



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTU-SENSU* EM  
EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ELABORAÇÃO E VALIDAÇÃO PRELIMINAR DE UM INSTRUMENTO DE  
AVALIAÇÃO DA TOMADA DE DECISÃO NO FUTEBOL EM SITUAÇÕES REAIS  
DE JOGO**

**Giano Luis Copetti**

**BRASÍLIA  
2012**

**ELABORAÇÃO E VALIDAÇÃO PRELIMINAR DE UM INSTRUMENTO DE  
AVALIAÇÃO DA TOMADA DE DECISÃO NO FUTEBOL EM SITUAÇÕES REAIS  
DE JOGO**

**GIANO LUIS COPETTI**

Dissertação apresentada à Faculdade de  
Educação Física da Universidade de Brasília  
como requisito parcial para a obtenção do grau de  
Mestre em Educação Física.

**ORIENTADOR: ALEXANDRE LUIZ GONÇALVES DE REZENDE**

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília. Acervo 1001398.

Copetti, Giano Luis  
C782e      Elaboração e validação preliminar de um instrumento de avaliação da tomada de decisão no futebol em situações reais de jogo / Giano Luis Copetti. -- 2012.  
            xiv, 121 f. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física, Programa de Pós-Graduação Strictu-Sensu em Educação Física, 2012.

Inclui bibliografia.

Orientador: Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende.

1. Futebol - Regras. 2. Processo decisório. 3. Avaliação.  
I. Rezende, Alexandre Luiz Gonçalves de. II. Título.

CDU 796.332

**GIANO LUIS COPETTI**

**ELABORAÇÃO E VALIDAÇÃO PRELIMINAR DE UM INSTRUMENTO DE  
AVALIAÇÃO DA TOMADA DE DECISÃO NO FUTEBOL EM SITUAÇÕES REAIS  
DE JOGO**

**Dissertação apresentada à  
Faculdade de Educação Física da  
Universidade de Brasília para  
obtenção do grau de Mestre em  
Educação Física.**

**Aprovado em:**

**Banca Examinadora**

---

**Prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende (Orientador/Presidente)**  
**FEF/UnB**

---

**Prof<sup>a</sup>. Dra. Rossana Travassos Benck (Membro Externo)**  
**Secretaria de Educação do Distrito Federal**

---

**Prof. Dr. Israel Teoldo Da Costa (Membro Externo)**  
**Universidade Federal de Viçosa**

---

**Prof. Dr. Alcir Braga Sanchez (Suplente)**  
**FEF/UnB**

## DEDICATÓRIA

À minha família, que AMO do fundo do meu coração e que sempre me apoiou.

## AGRADECIMENTOS

Quando agradecemos costumamos pontuar as pessoas e o que fizeram para nós em momentos da vida ou da produção de determinado trabalho, isso para mim seria impossível, pois quero agradecer a oportunidade de em algum momento (seja ele o mais breve) ter estado com vocês e de alguma forma me tornado o que sou hoje.

“Um homem não pode banhar-se duas vezes no mesmo rio, pois quando entra novamente a banhar-se nem ele nem o rio são o mesmo.”

Desta forma cada sorriso, cada bom dia, cada conversa, *e-mail*, telefonema, cada convívio me faz uma pessoa diferente e acredito mais sensível às oportunidades de estar com vocês novamente.

Os trabalhos terminam, os objetos se desgastam, as próprias pessoas acabam por um dia ir embora, mas o sentimento as torna presente.

Não quero pontuar, nem rotular a relação que tenho com vocês, todos aqui estão na minha memória e todos merecem muitos agradecimentos.

Proponho uma brincadeira a todos aqui listados, fechem seus olhos e imaginem que estou na sua frente te dizendo:

\_Muito obrigado, você é importante para mim.

Imaginem que lhe dou um abraço de agradecimento e digo o seu nome por que me lembro de uma, duas ou muitas coisas que tenho para lhe agradecer.

Muito Obrigado:

Abrelino, Alba, Alcir, Alexandre, Ana, André, Ângela, Antônio, Áurea, Cleilton, Gelci, Glauco, Guilherme, Hellen, Israel, Iran, Ivanete, João, José, Josino, Leandro, Lucas, Luis Gustavo, Luiz Carlos, Luiz Eugênio, Norberto, Paulo, Queilane, Queubia, Rossana, Salete, Seu Marcos.

À CAPES, UnB e FEF pelo seu apoio, que assegurou as condições para a realização deste trabalho.

“A humildade é a chave que destranca nossas mentes e abre nossa curiosidade para aprender com os outros, por que quando o jogo termina, o rei e o peão são colocados de volta na mesma caixa.”

## SUMÁRIO

Lista de QUADROS .....	x
Lista de Figuras .....	xi
Lista de TABELAS .....	xii
Lista de Abreviaturas .....	xiii
Resumo .....	xiv
Abstract .....	xv
INTRODUÇÃO .....	16
1.1 Objetivo Geral .....	20
1.2 Objetivo Específico.....	21
1.3 Justificativa e Relevância do Estudo.....	21
1.4 Delimitações do Estudo.....	22
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	23
2.1 Jogos Esportivos Coletivos com Interação .....	23
2.2 Futebol – Caracterização e Descrição. ....	24
2.3 Habilidades Táticas.....	28
2.3.1 Princípios da Tática Individual.....	31
2.4 Construtos e Estado da Arte.....	32
2.4.1 Diferenciação das propostas de observação e sistemas de avaliação de desempenho em Jogos Esportivos Coletivos em relação ao PDTIF. ....	34
2.5 Inventário de Avaliação da Performance Tática (IAPT).....	36
2.6.1 Processos de elaboração do IAPT.....	37
3. MATERIAL E MÉTODOS.....	40
3.1. Caracterização da pesquisa .....	40
3.2. Validação de instrumentos de avaliação de variáveis psicológicas .....	41
3.3. Amostras .....	50
4. PROCEDIMENTOS EXPERIMENTAIS PRELIMINARES DE VALIDAÇÃO .....	53
4.1. Aplicação piloto do instrumento original.....	53
4.1.1. Resultados .....	55
4.2. Passos preparatórios para aplicação piloto do instrumento novo .....	56
4.2.1. Revisão das definições constitutivas e operacionais das ações motoras .....	57
4.2.2. Revisão dos critérios de avaliação da tomada de decisão .....	62
4.2.3. Revisão da planilha de registro do instrumento novo .....	64
4.2.4. Aspectos técnicos do protocolo de filmagem das ações motoras no jogo .....	66



4.2.5. Elaboração do Manual de Avaliação da Tomada de Decisão no Futebol de Campo .....	68
4.3. Aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o Manual de Avaliação .....	71
4.4. Aplicação piloto da dimensão descritiva: observação das ações motoras no jogo .....	73
4.5. Aplicação piloto da dimensão avaliativa: julgamento da tomada de decisão do jogador.....	76
5. Resultados E discussão .....	78
5.1 Resultado e discussão da aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o Manual de Avaliação .....	78
5.2 Resultados e discussão da aplicação piloto da dimensão descritiva: observação das ações motoras no jogo .....	80
5.3 Resultados e discussão da aplicação piloto da dimensão avaliativa: julgamento da tomada de decisão do jogador .....	81
5.3.1 Análise da situação de jogo Ficar parado no Ataque ou na Defesa .....	83
6. CONCLUSÕES .....	85
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	88
8. ANEXOS.....	94
Anexo1: Manual de Avaliação das Ações Táticas do Jogador.....	94
Anexo 2: IAPT - Inventario de Avaliação da Performace Táticas (Original 2003) .....	104

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: COMPORTAMENTOS TÁTICOS DOS JOGADORES.....	30
QUADRO 2 - DEFINIÇÕES DAS ESTRUTURAS DOS PROCESSOS COGNITIVOS.....	30
QUADRO 3: ESTUDOS REALIZADOS NO ÂMBITO DO CONHECIMENTO ESPECÍFICO DO JOGO. .....	33
QUADRO 4: FATORES E ITENS DO IAPT.....	37
QUADRO 5: TERMINOLOGIA TÉCNICA DESCRITIVA DAS AÇÕES DE ATAQUE COM A POSSE DA BOLA: PASSE.....	38
QUADRO 6 CLASSIFICAÇÃO DAS AÇÕES DE JOGO QUE CARACTERIZAM DIFERENTES PROBLEMAS TÁTICOS DO JOGO DE FUTEBOL.....	45
QUADRO 7 CINCO DIMENSÕES QUE CARACTERIZAM AS AÇÕES DE JOGO E PODEM SER UTILIZADAS NA AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES TÁTICAS DO JOGADOR DE FUTEBOL DE CAMPO.....	45
QUADRO 8 – DEFINIÇÕES OPERACIONAIS DAS CINCO DIMENSÕES A SEREM UTILIZADAS NA AVALIAÇÃO DAS HABILIDADES TÁTICAS DO JOGADOR DE FUTEBOL DE CAMPO.....	46
QUADRO 9 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DA TOMADA DE DECISÃO DO JOGADOR ACRESCENTADOS NO INSTRUMENTO NOVO.....	62

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - PRINCÍPIOS TÁTICOS DO JOGO DE FUTEBOL FONTE: PRINCÍPIOS TÁTICOS DO JOGO DE FUTEBOL: COSTA ET AL. (2009).....	27
FIGURA 2 DIAGRAMA DOS 12 PASSOS PARA CONSTRUÇÃO DE UM INSTRUMENTO PSICOMÉTRICO (PASQUALI, 1999) .....	41
FIGURA 3 - FLUXO DOS PROCEDIMENTOS EXPERIMENTAIS PRELIMINARES PARA VALIDAÇÃO DO INSTRUMENTO NOVO. ....	49
FIGURA 4 – PLANILHA DE OBSERVAÇÃO DAS AÇÕES TÁTICA NO FUTEBOL.....	65
FIGURA 5 DIAGRAMA EXPLICATIVO DO POSICIONAMENTO DE 3 FILMADORAS FIXAS PARA MONITORAR AS AÇÕES REALIZADAS EM TODAS AS PARTES DO CAMPO .....	66
FIGURA 6 PLANILHA UTILIZADA NA APLICAÇÃO PILOTO DO INSTRUMENTO NOVO EM SUA DIMENSÃO DESCRITIVA DAS AÇÕES MOTORAS EXECUTADAS PELO JOGADOR .....	75
FIGURA 7 PLANILHA UTILIZADA NA APLICAÇÃO PILOTO DA DIMENSÃO AVALIATIVA.....	77

**LISTA DE TABELAS**

TABELA 1 COMPARAÇÃO ENTRE AS AÇÕES DE JOGO PROPOSTAS PELO INSTRUMENTO ORIGINAL E AS AÇÕES UTILIZADAS NO INSTRUMENTO NOVO.....	59
TABELA 2 REGISTRO DAS AÇÕES MOTORAS EXECUTADAS E O RESPECTIVO JULGAMENTO DA TOMADA DE DECISÃO DE UM MESMO JOGADOR REALIZADOS POR 6 AVALIADORES DIFERENTES.....	78
TABELA 3 REGISTRO DAS AÇÕES MOTORAS EXECUTADAS POR UM MESMO JOGADOR REALIZADOS POR 8 AVALIADORES DIFERENTES .....	81
TABELA 4 REGISTRO DO JULGAMENTO DA TOMADA DE DECISÃO DE UM MESMO JOGADOR REALIZADOS POR 3 AVALIADORES DIFERENTES. ....	82

**LISTA DE ABREVIATURAS**

IAPT -	Inventário para Observação da Performance Tática
PDTIF -	Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol
JECI -	Jogos Esportivos Coletivos com Interação
TRI -	Teoria de Resposta ao Item

## RESUMO

### ELABORAÇÃO E VALIDAÇÃO PRELIMINAR DE UM INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO DA TOMADA DE DECISÃO NO FUTEBOL EM SITUAÇÕES REAIS DE JOGO

Autor: Giano Luis Copetti

Orientador (a): Prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende

O interesse crescente pelo ensino da tática tem contribuído para o surgimento de novos métodos de ensino, o que leva ao desenvolvimento de instrumentos que avaliem o aprendizado dos jogadores e o processo de ensino. **Objetivo:** Elaborar e realizar aplicação piloto de um instrumento de observação e avaliação das ações táticas do jogador de futebol em situações reais de jogo, intitulado Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol (PDTIF). **Métodos:** O instrumento novo de avaliação da tomada de decisão no futebol utilizou como referência o instrumento original criado por Rezende (2003), e foi construído de acordo com o modelo proposto por Pasquali (1999). Foram realizadas três aplicações piloto do instrumento novo: (1) completa, de acordo com as orientações do manual, (2) descritiva, onde o avaliador deveria observar e registrar as ações motoras executadas, (3) avaliativa, onde o avaliador deveria julgar a tomada de decisão do jogador. Para verificar a concordância entre avaliadores foi utilizada a análise descritiva. **Resultados:** Não foram encontradas diferenças de concordância entre: estudantes de Educação Física e peritos no futebol na dimensão completa; leigos e estudantes de Educação Física tiveram apenas divergências em relação aos peritos no futebol na dimensão descritiva (todos veem o mesmo jogo); entre peritos no futebol na dimensão avaliativa (todos avaliam da mesma maneira). O instrumento novo atende a possibilidade de ser utilizado por pessoas ligadas ao futebol, com diferentes níveis de conhecimento e familiaridade com os aspectos táticos do jogo. O instrumento não teve problemas com a linguagem utilizada e apesar de possuir uma estrutura simples com poucos itens, estes abarcaram todas as situações encontradas no vídeo utilizado nos pilotos.

**Palavras-chave:** tática, avaliação, tomada de decisão, futebol.

## ABSTRACT

### ELABORATION AND PRELIMINARY VALIDATION OF AN INSTRUMENT FOR EVALUATION OF DECISION-MAKING AT FOOTBALL ON GAME'S REAL SITUATIONS.

Author: Giano Luis Copetti

Mastermind: Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende

Interest in the teaching of tactics has increased a lot on last years, this fact has contributed to the emergence of new teaching methods, which leads to the development instruments to assess learning of the players and somewhat, the teaching process. **Objective:** - Develop and implement a pilot of one observation and evaluation instrument of tactical actions of a football player in a real situation on the game, titled Worksheet of an Individual Tactical Performance in Football (PDTIF). **Methods:** To achieve this purpose was constructed from a basic instrument created by Rezende (2003), an assessment instrument for decision-making in Football, this instrument was built by adapting the model proposed by Pasquali (1999), on this adapting the new instrument was applied on a pilot form with a three dimensions: full - from the manual guidance (also built during the work) where the evaluator recognized the action taken by the player and evaluated its decision, part - where the assessment took place only in relation to action and part (2) - where evaluators, from pre-established actions, evaluated the decision-making of the player. To analyze the agreement between raters was applied a descriptive statistical analysis. Inside the developing process was elaborated a handbook, one worksheet for record the evaluation data and a protocol of filming. **Results:** By statistical analysis we realize that there aren't differences between the laity, physical education students and experts regarding the influence of the level of knowledge about football, in relation about the concordance what they see in the game, there is also no difference in concordance between students physical education and experts when they observe and evaluate from this instrument, which shows that instrument meets the possibility of being used by people linked to football, with different levels of knowledge and familiarity with the tactical aspects the game. The instrument had not problems with the language used and despite having a simple structure with a few items, they have covered all situations encountered in the video used on the pilots.

**Key words:** tactics, evaluation, decision-making, football

## INTRODUÇÃO

O conceito moderno de esporte incorporou-se a nossa sociedade a não mais que três séculos, desde então se tornou, progressivamente, parte da cultura mundial. Seus objetivos, suas especificidades têm dado por muitos anos oportunidade de debates em várias áreas, principalmente na Educação Física, aonde seus métodos de ensino vêm sendo constantemente revisados e novas concepções de ensino têm surgido. O campo de pesquisa deste fenômeno se amplia de forma relevante, mostrando assim a necessidade de aprofundamento das diversas questões relacionadas ao esporte.

Muitos autores têm demonstrado interesse em classificar os esportes (Parlebas, 1998; Riera, 1989; Warner; Almond, 1990; Famose, 1992; Hernández et. AL, 1999; Gonzáles, 2004) a partir de suas características, com o objetivo de aprofundar o conhecimento sobre determinadas variáveis que influenciam os seus resultados. Estas características ou elementos são de suma importância para a construção de uma estrutura organizada de ensino/aprendizagem que possibilite ao aluno obter resultados significativos no seu desenvolvimento e entendimento a respeito do esporte praticado.

Inúmeras são as variáveis que podem influenciar no ensino/aprendizagem de um aprendiz e talvez seja impossível para um pesquisador determinar quais, quando e em que nível cada uma delas é determinante neste processo, mas com o acúmulo de conhecimento, talvez possamos conseguir aproximações que tornem este fenômeno mais “problematizável” e seu ensino mais eficaz.

Fazendo uma análise a partir das classificações dos esportes e dos elementos determinantes de cada um, acabamos nos deparando com seis elementos fundamentais do desempenho esportivo: capacidade física, capacidade de controle emocional, técnica, tática, estratégia e sistemas de jogo. Percebemos também que a proporção entre esses elementos varia de acordo com as características de cada modalidade esportiva. Assim, esportes como o atletismo terão demandas diferentes que as do futebol, em relação aos elementos do desempenho esportivo.

Tendo esportes com classificações diferentes, que demandam dos elementos do desempenho esportivo de maneira peculiar, é necessário um recorte dentro dos mesmos na busca de um entendimento mais preciso de suas características próprias



e de instrumentos confiáveis de avaliação para que, desta forma, possamos elaborar aulas que possam dar suporte na maximização do ensino.

Dentro desta perspectiva é sempre importante delimitar o tipo de esporte que pretendemos estudar e, a partir deste passo, verificar qual elemento do desempenho esportivo é o mais relevante dentro deste, para então traçar as diretrizes de um olhar epistêmico sobre o fenômeno a ser observado.

Este estudo pretende verificar os esportes coletivos de invasão, mais precisamente o futebol, que tem como característica apresentar uma demanda variável desses elementos de acordo com a posição tática do jogador. Por exemplo, a capacidade física é um elemento desejado em todas as posições, mas uma exigência obrigatória para os jogadores da defesa; da mesma forma as habilidades técnicas são diferenciadas para atacantes, que devem ter domínio da bola ou da finalização, em comparação com defensores, que devem ser capazes de fechar espaços e desarmar as jogadas.

Os praticantes de futebol necessitam um constante adaptar-se, visto que em alguns momentos estão no ataque e em outros na defesa, precisam levar em consideração a movimentação e o posicionamento dos adversários e dos companheiros, como também, o objeto de jogo, as regras, os espaços disponíveis para maximizar o desempenho do ataque e, no caso da defesa, diminuir a possibilidade de ações no seu campo, entre outros fatores.

Todas estas possibilidades tornam o ambiente rico em incertezas, aliado a este processo, no sentido de dificultar as tomadas de decisões no campo de jogo, os jogadores ainda devem cumprir determinadas funções táticas segundo a sua posição (atacante, meia, volante, zagueiro, lateral e goleiro) dentro de um sistema de jogo implantado pela equipe (Garganta 1998).

O futebol, como todos os esportes coletivos com interação direta com o adversário, demanda dos seus praticantes, além da ação motora (técnica), a capacidade de perceber o ambiente de jogo, com a finalidade de retirar do contexto o maior número de informações possíveis para que, desta maneira, os jogadores consigam tomar decisões adequadas a fim de resolver o problema de jogo. Chamaremos a união destes três processos (perceber-decidir-agir) de tática individual, visto que, a priori, a intenção é estudar as condições de jogo e as alternativas de ação do sujeito (indivíduo) que passa por esse processo.

Entendemos, portanto, que o futebol demanda da tática de tal forma que um jogador com pouco rendimento neste elemento com certeza comprometeria sua capacidade de jogo, limitando seu jogar a um nível rudimentar e demasiadamente “estático” (Garganta 2002). Tendo tamanha importância, é natural que a tática individual de um jogador seja conteúdo importante no ensino e que ocupe dentro da distribuição dos conteúdos do ensino do futebol um grande percentual das aulas.

Sabemos que o processo avaliativo é de fundamental importância para a aprendizagem, com ele podemos verificar o nível de desenvolvimento do aprendiz, se os conteúdos e os métodos estão adequados, traçar um cronograma de ensino, entre outros. O ensino da tática como tal, necessita de um processo avaliativo que permita ao professor passar pelas dimensões vinculadas à avaliação do mesmo modo que qualquer ensino passaria.

Segundo os levantamentos feitos por Rezende (2003) e Costa (2010) os instrumentos vinculados à avaliação do jogador de futebol em uma perspectiva mais ecológica são escassos ou demonstram fragilidade no processo avaliativo. Deste modo, este trabalho tem por objetivo aumentar as significações acerca deste fenômeno, para tanto vamos elaborar e validar um instrumento que mensure as habilidades táticas individuais dos jogadores de futebol, a partir da análise do jogador dentro do ambiente real de jogo.

Quando nos referimos a instrumentos de avaliação aplicados ao contexto de ensino das habilidades táticas, demarcamos como prioridade a aproximação dos recursos científicos do dia-a-dia da formação de jogadores, muito mais com o propósito de contribuir para a melhoria da qualidade de ensino, do que para o estudo de aspectos teóricos específicos.

A formação do jogador inteligente implica no desenvolvimento da autonomia no processo de tomada de decisão sobre *o que fazer*. Organizar o programa de treinamento de maneira a favorecer essa autonomia é um desafio metodológico que requer toda uma reorganização pedagógica do processo ensino-aprendizagem, o que abrange a elaboração de estratégias de avaliação direcionadas para acompanhar essa nova perspectiva.

Avaliar a tomada de decisão, elemento tático, e não a execução, elemento técnico, implica em distanciar-se da ação, que muitas vezes pode ser exitosa, para se dirigir ao processo de tomada de decisão sobre *o que fazer*, independente do fato de a execução ter sido ou não bem sucedida. Ao contrário do jogador que toma a

decisão por uma jogada errada, mas consegue fazer o gol, o que interessa nessa avaliação é o jogador que toma a decisão correta, mesmo que a jogada ao final não tenha resultado em gol.

Recorrer a uma avaliação de caráter individualizado contribui para confirmar a hipótese de que um jogador possui um rendimento destacado ou para avaliar jogadores que estão estagnados no desenvolvimento. Tem também uma função especial no caso de jogadores que já estão em um processo adiantado de desenvolvimento e desejam verificar o equilíbrio entre as diversas funções técnico-táticas a serem exercidas ao longo do jogo, a fim de lapidar o seu rendimento esportivo.

Com base para percorrer a difícil tarefa de obter um instrumento satisfatório para avaliar a tomada de decisão do jogador de futebol, iniciamos nossa construção a partir do Inventário para Observação da Performance Tática – IAPT idealizado por Rezende (2003) na tentativa de registrar os efeitos de um programa de treinamento com foco nas habilidades táticas. As dificuldades em relação à construção de um protocolo de filmagem da equipe que permitisse o registro das ações com ou sem a posse de bola, no ataque e na defesa, conduziram o autor ao abandono do uso do teste, com a recomendação de que fosse retomado, posteriormente, para uma análise individual de jogadores.

Ao retomarmos o estudo do IAPT para uma análise das modificações necessárias na sua estrutura e forma de aplicação, para que se torne adequado à finalidade de realizar uma avaliação detalhada de um único jogador, independente da posição tática que desempenha no jogo, percebemos que as modificações que realizamos neste instrumento inicial (IAPT) caracterizaram a criação de um novo instrumento que mesmo apresentando um número menor de itens e conceitos, parece apresentar uma proximidade maior com o fenômeno, bem como uma simplicidade operacional e logística.

Quando se pretende analisar a tomada de decisão de um jogador dentro do jogo, muitos são os detalhes que precisam ser considerados. Um dos mais relevantes talvez seja a diferença na classificação das tomadas de decisões corretas e erradas, entre uma ação de jogo tecnicamente possível para o jogador em particular e uma ação de jogo ideal, que implica em um jogador também idealizado, com excepcional rendimento técnico.

Estas e outras peculiaridades da avaliação tática trouxeram uma modificação relevante na construção deste instrumento, que está na teoria metodológica, visto que, desde sua concepção, a proposta era percorrer pelo modelo de validação proposto por Pasquali (1999), mas durante o processo muitas situações no trabalho de campo fizeram com que realizássemos adaptações nesta proposta, a fim de não nos afastarmos do objetivo do trabalho. Assim nos dedicamos aos procedimentos experimentais e analíticos, que envolvem o planejamento, aplicação e coleta do piloto e a correspondente análise qualitativa do resultado final, recorrendo-se à validação por critério.

A Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol (PDTIF) é uma planilha de observação direta das ações realizadas no jogo, que deve ser complementada por uma classificação, por peritos, em uma escala dicotômica que avalia a tomada de decisão como correta ou errada.

Desta forma, o instrumento necessita estabelecer determinados critérios de observação e, depois, de avaliação no sentido de dar precisão aos seus resultados, mesmo que elas sejam executadas por avaliadores diferentes.

O manual de instruções de aplicação da PDTIF requer um detalhamento na descrição das ações de jogo, trabalho que pode ser feito com um treinamento mais simples e rápido (tempo de observação, momento do jogo, nível de detalhamento), mas que precisa ser complementado pela classificação da tomada de decisão em correta ou errada, o que demanda um treinamento complexo na análise: (1) das circunstâncias de jogo (posição da bola, local no campo, ação dos adversários e companheiros) e (2) do potencial técnico-físico-psicológico do jogador de forma a decidir se a decisão foi correta ou errada.

O problema de pesquisa pode ser dividido em duas partes: primeira parte, identificar os fatores e criar os itens de um instrumento que avalie as ações táticas de um jogador de futebol; segunda parte, analisar uma aplicação piloto do instrumento e sugerir um protocolo de mensuração que contribua para a fidedignidade das medidas.

### **1.1 Objetivo Geral**

Elaborar e aplicar um piloto de um instrumento de observação e avaliação das ações táticas de um jogador de futebol em situações reais de jogo, intitulado Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol (PDTIF).

## **1.2 Objetivo Específico**

Avaliação das dificuldades técnicas, para a realização das filmagens do jogo a serem utilizadas na aplicação do instrumento de avaliação das ações táticas do jogador de futebol.

## **1.3 Justificativa e Relevância do Estudo**

As habilidades táticas são elementos importantes na formação de um bom jogador (jogador inteligente) de futebol, segundo Garganta (2002) é necessário que o jogador de frente aos inúmeros problemas encontrados em esportes com estas características (oposição, cooperação) consiga responder primeiro ao “que fazer” para depois responder ao “como fazer”, hierarquizando assim a necessidade de desenvolvimento das habilidades táticas frente às demais habilidades requeridas para um jogar de qualidade.

Quando pensamos no desenvolvimento de um jogador, nos vem à cabeça que este passará por um processo de ensino ou treinamento, no caso específico deste trabalho um ensino/treinamento das habilidades táticas; como todo processo de ensino é necessário que o professor (treinador) consiga avaliar o desempenho de seu aprendiz na perspectiva de verificar se este possui as qualidades desejadas para estabelecer novas metas dentro do ensino (treinamento). No caso do futebol, principalmente de o alto nível, é relevante que o treinador saiba com precisão as características dos jogadores de seu elenco para definir as estratégias do jogo, sistemas de ataque e defesa entre outros.

Rezende (2003) e mais recentemente Costa (2010) verificaram que instrumentos que avaliam o rendimento tático processual (em situação de jogo) são escassos e na maioria frágeis no seu procedimento avaliativo, isso acontece visto que as atividades vinculadas à tática estão intimamente ligadas aos processos elaborados do sistema nervoso central, sendo assim de difícil análise.

O enriquecimento de conhecimentos dentro desta área, por si só mostra-se relevante dentro dos estudos da educação física e do esporte. Neste caso específico, este trabalho tenta, por meio de métodos desenvolvidos na psicologia, validar teórica e empiricamente um instrumento que mensure as habilidades táticas dos jogadores de futebol dentro dos quatro sub papéis (atacante com bola, atacante sem bola, defensor do atacante com bola e defensor do atacante sem bola) dando

aos professores (treinadores) mais um suporte no que se refere à avaliação dentro do futebol.

A escolha desta modalidade (futebol) está diretamente vinculada à cultura deste país, a apreciação deste esporte tem levado inúmeros jovens a tentar uma carreira futebolística, o número de clubes e escolinhas vinculadas ao futebol é imenso, assim como a demanda de profissionais para atuarem neste ramo. Sendo assim, toda e qualquer intervenção deve ser feita da melhor maneira possível, deste modo a qualificação dos sistemas avaliativos, bem como o aumento da produção de conhecimentos nesta área, contribui não só na formação de atletas, mas também para o futebolista de outros níveis (apreciadores, estudiosos, “peladeiros”, torcedores, professores escolares).

#### **1.4 Delimitações do Estudo**

Este estudo delimita-se a elaborar e validar teórica e experimentalmente um instrumento que avalie a habilidade tática em jogadores da modalidade futebol em ação formal de jogo, a partir das posições táticas dos jogadores na categoria profissional.

É possível se referir à delimitação da pesquisa em diversos aspectos:

Do objeto de estudo – vamos estudar o rendimento tático individual do jogador, por meio da avaliação cognitiva do conhecimento processual, a partir de imagens de jogo, em quatro situações específicas (ataque e defesa, com ou sem a posse da bola), que deverá classificá-las em uma escala dicotômica (certo ou errado).

Da aplicação do instrumento – vamos definir o protocolo de filmagem (distância, abertura de *zoom*, enquadramento, deslocamento da câmera para acompanhar o jogador, quantidade de câmeras); o intervalo de tempo da filmagem; o período do jogo a ser registrado; o número de jogos a serem filmados; a necessidade de questões adicionais ou de exibição das imagens para interpretação conjunta com o jogador.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 Jogos Esportivos Coletivos com Interação

Os jogos esportivos coletivos com interação (JECI) são com certeza os mais praticados e observados (perspectiva midiática) dentre todos os esportes existentes, os números alcançados pela audiência do Super Boll, Copa do Mundo de futebol e NBA são impressionantes.

