	0%	2	0,5%	0	0,0%	17	1,8%	13	1,3%
	jogador não consegue controlar a bola	20	4,0%	16	3%	85	16,3%	41	15,9%	17	5,2%	78	14,4%
1	jogador inicialmente controla, porém em seguida "rifa" a bola	15	3,0%	6	1%	25	4,8%	16	6,2%	5	1,5%	15	2,8%
	jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para o companheiro marcado e sem passe	2	0,4%	0	0%	26	5,0%	15	5,8%	7	2,1%	23	4,3%
	jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para o companheiro marcado, mas com linha de passe	1	0,2%	0	0%	41	7,9%	22	8,5%	5	1,5%	35	6,5%
2	jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para o companheiro sem linha de passe, mas desmarcado	20	4,0%	20	4%	5	1,0%	2	0,8%	4	1,2%	11	2,0%
	jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol	10	2,0%	10	2%	9	1,7%	11	4,3%	6	1,8%	15	2,8%
	jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação	19	3,8%	26	6%	51	9,8%	39	15,1%	9	2,8%	31	5,7%
	jogador controla a bola e a direciona para o companheiro desmarcado e com linha de passe	233	46,5%	164	36%	83	15,9%	49	19,0%	169	51,8%	167	30,9%
3	jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de	108	21,6%	120	26%	83	15,9%	11	4,3%	59	18,1%	68	12,6%
	jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação	46	9,2%	66	14%	100	19,2%	46	17,8%	27	8,3%	72	13,3%
	Jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se	27	5,4%	32	7%	14	2,7%	6	2,3%	18	5,5%	25	4,6%
	ações-jogadores com a	501		460		522		258		326		540	
total JR	ações-jogadores sem a	481		447		439		251		924		1006	
	total JR	982		907		961		509		1250		1546	
Total final		6155											

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 8 – Comparação entre os JR's 2x1a e 2x1b – jogadores sem a posse da bola

critérios	Resíduo		Raiz Valor esperado	
	2X1A	2X1B	2X1A	2X1B
jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar	-0,47143	0,489033	5,241269	5,052632
jogador fica parado, marcado e sem linha de passe			0	0
jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe			0	0
jogador se movimenta desmarcando-se mas sem linha de passe	0,032862	-0,03409	6,066354	5,848021
jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado	0,946185	-0,98151	1,018154	0,98151
jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe	0,744266	-0,77205	19,04792	18,36237
jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe	0,685733	-0,71133	3,138162	3,025217
jogador se direciona para o rebote	-1,95473	2,027706	6,358371	6,129529
jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe			0	0
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola	-1,60984	1,669946	1,609843	1,551904
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro sem a posse da bola			0	0
jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe			0	0

Valor Qui-Quadrado: 17,76136

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 9 – Comparação entre os JR's 2x1a e 2x1b – jogadores com a posse da bola

Critérios	Resíduo		Raiz Valor esperado	
	2X1A	2X1B	2X1A	2X1B
jogador não consegue controlar a bola	0,284394	-0,2968	4,332199	4,15115
jogador inicialmente controla, porém em seguida "rifa" a bola	1,224632	-1,27804	3,308772	3,170494
jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe	0,937545	-0,97844	1,021109	0,978436
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe	0,662945	-0,69186	0,722033	0,691858
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado	-0,18685	0,195004	4,566539	4,375697
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol bloqueado	-0,13213	0,137889	3,229031	3,094085
jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação	-0,9208	0,96096	4,843546	4,641127
jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe	1,809431	-1,88835	14,38641	13,78518
jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute	-0,99644	1,039902	10,90246	10,44683
jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação	-1,62135	1,692062	7,641281	7,321941
Jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo	-0,67771	0,707263	5,546042	5,314265

Valor Qui-Quadrado: 23,30285

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 10 – Comparação entre os JR's em meia quadra e quadra inteira – jogadores sem a posse da bola

critérios	Resíduo		Raiz Valor esperado	
	Meia	Inteira	Meia	Inteira
jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar	-5,75855	4,559003	14,07259	17,77533
jogador fica parado, marcado e sem linha de passe	0,902511	-0,71451	5,482009	6,924419
jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe	-1,98125	1,568542	9,474808	11,96779
jogador se movimenta desmarcando-se mas sem linha de passe	1,6723	-1,32395	9,24845	11,68187
jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado	-5,51644	4,367324	10,85808	13,71503
jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe	10,74266	-8,50488	23,95189	30,25404
jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe	-11,069	8,763238	13,38502	16,90684
jogador se direciona para o rebote	4,04052	-3,19885	8,800158	11,11563
jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe	1,400537	-1,10879	0,877824	1,108794
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola	2,425801	-1,92049	1,520436	1,920488
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro sem a posse da bola			0	0
jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe	-2,94171	2,328926	3,511296	4,435178

Valor Qui-Quadrado: 556,1645

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 11 – Comparação entre os JR's em meia quadra e quadra inteira – jogadores com a posse da bola

Critérios	Resíduo		Raiz Valor esperado	
	Meia	Inteira	Meia	Inteira
jogador não consegue controlar a bola	-2,08378	2,393533	12,09112	10,52638
jogador inicialmente controla, porém em seguida "rifa" a bola	-0,09458	0,108638	6,829784	5,945927
jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe	-2,09902	2,411039	6,444088	5,610145
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe	-2,2311	2,56275	7,691601	6,696214
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado	1,638575	-1,88215	5,938762	5,170214
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol bloqueado	-0,96764	1,111476	5,890674	5,128349
jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação	-0,35573	0,408611	9,977439	8,686237
jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe	-0,54358	0,624384	22,18238	19,31171
jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute	3,478036	-3,99504	15,98171	13,91348
jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação	0,625898	-0,71894	14,25063	12,40643
Jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo	0,432129	-0,49636	8,330671	7,25258

