

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO
SUL

ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Henrique Teixeira Pinto

**CONCEITO DE TÁTICA PARA A PERIODIZAÇÃO TÁTICA – UMA
REVISÃO DE LITERATURA.**

Porto Alegre

2014

HENRIQUE TEIXEIRA PINTO

**CONCEITO DE TÁTICA PARA A PERIODIZAÇÃO TÁTICA – UMA
REVISÃO DE LITERATURA.**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação Física da Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Alberto de Oliveira Monteiro

Porto Alegre

2014

Henrique Teixeira Pinto

**CONCEITO DE TÁTICA PARA A PERIODIZAÇÃO TÁTICA – UMA
REVISÃO DE LITERATURA.**

Conceito Final

Aprovado em..... de de

BANCA EXAMINADORA

Professor Doutor José Cícero Moraes – UFRGS

Professor Doutor Alberto de Oliveira Monteiro - UFRGS

Dedico este trabalho a todos com interesse em qualificar o futebol, em todos os níveis e lugares.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, por serem meus principais exemplos e por me apoiarem em todos os momentos da minha vida. Estar ao lado de vocês é uma experiência fascinante. Amo muito vocês.

A família Matukait, por serem de grande importância para a minha formação pessoal. Aprendi, e ainda aprendo, muito com vocês. Espero poder contribuir os gastos que proporciono com alimentos. Obrigado por tudo. Um beijo a Patrícia Matukait, minha namorada, te amo.

Aos melhores do mundo, jogadores da Equipe de Futebol da UFRGS. Momentos muito felizes da minha vida aconteceram ao lado de vocês.

Ao Professor Alberto de Oliveira Monteiro, por me guiar com muita sabedoria durante estes anos de convívio, sem poupar esforços para me ajudar em todas as áreas. Obrigado por seus ensinamentos e por aceitar orientar-me neste trabalho.

Aos jogadores de futebol no ano 2011-2012 da AEFADUEP, campeões portugueses, uma das maiores vitórias da minha vida. A nossa conquista jamais será esquecida. Ninguém acreditava na nossa vitória, porém nos dedicamos ao máximo e conseguimos. Um agradecimento especial a Borja Llorente, grande amigo.

A todos que fizeram parte do Sport Club Rio Grande de Porto Alegre e ao meu pai, grande idealizador desta equipe. Conheci pessoas do melhor nível neste projeto. Em especial ao Professor Vilson Costa, uma das minhas inspirações como treinador.

Aos jogadores que trabalharam comigo no Esporte Clube Cruzeiro, em especial as categorias 2000 e 98, com quem tive o privilégio de trabalhar e iniciar-me como treinador. A todos aqueles que neste clube confiavam no meu trabalho, fiz o melhor que pude por vocês. Sejam grandes.

A Escolinha de Futebol do Grêmio Foot-Ball Porto Alegrense por me dar uma oportunidade única de trabalhar. O futebol precisa de ambientes com esta qualidade

para ser melhor. Em especial aos jogadores da categoria 2003, estar invicto a mais de dois anos é uma conquista difícil.

Ao grande amigo Assis Lima Neto por ser um exemplo de vida. Espero que tenhas tudo o que desejas, és um grande guerreiro. Minha afilhada, Giovanna Biscardi de Lima será uma grande pessoa, pois tu és um grande pai.

A UFRGS e todos os seus professores, em especial ao Mário Brauner, Rogério Voser e Cícero Moraes por proporcionarem um ensino de qualidade e formação pessoal para mim e todos os seus alunos. Esta instituição tem motivos para ser considerada uma das melhores do país.

A FADEUP por me acolher tão bem e me proporcionar uma experiência impar através do seu ensino. A qualidade de ensino desta faculdade é impressionante. Em especial ao aluno Abel Pimenta, um dos futuros treinadores do futebol português.

Ao grande amigo Maurício Burzlaff por me colocar no futebol e me dar a oportunidade de trabalhar contigo. Um dos melhores que já trabalhei, se não o melhor.

Aos amigos Lucas Carvalho, Caco Isaac e Guilherme Cangussú por me trazerem momentos de grande felicidade quando juntos. Poucos tem tuas histórias “Patinga”.

A Patrícia Barbosa por me convencer a ir morar no Porto e ser uma grande amiga sempre.

RESUMO

No futebol se sabe que o nível de rendimento das equipes e dos jogadores está intimamente ligado ao seu desenvolvimento em treino. Portanto, o treino deve receber muita atenção por parte dos estudiosos deste esporte.

Existem várias metodologias de treino, guiadas por concepções diferentes que interferem diretamente no processo de desenvolvimento de uma equipe. Nas metodologias tradicionais, aplicadas no futebol, a dimensão física é a coordenadora do processo de treino, com as preocupações direcionadas ao atleta e o seu desenvolvimento, individualmente. Porém, a dimensão tática tem sido apontada como a principal dimensão. Concordando com esta ideia, surgem duas novas metodologias, o Treino Integrado e a Periodização Tática, ambas valorizam mais a dimensão tática, acreditando que o desenvolvimento tem que ser da equipe. Porém a Periodização Tática acredita em pressupostos diferentes das demais metodologias, inclusive do Treino Integrado, mesmo sendo parecidos.

A questão que nos intriga está nos conceitos e concepções da Periodização Tática, como esta metodologia concebe a dimensão tática e, conseqüentemente, como entende o jogo e o treino. Buscando responder esta questão optamos por fazer uma revisão de literatura, onde discutimos a necessidade de entender a dimensão tática na Periodização Tática, com este objetivo abordaremos outros assuntos como: o jogo, o treino, o modelo de jogo e seus princípios de jogo. Deste modo, procuramos responder a principal dúvida dessa dissertação.

Este estudo parece evidenciar que o jogo deve ser entendido através de uma visão sistêmica, tendo uma lógica complexa e caótica, revelando padrões de comportamento nas interações dos jogadores - dando a esta elevada importância - e tornando, durante o treinamento, a dimensão tática a coordenadora de todo o processo, pois ela engloba e dá sentido a todas as outras dimensões (física, técnica e psicológica). Para isso, é necessário ter como referencial o modelo de jogo, que guie as ideias de todos para uma determinada maneira de jogar: um padrão de comportamento. Porém o modelo de jogo só ganha vida se os jogadores respeitarem seus princípios, agindo dentro desta lógica e criando uma identidade

coletiva. Visto isso, podemos dizer que a dimensão tática deve ser a coordenadora do processo de treino, treinando-se os princípios relativos ao modelo de jogo desta equipe, e isto é potencializado quando usamos exercícios em contexto de jogo, porém estes devem ser *Específicos*, o que torna necessário a presença dos princípios de jogo, que queremos desenvolver na equipe, dentro da lógica do exercício.

ABSTRACT

In soccer it is well known that the income level of players and teams is closely correlated to its training growth. Therefore, training must receive a special attention from soccer scholars.

There is many training methodologies, they are guided by different conceptions that interfere directly in the team development process. In traditional methodologies applied in soccer, the physical dimension is the guide to the training process, with its concerns focused on the athlete and its individual growth. However, The tactical dimension has been pointed as the main dimension. Agreeing with this idea, there is two new methodologies, the Integrated Training and the Tactical Periodization, both value more the tactical dimension, believing that the growth must be the team growth. However the Tactical Periodization believes in different assumptions.

The question that intrigues us reside in Tactical Periodization concepts and views, how this methodology sees the tactical dimension and, as a consequence, how it understand the game and the training. Seeking to answer those questions we choose to make a bibliographic review, where we discuss the the need to understand the tactical dimension in the Tactical Periodization, with this objective we will address other subjects such as: the game, the training, the game model and its game principles. Thus, we seek to answer the main question of this dissertation.

This study seems to show that the game must be understood by a systemic point of view, with a complex and chaotic logic, that expose patterns of behavior in the players interactions – giving to those a high importance - and make, during the training, the tactical dimension a leader for all the process, because it includes and gives sense to all the other dimensions (physical, technical and psychological). For this, it is necessary to have the game model as a reference that guides the ideas of each player to a certain way of playing, a pattern of behavior. But the game model only will come to life if the players respect its principles, behaving within this logic and creating a collective identity. Seen it, we can say that the tactical dimension must be the training process coordinator by training the principles related to the game model of this team and this is powered when we use exercise with game context, but they

must be *Specific* what makes necessary the presence of the game principles that we want to develop in the team within the exercise logic.

Keywords: tatic, tatic periodization, game model, soccer, football, game principles, game moment.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 MATERIAIS E MÉTODOS.....	14
3 REVISÃO DE LITERATURA.....	15
3.1 FUTEBOL.....	15
3.2 METODOLOGIAS DE TREINO.....	17
3.3 ABORDAGEM SISTÊMICA NO FUTEBOL.....	23
3.4 TÁTICA – A GLOBALIZADORA DO PROCESSO.....	33
3.5 MODELO DE JOGO – COMO PRETENDEMOS JOGAR?	41
3.6 MOMENTOS DE JOGO – ESTOU COM OU SEM A BOLA? ORGANIZADO, OU NÃO?	46
3.7 PRINCÍPIOS DE JOGO – UMA LINGUAGEM COMUM.....	51
3.8 TREINO – ONDE MODELA-SE A EQUIPE.....	56
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	61
REFERÊNCIAS.....	63

1 INTRODUÇÃO.

O treinamento é considerado uma ferramenta de extrema importância para o aumento do rendimento futebolístico, recebendo grandiosa atenção das pessoas envolvidas no desenvolvimento das equipes de Futebol, em todos os níveis. Este processo, como a maioria, é dependente da visão, daqueles que intervêm, sobre ele. Marisa Gomes (2006) afirma que o processo de preparação das equipes no Futebol envolve um conjunto de procedimentos e decisões que resulta da forma como se vê o jogo e o treino. Pois então, quer dizer que iremos desenvolver uma equipe potenciando o que vemos, nada mais. Como acrescenta Garganta (2012¹) em suas aulas, “o jogo diz-nos tudo... o que lhe soubermos perguntar!”

Aqui está a importância de termos uma visão ampla em relação ao jogo e ao treino, já que sem isto, não iremos fomentar um bom processo de evolução da equipe. Neste sentido precisamos abordar o jogo em sua complexidade, como Mourinho (apud GOMES, 2006, p. 10) refere-nos que “a melhor equipe não é a que tem melhores jogadores, mas a que joga como uma equipe”. Jogar como equipe quer dizer fazer com que os jogadores se entendam em campo, que conversem o mesmo assunto, que tenham o mesmo comprimento de onda. Para isso é necessário que interajam bem, e se assim é, precisamos treiná-los para isso. Para que haja um entendimento comum do jogo por parte da equipe.

Com o objetivo de desenvolver as equipes, foram criadas várias metodologias de treino, que buscam o desenvolvimento de determinadas dimensões do jogo, como Filipe Martins (apud GOMES, 2006, p. 1) identificou a existência de várias tendências de treino: a originária do Leste da Europa (LE), a originária dos países do Norte da Europa e América do Norte (NE), a originária dos países Latino-Americanos (Treino Integrado) e por último, uma tendência denominada de «Periodização Tática».

¹ Frase utilizada pelo professor Julio Garganta nas aulas de Metodologia do Desporto I – Futebol, ministradas na Faculdade de Desporto da Universidade do porto, no ano de 2012.