Os jogos esportivos coletivos com interação são assim definidos pelas suas características, geralmente encontradas em trabalhos realizados acerca da classificação dos esportes (BAYER, 1994; MORENO, 1998 e 2000; OLIVA, 1995; PARLEBAS, 2001; RIERA, 1989). Portanto, neste trabalho os JECI serão entendidos como:

atividades nas quais os sujeitos, colaborando com seus companheiros de equipe de forma combinada, se enfrentam diretamente com a equipe adversária, tentando em cada ato atingir os objetivos do jogo, evitando ao mesmo tempo em que os adversários o façam(GONZALEZ 2004, pag 114).

As especificidades atribuídas aos JECI, pelas suas classificações, exigem incessantemente dos seus praticantes atitudes inteligentes, na tentativa de solucionar os problemas que surgem nas inúmeras situações no transcorrer do jogo.

“A aleatoriedade, a imprevisibilidade e a variabilidade de comportamentos e ações são fatores que concorrem para conferir a esse grupo de esportes, características únicas, alicerçadas na inteligência e na capacidade de tomada de decisão” (GARGANTA e OLIVEIRA, 1996).

Tavares, Greco e Garganta (2006) reforçam este comentário, pois colocam que além da variabilidade ocorrida no ataque e na defesa, na imprevisibilidade do contexto ambiental e na riqueza das variações táticas estes jogos acontecem com grande velocidade e que estas especificidades “convertem-se em pré-requisitos do rendimento do atleta, porque fundam os parâmetros de pressão da ação, particularmente para os jovens praticantes, solicitando-lhes um comportamento tático-estratégico ajustado”.

A dimensão cognitiva atribuída a estes esportes é muito grande, a componente direta da inteligência de jogo é a tática, visto que ela está intimamente ligada ao direcionamento dos processos perceptivos para fazer uma leitura do jogo que subsidie a tomada de decisão sobre o que fazer a partir da memória de

situações anteriores e da criatividade para combinação de alternativas (REZENDE, 2003).

Sendo assim, é exigida dos jogadores uma adequada capacidade cognitiva de tomada de decisão, resultante do emprego das capacidades perceptivas de leitura do jogo. Os aspectos perceptivos e cognitivos, portanto, devem anteceder os aspectos motores relacionados com a execução de uma ação específica, mesmo que premidos pelo tempo e muitas vezes tendo que ser realizados em frações de segundos. A ação motora, por sua vez, demanda elementos relacionados com as capacidades físicas e coordenativas (GARGANTA, 2002).

O futebol encontra-se dentro deste tipo de classificação do esporte (GARGANTA, 2002), sendo um jogo que reúne algumas características singulares: a grande duração da partida (90 minutos), com uma demanda muito grande do elemento tática; o campo tem dimensões que criam diversos espaços livres e provoca a dispersão dos jogadores; as ações devem ser executadas com os pés e possuem limitações em termos de precisão; as oportunidades de finalização são reduzidas. Segundo Garganta (2001) as relações de oposição (entre equipes) e cooperação (mesma equipe), ocorridas em um contexto aleatório, expressam a essência do Futebol.

A descrição das características dos JECI evidencia a complexidade do processo de formação de jogadores e, em particular, o peso dos aspectos cognitivos no rendimento esportivo. Faz-se necessário, portanto, não apenas investir na criação de metodologias de treinamento voltadas para o desenvolvimento da inteligência de jogo, como também, algo que é inerente a essa renovação metodológica, analisar maneiras possíveis para se avaliar o desenvolvimento dessa inteligência.

## **2.2 Futebol – Caracterização e Descrição.**

O futebol segundo Garganta (2001 e 2002) se encontra dentro dos esportes coletivos com interação com adversário, além desta classificação ele apresenta outra característica muito importante, os jogadores compartilham o espaço de jogo, diferente do voleibol, onde os jogadores atuam somente no seu campo (MORENO,1998).

Observando os esportes em relação às semelhanças dos princípios táticos Almond (1986 *apud* Griffin *et al.* 1997) coloca o futebol como sendo um esporte de



invasão onde os jogadores necessitam invadir o campo do adversário para marcar o ponto. Sendo assim, poderíamos classificar o futebol como sendo um esporte coletivo com interação direta com o adversário e de invasão.

O futebol é um jogo óculo-pedal no que se refere ao controle da bola, pois se desenvolve predominantemente num plano baixo, o que dificulta a disponibilização da visão para efetuar a leitura do jogo (GARGANTA, 2002).

A relação quantificável de êxitos nas situações de finalização no ataque no futebol é de apenas cinquenta para um (GARGANTA e PINTO, 1998), o que permite-nos inferir que probabilidades de uma equipe de nível de rendimento inferior vencer outra de nível superior é muito maior que do que em outras modalidades esportivas (SOUZA, 2002).

Rezende (2003) contribui para destacar que o futebol não se define pela disputa da bola e sim pela disputa do espaço em função da bola, esta colocação vem no sentido de valorizar o treinamento sem bola, principalmente no que tange a movimentação e posicionamento e a lacuna na descrição dos fundamentos técnico-táticos sem a posse ou a disputa da bola, pois a literatura geralmente descreve as ações técnicas com bola.

Concordando com Rezende (2003), Dufour (1993) e Santana (2006) comentam que apesar das inúmeras possibilidades de ação com bola, os comportamentos mais frequentes são realizados, principalmente, sem a posse de bola.

Para Garganta (1997) o futebol possui uma essencialidade estratégico-tática dividida em três grandes dimensões: (1) as relações de força ou confronto entre as equipes; (2) a variabilidade-imprevisibilidade-aleatoriedade das situações de jogo ao longo da partida; e (3) as habilidades motoras requeridas para realizar as jogadas. Neste trabalho pretendemos analisar somente as duas primeiras, visto que a nossa variável central de estudo é a mensuração do rendimento a partir de critérios relacionados com a componente tática. A preocupação com a mensuração da tática não significa, em hipótese alguma, que negaremos a influência exercida pela técnica no rendimento dos jogadores.

Portanto, vamos nos valer das palavras de Garganta (1997):

Entendemos que a edificação duma qualquer matriz que vise elucidar um "olhar" sobre o jogo de Futebol, deverá necessariamente ter como núcleo diretor a dimensão tática do jogo, porque é nela, e através

dela, que se consubstanciam os comportamentos que ocorrem ao longo duma partida.

Costa *et al.* (2009) nos apresenta uma Figura 1 contendo os princípios táticos do jogo de futebol que são utilizados em cada uma das fases do jogo. A tabela auxilia na compreensão da complexidade que cerca o comportamento dos jogadores a fim de atingir o objetivo do jogo (futebol) que é fazer o gol (GARGANTA e PINTO, 1994).

## Princípios Táticos do Jogo de Futebol

Princípios Gerais	Tentar criar superioridade numérica	Evitar a igualdade numérica	Não permitir a inferioridade numérica
Fases	Ataque (com posse de bola)		Defesa (sem posse de bola)
Princípios Operacionais	Conservar a bola Construir ações ofensivas Progredir pelo campo de jogo adversário Criar situações de finalização Finalizar a baliza adversária		Impedir a progressão do adversário Reduzir o espaço de jogo adversário Proteger a baliza Anular as situações de finalização Recuperar a bola
Princípios Fundamentais	<b>Penetração</b> - Desestabilizar a organização defensiva adversária; - Atacar diretamente o adversário ou a baliza; - Criar situações vantajosas para o ataque em termos numéricos e espaciais.		<b>Contenção</b> - Diminuir o espaço de ação ofensiva do portador da bola; - Orientar a progressão do portador da bola; - Parar ou atrasar o ataque ou contra-ataque adversário; - Propiciar maior tempo para organização defensiva; - Restringir as possibilidades de passe a outro jogador adversário; - Evitar o drible que favoreça progressão pelo campo de jogo em direção ao gol; - Impedir a finalização à baliza.
	<b>Cobertura Ofensiva</b> - Dar apoio ao portador da bola oferecendo-lhe opções para a seqüência do jogo; - Diminuir a pressão adversária sobre o portador da bola; - Criar superioridade numérica; - Criar desequilíbrio na organização defensiva adversária; - Garantir a manutenção da posse de bola.		<b>Cobertura Defensiva</b> - Servir de novo obstáculo ao portador da bola, caso esse passe pelo jogador de contenção; - Transmitir segurança e confiança ao jogador de contenção para que ele tenha iniciativa de combate às ações ofensivas do portador da bola.
	<b>Mobilidade</b> - Criar ações de ruptura da organização defensiva adversária; - Apresentar-se em um espaço muito propício para a consecução do gol; - Criar linhas de passe em profundidade; - Conseguir o domínio da bola para dar seqüência a ação ofensiva (passe ou finalização).		<b>Equilíbrio</b> - Assegurar a estabilidade defensiva na região de disputa de bola; - Apoiar os companheiros que executam as ações de contenção e cobertura defensiva; - Cobrir eventuais linhas de passe; - Marcar potenciais jogadores que podem receber a bola; - Fazer recuperação defensiva sobre o portador da bola; - Recuperar ou afastar a bola da zona onde ela se encontra.
	<b>Espaço</b> - Utilizar e ampliar o espaço de jogo efetivo da equipe; - Expandir as distâncias/posicionamentos entre os jogadores adversários; - Dificultar as ações de marcação da equipe adversária; - Facilitar as ações ofensivas da equipe. - Movimentar para um espaço de menor pressão; - Ganhar "tempo" para tomar a decisão correta para dar seqüência ao jogo; - Procurar opções mais seguras, através do jogadores posicionados mais defensivamente, para dar seqüência ao jogo.		<b>Concentração</b> - Aumentar a proteção ao gol; - Condicionar o jogo ofensivo adversário para zonas de menor risco do campo de jogo; - Propiciar aumento de pressão no centro de jogo.
	<b>Unidade Ofensiva</b> - Facilitar o deslocamento da equipe para o campo de jogo adversário; - Permitir a equipe atacar em unidade ou em bloco; - Oferecer mais segurança as ações ofensivas realizadas no centro do jogo; - Propiciar que mais jogadores se posicionem no centro do jogo; - Diminuir o espaço de jogo no campo defensivo.		<b>Unidade Defensiva</b> - Permitir a equipe defender em unidade ou em bloco; - Garantir estabilidade espacial e sincronia dinâmica entre as linhas longitudinais e transversais da equipe em ações ofensivas; - Diminuir a amplitude ofensiva da equipe adversária na sua largura e profundidade; - Assegurar linhas orientadoras básicas que influenciam as atitudes e os comportamentos tático-técnicos dos jogadores que se posicionam fora do centro do jogo; - Equilibrar ou reequilibrar constantemente a repartição de forças da organização defensiva consoante as situações momentâneas de jogo; - Reduzir o espaço de jogo utilizando a regra do impedimento; - Obstruir possíveis linhas de passe para jogadores que se encontram fora do centro de jogo; - Possibilitar a participação em uma ação defensiva subsequente. - Propiciar que mais jogadores se posicionem no centro do jogo.

Figura 1 - Princípios Táticos do Jogo de Futebol Fonte: Princípios táticos do jogo de futebol: Costa et al. (2009)

Os princípios fundamentais citados no quadro podem ser divididos em dois grupos: os que podem ser aplicados tanto na análise do rendimento do jogador, como da equipe como um todo e os que dizem respeito a aspectos coletivos e, portanto, se referem muito mais à equipe do que a um jogador em particular.

Os princípios que podem ser utilizados para avaliação de cada jogador, individualmente, são: penetração, contenção, cobertura ofensiva, cobertura defensiva, mobilidade e espaço. Os princípios que avaliam a equipe como um todo são: equilíbrio, concentração, unidade ofensiva e unidade defensiva. No presente estudo nos dedicamos ao primeiro grupo de princípios fundamentais.

Tendo em vista as características do futebol, o estudo das questões relacionadas ao desenvolvimento das habilidades táticas deve ser capaz de abordar as questões relacionadas com as ações de ataque e defesa, que não podem ser vistas como funções táticas separadas ou como atributos exclusivos de determinadas posições no esquema de jogo da equipe, como também, deve ser capaz de abranger as situações com a posse da bola e sem a posse da bola, pois estão intimamente inter-relacionadas.

### **2.3 Habilidades Táticas**

As Habilidades táticas estão intimamente ligadas com a capacidade de o jogador resolver problemas. Para tanto, é necessário que esse consiga captar informações dentro do ambiente de jogo e dentre elas selecionar as mais relevantes, a fim de que, quando decidir qual ação vai tomar, escolha a que melhor cabe à situação, convergindo para execução motora que é o resultado final deste processo (GRECO, 1992).

O conceito de tática vem sendo aprimorado ao longo do tempo, mas percebemos a concordância de vários autores (TUBINO, 1979; PARLEBAS, 1981; GRÉHAIGNE, 1992; GARGANTA; OLIVEIRA, 1996; SOUZA; GRECO, 1997; REZENDE, 2003), pois se referem sempre como uma ação do jogador na solução de problemas suscitados pelo jogo e que demandam dos mecanismos de percepção, tomada de decisão e execução motora.

Para este estudo adotaremos o conceito de tática de Rezende (2003, pag. 06) que descreve a mesma como:

a habilidade complexa a partir da qual o jogador, levando em consideração o seu nível de domínio dos fundamentos técnicos,

realiza uma avaliação das circunstâncias do jogo, tomando uma decisão sobre o que, quando e como fazer para, explorando as condições favoráveis, desenvolver uma ação consciente e orientada, dedicada a resolver praticamente, e de acordo com as regras, os problemas suscitados pelas diversas situações do jogo

Quando pensamos nas circunstâncias de jogo demandadas pelo futebol, bem como em suas características, percebemos que os processos demandados pelas incertezas dependem fundamentalmente da percepção e da tomada de decisão para serem resolvidos. A necessidade de estabelecer uma relação contínua com os companheiros, de manter o foco no objeto de jogo (bola) e de adaptar-se às ações dos adversários, obriga o jogador a utilizar uma série de mecanismos internos que lhe permitirão regular sua ação motora (MAHLO1970; GRECO, 1992; MARTINY, 2005).

Estes mecanismos internos de perceber e decidir são o ponto fundamental no desenrolar da habilidade tática, é a partir deles que acontece a execução motora (GARGANTA, 2006). Estes três mecanismos (percepção, tomada de decisão e execução motora) indicam o planejamento mental do atleta (SCHIMDT e WRISBERG, 2001), os mesmos acontecem e são influenciados uns pelos outros.

A percepção está relacionada à “leitura” do ambiente ou à captação das informações relevantes do jogo (posição dos companheiros e adversários, deslocamento da bola, espaços vazios) devidamente correlacionada com as informações sobre suas capacidades pessoais ou proprioceptivas; o próximo passo, a tomada de decisão, é o raciocínio ou as decisões mentais pelo qual o sujeito (atleta) passa para resolver os problemas encontrados no ambiente (passo a bola para este ou aquele companheiro, mudo de posição para me desmarcar e receber a bola, etc.); a partir da resposta selecionada acontecerá a execução motora (MARTINY *et al.* 2011).

Todos estes processos são influenciados pela memória que vai levar em consideração as experiências motoras vividas a curto, médio e longo prazo dentro do esporte (GRECO, 1992). Além da memória das experiências motoras, a tática vai ser influenciada pelas ações vinculadas ao sub papel que o jogador está realizando no momento. Segundo Bayer (1994), independente do esporte coletivo com interação de invasão que se esteja analisando, os sub papéis dão ao jogador as primeiras diretrizes da sua ação. O Quadro 1 abaixo (MARTINY *et al.* 2011 adaptado de BAYER 1994) mostra algumas funções relacionadas aos sub papéis.

Quadro 1: Comportamentos táticos dos jogadores.

Papéis Posse	Atacante	Defensor
Sem bola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desmarcar-se para receber</li> <li>• Orientar-se</li> <li>• Criar linha de passe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dissuasão de recepção</li> <li>• Intercepção</li> <li>• Localizar e seguir o atacante</li> </ul>
Com bola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar o ambiente de jogo</li> <li>• Conservar e manter a bola</li> <li>• Orientar-se em função do objetivo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acossar ao jogador que leva a bola</li> <li>• Impedir a progressão</li> <li>• Dissuasão de passe</li> </ul>

Os aspectos que influenciam na variável tática são componentes diretos do sistema nervoso central, que trazem no seu bojo todas as dificuldades de análise quando o objeto de estudo são as decisões tomadas pelo ser humano, neste caso específico, transplantadas para o ambiente esportivo. Matias e Greco em 2010 nos trazem algumas definições das estruturas dos processos cognitivos, dentre elas: percepção, atenção, antecipação, memória, pensamento, inteligência e tomada de decisão. No presente estudo destacamos os conceitos abaixo:

Quadro 2 - Definições das estruturas dos processos cognitivos

Processo	Definição
<b>Percepção</b>	A percepção é o processo de extração de informação do meio ambiente (Forgus, 1971). Morgan (1977), Marina (1995) e Laguna (2005) citam que a percepção permite dar significado as coisas e objetos, percebe-se a partir do que se sabe, assim a percepção está em interação com o conhecimento (Greco e Souza, 1999; Paula <i>et al.</i> , 1999).
<b>Tomada de decisão</b>	A tomada de decisão supõe o processo de selecionar uma resposta em um ambiente de múltiplas respostas possíveis (Sanfey, 2007) e consiste em determinar as possibilidades de sucesso ao se analisar certos resultados entre diferentes possibilidades (Greco, 2006b). Quando se decide perceber ou não um sinal, através dos processos cognitivos, já se realiza uma tomada de decisão (Greco, 2006b). Greco (1995, 2006a, 2006b) cita que a tomada de decisão envolve processos cognitivos já mencionados: percepção, atenção, antecipação, memória, pensamento, inteligência e a própria tomada de decisão. A tomada de decisão no esporte, por parte do praticante, se solidifica pela efetuação de uma habilidade motora (Dantas e Manoel, 2005) e é relacionada ao contexto da situação (Greco, 2001; Raab, 2005; 2007).

Fonte: Cognição e ação nos jogos esportivos coletivos (MATIAS; GRECO, 2010).

Estas informações básicas, a memória motora, os mecanismos internos de perceber e decidir e a variabilidade do jogo mostram que este fenômeno possui um acervo de variáveis complexas de difícil reprodução em laboratório. Neste sentido, este trabalho segue as orientações de Rezende e Valdez (2004): “recomenda-se aos pesquisadores que se dediquem à avaliação direta da performance técnico-tática durante a partida (paradigma ecológico)”.

Como todo fenômeno complexo, o estudo das habilidades táticas deve recorrer a estratégias de simplificação que permitam a análise de seus componentes, desde que sejam tomados os devidos cuidados para que essa simplificação não implique em distorção da realidade. Devem, portanto, ser criadas estratégias de avaliação que sejam capazes de acompanhar o desenvolvimento, tanto dos aspectos perceptivos como dos cognitivos que interferem diretamente nas habilidades táticas.

O presente estudo pretende contribuir com a discussão do aspecto cognitivo, em particular, com a tomada de decisão sobre a jogada mais adequada em cada situação de jogo.

### **2.3.1 Princípios da Tática Individual**

Existem no Futebol, segundo Greco (1992), princípios táticos individuais de extrema importância para o treinamento de uma equipe. Faz-se necessário, portanto, a criação de estratégias metodológicas que forneçam estímulos adequados para o desenvolvimento dessas habilidades, assim como, de instrumentos de avaliação que permitam acompanhar esse desenvolvimento de forma a traçar um perfil tático do jogador de futebol e que forneça indicadores de revisão do programa de treinamento.

Os princípios táticos individuais citados por Greco (1992) são: segurança, variação do ritmo de deslocamento, domínio dos espaços e reação. A segurança está vinculada ao domínio técnico dos fundamentos. Variação do ritmo é o nível de participação na ação dos companheiros e adversários. Domínio dos espaços está relacionado à ocupação coerente do espaço, a partir do posicionamento dos companheiros e adversários (talvez seja necessário acrescentar a posição da bola). Reação é uma diretriz de tempo, está ligada com o ato de antecipar e reagir rapidamente às situações de jogo.

Os princípios táticos individuais citados acima precisam ser esmiuçados, pois servirão de base para a construção dos critérios de classificação das decisões como certas ou erradas.

É importante discutir o processo de avaliação praticado hoje no futebol, que prioriza as ações de ataque e particularmente o gol, em detrimento das ações sem a posse da bola e das ações de defesa, como se o gol, mesmo quando ocorre por mero acaso, fosse a panaceia para os problemas da equipe.

O treinamento tradicional parece desconsiderar esses princípios da tática individual, pois não investe na capacidade de o jogador aprender a jogar com o outro, o que fica evidente quando os jogadores transferem a responsabilidade técnico-tática para o companheiro, ao invés de posicionarem-se e movimentarem-se para prestar auxílio recíproco de forma a trabalharem como um grupo, erros que não costumam ser corrigidos ao longo do treinamento.

## **2.4 Construtos e Estado da Arte**

Garganta (2001) argumenta que instrumentos baseados em sistemas de observação têm assumido um papel cada vez mais relevante nos processos de ensino e formação de jogadores, tendo em vista que fornecem informações que permitem o registro e acompanhamento de aspectos qualitativos, do jogo e do comportamento dos jogadores, que normalmente não são descritos por meio de estratégias com foco na quantificação de ações técnicas específicas (HUGHES, 1996).

Mesmo com o aumento de instrumentos que têm a intenção de avaliar a tática, muito ainda precisa ser feito para nos aproximarmos de um modelo ideal de mensuração capaz de estudar os processos mentais superiores. É preciso lembrar que a variável tática faz parte de uma classe de comportamentos psicológicos que não possuem um tipo de manifestação empírica específica, pois ocorrem dentro do cérebro. Sendo assim, não apresentam nenhuma consistência de realidade e a sua mensuração depende da identificação de indicadores que nos remetem a uma realidade observável (PASQUALI, 2007). A consciência dessas limitações torna os pesquisadores desta área ousados pela necessidade, mas ao mesmo tempo, humildes em relação aos seus resultados.

Sabemos que instrumentos que pretendem avaliar o desempenho tático tendem a fornecer dados mais próximos da realidade do jogo se pesquisados em um



contexto ecológico (REZENDE e VALDEZ, 2004; MORALES, 2007). Dentro deste paradigma encontramos na teoria duas possibilidades de mensuração desta variável: uma está ligada à explicação que o jogador dá sobre a sua percepção e processo decisório, esta declaração verbal dos acontecimentos mentais do sujeito é intitulada de conhecimento tático declarativo; a outra representa o conhecimento prático sobre *quando* e *como agir*, vinculada às decisões e seleções do gesto técnico mais apropriado, que é intitulada de conhecimento tático processual (MORALES E GRECO, 2007).

Alguns autores têm colocado restrições aos dados obtidos por instrumentos que mensuram o conhecimento tático declarativo, acreditando que estes não representam as características das situações reais do jogo, visto serem realizadas na maioria das vezes por meio de situações problemas pré-definidas apresentadas por meio de imagens (REZENDE e VALDEZ, 2004; PLACEK & GRIFFIN, 2001).

Sendo assim, a avaliação da tática pelo viés processual parece estar mais próxima dos resultados desejados por este trabalho, pois o que queremos que o instrumento mesure são as decisões tomadas pelo jogador durante jogo. Em outras palavras, os procedimentos perceptivos e decisórios ocorridos em uma partida formal, com todas as nuances dialéticas expressas em jogos desta natureza (JECI).

No Quadro 3, baseado em Costa (2009), Aburachid (2009) e Guimarães (2011), apresentamos um levantamento de instrumentos que avaliam os conhecimentos táticos processuais em diversas modalidades esportivas e os vinculados especificamente ao futebol, o que revela um pequeno número de opções.

QUADRO 3: Estudos realizados no âmbito do conhecimento específico do jogo.

Autor	Instrumentos
Safont-Tria <i>et al.</i> (1996)	Observação e análise do comportamento tático e decisional.
Gréhaigne <i>et al.</i> (1997)	Team Sport Assessment Procedure (TSAP)
Oslin <i>et al.</i> (1998)	Game Performance Assessment Instrument – GPAI, possibilita avaliar a tomada de decisão, execução de habilidades e apoio ou suporte.
Gréhaigne <i>et al.</i> (2001)	Avaliação do desempenho de jogadores considerando estruturas e configurações específicas do jogo de futebol. A metodologia combina o estudo de variáveis qualitativas (espaço efetivo de jogo, zona de ação e configurações do jogo) e quantitativas (suportada pelo nomograma utilizado no TSAP).

Moreira (2005) – back-translation para a língua portuguesa do instrumento elaborado por Roth e validado por Memmert (2002).	KORA - possibilita analisar a capacidade tática nos parâmetros “oferecer-se e orientar-se” e “reconhecer espaços” para avaliar o conhecimento tático processual com e sem bola.
Tallir <i>et al.</i> (2004)	Instrumento baseado em imagens de vídeo para avaliar o desempenho individual de crianças de 11 e 12 anos em exercício de 3x3 no futebol.
Blomqvist <i>et al.</i> (2005)	Teste de sequências de imagens de jogo de futebol em vídeo e teste para avaliar o nível de CTP.
Giacomini (2007)	Sequências de imagens de jogo em PC (CTD) e testes Kora OO (CTP).
Costa <i>et al.</i> (2009a)	GR3-3GR - possibilita avaliar os comportamentos táticos a partir dos princípios táticos de jogo.

Percebemos através do levantamento que são necessárias mais pesquisas e instrumentos que testem a variável tática no contexto processual. Neste sentido, este trabalho retoma uma proposta feita em 2003 por Rezende, de um instrumento que avalie o desempenho tático individual dos jogadores de futebol, segundo suas posições táticas no jogo, no sentido de aumentar as possibilidades de avaliação e enriquecer a discussão a cerca deste fenômeno.

#### **2.4.1 Diferenciação das propostas de observação e sistemas de avaliação de desempenho em Jogos Esportivos Coletivos em relação ao PDTIF.**

A Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol (PDTIF) tem como principal função avaliar a tomada de decisão dos jogadores de futebol, de maneira dicotômica, ou seja, dizendo se a decisão do jogador foi correta ou errada desta forma ele acaba por se diferenciar de alguns instrumentos já consagrados (*TSAP* (1997); *TSAP* (2001); *GPAI* (1998); *QGA*(2001); *KORA* (2002); *GR3-3GR* (2009)) de avaliação dos esportes coletivos.

No que se aproxima destes instrumentos, o PDTIF apresenta número de tomada de decisões apropriadas (certas) / número de tomada de decisões inapropriadas (erradas) (*GPAI*, 1998), utiliza filmagens para realizar análise dos jogadores (*QGA*, 2001; *GR3-3GR*, 2009), verifica ações ofensivas e defensivas (*GR3-3GR*, 2009; *TALLIR et al.*, 2004) e apresenta fatores (princípios táticos individuais) e indicadores dicotômicos de eficiência (itens) (*GR3-3GR*, 2009). Cabe

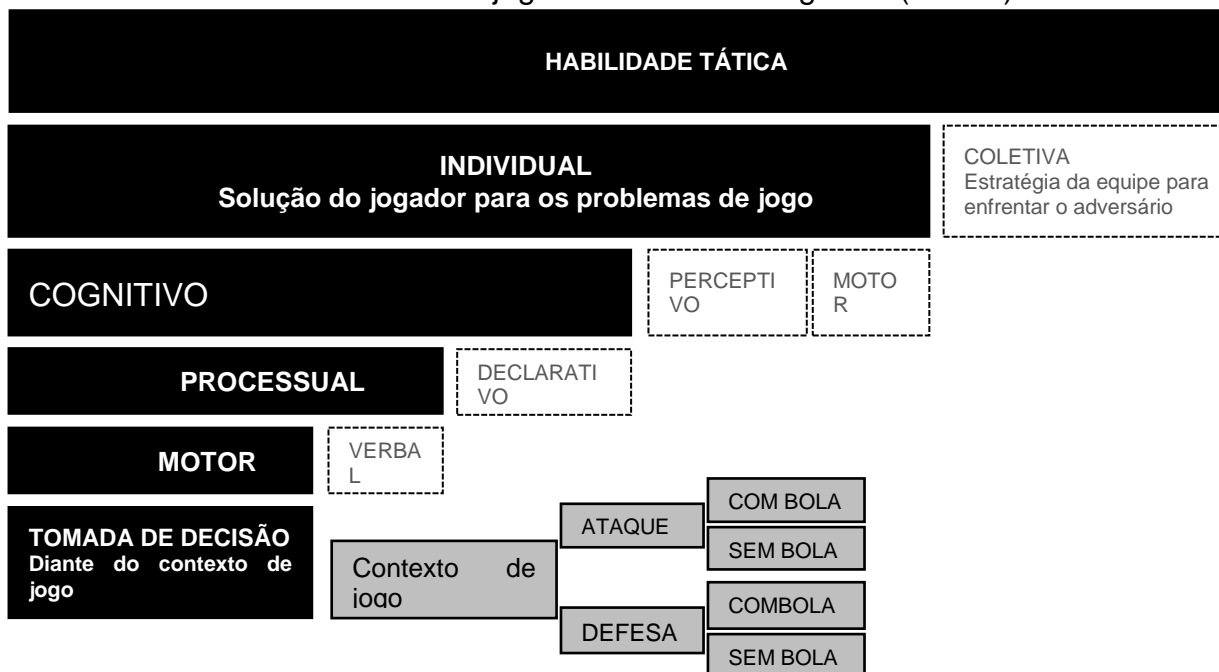
resaltar, que são diferentes do instrumento de Costa (2009), mas aqui estamos falando de aproximações.