Valor Qui-Quadrado: 70,63317

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 12 – Comparação entre os JR's de superioridade e igualdade/inferioridade numérica – jogadores sem a posse da bola

critérios	Resíduo		Raíz Valor esperado	
	super	igu/inf	super	igu/inf
jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar	0,409046	-0,42744	16,37986	15,67482
jogador fica parado, marcado e sem linha de passe	-5,91065	6,176508	6,380813	6,106163
jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe	-9,94014	10,38723	11,02825	10,55356
jogador se movimenta desmarcando-se mas sem linha de passe	-0,63917	0,667916	10,76478	10,30143
jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado	-10,8976	11,38775	12,63832	12,09433
jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe	7,631768	-7,97504	27,87893	26,67893
jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe	4,125748	-4,31132	15,57956	14,90897
jogador se direciona para o rebote	0,691319	-0,72241	10,24299	9,8021
jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe	-1,02175	1,067705	1,021748	0,977769
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola	1,055588	-1,10307	1,769719	1,693545
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro sem a posse da bola			0	0
jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe	0,072549	-0,07581	4,086991	3,911075

Valor Qui-Quadrado: 692,409

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 13 – Comparação entre os JR's de superioridade e igualdade/inferioridade numérica – jogadores com a posse da bola

Critérios	Resíduo		Raíz Valor esperado	
	super	igu/inf	super	igu/inf
jogador não consegue controlar a bola	-6,55848	6,475975	11,26381	11,4073
jogador inicialmente controla, porém em seguida "rifa" a bola	-2,27601	2,247375	6,362469	6,443523
jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe	-4,50395	4,447298	6,003164	6,07964
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe	-6,32795	6,24835	7,165317	7,256599
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado	2,420717	-2,39027	5,532413	5,602893
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol bloqueado	-0,74967	0,740244	5,487616	5,557524
jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação	-3,48502	3,441183	9,294751	9,413161
jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe	6,725257	-6,64066	20,66459	20,92784
jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute	4,388832	-4,33362	14,88819	15,07786
jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação	-2,80519	2,769906	13,27556	13,44468
Jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo	2,161176	-2,13399	7,76066	7,859526

Valor Qui-Quadrado: 403,1376

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 14 – Comparação entre os JR's 2x2 e 3x3 – jogadores sem a posse da bola

critérios	Resíduo		Raíz Valor esperado	
	2x2	3x3	2x2	3x3
jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar	-0,27399	0,180994	8,138167	12,31951
jogador fica parado, marcado e sem linha de passe	3,825365	-2,52701	4,304902	6,516734
jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe	3,052346	-2,01636	7,037074	10,65268
jogador se movimenta desmarcando-se mas sem linha de passe	-0,38829	0,2565	5,674809	8,590491
jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado	-0,86857	0,573767	7,930188	12,00467
jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe	-0,2053	0,13562	11,54863	17,48225
jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe	-4,94452	3,266308	6,728085	10,18493
jogador se direciona para o rebote	1,876649	-1,2397	5,051705	7,64724
jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe	1,786269	-1,17999	0,779495	1,179995
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola	1,263083	-0,83438	0,551186	0,834382
jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro sem a posse da bola			0	0
jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe	-1,19785	0,79129	2,134735	3,231549

Valor Qui-Quadrado: 84,9816

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 15 – Comparação entre os JR's 2x2 e 3x3 – jogadores com a posse da bola

Critérios	Resíduo		Raíz Valor esperado	
	2x2	3x3	2x2	3x3
jogador não consegue controlar a bola	0,545348	-0,53618	8,950902	9,10392
jogador inicialmente controla, porém em seguida "rifa" a bola	1,204081	-1,18384	4,434075	4,509876
jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe	0,390261	-0,3837	4,907621	4,991518
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe	0,59622	-0,5862	6,11195	6,216435
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado	-1,02141	1,004246	2,804355	2,852296
jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para gol bloqueado	-0,81424	0,800556	3,434619	3,493335
jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe do seu raio de ação	1,684602	-1,65629	6,348629	6,45716
jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe	-3,59772	3,537246	11,08519	11,27469
jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute	1,019099	-1,00197	8,615123	8,7624
jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação	1,681147	-1,65289	9,194693	9,351878
Jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo	-1,18071	1,160863	4,378298	4,453146

Valor Qui-Quadrado: 49,16983

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 16: Tipo de resposta – Jogadores sem a posse da bola

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 17: Tipo de resposta – Jogadores com a posse da bola

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 18 – Nível de exigência – jogadores sem a posse da bola

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

Tabela 19 – Nível de exigência – jogadores com a posse da bola

Fonte: Thiago André Rigon, 2019.

8 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS E CONCLUSÃO

Os resultados apontam que os formatos dos jogos reduzidos (JR's) propostos promoveram diferentes comportamentos táticos, manifestados nas ações dos jogadores. As diferenças individuais, por categoria, foram comparadas pela análise dos resíduos padronizados, sendo $p < 0,05$ ou $\pm 1,96$ DP (desvio padrão).

Tomando como referência a alteração regulamentar proposta no jogo de 2x1b, foi realizada uma comparação com o jogo de 2x1a. Apresentaram diferenças estatisticamente significativas o seguinte score e critério para: (a) para os jogadores sem a posse da bola – 3 - *“jogador se direciona para o rebote”*. O score 3, critério *“jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola”* também apresentou valores consideráveis na comparação dos resíduos padronizados para os dois formatos, 2x1a e 2x1b, jogador sem a posse da bola; (b) para os jogadores com a posse da bola – o score 3, critérios *“jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe”* e *“jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação”* também apresentaram valores consideráveis na comparação dos resíduos padronizados para os dois formatos, 2x1a e 2x1b, jogador com a posse da bola.

