



Módulo 1. Intercâmbio Pedagógico O Papel do Treinador-Formador no Processo de Aprendizagem



☰ Unidade 1.1 Pensamento Crítico e Contexto Metodológico: Por que é preciso questionar (...)

☰ Referências

Unidade 1.1 Pensamento Crítico e Contexto Metodológico: Por que é preciso questionar (...)

(...) o preestabelecido?

Introdução

No campo do treinamento esportivo, assim como em qualquer outra área do conhecimento, cada vez mais recursos têm sido investidos em pesquisas sobre como otimizar os métodos de ensino atuais, com o objetivo final de evoluir e estar cada vez mais preparado para enfrentar qualquer evento que possa surgir. Nos esportes, especialmente nos esportes coletivos, esses métodos referem-se a situações de jogo, e nossa melhoria está relacionada a como nos tornamos cada vez mais eficazes e eficientes em cada uma delas.

Por esse motivo, as últimas tendências no treinamento de esportes de equipe (especificamente na modalidade futebol) visam encontrar uma maneira de reproduzir uma realidade do jogo (conceito que abordaremos mais tarde), que só pode ocorrer se desenvolvermos métodos cada vez mais específicos, conduzidos por pessoas cada vez

mais especializadas. Nesse sentido, de acordo com nosso ponto de vista, isso leva a duas situações intimamente relacionadas e que definem o panorama atual das metodologias de treinamento.

No entanto, antes de detalhar essas duas situações, é preciso realizar um exercício de retrospectiva. Temos sido treinadores em nosso esporte por mais de 10 anos? Se olharmos para trás, diríamos que o que costumávamos fazer está fora de moda? já está obsoleto? Se víssemos um colega fazendo o que fazíamos há dez anos, qual seria a nossa primeira opinião? Também seria interessante perguntar àqueles que têm sido treinadores por mais de 20 ou 30 anos, como experimentaram cada mudança de tendência nas metodologias de treinamento? O que aprenderam com as diferentes transições? Já que certamente a experiência lhes permitiu filtrar informações e priorizar o que é relevante de cada método, sem necessariamente escolher qual metodologia é a mais adequada.

Como mencionado anteriormente, há duas situações que atuam como indicadores da importância das metodologias de treinamento no panorama atual. São elas:

1

A hiperespecialização de cada disciplina levou a ignorar elementos básicos de aprendizagem e a dar cada vez menos importância ao aprendizado de

habilidades genéricas que não ocorrem em contextos idênticos aos da competição (ou assim se acredita).

2

O uso superficial e insubstancial do conceito de metodologia, produzido em maior medida por propósitos comerciais relacionados, coloca-o muitas vezes como um rótulo que predefine e audita boas práticas no treinamento e fazendo com que os *practitioners* voltem o foco de atenção para o método em particular que devem usar, em vez de usar isso para aglutinar os processos derivados do treinamento.

Nas seções seguintes, algumas reflexões serão explicadas para entender melhor os pontos mencionados acima, que nos convidam a questionar o que está atualmente estabelecido (até a irrupção de uma nova forma de ver as coisas).

Modelos Mentais e Estereótipos Implícitos

Antes de começar, vamos apresentar outro exercício de reflexão através do seguinte enigma: Um pai e um filho viajam de carro. Eles sofrem um acidente grave; o pai morre e o filho é levado ao hospital porque precisa de uma operação de emergência complexa. Chamam uma eminência médica, mas quando chega e vê o paciente, diz: "Não posso operá-lo, ele é meu filho". (Cantó 2018)

https://verne.elpais.com/verne/2018/03/09/articulo/1520611883_345855.html) <https://www.youtube.com/watch?v=AYRg2DPj-FM>

Como isso é explicado?

Talvez alguns tenham considerado que a resposta era óbvia. No entanto, é comum que muitas pessoas pensem em múltiplas hipóteses sem chegar a uma resposta tão simples quanto: a mãe é a eminência médica. Isso deve-se à parcialidade implícita, que é o fenômeno que explica como o cérebro inconsciente faz automaticamente associações entre diferentes conceitos, como é o caso da figura de um homem e a profissão de médico.