Parece que quanto mais precisos, mais complexos se tornam os instrumentos, desta forma a PDTIF tem uma problemática, visto que além de tentar ser precisa ela busca ser de fácil acesso para os profissionais ligados á formação no futebol, seja ela na escola ou na formação de atletas.

Sendo assim, a primeira grande diferença é que a PDTIF não utiliza alta tecnologia como GPS E RFID (ORTEGA *et al.*, 2007), basicamente utiliza filmagens e uma planilha de observação/avaliação, outros pontos que com certeza são uma limitação, seria o fato de não analisar o jogador pela localização que ocupa no espaço de jogo (GR3-3GR (2009); TSAP (2001)) e o instrumento não tentar avaliar o volume de jogo (TSAP, 1997; TSAP, 2001).

A principal diferença entre o instrumento novo e o GPAI é o fato de que se dirige para avaliação da tomada de decisão e não da execução das habilidades em si mesmas. A necessidade dos critérios de avaliação reside exatamente nessa mudança de foco, pois se no caso do GPAI a avaliação da execução se situa no domínio motor, a Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol na verdade se dirige para o domínio cognitivo a partir de uma diretriz de jogo pautada na lógica proposta pela disputa do espaço em referência à posição e a posse da bola.

Em nossa discussão dos dados e considerações finais retomaremos as limitações e contribuições do instrumento (PDTIF) para avaliação da tomada de decisão dos jogadores de futebol em situações reais de jogo, mas cabe resaltar que a Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol pretende avaliar a tomada de decisão diante do contexto de jogo como mostra a figura 2 (abaixo).



## 2.5 Inventário de Avaliação da Performance Tática (IAPT)

O Inventário de Avaliação da Performance Tática (IAPT) tem como principal objetivo auxiliar no registro e acompanhamento (avaliação) do processo de aprendizagem tática no futebol, de acordo com a posição desempenhada pelo atleta. É importante que a avaliação seja realizada em uma situação real de jogo, preferencialmente, no contexto de competição, onde todas as variáveis que influenciam o resultado estejam presentes (REZENDE 2003).

O IAPT pode ser usado a qualquer tempo durante a formação do atleta, mas, em função do nível de detalhamento do seu protocolo de aplicação e do tempo que requer para sua aplicação, serve especialmente para as categorias finais e para avaliação de atletas profissionais. Visto que este instrumento traça um perfil tático do jogador, pretendemos que o instrumento depois de aplicado algumas vezes (em um mesmo jogador) mostre em que situação o jogador possui a maior quantidade de erros e acertos (REZENDE 2003).

O instrumento foi construído para utilização restrita dos profissionais com experiência no treinamento do futebol e que passaram por um programa de treinamento na utilização do instrumento para garantir que o resultado seja o mais fidedigno aos critérios de avaliação, independente da quantidade de variáveis que se esteja observando (REZENDE 2003).

O observador terá que se colocar no lugar do jogador para realizar as avaliações. Em outras palavras, ele precisa observar a situação de modo a compreender as possibilidades do jogador para solucionar o problema proposto pelo jogo, em função das alternativas disponíveis (REZENDE 2003), para só então realizar o registro avaliativo da situação (certo ou errado).

A versão original do IAPT possuía dois protocolos: um com filmagens e outro de observação direta onde o avaliador utilizava um gravador para “narrar” as situações ocorridas.

No estudo de Rezende (2003) as dificuldades para a realização do protocolo de filmagem, que exige várias câmeras posicionadas de maneira a fornecer uma visão completa do campo durante todas as ações de jogo, tanto das ações com bola como das que ocorrem sem bola, fizeram com que o instrumento não fosse utilizado. Logo, apesar de apresentar uma estrutura completa de avaliação, o estudo de

Rezende (2003) não submeteu o instrumento a uma aplicação piloto, nem geraram dados, a partir de um piloto, para uma discussão sobre a validade do instrumento.

O protocolo de narração das ações de jogo também não foi utilizado, pois o estudo de Rezende voltava-se para a avaliação comparativa de três métodos de ensino, com três grupos diferentes, cerca de oitenta sujeitos, o que inviabilizava a aplicação de um instrumento de avaliação individual.

A partir do exposto, é possível considerar que o delineamento metodológico do IAPT foi interrompido e a sua retomada requer uma análise minuciosa das mudanças necessárias, para que alcance a finalidade prevista para o processo de avaliação. A Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol se dedica a uma delimitação dos itens de forma a simplificar a utilização e tornar o instrumento direcionado para aspectos chaves da questão tática, além de retomar a discussão dos problemas técnicos relacionados com o protocolo de geração das imagens.

### **2.6.1 Processos de elaboração do IAPT**

O IAPT foi elaborado na tentativa de avaliar a performance tática dos jogadores de futebol, para isso o instrumento utiliza de uma escala dicotômica, verificando se a decisão tática do jogador em determinada situação foi certa ou errada. Para fazer esta análise o instrumento segue algumas estruturas que constam na proposta metodológica de construção de instrumentos psicométricos de Pasquali (1999).

O instrumento IAPT avalia as habilidades táticas, a partir de duas grandes dimensões: ataque e defesa. Essas por sua vez, subdividem-se, cada uma, em três fatores que delimitam situações de jogo, em que o jogador está com a posse da bola, sem a posse da bola ou com a bola parada. No caso da defesa, a referência é feita em relação ao jogador que está sendo marcado, ou seja, jogador na defesa que marca o atacante com a posse da bola ou jogador na defesa que marca o atacante sem a posse da bola. Na defesa com a bola parada, o instrumento original contém somente um item, no caso, a cobrança do Tiro de meta.

Cada um dos seis fatores foi dividido em vários itens, como mostra o quadro (4).

Quadro 4: Fatores e itens do IAPT.

<b>AÇÕES DE JOGO</b>	
<b>ATAQUE</b>	<b>DEFESA</b>

Com posse da bola	Com disputa da bola
1. Chute	1. Bloqueio
2. Passe	2. Interceptação
3. Cruzamento	3. Disputa da bola
4. Drible	4. Limpar a defesa (chutão)
5. Finta	5. Roubada de bola
6. Recepção	6. Rebotear
7. Rebote	7. Interromper o ataque
8. Cabeceio	8. Recuperação
Sem posse da bola	Sem disputa da bola
9. Apoio, Suporte ou Desmarcação	9. Cobertura
10. Posicionamento	10. Marcação
11. Ajuste	11. Linha de impedimento
Bola parada	Bola parada
12. Cobrança de tiro livre direto	12. Cobrança de tiro de meta
13. Cobrança de tiro livre indireto	
14. Cobrança de tiro de canto	
15. Cobrança de tiro penal	
16. Cobrança de arremesso lateral	

A partir desta divisão foi realizada uma descrição da terminologia técnica de cada item, mostrando assim como os itens são entendidos neste instrumento, de forma a evitar a utilização de termos diferentes para designar a mesma ação de jogo.

A partir da definição conceitual de cada item, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para identificar os critérios utilizados pelos autores que estudam o treinamento no futebol, para definir se a tomada de decisão por um determinado comportamento tático é certa ou errada.

Vamos exemplificar, através do Quadro 5, a lógica de construção e aplicação do instrumento analisando a situação do passe no ataque com posse de bola. Todas as demais categorias que compõem o instrumento podem ser vistas no Anexo 2.

Quadro 5: Terminologia técnica descritiva das ações de ataque *com* a posse da bola: PASSE

Terminologia técnica descritiva das ações de ataque <i>com</i> a posse da bola: PASSE	
Definição	Chutar a bola para um companheiro de equipe
Passe de acordo com a posição do jogador que recebe a bola.	<b>Passe para trás (recuado)</b> – passar a bola para um jogador que se encontra atrás da linha da bola, <i>reiniciando</i> a construção da jogada de ataque;
	<b>Passe Lateral ou Horizontal</b> – passar a bola para um jogador que se encontra na mesma linha da bola, com o objetivo de encontrar um espaço livre para <i>realização</i> da jogada de ataque;
	<b>Passe Frontal ou Vertical</b> – passar a bola para um jogador que se encontra à frente da linha da bola, em melhores condições para avançar em direção ao gol.
Passe de acordo com a	<b>Passe Gol ou Assistência</b> – passar a bola numa posição

<b>situação tática do jogador que recebe e bola:</b>	que coloque o companheiro numa situação de gol, permitindo a finalização (chutar ou cabecear em direção ao gol) ou com o campo livre para o deslocamento até o gol.
<b>Tomada de decisão</b>	
<b>Correta</b>	<b>Errada</b>
* passar a bola para um companheiro melhor posicionado (mais próximo do gol adversário);	* trocar passes no ataque sem objetividade;
* passar a bola e se movimentar para apoiar o ataque;	* passar a bola e ficar parado, sem apoiar efetivamente do ataque;
* passar a bola dando agilidade e objetividade às ações de ataque;	* passar a bola para ninguém (onde não tem nenhum jogador para recebê-la);
* passar a bola para o outro lado do campo ( <i>virar o jogo</i> ) buscando espaços livres;	* passar a bola para um companheiro numa posição de risco para defesa;
* optar pela jogada mais viável ao invés de tentar um lance impossível.	* passar a bola para um companheiro muito marcado, podendo perder a posse da bola;
	* passar a bola de forma a atrasar as ações de ataque;
	* insistir no ataque por uma lateral do campo quando pode passar a bola para o outro lado
	( <i>virar o jogo</i> ), variando as ações de ataque (espaços livres);
	* tentar um passe muito difícil, quando existe a opção de jogar fácil com quem está mais próximo;
	* passar a bola de forma precipitada, sem esperar o adequado posicionamento dos companheiros de equipe;
	* reter a bola perdendo a oportunidade de iniciar um contra-ataque;

O instrumento pretendia, a partir de uma análise individual de cada jogador em uma situação real de jogo, avaliar seu comportamento tático em uma escala dicotômica (certo e errado) pré-estruturada. O avaliador passaria por um treinamento para incorporar as escalas de observação do instrumento e suas avaliações táticas comportamentais. Sendo assim, este instrumento destina-se a profissionais ligados ao futebol ou professores interessados no aprendizado tático processual dos seus alunos dentro deste esporte específico.

Os critérios de avaliação da tomada de decisão da PDTIF foram construídos a partir dos pontos consensuais de uma extensa revisão de literatura realizada por Rezende (2003) na elaboração do IAPT. O caráter inequívoco da interpretação dos critérios e eventuais diferenças de interpretação são decorrentes da compreensão do contexto de jogo, dimensão que, em função de sua diversidade e dinamicidade, não está passível de padronização.

### 3. MATERIAL E MÉTODOS

#### 3.1. Caracterização da pesquisa

Ao especificar o tipo de delineamento de pesquisa, pretendemos discorrer sobre uma série de características desse estudo em particular, que auxiliam na compreensão tanto das escolhas metodológicas para a análise do fenômeno, como a justificativa para a sua realização, de acordo com os objetivos propostos.

Sendo assim, uma primeira característica a salientar é que se trata de uma pesquisa aplicada, pois segundo Thomas, Nelson e Silverman (2007), visa solucionar um problema específico em uma área definida, tendo em vista a melhoria de um processo ou atividade ou o alcance de uma meta prática. Ou seja, avaliar o desenvolvimento das habilidades táticas de um jogador no futebol de campo, por meio de um instrumento simples e de fácil aplicação, a ser utilizado por professores ao longo do treinamento, de maneira a fornecer informações que permitam a adaptação e o refinamento do programa de treinamento, tendo em vista a excelência do rendimento esportivo.

A pesquisa pode ser descrita também como tendo um formato avaliativo, nesse sentido, ela se diferencia da pesquisa experimental pela falta de manipulação do pesquisador sobre a variável independente, dedicando-se a refletir sobre a mensuração da variável dependente principal (THOMAS, NELSON E SILVERMAN 2007).

No caso desse estudo, não se pretende interferir no programa de treinamento que está sendo desenvolvido. O foco do estudo é a construção de um instrumento para avaliar, de maneira válida e fidedigna, qual é o nível de desenvolvimento atual das habilidades táticas de um jogador de futebol, de acordo com o padrão de rendimento ideal, definido a partir do tipo de situação problema que caracteriza o jogo. Não se pretende estabelecer uma relação entre os resultados obtidos na avaliação com as suas possíveis causas, que podem abranger diversos aspectos, relacionados ao jogador ou às suas experiências ao longo da vida.

Afora os aspectos gerais já apontados, a pesquisa se caracteriza como a elaboração e validação de um instrumento psicométrico, o qual, segundo Pasquali (1999), requer a utilização de uma teoria capaz de descrever quais são os comportamentos observáveis de um constructo psicológico ou traço latente que, em função do seu caráter imaterial, não pode ser avaliado diretamente.



### 3.2. Validação de instrumentos de avaliação de variáveis psicológicas

De acordo com o modelo sugerido por Pasquali (1999), para a construção e validação de instrumentos psicológicos devem ser realizados três grandes conjuntos de procedimentos consecutivos: teóricos, experimentais e analíticos (ver Figura 2).

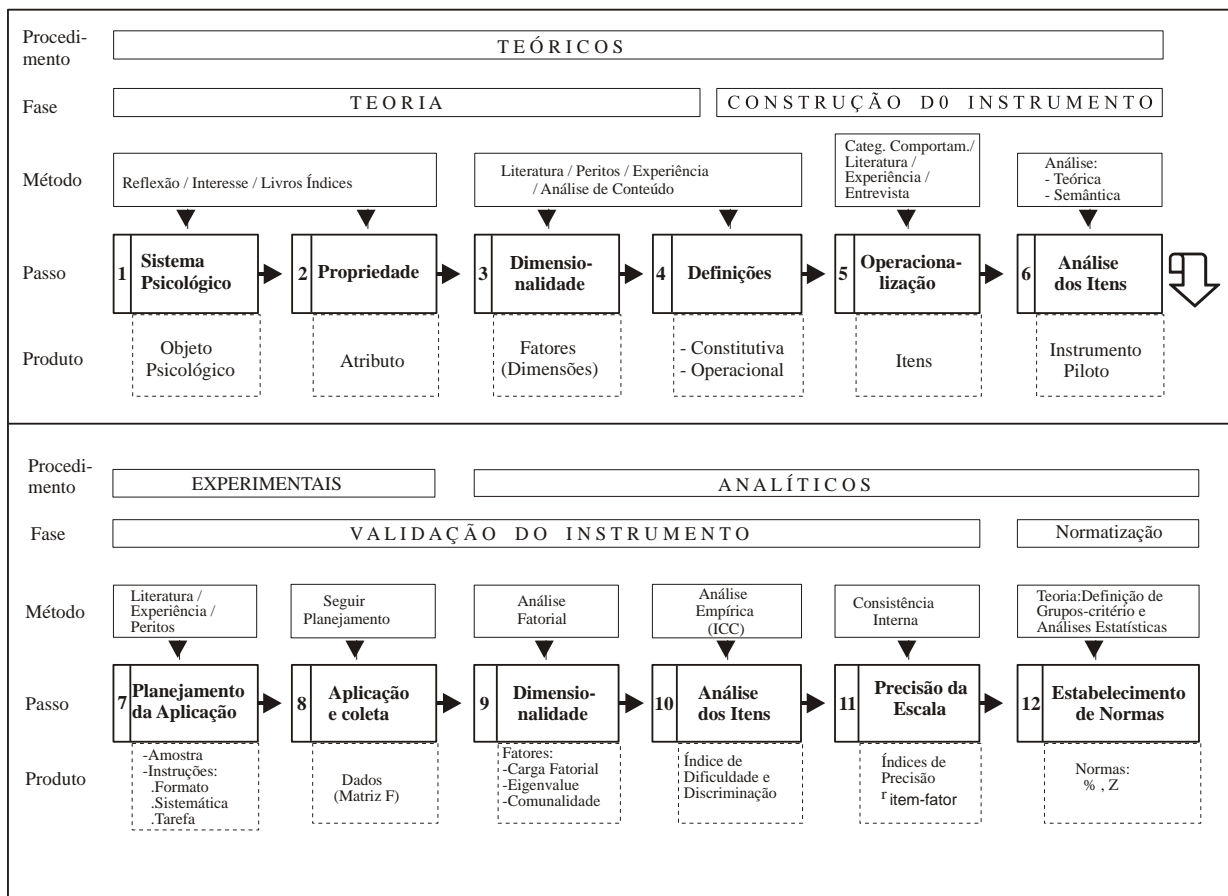


FIGURA 2 Diagrama dos 12 passos para construção de um instrumento psicométrico (PASQUALI, 1999)

O primeiro conjunto de procedimentos de natureza teórica compreende a descrição e a delimitação do constructo psicológico ou traço latente a ser avaliado e, posteriormente, a construção dos itens que compõem o instrumento piloto de avaliação. Reúne, portanto, alguns passos prévios que são essenciais para garantir a validação do instrumento final. Os procedimentos teóricos devem ser entendidos como parte do objetivo principal do presente estudo, logo, todos os seis primeiros passos da Figura 2 foram realizados nessa pesquisa.

A discussão teórica partiu da análise dos apontamentos do instrumento original (REZENDE, 2003) de avaliação das habilidades táticas e, posteriormente,

dedicou-se ao estudo das especificidades do instrumento novo, definidas a partir dos objetivos dessa pesquisa.

O segundo conjunto de procedimentos, de natureza experimental, compreende as diversas aplicações do instrumento piloto para a coleta de dados que permitam análises sobre a validade e a fidedignidade do instrumento. No presente estudo foram realizadas quatro aplicações piloto: (1) aplicação piloto do instrumento original; (2) aplicação piloto do instrumento novo nos moldes definidos pelo Manual de Avaliação; (3) aplicação piloto da dimensão descritiva do instrumento novo: observação das ações motoras no jogo; (4) aplicação piloto da dimensão avaliativa do instrumento novo: julgamento da tomada de decisão do jogador.

Esse conjunto de aplicações piloto deve ser entendido como uma das possíveis utilizações dos passos 7 e 8 da Figura 2. A nosso ver, constituem-se em procedimentos preliminares que antecedem e preparam para a aplicação experimental propriamente dita, quando o instrumento deve ser utilizado por sujeitos reais em um contexto real, ou seja, utilizado por treinadores para avaliarem o desenvolvimento das habilidades táticas de um jogador.

Esse ponto marca o limite das contribuições advindas do modelo proposto por Pasquali (1999) para o presente estudo, pois o terceiro conjunto de procedimentos propostos na Figura 2, de natureza analítica, não se aplica a este estudo em particular e não foi utilizado ao longo da pesquisa.

Em síntese, baseado na teoria de outros estudos psicométricos dentro da área dos esportes (RAAB, 1994; PAULA, 2000; COSTA, 2009) e seguindo os procedimentos teóricos e parte dos procedimentos experimentais propostos por Pasquali (1999), esse trabalho pretende estabelecer respostas à questão de validade e fidedignidade de um instrumento de avaliação do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas de um jogador de futebol de campo.

Nesse sentido, é importante, para a compreensão da proposta de estudo, seguir, na medida do possível, o modelo passo a passo, para demonstrar como foi aplicado na abordagem do nosso objeto de estudo.

O primeiro passo, que faz parte dos procedimentos teóricos, é a definição do sistema psicológico a ser investigado, ou seja, a caracterização do objeto de interesse de estudo. De acordo com Pasquali (2003), enquanto a psicometria tradicional delimita a abordagem do fenômeno por meio exclusivamente de

comportamentos, a moderna Teoria de Resposta ao Item – TRI se propõe a medir outras variáveis, caracterizadas como traços latentes, por meio de critérios hipotéticos, que não possuem um caráter comportamental.

O conceito de traço latente abrange fenômenos cuja mensuração não pode ser realizada de forma direta, pois não estão expressos em determinadas respostas motoras ou verbais em si mesmas, mas na utilização dessas respostas em um determinado contexto para atingir um objetivo deliberado. Dentre outros fenômenos que correspondem a esse conceito de traço latente, podemos citar, de acordo com Pasquali (2003:p.55): estrutura psíquica, processo mental, componente cognitivo, atitude, aptidão e outros.

O desafio na mensuração de traços latentes é definir indicadores, a partir da articulação entre respostas comportamentais e o seu contexto de ocorrência, que, uma vez articulados entre si, sejam suficientes tanto para descrever o traço latente como para fornecer parâmetros precisos sobre sua magnitude.

Do ponto de vista científico, a definição de indicadores para descrever traços latentes somente é possível quando se aceita o princípio da representação comportamental, ou seja, a capacidade de argumentar teoricamente que o traço latente pode ser expresso pela reunião de uma série de parâmetros comportamentais. Esse é o objetivo central dos seis primeiros passos que compõem os procedimentos teóricos, segundo Pasquali (2003).

O fenômeno em discussão no presente estudo é a habilidade tática, entendida na sua acepção individual, que envolve a avaliação das circunstâncias do jogo (componente perceptivo), a tomada de decisão sobre o que, quando e como fazer (componente cognitivo) e a ação consciente e orientada para um determinado objetivo (componente motor).

O instrumento de avaliação não pretende medir todos os componentes que caracterizam a habilidade tática. O foco de análise se dirige para um componente específico do traço latente, o componente cognitivo, expresso na tomada de decisão sobre a ação motora a ser executada no jogo.

O passo seguinte requer a identificação das propriedades comportamentais do traço latente, a tomada de decisão, que, articuladas entre si, podem ser utilizadas na sua mensuração. De acordo com Pasquali (2003) o estudo empírico do comportamento na Psicologia é feito por meio de duas fontes de informação: a ação motora ou o relato verbal.

Na psicologia aplicada ao esporte, essas duas fontes de informação foram utilizadas para identificar dois tipos de conhecimentos relacionados com a tática, o conhecimento declarativo e o conhecimento processual. Esses dois tipos de conhecimentos, ao mesmo tempo em que podem ser considerados como interdependentes, também guardam especificidades e autonomia, um em relação ao outro.

A avaliação do conhecimento tático declarativo requer o relato verbal dos jogadores e tem como referência a explicação que eles utilizam para justificar a seleção de uma determinada ação motora como mais adequada, em relação às demais, para resolver certa situação de jogo (MORALES E GRECO, 2007).

A avaliação do conhecimento tático processual, por sua vez, é realizada por meio da observação das ações motoras, ou seja, de como os jogadores resolvem, na prática, as diversas situações problema do jogo, mesmo que eles não saibam argumentar as vantagens de suas escolhas em relação ao contexto de jogo ou à simulação de laboratório (MORALES E GRECO, 2007).

No presente estudo, a proposta de avaliação, na medida em que pretende fornecer informações sobre o processo de desenvolvimento das habilidades táticas, recorre à experiência e conhecimento técnico do professor na observação e no registro de comportamentos motores resultantes das decisões efetivamente realizadas pelos jogadores ao longo do jogo. Logo, o atributo a ser avaliado é o conhecimento tático processual e não o declarativo.

Esclarecida a intenção de avaliar a tomada de decisão, por meio da observação das ações motoras selecionadas pelo jogador para responder às diversas situações problema do jogo, o terceiro passo aponta para a necessidade de diferenciar os tipos de problemas suscitados pelo jogo, pois os jogadores podem apresentar níveis diversificados de habilidades táticas para lidar com cada um deles.

A tomada de decisão pode ser dividida em seis dimensões, a partir de dois critérios chaves: (1) tomada de decisão em situações de (1a) ataque ou de (1b) defesa e (2) tomada de decisão em situações de jogo (2a) com a posse da bola, (2b) sem a posse da bola ou (2c) com a bola parada. O Quadro 6 mostra o cruzamento desses critérios de classificação das situações de jogo.

Quadro 6 Classificação das ações de jogo que caracterizam diferentes problemas táticos do jogo de futebol

<b>AÇÕES DE JOGO</b>	
<b>ATAQUE</b>	<b>DEFESA</b>
Com posse da bola	Com disputa da bola
Sem posse da bola	Sem disputa da bola
Bola parada	Bola parada

Deve-se atentar para o fato de que a posse da bola costuma ser utilizada como critério para diferenciar ataque de defesa, logo parece ilógico falar de ataque sem a posse da bola ou de defesa com a posse da bola. O aparente contrassenso se resolve quando se esclarece que o ataque sem posse da bola se refere, na verdade, aos jogadores que estão no ataque dando suporte ao atacante com a posse da bola, ao mesmo tempo em que a defesa com posse da bola se refere aos jogadores da defesa que marcam o atacante com a posse da bola.

No instrumento original proposto por Rezende (2003), o único item previsto como uma situação de defesa com bola parada era o Tiro de meta. Como o time na verdade já está com a posse da bola e o Tiro de meta pode ser descrito como a primeira ação para criação do ataque, sugerimos o deslocamento do Tiro de meta para o grupo das ações de ataque com bola parada, de forma que o instrumento novo a ser criado passa a ter como referência inicial cinco dimensões, conforme o quadro abaixo, que ainda estão sujeitas a delimitações posteriores.

Quadro 7 Cinco dimensões que caracterizam as ações de jogo e podem ser utilizadas na avaliação das habilidades táticas do jogador de futebol de campo

<b>TOMADA DE DECISÃO ao longo do jogo em situações de...</b>	<b>ATAQUE</b>	Quando se é o jogador...	<b>COM POSSE DA BOLA</b>	<b>1</b>
			<b>SEM POSSE DA BOLA</b>	<b>2</b>
		Em situações de	<b>BOLA PARADA</b>	<b>3</b>
	<b>DEFESA</b>	Quando se é o jogador que marca o atacante...	<b>COM POSSE DA BOLA</b>	<b>4</b>
			<b>SEM POSSE DA BOLA</b>	<b>5</b>

No passo quatro do modelo proposto por Pasquali (1999) é necessário traduzir as cinco dimensões da tomada de decisão em dois conjuntos de definições: constitutivas e operacionais. Enquanto as definições constitutivas devem ser

descritas de forma a evitar a sobreposição entre elas, as definições operacionais viabilizam o registro quantitativo do traço latente.

As definições operacionais reúnem as ações motoras que os jogadores utilizam na resposta a uma mesma dimensão da tomada de decisão, que se refere a um determinado conjunto de problemas suscitados pelo jogo, por exemplo, as ações utilizadas nas situações de ataque com a posse da bola. Existem, por exemplo, de acordo com o Quadro 8 abaixo, oito tipos de ações motoras nas situações de ataque com a posse da bola. O mesmo se dá com as outras dimensões que reúnem várias ações motoras possíveis.

Quadro 8 – Definições operacionais das cinco dimensões a serem utilizadas na avaliação das habilidades táticas do jogador de futebol de campo

<b>AÇÕES DE JOGO</b>	
<b>ATAQUE</b>	<b>DEFESA</b>
<b>Com posse da bola</b>	<b>Com disputa da bola</b>
1. Chute	1. Bloqueio
2. Passe	2. Interceptação
3. Cruzamento	3. Disputa da bola
4. Drible	4. Limpar a defesa (chutão)
5. Finta	5. Roupada de bola
6. Recepção	6. Rebotear
7. Rebote	7. Interromper o ataque
8. Cabeceio	8. Recuperação
<b>Sem posse da bola</b>	<b>Sem disputa da bola</b>
9. Apoio, Suporte ou Desmarcação	9. Cobertura
10. Posicionamento	10. Marcação
11. Ajuste	11. Linha de impedimento
<b>Bola parada</b>	
12. Cobrança de tiro livre direto	
13. Cobrança de tiro livre indireto	
14. Cobrança de tiro de canto	
15. Cobrança de tiro penal	
16. Cobrança de arremesso lateral	
17. Cobrança de tiro de meta	

As definições constitutivas descrevem cada uma das definições operacionais citadas no Quadro 8 acima. No presente estudo, as definições constitutivas propostas por Rezende (2003), que foram mantidas no instrumento novo, não sofreram alterações e constam, na íntegra, no Anexo 2. A argumentação teórica que justifica a inclusão de novas definições operacionais e apresenta as suas respectivas definições constitutivas está contida no item 4.2.1. Revisão das definições constitutivas e operacionais das ações motoras.

No passo cinco do modelo proposto por Pasquali (1999) ocorre a primeira adaptação metodológica na construção do instrumento. A construção dos itens nos testes psicológicos pressupõe a descrição de tarefas, que servem de indicadores para mensurar a magnitude do traço latente em cada indivíduo.

No presente estudo não existe uma definição prévia e fixa das tarefas que compõem o instrumento de avaliação, pois a intenção é medir o nível de domínio das habilidades táticas do jogador para responder à dinâmica complexa das situações problema que caracterizam o jogo.

Muito mais do que propor um teste para avaliar o traço latente, a intenção é observar como o jogador se comporta diante dos problemas suscitados pelo jogo. Porém, como a finalidade dessa observação é fornecer indicadores para avaliar a tomada de decisão do jogador, é preciso que ela atenda de forma satisfatória a dois aspectos: (1) a capacidade de descrever a ação motora executada de acordo com as definições operacionais/constitutivas, e também, ao mesmo tempo, (2) a capacidade de analisar o contexto do jogo para classificar o tipo de situação problema a ser resolvida.

Não existe, portanto, a necessidade de fornecer algum tipo de orientação para o jogador no momento da avaliação, e a rigor, ele nem precisa saber que está sendo avaliado (estudo cego), ou melhor, como se trata de um ambiente de formação, ele deve estar ciente de que é avaliado em todos os momentos (avaliação contínua). Para a finalidade do instrumento de avaliação, é possível considerar que o comportamento do jogador é dirigido de forma implícita pela própria dimensão competitiva do jogo, na medida em que procura sempre apresentar o melhor rendimento possível.

Sendo assim, os cuidados que constam do modelo proposto por Pasquali (1999) para a construção de itens correspondem, nesse caso, à preocupação com a construção de critérios que permitam avaliar o nível de adequação da jogada realizada pelo jogador para responder ao tipo de problema presente naquela situação de jogo em particular.

