

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

MÓDULO 1. O JOGO E
SUAS CARACTERÍSTICAS

**- CONMEBOL -
EVOLUCIÓN**

Caracterização do jogo de futebol:

A componente tática e a tomada de decisão como elementos essenciais do rendimento em campo

Ao longo de sua história o jogo de futebol se desenvolveu com base em quatro componentes do rendimento que foram amplamente estudadas e comprovadas cientificamente como sendo importantes para a performance individual e coletiva em campo, que são: a componente técnica; a componente tática; a componente física; e a componente psicológica.

Todas essas componentes em interação constituem um sistema complexo que é influenciado e dependente das condições de oposição, pressão temporal, adaptabilidade, cooperação e organizações táticas e técnicas que se desenvolvem em um campo de acontecimentos aleatórios onde duas equipes se confrontam buscando articular e sintonizar ações de jogo com a finalidade principal de marcar gols na meta adversária. Nesse cenário, o jogo de futebol se caracteriza por ser um jogo de invasão com características únicas que o diferencia dos outros esportes que compõem o conjunto dos jogos desportivos coletivos como: maior espaço de jogo, tempo reduzido de ações do jogador com a bola, regra do impedimento que limita as ações e decisões dos jogadores que se encontram no processo ofensivo, baixa interferência do treinador na equipe durante a partida ocasionada pela ausência de tempos técnicos, exigência de uma estabilidade psíquica devido ao baixo número de gols na partida, entre outros (Bauer y Ueberle, 1988; Júlio y Araújo, 2005).

Nesse cenário, o jogo de futebol se desenvolve em um contexto complexo para a tomada de decisão, não apenas por causa da multiplicidade de componentes que interagem (p.ex., jogadores, bola, árbitros, dimensões, etc.), mas também em razão das suas características dinâmicas, da sua natureza cooperativa e de oposição, onde as situações de jogo mudam constantemente ao longo do tempo e as ações necessitam ser continuamente geradas, recriadas e reconstruídas através da auto-organização e interação existente entre os diferentes agentes (Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021). Assim, o êxito dessa ação dependerá, em grande escala, da precisão com que os diferentes intervenientes se relacionam com as distintas intenções e atuações dos participantes, das situações características de confronto competitivo, do nível de conhecimento e de experiências similares vividas até o momento (Buscà e Riela, 1999; Garganta, 1997; Garganta, 2006; Greco, 1988).

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

Por essas razões, o futebol contemporâneo tem requerido um ritmo mais acelerado e tem exigido dos jogadores um empenho permanente para se tomar as decisões, pelo fato das crescentes exigências implicarem maior velocidade de processamento da informação e da execução motora (Garganta, 1999; Ramos, 2006). Assim, qualitativamente, a velocidade no futebol está relacionada com o ajustamento temporal e espacial das execuções, onde a correspondência entre a velocidade motora e mental é determinante na forma de se alternar soluções inteligentes e criativas às exigências de jogo.

Essas exigências são tão elevadas que obrigam os jogadores a observarem, processarem e avaliarem as situações, e ao mesmo tempo elegerem a melhor solução para surpreender o adversário tanto tática, quanto técnica e fisicamente. Um lapso de tempo nessa tomada da decisão pode comprometer todo o resultado da ação. Por exemplo, um jogador que no momento de recepção da bola se encontra em excelente posição para chutar ou conduzir a bola em direção ao gol, se demorar alguns milésimos de segundos a mais para tomar a decisão em uma situação extremamente favorável, certamente quando a executar já não será a mais ajustada ao enquadramento que momentaneamente se encontrava com vantagem. Isso, implicará na perda da vantagem competitiva (posicional, direcional, numérica ou outra) para o sucesso individual e coletivo da ação.

Nesse cenário, o fato do jogo de futebol se caracterizar pela existência simultânea de cooperação e oposição que a cada momento induz uma dinâmica relacional coletiva, implica que a componente tática ganhe importância e seja elemento central nos processos de treino. Devido a essa importância, as melhores propostas metodológicas têm considerado desenvolver nos jogadores as competências para gerirem o espaço de jogo, através de seus posicionamentos e deslocamentos (Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021), tomando em consideração não só os aspectos organizacionais e estratégicos de jogo, mas também os constrangimentos gerados pelo acaso¹ (Garganta y Cunha e Silva, 2000) e as variáveis caóticas² (Lebed, 2006) de jogo, que conferem a singularidade e a diversidade ao fluxo de acontecimentos de jogo.

A partir do próximo tópico e ao longo desse curso iremos ver informações que subsidiam e dão robustez a compreensão e ao desenvolvimento dessas competências para os jogadores

¹ O acaso é designado por «sorte» quando nos é favorável e por «azar» quando nos é desfavorável 10. Eigen M, Winkler R. O Jogo. As leis naturais que regulam o acaso. Lisboa: Ed. Gradiva; 1989.

² Variáveis caóticas são circunstâncias através das quais se pode atingir o objetivo (gol) de forma não planificada, casual ou imprevisível 12. Lebed F. System approach to games and competitive playing. (Lebed, 2006).

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

em ambiente de jogo. Você está convidado a fazer suas reflexões e ilações para seu processo de treino.

Para saber mais:

Assista ao vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=H8iR1rquDiI&list=PLIIVfsvSX0VlywdvqR0SFn3nZIG3_GPUm&index=7

O Futebol: um jogo condicionado pelo seu espaço

Dados descritivos a respeito do jogo de futebol têm mostrado que a maior parte do tempo³ o jogador e a equipe jogam sem ter a posse da bola. Dos noventa minutos regulamentares da partida, em média, um jogador e uma equipe passam 97% e 50% do tempo sem a bola, respectivamente (Garganta, 1997). Esses dados caracterizam a dinâmica do jogo e, conseqüentemente, estabelecem exigências sobre os comportamentos da equipe e do jogador que, diante de tanto tempo sem a posse da bola, devem perceber, ocupar e movimentar-se no espaço de acordo com o objetivo, tática e a estratégia de jogo⁴ (Low, Taylor y Williams, 2002; Sledziewski, 1987).