Há outros enigmas desse tipo que exemplificam como nosso cérebro molda nosso pensamento através dos estímulos e informações que recebemos inconscientemente, demonstrando que vale a pena nos perguntar por que pensamos o que pensamos ou por que acreditamos no que acreditamos. Nesse sentido, para aprofundar essa leitura, devemos nos livrar, tanto quanto possível, de nossos vieses cognitivos e abordar as questões apresentadas de maneira autêntica, objetiva e filosófica.

Nesse sentido, o que você acha que foi o grande poder do ser humano, aquele que nos Permitiu evoluir da maneira com que a nossa espécie tem evoluído?

Segundo Harari (2014), autor do sucesso literário "Sapiens", o desenvolvimento da linguagem no *homo sapiens* permitiu algo nunca visto até então : organizar centenas, milhares e até milhões de pessoas para pensar de uma certa maneira. Além disso, a linguagem tornou possível criar ordens imaginárias que permitiram mobilizar não apenas pequenos grupos de pessoas, mas a população mundial para acreditar e fazer certas coisas.

Enquanto as outras espécies se organizam em pequenos rebanhos, baseados principalmente no instinto, o ser humano tem sido capaz de matar e morrer por causa de uma ideologia. Essas ideologias foram mascaradas em instituições (religião, política, até mesmo clubes esportivos) que facilitam que as massas sejam direcionadas no mesmo sentido.

Portanto, diz-se que quem não pensa da mesma forma ou não segue as mesmas regras está fora do sistema. Os símbolos e conceitos que nascem da linguagem nos permitem reduzir a visão global que alguém pode ter do mundo e nos organizar em sociedades maiores.

E o que isso tem a ver com a metodologia esportiva? Da mesma forma que as leis de uma nação ou o decreto dos Direitos Humanos simbolizam as boas práticas da humanidade em uma escala maior, o método com o qual o treinamento esportivo é realizado é geralmente concebido como aquele quadro normativo com o qual devemos praticar e nos desenvolver como seres humanos esportistas.

O esporte, nesse caso o futebol, ainda é um microclima que representa a vida em si mesma, manifestada em certas condições. Consequentemente, o fato de criar uma realidade apenas especializada em esportes, no melhor dos casos, ou em uma disciplina específica, não faz sentido.

Explorar o que acontece em outras áreas e quais fenômenos determinam o comportamento humano nos permitirá entender melhor o que acontece no futebol. Como Rietveld e Kiverstein apontam (em Vaughan et al. 2019), “somente adquirindo habilidades que florescem em práticas socioculturais diferentes das próprias (fora do futebol), pode-se ver novas possibilidades de ação que vêm do ambiente usual (ao jogar futebol)” (p. 6).

Assim, é reconhecida a importância da compreensão da humanidade, da filosofia, da prática esportiva em outras disciplinas ou até mesmo em outras áreas de desempenho e expressão humana, como arte ou música.

Em uma instituição como o FC Barcelona (nossa casa), é possível ter a mais alta expressão desse conhecimento geral ligado àquilo que influencia o comportamento e a destreza humana: o Sr. Paco Seirul-lo. Quando Seirul-lo (n/d) refere-se a qualquer elemento formativo do jogo e o relaciona ao processo de aprendizagem da pessoa esportista, considera essencial a conexão deste ser com seu ambiente e o que emerge da interação de ambos os elementos para entender os eventos

de qualquer atividade. De fato, sua vasta experiência como treinador de atletas de todas as disciplinas esportivas é um grande argumento a favor de seu conhecimento inclusivo e transversal, além de explicar o motivo da sua proposta se basear sempre em considerar o atleta humano como o centro do processo de treinamento (Martín L. 2012) https://elpais.com/deportes/2012/07/30/juegos_olimpicos/1343681554_026722.html.

Os **modelos preestabelecidos** se tornaram uma das referências para a sociedade evoluir, sem perceber o efeito contraproducente que isso tem. Taleb (2017) em "O Cisne Negro" diz que esse fenômeno (o cisne negro) "é um evento improvável com consequências importantes, e que as explicações que podem ser oferecidas a posteriori não consideram o componente aleatório que também o causou" (Taleb 2017 p. 46). Nós, humanos, temos sido especialistas em fazer esses eventos imprevisíveis se encaixarem em um modelo perfeito que relaciona sua causa e efeito.