Todas essas metodologias buscam o desenvolvimento máximo de uma equipe de futebol, porém cada uma delas com características próprias, foquemos nossa atenção aos fundamentos destas metodologias. Na LE da-se a dimensão física a coordenação do processo de treino, com manipulação de “cargas físicas”. Outra tendência, a NE, busca uma relação maior com a especificidade da modalidade, tendo também a dimensão física como coordenadora do processo. Existe também uma outra tendência, originária dos países Latino-Americanos, chamada Treino Integrado, que perspectiva o treino através do desenvolvimento das capacidades físicas, técnicas e táticas de forma conjunta, aumentando a preocupação sobre a relação do treino com o jogo. E, por ultimo, desenvolvida em Portugal, existe a Periodização Tática, que tem a dimensão tática como coordenadora do processo e uma grande preocupação com a busca pelo Modelo de Jogo, dando importância crucial ao desenvolvimento de uma identidade coletiva singular da equipe.

Neste sentido, é necessário, para poder entender a Periodização Tática, que tenhamos domínio sobre seu conceito de tática, por este ser diferente dos conceitos das demais metodologias. Desta forma, este é o objetivo deste trabalho, entender o conceito de tática para a Periodização Tática. Para tal objetivo, é preciso compreender as teorias em que esta metodologia baseia-se. Neste sentido iremos realizar uma revisão de literatura, onde será discutido: jogo de futebol, abordagem sistêmica, tática, modelo de jogo, momentos de jogo, princípios de jogo e treino.

2 MATERIAIS E MÉTODOS.

Este estudo é caracterizado por ser uma revisão bibliográfica que tem como meta fazer uma avaliação crítica a respeito da literatura, tendo em vista um maior conhecimento sobre esse tema e justificando a importância do mesmo (MARCONI e LAKATOS, 2010).

A revisão se deu sobre artigos, monografias, livros, teses de mestrado e de doutorado, a partir do ano 1999 até 2013. Foi realizada uma análise crítica sobre os trabalhos, selecionando os trabalhos realizados por autores com relevante importância para a Periodização Tática, ou trabalhos que fizeram entrevistas com os mesmos.

Para a pesquisa foram utilizadas como palavras-chave: periodização tática, tática, treino, modelo de jogo, futebol, princípios de jogo, fractal, abordagem sistêmica, momentos de jogo. O principal local pesquisado foi o banco de dados da Biblioteca da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, devido ao fato dos principais autores requeridos terem seus trabalhos publicados por esta faculdade.

3 REVISÃO DE LITERATURA.

3.1 FUTEBOL.

Para compreender o futebol, que faz parte dos jogos desportivos coletivos com oposição e enfrentamento, precisamos entender a natureza desta categoria de jogos. Os Jogos Desportivos Coletivos (JDC) são caracterizados, segundo alguns autores (TAVARES, 1993; MORENO, 1994; GARGANTA & PINTO, 1994; GRÉHAIGNE & GODBOUT, 1995; MESQUITA, 1998; CERESO, 2000, apud COSTA et al., 2002), pela aciclicidade técnica, solicitações morfológico-funcionais diversas e intensa atividade psíquica, num contexto permanentemente variável, de cooperação-oposição, com uma importância capital dos aspectos estratégico-táticos (GARGANTA, 1997 apud COSTA et al., 2002), onde a tomada de decisão precede a execução.

Neste sentido o jogo de Futebol reclama dos praticantes uma elevada capacidade perceptiva (GARGANTA & PINTO, 1994 apud COSTA et al., 2002) e maiores exigências relativamente à componente visual que os restantes JDC (CÁRDENAS, 2000 apud COSTA et al., 2002).

O Futebol é considerado o JDC mais imprevisível e aleatório (DUFOUR, 1993 apud COSTA et al., 2002), características que resultam do envolvimento aberto (KNAPP, 1963 apud COSTA et al., 2002), do elevado número de jogadores e da dimensão do espaço de jogo, bem como da duração do tempo de jogo (COSTA et al., 2002).

Os JDC implicam quadros de prática desportiva que, para além de serem tributários de regras e princípios de jogo específicos, oferecem a possibilidade de criação de novos cenários (GARGANTA, 2006). O futebol por ser considerado o mais imprevisível e aleatório, acaba sendo aquele que tem maior quantidade de panoramas a serem criados dentro de um mesmo jogo.

Com as possibilidades infindáveis de criação de novas paisagens, o jogador se depara muitas vezes com um novo cenário criado pelo adversário, criando uma gama elevada de problemas, e os inúmeros problemas surgidos no jogo obrigam o

jogador a decidir e selecionar qual a solução mais adequada de acordo com a situação, obedecendo aos princípios gerais do jogo através do conhecimento que o mesmo possui (COSTA et al., 2002).

Neste quadro de problemas criados pelo adversário, os jogadores têm que saber o que fazer, para depois selecionar como o fazer, utilizando a ação motora mais adequada à solução do problema (ALVES, 1990; GARGANTA & PINTO, 1994, apud COSTA et al., 2002). Vemos aqui que o saber o que fazer precede o conseguir fazer, dando importância capital ao conhecimento específico que o jogador possui.

Ao jogador é exigido que decida e exteriorize o seu raciocínio mental ou decisão cognitiva (SISTO & GRECO, 1995 apud COSTA et al., 2002), exteriorizando assim o seu conhecimento específico, já que este se mostra na forma em que o jogador resolve os problemas de jogo.

Então, podemos considerar que as tarefas dos jogadores estão vinculadas há um arsenal de atributos, tais como: de decisões, escolhas, resolução de problemas, adaptações, de forma coletiva. Sendo assim, é um jogo essencialmente tático. Por isso, para podermos entender como funcionam as decisões no jogo, precisamos compreender também como funciona o jogo e sua lógica interna: complexa, caótica e sistêmica.

3.2 METODOLOGIAS DE TREINO.

As periodizações têm focado os aspectos que se relacionam em larga escala com o trabalho físico das equipes em lugar do aspecto tático, atribuindo-se demasiada importância ao desenvolvimento de um conjunto de capacidades físicas em detrimento de uma consciente forma de jogar (FARIA, 1999, p.6).

Faria (1999, p. 6) levanta-nos as seguintes questões: Até que ponto devemos pensar em planejar fisicamente e não taticamente? Porque não darmos a máxima importância à componente tática, através de um modelo de jogo adotado e respectivos princípios, num processo perspicaz e cuidado de planeamento e periodização dinâmicos? Onde, a componente física do treino, assim como as restantes componentes aparecerão subjulgadas à componente tática, não caindo na tentação de maximizar cada uma destas em separado.

Então vejamos como eram pensadas as coisas em muitas metodologias tradicionais existentes:

Aproximadamente nos anos 1910 à 1920, Murfhy e Kotov foram os primeiros a ter preocupação em organizar o treino, objetivando aprimorar o rendimento do atleta (FARIA, 1999, p. 9). Neste sentido, agrupavam os conteúdos e as tarefas do treinamento em fases visando uma progressão de modo a obter um estado de forma no momento desejado da competição (FARIA, 1999, p. 9).

Na década seguinte (1920-1930) L. Pihkala, Gorinovski e Birsin aprimoravam os métodos de treino existentes apresentando leis que ainda vigoram para a iniciação:

- A carga deve diminuir progressivamente em volume e aumentar em intensidade;
- Há necessidade de ter uma ampla base geral para o treino específico;
- Durante o treino deve haver uma clara alternância entre o trabalho e a recuperação (FARIA, 1999, p. 9).

Da década de 30 até 40 quem foi responsável pela evolução dos métodos de treino foi K. Grantyn. Onde pela primeira vez é apresentado um ciclo anual de treinos sem interrupção. Ciclo este dividido em três grandes períodos, contendo cada um seus conteúdos precisamente, sendo um dos objetivos é chegar a competição no melhor estado de forma possível (FARIA, 1999, p. 9).

Posteriormente, G. Dyson e N. Ozolin (anos 50) criaram modelos aplicados ao atletismo, em que estes regem-se na preparação multilateral que culmina numa especialização no momento da competição (FARIA, 1999, p. 9).

Também na década de 50, Letumov justifica cientificamente a divisão em períodos. E refere que o estado de forma não se deve às componentes organizativas dos elementos do treino, mas à “carga biológica” a que se submete o atleta durante o treino. Desta forma condiciona os períodos de treino às individualidades do atleta em vez do número e localização das componentes do plano anual (FARIA, 1999, p. 9).

No seguimento da evolução das metodologias, surge L. P. Matveiev (também nos anos 50), apresentando o conceito de periodização do treino com base nas fases da síndrome de adaptação de H. Selye (FARIA, 1999, p. 9). Descrevendo que pelo fato da resposta biológica ter um caráter ondulatório, as cargas de treino, visam uma relação ótima dos ritmos de treino com as alterações ondulatórias das funções fisiológicas. Também conceitua Forma e divide do ciclo de treino (duração de dez a doze meses) em aquisição (quatro meses), manutenção (cinco a seis meses e meio) e perda (um mês e meio a três meses), onde todo o desenvolvimento do processo pode ser semestral ou anual.

Tendo o modelo proposto por Matveiev como características fundamentais:

- A periodização do treino é em função das datas das competições mais importantes (FARIA, 1999, p. 10);
- A mudança de períodos de treino produz-se pela alteração da dinâmica de cargas (FARIA, 1999, p. 10);
- Uma grande parcela com predominância do volume das cargas;

- Preparação geral durante um longo período do treinamento;
- Treino multilateral (qualidades) durante toda a temporada (FARIA, 1999, p. 10);
- Período preparatório extenso, enquanto o período competitivo é curto;
- Uma perspectiva Universal, pois tem como objetivo atingir todas as modalidades esportivas.

Na década de 60 surge Fidelus, em que para prolongar o estado de forma em alto nível, diminui significativamente, durante o período competitivo, o volume da carga. E também reduziu o trabalho de caráter geral (FARIA, 1999, p. 10).

Nesta mesma década Naglak cria o duplo ciclo para a obtenção de dois momentos de forma no mesmo ano, com isso, precisa de subperíodos, que trazem maior flexibilidade às anteriores propostas. Também define a dinâmica das cargas no “Macro ciclo” semanal, salientando a sua importância na obtenção dos benefícios da sobrecompensação após o esforço (FARIA, 1999, p. 10).

A. Arosjev, nos anos 70, na tentativa de aperfeiçoar o modelo proposto por Matveiev, Cria uma metodologia que estrutura-se em função das competições, usando pequenos e médios ciclos de treino. Onde carga especial e geral se alternam de forma pendular, por isso o nome desta metodologia é “Treino Pendular”. Essa alternância acontece de maneira que a carga especial cresça até o momento da competição, enquanto a geral diminui.

Posteriormente (anos 70), A. Vorobjev cria o “Treino Modular”, criado para o Halterofilismo, onde são propostas alterações frequentes no volume e intensidade das cargas (FARIA, 1999, p. 11), tendo a predominância das cargas de natureza específica.

No final da mesma década, Verjoshanski cria o “Treino em Blocos”, onde baseia-se na concepção de ser necessária a evolução técnica para que o atleta renda o máximo, não tendo preocupações exclusivamente físicas. Esta metodologia foi criada para as modalidades de velocidade do atletismo. Havendo concentração

de cargas semilaterais (blocos específicos de treino) (FARIA, 1999, p. 11). Coloca a força como capacidade central da periodização e condição para que as outras capacidades sejam desenvolvidas (velocidade, resistência, tático-técnicas, etc.), de acordo com a modalidade, por isso um bloco inicial grande (mais ou menos dois meses) para o desenvolvimento da força. Também acrescenta a ideia da criação de blocos de treino, com trabalhos compatíveis no mesmo bloco e os incompatíveis em diferentes, avaliando as necessidades da modalidade e usando os blocos, de forma separada, de acordo com a especificidade da modalidade.