Além desses dados, situações de jogo como os contra-ataques, os ataques rápidos, os tiros livres ou lances de bola parada, que possuem maior influência da questão espacial em relação a outras situações ocorridas na partida, têm sido cada vez mais frequentes e decisivas nos resultados de partidas (Taylor, Ensum y Williams, 2002; Ensum, Taylor y Williams, 2002; Rab, 1999).

Em cada uma das situações supracitadas, pode-se observar que a gestão do espaço é decisiva para o sucesso da ação, como por exemplo em situações de contra-ataques onde a defesa está desorganizada ou recuperando a posição ideal em campo, e os atacantes dispõem de um espaço livre de ação. Em situações de tiro livre ou de bola parada – faltas, *escanteios* e arremessos laterais – onde o espaço é semiestruturado, os jogadores dispõem de tempo, tanto para a cobrança quanto para definir o posicionamento inicial de recepção. Nos ataques rápidos caracterizados pelo baixo número de passes, em que a movimentação e o

³ Tempo de bola em jogo ou tempo útil de jogo 5. (Garganta, 1997).

⁴ Estratégia é a forma como uma equipe se planeja para um jogo ou situação a enfrentar (Teoldo, Guilherme y Garganta, 2021).

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

posicionamento são mais importantes, a gestão do espaço torna-se fundamental para o sucesso ofensivo. Um jogador mal posicionado pode fazer que a equipe perca uma grande oportunidade, devido a uma bola ter sido passada em situação desfavorável de superação do adversário (bola atrasada ou muito profunda)

Diante do exposto, constata-se que os aspectos mais importantes do jogo de futebol estão condicionados pela variável espaço de jogo. Essa concepção é reforçada pelo fato dessa variável também exercer influência sobre outras variáveis importantes do jogo como o tempo, a tomada de decisão e a execução motora, que por sua vez são decisivas não só para a obtenção e manutenção da posse de bola, mas também para ao alcance dos objetivos da equipe na partida.

Ao assumir essa compreensão, passa-se a entender que a preocupação primária do jogo de futebol centra-se na gestão do espaço de jogo, e que, por consequência, se exige do jogador níveis elevados de percepção, e das equipes níveis superiores de organização em campo. Isto porque, em relação às ações individuais a percepção dos espaços de jogo é fundamental para auxiliar o jogador a ter uma melhor leitura do jogo e um ótimo posicionamento em campo.

O fato do jogador não exceder 3-4 minutos de contato com a bola durante uma partida, obriga-o a passar maior parte do tempo a jogar sem a bola nos pés e a coordenar as suas ações em função da movimentação dos outros membros da equipe, da bola e do adversário. Por isso que o jogador de futebol deve possuir boa capacidade de reorganizar sensorialmente o movimento em virtude da seleção e da conexão das informações advindas do jogo. A união destas características vai permiti-lo jogar de forma mais dinâmica e eficaz, possibilitando variações na velocidade e realização do jogo, em conformidade com os requisitos táticos e motores.

No plano coletivo, a equipe que estiver mais bem organizada e posicionada no campo de jogo terá melhores condições de conquistar os seus objetivos, uma vez que poderá “manipular” a velocidade e a precisão das ações através da gestão do espaço de jogo. Isso significa que a equipe que conseguir coordenar as ações coletivas de ocupação dos espaços de jogo poderá reduzir o tempo de reação do jogador ou da equipe adversária em uma determinada situação, implicando que os mesmos joguem em “crise de tempo”, e, portanto, a maior velocidade e menor precisão nas ações. Assim, ao se possuir menor precisão, os índices de erro aumentam e a reconquista da posse de bola é facilitada. Em ação subsequente, ao ter a posse de bola, a equipe que conseguir ampliar o espaço de jogo efetivo, terá maior probabilidade de chegar

ao seu objetivo e, conseqüentemente, dificultará a tarefa de reconquista da bola pela equipe adversária.

Essa organização e postura dos jogadores e da equipe no campo de jogo se estabelecem em função da dinâmica do jogo, da tática e dos seus princípios táticos, que por sua vez possuem uma relação imediata com os processos cognitivos subjacentes aos comportamentos táticos dos jogadores como a percepção e a inteligência de jogo, a recepção e o processamento da informação, a tomada de decisão e o timing da execução motora em resposta ao estímulo percebido e analisado.