Enquanto no formato 2x1b os jogadores poderiam trocar no máximo 3 passes entre si por ataque, no formato 2x1a havia possibilidades irrestritas de compartilhamento da bola entre os atacantes. Por conta desta imposição de um jogo necessariamente mais objetivo no formato 2x1b (ou seja, que obrigava os atacantes a procurarem a finalização do ataque de forma mais rápida em comparação com o formato 2x1a), com relação à participação do jogador sem a posse da bola, entende-se que os atacantes conseguiram antecipar com maior precisão o término do ataque, facilitando a leitura do direcionamento para o rebote. O total de ações desta natureza no jogo de 2x1a foi de 28 ações (5,8%), ante 50 ações (11%) do formato 2x1b. Impossibilitados de receber a bola e trocar passes livremente, neste mesmo formato (2x1b), os jogadores sem a posse da bola tiveram que agir com a finalidade de abrir espaço para o seu companheiro com a bola, para que ele mesmo tivesse êxito na sequência ou término do lance. Com relação aos jogadores com a posse da bola, para o direcionamento da bola para companheiro, o formato 2x1b apresentou, no total, 164 ações de alta qualidade (36%), enquanto o formato 2x1a apresentou 233 ações (46,5%). Isso indica que a alteração de regra imposta no formato 2x1b,

de fato, levou os atacantes a procurarem o gol de forma mais objetiva, fazendo com que as ações de alta qualidade relacionadas ao duelo 1x1 (drible) e direcionamento da bola para o gol (finalização) apresentassem uma maior incidência quando comparados com o formato 2x1a. No caso do drible, foram 66 ações (14%) no formato 2x1b ante 46 ações (9,2%) no formato 2x1a. Já com relação à finalização, o formato 2x1b apresentou 120 ações (26%) ante 108 ações (21,6%) no formato 2x1a. No que diz respeito à circulação da bola entre os atacantes, no formato 2x1a, os jogadores com a posse da bola tiveram uma maior incidência de controle inicial e direcionamentos da bola para atacantes livres e com linha de passe. Pela facilitação da criação de linhas de passe, pelas possibilidades irrestritas de circulação da bola e por conta uma pequena pressão temporal imposta ao portador da bola, o formato 2x1a se mostrou útil para a construção de ataques com uma maior troca de bola entre os seus atacantes, através de uma elaboração coletiva aumentada. Isso indica que a objetividade requerida para jogar no 2x1b incitou algumas ações dos jogadores que levassem menos à troca de bola entre os atacantes (passes), e mais à aproximação do gol (rebotes e dribles) e ao término mais rápido do ataque (finalizações). Por outro lado, no jogo 2x1a, a possibilidade irrestrita de troca de bola entre os atacantes e a facilitação da criação coletiva dos lances, intensificaram as ações relacionadas ao passe e ao oferecimento (criação de linha de passe + desmarcação).

Tomando como referência o espaço de jogo, os JR's que utilizaram apenas de meia-quadra (2x1a, 2x1b e 2x2), quando comparados com os de quadra inteira (4x2, 2x4 e 3x3), apresentaram diferenças estatisticamente significativas para os seguintes scores e critérios: (a) para os jogadores sem a posse da bola – N - *“jogador está fora do centro do jogo e não consegue/não precisa participar”*; 1 - *“jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe”*; 2 - *“jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado”* e 3 - *“jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe; jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe; jogador se direciona para o rebote; jogador se movimenta abrindo espaço para companheiro com a posse da bola e jogador se movimenta de forma a equilibrar a equipe”*; (b) para os jogadores com a posse da bola - 0 - *“jogador não consegue controlar a bola”*; 2 - *“jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado; jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe”* e 3 - *“jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute”*. O score 2, critério *“jogador*

inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado” também apresentou valores consideráveis na comparação dos resíduos padronizados para os dois formatos, meia quadra e quadra inteira, jogador com a posse da bola.

O critério N corresponde ao envolvimento dos jogadores, de forma ativa, em cada formato de jogo aplicado. Por conta do maior espaço para deslocamentos, os jogos em quadra inteira, quando comparados com os em meia quadra, indicaram uma menor participação dos jogadores nas atividades. Isso porque em um espaço diminuto (caso dos jogos em meia quadra), os jogadores são constantemente incitados a se envolverem com e sem a posse da bola nas jogadas. Por estarem mais distantes do centro do jogo - ou seja, das zonas onde acontecem as jogadas, no foco da bola e próximos a ele -, por vezes, os jogadores não conseguiram ou não precisaram participar do lance nos formatos em quadra inteira. O menor espaço dos jogos em meia quadra também se mostrou imperativo no que diz respeito ao modo de compartilhamento (passe) e controle da bola, além do direcionamento da bola para o gol (finalização) e rebotes. Por conta da proximidade dos atacantes e marcadores, que muitas vezes dividiram um espaço muito próximo por conta do terreno menor de jogo, os formatos em meia quadra induziram uma maior pressão temporal nos jogadores de ataque, com e sem a posse da bola. Isso pode ser traduzido pela dificuldade no oferecimento (desmarcação + criação de linha de passe) e pela dificuldade no controle da bola e direcionamento da bola para jogadores livres, em meia quadra, quando comparados com a quadra inteira disponível. A proximidade do gol nos formatos em meia quadra também promoveu um maior número de finalizações bem sucedidas a gol e do direcionamento para rebote dos atacantes. O maior espaço dos jogos em quadra inteira, por sua vez, indicou a possibilidade dos jogadores se colocarem com linha de passe e desmarcados, mesmo parados. Isso porque as grandes distâncias entre os jogadores dificultaram uma marcação mais próxima ou contundente, facilitando ações desta natureza.