No “Treino Estrutural”, idealizado por P. Tschiene no final dos anos 70, há pela primeira vez uma distribuição da carga durante a temporada, fundamentada na manutenção de um alto nível de intensidade e volume durante todo o período. Esta metodologia é usada fundamentalmente para modalidades de força explosiva, onde as cargas, em caráter ondulatório, alternam-se em volume e intensidade. A forma é desenvolvida de acordo com as competições, incrementando-se a intensidade específica. Nesta metodologia é introduzido o “intervalo profilático” (desde o período preparatório), após as cargas específicas e antes das competições (FARIA, 1999, p. 12).

A. Bondarchuk, também no final da década de 70, cria o “Treino Individualizado”, utilizado no atletismo com excelentes resultados nas provas de arremesso (FARIA, 1999, p. 12). Onde o treinamento é extremamente individualizado, inclusive o conceito de forma.

Nesta metodologia o treino é baseado em duas premissas fundamentais (FARIA, 1999, p. 12):

- O atleta é uma unidade, então as capacidades físicas e técnicas devem ser treinadas interligadas;
- Preparação geral usada somente como forma de recuperação.

A divisão do treino é feita em três períodos: desenvolvimento, conservação e descanso, que podem repetir mais de uma vez ao longo do ano (FARIA, 1999, p. 12). Na alternância dos períodos não há uma mudança na dinâmica das cargas, mas no conjunto de exercícios. Aqui o volume do treino é desvalorizado, mantendo-se

constante, porém são usados exercícios muito intensos e específicos. Como forma de avaliação, são usados os próprios exercícios de treino e os resultados das competições.

Também ao final dos anos 70, Seirul-lo apresenta um modelo para as modalidades com um longo período competitivo (FARIA, 1999, p. 13), onde sugere a necessidade de objetivar a obtenção e manutenção, durante maior parte do período competitivo, do segundo nível de forma definido por T. Bompa (1984 citado por FARIA 1999, p. 13), “nível de alta forma desportiva”: onde o atleta mantém-se com o seu rendimento próximo do máximo, conseguindo rapidamente adaptar-se às cargas de treino e tendo um bom ritmo de recuperação, através de um desenvolvimento específico da modalidade em questão, ligado a uma eficácia técnica e tática a partir das capacidades psíquicas necessárias para o rendimento desportivo

Assim, Faria (1999, p. 13) considera desapropriado o controle das cargas de treino em ciclos superiores a uma semana para as modalidades com um longo período competitivo, e a regulação dessa dinâmica impossível de adaptar à dinâmica de uma planificação tradicional com períodos de carga lenta e geral.

Seirul-lo ainda acredita que o estado de “alta forma” deve ser objetivado independentemente da importância das competições. Acha necessária passagem de um estado de “alta forma” para um estado de “forma ótima”, através da aplicação de uma sinergia de cargas de conteúdo específico capaz de desencadear (FARIA, 1999, p. 13).

Notamos que o objetivos das metodologias aqui descritas centram-se no aperfeiçoamento das capacidades do atleta, individualmente. Porém, o problema está, no fato de o futebol ser um jogo onde há uma disputa de equipes, que tem como objetivo fazer mais gols do que a equipe adversária.

Contrariando esta lógica, surgem outras duas metodologias, uma delas denominada “Treino Integrado”, onde todas as dimensões são treinadas de forma integrada. Esta metodologia visa o desenvolvimento dos jogadores para que, em jogo, tenham capacidade para resolver os problemas. Os treinamentos são desenvolvidos a partir dos acontecimentos do jogo, por tanto, treina-se o futebol que existe.

Muito parecida com esta última metodologia, existe a “Periodização Tática”, criada em Portugal pelo professor Vitor Manuel da Costa Frade, onde esta é uma metodologia de treino de futebol que concebe o treino como um processo de ensino-aprendizagem, regendo-se por princípios metodológicos e uma matriz conceitual (PIVETTI, 2012, p. 46). Este mesmo autor refere-nos que:

“O emprego do termo “periodização” se refere à necessidade da distribuição cronológica das unidades de treino de maneira não linear no espaço de tempo, segundo a aquisição dos princípios fomentadores do modelo de jogo pretendido de acordo com a temporada competitiva (aspecto macro) e o padrão semanal de treinamento (aspecto micro). Já a utilização do vocábulo “tática” se justifica por ser a dimensão maior que modela o processo de ensino-aprendizagem como um todo.”

A diferença, em relação às ideias, da Periodização Tática para o Treino Integrado está no fato de a primeira treinar em função de um futebol pretendido coletivo, em direção a um Modelo de Jogo a partir de um entendimento de tática diferente. Enquanto a segunda treina aspectos que o jogo apresenta e centra-se na qualificação do jogador, então não há projeção de um modelo de jogo. Existem também diferenças relacionadas aos princípios metodológicos, porém, neste trabalho, não iremos nos prender a este assunto.

Para compreendermos o entendimento de tática da Periodização Tática, é necessário que tenhamos conhecimento sobre a abordagem sistêmica que esta metodologia pressupõe sobre o jogo.

3.3 ABORDAGEM SISTÊMICA NO FUTEBOL.

“Procuramos o esquema de pensamento mais simples possível que possa ligar os fatos observados”. (EINSTEIN apud GOMES, 2006)

Não é a mesma coisa ver que perceber (FRADE, 1985 apud FARIA, 1999, p. 23)

Para entendermos a perspectiva que a Periodização Tática tem sobre a dimensão tática, é necessário que estejamos vendo o jogo de futebol a partir da lógica da abordagem sistêmica.

Vários autores citados por Garganta & Gréhaigne (1999) têm sustentado que a construção do conhecimento em Futebol deve edificar-se a partir de perspectivas que se focalizem na lógica interna ou natureza do jogo. Parece-nos importante, se não fundamental, entendermos o jogo pela sua natureza, pela sua complexidade (FARIA, 1999, p. 31).

Neste contexto, a elevação do jogo a objeto de estudo constitui um imperativo, porquanto o conhecimento da sua lógica e dos seus princípios tem implicações importantes nos planos do ensino, treino e controle da prestação dos jogadores e das equipes (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999). Neste sentido, Oliveira (2004, p.126) salienta que:

A complexidade do jogo é o próprio jogo, ou seja, a interação entre as duas equipes, as interações entre os jogadores da mesma equipe, o jogo das previsibilidades e imprevisibilidades, que constantemente se confrontam, a aleatoriedade dos acontecimentos, a capacidade de criação das equipes e dos diferentes jogadores, a qualidade do jogo e dos jogadores e, conseqüentemente, os problemas levantados, proporcionam um meio complexo e caótico que, para ser perceptível, tem de ser gerado e analisado nesse envolvimento.

No concurso das equipes para um objetivo comum e no permanente antagonismo destas, de acordo com as diferentes fases que atravessa, o jogo de Futebol apresenta-se como um fenômeno de contornos variáveis no qual as ocorrências se intrincam umas nas outras (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

As competências dos jogadores e das equipes não se confinam, portanto, a aspectos pontuais, mas reportam-se a grandes categorias de problemas, pelo que se torna necessário entender o jogo na sua complexidade (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999; GARGANTA, 2006). Oliveira (2008, apud TOBAR, 2013, p. 58) entende e perspectiva o jogo de futebol como *um confronto entre dois sistemas caóticos determinísticos com organização fractal*².

O jogo de futebol ao ser entendido e criado de uma perspectiva sistêmica faz emergir algumas características que lhe são particulares como a complexidade, a auto-organização, o caráter caótico e a dimensão fractal (OLIVEIRA, 2004, p. 126). Assim, na aparência simples de um jogo de Futebol esconde-se um fenômeno que assenta numa lógica complexa (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

Vários autores citados por Oliveira (2004, p. 123) afirmam que para analisar e criar o jogo, este deve ser entendido dentro de uma perspectiva sistêmica. Desta forma, Garganta & Gréhaigne (1999, p. 44) salienta que:

A sistêmica constitui uma abordagem, um método de compreensão e de resolução de problemas que visa aumentar a eficácia da ação face a problemas relacionados com o modo de observação, de representação, de modelação ou de simulação de totalidades complexas.

² “Um fractal é um objeto geométrico que pode ser dividido em partes, cada uma das quais semelhante ao objeto original. Diz-se que os fractais têm infinitos detalhes, são geralmente autossimilares e independem de escala. Em muitos casos um fractal pode ser gerado por um padrão repetido, tipicamente um processo recorrente ou iterativo. O termo foi criado em 1975 por Benoît Mandelbrot, matemático francês nascido na Polónia, que descobriu a geometria fractal na década de 70 do século XX, a partir do adjetivo latino *fractus*, do verbo *frangere*, que significa quebrar” (WIKIPÉDIA, 2014).

De uma forma sucinta pode-se considerar que um sistema é um todo dinâmico construído por elementos que se relacionam e interagem entre si e com o meio envolvente (BERTRAND & GUILLEMET, 1994 apud OLIVEIRA, 2004, p. 123). Toda a interação dotada de alguma estabilidade ou regularidade assume um caráter organizacional e produz um sistema (MORIN, 2006).

Von Bertalanffy (2009, apud TOBAR, 2013, p. 32) define um sistema como “um complexo de elementos em interação”, em concordância Morin (2007, p. 20, apud TOBAR, 2013, p. 32) refere que um sistema “não é uma unidade elementar discreta, mas uma unidade complexa, um «todo» que não se reduz à soma de suas partes integrantes”, mas é constituído por suas relações.

Segundo Capra (2006 apud TOBAR, 2013, p. 32), o contexto adquire uma importância fundamental na compreensão da realidade, sendo que os problemas que nos cerceiam não podem ser entendidos isoladamente, pois são problemas sistêmicos, o que significa que estão interligados e são interdependentes.

Capra (2006 apud TOBAR, 2013, p. 32) explica-nos que um sistema, deriva da palavra grega *synhistanai*, que significa “colocar junto”, e diz-nos que entender as coisas sistemicamente significa, literalmente, “colocá-las dentro de um contexto e estabelecer a natureza de suas relações”. Por isso a complexidade é concebida sem mutilação prévia (FARIA, 1999, p. 15), sem retirar a interação entre as partes.

Apesar de tradicionalmente se entender as ações numa relação linear de causa-efeito, o conceito de sistema leva-nos para um outro entendimento, ou seja, deixa de se analisar os comportamentos dos jogadores como uma ação para ser reconhecida como uma INTERAÇÃO (GOMES, 2006).

As conclusões decorrentes de grande parte dos estudos realizados, fazem emergir a necessidade de encontrar métodos que permitam reunir e organizar os conhecimentos, a partir do reconhecimento da complexidade do jogo de Futebol e das propriedades de interação dinâmica das equipes, enquanto conjuntos ou totalidades (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

Considerando que a ação de um jogador desemboca obrigatoriamente na interação dos demais elementos em jogo, cada uma das equipes que se defrontam

comporta-se como uma unidade cujas relações entre os seus elementos se sobrepõem às mais-valias individuais (GARGANTA, 2005, apud GARGANTA, 2006).

Parte do processo de entendimento do comportamento de um conjunto de sujeitos em um jogo como o futebol é a aceitação das diferentes escalas de imprevisibilidades associadas ao esporte. Parte desse caráter imprevisível do esporte se deve a grande sensibilidade que a ação dos sujeitos e do grupo apresenta as condições iniciais e a forma como essas condições são percebidas pelos atores. Esse tipo de conclusão vem sendo repetido por um conjunto de autores e formam a base da proposta de abordagem sistêmica do jogo.