A organização espacial do futebol e as concepções atitudinais implícitas

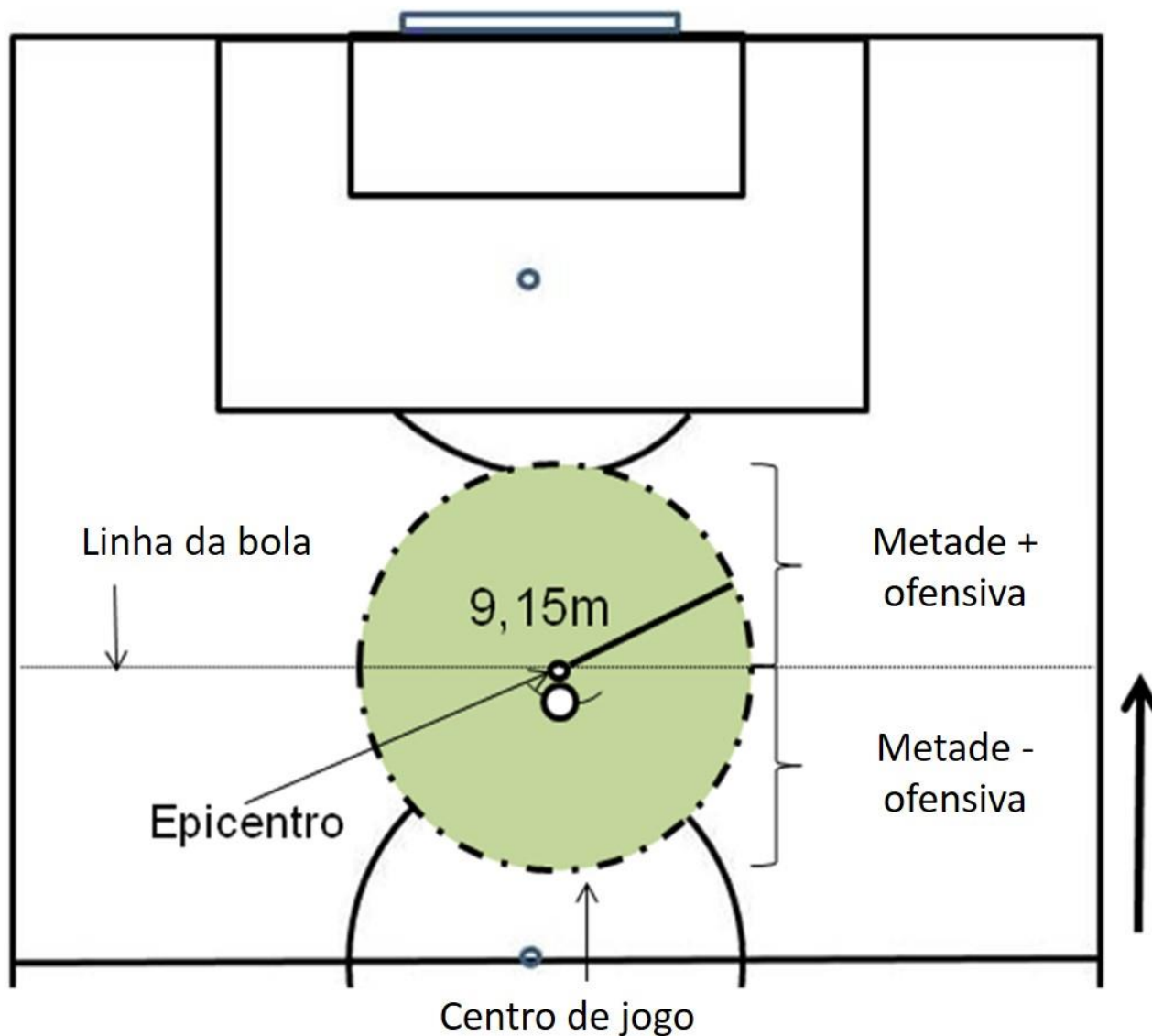
O jogo de futebol deve ser jogado em um retângulo com medidas oficiais que variam entre 45-90 metros de largura e 90-120 metros de comprimento, sendo que as partidas internacionais e oficiais devem seguir a especificação de 64-75 metros de largura e 100-110 metros de comprimento, o que em média representa um campo de jogo de 7.297 metros quadrados (FIFA, 2008).

Devido a sua grande extensão, didaticamente pode-se conferir ao campo de futebol algumas divisões e denominações úteis para orientar os jogadores quanto aos seus posicionamentos e atitudes esperadas em cada um desses espaços, em função do posicionamento da bola, dos colegas de time, dos adversários, dos árbitros, das marcações fixas do campo de jogo e do risco que o posicionamento da bola proporciona a cada uma das balizas.

Conforme representado na figura a seguir, concebemos, com base em elementos mínimos necessários para orientação do comportamento em campo, a divisão do campo em quatro setores - defensivo, médio defensivo, médio ofensivo e ofensivo - e três corredores - esquerdo, central e direito - que por sua vez, dão origem a doze zonas, sendo seis em cada metade do campo. A figura mostra também os dois eixos de orientação, o transversal e o longitudinal, que se referem, respectivamente, à largura e à profundidade do campo. Além disso, mostra as linhas diagonais que permitem conjugar a amplitude com a profundidade das movimentações e posicionamentos dos jogadores (Gréhaigne, Caty, Billard y Chateau, 2005).

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

Figura 2: Representação do centro do jogo e do seu epicentro.



Fonte: Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021.

O epicentro de jogo se estabelece pelo local onde a bola se encontra em um determinado instante "T" do jogo, sendo o local onde existe ou deverá existir a maior pressão por parte dos jogadores e a partir de onde se poderão causar maiores efeitos no jogo como os gols, os dribles, as contenções, entre outros (Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021).