As ações de apoio se referem à participação indireta dos atacantes tanto na abertura, quanto no fechamento de espaços. Ou seja, compreendem movimentos de que visam (i) abrir espaços para os companheiros jogarem ou (ii) impedir/difícultar possíveis contra-ataques adversários, colocando-se como obstáculos antecipados no caso da perda da posse da bola. Com relação à necessidade de fechamento de espaços coletivos, ou equilíbrio da equipe, as ações de apoio (ii) tiveram ocorrência significativa nos formatos em quadra inteira (4x2 e 3x3). Já no caso da abertura de espaço (i), tiveram ocorrência significativa nos formatos em meia quadra

(2x1b e 2x2). No caso das atividades em meia quadra, as ações de abertura de espaço justificam-se, assim, pela constante necessidade de movimentações dos atacantes, bem como de uma participação mais ativa na elaboração do ataque. Já na situação de quadra inteira, o maior espaço de jogo a ser preenchido e ocupado pela equipe, bem como a constante possibilidade de contra-ataque adversário em um espaço ampliado, após a perda da bola pela equipe de ataque, induziram a ocorrência de ações de fechamento de espaço coletivo (ou equilíbrio). Os números finais relativos ao total de ações de apoio, abertura de espaço (i) somados ao de fechamento do espaço (ii), jogador sem a posse da bola, participação indireta, foram: 2x1a – 0 ações, 2x1b – 5 ações, 2x2 – 5 ações, 2x4 – 0 ações, 4x2 – 17 ações e 3x3 – 13 ações. Inicialmente percebe-se um número muito baixo de ações desta natureza nos jogos propostos, quando comparado com o número de ações dos outros critérios de avaliação, nos mesmos JR's. Isto indica que outras atividades e eventuais alterações regulamentares pudessem se prestar para o estímulo deste comportamento, que não as propostas neste estudo.

Tomando como referência a condição numérica das equipes (jogadores de linha), os jogos reduzidos de igualdade (2x2 e 3x3) e inferioridade (2x4) numérica do ataque, quando comparados com os jogos reduzidos de superioridade (2x1a, 2x1b e 4x2) numérica do ataque apresentaram diferenças estatisticamente significativas para os seguintes scores e critérios: (a) para os jogadores sem a posse da bola – 0 - *“jogador fica parado, marcado e sem linha de passe; 1 - jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe”; 2 - “jogador se movimenta com linha de passe, porém marcado” e 3 - “jogador se movimenta desmarcando-se e com linha de passe” e “jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe”;* (b) para os jogadores com a posse da bola – 0 - *“jogador não consegue controlar a bola”; 1 - “jogador inicialmente controla, porém em seguida “rifa” a bola”; “jogador inicialmente controla, porém direciona a bola para companheiro marcado e sem passe”; 2 - “jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe”; “jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado”; jogador inicialmente controla porém duela contra marcador (1x1) longe de seu raio de ação” e 3 - “jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe”; “jogador controla a bola e direciona a bola para o gol com linha de chute”; “jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1)*

próximo ao seu raio de ação”; “jogador controla a bola e anda para espaço livre quando não há marcadores se opondo”.

As equipes em condição de igualdade e inferioridade numérica apresentaram uma maior incidência de situações de duelo 1x1 (drible ou tentativa de drible), de menor e maior qualidade. Essa condição para a equipe com a posse da bola, considerando os jogadores com e sem a bola da equipe com a posse da bola, representa uma maior pressão temporal para os atacantes, quando comparada com a condição de superioridade numérica do ataque. Com a finalidade de progredir no terreno ou apenas de manter a bola na posse de sua equipe, os jogadores com a posse da bola foram incitados a tentarem driblar os seus oponentes um número maior de vezes, mesmo com uma grande pressão temporal imposta a si mesmo. Entende-se que foi justamente a mesma imposição aos seus companheiros (ou seja, possíveis receptores da bola) que levou a uma incidência maior dos duelos.

Enquanto as equipes em superioridade numérica têm facilitada a ação de oferecimento (desmarcação + criação de linha de passe), posto que os atacantes com e sem a posse da bola tem uma menor pressão temporal para controlar a bola e direcioná-la para um companheiro com boas chances de estar sem um marcador no seu raio de ação (ou seja, livre), a condição de igualdade/inferioridade numérica é traduzida por uma menor oferta de possibilidades de passes, justamente pela dificuldade imposta aos jogadores para se oferecerem desmarcados e com linha de passe. A grande pressão temporal imposta aos atacantes no controle da bola, em jogos de igualdade/inferioridade numérica, quando comparados com os jogos de superioridade numérica, justifica a falta de controle ou a grande incidência da ação de “rifar” a bola. Nos jogos de superioridade numérica, por sua vez, os atacantes não somente encontram mais facilidade para direcionar a bola para companheiros livres, mas também para conduzi-la por espaços abertos no terreno, bem como finalizar de forma bem sucedida ao gol. Os números finais relativos ao total e porcentagens de ações de direcionamento da bola para companheiro (passe) de média qualidade (2- *jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro marcado, mas com linha de passe; jogador inicialmente controla, porém em seguida direciona a bola para companheiro sem linha de passe, mas desmarcado*) e alta qualidade (3- *jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe*) foram, respectivamente, para cada JR: 2x1a – 21 ações (4,2%) e 233 ações (46,5%); 2x1b – 20 ações (4,3%) e 164 ações (35,7%); 2x2 – 46 ações (8,8%) e 83 ações

(15,9%), 2x4 – 24 ações (9,3%) e 49 ações (19%), 4x2 – 9 ações (2,8%) e 169 ações (51,8%) e 3x3 – 46 ações (8,5%) e 167 ações (30,9%). Da mesma maneira, as ações de alta qualidade relacionadas ao oferecimento dos jogadores sem a posse da bola (3- *jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe*) também apresentaram frequência de ocorrência consideravelmente maior nos jogos de superioridade numérica, sendo: 2x1a – 389 ações (81%); 2x1b – 330 ações (74%); 2x2 – 143 ações (33%); 2x4 – 69 ações (27%); 4x2 – 578 ações (63%) e 3x3 – 445 ações (44%).