Entre eles Garganta (1997, apud GARGANTA & CUNHA E SILVA, 2000, p. 1) “Na aparência simples de um jogo de Futebol esconde-se um fenômeno que assenta numa lógica complexa, decorrente da elevada imprevisibilidade e aleatoriedade dos fatos do jogo, o que conduz a dificuldades acrescidas na previsão dos desfechos das partidas.”

Frade (1985 apud FARIA, 1999, p. 23) “toda a ação-de-jogo contém incerteza”. Concordando com esta ideia Dunning (1994 apud GARGANTA & CUNHA E SILVA, 2000, p. 3) afirma que “o jogo é um acontecimento caótico, particularmente sensível às condições iniciais.”

Ampliando a discussão, Garganta & Gréhaigne (1999, p. 43) consideram que “numa partida, o quadro do jogo é organizado e conhecido, mas o seu conteúdo é sempre surpreendente, imprevisível, incerto, aleatório, “sendo um dos exemplos mais eloquentes do caos determinista na medida em que se joga na fronteira entre o caos e a ordem” (DUNNING, 1994 apud PIVETTI, 2012, p. 69).

“O Futebol é considerado o jogo desportivo coletivo mais imprevisível e aleatório (DUFOUR, 1993, apud COSTA et al., 2002, p. 8), características que resultam do envolvimento aberto (KNAPP, 1963 apud COSTA et al., 2002, p. 8), do elevado número de jogadores e da dimensão do espaço de jogo, bem como da duração do tempo de jogo.”

Oliveira (2004, apud TOBAR, 2013, p. 53) afirma que “dentre outras coisas, a complexidade do jogo é o próprio jogo, ou seja, para além da já referida interação

entre as equipes e entre os jogadores da mesma equipe, esta complexidade resulta do futebol ser o jogo das previsibilidades e imprevisibilidades, que constantemente se confrontam.”

Moreno (2010 apud TOBAR, 2013, p. 52) “o futebol é um fenômeno complexo, não linear e imprevisível, onde o acaso e o caos se introduzem de forma aleatória”, e Mourinho (s/d, citado por ILHARCO, 2013, p. 48) refere que um dos objetivos do seu trabalho é “reduzir a imprevisibilidade do jogo”.

A fonte dessas imprevisibilidades e do caráter caótico do futebol está associada ao fator humano do jogo. As ações e decisões de um indivíduo dependem em parte da forma como esse indivíduo percebe o quadro de jogo. Ao tomar uma decisão e transformá-la em ação o indivíduo, como ator do jogo, altera o contexto de jogo e portanto influencia as decisões de todos os outros indivíduos gerando uma cascata de eventos que alteram o jogo conforme o tempo passa. O alto grau de sensibilidade do sistema futebol a essas pequenas ações individuais dificulta muito a previsão do estado futuro do sistema nos próximos segundos e praticamente impossibilita a previsão da configuração do jogo em escalas de tempo maiores.

As ações de jogo realizam-se num contexto diversificado, configurado a partir de uma intrincada trama de relações de oposição e de cooperação. Os jogadores e as equipes procuram resolver em situação, várias vezes e simultaneamente, cascatas de problemas que encerram uma elevada imprevisibilidade (METZELER, 1987 apud GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

Também compartilha desta ideia Tobar (2013, p. 54), afirmando que qualquer decisão tomada trará implicações às ações subsequentes, podendo modificar e alterar completamente a sequência, a lógica e o resultado do processo. Onde num encontro, a oposição do adversário gera imprevisibilidade e necessidade de constante adaptação aos constrangimentos que decorrem da natureza do confronto (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999). Isso quer dizer que o “aqui e agora” condicionará sempre o desenvolvimento do jogo (TOBAR, 2013, p. 54).

Garganta & Cunha e Silva (2000), referem que o acaso e as regras são elementos do jogo, onde um acontecimento causal pode mudar o curso do jogo, lançando-o para um novo rumo. Demonstrando assim que a decisão tomada em um

instante irá acarretar determinadas respostas, porém se a decisão for outra as respostas também serão, assim, a ação dos jogadores é condicionada pela anterior.

Devido à natureza caótica e não linear do jogo, onde os acontecimentos são de difícil previsão, inventando e reinventando-se a cada instante, qualquer acontecimento que ocorra durante o processo tem implicações nos acontecimentos que se seguem, sendo que este é proveniente de uma implicação de um acontecimento que já ocorreu, ou seja, uma ação no “aqui e agora”, condicionará a sequência, a lógica e o resultado do processo, isto é, o jogo revela uma grande dependência do que acontece em cada instante (OLIVEIRA, 2004; OLIVEIRA et al., 2006; PIVETTI, 2012).

A imprevisibilidade revela-se porque os problemas derivados do jogo podem ser resolvidos de diferentes maneiras e dependem dos conhecimentos específicos que se tem, da interpretação que o jogador faz sobre a situação que está a decorrer, “da sua auto-consciência relativa às suas capacidades para resolução desse problema, isto é, das suas *affordances* e dos modelos de referência coletivo e individual que construiu” (OLIVEIRA, 2004, p. 127), e também a execução da ação que o jogador decidiu realizar no “aqui e no agora” (TOBAR, 2013, p. 54).

Uma decisão tomada em determinada altura proporciona um jogo, mas se a decisão for outra vai proporcionar um jogo diferente (OLIVEIRA, 2004, p. 127). Por isso não é possível prever um ponto futuro dos elementos deste sistema, mostrando sua sensibilidade as condições iniciais.

O decorrer do jogo dá-se na interação, e através da interação, das regras constitutivas do jogo, o acaso e a contingência de acontecimentos específicos com as escolhas específicas e as estratégias dos jogadores, viradas para a utilização das regras e do acaso para criarem novos cenários e novas possibilidades (GARGANTA & CUNHA E SILVA, 2000).

Mais do que centrar a atenção nas ações de jogo, importa então deslocar o olhar para as interações dos atores, na sua relação com o meio, porque é nas articulações do sistema que se tece a sua identidade e é também nelas, e através delas, que se cria condições para a manter ou alterar, em função das circunstâncias (GARGANTA, 2006).

Trata-se de uma atividade coletiva, que consiste numa rede de interações complexas de cooperação e oposição, integrando distintos níveis de organização (GRÉHAIGNE, 1992 apud GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999). Sendo única, portanto, diferente em todas as equipes. Neste sentido, a organização dos jogadores configura as interações da equipe e por isso, leva a determinadas regularidades que a identificam (GOMES, 2006).

O jogar é uma fenomenologia dinâmica de interações (GOMES, 2006). Vítor Frade (1990 apud GOMES, 2006) reconhece que o futebol é um jogo de dinâmicas onde a constante estrutural é a **Interação**. As concepções de ensino, de treino, de jogo e os conhecimentos daí resultantes só tem sentido quando a interação for o suporte estrutural dessas concepções e subsequentes conhecimentos (OLIVEIRA, 2004, p. 123).

O jogador também é um sistema que evidencia constantes alterações provocadas por motivos de índole pessoal, mas também pelas suas interações com seus colegas e adversários, isto é, com o meio que o envolve, influenciando e sendo influenciado também por esse meio (OLIVEIRA, 2004, p. 124).

Morin (2007 apud TOBAR, 2013, p. 41), quando refere que “o sistema só pode ser compreendido se nele incluímos o meio ambiente, que lhe é ao mesmo tempo íntimo e estranho e o integra sendo ao mesmo tempo exterior a ele”. A este respeito, Pivetti (2012 apud TOBAR, 2013, p. 36), salienta que:

Um sistema tem uma relação de reciprocidade com o envolvimento, ou seja, tanto ele influencia o envolvimento, como também ocorre o inverso, e acrescenta que apesar de tal propriedade, existem evidências de que um determinado sistema complexo tem um relativo nível de autonomia em relação a seu envolvimento, já que pode exercer influência sobre ele.

Por sua vez, o tratamento é a relação dinâmica que o sistema tem com o seu meio, promovendo trocas entre ambos (TOBAR, 2013, p. 35). De acordo com Bertrand & Guillermet (1994 apud OLIVEIRA, 2004):

Um sistema é considerado aberto quando promove trocas permanentes com o seu meio envolvente, contrariamente ao sistema fechado, que não permite trocas com o meio envolvente; já a complexidade de um sistema pode ser definida como um conjunto de interações que um sistema pode promover entre os seus elementos e entre estes e o envolvimento.

Uma equipe também pode ser considerada um sistema (TEODORESCU, 1984; GARGANTA, 1997; VARGAS, 2003; MATEUS, 2004 apud OLIVEIRA, 2004, p. 124). É formada por subsistemas, que são os jogadores, que interagem com objetivos e finalidades definidas (OLIVEIRA, 2004, p. 124)

Neste seguimento, o modo de jogar de uma equipe expressa as relações de cooperação entre os colegas e de oposição com os adversários (GOMES, 2006). A relação entre as equipes configura os contornos do jogo que pode ser considerado um sistema constituído por outros sistemas que procuram alcançar determinadas finalidades (GRÉHAIGNE, 1989, apud GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

Pode-se dizer que as equipes de Futebol operam como sistemas cujos constituintes se organizam de acordo com uma lógica particular, em função de princípios e prescrições, num contexto de oposição e cooperação (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

Para Moreno (2010 apud TOBAR, 2013, p. 41) fica explícita a necessidade de respeitarmos a todo o momento a integração de cada parte com seu contexto específico, sendo que essa articulação deve ser sobredeterminada pela finalidade ou intencionalidade do todo.

Por isso, as ações dos jogadores da mesma equipe tendem a ser convergentes, na medida em que as estratégias e ações individuais são

direcionadas no sentido de satisfazer finalidades e objetivos comuns (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999).

O conceito de finalidade nos diz que os diferentes elementos de um sistema interagem em função de um objetivo (TOBAR, 2013, p. 35). A equipe é um sistema, uma vez que as ações dos jogadores são integradas numa determinada estrutura, segundo um determinado modelo, de acordo com certos princípios e regras (TEODORESCU, 1977 apud GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999), conferindo organização ao sistema.

Deste modo, um sistema sem organização resulta numa agregação aleatória de acontecimentos sobre os quais os jogadores e treinador têm maiores dificuldades em interagir (GARGANTA & CUNHA e SILVA, 2000).

De acordo com Morin (1982, apud GOMES, 2006), o conceito de sistema sem organização é tão redutor como o conceito de organização sem sistema. Cada equipe comporta-se como um sistema dinâmico que vive da organização, o que quer dizer que a eficácia depende do compromisso entre a sua identidade e a sua integridade (GARGANTA, 2006).

De acordo com Marisa Gomes (2006), o jogo é um todo dinâmico cuja identidade coletiva resulta de uma Organização, que lhe confere uma lógica. Sendo a organização direcionada para a finalidade do sistema, ou seja, o Modelo de Jogo. Porém a equipe não inicia jogando da forma como se pretende, isto deve ser construído, adquirido na prática, através da modelação do sistema.

A abordagem sistêmica consiste portanto numa estratégia de modelação da realidade que comporta a utilização de certos instrumentos conceituais bem definidos, conduzindo à modelação sistêmica (BERTRAND & GUILLEMET, 1988, apud GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999), e isso é feito em treino, direcionando os contextos de exercitação, obrigando o sistema a se adaptar e recriar-se da forma que pretendo.