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

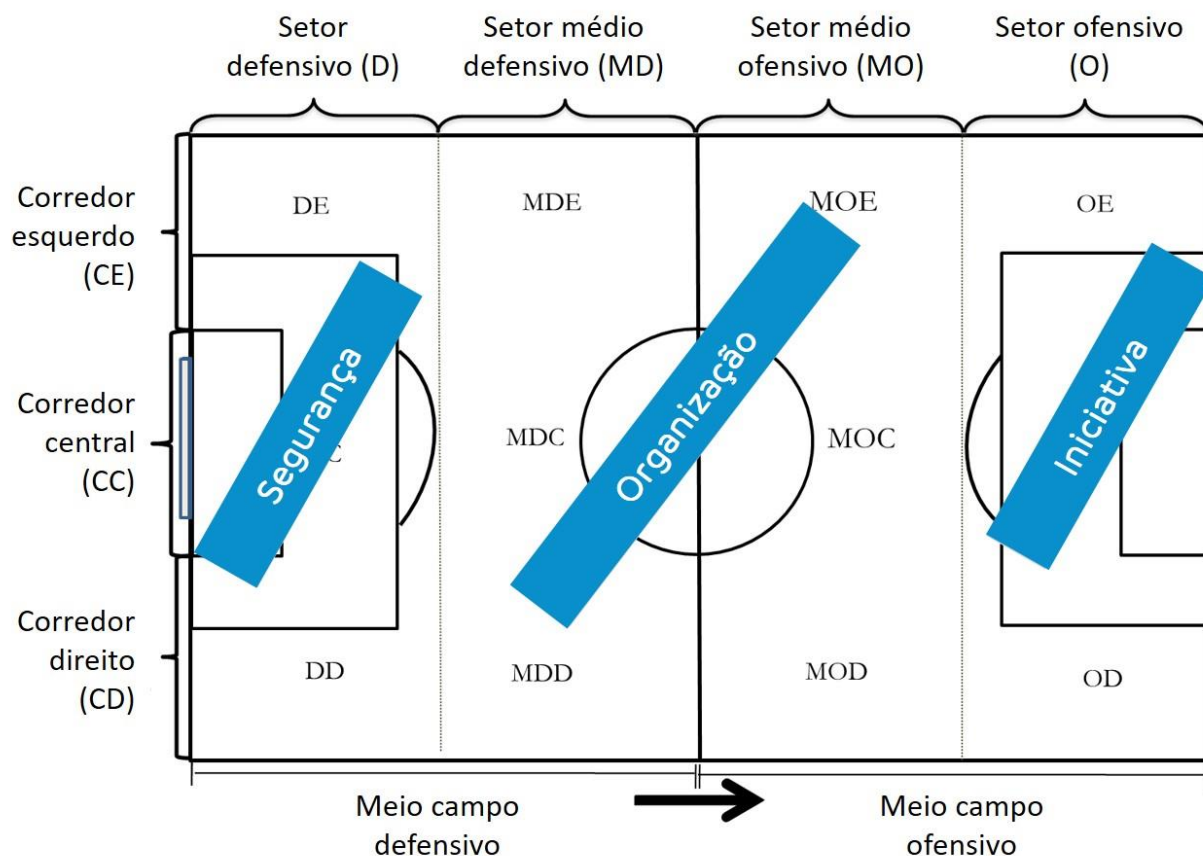
A linha da bola é marcada por uma linha transversal que une as duas linhas laterais do campo de jogo, tendo como referência o epicentro de jogo. A partir do epicentro, também se pode definir o “centro de jogo”, que se estabelece por um raio de 9,15m formando uma circunferência sobre a bola, que por sua vez, pode ser dividida na metade mais ofensiva do centro de jogo, marcada pela linha da bola e o limite mais ofensivo do centro de jogo, onde se pressupõe maior pressão por parte da equipe adversária porque trata-se de uma área que oferece maior risco à baliza; e na metade menos ofensiva do centro de jogo, delimitada pela linha da bola e o limite menos ofensivo do centro de jogo, onde a pressão adversária ainda é grande, mas de menor intensidade que na outra metade (Teoldo, Guilherme y Garganta, 2021).

As delimitações fixas do campo de jogo também permitem emitir a noção de risco do espaço em relação às balizas do campo, sendo quando mais próximo da baliza a defender, mais risco ele traduz, e quanto mais perto da baliza a atacar, menos risco ele possui para a própria equipe. Em função desse risco sobressaem algumas concepções atitudinais que servem de orientação para os jogadores à medida que o centro do jogo se desloca para zonas significativas do campo.

A figura a seguir mostra as três concepções atitudinais mais importantes que servem para direcionar os comportamentos dos jogadores enquanto o centro do jogo se desloca pelos setores do campo (ofensivo, médio e defensivo). Essas concepções ajudam os jogadores a direcionar os seus comportamentos em busca de objetivos intercalares que suportam a obtenção de um gol na baliza adversária, ou o seu impedimento na própria baliza.

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

Figura 3: Concepções atitudinais estabelecidas em função do espaço e da noção de risco à própria baliza.



Fonte: Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021.

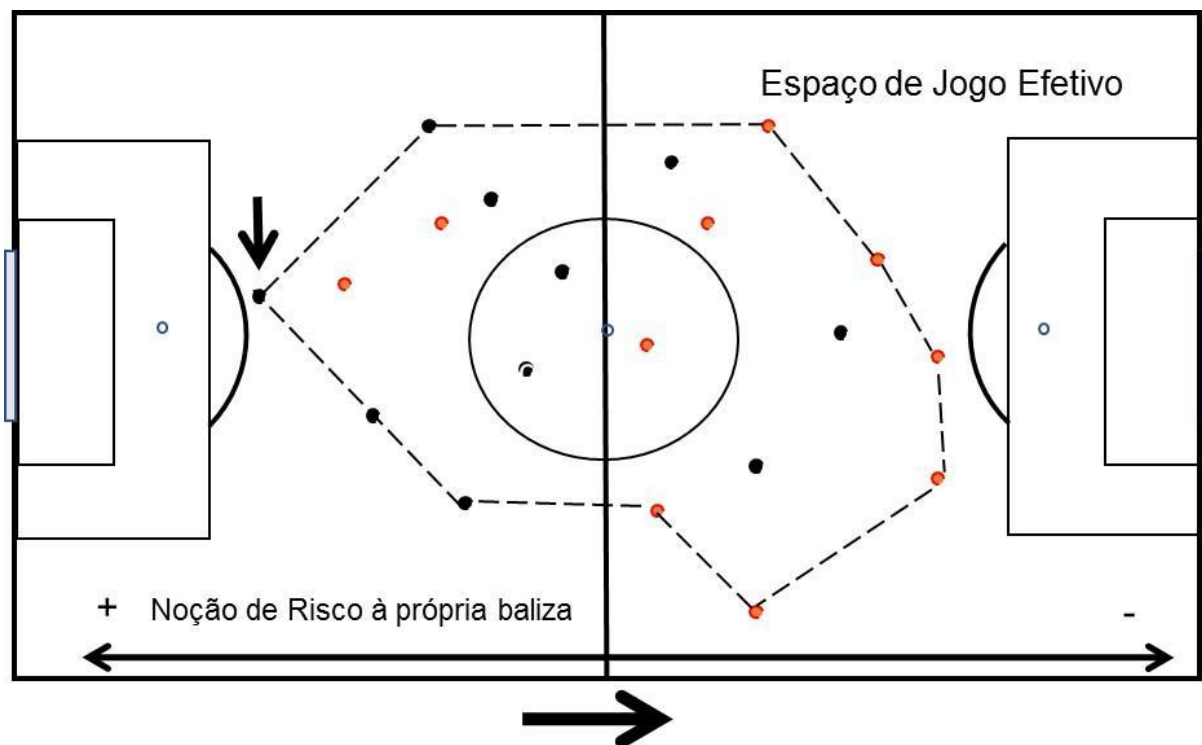
No setor defensivo do campo de jogo, a concepção de “segurança” reporta-se a noção de que nesse espaço os jogadores devem ter a máxima atenção aos comportamentos que levem riscos à própria baliza e que devem primar por comportamentos seguros quando possuem a bola. Nos dois setores médios do campo a concepção de “organização” refere-se à preparação acautelada de comportamentos que visam oportunizar a equipe atingir com mais facilidade o objetivo dos setores subjacentes. Já a concepção “iniciativa”, presente no setor ofensivo, transmite a ideia de que nesse espaço deve haver maior pressão sobre a defesa adversária no sentido de criar ações de rupturas e oportunidades de finalização.