Tomando como referência a relação entre o espaço de jogo e a quantidade de jogadores de linha por equipe, foram comparados os JR's nos formatos 2x2 (meia-quadra) e 3x3 (quadra inteira). Os resultados apresentaram diferenças estatisticamente significativas os seguintes scores e critérios para: (a) para os jogadores sem a posse da bola – 0 - *“jogador fica parado, marcado e sem linha de passe”*, 1 - *“jogador se movimenta, porém ainda está marcado e sem linha de passe”* e 3 - *“jogador fica parado, desmarcado e com linha de passe”*. Os scores e critérios 3 - *“jogador se direciona para o rebote”* e 0 - *“jogador fica parado porém deveria se mover para abrir/fechar espaço para melhor atuação do companheiro/equipe”* também apresentaram valores consideráveis na comparação dos resíduos padronizados para os dois formatos, 2x2 e 3x3, jogador sem a posse da bola; (b) para os jogadores com a posse da bola – 3 - *“jogador controla a bola e a direciona para companheiro desmarcado e com linha de passe”*. Os scores e critérios 2 - *“jogador inicialmente controla, porém duela contra marcador (1x1) longe de seu raio de ação”* e 3 - *“jogador controla a bola e duela contra marcador (1x1) próximo ao seu raio de ação”* também apresentaram valores consideráveis na comparação dos resíduos padronizados para os dois formatos, 2x2 e 3x3, jogador com a posse da bola.

Para os jogadores sem a posse da bola, fase ofensiva, as ofertas de passe foram um importante indicativo para desencadeamento de ações de diferentes naturezas nos dois formatos de JR. Enquanto no formato 2x2 o atacante sem a posse da bola (e único recebedor em potencial) teve de se movimentar mais vezes para se desvencilhar dos marcadores e, mesmo assim, se apresentou comparativamente mais vezes sem linha de passe para receber a bola, no formato 3x3 os jogadores sem a posse da bola se colocaram mais vezes livres para receber a bola, mesmo que parados. Consequentemente, os jogadores com a posse da bola, formato 3x3, conseguiram direcioná-la, de forma mais consistente, para jogadores livres, quando comparados com o formato 2x2. Por conta de uma oferta menor de possibilidades de passe, o formato com

2 jogadores de linha (2x2), quando comparado com o formato com 3 jogadores de linha (3x3), incitou mais ações de duelo 1x1 (drible ou tentativa de drible), de qualidade alta e média. Sendo assim, com menos ofertas de passe e uma pressão temporal alta, os atacantes com a posse da bola procuraram o drible um número considerável de vezes maior no JR 2x2, quando comparado com o 3x3.

Com relação ao nível de exigência dos jogos, os formatos que impuseram uma menor pressão temporal nos atacantes, se mostraram úteis na facilitação de ações dos jogadores de ataque com e sem a posse da bola, em comparação com os jogos que tinham como característica uma maior pressão temporal nos atacantes. Isso pode ser confirmado pela comparação das porcentagens de ações de média e alta qualidade (scores 2 e 3) em cada jogo, demonstrando a relação inversamente proporcional entre o nível de exigência e o score (ou seja, quanto mais difícil o JR, menor o score e vice-versa). Indicando se prestar para o nível iniciante, os jogos 2x1 (formatos a e b) apresentaram os scores mais elevados para as ações com e sem a posse da bola dos atacantes, seguidos do jogo 4x2 e 3x3, que deveriam ser promovidos, eventualmente, para o nível intermediário. Na sequência, os jogos 2x2 e 2x4 apresentaram os menores scores para as mesmas ações, indicando que se prestariam para jogadores de um nível mais alto de jogo.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de modificações regulamentares, o jogo reduzido (JR) tem como objetivo enfatizar a prática de determinados problemas do jogo formal (JF). De fato, as propostas táticas representaram importante avanço para o ensino das MEC's e trouxeram à tona a relevância da aplicação deste tipo de atividade. No entanto, os efeitos das intervenções baseadas nessa perspectiva, sobre o desempenho tático, ainda necessitam de maior exploração.

O presente estudo apontou que as variáveis de desempenho tático em cada JR, modalidade futsal, apresentaram tipologia e densidade significativamente diferentes entre si. A partir do conhecimento das implicações nas ações dos jogadores, pelas alterações propostas, os resultados indicam que os JR's podem ser aplicados para diferentes finalidades. Permite-se, assim, que estes sejam categorizados e agrupados de acordo com os seus formatos.

Mesmo que sejam possíveis generalizações a respeito da utilização dos JR's, entende-se que há a necessidade de construção de outros estudos que possam apontar, com maior precisão, o impacto destas atividades em grupos com faixas etárias, níveis de prática e condições socioeconômicas diferentes. Outros formatos de JR's também devem ser explorados, ampliando as considerações sobre a implementação de atividades desta natureza. Compreender quais comportamentos (táticos) os JR's induzem, bem como o grau a transferência do JR para o JF e como o entendimento dos problemas do jogo influencia o desempenho tático, são questões que carecem de respostas mais contundentes e consistentes.

Com a finalidade de um refinamento da observação e análise dos dados, a ferramenta de avaliação de desempenho tático desenvolvida neste estudo também pode ser replicada em outros contextos. Tomando como base os critérios definidos na pesquisa, é possível, inclusive, que este tipo de avaliação possa ser estendido para outras modalidades de invasão.

Em suma, não se pretende, pelos pontos levantados e discutidos, chegar a métodos de ensino e avaliação universais (manuais ou receitas de como ensinar e avaliar), generalizáveis a qualquer contexto, mas buscar mais evidências dos impactos destas intervenções em diferentes contextos, visando auxiliar a organização das propostas de ensino coerentes.

REFERÊNCIAS⁸

ANGUERA, M. T. et al. **La metodología observacional en el deporte**: conceptos básicos. Lecturas: Educación Física y Deportes. 2001. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>> Acesso em: 19 mar. 2001.

ARAÚJO, R.; MESQUITA, I. **Organização do ataque à recepção do serviço em voleibol**: comparação de dois programas de treino, (exercícios analíticos vs formas de jogo simplificadas), In: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, Editores: Carlos Moutinho e Dimas Pinto, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, p. 17-26, 1996.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: Informação e documentação - Referências - Elaboração. Rio de Janeiro, 2002. 24 p.