Taleb (em AbeBooks Inc. & AbeBooks Europe 2020) também observa que: "nós humanos insistimos em investigar coisas que já conhecemos, esquecendo o desconhecido. Isso nos impede de identificar oportunidades e nos torna muito vulneráveis ao impulso de simplificar, narrar e categorizar, esquecendo de recompensar aqueles que podem imaginar o 'impossível'". (<https://www.iberlibro.com/cisne-negro-Taleb-Nassim-Nicholas-Booket/30366580916/bd>)

Se fizermos uma análise de alguns dos livros mais vendidos e atuais sobre futebol, todos têm uma coisa em comum: explicam algo com base em um fato que já ocorreu. Ou seja, há poucos livros sobre esportes que incentivam mais a reflexão e a explicação de fenômenos gerais que podem ser posteriormente transferidos para diferentes áreas. No entanto, os modelos preestabelecidos reinam, a descrição detalhada de algo que já aconteceu e que pretendemos reproduzir de maneira semelhante, pois representa um sucesso contemporâneo.

Orth, Kamp, Memmert e Savelsbergh (2017) explicam que ações motoras criativas e variabilidade de movimento emergem de condições e circunstâncias únicas que abrem uma série de possibilidades de ação. Por exemplo, até 1968, na modalidade de salto em altura, a ação sempre foi realizada ventralmente. No entanto, nos Jogos Olímpicos de 2012, Dick Fosbury (https://www.youtube.com/watch?v=Njd_sG2MP9o) quebrou o recorde olímpico com uma técnica não ortodoxa (na época) e nunca vista (atualmente é a principal maneira de superar a barra no salto em altura). O artigo anteriormente apresentado (Martín 2012) explica quais aspectos representaram para Fosbury novas possibilidades de ação ou affordances (o colchão, sua altura, o tipo de batida) e como essas restrições formaram uma nova maneira de saltar.

Efetivamente, o surgimento dessa nova técnica de salto em altura se originou em um contexto com muito menos variáveis do que pode haver no futebol, por exemplo. Imagine se toda vez que um jogador de

futebol provar ser um dos melhores em sua categoria, as escolas de futebol desenvolvessem modelos de treinamento baseados em replicar essas características ou, em uma escala maior, que o jogo desenvolvido por uma equipe que foi premiada por seu sucesso servisse como uma referência exata de como as equipes juvenis de futebol deveriam treinar e jogar.

Embora esses modelos de gestão sejam totalmente justos e possam ser eficazes, vale a pena perguntar se, como líderes de projeto e grupo humano, preferimos ser como Fosbury, que criou uma nova maneira de enfrentar um desafio e, portanto, é o criador do modelo; ou se, em vez disso, escolhemos confiar no que outros alcançaram para tentar replicar o resultado.

Vamos utilizar como exemplo a Situação Simuladora Preferencial (SSP) que vemos na imagem. É uma partida em um campo definido com três gols de cada lado, quatro jogadores por equipe (incluindo o goleiro) e um jogador que atua como curinga e joga com o time que tem a bola.

Entre as infinitas possibilidades ao restringir este contexto de jogo, imaginemos que o treinador estabeleceu duas regras muito simples:

1

Não há impedimento.

È permitido marcar um gol em qualquer gol, mas se conseguir fazer isso nas laterais, vale um ponto duplo.

À primeira vista, esses regulamentos não permitiriam reproduzir o contexto **real** do jogo ou, como preferimos chamar, o contexto da competição, já que nesse caso há a regra do impedimento nele e o gol está no centro. Assim, em uma discussão recente, abriu-se o debate sobre se esse tipo de situação de treinamento promovia uma transferência para o jogo ou se, ao contrário, era propenso ao que é conhecido como **treinar erros**. Nesse sentido, o argumento daqueles que se posicionam no segundo caso é: “O fato de ter que evitar ser marcado nos gols laterais ou o fato de ter jogadores atrás de nós sem estar impedido fará com que os jogadores façam coisas que não deveriam fazer no jogo”.