No ceio da configuração espacial de interação das equipes encontra-se outro conceito também importante para as equipes e jogadores, que é o conceito de espaço de jogo efetivo (EJE). O EJE é a superfície poligonal que abarca a disposição de todos os jogadores das duas

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

equipes, tendo em conta os jogadores que se encontram nas partes mais exteriores do seu conjunto, não incluindo o goleiro, em função da regra do impedimento (vide figura a seguir)

Figura 4: Representação do espaço de jogo efetivo



Fonte:

Teoldo, Guilherme y Garganta, 2021.

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

Adquirindo configurações variadas durante todo o jogo em virtude dos posicionamentos adotados pelos jogadores das duas equipes, o EJE também assume diferentes noções de risco à baliza e exige concepções atitudinais dos “jogadores periféricos” à sua figura geométrica. Assim, o jogador posicionado mais defensivamente no EJE deve adotar comportamentos de segurança devido o maior risco que o espaço ocupado por ele representa para sua própria baliza. Por exemplo, o jogador mostrado na figura anterior por uma seta, apesar de estar situado, referenciado na estrutura fixa, no setor médio defensivo que em sentido amplo traz a concepção de organização, deve ter a noção, que ele se encontra no espaço de maior risco para a sua equipe, e por disso deve adotar comportamentos de segurança, porque ao perder a bola nesse espaço para um jogador adversário, esse terá ótimas condições de finalizar ou marcar um gol.

Ao estabelecer relações entre conceitos expostos nos parágrafos anteriores e tomando por base a ligação funcional que os espaços didaticamente divididos possuem entre si, é possível chegar a algumas concepções sobre os espaços de jogo. Assim, pode-se dizer que o corredor central corresponde as áreas mais vitais do campo de jogo, porque favorece a eficácia da finalização através de espaços frontais à baliza, e permite condições favoráveis para a distribuição do jogo em qualquer um dos outros dois corredores. Por isso, quando a bola está localizada nesse corredor, os jogadores devem ter atitude e atenção redobrada aos comportamentos tático-técnicos dos adversários (Castelo, 1996; Hughes, 1994).

Os seis espaços que delimitam os setores ligados ao meio campo defensivo representam as áreas onde a marcação ao adversário deve ser intensificada. No setor médio defensivo podem-se observar as primeiras ações efetivas de marcação da equipe defensora ao portador da bola e aos outros jogadores que apoiam o ataque. Por vezes, ainda nesse espaço acontece uma marcação mais diretiva e estratégica no sentido de encaminhar as manobras ofensivas adversárias para os corredores laterais do campo e facilitar a recuperação da posse da bola. Entretanto, à medida que o centro do jogo vai se aproximando do setor defensivo, as ações de marcação se tornam mais intensas no sentido de interromper e condicionar as ligações ofensivas adversárias, imprimindo uma maior pressão no local onde a bola se encontra.

No meio campo ofensivo, os espaços delimitados pelos dois setores suportam as ações de organização que visam desequilibrar a estrutura defensiva adversária através de combinações táticas, ações técnicas que permitam a vantagem espacial e melhores oportunidades de finalização à baliza. No setor médio ofensivo se percebe atitudes diferentes

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

dependendo do tipo de ataque a ser desempenhado pela equipe. No caso do ataque posicional as ações se traduzem no objetivo de ocupar os espaços mais efetivos de forma a manter organização ofensiva e a posse de bola, em busca do melhor momento para penetrar no espaço adversário. Já no ataque rápido e no contra-ataque as ações são orientadas no sentido longitudinal em busca de se chegar o mais rápido possível ao setor ofensivo. No setor ofensivo, as ações do ataque se convergem para as ações de ruptura da organização defensiva e progressão da bola para espaços que possibilitem o melhor ângulo de finalização.

A lógica interna e as fases do jogo de Futebol

Como já mencionado no início desse módulo, o jogo de futebol caracteriza-se pela existência simultânea de cooperação e oposição, que a cada momento induz uma dinâmica relacional coletiva que suscita aos jogadores a realização de julgamentos e tomada de decisões constantes, sendo a partir das ações, reações e interações dos atletas que se constrói a singularidade e diversidade do fluxo de acontecimentos que permitem a marcação de gols na baliza adversária e o impedimento dos mesmos na própria baliza (Júlio y Araújo, 2005; Castelo, 1996). Além desses fatos, há de se destacar também a probabilidade de associação dos fatores de rendimento (energético-funcional, antropométrico, psicológico, social, técnico e tático) com os aspectos do acaso (Garganta y Cunha e Silva, 2000) e as variáveis caóticas (Werner, 1995) contribuir para a construção do jogo e do seu resultado (Garganta e Cunha e Silva, 2000; Werner, 1995).