BALDI, M. F. et al. O Efeito do número de jogadores na frequência e distribuição dos fundamentos técnicos em jogos reduzidos na iniciação ao futebol. **Arquivos de Ciências da Saúde da UNIPAR**, Umuarama, v. 22, n. 1, p. 27-32, jan./ abr. 2018.

BASTOS, M. J.; GRAÇA, A.; SANTOS, P. Análise da complexidade do jogo formal versus jogo reduzido em jovens do 3º ciclo do ensino básico. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Porto, v.8, n. 3, jul. p. 355-364, 2008.

BAYER, C. **La enseñanza de los Juegos Desportivos Colectivos**. 2ª edição. Barcelona: Editora Hispano Europea, 1992.

_____. **O ensino dos desportos colectivos**. 1ª edição. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BRAZ, J. **Organização do jogo e do treino em futsal**: estudo comparativo acerca das concepções de treinadores de equipas de rendimento superior de Portugal, Espanha e Brasil. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências do Desporto) - Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, Porto, 2006.

BUNKER, D.; THORPE, R. A model of teaching games for secondary school. **Bulletin of Physical Education**, v. 18, n.1, p. 5-8, 1982.

CLAUSEWITZ, C. V. **Da Guerra**. Tradução de Luiz Carlos Nascimento e Silva do Valle. Princeton: Princeton University Press, 1984.

CLEMENTE, F. M.; ROCHA, R. F.; MENDES, R. S. Estudo da quantidade de jogadores em jogos reduzidos de handebol: mudança na dinâmica técnica e tática. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 28, n.1, p.135-145. jan./mar. 2014.

CASTELO, J. **Futebol**: a organização do Jogo. [S.l.]: Edição do Autor, 1999.

⁸De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 6023 (2002).

_____. **Futebol: modelo técnico-tático do jogo**. Lisboa: FMH Edições, 1994.

CORREA, U. C.; SILVA, A. S.; PAROLI, R. Efeitos de diferentes métodos de aprendizagem do futebol de salão. **Revista Motriz**, Rio Claro, v.10, n. 2, p.79-88, 2004.

COSTA, I. T. et al. Princípios táticos do jogo de futebol: conceitos e aplicação. **Revista Motriz**, v.15, n.3, p.1-15, 2009(a).

COSTA, I. T. et al. Avaliação do Desempenho Tático no Futebol: Concepção e Desenvolvimento da Grelha de Observação do Teste “GR3-3GR”. **Revista Mineira de Educação Física**, v.17, n.2, in press, 2009(b).

COSTA, I. T. et al. A. Análise do comportamento tático de jogadores de futebol através da aplicação do Teste “GR3-3GR”, em dois períodos de jogo distintos. In: **Proceedings II Congresso Internacional de Deportes de Equipo**. A Coruña: Editorial y Centro de Formación Alto Rendimiento, 2009(c).

COSTA, L. C. A.; NASCIMENTO, J. V. O ensino da técnica e da tática: novas abordagens metodológicas. **Revista da Educação Física**, Maringá, v.15, n.1, p. 49-56, 2004.

COSTA, L. P. **Atlas do esporte no Brasil: Atlas of Sports in Brazil**. São Paulo: Shape, 2005.

DAOLIO, J. Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos-modelo pendular a partir das ideias de Claude Bayer. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, Porto Alegre, v. 10, n. 4, p. 99-103, 2002.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**, Guanabara Koogan: Rio de Janeiro, 2005.

GARGANTA, J. O Ensino dos jogos desportivos colectivos. Porto Alegre: UFRGS, **Revista Movimento**, v.4, n.8, p. 19-27, 1998.

GARGANTA, J. **Modelação tática do jogo de futebol: estudo da fase ofensiva em equipas de alto rendimento**. Tese de doutoramento. Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto, 1997.

GARGANTA, J., GRÉHAIGNE, J. F. Abordagem sistêmica do jogo de futebol: moda ou necessidade? **Revista Movimento**, v.5, n.10, p.40-50, 1999.

GARGANTA, J.; PINTO, J. **O ensino do futebol**. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Ed.). O ensino dos jogos desportivos. Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, FCDEF-UP, p. 97-137, 1994.

GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. **Revista Portuguesa de Ciência do Desporto**, Porto, v.7, n.3, p.401-422, 2007.

GRAÇA, A.; RICARDO, V.; PINTO, D. **O Ensino do Basquetebol**: Aplicar o Modelo de Competência nos Jogos de Invasão Criando um Contexto Desportivo Autêntico. In: TANI, G.; BENTO, J. O.; PETERSEN, R. D. S (Eds.). *Pedagogia do Desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

GRECO, P.J. **Iniciação Esportiva Universal 2**: Metodologia de Iniciação Esportiva na Escola e no Clube. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2007.

GRÉHAIGNE, JF; GODBOUT, P; BOUTHIER, D. Performance Assessment in Team Sports. **Journal of Teaching in Physical Education**, Champaign, v.16, p.500-516, 1997.

GRÉHAIGNE, J.; GODBOUT, P.; BOUTHIER, D. The teaching and learning of decision making in team sports. **Quest**, Champaign, n. 53, p. 59-76, 2001.

GRIFFIN, L. L.; MITCHELL, S. A.; OSLIN, J. L. **Teaching sport concepts and skills**: a tactical games approach. Champaign, IL: Human Kinetics, 1997.

HASTIE, P. **Student-designed games**: Strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development. Champaign, IL: Human Kinetics, 2010.

HERNÁNDEZ-MORENO J. **Fundamentos del deporte**: análisis de la estructura del juego deportivo. Barcelona: Ed. INDE, 1994.

KROGER, C.; ROTH, K. **Escola da Bola**. São Paulo: Phorte, 2005.

LANDIS, J.; KOCH, G. A medição da concordância de observador para dados categóricos. **Biometrics**, n.33, p. 159-174, 1977.