A avaliação se dirige, portanto, para interação entre a ação motora e o contexto do jogo, com o objetivo de classificar a seleção da ação executada como correta ou errada. Os critérios para esse julgamento levam em consideração dois aspectos gerais: (1) as características da situação problema e (2) o respeito aos

princípios táticos que priorizam, no ataque, a tríade finalizar/progredir/manter a bola, e, na defesa, a sua antítese impedir-finalização/impedir-progressão/recuperar a bola.

Os critérios de avaliação sugeridos pelo instrumento original foram elaborados a partir de uma pesquisa bibliográfica minuciosa dos conceitos táticos sugeridos em diversos manuais de iniciação e aperfeiçoamento técnico-tático ao futebol. A argumentação teórica que justifica a inclusão de novos critérios de avaliação e apresenta as suas respectivas definições está contida no item 4.2.2. Revisão dos critérios de avaliação da tomada de decisão.

É preciso considerar que, se no passo seis, do modelo proposto por Pasquali (1999), os itens que compõem o instrumento de avaliação devem ser organizados para dar origem a um piloto que será submetido à análise, tanto por juízes como de uma aplicação experimental, no caso do nosso estudo, são os critérios de avaliação que devem passar por esse processo.

Em nossa interpretação, porém, o papel dos juízes não deve estar restrito à análise dos critérios de avaliação em si mesmos, mas envolver a análise crítica de toda a organização do processo de aplicação do instrumento, o que abrange: o protocolo de registro das imagens do jogador; a planilha de registro e avaliação das ações motoras executadas; o manual de avaliação com as orientações básicas sobre a utilização do instrumento e, principalmente, com o detalhamento dos critérios de avaliação para o julgamento da tomada de decisão.

Finalizamos, portanto, os seis passos dos procedimentos teóricos previstos no modelo proposto por Pasquali (1999). A seguir, apresentamos o conjunto das aplicações piloto resumidas na Figura 3 abaixo.



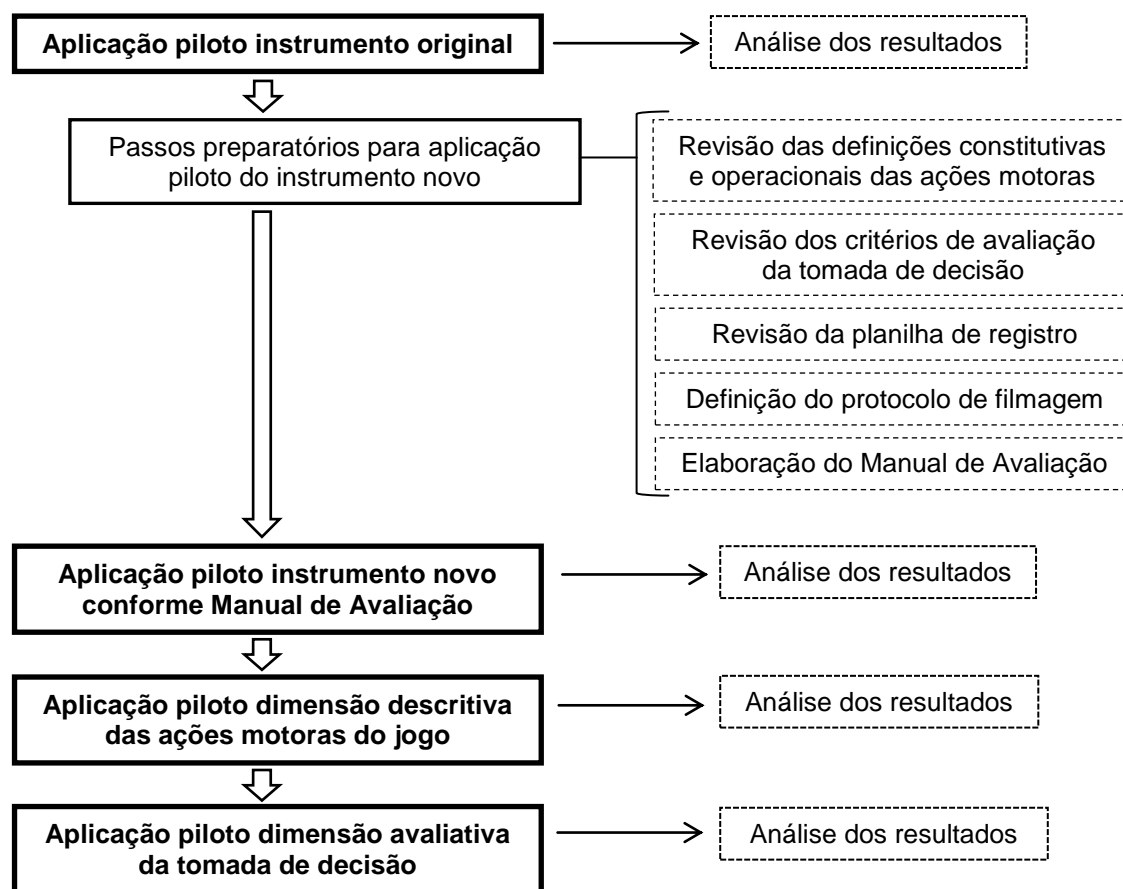


Figura 3 - Fluxo dos procedimentos experimentais preliminares para validação do instrumento novo.

A aplicação piloto do instrumento original (REZENDE, 2003) tem por objetivo verificar se as definições constitutivas e operacionais conseguem abranger a diversidade de ações motoras utilizadas pelos jogadores na solução dos problemas táticos do jogo, como também, verificar se os critérios de avaliação permitem a realização de um julgamento da adequação da tomada de decisão à situação problema.

A criação do instrumento novo tem por objetivo apresentar uma solução para os problemas técnicos que dificultam a utilização do instrumento original, como também, simplificar a sua metodologia de aplicação para transformá-lo em um recurso auxiliar para o planejamento e a revisão dos programas de treinamento para o desenvolvimento das habilidades táticas dos jogadores de futebol de campo.

A aplicação piloto do instrumento novo tem por objetivo verificar a aplicabilidade e ajustar a dinâmica dos processos de observação – avaliação, a partir da sua utilização por diferentes perfis de avaliadores, de acordo com o nível de conhecimento e familiaridade com o futebol, como também, testar o emprego de

diferentes estratégias de anotação e registro das informações. O resultado da aplicação piloto contribuiu para a construção de um protocolo com as diretrizes para aplicação do instrumento.

### **3.3. Amostras**

Em cada uma das quatro aplicações piloto, uma do instrumento original e três do instrumento novo, foi utilizada uma amostra diferente. Vamos utilizar o conceito de amostra, pois se trata de um estudo de validação de um instrumento de avaliação psicológica, para fazer referência aos sujeitos responsáveis pela avaliação. Porém, também é importante compreender quem é o jogador avaliado e qual é o contexto de jogo no qual ocorreu essa avaliação.

No caso da aplicação piloto do instrumento original, coerente com seus objetivos, a avaliação foi realizada pelo próprio pesquisador, logo não se aplica a noção de amostra nesse caso, sendo suficiente a descrição do jogador avaliado e do contexto de jogo.

*Jogadores avaliados:* Foram avaliados cinco jogadores profissionais, um de cada posição dos sistemas padrões de jogo no futebol, ou seja, um zagueiro, um volante, um meia, um lateral e um atacante. Todos os jogadores eram de times pertencentes à primeira divisão do Campeonato Candango do ano de 2011 e saíram jogando como titulares em suas respectivas equipes.

Foram selecionados, em cada jogo, os jogadores de ataque (atacante, meia e volante) que estavam na equipe que tinha o mando de campo, na expectativa de que, pelo fato de jogarem em casa, apresentariam uma participação maior no jogo. No caso dos jogadores de defesa (zagueiro e lateral) a seleção se deu pelos mesmos motivos, ou seja, a expectativa de que seriam mais exigidos por jogarem fora de casa, foram observados jogadores do time visitante.

*Contexto do jogo:* Os jogos avaliados eram das rodadas 4, 5, 6, 7 e 8 da primeira divisão do Campeonato Candango do ano de 2011, em cada jogo somente um jogador era avaliado e a duração era o tempo total da partida, os jogadores não sabiam que estavam sendo avaliados.

As equipes foram escolhidas pela tabela de classificação, atualizada a cada observação, de forma a excluir os times que estavam em posições extremas da tabela de pontos do campeonato (não selecionar os que estão muito na frente nem

os que estão muito atrás), numa tentativa de avaliar equipes de um nível técnico-tático considerado equivalente.

Na aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o manual de avaliação participaram quatro peritos no futebol e dois estudantes de graduação em Educação Física. Foram considerados peritos no futebol, para esta etapa, treinadores de futebol e professores de Educação Física que estudam tática em suas pesquisas ou cursos de pós-graduação.

*Jogador avaliado:* Meio campista da equipe profissional (2012) do Brasiliense, este jogador é considerado um dos destaques da equipe, é canhoto e atua mais na armação das jogadas ofensivas, mesmo assim tem destacada atuação na marcação. O jogador não tinha conhecimento da avaliação.

*Contexto do jogo:* A filmagem selecionada deste jogador e utilizada nas avaliações foi realizada das cabines de TV do estádio "Cerejão". O jogo era válido pela 2ª rodada do Campeonato Candango da primeira divisão contra o líder do campeonato (que depois veio a ser campeão do primeiro turno). O jogador iniciou o jogo como titular.

O período do jogo referente aos cinco minutos de filmagem foi extraído do primeiro tempo da partida, dos 26 minutos aos 31 minutos, e o jogo estava 0x0.

Pretendemos, com a seleção dessa amostra, verificar se existe uma influência do nível de conhecimento e familiaridade com o futebol, sobre o índice de concordância entre os avaliadores (todos observam e avaliam da mesma maneira?).

Na aplicação piloto da dimensão descritiva do instrumento novo, que se dirige para a observação das ações motoras executadas pelo jogador, participaram dois estudantes de graduação em Educação Física, dois leigos e quatro peritos no futebol. Foram definidos como leigos os convidados que não tinham nenhum vínculo com o curso de Educação Física e não mantinham qualquer relação com o esporte futebol, seja empregatícia ou de estudo. Foram considerados peritos no futebol os convidados que eram treinadores de futebol ou professores de Educação Física que estudam tática em suas pesquisas ou cursos de pós-graduação.

*Jogador avaliado:* Idem a aplicação piloto anterior.

*Contexto do jogo:* Idem a aplicação piloto anterior.

Pretendemos, com a seleção dessa amostra, verificar se existe uma influência do nível de conhecimento e familiaridade com o futebol, sobre o nível de concordância entre os avaliadores (todos veem o mesmo jogo?).

Na aplicação piloto da dimensão avaliativa, com foco nos critérios de julgamento da tomada de decisão do jogador, participaram três peritos no futebol, de acordo com a mesma caracterização do perito feita nas etapas anteriores.

Pretendemos, com a seleção dessa amostra, verificar se os critérios de avaliação contidos no manual de aplicação são suficientes para um alto índice de concordância entre avaliadores, independente de um treinamento prévio (todos avaliam da mesma maneira?).

Nessa etapa foram utilizadas as mesmas imagens das etapas anteriores.

## **4. PROCEDIMENTOS EXPERIMENTAIS PRELIMINARES DE VALIDAÇÃO**

### **4.1. Aplicação piloto do instrumento original**

De acordo com o relato de Rezende (2003), as dificuldades com a definição de um protocolo de filmagem, que permitisse a avaliação das ações de ataque e defesa na dimensão sem bola, impediram a realização de uma aplicação piloto do instrumento original e levaram ao seu abandono naquele estudo.

Sendo assim, o Inventário de Avaliação da Performance Tática - IAPT, de acordo com a designação de Rezende (2003), a despeito de sua relevância prática, tanto para o estudo do futebol como para o acompanhamento e ajuste do programa de treinamento para as necessidades específicas dos jogadores, não passou pelo crivo de uma validação objetiva.

Com intuito de verificar se as definições constitutivas e operacionais do instrumento original eram capazes de fazer a descrição empírica de todos os elementos do jogo, o presente estudo retomou o processo de construção do instrumento a partir da realização de uma primeira aplicação piloto.

Para tanto, realizamos uma aplicação piloto do instrumento com o uso do protocolo de observação direta que prevê a descrição verbal, com auxílio de um gravador, das ações realizadas pelos jogadores em uma situação real de jogo, seguida do julgamento da tomada de decisão como certa ou errada.

A aplicação piloto também permitiu o teste das fichas de registro e notação construídas para o instrumento original e a verificação de quais se encaixavam melhor na proposta deste trabalho.

Em seguida, a partir da audição do relato gravado, foi realizada a transcrição das ações de jogo para as planilhas de quantificação e classificação das ações motoras executadas, com intuito de testar a utilidade e adequação das fichas de avaliação, em termos da agilidade e facilidade de preenchimento, da quantidade de espaço e do caráter funcional de sua construção gráfica.

Para realizar a aplicação piloto do instrumento original de avaliação, em um contexto real de jogo, foi necessário que o observador estivesse no estádio para observar os jogadores em uma situação de competição. Para narrar as ações de jogo foram utilizadas as instruções de Rezende (2003:101-2) que recomendam: gravar todas as ações realizadas pelo jogador avaliado em uma partida oficial.

A aplicação piloto foi realizada com uma amostra de cinco jogadores diferentes, em cada uma das cinco posições táticas: zagueiro, meia, lateral, volante e atacante, durante os noventa minutos de cinco partidas de futebol.

Se porventura o jogador viesse a ser substituído ao longo do jogo por outro jogador da mesma posição, a observação prosseguiria com o substituto, pois a intenção era testar a dinâmica dos processos que compõem o protocolo de avaliação e não o jogador em particular. Caso não fosse possível, a observação não seria adicionada neste estudo.

Foram selecionados, em cada jogo, os jogadores de ataque que estavam na equipe que tinha o mando de campo, na expectativa de que, pelo fato de jogarem em casa, apresentassem uma participação maior no jogo. No caso dos jogadores de defesa, pelos mesmos motivos, ou seja, a expectativa de que seriam mais exigidos por jogarem fora de casa, foram observados jogadores do time visitante.

Os jogos observados fazem parte do campeonato candango de 1ª divisão por dois motivos: primeiro, por se tratar de um campeonato suficientemente expressivo, que contém toda a dinâmica exigida em uma competição oficial de futebol. O segundo motivo é por uma questão logística, visto que a proximidade dos estádios possibilita que o observador possa ir aos estádios com mais facilidade, de forma a realizar este trabalho em um curto período de tempo.

As equipes foram escolhidas pela tabela de classificação no Campeonato Candango, atualizada a cada observação, de forma a excluir os times que estão em posições extremas da tabela de pontos do campeonato (não selecionar os que estão muito na frente nem os que estão muito atrás), em uma tentativa de avaliar equipes de um nível técnico-tático considerado equivalente.

Para exemplificar, na oitava rodada foi observado o jogo entre Ceilândia x Formosa, respectivamente quinto e quarto lugares no campeonato, em que o mandante tinha dez pontos e o visitante doze pontos (vale ressaltar que o campeonato possui oito equipes).

De posse das gravações foi realizado o cruzamento entre os dados, a fim de verificar se existia alguma ação motora executada que não estava descrita nas definições constitutivas e operacionais, como também, se faltava algum critério de avaliação da tomada de decisão do jogador.

Em relação às fichas de avaliação propostas pelo instrumento original, utilizamos as gravações para verificar se o tamanho e a forma davam conta de

registrar todas as informações contidas em uma partida e se a estrutura proposta era adequada no sentido de facilitar o preenchimento por parte do observador.

#### **4.1.1. Resultados**

A aplicação piloto do instrumento original confirmou que as definições constitutivas e operacionais das ações motoras eram suficientes para descrever todas as situações que ocorrem ao longo do jogo.

As planilhas eram adequadas para o registro dos dados coletados ao longo de 90 minutos de jogo, mesmo que algumas ações sejam mais frequentes do que outras.

Além da discussão dos aspectos metodológicos do instrumento original, a aplicação piloto contribuiu de maneira relevante para a familiarização com uma postura de avaliação das ações de jogo, com destaque para os aspectos enumerados a seguir.

Percebemos que os jogadores que atuam em algumas posições táticas participam mais do jogo do que os jogadores de outras posições; no caso, os jogadores de meio-campo, que atuam como meias e volantes, executam um número maior de ações durante o jogo do que os jogadores que atuam como zagueiros, atacantes e laterais. Isso pode ser explicado em parte pela função tática de ligação entre ataque e defesa que os jogadores de meio-campo desempenham, como também, pelo fato de que a maior parte do tempo de jogo transcorre na parte central do campo.

Verificamos que os atacantes, laterais e zagueiros, mesmo depois de um longo período de filmagens possuíam uma quantidade muito pequena de ações, pois os atacantes quase não participavam das ações defensivas e os zagueiros tinham um número extremamente pequeno de ações ofensivas.

Os times mandantes confirmaram o senso comum de que existe uma vantagem em se jogar em casa com apoio da torcida, pois demonstraram uma ação tática coletiva mais ofensiva do que os times visitantes.

O volume de jogo, expresso pela quantidade de ações executadas pelos jogadores, sofreu uma diminuição no segundo tempo, provavelmente em função do desgaste físico dos jogadores.

As mudanças táticas, de carácter estratégico, realizadas pelos treinadores aconteceram mais no 2º tempo (substituições de jogadores ofensivos por defensivos e vice-versa).

O volume de jogo foi maior a partir do décimo minuto do primeiro tempo, até mais ou menos o trigésimo quinto minuto do primeiro tempo (amplitude de 25 minutos de jogo intenso nos primeiros 45 minutos de jogo).

No segundo tempo, por sua vez, o volume de jogo foi maior a partir do quinto até o vigésimo minuto, o que representa uma amplitude de 15 minutos de jogo intenso, menor do que no primeiro tempo.

De acordo com as observações acima, é possível que com vinte minutos de observação dos jogadores, dentro do tempo de jogo em que o volume de ações é maior, sejam obtidas informações suficientes para se avaliar taticamente um jogador que atue como meia ou volante (amostra temporal do jogo).

A observação de jogadores que atuam como zagueiro, lateral e atacante, é mais suscetível à influência exercida pelas características competitivas do jogo, logo a avaliação depende de quanto eles são demandados em uma determinada partida.

É importante salientar que estas observações não podem ser extrapoladas para além do caso específico, visto que se trata de uma observação pontual, por um período curto de tempo. Esses comentários foram realizados mais para subsidiar algumas decisões sobre a aplicação piloto do instrumento novo e para que, em um futuro estudo, possam ser estudadas mais a fundo.

Por último, observamos que os jogadores parecem ser influenciados, no sentido motivacional, pela participação da torcida, assim como a forma que a torcida reage diante das ações de empenho do jogador.

#### **4.2. Passos preparatórios para aplicação piloto do instrumento novo**

O instrumento original foi construído a partir da proposta de uma descrição completa das ações de jogo. A quantidade e a dispersão das informações tornam complexo o processo de análise e interpretação dos dados. É preciso considerar a diferença existente entre instrumentos de avaliação, que tem por finalidade testar e discutir teorias científicas, de outros instrumentos, que tem por finalidade recolher dados para acompanhar um programa de treinamento.

Enquanto o instrumento de avaliação, com um carácter mais científico, requer maior domínio teórico-metodológico, exige grande precisão, demanda maior



quantidade de tempo e pode ser utilizado para grupos pequenos, o instrumento de avaliação, com um caráter mais aplicado, deve ser utilizado por pessoas com diferentes níveis de conhecimento e experiência, exige pouca precisão, a aplicação deve ser fácil, consumir pequena quantidade de tempo e o número de pessoas avaliadas deve ser grande.

No presente estudo nos dedicamos à construção de um instrumento de avaliação do nível de desenvolvimento das habilidades táticas, que se aproxime das características de um instrumento aplicado e preserve ao máximo a precisão dos dados típicos de um instrumento de caráter científico, o que implica em duas estratégias paralelas: (1) diminuir a abrangência do instrumento original e (2) ampliar a delimitação da variável principal, de forma a aumentar a precisão na sua descrição específica.

A aplicação piloto do instrumento novo exige alguns passos preparatórios relacionados com a estrutura do instrumento e a dinâmica de avaliação. A estrutura do instrumento depende das definições constitutivas e operacionais das ações motoras executadas e dos critérios de avaliação da tomada de decisão. A dinâmica de avaliação compreende as orientações do manual e a compreensão da planilha de registro dos dados.

Como o cálculo do índice de concordância pressupõe a possibilidade da avaliação de um mesmo jogador, diante das mesmas situações de jogo, por diferentes avaliadores, o recurso utilizado foi a filmagem do jogo, o que implica na discussão dos aspectos técnicos dessa filmagem.

A descrição detalhada de cada um desses passos preliminares será realizada em seguida.

#### **4.2.1. Revisão das definições constitutivas e operacionais das ações motoras**

O planejamento da aplicação piloto do instrumento novo, combinada com a discussão dos resultados da aplicação piloto do instrumento original, indicou a necessidade da revisão das definições constitutivas e operacionais, como também do enriquecimento dos critérios de avaliação da tomada de decisão do jogador.

Em relação às definições constitutivas e operacionais, o instrumento novo faz uma delimitação das ações básicas que, em alguns casos, diminui a abrangência (ações com bola) e, em outros, aumenta o detalhamento (ações sem bola).

Primeiro, retira-se o destaque para as situações de jogo de ataque com a bola parada, que passam a ser avaliadas em conjunto com as outras ações. Dessa maneira, o instrumento novo divide a tomada de decisão em quatro dimensões: ataque com e sem a posse da bola e defesa com e sem a disputa da bola.

Segundo, no ataque com a posse da bola as ações priorizadas são: chute, passe, cruzamento e drible, sendo que essa última passa a ser descrita como conduzir a bola, para evitar dificuldades de interpretação.

Terceiro, na defesa com a disputa da bola as ações de bloqueio e disputa foram fundidas em apenas uma; foi mantida a interceptação e acrescentadas outras duas ações: impedir a finalização e cortar o cruzamento.

Quarto, no ataque sem a posse da bola a ação que reunia apoio, suporte e desmarcação foi dividida em três ações diferentes.

Quinto, na defesa sem a disputa da bola foi mantida apenas a marcação, porém com duas características diferentes: marcação de forma a diminuir espaço e marcação para acompanhar o jogador sem a posse da bola.

Sexto, foram acrescentadas três novas ações que são frequentes durante o jogo e não constavam da descrição anterior por não terem um significado tático claro ou por serem negativas: (1) seguir o fluxo do jogo no ataque ou (2) na defesa e (3) ficar parado ou sem movimentação, sendo que este último item não requer avaliação, pois é considerado sempre como algo errado.

A delimitação do instrumento novo utiliza como referência as ações motoras relacionadas com a movimentação e o posicionamento do jogador em campo, aspectos que demonstram a capacidade de compreensão e aplicação dos princípios táticos.

A Tabela 1 a seguir faz uma comparação entre as ações de jogo propostas pelo instrumento original e as ações utilizadas pelo instrumento novo.

Tabela 1 Comparação entre as ações de jogo propostas pelo instrumento original e as ações utilizadas no instrumento novo.

<b>AÇÕES DE JOGO</b>			
<b>ATAQUE</b>		<b>DEFESA</b>	
<b>Com posse da bola</b>		<b>Com disputa da bola</b>	
<b>ORIGINAL</b>	<b>NOVO</b>	<b>ORIGINAL</b>	<b>NOVO</b>
Chute	Chute	Interceptação	Interceptação
Passe	Passe	Disputa da bola	Bloqueio ou disputa
Cruzamento	Cruzamento	Bloqueio	Cortar o cruzamento
Drible	Conduzir a bola	---	Impedir a finalização
Finta	---	Limpar defesa	---
Recepção	---	Roubada de bola	---
Rebote	---	Rebotear	---
Cabeceio	---	Interromper ataque	---
		Recuperação	---
<b>Sem posse da bola</b>		<b>Sem disputa da bola</b>	
<b>ORIGINAL</b>	<b>NOVO</b>	<b>ORIGINAL</b>	<b>NOVO</b>
Apoio/Suporte/Desmarcação	Apoio	Marcação	Marcação acompanhar
---	Suporte	---	Marcação diminuir espaço
---	Desmarcação	---	Seguir fluxo jogo defesa
---	Seguir fluxo jogo ataque	---	
Posicionamento	---	Cobertura	---
Ajuste	---	Linha impedimento	---
<b>Bola parada</b>			
<b>ORIGINAL</b>	<b>NOVO</b>		
---	Ficar parado ou sem movimentação		
Tiro livre direto	---		
Tiro livre indireto	---		
Tiro de canto	---		
Tiro penal	---		
Arremesso lateral	---		
Tiro de meta	---		

A leitura da Tabela 1 ajuda a destacar que a delimitação proposta pelo instrumento novo tem um impacto diferenciado sobre as ações motoras. Enquanto diminui o detalhamento das ações com bola, por outro lado, requer um detalhamento maior das ações sem bola.

Todas as delimitações, seja a retirada ou o acréscimo de ações motoras, foram realizadas com o intuito de, com o menor número de itens possíveis, avaliar a tomada de decisão do jogador e, ao mesmo tempo, construir um instrumento que fosse simples e viável de aplicar nas situações de ensino e treinamento do futebol.

As definições, constitutiva e operacional, de todas as ações motoras do instrumento original estão no Anexo 2. As novas definições propostas pelo instrumento novo são detalhadas a seguir.

- *Conduzir*: essa ação motora já fazia parte do instrumento original, porém era intitulada driblar; seu nome foi trocado, pois driblar para algumas pessoas envolvidas com o futebol se confunde com finta, que significa superar o marcador direto através da simulação de uma ação técnico-tática, que confunde o marcador, como é o caso do “elástico”, “drible da vaca” entre outros. Como a intenção deste trabalho é tornar o instrumento de fácil acesso para as pessoas envolvidas com o futebol (treinadores e professores) seguimos as orientações de Pasquali (1999), no que diz respeito à utilização de expressões que sejam compreensíveis para todos os estratos da amostra.

- *Apoio, Suporte e Desmarcação*: No instrumento original eram considerados uma ação motora com um mesmo sentido tático em relação à situação de ataque sem posse de bola, agora cada um possui sua própria definição e seus elementos de tomada de decisão considerados correto e errado (apesar de algumas vezes se aproximarem muito). Apoio, portanto, é a movimentação do jogador no ataque *sem* a posse da bola, posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola sempre em situações de progressão (na frente da linha da bola). Suporte, por sua vez, é a movimentação do jogador no ataque *sem* a posse da bola, posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola sempre em situações de manutenção da posse de bola (atrás da linha da bola). Desmarcação é a movimentação do jogador *sem* a posse da bola, de forma a livrar-se da marcação e dar opção ao companheiro de lhe passar a bola.

- *Cortar o Cruzamento*: Foi adaptado do conceito “limpar a defesa”, visto que este conceito era muito amplo e acabava por ter inúmeras interpretações, bem como não se referia especificamente ao cruzamento. A esta definição foi acrescida um elemento de tomada de decisão correto. Desta forma, o conceito *Cortar o Cruzamento* ficou: Impedir que o atacante cruze a bola para dentro da área ou quando o defensor está dentro da área, retirar a bola das imediações do gol.

- *Disputa ou Bloqueio (jogador e bola)*: as ações motoras já faziam parte do instrumento original, mas ao contrário dos itens que foram desmembrados, essas duas ações motoras foram reunidas em uma só, tendo em vista que, no jogo, costumam acontecer de forma simultânea ou muito próxima, o que dificulta a separação. Mesmo que fosse simples separar uma da outra, percebemos que a separação não acrescenta elementos qualitativos à avaliação da tomada de decisão no nível pretendido pelo instrumento novo. Sendo assim, neste instrumento, tem a

seguinte definição: combater diretamente o atacante visando obter a posse da bola (agregando assim todos os elementos de tomada de decisão corretos e errados dos dois itens do instrumento original, além do acréscimo de outros).

-*Marcação (diminuir o espaço) e Marcação (acompanhar)*: No instrumento original existia apenas o item Marcação, mas este não dava conta da intenção tática como um todo, visto que ao observarmos a marcação no instrumento novo, percebemos duas nítidas intenções táticas diferentes, a marcação que se dedica a simplesmente acompanhar o atacante, e a marcação para diminuir o espaço e dissuadir um passe, impedir a progressão, diminuir a velocidade do ataque ou ainda atrapalhar a armação da jogada. Desta forma, criamos dois itens para o registro dessas ações.

- *Seguir o Fluxo do jogo no Ataque ou na Defesa*: Percebemos que muitas vezes os jogadores não faziam uma ação propriamente dita e também não estavam parados. Percebemos também que eles se deslocavam na mesma direção de onde o jogo ocorria. Este deslocamento, no entanto, não caracterizava ocupação de um espaço vazio (apoio), não era uma desmarcação, também não era uma marcação, simplesmente seguiam o fluxo do jogo. No começo percebemos isso, mais claramente no ataque, mas com o tempo constatamos esta “ação” também na defesa, porém, com uma frequência menor. Resolvemos, portanto, chamá-la exatamente da forma que acontece, ou seja, seguir o fluxo do jogo. O que chama a atenção é que a realização dessa jogada é intencional. Ao seguir o fluxo o jogador se mantém vivo durante o jogo e, em vários momentos, essa ação acaba por criar oportunidades de ações mais incisivas, tais como receber um passe, roubar uma bola e etc.

- *Ficar parado no ataque ou na defesa*: A priori o jogador deveria estar executando algum tipo de ação o tempo todo no futebol, mas em muitos momentos os jogadores simplesmente ficam parados. É o que ocorre, por exemplo, quando um jogador dá o passe e não se movimenta para uma nova ação. Percebemos que a importância da partida e o tamanho da torcida pelo clube em que os jogadores atuam contribuem para minimizar a possibilidade de o jogador *ficar parado* no jogo. Provavelmente porque também é maior a qualidade tática dos jogadores envolvidos na partida.