Se a nossa intervenção sobre ele, não for intencionalmente pensada, no sentido de se desenvolver um método de complexidade, um método de jogo, então, não seremos capazes de pensar e conceber o próprio jogo (FARIA, 1999, p. 31).

Assim cabe ao treinador moldar o ambiente, modelando o sistema para que seja da maneira que pretende. Ou seja, o treinador direciona as interações, para que sejam de determinada forma, direcionando para o modelo de jogo perspectivado. Segundo Laddrière (apud FARIA, 1999, p. 16):

O modelizador (treinador) constrói as representações multidimensionais dos processos físicos e cognitivos no seio dos quais intervém intencionalmente; representações ou modelos sobre os quais exercerá o seu entendimento, a fim de elaborar e avaliar os projetos de ação que pode considerar.

Porém a modelização deve acontecer a todos os níveis, pois a equipe é um todo constituído por partes, e ambos devem ter as mesmas idéias de jogo. Neste caso, “*o todo está na parte, que está no todo*” (MORIN, 2003 apud TOBAR, 2013, p. 60). Nos levando a compreensão de fractalidade³, onde as partes são representativas do todo, e o contrário também é verdadeiro. Esta premissa também é compartilhada por Amieiro (2004, p. 191) quando refere que não se devem julgar as «partes» sem tentar, primeiro, entender o «todo».

Entretando, no caso de uma equipe, esta visão só pode acontecer a nível das interações, pois estas podem ocorrer como regularidades. O que se quer é que os jogadores pensem da mesma forma, buscando uma forma coletiva de entender o jogo. Portanto os jogadores só podem ser vistos a partir do todo, do seu contexto. Pascal (S/D apud GOMES, 2006) cita que considera impossível “*conhecer as partes sem conhecer o todo, como conhecer o todo sem conhecer particularmente as partes*”.

Tendo a compreensão desta visão, podemos compreender a dimensão tática para a Periodização Tática.

³ Relacionado ao entendimento de Fractal, abordado na p. 24.

3.4 TÁTICA – A GLOBALIZADORA DO PROCESSO.

Gomes (2008, p. 24) considera que o futebol tem quatro componentes (física, técnica, tática e psicológica) e, no treinamento, devem ser desenvolvidas. Para este autor, a tática de jogo “representa um sistema de ações motoras realizadas pelos atletas e altamente selecionadas e planejadas no sistema de treinamento, de forma a antecipar as exigências no momento do jogo.”

Porém, para a Periodização Tática, a tática é uma dimensão mais complexa que as demais, englobando todas as outras e sendo a coordenadora de todo o processo de treino. Também, para esta metodologia de treino, esta dimensão não é abstrata, podendo ser vista nas interações dos jogadores. Por este motivo, é singular, representando a identidade da equipe.

Por se tratar de uma modalidade situacional, as competências dos jogadores e das equipes nos Jogos Desportivos Coletivos (JDC) reportam-se a grandes categorias de problemas, atravessando diferentes níveis de organização, em resposta aos sinais do envolvimento (GARGANTA, 2004 apud GARGANTA, 2006). Neste sentido, alguns autores (THORPE & BUNKER, 1982; THORPE, 1983; SISTO & GRECO, 1995; GRECO & CHAGAS, 1992; BAYER, 1994; GARGANTA, 1997, apud COSTA et al., 2002) salientam a importância do desenvolvimento da tática, pois, nos JDC, o principal problema que se coloca aos jogadores é essencialmente tático.

A diminuição do espaço de ação, de tempo de percepção, decisão, execução, assim como um aumento das ações coletivas, exigem do jogador uma outra atitude mental, um outro pensamento tático, uma outra mentalidade tática (PACHECO, 1991 apud FARIA, 1999, p.19). Assim é fundamental, para os jogadores, ter um conhecimento das componentes do futebol, que será melhor quanto maior for a sua cultura tática, definida por Frade (1990 apud FARIA, 1999, p. 19) como sendo um guia de escolhas de ação, referenciado ao conjunto de valores e percepções que decorrem do corpo de significações criado (modelo de jogo e seus princípios).

Ao nível dos jogos desportivos coletivos, a dimensão tática condiciona de uma forma importante a prestação dos jogadores e das equipes (FRADE, 1990; GARGANTA, 1995 apud FARIA, 1999, p. 21). Os jogadores com maior conhecimento tático apresentam maior percentagem de decisões adequadas (RIERA, 1995; GARGANTA & OLIVEIRA, 1996 apud OLIVEIRA, 2004, p. 9).

No jogo de Futebol as capacidades táticas e os processos cognitivos subjacentes à tomada de decisão são considerados requisitos essenciais para a excelência do desempenho esportivo (MCPHERSON, 1994 apud COSTA et al., 2011), neste esporte, ação é sinônimo de tomada de decisão, porque cada situação requer uma nova solução (COSTA et al., 2002). A questão fundamental é enunciada por Gréhaigne & Guillon (1992 apud GARGANTA, 2006): face a situações de oposição dos adversários, os jogadores da mesma equipe devem coordenar as ações com a finalidade de recuperar, conservar e fazer progredir a bola, tendo como objetivo criar situações de finalização e marcar gol ou ponto.

Numa situação concreta de jogo cada jogador deve possuir uma ação decisiva na análise, interpretação e decisão sobre as respostas necessárias a serem dadas (GARGANTA, 1997 apud FARIA, 1999, p. 23). Através deste conceito, enaltecemos que a adequabilidade da decisão é fundamental para resolver as dificuldades impostas pelo adversário e por isso, as exigências coletivas e individuais que se colocam são tático-técnicas (GOMES, 2006).

Ao jogador é exigido que decida e exteriorize o seu raciocínio mental ou decisão cognitiva (SISTO & GRECO, 1995 apud COSTA et al., 2002). Por tanto, é requerida aos jogadores uma permanente disposição estratégico-tática, cuja qualidade depende do conhecimento que o jogador tem do jogo (GARGANTA & CUNHA E SILVA, 2000 apud GARGANTA, 2006), como sugerem Williams & Davids (1995 apud GARGANTA, 2006), o conhecimento específico do jogo repousa em pressupostos cognitivos. Esta capacidade de decisão tática refere-se sobretudo ao “que” e ao “como” dos comportamentos face às mudanças produzidas (FARIA, 1999, p. 22).

Não se estranha, portanto, que vários investigadores (apud GARGANTA, 2006) tenham depositado as suas preocupações no estudo dos tipos de

conhecimento que suportam as ações dos jogadores na resolução de problemas do jogo, nomeadamente no que pertence às estratégias cognitivas que guiam a percepção e a tomada de decisão. Pois os conhecimentos que o jogador dispõe, permitem-lhe orientar-se prioritariamente, para certas sequências de ação, em detrimento de outras (TAVARES, 1995, apud FARIA, 1999, p. 22). Neste sentido, Vieira (1993 apud FARIA, 1999, p. 14) afirma que:

“No futebol não ganha quem salta mais alto, quem corre durante mais tempo ou quem é mais rápido. Normalmente o objetivo do jogo de futebol é superar ao adversário em número de gols, ou seja, marcar mais e sofrer menos”...
“Certamente que o mais importante não é a componente física, mas a componente tática da periodização”.

Mourinho (2003 apud AMIEIRO, 2004) refere-nos que a melhor equipe não é a que tem melhores jogadores, mas a que joga como uma equipe, ou seja, a que interage bem, onde os jogadores se entendem e sabem como jogam entre si. Assim, a natureza do jogo caracteriza-se pela dinâmica das relações de cooperação dos colegas da equipe para superar os propósitos adversários e por isso, os problemas que se colocam às equipes e jogadores são de natureza tática (FRADE, 1989; OLIVEIRA, 1991; GARGANTA, 1997 apud GOMES, 2006).

Tal perspectiva da tática confere um destaque especial às movimentações dos jogadores e ao respectivo posicionamento no campo, que se refletem na capacidade de ocuparem e/ou criarem espaços livres em função dos princípios táticos adequados aos diferentes momentos do jogo (COSTA et al., 2011). O jogo emerge da confluência de uma dimensão mais previsível, induzida pelas leis e princípios (macro), com outra menos previsível, materializada a partir da autonomia dos jogadores (micro), que introduzem a diversidade e singularidade dos acontecimentos (GARGANTA, 2006).

Deste modo, Frade (2003 apud GOMES, 2006) nos esclarece que as alterações individuais resultam de um coletivo e por isso, das propriedades que o definem. Assim, as escolhas dos jogadores resultam de uma configuração coletiva e portanto, das interações com os demais colegas (GOMES, 2006). Através desta

perspectiva, José Guilherme (apud GOMES, 2006) considera que mais importante do que ter um conjunto de jogadores, é fundamental que se relacionem de criando uma unidade coletiva. Alguns autores (ARAÚJO, DAVIDS & HRISTOVSKI, 2006; MESQUITA, 2005 apud COSTA et al., 2011) acrescentam que:

Não significa que o domínio técnico seja negligenciado, na formação dos praticantes, dada a relação de dependência perene entre tomar decisões apropriadas (tática) e a capacidade de operacionalizá-las (técnica), a qual é concorrente do incremento de desempenho em competição

Os jogadores têm que saber o que fazer, para depois selecionar como fazer, utilizando a ação motora mais adequada ao problema (ALVES, 1990; GARGANTA & PINTO, 1994 apud COSTA et al., 2002), portanto, a decisão tática reporta-se aos meios a serem utilizados (GARGANTA, 1997 apud FARIA, 1999, p. 22). Assim, sem conhecer a essência do jogo e dos seus princípios táticos, não se pode aproveitar na plenitude os recursos técnicos (READ & DEVIS, 1990 apud COSTA et al., 2002). Isso quer dizer que a dimensão técnica deve estar a serviço da tática, visto que as ações precisam existir para uma intenção, assim a técnica é a catalisadora da tática. Neste sentido Tobar (2013, p. 60) exemplifica:

“Imaginemos uma situação de jogo, em que um jogador está recebendo a bola e realizará um passe a outro companheiro: Ao receber a bola, o jogador avalia todas as opções de ação (tomada de decisão: passa a um companheiro? Conduz a bola para frente? Dribla o adversário?) e decide fazer o passe a um colega, que está bem colocado e receberá a bola com liberdade, e assim poderá dar progressão ao jogo. Ora, dentro deste passe está presente também a dimensão técnica (gesto motor), mas também o desgaste fisiológico implicado em tal gesto (e na sua ação subsequente), assim como a dimensão psicológica, dado que o referido jogador decidiu pelo passe em segurança tendo como pano de fundo um

sentimento (desejo de garantir a eficácia e a eficiência da sua escolha).”

Porém o que falta às dimensões é terem sentido, o mesmo direcionamento para, em treino, serem produzidas em interação. Vários autores (apud OLIVEIRA, 2004, p. 142), uns ligados ao processo de treino, outros ao ensino, consideram que o futebol é um jogo tático e que se manifesta pela interação das diferentes dimensões.

Deve-se entender por “Dimensão Tática” a que se manifesta através da interação das dimensões técnica, física e psicológica não tendo sentido aparecer sem que alguma delas não faça parte dessa interação (OLIVEIRA, 2004, p. 3). Pois esta solicita, de acordo com a especificidade do jogo, valências físicas, técnicas e psíquicas (FARIA, 1999, p. 22).

O tático não é físico, não é técnica, não é psicológico, mas precisa dos três para se manifestar (FRADE, 1996 apud FARIA, 1999, p. 14). Neste sentido, a dimensão tática por si só não existe, ela só se evidencia quando se manifesta através da interação das outras três (OLIVEIRA, 2004).