No entanto, é possível entender como a aprendizagem é transferida em diferentes contextos e isso nos permite olhar além das referências estruturais, como as regras de impedimento ou o gol. O aprendizado motor é baseado na procura constante de informações relevantes do ambiente, um fato que permite ajustar e adaptar a ação motora e ser eficiente nela. Portanto, é conveniente orientar nossas SSPs para que as fontes de informação sejam ajustadas ao jogo e não necessariamente deem relevância aos elementos rígidos, já que as

interações que surgirão se ajustarão às possibilidades de ação que se manifestam no ambiente projetado.

Isso significa, para fins práticos, que colocar dois gols nas laterais ou eliminar a regra do impedimento não significará necessariamente que os jogadores no ambiente de competição não se adaptem às novas circunstâncias (e aproveitem as *affordances* que isso implica) e que, por exemplo, não priorizem a proteção da faixa central ou deixem um jogador para trás sabendo que estarão impedidos de receberem. Pelo contrário, certamente as novas informações sobre o jogo (que, como entendemos, não serão novas, já que jogar pelas regras oficiais é um fato recorrente) serão decisivas ao observar os comportamentos coletivos que surgem e deixarão para trás os possíveis comportamentos estabelecidos que ocorreram em uma situação como a exposta acima.

Portanto, por que propor situações que diferem do que ocorre na competição? Qual é a utilidade de variar os estímulos na prática, onde as informações do ambiente podem não se assemelhar às da partida?

Diante de uma nova situação, os jogadores se organizam com base nas informações disponíveis para eles, o que inclui os seus conhecimentos e suas experiências anteriores (por exemplo, jogadores de 7 anos que nunca foram expostos ao impedimento podem não ser sensíveis a essa informação, mesmo que faça parte das regras). No design de nossas sessões de treinamento, muitas situações de jogo podem ser

representadas, mas essas não serão necessariamente determinadas pelos elementos estruturais mencionados acima, mas a variabilidade dos estímulos, sempre de acordo com as informações relevantes do jogo (que serão mencionadas mais tarde), permitirá explorar constantemente novas soluções para novos problemas que surgem da dinâmica do jogo.

Então, o que consideramos ser a realidade do jogo? O que torna uma prática mais **real** do que outra?

- Um campo de tamanho normal?
- A presença de gols?
- Um certo número de jogadores?
- Um sistema de jogo?
- Algumas posições por jogador?
- A presença de uma bola?

Balagué (2019) explica que as modalidades esportivas não são mais do que outro sistema dinâmico que evolui e que é restringido, neste caso,

pelos regulamentos. Além disso, todos eles mantêm princípios comuns que são típicos da atividade humana.

Se entendermos que um esporte é definido pelos elementos já mencionados, teremos uma visão mais limitada das possibilidades de aprendizado e transferência que acontecem entre diferentes atividades e reduziremos a gama de situações exploratórias que o jogador pode experimentar. Em outras palavras, situações de jogo em que representamos, por exemplo, uma jogada de saída com os jogadores localizados em suas **posições** com o objetivo de alcançar uma área específica não precisam ter maior transferência do que um jogo em que os jogadores se movem livremente e jogam para possuir a bola. Isso é explicado simplesmente porque o comportamento emergente é multifatorial e não é possível determinar *a priori* quais informações serão relevantes para o jogador ou a equipe.

Se revisarmos a leitura, observaremos que o conceito de jogo real é questionado e o conceito de especificidade é omitido, ambos geralmente usados em termos de metodologia de treinamento. Em vez disso, o conceito de **representatividade** é constantemente mencionado. Com isso, queremos dizer que o que propomos no treinamento pretende representar o que encontramos no contexto competitivo.

Deixando de lado por um momento que podemos questionar se o processo de treinamento é sobre se preparar para a competição (em

vez de considerar que esses dois eventos fazem parte do *continuum* de aprendizado e que se retroalimentam porque são contextos únicos que apresentam condições diferentes que também podem favorecer o desenvolvimento do atleta), vale a pena perguntar quais informações o jogador retém em um contexto e em outro e por que insistimos em fazer coisas semelhantes ao jogo, mas na realidade não são tanto.