#### 4.2.2. Revisão dos critérios de avaliação da tomada de decisão

Após as explicações da delimitação das ações motoras no instrumento novo, que serão utilizadas na fase de observação e descrição da situação na qual a tomada de decisão ocorre, o próximo passo é a discussão sobre a necessidade de uma revisão dos critérios de avaliação utilizados para julgar se a tomada de decisão foi correta ou errada.

Os critérios de avaliação propostos pelo instrumento original constam do Anexo 2 e foram todos mantidos no instrumento novo. O Quadro 9, a seguir, apresenta os critérios de avaliação que foram modificados e/ou acrescentados em relação ao instrumento base.

Quadro 9 Critérios de avaliação da tomada de decisão do jogador acrescentados no instrumento novo.

<b>ATACANTE COM POSSE DE BOLA</b>	
<b>Chute – chutar a bola em direção ao gol</b>	
<b>Errada</b>	Deixar de chutar.
<b>Errada</b>	Reter a bola perdendo a oportunidade de realizar o chute.
<b>Atacante sem posse de bola</b>	
<b>Desmarcação - movimentação do jogador <i>sem</i> a posse da bola, de forma a livrar-se da marcação e dar opção ao companheiro de lhe passar a bola.</b>	
<b>Correta</b>	Realizar movimentos rápidos em direções alternadas (finta) a fim de ludibriar o defensor.
<b>Correta</b>	Chamar a atenção da defesa ou a tirar a concentração do defensor ao ponto deste perder momentaneamente as demais ações ofensivas.
<b>Seguir o Fluxo do Jogo no Ataque - Seguir o andamento do jogo, seja pela posição da bola, seja pelo posicionamento e movimentação dos jogadores.</b>	
<b>Correta</b>	Acompanhar a dinâmica do jogo, levando em consideração a movimentação e o posicionamento dos jogadores adversários e companheiros com bola.
<b>Errada</b>	Ficar parado.
<b>Errada</b>	Movimentar-se só em função da bola.
<b>Errada</b>	Movimentar-se só em função dos jogadores.
<b>Errada</b>	Acompanha, mas não participa das ações efetivas do jogo.
<b>Defensor do atacante com posse de bola</b>	
<b>Impedir a finalização: inviabilizar as possibilidades de chute do atacante com posse de bola.</b>	
<b>Correta</b>	Estar entre o atacante e a baliza a ser defendida.
<b>Correta</b>	Colocar-se na frente quando o defensor realizar um chute (impedir a passagem da bola).
<b>Errada</b>	Deixar espaços para finalização ou passe que possam resultar em assistência.
<b>Errada</b>	Estar posicionado de forma incorreta.
<b>Cortar o cruzamento: Impedir que o atacante cruze a bola para dentro da área ou estando dentro dela, retirá-la das imediações do gol.</b>	
<b>Correta</b>	Não deixar o atacante realizar o cruzamento (colocando-se a frente do cruzamento, atrapalhando ou dissuadindo de alguma forma sua realização).

<b>Bloqueio (jogador e bola) ou Disputa da bola:</b> combater diretamente o atacante visando obter a posse da bola.	
<b>Correta</b>	Interromper o jogo ( <i>segurar</i> a bola ou o jogador) para impedir a construção da jogada de ataque ou uma situação de risco imediato de gol;
<b>Correta</b>	Fazer o atacante recuar;
<b>Correta</b>	Pressionar o atacante contra as linhas;
<b>Correta</b>	Induzir o atacante para as laterais do campo;
<b>Errada</b>	Interromper o jogo quando existe outro jogador na cobertura;
<b>Errada</b>	Permitir a existência de espaços livres para a movimentação do atacante.
<b>Errada</b>	Posicionar-se atrás da linha da bola.
<b>Errada</b>	Não acompanhar a movimentação do atacante.
<b>Defensor do atacante sem posse de bola</b>	
<b>Marcação (Diminuir o espaço):</b> diminuir os espaços do atacante sem bola para que este não receba e não seja opção de jogo auxiliando a roubada de bola de companheiro.	
<b>Correta</b>	Cercar o atacante sem a posse da bola e ao mesmo tempo diminuir seu espaço atuação;
<b>Correta</b>	Marcar próximo (sob pressão) atacante sem posse da bola sem deixar espaço livre
<b>Correta</b>	Fazer o atacante sem a posse da bola recuar;
<b>Correta</b>	Pressionar o atacante sem a posse da bola contra as linhas;
<b>Correta</b>	Posicionar-se de forma a interceptar a linha de passe;
<b>Correta</b>	Marcar de forma a dissuadir o atacante com posse da bola de executar o passe para o atacante que está sendo marcado;
<b>Correta</b>	Induzir o atacante sem a posse da bola para as laterais do campo;
<b>Errada</b>	Permitir a existência de espaços livres para a movimentação do atacante sem a posse da bola.
<b>Errada</b>	Posicionar-se atrás da linha da bola.
<b>Errada</b>	Não acompanhar a movimentação do atacante sem a posse da bola.
<b>Errada</b>	Permitir que a linha de passe fique sem marcação.
<b>Errada</b>	Permitir que o atacante sem a posse da bola ocupe o meio do campo.
<b>Marcação (acompanhar):</b> acompanhar sem pressionar e sem perder o atacante do seu raio de ação.	
<b>Correta</b>	Acompanhar o atacante sem bola de forma que não participe do jogo.
<b>Correta</b>	Fazer um triângulo defensivo, ficando com a bola e o jogador a ser defendido dentro do campo de visão e tendo a meta a ser defendida a suas costas.
<b>Correta</b>	Não pressionar ou antecipar possíveis passes quando o erro pode criar possibilidade de finalização ou progressão em situação de risco de gol.
<b>Correta</b>	Manter-se a uma distância possível de ajudar outro companheiro e ao mesmo tempo chegar ao atacante que está marcando sem ser superado ou ficar em dificuldades.
<b>Correta</b>	Posicionar-se de forma a fechar espaços importantes do campo.
<b>Correta</b>	Movimentação de forma a não perder o atacante de vista.
<b>Errada</b>	Pressionar o atacante quando não é necessário.
<b>Errada</b>	Posicionar-se de forma a não dar prioridade para impedir a finalização em relação à interceptação do passe (deixar de fazer triângulo defensivo).
<b>Errada</b>	Não posicionar-se entre a baliza e o atacante.
<b>Errada</b>	Movimentar-se de forma a ficar muito distante do atacante ou perdê-lo de vista.
<b>Ficar parado:</b> Não executar nenhuma ação de jogo por mais de cinco segundos.	
<b>Errada</b>	Não executar nenhuma ação vinculada ao andamento do jogo.
<b>Seguir o Fluxo do Jogo na Defesa - Seguir o andamento do jogo, seja pela posição da bola, seja pelo posicionamento e movimentação dos jogadores.</b>	
<b>Correta</b>	Acompanhar a dinâmica do jogo, levando em consideração a movimentação e o posicionamento dos jogadores adversários e companheiros em relação a bola.
<b>Errada</b>	Ficar parado.
<b>Errada</b>	Movimentar-se só em função da bola.
<b>Errada</b>	Movimentar-se só em função dos jogadores.
<b>Errada</b>	Acompanha, mas não participa das ações efetivas do jogo.

Cabe aqui ressaltar que neste trabalho não temos a preocupação de criar novos conceitos para as ações de jogo, visto que vivemos em um momento da pesquisa em psicologia aplicada ao esporte em que é importante a utilização de uma mesma terminologia por diversos autores. A utilização de um instrumento original datado de 2003 e o respeito ao regionalismo linguístico que caracteriza o futebol brasileiro contribuíram para que a estrutura conceitual do instrumento fosse mantida, pelo menos neste primeiro momento.

Não foi realizada uma análise semântica por juízes dos critérios de avaliação do instrumento novo, em função de considerarmos que o foco de validação era o instrumento como um todo e a sua dinâmica de aplicação e não os critérios de avaliação de uma forma isolada. Logo, a participação de peritos foi prevista como parte das aplicações piloto do instrumento novo, o que foi descrito nos itens mais a frente.

A rigor, se retomamos o modelo proposto por Pasquali (1999), foi realizada uma inversão na ordem dos passos sugeridos, pois a construção do manual de aplicação era algo previsto como posterior à fase de finalização do instrumento. No nosso caso, o manual também foi submetido a uma análise experimental, por assim dizer.

É necessário, na continuidade do processo de construção do instrumento novo, realizar a aplicação piloto experimental, com o fito de avaliar a fidedignidade e a validade dos resultados obtidos com a aplicação do instrumento por avaliadores reais (professores e treinadores de futebol), no acompanhamento de um jogador real (que faça parte da equipe treinada pelo avaliador), em situações de jogo reais (ao longo do treinamento ou em momentos de competição).

Esclarecemos, por fim, que a construção do instrumento novo, em parte, deve ser creditada às diversas aplicações, em versões menores, realizadas com o apoio de estudantes de graduação e de peritos em futebol, que foram voluntários para assistir as imagens e aplicar o instrumento.

#### **4.2.3. Revisão da planilha de registro do instrumento novo**

De posse das definições operacionais foi possível elaborar a planilha de registro que os avaliadores utilizaram para a realização das aplicações piloto do instrumento, conforme Figura 4 abaixo:



**Planilha de Observação das Ações Táticas no Futebol  
JOGADOR**

ATAQUE					DEFESA				
Atacante com posse da bola.					Defensor do atacante com posse da bola.				
Chute					Impedir a finalização				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
Passe					Interceptação				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
Cruzamento					Cortar o cruzamento				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
Condução					Disputa ou Bloqueio ( jogador e bola)				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
ATAQUE					DEFESA				
Atacante sem posse da bola.					Defensor do atacante sem posse da bola.				
Apoio					Marcação (Diminuir o espaço)				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
Suporte					Marcação (acompanhar)				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
Desmarcação									
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
Total: <input type="text"/>									
Seguir o Fluxo do Jogo					Seguir o Fluxo do Jogo				
Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Correta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total: <input type="text"/>					Total: <input type="text"/>				
Ficar parado no ataque ou na defesa									
Errada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
Total: <input type="text"/>									

Observador: \_\_\_\_\_

Data:

Figura 4 – Planilha de observação das ações tática no futebol.

Vários pilotos foram realizados a fim de construir o instrumento novo, sua planilha de registro, bem como o manual de aplicação.

#### 4.2.4. Aspectos técnicos do protocolo de filmagem das ações motoras no jogo

Cabe lembrar que neste estudo queremos fazer uma análise das habilidades táticas de um jogador, desta forma precisamos fazer um registro de todas as ações realizadas pelo jogador ao longo do jogo ou de uma parte do jogo. De posse desse registro, que contém as quatro dimensões da tomada de decisão a serem avaliadas (resultantes da combinação de ataque e defesa, com ou sem a posse bola), é possível observar as ações motoras e o contexto de jogo, para depois avaliar se a tomada de decisão do jogador foi correta ou errada.

A filmadora, portanto, deve acompanhar o mesmo jogador durante toda a partida, de forma a registrar ações sem a posse da bola. Desta forma, a filmagem feita pela televisão, em que a filmadora acompanha o movimento da bola, não atende às nossas necessidades.

Em um primeiro protocolo de filmagem, a filmadora permanecia fixa em determinada parte do campo, tendo em vista fazer o registro de todas as ações de jogo de todos os jogadores. Sendo assim, para garantir imagens em que o tamanho do jogador fosse adequado para a avaliação da situação de jogo, era necessário o uso de três filmadoras ao mesmo tempo, para gerar imagens de todo o campo de futebol (intermediária ofensiva, intermediária defensiva e meio campo). Cada filmadora, quando posicionada de forma a gerar imagens de uma lateral até a outra, é capaz de monitorar  $\pm 30$  metros de extensão do campo, como mostra a Figura 5.

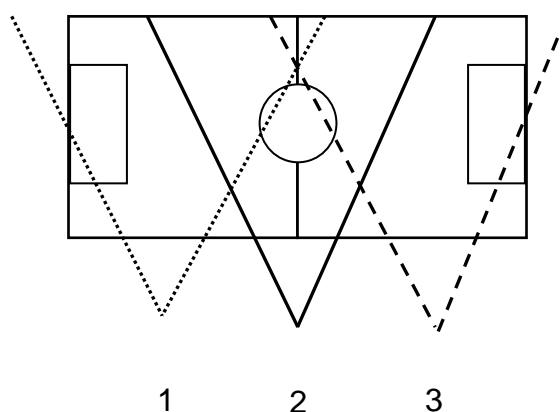


Figura 5 Diagrama explicativo do posicionamento de três filmadoras fixas para monitorar as ações realizadas em todas as partes do campo

Nesse caso, para fazer a avaliação de um jogador em particular, era necessário acompanhar a sua movimentação em três filmadoras diferentes, pois de

acordo com o seu deslocamento no campo, o jogador saía do enquadramento de uma filmadora. O custo com a instalação de três filmadoras ao mesmo tempo, dificulta a utilização desse protocolo, sem falar que a câmera usada não tinha o padrão de qualidade que estávamos acostumados a ver nas transmissões televisivas, desta forma a imagem do jogador era muito pequena.

Em um segundo protocolo de filmagem, resolvemos acompanhar o mesmo jogador o tempo todo. Neste protocolo o jogador era posicionado no centro do enquadramento e o operador mantinha um *zoom* (aproximação) de forma a abranger um raio de aproximadamente, 15 metros em volta do jogador avaliado. Dessa maneira, foi possível ter o registro de todas as ações do jogador na partida. Porém, com esse protocolo, perdemos informações relevantes do jogo, como a posição da bola e a movimentação de outros jogadores, o que dificultou a avaliação da adequação das ações executadas para o contexto do jogo.

Em nosso terceiro e último protocolo de filmagem, aumentamos o raio em torno do jogador para mais ou menos 20 metros, o que nos deu mais informações do jogo sem que o jogador filmado ficasse muito pequeno e dificultasse a sua identificação. Acreditamos que este protocolo não seja ainda o ideal, mas foi a opção viável para esse estudo em função da qualidade da filmadora, da falta de materiais acessórios, da ausência de um profissional especializado, da escassez de recursos financeiros, da limitação do tempo e de outros fatores limitantes.

É importante salientar que com o aumento da experiência de filmagem ocorreu, proporcionalmente, um aumento progressivo da qualidade das imagens feitas, de forma que a seleção das imagens que foram utilizadas na aplicação piloto do instrumento novo alcançou um padrão de qualidade considerado satisfatório.

Levando em consideração que a aplicação piloto do instrumento novo deveria consumir no máximo 30 minutos de duração, para que a fadiga não interferisse na fidedignidade dos dados e para que os voluntários pudessem conciliar o tempo de participação na pesquisa com seus outros compromissos, tomamos duas decisões.

Primeira, filmar jogadores que atuam como meias, visto que estes executam ações defensivas e ofensivas durante toda a partida, logo tem um número de participações efetivas no jogo maior do que as outras três posições (média de 30 a cada cinco minutos sendo que outras posições têm uma média de 12, levando em conta somente as filmagens feitas neste trabalho). Segunda, que utilizaríamos uma amostra temporal de cinco minutos de filmagem ininterruptos para análise do

jogador. Sendo assim, foi selecionada a filmagem com a melhor qualidade e com maior número de ações.

As filmagens foram coletadas em jogos do Campeonato Candango ou em jogos amistosos de preparação das equipes de Brasília e tinham por objetivo obter subsídios para a definição final da planilha de avaliação e do manual de treinamento do instrumento.

#### **4.2.5. Elaboração do Manual de Avaliação da Tomada de Decisão no Futebol de Campo**

Transcrevemos, a seguir, as orientações básicas fornecidas pelo Manual de Avaliação, que discorre sobre a finalidade do instrumento, apresenta um passo a passo da metodologia de avaliação, onde são explicitadas as definições operacionais, a forma de preenchimento da planilha de avaliação e, por último, os critérios de avaliação para o julgamento da tomada de decisão (como os critérios de avaliação estão no Anexo 1, não serão reproduzidos nesse item).

Para diferenciar o texto da dissertação do texto do Manual, vamos formatar a transcrição com uma fonte de tamanho menor.

##### **Manual de Avaliação das Ações Táticas do Jogador no Futebol**

###### **Apresentação do Instrumento.**

A Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol tem como principal objetivo auxiliar no registro e acompanhamento do processo de aprendizagem e aperfeiçoamento das habilidades táticas no futebol, de acordo com a posição tática que o jogador deve assumir durante o jogo. Não se trata de um teste, pois a avaliação é realizada por meio da observação de uma situação real de jogo preferencialmente no contexto de competição onde todas as variáveis que influenciam o rendimento do jogador estão presentes (REZENDE 2003).

O instrumento pode ser usado a qualquer tempo durante o processo de formação das habilidades táticas do jogador, mas, em virtude do caráter individual, destina-se especialmente para avaliação de jogadores profissionais, tendo em vista identificar o padrão de jogo ou como recurso auxiliar na detecção de talentos esportivos. O instrumento descreve um perfil tático do jogador, o que permite, quando é aplicado em diversas situações (por exemplo: contra adversários com diferentes níveis de rendimento), direcionar o treinamento e até mesmo o aproveitamento do jogador em um determinado esquema tático, de acordo com as situações nas quais demonstra maior quantidade de erros e acertos (REZENDE 2003).

A dinâmica de aplicação do instrumento requer que o observador se coloque no lugar do jogador para realizar a avaliação do processo de tomada de decisão, em outras palavras, o avaliador precisa observar a situação de jogo, de modo a compreender as possibilidades para solução do problema proposto pelo jogo e, depois, aplicar os critérios de avaliação para definir se a escolha do jogador foi correta ou errada. (REZENDE 2003).

### **Finalidade**

O objeto de avaliação do instrumento é a tomada de decisão tática do jogador de futebol ao longo das situações reais de jogo. Para garantir o alcance dessa finalidade, algumas dicas são muito importantes.

Não está sendo avaliada a execução técnica do jogador, nem o resultado final das jogadas executadas.

O preenchimento do instrumento requer duas habilidades a serem realizadas de forma concomitante: a observação das ações de jogo e a avaliação da ação escolhida pelo jogador para definir se a tomada de decisão está certa ou errada.

O foco da avaliação é a tomada de decisão, isso significa que o observador deve se colocar no lugar do jogador e avaliar se a escolha da jogada foi correta ou errada, de acordo com os critérios definidos pela teoria.

### **Metodologia para realização da avaliação:**

Passo 1:

Assistir todas as situações de jogo a serem avaliadas, para ter uma noção geral sobre as ações de jogo das quais o jogador participa e, ao mesmo tempo, familiarizar-se com as características técnicas da filmagem.

Passo 2:

Ler e familiarizar-se com a planilha de anotação, destinada à avaliação do processo de tomada de decisão nas ações de jogo (aprender como a planilha deve ser preenchida).

Passo 3:

Estudar a definição das ações de jogo:

<b>ATAQUE</b> <i>Atacante com posse de bola.</i>	<b>DEFESA</b> <i>Defensor do atacante com posse de bola.</i>
<b>Chute</b> Chutar a bola em direção ao gol.	<b>Impedir a finalização</b> Inviabilizar as possibilidades de chute do atacante com posse de bola.
<b>Passe</b> Chutar a bola para um companheiro de equipe.	<b>Interceptação</b> Antecipar a jogada interceptando o passe, total ou parcialmente.
<b>Cruzamento</b> Passar a bola para companheiro de equipe posicionado dentro da grande área do time adversário.	<b>Cortar o cruzamento</b> Impedir que o atacante cruze a bola para dentro da área ou estando dentro dela, retirar a bola das imediações do gol.
<b>Condução</b> Progredir com a bola por mais de três metros ou dando mais de três toques na bola.	<b>Bloqueio (jogador e bola) ou Disputa de Bola</b> Combater diretamente o atacante visando obter a posse da bola e evitar a progressão do ataque



Em outra situação de jogo, quando o jogador está em uma situação de ataque sem a posse da bola e decide ficar parado, facilitando a marcação por parte da defesa adversária, a decisão deve ser considerada errada e o observador realizar a anotação conforme o exemplo abaixo:

#### Apoio

Correta																				
Errada	X																			

No caso do jogador em uma situação de ataque com a posse da bola, tomar a decisão de progredir por meio da realização de um passe para um companheiro, no entanto não escolher o companheiro melhor posicionado, a tomada de decisão pode ser considerada parcialmente errada, pois a decisão pelo passe foi correta, mas o companheiro escolhido para receber a bola foi errado. Nesse caso é necessário recorrer a uma forma de notação especial, circulando o X colocado no campo das decisões erradas (veja exemplo abaixo):

#### Passe

Correta																				
Errada	(X)																			

Também pode acontecer que durante um curto período de tempo o jogador realize várias ações, como por exemplo:

Passar para o companheiro correto e na sequência ficar parado.

Existe uma expectativa de que em média seja realizada uma anotação a cada 5 segundos de bola em jogo (descontado o tempo de bola parada). Sendo assim, no caso das imagens a serem avaliadas, devem ser realizadas aproximadamente  $(x-10\%x + \text{ou} - 10\%)$  anotações na planilha de avaliação.

Desse ponto em diante o Manual de Avaliação apresenta a relação completa dos critérios de avaliação para o julgamento da tomada de decisão do jogador. Esses critérios devem ser alvo de um estudo minucioso dos avaliadores, como também devem estar disponíveis para consulta a qualquer momento durante a realização da avaliação do jogador.

### 4.3. Aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o Manual de Avaliação

A aplicação piloto do instrumento novo, de acordo com o manual de aplicação que apresenta as orientações e os cuidados metodológicos a serem seguidos pelo professor na avaliação do jogador sob a sua responsabilidade de treinamento, utilizou um vídeo de cinco minutos de duração, que registra as ações motoras

executadas por um jogador de meio campo em um jogo oficial do Campeonato Candango.

O jogador supracitado é considerado pelo clube (segundo notícias televisivas) um dos destaques do time. Dentro do esquema estratégico da equipe ele tinha a responsabilidade de organizar o meio campo. O jogo, no qual foi realizada a filmagem, ocorreu na primeira rodada do Campeonato Candango da primeira divisão. As imagens fornecem boa visualização do jogador e conseguem acompanhar todas as suas ações. Apresenta como deficiência o fato de que, pelo enquadramento reduzido, perde-se às vezes a visualização da bola, mas sem que a referência de sua localização seja comprometida.

Participaram dessa aplicação piloto quatro peritos e dois acadêmicos de Educação Física, o que permite comparar o nível de concordância entre eles, para se verificar a influência do nível de conhecimento e familiaridade com o futebol no resultado da aplicação.

De acordo com as orientações contidas no manual de aplicação, o avaliador deve estar atento para realizar duas ações consecutivas no momento do preenchimento da planilha: (1) a observação e registro da ação motora executada pelo jogador e, em seguida, (2) o julgamento se a tomada de decisão foi correta ou errada, segundo os critérios de avaliação contidos no manual.

Portanto, para realizar a avaliação, é necessário que o avaliador tenha estudado e conheça bem as orientações do manual de aplicação do instrumento novo, que, por sua vez, deve estar disponível para consulta ao longo do processo de avaliação.

Como ocorre com qualquer instrumento de avaliação, estamos cientes de que a familiarização e o treino decorrentes do uso continuado do instrumento ampliam a qualidade da medida. Isso deverá ser alvo de pesquisas posteriores. É preciso considerar, nesse caso, que a aplicação piloto foi o primeiro contato dos avaliadores com o instrumento.

Para garantir uma orientação adequada aos avaliadores foi entregue uma versão do Manual de Avaliação para cada um, com a descrição da dinâmica de avaliação.

Após a apresentação e leitura do manual, algumas explicações com ênfase no preenchimento da planilha e nos critérios de avaliação foram dadas ao avaliador,



que tem a liberdade de realizar todas as perguntas que tiver sobre o instrumento e o seu conteúdo.

O segundo passo foi apresentar o vídeo e destacar os problemas técnicos que poderiam de alguma forma atrapalhar o avaliador. Na ocasião também mostramos qual jogador estava sendo avaliado, com a explicação de que, para não perder a visualização das suas jogadas, ele estava sempre centralizado no vídeo.

O vídeo era exposto em uma tela de 1,5 m por 1,8 m, com auxílio de um projetor multimídia, em sala adequada (sala de aula da pós-graduação). O programa utilizado para exibição era o *Windows Live Movie Maker*. Na barra de ferramentas, selecionamos a velocidade de 0,5x o que exibe as imagens na metade da velocidade. Sempre que necessário, as imagens foram exibidas quadro a quadro, a fim de que o avaliador pudesse rever a ação, como também retornar para um ponto específico e acompanhar novamente o curso de uma ação.

A projeção foi controlada sempre pelo mesmo operador, que seguiu o mesmo padrão. Da mesma forma, foram fornecidas as mesmas explicações e orientações para todos os avaliadores.

Cada avaliador, portanto, pode rever o mesmo “lance” do jogo quantas vezes julgou necessário para ter certeza sobre o julgamento da tomada de decisão. Em média, cada avaliação teve em torno de vinte minutos de duração, para analisar o vídeo de 5 minutos. A sessão total com todos os procedimentos descritos para preparação do avaliador, fornecimento das orientações do manual e realização das avaliações levou em média 2 horas.

As avaliações foram todas realizadas na Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília, os autores da pesquisa em nenhum momento realizaram interferência na realização das avaliações, mesmo estando presentes durante todo o processo. Ao final dos procedimentos de aplicação do instrumento novo, o avaliador realizava seus comentários sobre o instrumento de avaliação. Os comentários foram alvo de estudo e reflexão.

#### **4.4. Aplicação piloto da dimensão descritiva: observação das ações motoras no jogo**

Após a etapa de aplicação piloto do instrumento novo como um todo, realizamos uma aplicação em que as ações que compõem o instrumento foram separadas. Um grupo de avaliadores foi convidado para utilizar a planilha da Figura

6 somente para observar e descrever as ações motoras executadas em uma determinada filmagem.

Ao liberar os avaliadores da tarefa de julgar se a tomada de decisão era correta ou errada, toda atenção era dedicada ao registro das ações, o que responde uma questão importante: todos estão vendo o mesmo jogo?

Se os avaliadores, ao observarem as imagens do jogo e registrarem as ações na planilha, não tivessem um alto índice de concordância, é óbvio que as avaliações posteriores também seriam discordantes. Sendo assim, retiramos os campos de julgamento na ficha de observação e solicitamos que os avaliadores, ao assistir o filme, fizessem o registro da frequência de ocorrência das ações motoras.

Todos os avaliadores, com perfis diferentes (peritos, leigos e acadêmicos de Educação Física) assistiram a um mesmo vídeo e anotaram na planilha as ações motoras executadas pelo jogador, como também, poderiam assinalar a falta de opção para marcar na planilha. Ao final foi solicitado que fizessem sugestões e críticas ao instrumento.

O operador responsável pela projeção das imagens do jogador interrompia o filme a cada 5 segundos aproximadamente e solicitava que os avaliadores assinalassem a ação motora executada pelo jogador.

No total participaram desta etapa dois acadêmicos de Educação Física, dois leigos e quatro peritos. Os leigos foram assim definidos os convidados que não tinham nenhum vínculo com o curso de Educação Física e não mantinham qualquer relação com o esporte futebol, seja empregatícia ou de estudo. Foram considerados peritos para esta etapa, treinadores de futebol e professores de Educação Física que estudam tática em suas pesquisas ou cursos de pós-graduação.

**Planilha de Observação das Ações Táticas no Futebol**  
**JOGADOR**

<b>ATAQUE</b>	<b>DEFESA</b>																																								
<b>Atacante com posse da bola.</b>	<b>Defensor do atacante com posse da bola.</b>																																								
<p>Chute</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Impedir a finalização</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<p>Passe</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Interceptação</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<p>Cruzamento</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Cortar o cruzamento</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<p>Condução</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Disputa ou Bloqueio (jogador e bola)</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<b>ATAQUE</b>	<b>DEFESA</b>																																								
<b>Atacante sem posse da bola.</b>	<b>Defensor do atacante sem posse da bola.</b>																																								
<p>Apoio</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Marcação (Diminuir o espaço)</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<p>Suporte</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Marcação (acompanhar)</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<p>Desmarcação</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																																									
<p>Seguir o Fluxo do Jogo</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Seguir o Fluxo do Jogo</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				
<p>Ficar parado no ataque ou na defesa</p> <table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Total: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																					<p>Observador: _____</p> <p>Data: <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/> <input style="width: 20px;" type="text"/></p>																				

Figura 6 Planilha utilizada na aplicação piloto do instrumento novo em sua dimensão descritiva das ações motoras executadas pelo jogador

De certa forma, essa aplicação piloto nos garantiu uma observação mais segura de quais ações realmente tinham ocorrido no vídeo apresentado, a partir dos dados fornecidos por essa análise foi possível construir um desenho da planilha e do manual de aplicação a ser utilizado.

#### **4.5. Aplicação piloto da dimensão avaliativa: julgamento da tomada de decisão do jogador**

No outro polo dessa questão, organizamos uma planilha na qual a frequência e ordem das ações motoras executadas já estavam preenchidas de forma que o avaliador pudesse se dedicar somente ao julgamento da tomada de decisão. Nesse caso, a planilha foi preenchida pelos pesquisadores, a partir da análise direta, como também das contribuições do processo anterior (quando os avaliadores somente observaram).

A aplicação piloto do instrumento novo, apenas na dimensão que avalia a tomada de decisão, foi realizada com a participação de três peritos (foram considerados peritos para esta etapa, treinadores de futebol e professores de Educação Física que estudam tática em suas pesquisas ou cursos de pós-graduação).