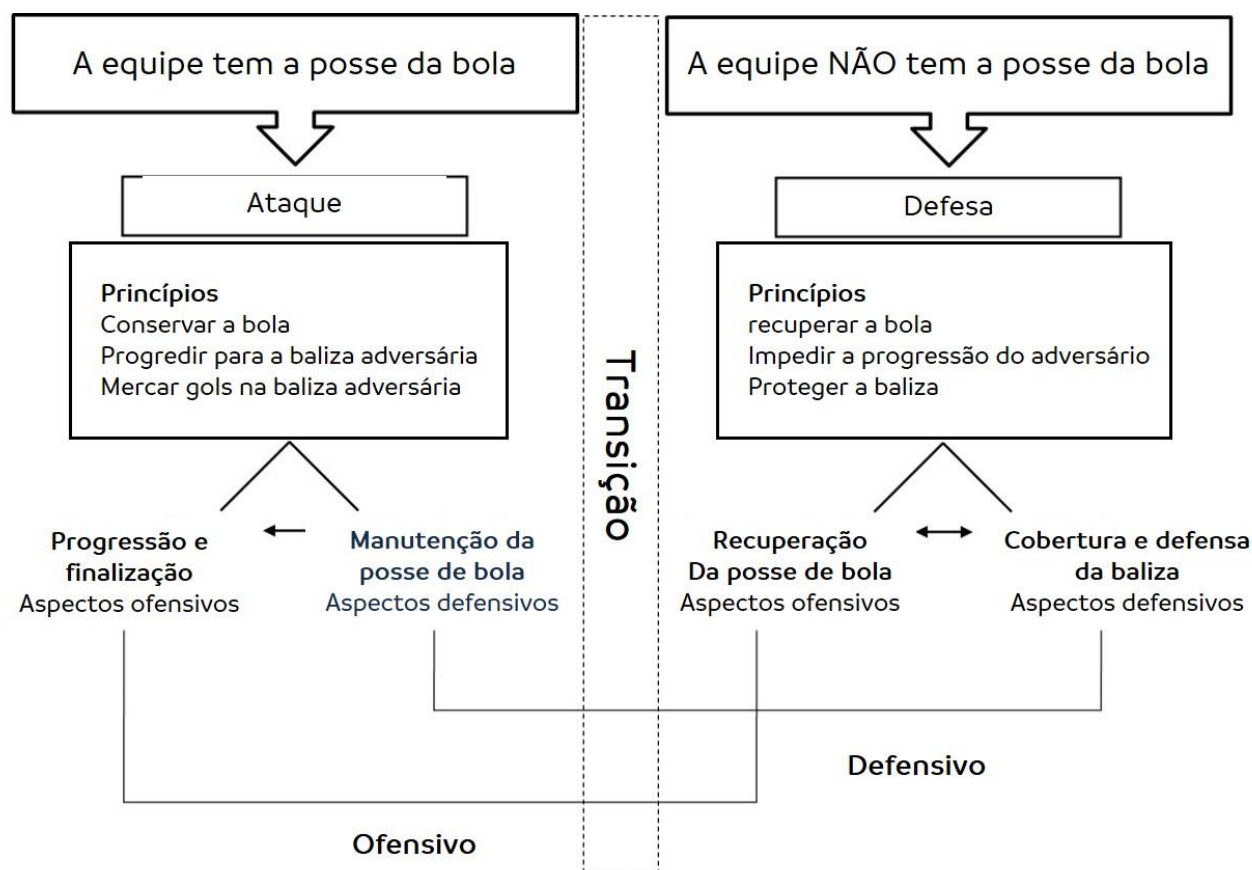
Embora não seja possível padronizar a sequência de ações, dado que as possibilidades de combinação são inúmeras, pode-se considerar o futebol como um macro sistema composto de subsistemas ou níveis de organização de equipe, de confronto coletivo e individual. Nesse sistema as ações dos jogadores são integradas em uma estrutura que segue um determinado modelo, de acordo com certos princípios e regras que concretizam em duas fases opostas, a saber, o ataque e a defesa (Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021; Gréhaigne, 2001; Teodorescu, 1984). Na fase defensiva, os jogadores tentam continuamente neutralizar a ação dos atacantes para conseguirem uma posição estável, a fim de recuperar a bola; e na fase ofensiva, pretende-se criar, de forma auto-organizada, desordem na defesa adversária com o objetivo de romper o equilíbrio e de marcar o gol (Garganta, 1996).

A partir dessa construção pode-se afirmar que as interações no jogo se traduzem na racionalização e objetivação do conjunto de tarefas e missões táticas de base e específicas que orientam os comportamentos tático-técnicos de todos os jogadores que compõem uma equipe (Castelo, 1996); sendo que em cada uma das fases de jogo existem objetivos

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

interligados concernentes aos aspectos defensivos e ofensivos das ações (conforme figura a seguir). A lógica interna presente nessas fases se manifesta pelo intento de cooperação e organização dos jogadores com o objetivo de superar os adversários, seja quando se ataca (manter o equilíbrio defensivo em mente) ou quando se defende (estar preparado para atacar). Nesse sentido, todas as atitudes e todos os comportamentos tático-técnicos dos jogadores estão direcionados para os principais objetivos de jogo que são: não sofrer gols na própria baliza e marcar gols na baliza adversária. Além disso, os jogadores que não intervêm diretamente no processo defensivo devem preparar mentalmente o ataque, na procura de espaços vazios que possam ser utilizados para o empreendimento do ataque, enquanto que os que não participam diretamente do ataque têm a obrigação de pensar defensivamente o jogo (Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021; Castelo, 1996; Gréhaigne, Godbout e Bouthier, 1997)

Figura 5: Fases, objetivos e aspectos ofensivos e defensivos presentes nas fases do jogo de futebol (modificado a partir de Gréhaigne, et al., 1997).



Fonte: Teoldo, Guilherme e Garganta, 202

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

A partir desta ideia pressupõe-se a concepção de equilíbrio que permite atacar sem perder a segurança defensiva quando se está com a posse da bola e, por analogia, defender sem perder excessivamente a capacidade de marcar gols. Nessa lógica, o jogador deve ser capaz de atacar, mas também deve estar situado, orientado e disposto para em situação de perda de posse de bola atuar com eficiência, adequando os seus comportamentos aos objetivos defensivos da situação. Em situação de não posse de bola convém que se verifique o inverso, ou seja, o jogador deve defender, mas estar preparado para em situação de recuperação da posse de bola, desenvolver de forma eficiente os comportamentos condizentes com os objetivos do ataque.