As informações relevantes sobre o jogo de futebol, dado que estamos lidando com uma modalidade onde a incerteza constante prevalece em áreas próximas à bola e que as interações surgem de um ciclo de sensação e ação e não percepção-decisão-ação (Gurrero e Damunt 2020 p. 39.), não têm tanto a ver com o que podemos identificar visualmente se olharmos para o jogo do ponto de vista do espectador ou do treinador: polarização do campo, presença de gols, sistema de jogo, posição inicial do jogador, etc., mas terá mais a ver com o que é apresentado bem na frente do jogador. As constantes mudanças nos elementos dinâmicos do jogo, tendo a bola como principal referência, assim como os companheiros de equipe, os adversários e as interações entre eles serão determinantes no comportamento individual e coletivo que veremos emergir em uma sequência de jogo.

Conseqüentemente, buscamos representar o jogo em nossas práticas de treinamento através do surgimento desses elementos dinâmicos, o que implicará na conseqüente auto-organização dos jogadores de acordo com essas mudanças no ambiente. O termo “representar” é usado expressamente porque só podemos representar condições que

entendemos existir no jogo, sem nunca poder reproduzir a realidade do jogo.

Também não é possível saber se somos mais ou menos específicos ou se propomos coisas mais ou menos reais, já que estamos falando de momentos únicos e irrepetíveis que só pretendem simular (portanto, Situações Simuladoras Preferenciais) aquelas condições dinâmicas que acontecem no jogo.

É por isso que os elementos dinâmicos mencionados do jogo tornam-se importantes aqui: bola, companheiros de equipe e adversários, e como suas respectivas localizações, distâncias e trajetórias tornam-se os elementos essenciais para entender os eventos do jogo. Isso obviamente acontece em várias circunstâncias e contextos que podemos definir através de elementos mais estruturais, como a localização dos gols, as referências de espaço, os sistemas de jogo ou as posições; mas sempre em segundo plano e não como um fim em si mesmo.

Para finalizar esta seção e esclarecer a mensagem que essas reflexões tentam transmitir, achamos interessante fornecer as definições de jogo e esporte, pois na origem desses conceitos também podem ser tiradas algumas percepções sobre a transferência na aprendizagem motora.

O **jogo** é uma atividade humana realizada com o objetivo de se divertir, entreter-se, mostrar uma habilidade ou competir contra outra pessoa. Até agora, poderíamos dizer que compartilha uma definição com o termo **esporte**, embora a diferença esteja na consistência das regras e no nível de consenso que existe em relação a elas. Instituições esportivas, federações ou organismos esportivos governam as regras oficiais e validadas para a prática esportiva; portanto, a competição ocorre em um contexto em que as regras do jogo são preestabelecidas e conhecidas por todos. No jogo, por outro lado, pode haver mais flexibilidade em relação à concepção dessas regras e elas podem ser interpretadas de diferentes maneiras, dependendo das pessoas que jogam.

Isso é só um argumento para entender que o que chamamos de futebol (ou beisebol, handebol, tênis) é apenas uma construção social que define um tipo de prática que já era jogada em diferentes circunstâncias e com diferentes regras. Aqueles que jogaram algo que não era futebol, mas era semelhante a ele, teriam aprendido a jogar futebol de uma maneira mais fácil?

Diante de uma resposta óbvia, pode-se perguntar o que então define o futebol e quais critérios devem ser considerados para garantir que aspectos típicos e representativos do futebol sejam praticados em uma sessão de treinamento. Nesse sentido, não apenas o que está dentro dos limites teóricos que definem o que é o futebol serve para **melhorar** o futebol, mas também atividades que têm características

semelhantes e que permitem o desenvolvimento de uma série de habilidades motoras e cognitivas, entre outras, que certamente impactam o jogador.

Com isso, não queremos dizer que outras modalidades esportivas devem ser treinadas no ambiente de uma equipe de futebol (o que poderia ser uma medida positiva nas escolas para a iniciação no futebol ou no esporte em geral), mas devemos começar a questionar a hiperespecialização a que aqueles que praticam esse esporte são submetidos e que, desde uma idade cada vez mais precoce, são expostos a estímulos que se dizem ser típicos da especificidade do futebol, mas que claramente reduzem os graus de liberdade para o jogador interagir com a bola, companheiros de equipe, adversários em um espaço de jogo e com o objetivo de fazer gol, o que é realmente típico do futebol. E estando também cientes de que todos esses elementos podem ser colocados em prática de várias maneiras, algumas delas nada parecidas com o futebol que conhecemos.