Nesta etapa o avaliador recebia a planilha abaixo, com o detalhamento das ações motoras executadas pelo jogador já preenchido, na ordem cronológica em que elas ocorriam na filmagem, com a indicação do minuto/segundo (informação que aparece no visor da tela de reprodução da filmagem). A tarefa do avaliador, portanto, era julgar se a tomada de decisão estava correta ou errada. Nos casos em que a ação descrita foi “Ficar parado”, o avaliador assinalou se concordava ou discordava da descrição, pois o critério de avaliação, nesse caso está implícito (Ficar parado é sempre considerado como errado).

Os avaliadores poderiam, ao final da avaliação, apresentar sugestões ou fazer comentários sobre acontecimentos que, em sua opinião ocorreram, mas não estavam devidamente descritos para serem avaliados, bem como fazer sugestões e críticas gerais ao instrumento.



<b>Tempo</b>	<b>Ação</b>	<b>Avaliação</b>	
<b>ATAQUE</b>			
21"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
29"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
36"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
50"	<b>Desmarcação</b>	Correta ( )	Errada ( )
1'01"	<b>Suporte</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>DEFESA</b>			
1'25"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )
1'32"	<b>Marcação (diminuir o espaço)</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>ATAQUE</b>			
1'42"	<b>Ficar parado</b>	Concorda ( )	Discorda ( )
<b>DEFESA</b>			
3'02"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )
3'11"	<b>Ficar parado</b>	Concorda ( )	Discorda ( )
<b>ATAQUE</b>			
3'25"	<b>Ficar parado</b>	Concorda ( )	Discorda ( )
3'38"	<b>Desmarcação</b>	Correta ( )	Errada ( )
3'54"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'07"	<b>Disputa de bola ou bloqueio</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'12"	<b>Conduzir</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'16"	<b>Passe</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'22"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'31"	<b>Desmarcação</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'32"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'34"	<b>Passe</b>	Correta ( )	Errada ( )
4'41"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>DEFESA</b>			
4'52"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>ATAQUE</b>			
5'01"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
5'06"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
5'11"	<b>Passe</b>	Correta ( )	Errada ( )
5'12"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
5'16"	<b>Passe</b>	Correta ( )	Errada ( )
5'19"	<b>Ficar parado</b>	Concorda ( )	Discorda ( )
<b>DEFESA</b>			
5'29"	<b>Interceptação</b>	Correta ( )	Errada ( )
5'38"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>ATAQUE</b>			
5'53"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
6'03"	<b>Seguir o fluxo no ataque</b>	Correta ( )	Errada ( )
6'13"	<b>Ficar parado</b>	Concorda ( )	Discorda ( )
<b>DEFESA</b>			
7'12"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )
7'20"	<b>Marcação (acompanhar)</b>	Correta ( )	Errada ( )
7'28"	<b>Marcação (acompanhar)</b>	Correta ( )	Errada ( )
7'44"	<b>Disputa de bola ou bloqueio</b>	Correta ( )	Errada ( )
7'54"	<b>Disputa de bola ou bloqueio</b>	Correta ( )	Errada ( )
8'01"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>ATAQUE</b>			
8'17"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
8'28"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
8'30"	<b>Ficar parado</b>	Concorda ( )	Discorda ( )
8'37"	<b>Apoio</b>	Correta ( )	Errada ( )
8'40"	<b>Chute</b>	Correta ( )	Errada ( )
<b>DEFESA</b>			
9'59"	<b>Seguir o fluxo na defesa</b>	Correta ( )	Errada ( )

Figura 7 Planilha utilizada na aplicação piloto da dimensão avaliativa

Esses procedimentos não tem sentido como parte do protocolo de aplicação do instrumento novo, pois tornam o processo mais complexo e esse não é o nosso objetivo. Por outro lado, são cruciais para a verificação de possíveis erros ou fontes de distorção nos resultados da aplicação do instrumento novo.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 5.1 Resultado e discussão da aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o Manual de Avaliação

A Tabela 2 abaixo apresenta uma síntese dos dados da aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o Manual de Avaliação nas quatro dimensões. Em destaque estão os resumos numéricos (Média e Desvio Padrão) e o dado mais discrepante em cada dimensão, que ficaram concentrados em dois sujeitos.

Tabela 2 Registro das ações motoras executadas e o respectivo julgamento da tomada de decisão de um mesmo jogador realizados por 6 avaliadores diferentes

Avaliadores	Ataque com bola								Ataque sem bola							
	Est1	Est2	Per1	Per2	Per3	Per4	M	DP	Est1	Est2	Per1	Per2	Per3	Per4	M	DP
Correto	5	5	5	3	5	4	4,5	0,8	12	13	9	15	11	14	12,3	2,2
Errado	1	1	0	3	1	2	1,3	1,0	3	5	9	0	4	1	3,7	3,2
Índice acerto	0,8	0,8	1,0	0,5	0,8	0,7	0,8	0,2	0,8	0,7	0,5	1,0	0,7	0,9	0,8	0,2
Ações	6	6	5	6	6	6	5,8	0,4	15	18	18	15	15	15	16,0	1,5

Avaliadores	Defesa com disputa da bola								Defesa sem disputa da bola							
	Est1	Est2	Per1	Per2	Per3	Per4	M	DP	Est1	Est2	Per1	Per2	Per3	Per4	M	DP
Correto	2	2	1	2	4	3	2,3	1,0	5	7	8	4	6	4	5,7	1,6
Errado	1	1	0	1	0	0	0,5	0,5	2	0	1	4	2	1	1,7	1,4
Índice acerto	0,7	0,7	1,0	0,7	1,0	1,0	0,8	0,2	0,7	1,0	0,9	0,5	0,8	0,8	0,8	0,2
Ações	3	3	1	3	4	3	2,8	1,0	7	7	9	8	8	5	7,3	1,4

Na dimensão ataque com bola constatamos uma grande concordância entre os avaliadores, tanto na descrição das ações motoras executadas, como no julgamento da tomada de decisão. Não foram observadas diferenças entre os avaliadores em função do nível de experiência e conhecimento do futebol.

O perito 2 apresenta discrepância, em relação aos demais, somente no julgamento da tomada de decisão, o que indica a necessidade de esclarecer se

algum detalhe dos critérios de avaliação ou da dinâmica de aplicação do instrumento podem ter gerado uma interpretação dúbia. Em nossa opinião, como não se trata de uma aplicação experimental com grande número de avaliadores reais de jogadores treinados por eles, é suficiente que um perito tenha uma aplicação diferenciada dos critérios de avaliação para que seja necessário um estudo focal sobre medidas alternativas para identificar e evitar essa divergência de interpretação.

Dentre as medidas possíveis podemos citar a necessidade de: (1) acrescentar orientações específicas no manual que direcionam a aplicação do instrumento; (2) rever a redação ou acrescentar outros critérios de avaliação da tomada de decisão; (3) apresentar uma proposta de treinamento para o uso do instrumento, com alguns exemplos pré-definidos, que auxiliem a “calibrar” a aplicação dos critérios de avaliação.

Antes de passar para a análise de outra dimensão, observamos ao comparar essa dimensão com as outras, que o número de ações sem bola é maior, tanto no ataque como na defesa, do que o número de ações com bola. Sendo assim, apesar das ações com bola serem decisivas para o resultado do jogo, os dados indicam que os jogadores precisam aprender a jogar sem a bola, pois a maior parte das ações que executam no jogo é sem a posse da bola.

Na dimensão ataque sem a posse da bola os resultados são semelhantes à dimensão anterior, ou seja, constatamos uma grande concordância entre os avaliadores, tanto na descrição das ações motoras executadas como no julgamento da tomada de decisão. Não foram observadas diferenças entre os avaliadores em função do nível de experiência e conhecimento do futebol.

O perito 1, dessa vez, apresenta discrepância em relação aos demais somente no julgamento da tomada de decisão, o que indica a necessidade, também nessa dimensão, de esclarecer se algum detalhe dos critérios de avaliação ou da dinâmica de aplicação do instrumento podem ter gerado uma interpretação dúbia. As medidas sugeridas na dimensão anterior também se aplicam nesse caso, pois o problema é semelhante: aplicação mais rigorosa dos critérios de avaliação, de forma a identificar erro onde os demais avaliadores viram uma tomada de decisão correta.

Na dimensão defesa com a disputa da bola, o pequeno número de ações motoras executadas pelo jogador, que tem um perfil de armação do ataque, compromete a discussão sobre a concordância. A magnitude da discrepância do perito 1, no entanto, indica a necessidade de uma análise da definição operacional

dos itens que compõem essa dimensão, ou, a questão que parece se aproximar mais desse problema, deve ser enfatizada a orientação de que o avaliador deve registrar, a cada 5 segundos, uma ação de jogo executada pelo jogador.

Não foram evidenciados problemas em relação aos critérios de avaliação da tomada de decisão, até mesmo pela pequena quantidade de dados nessa dimensão, como já destacado no início da discussão dessa dimensão.

Na última dimensão, defesa sem a disputa da bola, retoma-se o padrão observado nas duas primeiras dimensões. Nesse caso, temos tanto a discrepância do perito 2, nos critérios de avaliação da tomada de decisão, como do perito 4 em relação ao registro das ações motoras executadas. Diante disso, sugerimos que sejam tomadas as medidas relacionadas às duas questões.

A título de conclusão, os dados como um todo, resultantes da aplicação piloto do instrumento novo de acordo com o Manual de Avaliação, sugerem que não existem diferenças de interpretação entre estudantes de graduação em Educação Física e peritos no futebol, o que atende a um dos princípios que motivaram a construção do instrumento novo: a possibilidade de ser utilizado por pessoas ligadas ao futebol, com diferentes níveis de conhecimento e familiaridade com os aspectos táticos do jogo.

A maior parte dos problemas pode ser contornada com estratégias simples de treinamento dos avaliadores, em particular a organização de uma série de exemplos que sirva como um gabarito, para que os interessados em aplicar o instrumento possam verificar se compreenderam a dinâmica de realização da avaliação.

## **5.2 Resultados e discussão da aplicação piloto da dimensão descritiva: observação das ações motoras no jogo**

A Tabela 3 abaixo apresenta uma síntese dos dados da aplicação piloto da dimensão descritiva, com foco na observação das ações motoras no jogo nas quatro dimensões. Em destaque estão os resumos numéricos (Média e Desvio Padrão) e o dado mais discrepante em cada dimensão.

De posse desses resultados é possível retomar as tabelas anteriores e identificar se o observador que apresentou dados mais discrepantes estava realmente vendo o jogo de uma maneira diferente dos demais, ou seja, se ele apresentou uma compreensão diferenciada das definições operacionais de forma a registrar as ações motoras com uma classificação diferente.



Tabela 3 Registro das ações motoras executadas por um mesmo jogador realizados por 8 avaliadores diferentes

Avaliadores	Ataque com bola										Ataque sem bola									
	L1	L2	E1	E2	P1	P2	P3	P4	M	DP	L1	L2	E1	E2	P1	P2	P3	P4	M	DP
Ações	6	5	5	6	6	6	6	6	5,8	0,4	36	17	17	18	18	20	17	18	20,1	6,5

Avaliadores	Defesa com disputa da bola										Defesa sem disputa da bola									
	L1	L2	E1	E2	P1	P2	P3	P4	M	DP	L1	L2	E1	E2	P1	P2	P3	P4	M	DP
Ações	4	1	3	3	3	3	4	3	2,8	1,0	13	6	10	3	13	10	14	13	10,3	3,9

Sendo assim, observamos que na dimensão defesa sem a disputa da bola o número de ações registradas foi maior em comparação com os dados da Tabela 3, em que os avaliadores fizeram a aplicação de acordo com o Manual de Avaliação. Como nesse caso, os avaliadores dedicavam atenção integral para a observação, pois não tinham que fazer a avaliação da tomada de decisão, como também, eram solicitados a registrar o que ocorreu a cada 5 segundos, a combinação desses aspectos explica um maior número de ações registradas.

A argumentação anterior também reforça a sugestão de que a ênfase no intervalo de tempo, entre uma anotação e a outra, contribui para que os avaliadores vejam o mesmo jogo e apresentem um registro das ações motoras executada mais concordante.

As diferenças em destaque para os resultados dos leigos e de um estudante de Educação Física indicam a necessidade de um estudo sobre divergências na interpretação das definições operacionais do instrumento novo.

### 5.3 Resultados e discussão da aplicação piloto da dimensão avaliativa: julgamento da tomada de decisão do jogador

A Tabela 4 abaixo apresenta uma síntese dos dados da aplicação piloto do instrumento novo da dimensão avaliativa, com foco no julgamento da tomada de decisão do jogador nas quatro dimensões da tática. Em destaque estão os resumos numéricos (Média e Desvio Padrão) e o dado mais discrepante em cada dimensão.

De posse desses resultados é possível retomar as tabelas anteriores e identificar se o observador que apresentou dados mais discrepantes estava realmente avaliando a tomada de decisão de uma maneira diferente dos demais, ou

seja, se ele apresentou uma compreensão diferenciada dos critérios de avaliação de forma a julgar a tomada de decisão com base em outros critérios.

Tabela 4 Registro do julgamento da tomada de decisão de um mesmo jogador realizados por 3 avaliadores diferentes.

Avaliadores	Ataque com bola					Ataque sem bola				
	Per1	Per2	Per3	M	DP	Per1	Per2	Per3	M	DP
Correto	5	4	2	3,7	1,5	18	18	17	17,7	0,6
Errado	1	2	4	2,3	1,5	1	1	2	1,3	0,6
Índice acerto	0,8	0,7	0,3	0,6	0,3	0,9	0,9	0,9	0,9	0,0
Ações	6	6	6	6,0	0,0	19	19	19	19,0	0,0

Avaliadores	Defesa com disputa da bola					Defesa sem disputa da bola				
	Per1	Per2	Per3	M	DP	Per1	Per2	Per3	M	DP
Correto	4	4	4	4,0	0,0	10	8	10	9,3	1,2
Errado	0	0	0	0,0	0,0	0	2	0	0,7	1,2
Índice acerto	1,0	1,0	1,0	1,0	0,0	1,0	0,8	1,0	0,9	0,1
Ações	4	4	4	4,0	0,0	10	10	10	10,0	0,0

Os dados indicam a necessidade de uma atenção especial com os critérios de avaliação da tomada de decisão na dimensão ataque com a posse da bola. Nesse caso, em particular, é preciso destacar que o instrumento de avaliação não tem como referência a realização de uma jogada ideal, e sim a utilização dos princípios táticos para subsidiar o processo de tomada de decisão.

Os princípios táticos funcionam como estratégias cognitivas que direcionam a identificação e a busca de solução para a situação problema, logo, podem redundar em diversas jogadas diferentes e todas podem ser consideradas corretas, a despeito da divergência de opinião sobre qual é a melhor ou mais desejada naquela situação.

É preciso reforçar para os avaliadores que o jogador não está sendo avaliado pelo que deveria fazer e sim pelo que efetivamente fez. A discussão se dirige, portanto, para o raciocínio que está por detrás da escolha por aquela ação motora, pois se o jogador demonstra inteligência para lidar com os problemas do jogo, é possível confiar que será bem sucedido no desempenho de suas funções, de forma a aproveitar as oportunidades que surgem ao longo do jogo.

Outro aspecto que pode influenciar na utilização dos critérios de avaliação é o grau de conhecimento que o avaliador tem sobre o nível de habilidade do jogador, o que interfere na definição do que é possível de ser realizada em cada situação de jogo (por exemplo, quando se sabe que o jogador ainda não domina certos

fundamentos, alternativas de solução da situação problema mais sofisticadas não são consideradas).

### **5.3.1 Análise da situação de jogo Ficar parado no Ataque ou na Defesa**

Nos resultados das aplicações piloto do instrumento novo não constam os dados referentes à situação “Ficar parado”, pois não era possível definir em que dimensão tinha ocorrido. O campo destinado à anotação dessa situação não precisava fazer menção à avaliação (correta ou errada), pois é uma ação considerada sempre como errada. Da mesma forma, não consideramos necessário diferenciar se esse erro acontecia em uma dimensão em particular.

É possível, por exemplo, no caso de um jogador que apresenta grande número de anotações “Ficar parado”, que o avaliador modifique a planilha de forma a anotar em que dimensão, sub papél ou local do campo acontece o “Ficar parado”, a fim de verificar se tal problema ocorre de forma mais frequente no ataque ou na defesa, como também nas situações com ou sem bola. No presente estudo não consideramos necessário esse nível de detalhamento.

O “Ficar parado” identifica um erro costumeiro dos jogadores de futebol que está estreitamente relacionado com a tomada de decisão (tática individual). Quando se assiste a jogos importantes como os da Taça Libertadores da América ou do Campeonato Brasileiro da Série A temos a impressão que este erro é menos costumeiro em jogadores profissionais que atuam em times considerados grandes. Mas, como estamos com o pensamento voltado para a formação de novos jogadores, algumas reflexões neste sentido podem contribuir para a adoção de um olhar mais criterioso, no sentido de avaliar o comportamento de jovens atletas e até de jogadores profissionais.

O principal objetivo do instrumento novo é a avaliação do rendimento tático do jogador, o que pode ter implicações do ponto de vista pedagógico, na medida em que auxilia a identificar pontos positivos e negativos do jogador, mas também contribui para um diagnóstico do jogador que subsidia a discussão sobre a melhor maneira de aproveitar o seu potencial dentro da equipe.

No vídeo de 5 minutos apresentado aos três peritos foram identificadas seis ações descritas como “Ficar parado”, o que indica um índice alto. Os peritos foram orientados a verificar se concordavam que o jogador estava parado. Dois dos três

peritos concordaram que o jogador ficou parado nas seis ações previstas na planilha e o outro concordou em quatro das seis ações.

Cabe ainda ressaltar, que o instrumento novo não leva em consideração o tempo de bola parada, a menos que o jogador efetivamente realize alguma ação, geralmente acompanhar o fluxo da defesa ou do ataque, preparando-se para o reinício do jogo. Sendo assim, as ações paradas do jogador acontecem com bola em jogo, o que torna esta condição ainda mais grave.

## 6. CONCLUSÕES

Cumprimos o objetivo do trabalho, que era elaborar e realizar a aplicação piloto de um instrumento de observação e avaliação das ações táticas de um jogador de futebol em situações reais de jogo, e, ao cumpri-lo, contribuímos para enriquecer a discussão sobre a problemática de avaliar a tomada de decisão de jogadores de futebol.

O novo instrumento de avaliação tem um caráter aplicado, pode ser utilizado por pessoas com diferentes níveis de conhecimento e experiência no futebol. A aplicação é fácil e consome pequena quantidade de tempo, permite a avaliação de um grande número de pessoas e fornece resultados adequados para uma caracterização geral das habilidades táticas. Estas características exigem que o instrumento possua um manual detalhado e que o avaliador de posse do mesmo, e após o seu estudo, consiga realizar a avaliação e mensurar a tomada de decisão.

O novo instrumento possui uma planilha simples, de fácil manuseio e de boa compreensão, que pode ser utilizada no dia a dia, bem como um protocolo de registro de imagens e dados que ainda precisa ser aperfeiçoado. Acreditamos que o manual de avaliação e a planilha de anotação descritos neste instrumento atendem a critérios iniciais de adequação à realidade.

O protocolo de filmagem, portanto, é apontado como a limitação do instrumento que ainda requer estudos mais aprofundados. Apesar das imagens produzidas de acordo com o protocolo fornecerem uma boa visualização do jogador e conseguirem acompanhar todas as suas ações, apresentam como deficiência o fato de que, pelo enquadramento reduzido, perde-se às vezes a visualização da bola e de outros detalhes importantes sobre o contexto do jogo.

O objetivo específico deste estudo, que era verificar as dificuldades técnicas, para a realização das filmagens do jogo a serem utilizadas na aplicação do instrumento de avaliação das ações táticas do jogador de futebol, foi em parte concretizado. Mesmo sem propiciar uma solução plena para o problema, a discussão a cerca deste item nos coloca novamente na situação do professor ou treinador que deseja obter imagens de seus jogadores, neste caso este trabalho passou pelas mesmas dificuldades que um professor treinador pode passar.

No que tange aos problemas de pesquisa: (1) identificar os fatores e criar os itens de um instrumento que avalie as ações táticas de um jogador de futebol, e (2)

analisar os dados da aplicação piloto do instrumento, a fim de sugerir um protocolo de mensuração que contribua para a fidedignidade das medidas, as principais conclusões são apresentadas a seguir.

O objeto de avaliação do instrumento novo, a tomada de decisão do jogador, foi delimitado a partir da diminuição da abrangência das ações com bola e o aumento do detalhamento das ações sem bola do instrumento original. Dessa forma, a tomada de decisão está sendo avaliada com o menor número de itens possíveis. Os resultados das aplicações piloto demonstraram que os itens do instrumento novo foram suficientes para abranger todas as ações feitas pelo jogador no vídeo.

A verificação dos problemas com a linguagem do instrumento podem evidenciar outros detalhes a serem corrigidos na interpretação das definições operacionais e dos critérios de avaliação. Isso indica que, no prosseguimento dos estudos, o instrumento novo deve passar por uma revisão semântica feita por juízes, antes da realização da aplicação piloto com sujeitos reais na observação de jogadores sob a sua supervisão.

As aplicações piloto contribuíram para as seguintes conclusões. Não foram encontradas diferenças no registro das ações executadas pelo jogador e na avaliação da tomada de decisão do jogador entre estudantes de graduação em Educação Física e peritos no futebol. Logo, o nível de conhecimento e familiaridade com o futebol não exerceu influência sobre a concordância entre os avaliadores, o que permite afirmar que todos os sujeitos da amostra observam e avaliam da mesma maneira. Esse resultado contribui para acreditar na possibilidade de o instrumento poder ser utilizado por pessoas ligadas ao futebol, com diferentes níveis de conhecimento e familiaridade com os aspectos táticos do jogo.

Foram encontradas diferenças no registro das ações executadas pelo jogador concentradas nos leigos e em um dos estudantes de graduação em Educação Física, o que indica a necessidade de um estudo sobre divergências na interpretação das definições operacionais do instrumento novo.

Apesar do alto índice de concordância entre os peritos no futebol na avaliação da tomada de decisão, os dados indicam a necessidade de uma atenção especial com a diversidade de interpretação dos critérios de avaliação na dimensão ataque com a posse da bola.

Desta forma, podemos apresentar algumas recomendações em relação à aplicação deste instrumento, bem com os passos seguintes necessários para a sua validação definitiva.

*Recomendações em relação à aplicação do instrumento:*

- 1- Reforçar que o jogador não está sendo avaliado pelo que deveria fazer e sim pelo que efetivamente fez.
- 2- Apesar das ações com bola serem decisivas para o resultado do jogo a maioria das ações ocorre sem bola, o que demanda uma grande atenção dos avaliadores.
- 3- Acrescentar orientações específicas no manual de avaliação que direcionam a aplicação do instrumento.
- 4- Rever a redação ou acrescentar outros critérios de avaliação da tomada de decisão.
- 5- Apresentar uma proposta de treinamento para o uso do instrumento, com alguns exemplos pré-definidos, que auxiliem a “calibrar” a aplicação dos critérios de avaliação.

*Próximos passos para a validação do instrumento:*

1- Passar pela apreciação e análise crítica dos juízes toda a organização do processo de aplicação do instrumento de avaliação (protocolo de registro das imagens do jogador; a planilha de registro e avaliação das ações motoras executadas; o manual de avaliação com as orientações básicas sobre a utilização do instrumento e do detalhamento dos critérios de avaliação para o julgamento da tomada de decisão).

2- Aplicação piloto experimental por professores e treinadores de futebol no acompanhamento de um dos seus jogadores, ao longo do treinamento ou da competição, com o fito de avaliar a fidedignidade e a validade dos resultados obtidos com a aplicação do instrumento.

3- Realizar estudo da quantidade de observações necessárias para avaliação completa do jogador, de forma a sugerir uma amostra temporal para a aplicação do instrumento.

4- Incluir como parte do manual de avaliação a elaboração de um programa de treinamento para orientar as tarefas a serem executadas pelos avaliadores.

## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABURACHID, L. Construção e validação de um teste de conhecimento tático declarativo: processos de percepção e tomada de decisão no tênis. Dissertação (Mestrado em Treinamento Esportivo). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2009;
- BALBINO, H. Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação Física – UNICAMP, Campinas, 2001;
- BALBINOTTI, M. A.; BENETTI, C.; TERRA, P. R. S. Translation and validation of the Graham-Harvey survey for the Brazilian context. *International Journal of Managerial Finance*, vol. 3, 2006. p. 26-48;
- BARBIERI, C. A. S. Esporte educacional: uma possibilidade para a restauração do humano no homem. Canoas: ULBRA, 2001.
- BAYER, C. (1994). O ensino dos desportos coletivos. Lisboa: Dinalivro, 1994;
- COSTA, J. C.; GARGANTA, J.; FONSECA, A.; BOTELHO, M. Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, v. 2, n. 4, 2002. p. 7-20;
- COSTA, I. T., GARGANTA, J., GRECO, P. J., & MESQUITA, I. (2009). Princípios Táticos do Jogo de Futebol: conceitos e aplicação. *Revista Motriz*, 15(3), 657-668.
- DICIONÁRIO AURÉLIO ELETRÔNICO – SÉCULO XXI, Lexikon Informática Ltda. Versão 3.0, 1999;
- DORSCH, F.; HÄCKER, H. ; STAPF, K. H. Dicionário de Psicologia Dorsch. Petrópolis: Editora Vozes, 2001;
- DUFOUR, W. Computer – assisted scouting in soccer. In T. Reilly, J. Clarys e A. Stibbe (Org.), *Science and football II* (p. 160-166). London: E e FN Spon, 1993;
- FAMOSE, P. *Aprenizaje motor y dificultad de la tarea*. Barcelona; Paidotribo, 1992.
- GARGANTA, J. M. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. *O ensino dos jogos deportivos*. Porto: FCDEF, 1994. p. 11-25;
- GARGANTA, J. M. Modelação táctica do jogo de futebol – estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Doutorado, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto, Porto, 1997;
- GARGANTA, J. M. O ensino dos jogos desportivos coletivos; perspectivas e tendências. In: *Movimento*. Porto Alegre: 1998. p. 19-26;



- GARGANTA, J.; PINTO, J. O ensino do futebol. In A. Graça e J. Oliveira (Org.), O ensino dos jogos desportivos (p. 95-136). Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto, 1998;
- GARGANTA, J. A análise da performance nos jogos desportivos. Revisão acerca da análise do jogo. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, v. 1, n. 1, p. 57-64, 2001;
- GARGANTA, J. M. Competências no ensino e treino de jovens futebolistas. <http://www.efdeportes.com/> Revista Digital - Buenos Aires - Año 8 - Nº 45 - Febrero de 2002
- GARGANTA, J. M. A formação estratégica – tática nos jogos desportivos de oposição e cooperação. In: GAYA, A.; MARQUES, A.; TANI, G. (Org.) *Desporto para crianças e jovens. Razões e finalidades*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2004. p. 217-233;
- GARGANTA, J. M. Idéias e competências para “pilotar” o jogo de futebol. In G. Tani, J. O. Bento & R. D. S. Petersen (Eds.), *Pedagogia do Desporto* (pp. 313-326). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.
- GASSE, M.; ROST, P. Wahrnehmungsstrategien und spielerverhalten von volleyballspielerinnen. In: CHRSTMANN, I.; LETZELTER, H. *Spielanalysen und trainingsmaßnahmen im volleyball*. 11. Symposium des deutschen volleyballverbandes, 1985;
- GONZÁLES, F. J. Sistemade classificação dos esportes. *Lecturas*. Ano 10, n., 71 Buenos Aires, 2004. Disponível em: <HTTP://www.efdeportes.com>.
- GRECO, P. J. O componente tático. Material didático do curso de Mestrado em Ciências do Esporte. Escola de Educação Física da UFMG Belo Horizonte, 1992;
- GRECO, P. J. e CHAGAS, M. Considerações teóricas da tática nos jogos desportivos coletivos. *Revista Paulista de Educação Física*, São Paulo. V.6, n2, p. 47-58, jul/dez 1992;
- GRECO, P. J (Org.). *Iniciação esportiva universal – Metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube*. Belo Horizonte: UFMG, volume II. 1998;
- GRÉHAIGNE, J. F. GODBOUT, P. Tactical knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. *Quest*, 1995. Vol. 47, 490-505;
- GRIFFIN, L.; MITCHELL; OSLIN, J; *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics, 1997.