Neste sentido Oliveira (apud TOBAR, 2013, p. 60) acrescenta:

¿Será que el Fútbol se puede desintegrar en táctico, técnico, físico y psicológico? ¿No será el Fútbol un todo? ¿No será el Fútbol apenas un juego táctico? ¿En cualquier acción, habilidad técnica, carrera, manifestación de cualquier género, no será una respuesta decisional a una determinada situación que el juego creó? Si entendemos que así es, el juego es táctico, pero para serlo va a tener permanentemente manifestaciones técnicas, físicas y psico-cognitivas. Esto es, el juego que es táctico es el todo y a partir del momento que se divide deja de serlo.

Mourinho (apud TOBAR, 2013, p. 62) também compartilha desta ideia, quando afirma: “Não sei onde acaba o físico e começa o psicológico ou o tático.

Para mim, o futebol é globalidade, tal como o homem. Não consigo separar as coisas. Do mesmo modo, custa-me entender a evolução de um jogador separada da evolução da equipe.”

Ao privilegiar a vertente tática, portanto, a organização pretendida, privilegia-se todas as outras componentes do rendimento, pois é por necessidade do «tático» que surgem todas as outras. (TOBAR, 2013, p. 64). Portanto, o futebol deverá ter como núcleo diretor a dimensão tática do jogo, porque é nela, e através dela que se consubstanciam os comportamentos que ocorrem ao longo de uma partida (GARGANTA, 1997 apud FARIA, 1999, p. 14). A tática deve ser a coordenadora pelo fato de qualquer ação feita pelo jogador ser realizada com uma intenção, pois se não houver motivo, o jogador não precisa fazer nada, então as demais dimensões tem sentido quando há uma intencionalidade, e esta deve ser coletiva, pois ganha a melhor equipe.

Deste modo, são as relações e interações entre os jogadores que tornam o jogo numa atividade coletiva (CUNHA e SILVA, 1999 apud GOMES, 2006). Contudo, estas interações dos jogadores expressam a intenção individual que é subjugada a uma ideia coletiva, a uma intenção que Oliveira (2004 apud GOMES, 2006, p. 15) designa de “*projeto coletivo de jogo*”. Concordando com esta ideia Oliveira (2004, p. 122) afirma:

A interação da sentido e sentimento ao jogo, promovendo uma Especificidade de jogo, uma vez que o jogo é muito mais que um somatório de ocorrências, que, em consequência, promove a criação e o desenvolvimento de conhecimentos coletivos e individuais que lhe são próprios e que vão permitir a melhoria qualitativa de jogo, coletiva e individual.

Assim, Frade (1990 apud OLIVEIRA, 2004, p. 122) afirma que a interação é a constante estrutural de uma equipe. Ou seja, a interação será a componente que não irá mudar. Podemos alterar a distribuição da equipe em campo, sendo 1-4-4-2 ou 1-4-3-3, porém a equipe terá os mesmos princípios de jogo, irá, por exemplo, jogar em posse de bola, independentemente da distribuição no terreno.

Através deste entendimento, reconhecemos que a natureza tática do «jogar» compreende uma Organização coletiva que se repercute em cada intenção e decisão do jogador e portanto, nas interações (GOMES, 2006). Castelo (1995 apud FARIA, 1999, p. 22) acrescenta:

Tática não significa somente uma organização em função do espaço de jogo e das missões específicas dos jogadores, esta pressupõe, em última análise, a existência de uma concepção unitária para o desenrolar do jogo, ou por outras palavras, o tema geral sobre o qual os jogadores concordam e que lhes permite estabelecer uma linguagem comum.

Desta forma, esta Organização Coletiva constitui-se na globalidade ou seja, no todo e as interações dos jogadores são as partes que o constituem (GOMES, 2006). Pode-se dizer que a dimensão tática enquanto cultura é o que permite identificar as equipes, ou seja, a organização (preconizada) que as equipes revelam enquanto regularidade é o que as faz evidenciar uma identidade (OLIVEIRA et al., 2006). Se o nosso «tático» é singular, tudo o que deriva dele é singular também (TOBAR, 2013, p. 64). Frade (apud TOBAR, 2013, p. 64) acrescenta sobre tática:

“É aquilo que existe quando você vê o Barcelona a jogar, mesmo jogando mal, ou até perdendo você diz: “Não, estes gajos até poderiam jogar de camisolas amarelas que eu sei que é o Barcelona”. Isto é a dimensão cultural!”

De acordo com esta ideia, as decisões dos jogadores resultam dos dados contextuais, mas são sobreconfiguradas por “regras” coletivas que os levam a optar por determinadas escolhas em detrimento de outras (GOMES, 2006). Na continuidade desta lógica afirma que *“para uma equipe jogar de determinada forma existem interações, mas para uma equipe jogar de forma diferente, essas interações são diferentes”* (GOMES, 2006, p. 16). Deste modo, as interações do jogo resultam das relações dos jogadores e que devem ser modeladas para fazer emergir a dinâmica coletiva que pretende. (GOMES, 2006).

Sendo o processo algo singular, devemos potenciar a identidade da equipe, então precisamos optar por uma forma de jogar, sendo assim, torna-se necessário que o treinador tenha uma ideia de equipe, um Modelo de Jogo sendo perspectivado.

3.5 MODELO DE JOGO – COMO PRETENDEMOS JOGAR?

*“O modelo é qualquer coisa que não existe, mas que, todavia, se pretende encontrar”
(FRADE s/d, apud PIVETTI, 2012, p. 49)*

*“(...)O êxito no futebol tem mil receitas. O treinador deve crer numa, e com ela seduzir os seus jogadores”
(VALDANO, 1998, p. 210 apud GOMES, 2006)*

O que pretendemos de uma equipe? Pretendemos que ela apresente uma organização, em função de determinadas ideias de jogo que o treinador tem, com o objetivo de resolver os problemas, sempre imprevisíveis, que o jogo evidencia (OLIVEIRA, 2012b, apud TOBAR, 2013, p. 55). Isto porque as melhores equipes e os melhores jogadores sempre foram aquelas e aqueles que evidenciaram melhor qualidade técnica e tática (CRUYFF, 2002; QUEIROZ, 2002; VALDANO, 2002 citados por OLIVEIRA, 2004, p. 8). As ações tático-técnicas-físicas devem referir-se ao modelo de jogo (FRADE, 1985, apud FARIA, 1999, p. 25).

Reforçando este aspecto, José Mourinho (apud OLIVEIRA et al., 2006) afirma que é fundamental que os jogadores compreendam as suas ideias ou seja, a sua filosofia de jogo para que deste modo, possam ter comportamentos ajustados ao que pretende. Isso quer dizer que este treinador pretende a evidenciação em jogo dos comportamentos objetivados. Concorrendo para esta ideia coletiva, Valdano (1998, apud GOMES, 2006) refere que para um jogo de qualidade é importante ter cinco ou seis jogadores pensando a mesma coisa ao mesmo tempo.

Assim, esta ideia de jogo a que se aspira é a Finalidade do “jogar” e por isso, o Modelo de Jogo (GOMES, 2006). O modelo de jogo é uma projeção de futuro, uma ideia de jogo que pretendo para a minha equipe, portanto é algo que eu aspiro, porém nunca atinjo. No caso de estar muito próximo de jogar como idealizava, devo recriar o modelo para um mais evoluído. Para a criação deste modelo, o treinador deve levar em consideração tudo que influencia a sua equipe: jogadores, clube, imprensa, cultura local, familiares, etc.

À medida que se vai construindo e desenvolvendo um modelo de jogo é necessário submetê-lo à interrogação sistemática, isto é, vai-se progressivamente construindo, des-construindo, e re-construindo (CASTELO, 1994, apud FARIA, 1999, p. 24). Assim a organização funcional, tal como o Modelo de Jogo Adotado, está em permanente construção dependendo das interações entre os diferentes aspectos que o constitui (OLIVEIRA, 2004, p. 152).

O Modelo de Jogo da equipe deve privilegiar constantes coletivas e possibilitar, dentro destas, inconstantes individuais (OLIVEIRA, 2004, p. 164). Dentro desta ideia, o que se quer dizer é que em uma escala menor, observando somente o jogador, deve-se ser imprevisível, enquanto em uma escala maior, toda a equipe, existirão padrões de comportamento, mais previsíveis.

O modelo representa a concepção de jogo do treinador, a idealização da forma de jogar da equipe, com suporte numa preparação tática que represente o jogo do ponto de vista estrutural – técnico, e do ponto de vista energético-funcional – físico (JORGE, 1989 apud FARIA, 1999, p. 24) e psicológico. Vemos que o modelo de jogo é uma ideia, portanto é tático, e que as demais dimensões (física, técnica e psicológica) surgem com o objetivo de potenciar este modelo ou ideia, por tanto, só tem sentido pelo fato de existir aspiração ao futuro: a busca pela finalidade.

Concorrendo para este sentido, Oliveira (2004, p. 130) refere-nos que é importante que *“o treinador saiba muito bem aquilo que pretende da equipe e do jogo, que tenha ideias muito concretas relativamente às invariantes/padrões que pretende que a sua equipe e os respectivos jogadores manifestem”* (GOMES, 2006). Ou seja, retém o que é pertinente, interpreta os dados dispersos e organiza-os conferindo-lhes um sentido próprio, o que quer dizer que o sentido do jogo é construído e depende de um modelo de referência (GARGANTA, 1997, apud GARGANTA & CUNHA E SILVA, 2000).

Face a isto, Oliveira (apud GOMES, 2006) concorda que tão importante como o lado das ideias do treinador para uma maneira de jogar é o lado prático do processo, da forma como os jogadores compreendem o projeto coletivo da equipe e o desenvolvem. Desta forma a Especificidade deve ser cumprida durante os treinamentos.

O conceito de Especificidade não deve estar relacionado apenas com a modalidade esportiva. Ele tem que estar ligado à singularidade da equipe, tem que estar presente em todo o processo de intervenção, isto é, na criação, na organização, na gestão e na operacionalização do processo de ensino-aprendizagem/treino (OLIVEIRA, 2004, p. 157). Neste sentido, trata-se de desenvolver um jogar Específico e não um jogar qualquer (GOMES, 2006). De acordo com esta lógica, Oliveira (apud GOMES, 2006) refere que:

“o modelo de jogo é um aspecto fundamental de todo o meu processo de treino porque é ele que me vai orientando, me vai direcionando em tudo aquilo que faço e peço para fazerem dia a dia”. Avançando nesta ideia, o mesmo autor se refere ainda que: “há uma necessidade permanente do modelo estar sempre presente em todo o instante de forma a que as coisas se direcionem sempre como eu pretendo que aconteçam”.

Devemos desenvolver na nossa equipe uma forma de jogar própria, não somente desenvolver o futebol de um modo geral. Assim, o Modelo de Jogo torna-se o objetivo final a estar constantemente sendo visualizado, ou seja, mantendo-se o futuro como elemento causal do comportamento presente (FRADE, 1985 apud FARIA, 1999, p. 24).

No Futebol as equipes apresentam formas de manifestação do jogo diferentes umas das outras (OLIVEIRA, 2004, p. 129). Essa diferença é apresentada por padrões de comportamento coletivo e individual que não são mais do que contâtes Específicas que cada equipe constrói através dos referidos processos (OLIVEIRA, 2004, p. 129). Cada equipe joga de uma forma diferente, pelo fato de ter diferentes padrões de comportamento, também chamados de princípios de jogo.