LOPEZ, L.M.G; D.G.D, CAMPO. **Aprendiendo a enseñar deporte**: modelos de enseñanza comprensiva y educación deportiva, Barcelona: INDE, 2016.

MAHLO, F. **O Acto Tático no Jogo**. Lisboa: Compendium, 1974.

MARQUES, M. P.; SAMULSKI, D. M. Análise da carreira esportiva de jovens atletas de futebol na transição da fase amadora para a fase profissional: Escolaridade, iniciação, contexto sócio-familiar e planejamento da carreira. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, ed. 23, p.103–119, 2009.

MAUSS, M. **Sociologia e antropologia**. São Paulo: EPU/Edusp, 1974.

METZLER, M. W. Implications of Models-Based instruction for research on teaching: a Focus on Teaching Games for Understanding. In: GRIFFIN, L. L.; BUTLER, J. **Teaching Games for Understanding**: theory, research and practice. Human Kinetics, Champaign, 2005.

MERTENS, B.; MUSCH, E. **A methodological sport game concept applied to basketball.** Paper presented at the AIESEP World Convention: Moving towards excellence, Loughborough, UK, 1990.

MORALES, J.C.P.; GRECO, P.J. A influência de diferentes metodologias de ensino-aprendizagem-treinamento no basquetebol sobre o nível de conhecimento tático processual. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v.21, n.4, p.291-299, 2007.

MOREIRA, V.; MATIAS C.; GRECO, P.J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no conhecimento tático processual no futsal. **Revista Motriz**, Rio Claro, v.19 n.1, p.84-98, jan./mar., 2013.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo.** Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

NAVARRO, C.N.; ALMEIDA, R.; SANTANA, W.C. **Pedagogia do Esporte:** Jogos Esportivos Coletivos. São Paulo: Phorte Editora, 2015.

NOVAES, R.B. **Efeitos de um programa de ensino em futsal, baseado em uma perspectiva tática do jogo, sobre o desempenho tático.** Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Escola de Educação Física e Esporte (USP), 2013.

NOVAES, R.B.; RIGON, T.A.; DANTAS, L.E.P.B.T. Modelo do jogo de futsal e subsídios para o ensino. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v.20, n3, p.1039-1060, jul./set. 2014.

PARLEBAS, P. **Juegos, deportes y sociedades:** léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 1998.

PASSOS, P.; BATALAU, R.; GONCALVES, P. Comparação entre as abordagens ecológica e cognitivista para o treino da tomada de decisão no Tênis e no Rugby. **Revista Portuguesa de Ciência do Desporto**, v.6, n.3, p.305-317, 2006.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **Da lógica da criança à lógica do adolescente.** São Paulo: Pioneira, 1970.

PRAÇA G. M., MORALES J. C. P., GRECO P. J. Demandas físicas, fisiológicas, táticas e técnicas no pequeno jogo 3vs.3 no futebol: uma revisão sistemática. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**; v. 25, n.4, p.141-152, 2017.

REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J. **Pedagogia do esporte:** jogos coletivos de invasão. São Paulo: Phorte, 2009.

RIGON, T.A., TSUKAMOTO, M.H.C., NOVAES, R.B. As propostas alternativas de ensino das modalidades esportivas coletivas: considerações sobre a prática. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v.17, n.4, p.33-41, out./dez. 2018.

RINK, J. **Teaching Physical Education for Learning**. Columbia: McGraw-Hill Education, 2009.

ROBINSON, G.; O'DONOGHUE, P. G. A weighted kappa statistic for reliability testing in performance analysis of sport. **International Journal of Performance Analysis in Sport**, v.7. n.1, p. 12-19, 2007.

SÁ, P. **Exercícios complexos de treino: influência das variáveis espaço, tempo e número de jogadores na intensidade do esforço de um exercício de treino**. 2001. 100f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Desporto). Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, 2001.

SANTANA, W.C. **A visão estratégico-tática de técnicos campeões da Liga Nacional de Futsal**. 2008. 260f. Dissertação (Doutorado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Brasil, 2008.

SANTANA, W.C, RIBEIRO, D. A, FRANÇA, V. S. **70 contextos de exercitação tática para o treinamento do futsal**. Londrina: Companhia Esportiva, 2ª edição, 2016.

SEABRA, F. **Identificação e análise de padrões de circulação de bola no futebol**. 2010. 79f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Escola de Educação Física e Esporte (USP), 2010.

SILVA, M. V.; GRECO, P. J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em atletas de futsal. **Revista brasileira Educação Física e Esporte**, v.23, n.3, p.297-307. jul./set., 2009.

SILVA, M. V. et. al. Comportamento tático individual de atletas de futebol em situações de pequenos jogos. **Revista Mineira de Educação Física de Viçosa**, Edição Especial, n. 9, p. 676-683, 2013.

SILVA, J. P. M. B. **Caracterização técnico-tática de jogos reduzidos em futebol: avaliação do impacto produzido pela alteração das variáveis espaço e número de jogadores**. 2008. Dissertação (Mestrado em Ciências do Desporto) - Faculdade de Desporto, Universidade do Porto, 2008.

TABACHNICK, B.G.; FIDELL, L.S. **Using multivariate statistics**. Boston: Allyn & Bacon, 2001.

TAVARES, F.; VELEIRINHO, A. Estudo comparativo das ações ofensivas desenvolvidas em situação de jogo formal e de jogo reduzido numa equipe de basquetebol de iniciados. **Revista Movimento**, v. 5, n. 11, p. 57-64, 1999.

TAVARES, F.; GRECO, P.; GARGANTA, J. **Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos**. In: TANI, G.; BENTO, J.O.; PETERSEN, R.D.S (Eds.). *Pedagogia do desporto*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p.284-98, 2006.

TURNER, A. P.; MARTINEK, T. J. A comparative analysis of two models for teaching games (Technique approach and game centered (tactical focus approach). **International journal of physical education**, Schorndorf, v.29, n.4, p.15-31, 1992.