Perante essas características da cumplicidade operacional de jogo, os momentos de transição entre essas fases do jogo se revestem de grande importância, uma vez que as frequentes alternâncias das posses de bola impõem aos jogadores elevada capacidade de adaptação aos diversos momentos do jogo, onde a organização coletiva se torna mais permeável e de difícil resolução. Nesse cenário, visualiza-se que sequências ofensivas de jogo que acabam por determinar o resultado final de uma partida, assentam-se cada vez mais nas situações de transições (ataque-defesa e defesa-ataque), porque trata-se de um momento específico do jogo em que à capacidade de raciocínio e adaptabilidade tática do jogador e da equipe sofrem mais para uma adaptação rápida aos acontecimentos. São segundos extremamente importantes, uma vez que as equipes se encontram desorganizadas para as novas funções e o objetivo é aproveitar-se dessa desorganização adversária para tirar proveito próprio.

Por possuir essa característica e importância, verifica-se que quanto mais rápida for a capacidade do jogador e da equipe em transitar entre as fases do jogo, apropriando-se da mentalidade, dos princípios e dos comportamentos específicos de cada uma delas, mais e melhores condições se reunirão para superar o adversário e conquistar o objetivo do jogo.

Concepções gerais sobre tática de jogo

A tática não deve ser entendida apenas como uma das dimensões tradicionais do jogo, mas como a dimensão unificadora que dá sentido e lógica a todas as outras dimensões (física, técnica e psicológica) presentes no jogo (Oliveira, 2004). Ela se baseia no conjunto de normas e comportamentos que permitem otimizar os próprios meios condicionais, motores e psíquicos, potencializando os conhecimentos adquiridos em experiências anteriores, de forma a oportunizar a decisão mais ajustada face às regras do jogo, às condições externas, e as capacidades, linhas de conduta e forma de jogar do adversário. (Konzag, 1991; Mesquita e Graça, 2002; Duarte, 2006).

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

A tática, entendida como a gestão (posicionamento e deslocamento/movimento) do espaço de jogo realizada por jogadores e equipes, guarda em sua essência relação íntima com a capacidade senso-cognitiva, baseada em processos psicofisiológicos de recepção, transmissão, análise de informações. Além disso, a tática também possui uma relação de coexistência com a ação motora, concretizada com o emprego de uma técnica específica para as demandas situacionais de jogo. Por ser assim, o comportamento em campo é sempre a expressão das relações entre os elementos cognitivos e as habilidades motoras de cada jogador (Teoldo, Guilherme e Garganta, 2021).

No futebol, os processos cognitivos subjacentes à tomada de decisão e o comportamento tático são considerados requisitos essenciais para a excelência do desempenho esportivo, uma vez que, durante uma partida surgem inúmeras situações cuja frequência, ordem cronológica e complexidade não podem ser previstas. Essas características do jogo exigem uma elevada capacidade de adaptação e de resposta imediata por parte dos jogadores e das equipes (Garganta, 1997; Garganta, 1998; Garganta, 2001; Greco, 2003; Mcpherson e Kernodle, 2003; Tavares, 1993; Tavares, 1994; Tavares, Greco e Garganta, 2006; Williams e Reilly, 2000). Coletivamente, poderão ser mais eficazes se a organização da equipe permitir o controle do jogo, manutenção da posse de bola, variações na circulação da bola, alterações de ritmo, do tipo de passe e de variações táticas que propiciem romper o equilíbrio da equipe adversária para se chegar mais facilmente ao gol (Júlio y Araújo, 2005; Rios y Mesquita, 2004).

Assim, o comportamento dinâmico de uma equipe de futebol é mais do que a soma de variáveis quantitativas e qualitativas dos seus integrantes, é um processo de coordenação intra e inter-pessoal altamente relevante para a compreensão da eficácia e da dinâmica da equipe em campo. Esses comportamentos, além de serem aprendidos incidentalmente e à revelia nos jogos/brincadeiras de rua, também são aprendidos de forma organizada e didaticamente eficaz através de treinos diários, onde as regras de estruturação do jogo estão relacionadas com a lógica da atividade, nomeadamente com a dimensão da área de jogo, com a repartição dos jogadores em campo, com a distribuição de papéis e alguns preceitos simples de organização que facilitam a compreensão do jogo e a aquisição de conhecimento sobre o jogo.

No próximo módulo daremos destaque a esses elementos de forma detalhada e traremos informações pormenorizadas dos princípios de jogo e sua relação com os elementos cognitivos e as habilidades motoras para se obter um desempenho compatível à cada uma das fases de desenvolvimento do jogador e do jogo.

Para saber mais:

Difference in declarative tactical knowledge between u-11 and u-15 soccer players

<http://www.nucleofutebol.ufv.br/wp-content/uploads/201-Difference-in-declarative-tactical-knowledge-between-U-11-and-U-15-soccer-players.pdf>

Referências

Bauer, G. y Ueberle, H. (1988). Fútbol. Factores de rendimiento, dirección de jugadores y del equipo. Barcelona: Ediciones Martínez Roca S.A.

Buscà, B. y Riera, J. (1999). Orientación deportiva hacia actividades tácticas. *Revista de Psicología del Deporte*, 8(2), 271-6.

Castelo, J. (1996). *Futebol a organização do jogo: como entender a organização dinâmica de uma equipa de futebol e a partir desta compreensão como melhorar o rendimento e a direcção dos jogadores e da equipa*. Lisboa: FMH Edições.

Duarte, R. (2006). Modelação do esforço em desportos colectivos - aplicação no futsal. *Treino Desportivo*,(30), 54-62.

Eigen, M. y Winkler, R. (1989). *O Jogo. As leis naturais que regulam o acaso*. Lisboa: Gradiva.

Ensum, J., Taylor, S. y Williams, M. (2002). A quantitative analysis of attacking set plays. *Insight*, 4(5), 42-6.

FIFA. (2008). *Laws of the Game 2008/2009*. Zurich: Fédération Internationale de Football Association.

Garganta, J. (1996). Modelação da dimensão táctica do jogo de futebol. In J. Oliveira, F. Tavares (eds.). *Estratégia e Tática no jogos Desportivos Colectivos. Centro de estudos dos jogos desportivos. 1.* (63-82). Faculdade de Desporto da Universidade do Porto: Tip. Minerva.