Assim, no que respeita ao futebol, um atleta encontra-se em forma desportiva quando alcança um nível ótimo das suas qualidades físicas que fazem render plena e regularmente as condições técnicas que nesse momento possui e se encontra com uma predisposição psíquica que lhe permite o desempenho da sua função tática dentro da equipe (SEGUI, 1981 apud FARIA, 1999, p. 28). A forma desportiva

não está associada somente ao físico, mas também a todas as outras dimensões, pois não adianta nada ter um jogador bem fisicamente, mas que ainda não adquiriu determinada forma de jogar, assim ele não irá conseguir jogar em sua plenitude, não estando em forma.

O modelo de jogo promove uma cultura organizacional ou seja, um conjunto de princípios que são partilhados pelos jogadores e treinador para desenvolver uma determinada forma de jogar (GOMES, 2006). Assim, promove uma forma de interagir nos vários momentos de jogo (GOMES, 2006). Os princípios de jogo são respectivos ao seu momento de jogo, como, por exemplo, o princípio da posse e circulação de bola, usado durante a organização ofensiva. Isso nada mais é do que “o que” e o “quando” fazer.

Esta ideia é constituída por princípios, sub-princípios, sub-princípios dos sub-princípios (iremos abordar mais amplamente os princípios no próximo Capítulo) que interagem e configuram o denominado Modelo de Jogo (OLIVEIRA, 2004, p. 6). O que pretendemos é que a equipe como um todo tenha os mesmos princípios, tanto em uma dimensão macro (equipe), quanto micro (jogador), isso é chamado de organização fractal.

A organização fractal deve justificar a opção da singularidade de decomposição do Modelo de Jogo em princípios, dos princípios em sub-princípios, de comportamentos complexos em comportamentos menos complexos, de comportamentos coletivos, em setoriais, intersetoriais, e em individuais (OLIVEIRA, 2004, p. 157). Este conceito de Modelo define-se num projeto que se vai desenvolvendo ao longo do processo através do qual se cria um conjunto de valores e princípios que conferem uma determinada lógica aos fatos do jogo (GOMES, 2006).

Não restringindo o modelo plano conceptual ou ideológico do jogo ou seja, compreende igualmente o lado prático uma vez que o jogo é um fenômeno que se encontra em permanente construção (GOMES, 2006). Demonstrando acordo com este aspecto, Castelo (1996 apud GOMES, 2006) refere que o modelo de jogo compreende a sua evolução dinâmica e criativa ao longo do seu processo de desenvolvimento. Desta forma o modelo não pode ficar somente no plano das

ideias, mas deve ser operacionalizado na prática. Para adquiri-lo a equipe deve treinar seus princípios de jogo.

Desta forma, o treinador tem como objetivo criar e orientar tecnicamente os contextos de forma a promover a evolução qualitativa coletiva e individual que se enquadra no Modelo de Jogo da equipe (OLIVEIRA, 2004, p. 156). Deste modo, o modelo permite responder à questão: para onde vamos? (GOMES, 2006) Os jogadores devem perceber, interpretar e concretizar em jogo as ideias decorrentes deste Modelo (OLIVEIRA, 2004, p. 6).

Não raramente a interpretação feita pelos jogadores de algumas ideias de jogo transmitidas é diferente da pretendida e, em diversas situações, essa interpretação diverge de atleta para atleta (OLIVEIRA, 2004, p. 7), por estes terem experiências anteriores e culturas diferentes, entendendo a realidade de outra forma. Porém através do processo de treino, é possível alterar a compreensão e as manifestações de jogo, fazendo corresponder as interpretações individuais como ideia coletiva, embora se trate de um processo lento (OLIVEIRA, 2004, p. 7) e não linear.

O importante é direcionar bem este processo, tornando-o coerente, para que tal aconteça, devem haver linhas orientadoras, tanto coletivas como individuais, que possam conduzir o processo. Essas linhas orientadoras são formadas através do Modelo de Jogo da equipe (OLIVEIRA, 2004, p. 143).

Ainda é importante acrescentar que tal sistema está envolto por um meio ambiente que lhe é característico e que molda as suas atitudes, direcionando-as para um determinado caminho (TOBAR, 2013, p. 36). Assim, cabe ao treinador criar um ambiente e modelar no sentido que deseja. Isto é conseguido através da organização dos exercícios em treino.

3.6 MOMENTOS DE JOGO – ESTOU COM OU SEM A BOLA? ORGANIZADO, OU NÃO?

Os jogadores desenvolvem sequencias de ações e tomadas de decisão encadeadas, de acordo com as fases de ataque e de defesa (FARIA, 1999, p. 22). Ou seja, as decisões são tomadas a partir da presente intenção. Se estiver atacando, almejo marcar gol, para isso preciso ter formas de atingir tal objetivo. Já no caso de estar defendendo, tenho que impedir o adversário de marcar o gol, usando as melhores formas para que minha equipe tenha sucesso, nestas empreitadas.

De forma didática o jogo é “dividido” em quatro momentos por alguns autores (apud OLIVEIRA, 2004, p. 146) os quais consideram que o jogo não tem apenas duas fases, mas apresenta quatro momentos: o momento de organização ofensiva; o momento de transição ataque/defesa; o momento de organização defensiva e o momento de transição defesa/ataque. Amieiro (2007 apud TOBAR, 2013, p. 43) adverte-nos que todos estes momentos estão ligados uns aos outros, não podendo ser perspectivados de maneira estanque. Assim, Valdano (apud TOBAR, 2013, p. 45) afirma que as boas equipes sabem algo mais do que apenas atacar e defender, sabem fazer (boas) transições.

O momento de organização ofensiva é caracterizado pelos comportamentos que a equipe assume estando com a posse de bola tendo o objetivo de preparar e criar situações ofensivas de forma a marcar gol (OLIVEIRA, 2004, p. 147). Este momento é caracterizado por um certo “equilíbrio” no jogo, onde uma equipe está com a bola e a equipe adversária está defendendo sua goleira. Para facilitar o entendimento, tenhamos como exemplo a equipe do Barcelona, por esta ter como característica principal muito tempo com a posse de bola: no momento em que estão trocando passes, a equipe adversária está, concomitantemente, em organização defensiva.

Para terminar este momento podem acontecer duas coisas, a definição da jogada, com a bola saindo do campo, ou a roubada da posse de bola por parte do adversário. Vamos nos prender ao jogo, sem pausas, e imaginar que a posse de bola trocou de equipe. Assim, a equipe que estava em organização ofensiva, terá

que passar a defender. Porém, tendo em vista que todos estão posicionados para atacar, para que passem a defender terão que mudar instantaneamente o posicionamento e a forma de jogar. Este momento é chamado de transição ataque-defesa. Segundo Garganta (s/d apud TOBAR, 2013:43), esses momentos acontecem da seguinte maneira:

As transições podem ser consideradas como os momentos de perda e conquista da bola (transição ataque – defesa e defesa – ataque, respectivamente), e que embora sejam momentos muito rápidos, afiguram-se como fundamentais para a sustentação de um equilíbrio no “jogar” de uma equipe, e explica que as transições são como alterações bruscas no fluxo da corrente, ou seja, passa-se do jogo “escuro” para o jogo “claro” (e vice-versa) rapidamente, e a equipe que melhor se adaptar a estas passagens constantes será a que conseguirá impor com maior qualidade o seu jogo.

Portanto a transição é passar de uma configuração mental para outra de forma qualitativa, e coletiva, isso é que é, e é em função dos princípios de jogo que se faz mais rápido ou mais devagar (FRADE, 2010 apud TOBAR, 2013, p. 44). O momento de transição ataque/defesa é caracterizado pelos comportamentos que se devem assumir durante os segundos após se perder a posse da bola (OLIVEIRA, 2004, p. 147). Do mesmo modo, ocorre com a transição defesa/ataque.

Se pensamos em atacar de uma maneira muito distante de defender, este momento irá se estender. Entretanto, se pensarmos em atacar de uma maneira “próxima” da que iremos defender, este momento irá se encurtar, tornado-se mais eficaz. Voltando ao Barcelona (que joga em posse de bola, e que quando perde essa posse tenta recuperá-la o mais rápido possível), para que realize o momento ataque-defesa, no instante em que perde a posse, é necessário que se mantenha em um bom jogo posicional, colocando os jogadores próximos do adversário que roubar a bola, para que, rapidamente, consigam pressioná-lo e retomar a bola.

Estes segundos revelam-se de particular importância uma vez que ambas as equipas encontram-se momentaneamente desorganizadas para as novas funções que tem que assumir, como tal ambas tentam aproveitar as desorganizações adversárias (OLIVEIRA, 2004, p. 147).

No caso de o momento não ser definido, o que pode acontecer é a equipa adversária conseguir manter-se com a bola, porém a equipa que perdeu a posse da bola, está organizada para defender, então estará em organização defensiva. O momento de organização defensiva caracteriza-se pelos comportamentos assumidos pela equipa quando não tem a posse da bola com o objetivo de se organizar de forma a impedir a equipa adversária de preparar, de criar situações de gol e de marcar gol (OLIVEIRA, 2004, p. 147).

Neste momento um dos objetivos da equipa é retomar a posse da bola, para poder atacar. Conseguindo isso o que acontecerá é que a equipa que ganhou a posse da bola estará desorganizada para atacar, enquanto a adversária desorganizada para defender. Neste momento muitos treinadores optam pelo contra-ataque, usando a desorganização adversária para criar situações de gol. Outra opção é buscar atacar mantendo a posse da bola, para voltar a organização ofensiva, e esperar por erros adversários criando situações de gol. Este momento é chamado de transição defesa-ataque.

O momento de transição defesa-ataque é caracterizado pelos comportamentos que se devem ter durante os segundos imediatos ao ganhar-se a posse da bola (OLIVEIRA, 2004, p. 147). E se eu recuperar a bola numa zona ataque de uma maneira, se a recuperar noutra, ataque de outra forma (QUINTA, s/d apud TOBAR, 2013, p. 46).

Estes segundos são importantes porque, tal como na transição ataque-defesa, as equipas encontram-se desorganizadas para as novas funções e o objetivo é aproveitar as desorganizações adversárias para proveito próprio (OLIVEIRA, 2004, p. 147).

Ao considerar que o jogo pode evidenciar quatro momentos, eles deixam de aparecer sequencialmente, a ordem de apresentação é arbitrária, como tal, tem mais lógica falar-se de momentos de jogo do que em fases (OLIVEIRA, 2004, p. 147).

Isso acontece pelo fato de não sabermos qual vai ser o próximo momento. Vamos imaginar a seguinte situação: uma equipe está em organização ofensiva mantendo a posse da bola, em determinado momento o adversário consegue roubar a bola e assim a equipe que estava em organização ofensiva entra em transição ataque-defesa, usando esse tempo para organizar a equipe defensivamente. Porém, neste momento, consegue retomar a posse de bola e, assim, irá passar a organizar-se para atacar.