Outro exemplo claro para reforçar essa ideia, e a fim de ter uma referência mais próxima e com a qual estamos mais familiarizados (poderíamos mencionar que na Austrália há uma prática multidisciplinar desde cedo de esportes muito diferentes - críquete, rugby, futebol, netball, futebol australiano - e que o nível de atletas profissionais é de classe mundial), vamos apresentar o caso do papel do futebol 7 em comparação com o futebol 11, o surgimento do futebol

feminino ou a quase inexistente relação entre futsal e futebol ao desenvolver o jogador jovem.

Novamente, o objetivo é dar espaço a novos pontos de vista e entender de uma perspectiva neutra quais oportunidades poderiam ter sido aproveitadas se olhássemos para o desenvolvimento esportivo e a aprendizagem motora de uma visão global, pouco contaminada pelos estigmas e rótulos que prevalecem na sociedade. Nesse caso, acreditamos que é totalmente óbvio que uma modalidade como o futebol 7, que provavelmente apresenta dinâmicas de jogo muito diferentes do futebol 11, proporciona uma aprendizagem de habilidades (evitamos dizer aprendizado para jogar futebol) que motiva a prática do futebol 11 (para o qual obviamente será necessário um período de adaptação do jogador às novas restrições presentes).

Portanto, da mesma forma, podemos transferir essa reflexão para a prática de outra modalidade esportiva como o futsal ou até mesmo para outros jogos que não podem ser chamados de futebol, mas que têm uma alta incidência na aquisição de habilidades para sua prática (rondos, jogos de posição, jogos de situação e qualquer outro jogo que seja projetado no ambiente de treinamento). Da mesma forma, parece-nos claro que a separação entre futebol masculino e futebol feminino só faz sentido ao definir o gênero dos participantes, mas que os processos de aprendizagem e a transferência entre ambas as atividades permanecerão latentes, não importa o quanto visualmente as dinâmicas possam diferir.

Em resumo, o leitor é convidado a minimizar o quadro regulatório que define cada modalidade esportiva e, neste caso particular, a não dar tanta importância ao fato de estabelecer o que consideramos futebol e o que não consideramos, a fim de priorizar o aprofundamento nos elementos diferenciais que permitirão ao aprendiz desta ou de qualquer atividade estar motivado a continuar aprendendo. Ou, em conclusão, citando Davids (2020): “As pessoas não aprendem a se mover, mas aprendemos a aprender a se mover”. Portanto, é conveniente ser mais multidisciplinar e não tão especialista.

CONTINUAR

Referências

AbeBooks Inc. & AbeBooks Europe (2020). Reseña sobre El cisne negro. Recuperado de <https://www.iberlibro.com/cisne-negro-Taleb-Nassim-Nicholas-Booket/30366580916/bd>.

Balagué, N. (2019). Metodología: ¿De dónde venimos y a dónde vamos? Lecture Barça Coach Development Program.

Cantó, P. (2018). Tu respuesta a este acertijo dice mucho de tus prejuicios. Recuperado de https://verne.elpais.com/verne/2018/03/09/articulo/1520611883_345855.html.

Davids, K. (2020). Athlete Enrichment Training: The balance between specificity and generality of practice. MSAI Webinar Series.

Harari, Y. (2014). Sapiens. De animales a dioses. Madrid: Debate.

Orth, D., Kamp, J., Memmert, D. & Savelsbergh, J. P. (2017). Creative Motor Actions As Emerging from Movement Variability.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01903>

Plaza, J. (2013). ¿Dick Fosbury? Recuperado de <https://actioglobal.com/es/dick-fosbury/>.

Redbubble (n.d.). Evolución humana jugando al fútbol. Recuperado de <https://www.redbubble.com/es/people/mattw887/works/36570218-evoluci-n-humana-jugando-al-f-tbol>.

Vaughan, J., Mallett, C. J., Davids, K., Potrac, P. & López-Felip, A. (2019). Developing Creativity to Enhance Human Potential in Sport: A Wicked Transdisciplinary Challenge. *Frontiers in Psychology*.

CONTINUAR