Garganta, J. (1997). *Modelação táctica do jogo de futebol. Estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento*. [Doutorado]. Universidade do Porto, Porto.

Garganta, J. (1998). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In A. Graça, J. Oliveira (eds.). *O ensino dos jogos desportivos*. (11-26). Centro de Estudos dos Jogos Desportivos. 3. Faculdade de Desporto da Universidade do Porto: Rainho & Neves Lda.

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

- Garganta, J. (1999). Análise do jogo em futebol. Percurso evolutivo e tendências. In F. Tavares (ed.). *Estudos 2 - Estudo dos jogos desportivos concepções, metodologias e instrumentos*. 1. (14-40). Faculdade de Desporto da Universidade do Porto: Multitema.
- Garganta, J. (2001). Futebol e ciência. Ciência e Futebol. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 7(40). Recuperado de <http://www.efdeportes.com/>
- Garganta, J. (2006). Idéias e competências para “pilotar” o jogo de futebol. In G. Tani, J. O. Bento, R. D. Petersen (eds.). *Pedagogia do Desporto*. (313-26). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Garganta, J. y Cunha e Silva, P. (2000). O jogo de futebol: entre o caos e a regra. *Revista Horizonte de Educação Física e Desporto*, 16(91), 5-8.
- Greco, P. J. (1988). Revisão da metodologia aplicada ao ensino-aprendizagem dos jogos esportivos coletivos. In P.J. Greco (ed.). *Iniciação Esportiva Universal 2: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube* (39-56), Belo Horizonte: UFMG.
- Greco, P. J. (2003). Processos cognitivos: dependência e interação nos jogos esportivos coletivos. In E. S. Garcia, K. L. Lemos (eds.). *Temas atuais VIII em Educação Física e Esportes*. (73-84). Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Gréhaigne, J-F. (2001). *La organización del juego en el fútbol*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Gréhaigne, J-F., Godbout, P. y Bouthier, D. (1997). Performance assessment in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, 16(4), 500-16.
- Gréhaigne, J. F., Caty, D., Billard, M. y Chateau, L. (2005). Les concepts de matrice offensive et défensive envisagés sous l'angle de la didactique des sports collectifs. *Journal de la Recherche sur l'Intervention en Éducation Physique et Sport*, (7), 20-41.
- Hughes, C. (1994). *The football association book of soccer-tactics and skills*. Harpenden: British Broadcasting Corporation and Macdonald Queen Anne Press.
- Júlio, L. y Araújo, D. (2005). Abordagem dinâmica da acção táctica no jogo de futebol. In D. Araújo (ed.). *O contexto da decisão - a acção táctica do desporto*. (159-78). Lisboa, Visão e Contextos Lda.
- Konzag, I. A. (1991). Formação técnico-táctica nos jogos desportivos. *Treino Desportivo* (19), 27-37.

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

Lebed, F. (2006). System approach to games and competitive playing. *European Journal of Sport Science*, 6(1), 33-42.

Low, D., Taylor, S. y Williams, M. (2002). A quantitative analysis of successful and unsuccessful team. *Insight*, 5(4), 32-4.

Mcpherson, S. y Kernodle, M. (2003). Tactics, the neglected attribute of expertise: PR and performance skills in tennis. In J. L. Starkes, K. Ericsson (eds.). *Expert performance in sports: Advances in research on sport expertise*. (137-67). Champaign: Human Kinetics.

Mesquita, I. M. y Graça, A. S. (2002). O conhecimento estratégico de um distribuidor de alto nível. *Treino Desportivo*, (17),15-20.

Oliveira, J. G. (2004). *Conhecimento específico em futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo ensino-aprendizagem/treino do jogo*. [Mestrado]. Porto.

Rab, J. (1999). Analysis of the '98 World Cup. In H. Kormelink, T. Seeverens (ed.). *Match Analysis and Game Preparation*. (83-100). Pennsylvania: Reedswain Inc.

Ramos, Á. (2006). Treino da velocidade do futebolista: Análise do microciclo. *Treino Desportivo*, 30,10-5.

Rios, N. y Mesquita, I. (2004). As regularidades na aplicação do remate por zona 3 em função da oposição situacional do bloco. Estudo aplicado em equipas de Voleibol da 1ª Divisão Masculina - A2. In J. Oliveira (ed.). *Estudos 4*, 40-48. Faculdade de Desporto da Universidade do Porto: Saúde e Sá - Artes Gráficas.

Sledziewski, D. (1987). XIII Campeonatos Mundiales de Fútbol Mejico'86. Análisis de las acciones de gol. *El Entrenador Español (Fútbol)*, 34, 8-17.

Tavares, F. (1993). *A capacidade de decisão táctica no jogador de basquetebol: estudo comparativo dos processos perceptivo-cognitivos em atletas seniores e cadetes*. [Tese] Universidade do Porto, Porto.

Tavares, F. (1994). O processamento da informação nos jogos desportivos. In A. Graça, J. Oliveira (eds.). *O ensino dos jogos desportivos. Centro de estudos dos jogos desportivos. 1*. (35-46). Faculdade de Desporto da Universidade do Porto: Rainho & Neves Lda.

INTELIGENCIA E CRIATIVIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO

Tavares, F., Greco, P. J. y Garganta, J. (2006). Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos. In G. Tani, J. O. Bento, P. Petersen (eds.). *Pedagogia do Desporto*. (284-98). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.

Taylor, S., Ensum. J. y Williams. M. (2002). A quantitative analysis of goalsscored. *Insight*, 4(5), 28-31.

Teodorescu, L. (1984). *Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos*. Lisboa: Livros Horizontes.

Teoldo, I., Guilherme, J. y Garganta, J. (2021). *Para um Futebol Jogado com Ideias: Conceção, Treinamento e Avaliação do Desempenho Tático de Jogadores e Equipes*. Curitiba: Appris.

Werner, S. (1995). *El duelo entre dos: libro de ejercicios de uno contra uno*. Barcelona: Paidotribo.

Williams, A. y Reilly, T. (2000). Talent identification and development in soccer. *Journal of Sport Sciences*, 18,657-67.