- GUIMARÃES, L.C; Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas: Validação Preliminar da Versão Para Avaliar Jogadores de Futsal. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física, Brasília, 2011.
- HERNÁNDEZ. Et al. Taxonomía de las actividades de las situaciones motrices. Lecturas: Educación Física y Deportes, Buenos Aires, ano 4 n. 13, mar. 1999. Disponível em: <HTTP://www.efdeportes.com>.
- HERNÁNDEZ-NIETO, R. A. Contributions to statistical analysis. Mérida: Universidad de Los Angeles, 2002. 119 p.;
- HUGHES, M. Notational analysis. In R. T. (Org.), Science and soccer (p. 343-361). London: E. e F. N. Spon, 1996;
- MAHLO, F. O acto tático no jogo. Lisboa: Editora Compendium, 1970;
- MARTINY, Luis E. Processo de Validação de um Instrumento que Avalie o Tempo, a Escolha da Tomada de Decisão e o Conhecimento Declarativo das Crianças nos Jogos Motores de Invasão. Ijuí: UNIJUI, 2005. 125 p. Trabalho de Conclusão do Curso, Educação Física, Ijuí; 2005.
- MARTINY, Luis E; COPETTI, G.L.; GUIMARÃES, L.C; Considerações sobre o processo de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportes coletivos de invasão. Lecturas: Educación Física y Deportes, Buenos Aires, ano 16 n. 157, junho 2011. Disponível em: <HTTP://www.efdeportes.com>.
- MATIAS, C. J.; GRECO, P. J. Cognição e ação nos jogos esportivos coletivos. Ciências e Cognição, vol. 15(1), p. 252-271, 2010;
- MORENO, J. H. Fundamentos del deporte: Análisis de las estructuras del juego deportivo. 2. ed. Barcelona: Inde Publicaciones, 1994;
- MORENO, J. H. Análisis de las Estructuras del Juego Deportivo. 2 ed. Barcelona: INDE Publicaciones, 1998.
- MORENO, J. H. (org.). La Iniciación a los Deportes desde su Estructura y Dinámica: aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo. Zaragoza: INDE, 2000.
- MORALES, J. C. P; GRECO, P. J. Rev. bras. Educ. Fís. Esp., São Paulo, v.21, n.4, p.291-99, out./dez. 2007;
- ORTEGA, J. P. Evolución de los instrumentos y métodos de observación en fútbol. Lecturas: Educación Física e Deportes, ano 4, n. 17, 1999. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd17a/evalfut.htm>. Acesso em 04 de maio de 2010;

- OLIVA, F. J. C. Fundamentos de Iniciación Deportiva y Actividades Físicas Organizadas. Madrid: Dykinson, 1995.
- PAES.R.R. Educação Física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Canoas: Editora ULBRA, 2001.
- PAOLI, P. B. Material didático da disciplina Treinamento Tático do curso de pós-graduação em Futebol da Universidade Federal de Viçosa, 2008;
- PARLEBAS, P Elementos de sociologia del deporte. Andalucia: Junta de Andalucia, 1988.
- PARLEBAS, P. Juegos, Deportes y Sociedades: Léxico de praxiología motriz. Barcelona. Ed. Paidotribo. Colección Deporte y Humanidades, 2001.
- PASQUALI, L. Instrumento psicológicos: manual práctico de elaboração. Brasília: Prática Gráfica e Editora LTDA. 1999. 306 p.;
- PASQUALI, L. Psicometria: teoria dos testes na psicologia e na educação. Petrópolis: Vozes, 3 ed., 2009. 397 p.;
- PASQUALI, L. Validade dos testes psicológicos: será possível reencontrar o caminho? Psicologia: Teoria e Pesquisa. Vol. 23 n. especial, 2007. p. 99-107;
- PAULA, P. A. F. Processo de validação de teste para avaliar a capacidade de decisão tática e o conhecimento declarativo no voleibol: situações de ataque de rede. Dissertação (Mestrado em Treinamento Esportivo). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2000;
- PINTO, D. Construção de um teste para avaliar o conhecimento declarativo no jogo. In: Actas do V Congresso de Educação Física e Ciências do Desporto dos Países de Língua Portuguesa. 24-28 de março – Maputo-Moçambique. A. Marques e A. Prista e A. Júnior (Eds). FCEF-UP/FCDEF-UPM, v.1, p. 337-348, 1998;
- PINTO, F. S.; SANTANA, W. C. Iniciação ao futsal: as crianças jogam para aprender ou aprendem para jogar? Lecturas Educación Física y Deportes. <http://www.efdeportes.com/efd85/futsal.htm> Revista Digital. Ano 10, no. 85, 2005;
- PLACEK, J. H, & GRIFFIN, L. L. The understanding and development of learners' domain-specific knowledge: Concluding comments. Journal of Teaching in Physical Education, 20(4), 402-406, 2001.
- RAAB, M. Decision making in sport: influence of complexity on implicit and explicit learning. International Journal of Sport and Exercise Psychology, 1, 2003. p. 406-433;

- REZENDE, A. Elaboração e estudo de uma metodologia de treinamento voltada para o desenvolvimento das habilidades táticas no futebol de campo com base nos princípios da teoria de formação das ações mentais por estágios idealizada por Galperin. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, 2003;
- REZENDE, A. Valdés, R; Métodos de estudo das habilidades táticas (2). Abordagem tomada de decisão. Lecturas: Educación Física y Deportes, Buenos Aires, ano 10 nº 69. Fevereiro 2004. Disponível em: <HTTP://www.efdeportes.com>.
- RIERA, J. Fundamentos del aprendizaje deportivo. Barcelona: INDE, 1989.
- SANTANA, W. C. O raciocínio do treino. In: Santana W. C. Futsal: apontamentos pedagógicos na iniciação e na especialização. Campinas: Autores Associados, 2004;
- SANTANA, W. C. O modelo estratégico-tático do jogo de futsal na ótica de técnicos de sucesso e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem-treinamento de jogadores jovens. Campinas: Universidade Estadual de Campinas. Dissertação, 2006;
- SILVA, M. A. F. Tática científica para o futebol total. Revista Sprint, Ano VII (40), 1988;
- SOUZA, P. R. C.; PAULA, P. F. A.; GRECO, P. J. Tática e processos cognitivos subjacentes a tomada de decisão nos jogos esportivos coletivos. In. Emerson Silami Garcia; Kátia Lemus Moreira. Temas atuais V. Belo Horizonte: Health, 2000;
- TALLIR, I.; MUSCH, E.; LANOO, K.; VAN DE VOORDE, J. Validation of videobased instruments for the assessment of game performance in handball and soccer. In: LIGHT, R.; SWABEY, K.; BROOKER, R. (Ed.). **Proceedings of the 2<sup>nd</sup> International Conference: Teaching Sport and Physical Education For Understanding, 11 - 14 December 2003**. Melbourne, Australia: University of Melbourne, 2004, p.108-113.
- TAVARES, F.; GRECO, P. J.; GARGANTA, J. Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos. In G. Tani, J. O. Bento e R. D. S. Petersen (Org.), Pedagogia do desporto (p.284-298). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006;
- TEODORESCU, L. Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos. Lisboa: Livros Horizonte, 1984;
- TOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. Métodos de pesquisa em atividade física. 5 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007;
- TUBINO, Manoel. J. G. Metodologia Científica do treinamento desportivo. São Paulo: Ibrasa, 1979.

WERNER, P.; ALMOND, L. Model of games education. *Journal of Physical Education, Recreation en Dance*, 41 (4), p.23-27, 1990.

## 8. ANEXOS

### **Anexo1: Manual de Avaliação das Ações Táticas do Jogador no Futebol**

#### **Apresentação do Instrumento.**

A Planilha de Desempenho Tático Individual no Futebol tem como principal objetivo auxiliar no registro e acompanhamento do processo de aprendizagem e aperfeiçoamento das habilidades táticas no futebol, de acordo com a posição tática que o jogador deve assumir durante o jogo. Não se trata de um teste, pois a avaliação é realizada por meio da observação de uma situação real de jogo, preferencialmente no contexto de competição onde todas as variáveis que influenciam o rendimento do jogador estão presentes (REZENDE 2003).

O instrumento pode ser usado a qualquer tempo durante o processo de formação das habilidades táticas do jogador, mas, em virtude do caráter individual, destina-se especialmente para avaliação de jogadores profissionais, tendo em vista identificar o padrão de jogo, ou como recurso auxiliar na detecção de talentos esportivos. O instrumento descreve um perfil tático do jogador, o que permite, quando é aplicado em diversas situações (por exemplo: contra adversários com diferentes níveis de rendimento), direcionar o treinamento, e até mesmo o aproveitamento do jogador em um determinado esquema tático, de acordo com as situações nas quais demonstra maior quantidade de erros e acertos (REZENDE 2003).

A dinâmica de aplicação do instrumento requer que o observador se coloque no lugar do jogador para realizar a avaliação do processo de tomada de decisão, em outras palavras, o avaliador precisa observar a situação de jogo, de modo a compreender as possibilidades para solução do problema proposto pelo jogo e, depois, aplicar os critérios de avaliação para definir se a escolha do jogador foi correta ou errada. (REZENDE 2003).

## Finalidade

O objeto de avaliação do instrumento é a tomada de decisão tática do jogador de futebol ao longo das situações reais de jogo. Para garantir o alcance dessa finalidade, algumas dicas são muito importantes.

Não está sendo avaliada a execução técnica do jogador, nem o resultado final das jogadas executadas.

O preenchimento do instrumento requer duas habilidades a serem realizadas de forma concomitante: a observação das ações de jogo e a avaliação da ação escolhida pelo jogador para definir se a tomada de decisão está certa ou errada.

O foco da avaliação é a tomada de decisão, isso significa que o observador deve se colocar no lugar do jogador e avaliar se a escolha da jogada foi correta ou errada de acordo com os critérios definidos pela teoria.

## Metodologia para realização da avaliação:

Passo 1:

Assistir todas as situações de jogo a serem avaliadas, para ter uma noção geral sobre as ações de jogo das quais o jogador participa e, ao mesmo tempo, familiarizar-se com as características técnicas da filmagem.

Passo 2:

Ler e familiarizar-se com a planilha de anotação, destinada à avaliação do processo de tomada de decisão nas ações de jogo (aprender como a planilha deve ser preenchida).

Passo 3:

Estudar a definição das ações de jogo:

<b>ATAQUE</b> <i>Atacante com posse de bola.</i>	<b>DEFESA</b> <i>Defensor do atacante com posse de bola.</i>
<b>Chute</b> Chutar a bola em direção ao gol.	<b>Impedir a finalização</b> Inviabilizar as possibilidades de chute do atacante com posse de bola.
<b>Passe</b> Chutar a bola para um companheiro de equipe.	<b>Interceptação</b> Antecipar a jogada interceptando o passe, total ou parcialmente.
<b>Cruzamento</b> Passar a bola para companheiro de equipe posicionado dentro da grande área do time adversário.	<b>Cortar o cruzamento</b> Impedir que o atacante cruze a bola para dentro da área ou estando dentro dela, retirar a bola das imediações do gol.
<b>Condução</b> Progredir com a bola por mais de três metros ou dando mais de três toques na bola.	<b>Bloqueio (jogador e bola) ou Disputa de Bola</b> Combater diretamente o atacante visando obter a posse da bola e evitar a progressão do ataque

<b>Atacante sem posse de bola.</b>	<b>Defensor do atacante sem posse da bola.</b>
<b>Apoio</b> Movimentação do jogador <i>sem</i> a posse da bola, posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola sempre em situações de progressão (na frente da linha da bola).	<b>Marcação (diminuir o espaço)</b> Diminuir os espaços do atacante sem bola para que este não receba e não seja opção de jogo.
<b>Suporte</b> Movimentação do jogador <i>sem</i> a posse da bola, posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola sempre em situações de manutenção da posse de bola (atrás da linha da bola).	<b>Marcação (acompanhar)</b> Acompanhar sem pressionar e sem perder o atacante do seu raio de ação.
<b>Desmarcação</b> Movimentação do jogador <i>sema</i> posse da bola, de forma a livrar-se da marcação e dar opção ao companheiro de lhe passar a bola.	<b>Ficar parado no ataque ou na defesa</b> Não executar nenhuma ação de jogo por mais de cinco segundos.
<b>Seguir o Fluxo do Jogo no Ataque</b> Acompanhar o andamento do jogo, seja pela posição da bola, seja pelo posicionamento e movimentação dos jogadores.	<b>Seguir o Fluxo do Jogo na Defesa</b> Acompanhar o andamento do jogo, seja pela posição da bola, seja pelo posicionamento e movimentação dos jogadores.

#### Passo 4:

Estudar os critérios de classificação da tomada de decisão como correta e errada. Atenção: é preciso seguir as orientações do manual, mesmo quando houver discordância em relação aos critérios de avaliação; o observador não deve realizar nenhum tipo de alteração no instrumento. Ao final da avaliação, o observador pode realizar todos os apontamentos que julgar pertinente para a correção dos critérios de avaliação e de outras características do instrumento.

Observação: A anotação no instrumento deve ser feita sempre em função do que ele faz e não do que ele deveria ter feito.

#### Passo 5:

Assistir a filmagem, interrompendo a exibição ao final de cada ação, repetir a exibição das imagens quantas vezes julgar necessário (pelo menos uma vez), em seguida de acordo com os critérios do manual, o observador deve anotar na planilha a avaliação da tomada de decisão: correta ou errada (veja o exemplo na próxima página).

Observação 1: O jogador observado está sempre centralizado na filmagem.

Observação 2: Deve-se manter o manual disponível para consulta ao longo do processo de avaliação. Exemplo: O jogador, em uma situação de ataque com a posse da bola, está em uma posição favorável para finalização e aproveita a oportunidade para chutar a gol.



O observador verifica os critérios de avaliação e identifica que a tomada de decisão deve ser considerada correta, sendo assim, faz a seguinte anotação:

### Chute

Correta	X																
Errada																	

Em outra situação de jogo, quando o jogador está em uma situação de ataque sem a posse da bola e decide ficar parado, facilitando a marcação por parte da defesa adversária, a decisão deve ser considerada errada e o observador realizar a anotação conforme o exemplo abaixo:

### Apoio

Correta																	
Errada	X																

No caso do jogador em uma situação de ataque com a posse da bola, tomar a decisão de progredir por meio da realização de um passe para um companheiro, no entanto não escolher o companheiro melhor posicionado, a tomada de decisão pode ser considerada parcialmente errada, pois a decisão pelo passe foi correta, mas o companheiro escolhido para receber a bola foi errado. Nesse caso, é necessário recorrer a uma forma de notação especial, circulando o X colocado no campo das decisões erradas (veja exemplo abaixo):

### Passe

Correta																	
Errada	⊗																

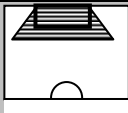
Também pode acontecer que durante um curto período de tempo o jogador realize várias ações, como por exemplo:

Passar para o companheiro correto e na sequência ficar parado.

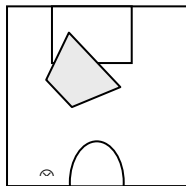
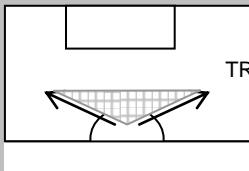
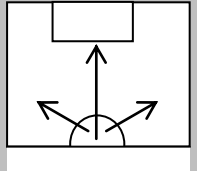
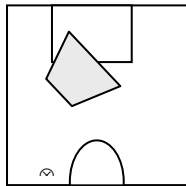
Existe uma expectativa de que em média seja realizada uma anotação a cada 5 segundos de bola em jogo (descontado o tempo de bola parada). Sendo assim, no

caso das imagens a serem avaliadas, devem ser realizadas aproximadamente (x-10%x + ou - 10%) anotações na planilha de avaliação.

### Critérios de avaliação

<b>ATACANTE COM POSSE DE BOLA</b>	
<b>Chute – chutar a bola em direção ao gol</b>	
Correta	Aproveitar a oportunidade de chutar a gol, quando se está numa posição favorável (dentro da zona de chute – diagrama ao lado) 
Errada	Chutar para o gol precipitadamente, sem dominar a bola.
Errada	Chutar para o gol numa posição desfavorável (fora da zona de chute)
Errada	Deixar de chutar.
Errada	Reter a bola perdendo a oportunidade de realizar o chute.
<b>Passe – chutar a bola para um companheiro de equipe</b>	
Correta	Passar a bola para um companheiro melhor posicionado (mais próximo do gol adversário)
Correta	Passar a bola e se movimentar para apoiar o ataque
Correta	Passar a bola dando agilidade e objetividade às ações de ataque
Correta	Passar a bola para o outro lado do campo ( <i>virar o jogo</i> ) buscando espaços livres
Correta	Optar pela jogada mais viável ao invés de tentar um lance impossível
Correta	Passar a outro companheiro a fim de manter a posse da bola
Errada	Trocar passes no ataque sem objetividade
Errada	Passar a bola e ficar parado, sem apoiar efetivamente o ataque
Errada	Passar a bola para ninguém (onde não tem nenhum jogador para recebê-la)
Errada	Passar a bola para um companheiro numa posição de risco para defesa
Errada	Passar a bola para um companheiro muito marcado, podendo perder a posse da bola
Errada	Passar a bola de forma a atrasar as ações de ataque
Errada	Insistir no ataque por uma lateral do campo quando pode passar a bola para o outro lado ( <i>virar o jogo</i> ), variando as ações de ataque (espaços livres)
Errada	Tentar um passe muito difícil, quando existe a opção de jogar fácil com quem está mais próximo.
Errada	Passar a bola de forma precipitada, sem esperar o adequado posicionamento dos companheiros de equipe.
Errada	Reter a bola perdendo as oportunidades de ataque.
<b>Cruzamento – passar a bola para companheiro de equipe posicionado dentro da grande área do adversário</b>	
Correta	Cruzar a bola para os companheiros que estão na grande área ou que

	tem condições de alcançá-la
Errada	Reter a bola perdendo a oportunidade de realizar o cruzamento
Errada	Cruzar a bola para ninguém (onde não tem nenhum jogador para recebê-la)
<b>Condução – progredir com a bola por mais de três metros ou dando mais de três toques na bola</b>	
Correta	Conduzir aproveitando os espaços vazios;
Correta	Conduzir com objetividade, aproximando-se do gol adversário;
Correta	Aproveitar vantagem conferida pela finta ou passe bem feito para realizar a infiltração;
Correta	Conduzir somente quando não pode passar a bola ou quando a defesa está desarmada
Errada	Reter demasiadamente a bola, atrasando o ataque e permitindo a recomposição da defesa;
Errada	Conduzir quando pode passar;
Errada	Reter a bola quando há jogadores em melhor posição para recebê-la;
Errada	Conduzir no meio-campo ou em outra situação que coloque em risco a defesa;
Errada	Tentar conduzir a bola pela parte do campo onde tem o maior número de jogadores;
Errada	Perder a oportunidade de avançar com a bola ou infiltrar na defesa adversária;
Errada	Fazer filigranas inúteis.
<b>Atacante sem posse de bola</b>	
<b>Apoio - movimentação do jogador <i>sem</i> a posse da bola, posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola sempre em situações de progressão (na frente da linha da bola).</b>	
Correta	Movimentar-se oferecendo novas opções de ataque (apoio) para o jogador com a posse da bola (triângulo ou leque);
	 
Correta	Movimentar-se afastando o marcador da linha de ataque (atraindo a defesa) abrindo espaços para progressão do jogador com a posse da bola;
Correta	Quando receber o passe, deslocar-se em direção à bola, a fim de dominá-la o mais rápido possível;
Correta	Afastar-se do jogador com a posse da bola, impedindo que o jogador de defesa consiga marcar os dois ao mesmo tempo;

Errada	Ficar na <i>sombra</i> do jogador de defesa ( <i>morto</i> taticamente, ou seja, fora do jogo);	
Errada	Ficar parado, facilitando a marcação;	
Errada	Ficar esperando a bola no pé;	
Errada	Ficar muito próximo dos outros atacantes, facilitando a marcação;	
<b>Suporte - movimentação do jogador <i>sem</i> a posse da bola, posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola sempre em situações de manutenção da posse de bola (atrás da linha da bola).</b>		
Correta	Movimentar-se afastando o marcador da linha de ataque (atraindo a defesa) abrindo espaços para progressão do jogador com a posse da bola;	
Correta	Quando receber o passe, deslocar-se em direção à bola, a fim de dominá-la o mais rápido possível;	
Correta	Afastar-se do jogador com a posse da bola, impedindo que o jogador de defesa consiga marcar os dois ao mesmo tempo;	
Errada	Ficar parado, facilitando a marcação;	
Errada	Ficar esperando a bola no pé;	
Errada	Ficar muito próximo dos outros atacantes, facilitando a marcação;	
<b>Desmarcação - movimentação do jogador <i>sem</i> a posse da bola, de forma a livrar-se da marcação e dar opção ao companheiro de lhe passar a bola.</b>		
Correta	Movimentar-se oferecendo novas opções de ataque (apoio) para o jogador com a posse da bola (triângulo ou leque);	 
Correta	Quando receber o passe, deslocar-se em direção à bola, a fim de dominá-la o mais rápido possível;	
Correta	Afastar-se do jogador com a posse da bola, impedindo que o jogador de defesa consiga marcar os dois ao mesmo tempo;	
Correta	Realizar movimentos rápidos em direções alternadas (finta) a fim de ludibriar o defensor.	
Correta	Chamar a atenção da defesa ou a tirar a concentração do defensor ao ponto deste perder momentaneamente as demais ações ofensivas.	
Errada	Ficar na <i>sombra</i> do jogador de defesa ( <i>morto</i> taticamente, ou seja, fora do jogo);	

Errada	Ficar parado, facilitando a marcação;
Errada	Ficar esperando a bola no pé;
Errada	Ficar muito próximo dos outros atacantes, facilitando a marcação;
<b>Seguir o Fluxo do Jogo no Ataque - Seguir o andamento do jogo, seja pela posição da bola, seja pelo posicionamento e movimentação dos jogadores.</b>	
Correta	Acompanhar a dinâmica do jogo, levando em consideração a movimentação e o posicionamento dos jogadores adversários e companheiros com bola.
Errada	Ficar parado.
Errada	Movimentar-se só em função da bola.
Errada	Movimentar-se só em função dos jogadores.
Errada	Acompanha, mas não participa das ações efetivas do jogo.

<b>Defensor do atacante com posse de bola</b>	
<b>Impedir a finalização: inviabilizar as possibilidades de chute do atacante com posse de bola.</b>	
Correta	Estar entre o atacante e a baliza a ser defendida.
Correta	Colocar-se na frente quando o defensor realizar um chute (impedir a passagem da bola).
Errada	Deixar espaços para finalização ou passe que possam resultar em assistência.
Errada	Estar posicionado de forma incorreta.
<b>Interceptação: antecipar a jogada interceptando o passe, total ou parcialmente.</b>	
Correta	Antecipar-se no momento do passe, dominando a bola ou chutando-a para fora antes de chegar aos pés do atacante;
Errada	Priorizar a interceptação em detrimento do bloqueio ou disputa;
Errada	Marcar o atacante muito de longe, impedindo a interceptação (não há tempo hábil);
<b>Cortar o cruzamento: Impedir que o atacante cruze a bola para dentro da área ou estando dentro dela, retirá-la das imediações do gol.</b>	
Correta	Chutar a bola de forma a afastar totalmente o risco de gol;
Correta	Limpar a defesa em situações de risco (dar um chutão para longe ou para fora);
Errada	Chutar a bola para a entrada da grande área;
Errada	Tentar dominar a bola em situação de risco, quando devia desafogar a defesa (chutar a bola para longe ou para fora);
Errada	Dar um chutão quando existe possibilidade de dominar a bola sem qualquer perigo para a defesa;
Errada	Chutar a bola para a entrada da grande área;

**Bloqueio (jogador e bola) ou Disputa da bola: combater diretamente o atacante visando obter a posse da bola.**

Correta	Disputar a bola na armação do ataque, ou seja, na intermediária defensiva do adversário
Correta	Disputar a bola quando existe cobertura;
Correta	Disputar a bola quando se tem certeza de dominá-la antes do adversário;
Correta	Marcar o mais próximo possível do jogador com a bola;
Correta	Interromper o jogo ( <i>segurar</i> a bola ou o jogador) para impedir a construção da jogada de ataque ou uma situação de risco imediato de gol;
Correta	Fazer o atacante recuar;
Correta	Pressionar o atacante contra as linhas;
Correta	Induzir o atacante para as laterais do campo;
Errada	Disputar a bola de forma brusca, facilitando a finta do atacante (o jogador fica fora de ação, pois não consegue recuperar a posição perdida);
Errada	Disputar a bola quando devia bloquear (se não for bem sucedido, a defesa fica desprotegida);
Errada	Disputar a bola sem cobertura;
Errada	Interromper o jogo quando existe outro jogador na cobertura;
Errada	Permitir a existência de espaços livres para a movimentação do atacante.
Errada	Posicionar-se atrás da linha da bola.
Errada	Não acompanhar a movimentação do atacante.

**Defensor do atacante sem posse de bola**

**Marcação (Diminuir o espaço): diminuir os espaços do atacante sem bola para que este não receba e não seja opção de jogo auxiliando a roubada de bola de companheiro.**

Correta	Cercar o atacante sem a posse da bola e ao mesmo tempo diminuir seu espaço atuação;
Correta	Marcar próximo (sob pressão) o atacante sem a posse da bola sem deixar espaços livres;
Correta	Fazer o atacante sem a posse da bola recuar;
Correta	Pressionar o atacante sem a posse da bola contra as linhas;
Correta	Posicionar-se de forma a interceptar a linha de passe;
Correta	Marcar de forma a dissuadir o atacante com posse da bola de executar o passe para o atacante que está sendo marcado;
Correta	Induzir o atacante sem a posse da bola para as laterais do campo;
Errada	Permitir a existência de espaços livres para a movimentação do atacante sem a posse da bola.
Errada	Posicionar-se atrás da linha da bola.
Errada	Não acompanhar a movimentação do atacante sem a posse da bola.
Errada	Permitir que a linha de passe fique sem marcação.

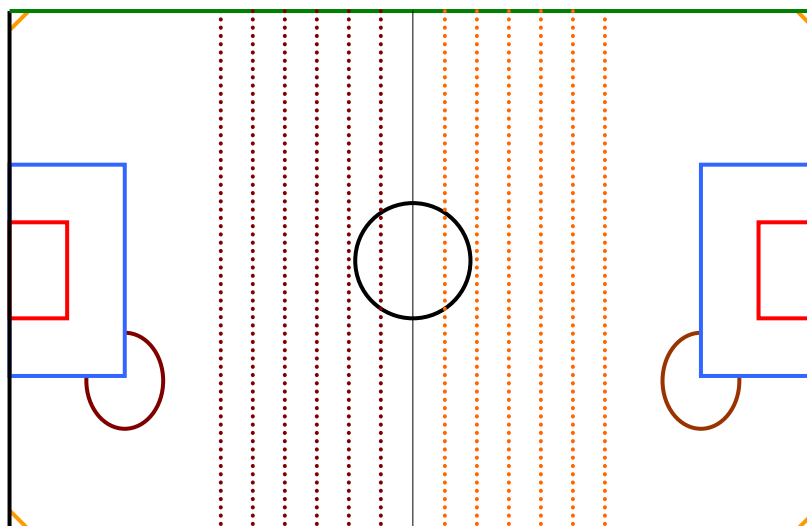
Errada	Permitir que o atacante sem a posse da bola ocupe o meio do campo.
<b>Marcação (acompanhar): acompanhar sem pressionar e sem perder o atacante do seu raio de ação.</b>	
Correta	Acompanhar o atacante sem bola de forma que não participe do jogo.
Correta	Fazer um triângulo defensivo, ficando com a bola e o jogador a ser defendido dentro do campo de visão e tendo a meta a ser defendida a suas costas.
Correta	Não pressionar ou antecipar possíveis passes quando o erro pode criar possibilidade de finalização ou progressão em situação de risco de gol.
Correta	Manter-se a uma distância possível de ajudar outro companheiro e ao mesmo tempo chegar ao atacante que está marcando sem ser superado ou ficar em dificuldades.
Correta	Posicionar-se de forma a fechar espaços importantes do campo.
Correta	Movimentação de forma a não perder o atacante de vista.
Errada	Pressionar o atacante quando não é necessário.
Errada	Posicionar-se de forma a não dar prioridade para impedir a finalização em relação à interceptação do passe (deixar de fazer triângulo defensivo).
Errada	Não posicionar-se entre a baliza e o atacante.
Errada	Movimentar-se de forma a ficar muito distante do atacante ou perdê-lo de vista.
<b>Ficar parado: Não executar nenhuma ação de jogo por mais de cinco segundos.</b>	
Errada	Não executar nenhuma ação vinculada ao andamento do jogo.
<b>Seguir o Fluxo do Jogo na Defesa - Seguir o andamento do jogo, seja pela posição da bola, seja pelo posicionamento e movimentação dos jogadores.</b>	
Correta	Acompanhar a dinâmica do jogo, levando em consideração a movimentação e o posicionamento dos jogadores adversários e companheiros em relação a bola.
Errada	Ficar parado.
Errada	Movimentar-se só em função da bola.
Errada	Movimentar-se só em função dos jogadores.
Errada	Acompanha, mas não participa das ações efetivas do jogo.

## Anexo 2: IAPT - Inventário de Avaliação da Performance Táticas (Original 2003)

### Inventário de Avaliação da Performance Tática - IAPT

Definição da terminologia específica do futebol

Conceitos utilizados para identificar as partes do campo



Contorno externo

Linhas pretas – linhas de fundo

Linhas verdes – linhas laterais

Demarcações internas

Linhas azuis – linhas da grande área ou área penal

Linhas vermelhas – linhas da pequena área ou área de meta

Ponto preto – marca para cobrança do pênalti

Semicírculo marrom – meia lua (área de distância mínima do jogador que cobra o pênalti)

Cantos laranjas – linhas da área de cobrança do tiro de canto

Linhas pontilhadas marrons – parte do campo correspondente à intermediária defensiva da equipe situada no lado A e ofensiva da equipe situada no lado B

Linhas pontilhadas laranjas – parte do campo correspondente à intermediária defensiva da equipe situada no lado B e ofensiva da equipe situada no lado A



## Definição das categorias para observação das habilidades táticas no futebol

POSIÇÕES BÁSICAS	
ATAQUE	DEFESA
Com posse da bola	Com disputa da bola
Chute	Bloqueio
Passe	Interceptação
Cruzamento	Disputa da bola
Drible	Limpar a defesa (chutão)
Finta	Roubada de bola
Recepção	Rebotear
Rebote	Interromper o ataque
Cabeceio	Recuperação
Sem posse da bola	Sem disputa da bola
Apoio, Suporte ou Desmarcação	Cobertura
Posicionamento	Marcação
Ajuste	Linha de impedimento
Bola parada	Bola parada
Cobrança de tiro livre direto	Cobrança de tiro de meta
Cobrança de tiro livre indireto	
Cobrança de tiro de canto	
Cobrança de tiro penal	
Cobrança de arremesso lateral	

## ATAQUE

**As ações de ataque com a posse da bola:**

Chute – chutar a bola em direção ao gol (finalização);

Passe – chutar a bola para um companheiro de equipe;

Cruzamento – passar a bola para companheiro de equipe posicionado dentro da grande área;

Drible – conduzir a bola por mais de metros ou dando mais de toques, sem perder a posse da bola (*deve ser quantificado: curto, médio ou longo*);

Finta – enganar o adversário, livrando-se da marcação e/ou criando espaços livres, sem perder a posse da bola;

Recepção – obter e manter a posse da bola passada em sua direção;

Rebote – disputar a posse da bola rebatida para fora da grande área;

Cabeceio – impulsionar a bola com a cabeça; de acordo com a situação de jogo, pode ser utilizado como uma finalização (em direção ao gol) ou um passe.