TURNER, A. P.; MARTTINEK, T. J. An investigation Into Teaching Games for Understanding: Effects on Skill, Knowledge and Game Play. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, Reston, v.70, n.3, p.286-296, 1999.

VAZ, L. et al. Caraterização de indicadores de performance em jogadores experientes e novatos de rugby em situação de jogo reduzido. **Revista Mineira de Educação Física de Viçosa**, edição especial, n. 9, p. 735-741, 2013.

VASCONCELLOS, M. E. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência**. 11^a ed. Campinas, São Paulo: Papirus, 2016.

VENÂNCIO, I. R.V. **Análise do efeito de constrangimentos instrucionais sobre a performance desportiva no futebol**. Dissertação (Mestrado em Ciências do Desporto) – Instituto Politécnico da Guarda, ESECD, 2018.

APÊNDICE – PARECER CEP (PLATAFORMA BRASIL)

USP - ESCOLA DE ARTES,
CIÊNCIAS E HUMANIDADES
DA UNIVERSIDADE DE SÃO

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: O efeito de jogos reduzidos do futsal

Pesquisador: THIAGO ANDRE RIGON

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 88952218.0.0000.5390

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE DE SAO PAULO

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 2.695.146

Apresentação do Projeto:

Pesquisa quantitativa de caráter exploratório e transversal que investigará os Jogos Reduzidos (JRs) do Futsal. Com relação à prática da modalidade, de forma sistematizada ou não, o futsal atrai grande interesse dos estudiosos da pedagogia do esporte. Além do seu inegável caráter educativo, principalmente dentro da escola, hoje tem se discutido também a participação e a importância da modalidade na formação dos jogadores profissionais de futebol de campo no Brasil (MARQUES e SAMULSKI, 2009) e no mundo. Por conta desse apelo do futebol de campo e da grande disseminação da prática, muito tem se investido, então, em metodologias de ensino que permitam aos jogadores o aperfeiçoamento dos processos de tomada de decisão e execução motora de maneira integrada. A partir dessa perspectiva tática de ensino do futsal, os Jogos Reduzidos (JR's) tornaram-se, então, as principais ferramentas de professores, técnicos desportivos e treinadores. Mesmo assim, os efeitos destas atividades sobre o desempenho tático dos jogadores tanto no jogo reduzido quanto no jogo formal ainda é algo pouco esclarecido. A amostra do estudo será composta por 70 indivíduos, com idade entre 10 e 12 anos e matriculados em cursos de futsal em escolas particulares de São Paulo, capital. Não poderão participar alunos federados na modalidade, bem como em Futebol de Campo e Futebol Society. Somente as ações dos jogadores de linha serão analisadas, excetuando a participação dos goleiros nas atividades propostas.

Objetivo da Pesquisa:

- Verificar o efeito de JR's do futsal no comportamento de variáveis de desempenho tático;

Endereço: Av. Arlindo Bettio, nº 1000

Bairro: Ermelino Matarazzo

CEP: 03.828-000

UF: SP

Município: SAO PAULO

Telefone: (11)3091-1046

E-mail: cep-each@usp.br

USP - ESCOLA DE ARTES,
CIÊNCIAS E HUMANIDADES
DA UNIVERSIDADE DE SÃO

Continuação do Parecer: 2.695.146

- apresentar uma ferramenta de avaliação do desempenho tático que possa ser utilizada tanto em situação de jogo reduzido (JR), quanto de jogo formal (JF).

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Os alunos praticantes dos jogos reduzidos (atividades de futsal) poderão se lesionar durante as atividades. Porém, além dos professores responsáveis pelas turmas e do pesquisador, todos presentes na execução das atividades, as escolas possuem equipe de apoio (médico, enfermeiros, etc.) para atendimento dos alunos em caso de emergências.

Benefícios:

Através do estudo poderá se conhecer a fundo quais as implicações das alterações do jogo formal, nos JR's, no que diz respeito ao desempenho tático de seus praticantes. Isso auxiliará no trato pedagógico e na construção de ambientes eficientes para o ensino-aprendizagem do futsal e de outras modalidades esportivas coletivas de invasão.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Relevante para o desenvolvimento do futsal como um esporte mais efetivo quanto ao aprendizado e ensino.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Os termos foram apresentados adequadamente.

Recomendações:

Não há recomendações.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Sem pendências. O protocolo pode ser aprovado.

Considerações Finais a critério do CEP:

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1104920.pdf	30/05/2018 22:48:07		Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Pedido_Autorizacao_Instituicao.docx	30/05/2018 22:42:14	THIAGO ANDRE RIGON	Aceito

Endereço: Av. Arlindo Bettio, nº 1000

Bairro: Ermelino Matarazzo

UF: SP

Município: SÃO PAULO

CEP: 03.828-000

Telefone: (11)3091-1046

E-mail: cep-each@usp.br

USP - ESCOLA DE ARTES,
CIÊNCIAS E HUMANIDADES
DA UNIVERSIDADE DE SÃO

Continuação do Parecer: 2.695.146

TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_de_Consentimento_Livre_e_Escelido_2018.docx	30/05/2018 22:38:04	THIAGO ANDRE RIGON	Aceito
Outros	termo_de_assentimento.doc	30/05/2018 22:36:34	THIAGO ANDRE RIGON	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_Mestrado_Thiago_Rigon_2018_.pdf.pdf	26/04/2018 01:00:17	THIAGO ANDRE RIGON	Aceito
Folha de Rosto	folha_de_rosto.pdf	26/04/2018 00:44:03	THIAGO ANDRE RIGON	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

SAO PAULO, 06 de Junho de 2018

Assinado por:
Rosa Yuka Sato Chubaci
(Coordenador)

Endereço: Av. Arlindo Bétio, nº 1000

Bairro: Ermelino Matarazzo

CEP: 03.828-000

UF: SP **Município:** SAO PAULO

Telefone: (11)3091-1046

E-mail: cep-each@usp.br