#### **As ações de ataque *sem* a posse da bola:**

Apoio ou Suporte – no campo de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola;

Desmarcação - movimentar-se *sem* a posse da bola oferecendo novas opções de ataque (apoio) para o jogador com a posse da bola (*triângulo ou leque*);

Posicionamento – no campo de acordo com as suas funções táticas no ataque;

Ajuste – movimentar no campo acompanhando o fluxo das ações de defesa e ataque durante a partida, evitando ficar em impedimento.

#### **As ações de ataque com a *bola parada*:**

Cobrança – da posição determinada pelo juiz, indo a bola em direção ao gol ou indo para um companheiro de equipe;

Cobrança de tiro livre direto – chutar a bola direto em direção ao gol ou passar a bola para um companheiro de equipe;

Cobrança de tiro livre indireto – passar ou cruzar a bola para um companheiro de equipe;

Cobrança de tiro de canto – quando a bola sai pela linha de fundo, por fora do gol, tendo sido jogada por um membro da equipe defensora, cobrar da marca própria – *correspondente à bandeira de canto mais próxima do local onde a bola saiu*;

Cobrança de tiro penal – quando a falta é cometida dentro da grande área, cobrada marca própria – *localizada numa linha imaginária, perpendicular ao meio da linha de fundo, numa distância de onze metros* –, chutando direto para o gol;

Cobrança de arremesso lateral – após a bola ter saído pela linha lateral, tendo tocado por último num jogador da equipe adversária, lançada bola com as duas mãos por cima da cabeça, sem retirar os pés do chão..

## DEFESA

### **As ações de defesa com disputa da bola:**

Bloqueio – posicionar-se entre o atacante e o gol impedindo *progressão do atacante com a posse da bola*, diminuir os espaços viáveis para realização da jogada;

Interceptação – antecipar a jogada, interceptando o passe, total ou parcialmente;

Disputa da bola – combate direto atacante visando obter a posse da bola;

Limpar a defesa (chutão) – chutar a bola com força de uma zona perigosa/ou finalização o (para fora ou para frente);

Roubada de bola – a posse da bola;

Rebotear – rebater a bola que foi cruzada pelo ataque para dentro da grande área, retirando-a das imediações do gol;

Interromper o ataque – fazer a falta (*segurar* a bola ou o jogador) para impedir a construção da jogada de ataque ou uma situação de risco imediato de gol;

Recuperação – correr para retomar a posição tática correspondente a sua função, de forma a poder realizar uma das funções defensivas supracitadas.

### **As ações de defesa sem disputa da bola:**

Cobertura – apoiar o jogador de defesa que dá o primeiro combate ao atacante com a posse da bola;

Marcação – -se no campo de acordo com as suas funções táticas na defesa, neutralizando os atacantes sem bola e fechando os espaços de armação do ataque;

Linha de impedimento – fazer a posição de base ou acompanhar o avanço da linha de impedimento, distanciando o ataque adversário de sua meta ou deixando-o em posição irregular.

### **As ações de defesa com a bola parada:**

Cobrança de tiro de meta – adversária.

Descrição das categorias comportamentais utilizadas na observação das ações táticas realizadas durante uma partida de futebol

## I – ATAQUE

### **Área Específica A – Ataque com posse da bola**

Classe 1 Chute – chutar a bola em direção ao gol.

Chute de acordo com a posição de onde é realizado:

Chute Dentro da Área – chutar a bola dentro da grande área (incluindo a pequena área).

Chute da Intermediária – chutar a bola da intermediária, longe da grande área, a uma distância de pelo menos 10 metros;

Chute Frontal – chutar a bola na parte frontal e próximo da grande área, a menos de 5 metros, nas imediações da meia-lua;

Chute Lateral – chutar a bola em diagonal na parte lateral e próximo da grande área;

Chute de acordo com o resultado:

Chute Gol – chutar a bola acertando no gol, independente de converter o gol ou da bola ser defendida pelo goleiro;

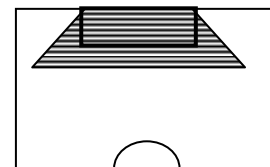
Chute para Fora ou Cortado – chutar a bola de forma a passar por cima ou pelo lado, não acertando as balizas, ou chutar a bola de forma a bater ou ser bloqueada por algum jogador.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

Correta

Aproveitar a oportunidade de chutar a gol, quando se está numa posição favorável (dentro da zona de chute – diagrama ao lado);



Obs.: assinalar com um risco os chutes para fora ou cortados e com um X os chutes que acertaram o gol, *independente* de terem sido defendidos ou convertidos em gol.

Errada

Chutar para o gol precipitadamente, sem dominar a bola;

Chutar para o gol numa posição desfavorável (fora da zona de chute).

Área Específica A – Ataque com posse da bola

**2 Passe – chutar a bola para um companheiro de equipe.**

Passe para trás (recuado) – passar a bola para um jogador que se encontra atrás da linha da bola, *reiniciando* a construção da jogada de ataque;

Passe Lateral ou Horizontal – passar a bola para um jogador que se encontra na mesma linha da bola, com o objetivo de encontrar um espaço livre para *realização* da jogada de ataque;

Passé Frontal ou Vertical – passar a bola para um jogador que se encontra à frente da linha da bola, em melhores condições para avançar em direção ao gol.

Passé de acordo com a situação tática do jogador que recebe e bola:

Passé Gol ou Assistência – passar a bola numa posição que coloque o companheiro numa situação de gol, permitindo a finalização (chutar ou cabecear em direção ao gol) ou com o campo livre para o deslocamento até o gol.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

Correta

Passar a bola para um companheiro melhor posicionado (mais próximo do gol adversário);

Passar a bola e se movimentar para apoiar o ataque;

Passar a bola dando agilidade e objetividade às ações de ataque;

Passar a bola para o outro lado do campo (*virar o jogo*) buscando espaços livres;

Optar pela jogada mais viável ao invés de tentar um lance impossível.

Passar a outro companheiro a fim de manter a posse da bola.

Obs.: assinalar com um risco os passes executados na armação do ataque e com um X os passes que proporcionarem a finalização do ataque, *independente* do resultado do chute (para fora, cortado, defendido ou convertido em gol).

Errada

Trocar passes no ataque sem objetividade;

Passar a bola e ficar parado, sem apoiar efetivamente do ataque;

Passar a bola para ninguém (onde não tem nenhum jogador para recebê-la);

Passar a bola para um companheiro numa posição de risco para defesa;

Passar a bola para um companheiro muito marcado, podendo perder a posse da bola;

Passar a bola de forma a atrasar as ações de ataque;

Insistir no ataque por uma lateral do campo quando pode passar a bola para o outro lado (*virar o jogo*), variando as ações de ataque (espaços livres);

Tentar um passe muito difícil, quando existe a opção de jogar fácil com quem está mais próximo;

Passar a bola de forma precipitada, sem esperar o adequado posicionamento dos companheiros de equipe;

Reter a bola perdendo a oportunidade de iniciar um contra-ataque;

Área Específica A – Ataque com posse da bola

**3 Cruzamento – passar a bola para companheiro de equipe posicionado dentro da grande área do time adversário:**

Cruzamento de acordo com a posição de onde é realizado:

Cruzamento Lateral – cruzar a bola a partir da lateral do campo, para os jogadores que vem detrás ou que estão na mesma linha da bola;

Cruzamento da Intermediária – cruzar a bola a partir da intermediária de ataque, para os jogadores que estão na área ou tem condições de alcançá-la.

Cruzamento de acordo com a situação tática do jogador que recebe:

Cruzamento Gol ou Assistência – cruzar a bola numa posição que coloque o companheiro numa situação de gol, permitindo a finalização ou com o campo livre para o deslocamento até o gol.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

Correta

Cruzar a bola para os companheiros que estão na grande área ou que tem condições de alcançá-la;

Obs.: assinalar com um risco os cruzamentos fora do alcance dos atacantes ou cortados pela defesa e com um X os cruzamentos que proporcionarem a finalização do ataque, *independente* do resultado do chute (para fora, cortado, defendido ou convertido em gol).

Errada

Reter a bola perdendo a oportunidade de realizar o cruzamento;

Cruzar a bola para ninguém (onde não tem nenhum jogador para recebê-la).

Área Específica A – Ataque com posse da bola

**4 Drible – progredir com a bola por mais de três metros ou dando mais de três toques na bola.**

Drible de acordo com a direção:

Drible Curto – driblar, sem perder a posse da bola, por uma distância que varia de 3 a 5 metros;

Drible Médio – driblar, sem perder a posse da bola, por uma distância que varia de 5 a 10 metros;

Drible Longo – driblar, sem perder a posse da bola, por uma distância maior do que 10 metros.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

Correta

Driblar aproveitando os espaços vazios;

Driblar com objetividade, aproximando-se do gol adversário;

Aproveitar vantagem conferida pela finta ou passe bem feito para realizar a infiltração;

Driblar somente quando não pode passar a bola ou quando a defesa está desarmada (espaços livres);

Errada

Reter demasiadamente a bola, atrasando o ataque e permitindo a recomposição da defesa;

Driblar quando pode passar;

Reter a bola quando há jogadores em melhor posição para recebê-la;

Driblar no meio-campo ou em outra situação que coloque em risco a defesa;

Tentar conduzir a bola pela parte do campo onde tem o maior número de jogadores;

Perder a oportunidade de avançar com a bola ou infiltrar na defesa adversária;

Fazer filigranas inúteis.

Área Específica A – Ataque com posse da bola

5 Finta – enganar o adversário, livrando-se da marcação e mantendo a posse da bola;

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

Correta

Fintar o adversário abrindo espaços na defesa de forma a possibilitar a realização do ataque;

Obs.: assinalar com um risco a finta executada numa situação adequada, mas que não é bem sucedida e com um X a finta correta e bem sucedida, ou seja, com a qual o atacante consegue se desvencilhar do bloqueio da defesa.

Errada

Fintar o adversário fazendo *firulas* que não trazem objetividade atrasam o ataque ou, até mesmo, expõe a defesa no caso de perda da posse da bola.

\*Fintar ao invés de passar ou chutar quando possível.

Área Específica A – Ataque com posse da bola

6 Recepção – obter e manter a posse da bola passada em sua direção.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

Correta

Receber e dominar a bola protegendo-a do defensor;

Observar o posicionamento dos demais atacantes de forma a, quando receber a bola, já ter noção das alternativas para armação do ataque, demonstrando agilidade na tomada de decisão.

Errada

Não conseguir dominar a bola, deixando-a sair do campo ou ser dominada pelo adversário.

\*perder o contato com a bola, em uma distancia superior a 1metro.

Área Específica A – Ataque com posse da bola

7 Rebote – disputar a posse da bola rebatida para fora da grande área.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

O rebote segue critérios equivalentes ao chute, o jogador deve aproveitar o rebote para chutar a gol, sempre que a posição seja favorável.

Área Específica A – Ataque com posse da bola

8 Cabeceio – impulsionar a bola com a cabeça; de acordo com a situação de jogo, pode ser utilizado como uma finalização (em direção ao gol – equivalente ao chute) ou um passe.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

O cabeceio segue critérios equivalentes ao chute, o jogador deve aproveitar o cabeceio para finalizar a jogada em direção ao gol, sempre que a posição seja favorável.

\*pode fazer o passe.

\*pode ser usado com domínio de bola (recepção).

Área Específica B – Ataque sem posse da bola



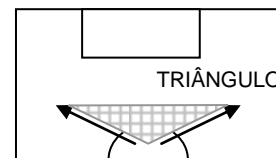
Classe 9 Apoio, Suporte ou Desmarcação – movimentação do jogador *sem a posse da bola* posicionando-se de forma a dar opção ao companheiro de lhe passar a bola.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

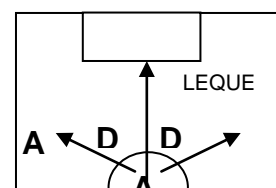
Movimentação e Posicionamento

Corretos

Movimentar-se oferecendo novas opções de ataque (apoio) para o jogador com a posse da bola (triângulo ou leque);



Movimentar-se afastando o marcador da linha de ataque (atraindo a defesa) abrindo espaços para progressão do jogador com a posse da bola;

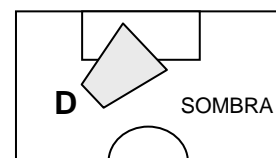


Quando receber o passe, deslocar-se em direção à bola, a fim de dominá-la o mais rápido possível;

Afastar-se do jogador com a posse da bola, impedindo que o jogador de defesa consiga marcar os dois ao mesmo tempo;

Errados

Ficar na *sombra* do jogador de defesa (*morto* taticamente, ou seja, fora do jogo);



Ficar parado, facilitando a marcação;

Ficar esperando a bola no pé;

Ficar muito próximo dos outros atacantes, facilitando a marcação;

Área Específica B – Ataque sem posse da bola

Classe 10 Posicionamento – se no campo de acordo com as suas funções táticas no ataque.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Movimentação e Posicionamento

Corretos

Manter a posição sempre que o companheiro que joga na mesma função estiver auxiliando a defesa;

Observar a posição do jogador, de acordo com a sua função tática, nos seguintes momentos:

Armação do ataque

Atacante – *vivo* (próximo ou numa distância viável para o passe, desmarcado ou em vantagem sobre o defensor) e *infiltrado* (o mais adiantado possível);

Meio-campo – volta até a intermediária defensiva para buscar a bola e armar o ataque ou cria alternativas para a progressão do ataque;

Lateral – posicionar-se junto à lateral, bem aberto, obrigando a defesa a se descompactar;

Zagueiro – entregar a bola para os laterais ou para os meias;

Cobrança de bolas paradas

Atacante – infiltrar para cabecear ou correr para aproveitar as bolas rebatidas pelo goleiro;

Meio-campo – infiltrar para cabecear ou posicionar-se para disputar as bolas rebatidas pela defesa ou recuadas pelo ataque;

Lateral – infiltrar para cabecear ou posicionar-se para disputar as bolas rebatidas pela defesa ou recuadas pelo ataque;

Zagueiro – infiltrar para cabecear;

Errados

Os jogadores de ataque posicionados em linha reta;

Dois ou mais jogadores na mesma zona, de forma a um anular a ação do outro;

Distribuição desequilibrada dos jogadores em campo (ocupação irregular do espaço);

Separação entre defesa e ataque durante a armação do ataque;

Solicitar a bola quando está numa posição desfavorável;

Área Específica B – Ataque sem posse da bola

Classe 9 Ajuste – movimentação do jogador *sem* a posse da bola acompanhando o fluxo da linha de impedimento da defesa.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Movimentação e Posicionamento

Corretos

Forçar a linha de impedimento a recuar, aumentando os espaços de ação do ataque;

Posicionar-se na frente ou na mesma linha do último homem da defesa adversária, ficando em posição regular (sem impedimento);

Acompanhar a dinâmica do fluxo de jogo (ataque e defesa), não ficando em posição irregular;

Errados

Ficar atrasado no momento do avanço da defesa para comprimir o ataque;  
Avançar a linha de impedimento antes do passe do companheiro;  
Solicitar que o companheiro lhe passe a bola quando está em posição irregular.

#### Área Específica C – Ataque com bola parada

Classe Cobrança – reiniciar o jogo, da posição determinada pelo juiz, chutando a bola em direção ao gol ou passando a bola para um companheiro de equipe.

Classe 10 Cobrança de tiro livre direto – *chutar* a bola direto em direção ao gol ou passar a bola para um companheiro de equipe.

#### Categorias Comportamentais – aspectos táticos

##### Tomada de decisão

A cobrança direta segue critérios equivalentes ao chute, o jogador deve aproveitar a cobrança para chutar a gol, sempre que a posição seja favorável.

Classe 11 Cobrança de tiro livre indireto – *passar* ou *cruzar* a bola para um companheiro de equipe.

#### Categorias Comportamentais – aspectos táticos

##### Tomada de decisão

A cobrança indireta segue critérios equivalentes ao cruzamento, o jogador deve aproveitar a oportunidade de cruzar a bola para os companheiros que estão na grande área ou que tem condições de alcançá-la.

Classe 12 Cobrança de tiro de canto – quando a bola sai pela linha de fundo, por fora do gol, tendo sido jogada por um membro da equipe defensora, cobrar da marca própria – *correspondente à bandeira de canto mais próxima do local onde a bola saiu*, cruzando a bola em direção à grande área.

#### Categorias Comportamentais – aspectos táticos

##### Tomada de decisão

A cobrança do tiro de canto segue critérios equivalentes ao cruzamento, o jogador deve aproveitar a oportunidade de cruzar a bola para os companheiros que estão na grande área ou que tem condições de alcançá-la.

Classe 13 Cobrança de tiro penal – quando a falta é cometida dentro da grande área, cobrar da marca própria – *localizada numa linha imaginária, perpendicular ao meio da linha de fundo, numa distância de onze metros* – chutando direto para o gol.

Classe 14 Cobrança de arremesso lateral – após a bola ter saído pela linha lateral, tendo tocado por último num jogador da equipe adversária, lançar a bola com as duas mãos por cima da cabeça, sem retirar os pés do chão.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Tomada de decisão

A cobrança de arremesso lateral segue critérios equivalentes ao passe, o jogador deve arremessar a bola para o companheiro melhor posicionado, lembrando sempre que *não existe impedimento* quando a bola é lançada através do arremesso lateral (passe em profundidade).

Área II – DEFESA

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 1 Bloqueio – posicionar-se entre o atacante e o gol de forma a impedir as ações de ataque da equipe adversária – *progressão do atacante com a posse da bola ou a troca de passes entre os atacantes* – diminuindo os espaços viáveis para realização da jogada

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correto

Bloquear a progressão do atacante em direção ao gol, desviando-o para as laterais;

Bloquear as tentativas de chute a gol;

Marcar o mais próximo possível do jogador com a bola;

Errado

Marcar o atacante muito de longe, deixando espaço livre para armação do ataque;

Priorizar o desarme em detrimento do bloqueio;

Deixar espaços livres para o atacante progredir em direção ao gol;

Permitir que o atacante chute a gol;

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 2 Interceptação – antecipar a jogada interceptando o passe, total ou parcialmente.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Antecipar-se no momento do passe, dominando a bola ou chutando-a para fora antes de chegar aos pés do atacante;

Errada

Priorizar a interceptação em detrimento do bloqueio;

Marcar o atacante muito de longe, impedindo a interceptação (não há tempo hábil);

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 3 Disputa da bola – combate direto o atacante visando obter a posse da bola;

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Disputar a bola na armação do ataque, ou seja, na intermediária defensiva do adversário

Disputar a bola quando existe cobertura;

Disputar a bola quando se tem certeza de dominá-la antes do adversário;

Errada

Disputar a bola de forma brusca, facilitando a finta do atacante (o jogador fica fora de ação, pois não consegue recuperar a posição perdida);

Disputar a bola quando devia bloquear (se não for bem sucedido, a defesa fica desprotegida);

Disputar a bola sem cobertura;

Obs.: assinalar com um risco a disputa da bola realizada corretamente, mas que não resulta em desarme e com um X a disputa da bola realizada corretamente e bem sucedida, ou seja, com a qual o defensor consegue obter a posse da bola.

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 4 Limpar a defesa (chutão) – chutar a bola com força de uma zona perigo e/ou finalização o (para fora ou para frente);

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Limpar a defesa em situações de risco (dar um chutão para longe ou para fora);

Rebater a bola de forma a afastar totalmente o risco de gol;

Errada

Tentar dominar a bola em situação de risco, quando devia desafogar a defesa (chutar a bola para longe ou para fora);

Dar um chutão quando existe possibilidade de dominar a bola sem qualquer perigo para a defesa;

Rebotear a bola para a entrada da grande área;

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 5 Roupada de bola – aproveitar-se da distração do adversário para ganhar a posse da bola (a roubada de bola pode ser considerada uma subdivisão da interceptação, quando o defensor se antecipa ao atacante).

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 6 Rebotear – rebater a bola que foi cruzada pelo ataque para dentro da grande área, aliviando a defesa, ou seja, retirando-a das imediações do gol (o rebote pode ser considerado uma subdivisão da Classe Limpar a Defesa, pois se trata da mesma ação, com a diferença de ser executada dentro da grande área, local de maior risco de gol);

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Rebotear a bola de forma a afastar totalmente o risco de gol;

Errada

Rebotear a bola para a entrada da grande área;

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 7 Interromper (parar) o ataque – fazer a falta (*segurar* a bola ou o jogador) para impedir a construção da jogada de ataque ou uma situação de risco imediato de gol;

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correto

Último recurso do defensor (*segurar* a bola ou o jogador – com as mãos) quando já foi vencido pelo atacante; somente deve ser utilizado nos casos em que há uma situação de risco imediato de gol;

Errado

Cometer a falta quando existe outro jogador na cobertura;

Cometer a falta quando não há risco imediato de gol – desnecessária (as situações de bola parada, por si só, implicam num grande risco de gol).

Área Específica A – Defesa com disputa da bola

Classe 8 Recuperação – correr para retomar a posição tática correspondente a sua função, de forma a poder realizar uma das funções defensivas supracitadas.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Recuperar rapidamente a posição correspondente à suas funções táticas ou a mais próxima possível (esquema de cobertura);

Assumir a posição do companheiro que estiver lhe dando cobertura;

Errada

Demorar em retornar à sua posição tática, deixando a defesa descomposta;

Tentar recuperar a posição tática quando a cobertura já está em ação, de forma que a posição vaga pela cobertura permaneça desguarnecida;

Área Específica B – Defesa sem disputa da bola

Classe 9 Marcação – dar combate direto ao atacante com a posse da bola.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Movimentar-se fechando os espaços de ação do ataque;

Movimentar-se a fim de interceptar o passe ou chegar junto com a bola, não deixando o atacante se virar;

Marcar os atacantes sem bola de perto, pressionando-os, de maneira a chegar na marcação pelo menos junto com a bola;

Posicionar-se de forma a cobrir o espaço existente nas suas costas;

Movimentar-se como um bloco coeso, fechando os espaços onde há risco de gol;

Obs.: assinalar com um risco a marcação que consegue evitar que o atacante receba a bola, e com um X, a marcação que não consegue impedir o atacante de receber a bola.

Errada

Movimentar-se de forma a deixar espaços livres para a ação do ataque;

Posicionar-se de forma que não consiga cobrir o espaço existente nas suas costas

Ficar numa posição onde não faz sombra para os atacantes;

Ficar marcando um jogador que está fora de jogo (*morto* taticamente);

Separação entre defesa e ataque durante a marcação;

Ficar esperando o atacante receber a bola para iniciar a marcação;

Ficar muito afastado dos demais defensores, dificultando ações de cobertura e a articulação da defesa;

Movimentar-se em função da posição da bola, jogo em blocos;

Dar liberdade de ação para os jogadores habilitados;

Área Específica A – Defesa sem disputa da bola

Classe 10 Cobertura – apoiar o jogador de defesa que dá o primeiro combate ao atacante com a posse da bola;

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correta

Assumir a posição e as funções defensivas do companheiro de equipe que joga mais próximo e não está na posição correta ou foi batido (colocado fora de ação);

Auxiliar o companheiro de equipe que joga mais próximo a cumprir suas funções defensivas (prontidão);

Manter a posição sempre que o companheiro que joga na mesma função estiver apoiando o ataque;

Errada

Sair da posição quando o companheiro que joga na mesma função também estiver fora de posição (avanço dos dois laterais, dos dois zagueiros ou dos dois meias);

Manter a mesma posição quando um companheiro de equipe que joga próximo está fora de ação, dando liberdade de ação para o atacante;

Ficar numa posição que o impede de auxiliar o companheiro de equipe que joga mais próximo a cumprir suas funções defensivas (s/ prontidão);

Área Específica B – Defesa sem disputa da bola

Classe 11 Impedimento – fazer a posição de base ou acompanhar o avanço da linha de impedimento, distanciando o ataque adversário de sua meta ou deixando-o em posição de jogo irregular.

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correto

Fazer a linha de impedimento, diminuindo os espaços de ação do ataque adversário;

Acompanhar a dinâmica do fluxo de jogo (ataque e defesa), avançando a defesa para deixar os atacantes em impedimento;



### Errado

Posicionar-se atrás do último homem da defesa, deixando os atacantes adversários em posição regular (sem impedimento);

Ficar atrasado no momento do avanço da defesa para comprimir o ataque adversário;

### Área Específica C – Defesa com bola parada

Classe 12 Cobrança de Tiro de Meta – reiniciar o jogo quando a bola sai pela linha de fundo, por fora do gol, tendo sido jogada por um membro da equipe atacante, sendo cobrado de qualquer lugar dentro da pequena área.

*Observações adicionais: verificar estratégias para registrar*

*Dificuldade ou facilidade para:*

*Sair Jogando – quando a defesa recupera a posse da bola e reinicia a construção da jogada de ataque;*

*Armar o Contra-ataque – quando uma equipe recupera a posse da bola e reinicia o ataque com rapidez, enquanto a defesa adversária ainda não está organizada.*

### Aspectos Gerais da Equipe

Equilíbrio numérico

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Correto

Atacar com um número de jogadores superior ou igual ao número de defensores (vantagem numérica);

Errado

Atacar com um número de jogadores sempre menor que o número de defensores (desvantagem numérica).

Disciplina tática – de acordo com a função tática a ser desempenhada pelo jogador

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Zagueiro

Correta:

Posicionamento

Participar do ataque nas situações de bola parada, quando a bola vai ser cruzada para dentro da grande área;

Movimentação

Auxiliar na saída de bola fazendo a ligação com o meio-campo, que deve armar o ataque;

Aproveitar a oportunidade para realização de contra-ataques;

Errada:

Posicionamento

Estar em outro lugar do campo no momento em que sua equipe sofre o ataque do adversário (principalmente quando participar do ataque);

Os jogadores de ataque posicionados em linha reta;

Dois ou mais jogadores na mesma zona, de forma a um anular a ação do outro;

Distribuição desequilibrada dos jogadores em campo (ocupação irregular do espaço);

Separação entre defesa e ataque durante a organização do ataque;

Movimentação

Tentar armar o ataque, colocando em risco a defesa;

Lateral ou ala

Correta:

Posicionamento

Dar apoio ao ataque, criando a possibilidade de uma jogada pela lateral, de acordo com o diagrama em anexo;

Movimentação

Acompanhar o fluxo do jogo, avançando junto com a linha de impedimento;

Conduzir a bola para a lateral do campo e cruzar para dentro da grande área;

Atrair a atenção dos jogadores de defesa, dificultando a marcação dos jogadores do meio-campo e dos atacantes;

Errada:

Posicionamento

Posicionar-se no centro do campo, deixando de abrir novas opções de ataque e facilitando a ação da defesa, que joga compacta;

Os jogadores de ataque posicionados em linha reta;

Dois ou mais jogadores na mesma zona, de forma a um anular a ação do outro;

Distribuição desequilibrada dos jogadores em campo (ocupação irregular do espaço);

Separação entre defesa e ataque durante a organização do ataque;

Movimentação

Ficar sempre muito recuado, deixando de apoiar as ações de ataque;

Deslocar-se para o centro do campo, quando não existem espaços livres, *embolando* o jogo;

Meio-campo

Correta:

Posicionamento

Voltar para buscar a bola e conduzi-la para o ataque.

Posicionar-se para a finalização das jogadas de ataque;

Movimentação

Abrir espaços, favorecendo a infiltração do atacante;

Armar o ataque, fazendo com que a bola chegue até os atacantes;

Errada:

Posicionamento

Os jogadores de ataque posicionados em linha reta;

Dois ou mais jogadores na mesma zona, de forma a um anular a ação do outro;

Distribuição desequilibrada dos jogadores em campo (ocupação irregular do espaço);

Separação entre defesa e ataque durante a organização do ataque;

Movimentação

Ficar parado, numa posição onde não possa aproveitar o rebote ou participar da finalização do ataque;

Ficar parado, facilitando a marcação;

Atacante

Correta:

Posicionamento

Desmarcar-se para receber a bola;

Movimentação

Movimentar-se para abrir espaços na defesa adversária;

Errada:

Posicionamento

Ficar parado;

- Os jogadores de ataque posicionados em linha reta;
- Dois ou mais jogadores na mesma zona, de forma a um anular a ação do outro;
- Distribuição desequilibrada dos jogadores em campo (ocupação irregular do espaço);
- Separação entre defesa e ataque durante a organização do ataque;
- Estar fora da grande área quando é feito um cruzamento;
- Movimentação
- Ficar atrasado.
- Padrão de Ataque

Categorias Comportamentais – aspectos táticos

Analisar a progressão das jogadas de ataque considerando a utilização das 3 faixas nas quais se divide o campo: lateral-centro-lateral, tendo em vista caracterizar, ou não, um padrão de ataque da equipe naquela partida:

- 1 Lateral – Lateral;
- 2 Lateral – Centro;
- 3 Lateral – Lateral Oposta;
- 4 Centro- Lateral;
- 5 Centro-Centro.