A fractalidade deve ocorrer na inter-relação dos diferentes momentos e na organização da decomposição dos comportamentos desses momentos (OLIVEIRA, 2004, p. 147). Sanz (2010, apud TOBAR, 2013, p. 43) vai ao encontro de tal perspectiva, quando refere que os momentos do jogo são interdependentes e estão relacionados entre si, não devendo o ataque ser separado da defesa, pois além de constituírem um todo, se condicionam reciprocamente. Mourinho (s/d apud TOBAR, 2013, p. 46) também defende esta idéia:

“Claro. Mas é tão importante defensiva como ofensivamente! Não consigo dissociar as coisas! [...] não consigo fazer essa dissociação. O jogo é preparado de uma forma equilibrada e o treino é também feito nesse sentido. Não consigo dizer se o mais importante é defender bem ou atacar bem, porque não consigo dissociar esses dois momentos. Acho que a equipe é um todo e o seu funcionamento é feito num todo também. Penso que, quando se possui a bola, também tem que se pensar defensivamente o jogo, da mesma forma que, quando se está sem ela e se está numa situação defensiva, também tem que estar a pensar o jogo de uma forma ofensiva e a preparar o momento em que se recupera a posse de bola. Portanto, penso que tudo isto está demasiado interligado para eu conseguir fazer essa separação.”

Ou seja, defendo para poder atacar e ataco para marcar gols, mas quando perco a bola devo estar preparado para imediatamente a tentar recuperar (TOBAR,

2013, p. 46). “*Tomar conciencia de que, durante el proceso de ataque, estoy generando las condiciones futuras defensivas y vice-versa*” (FERNANDÉZ, 2012 apud TOBAR, 2013, p. 45).

Independentemente da inter-relação dos momentos e da escala em que se possam evidenciar, eles devem manifestar as constantes que caracterizam os respectivos momentos, as suas interações e serem representativos da forma de jogar da equipe (OLIVEIRA, 2004, p. 148). *Só um entendimento do Jogo pelo «Todo»* aceita uma abordagem que não retira ao «jogar» a sua natureza, ou seja, a sua «inteireza inquebrantável» (CARVALHAL, 2007 apud TOBAR, 2013, p. 45).

No que diz respeito a inter-relação dos diferentes momentos, eles devem permitir, em todas as circunstâncias, a identificação da singularidade do todo (OLIVEIRA, 2004, p. 148). Queremos dizer com isso que durante todos o jogo a equipe deve apresentar os padrões de comportamento que desejamos para cada momento, aparecendo a identidade desta equipe, a maneira como joga, seu Modelo de Jogo e respectivos princípios.

3.7 PRINCÍPIOS DE JOGO – UMA LINGUAGEM COMUM.

José Mourinho (OLIVEIRA et al., 2006, p. 93) que afirma que o seu principal objetivo é que a equipe tenha um “conjunto de princípios que deem organização à equipe” e por isso, as “preocupações técnicas, físicas e psicológicas surgem por arrastamento”. Assim, sem conhecer a essência do jogo e dos seus princípios táticos, não se pode aproveitar na plenitude os recursos técnicos (READ & DEVIS, 1990, apud COSTA et al., 2002).

A compreensão do desenvolvimento do jogo e da relação de forças produzida passa, invariavelmente, pela identificação de comportamentos que testemunham a eficiência e eficácia dos jogadores e das equipes nas diferentes fases/momentos do jogo. (GARGANTA & CUNHA E SILVA, 2000).

Os princípios de jogo são padrões de intencionalidades relativos ao jogar que sustentam os critérios expressos pelas várias escalas da equipe e que, ao se manifestarem com regularidade conferem-lhe identidade e funcionalidade nos vários momentos de jogo (PIVETTI, 2012, p. 50). Oliveira (2004, p. 151) também definiu os princípios de jogo como:

Podem ser considerados como as características que uma equipe evidencia nos diferentes momentos de jogo, isto é, são padrões de comportamento tático-técnicos que podem assumir varias escalas, mas são sempre representativos do modelo de Jogo adotado, independentemente da escala de manifestação.

Os princípios decorrem da construção teórica a propósito da lógica do jogo, operacionalizando-se nos comportamentos tático-técnicos dos jogadores (COSTA et al., 2009).

Desta forma, privilegia uma “ordem” no desenvolvimento do jogo tornando-o determinístico ou seja, torna a previsibilidade incalculável dos acontecimentos numa imprevisibilidade potencial (FRADE, 1998, apud GOMES, 2006).

Os princípios táticos configuram um conjunto de normas sobre o saber fazer no jogo e, portanto, proporcionam aos jogadores a possibilidade de conseguirem soluções táticas eficazes para os problemas decorrentes das situações que defrontam (GARGANTA & PINTO, 1994, apud COSTA et al., 2011). Reforçando este pensamento, Descombes (KAUFMANN & QUÉRÉ, 2001, apud GOMES, 2006) refere que a relação todo-partes supõe um princípio de organização que se assume como primado lógico do todo sobre as partes.

Assim, os princípios de jogo permitem ao treinador desenvolver determinadas regularidades comportamentais dos jogadores, organizando as suas relações e interações (GOMES, 2006). Quer dizer que nas interações dos jogadores iremos notar que existem regularidades, sendo estas os princípios de jogo. Desta forma desenvolve uma identidade coletiva a partir da abordagem dos princípios de jogo fazendo com que expresse uma constância de acontecimentos (GOMES, 2006).

A organização do jogar, ou seja, os princípios, faz com que os fatos do jogo se desenvolvam num determinado universo de possibilidades. Assim, a equipeadquire uma identidade própria (GOMES, 2006). Esta singularidade da forma de jogar deve estar presente em treino, direcionando todas as outras dimensões do jogo. Com isto, as adaptações bioquímicas e neuromusculares são concretas e portanto, resultantes da configuração dos princípios (GOMES, 2006). Do mesmo modo, as exigências técnicas e psicológicas resultam dos referidos princípios (GOMES, 2006).

Isso quer dizer que tudo o que acontece no treino tem um sentido, e que este visa a melhoria qualitativa da forma de jogar da equipe em questão, de mais nenhuma, assim é um processo singular, Específico. Desta forma, a Especificidade contextualiza tudo o que é feito (OLIVEIRA, 2010 apud TOBAR, 2013, p. 94).

Face a isto, a Organização do jogo é algo Específico que requer um conhecimento e domínio das solicitações e exigências que cada «jogar» envolve, para que o seu desenvolvimento seja consistente (GOMES, 2006). Esta concepção Específica- necessita de ser operacionalizada e vivenciada - através dos princípios de jogo que lhe dão corpo, é o que poderá permitir a identificação de padrões que definem e distinguem as equipas (TOBAR, 2013, p. 93).

Os princípios de jogo, ou os padrões de comportamento, podem ser decompostos em sub-princípios e estes, por sua vez, também até atingirem uma escala mínima (OLIVEIRA, 2004, p. 151). Vítor Frade (2004, apud GOMES, 2006) refere que esta abordagem é «autohetero» ou seja, os comportamentos individuais (auto) não se descontextualizam do coletivo (hétero) através dos princípios de ação da equipe.

Assim, este processo promove a existência de uma decomposição do jogo em princípios, sub-princípios, que interagem, isto é, padrões de comportamento que se inter-relacionam e, seguindo uma lógica fractal, independentemente da complexidade de manifestação são representativos da singularidade do todo (OLIVEIRA, 2004, p. 149).

Assim Pivetti (2012, p. 50), classificou os princípios em três escalas, sendo elas:

- Grandes princípios: contornos gerais da identidade de jogo própria (macro);
- Subprincípios: as partes intermediárias que suportam e dão corpo a essa identidade (meso);
- Subprincípios dos subprincípios: aspecto referente aos pormenores *a priori* desconhecidos, pois surgem pela dinâmica do processo e emergem sobredeterminados pelos níveis de maior complexidade, ainda que sem perda de identidade (micro).

Os princípios devem ter uma ligação de sentido, tendo ligação um com os outros, estando presente em todas as escalas da equipe. Imaginemos o seguinte exemplo, uma equipe joga essencialmente em contra-ataque, para poder potencia-lo, pretende-se que defendamem bloco baixo, próximos a sua grande área, para que o adversário entre em seu campo e deixe espaços atrás da sua defesa. Para que a equipe jogue desta forma, precisa-se desenvolver na interação entre todos os jogadores estes princípios, tendo conseguido isso, mesmo que colocar em um exercício três jogadores contra três, eles irão apresentar esta mesma intencionalidade em jogo formal, 11x11. Isso é a organização fractal da equipe. Oliveira (2004, p. 157) acrescenta que:

A organização fractal deve justificar a opção da singularidade de decomposição do Modelo de Jogo em princípios, dos princípios em sub-princípios, de comportamentos complexos em comportamentos menos complexos, de comportamentos coletivos, em setoriais, intersetoriais, e em individuais.

Uma vez entendidos e adotados pelos jogadores, os princípios táticos auxiliam a equipe no melhor controle do jogo, na qualidade da posse de bola, na gestão do ritmo de jogo, nas tarefas defensivas, nas transições entre fases, no alcance mais fácil do gol, etc. (COSTA, GARGANTA, GRECO & MESQUITA, 2009c, apud COSTA et al., 2011).

De enaltecer que os princípios de ação resultam de uma Finalidade ou seja, dos objetivos do treinador para cada momento de jogo (ao nível das interações dos jogadores) (GOMES, 2006). Finalidade esta que pode ser chamada de modelo de jogo.

Neste sentido, acrescenta que a ordem social das entidades coletivas (como o jogo) resulta da aquisição e interiorização desses mesmos valores apesar das divergências de interesses, conhecimentos, expectativas dos seus elementos (OGIEN, 2001, apud GOMES, 2006).

Neste entendimento, o modelo envolve a operacionalização dos princípios de ação dos jogadores nos vários momentos de jogo (GOMES, 2006). Eu não vejo outra possibilidade que não seja essa repetição sistemática em Especificidade dos Princípios de Jogo porque é FUNDAMENTAL entender que a organização é o sucesso e quanto mais organizada for a equipe mais probabilidade de sucesso haverá (FARIA, 2008, apud TOBAR, 2013, p. 95).

Já referia o professor Garganta (2012, apud TOBAR, 2013, p. 93) que para jogarmos um determinado tipo de futebol é necessário treinarmos esse tipo de futebol que queremos jogar. Mas por favor, não entendam isto como fazermos sempre jogos de 11x11 (FRADE apud TOBAR, 2013, p. 95)!

Isso quer dizer que os exercícios devem ter presentes os princípios relacionados ao modelo de jogo, e que estes devem fazer com que aconteça muitas vezes o princípio que pretendemos evoluir no treino.

3.8 TREINO – ONDE MODELA-SE A EQUIPE.

*“Formar uma equipa é como criar um estilo, uma atmosfera.
Trata-se, acima de tudo, de dar alma a um conjunto de onze futebolistas.”
(LOBO, 2003 apud GOMES, 2006)*

*“Num jogo de habilidade e astúcia é grave confundir
quantidade com qualidade”
(VALDANO, 2001, p. 21 apud OLIVEIRA, 2004, p. 113).*

Diversos autores (apud TOBAR, 2013, p. 23) indicam que o treino adquire fundamental relevância, sendo um importante catalisador para a otimização da prestação desportiva. Não somente visando o treinamento para a equipe, mas também para os jogadores, individualmente, Oliveira (2004, p. 1) afirma que:

A qualidade de um desportista está dependente da quantidade de horas de exposição a prática da respectiva atividade, do esforço e da concentração despendidos nessa atividade e da qualidade do processo de ensino/aprendizagem ao qual foi submetido.

Matvéiev (1986 apud OLIVEIRA, 2004, p. 114) disse que “o treino desportivo é a forma básica de preparação do atleta. É a preparação sistematicamente organizada por meio de exercícios que de fato constitui o processo pedagogicamente estruturado de condução de desenvolvimento do atleta (do seu aperfeiçoamento esportivo)”.

Assim como o jogo de futebol, que desde a sua criação, tem apresentado uma evolução permanente, o modo de se perspectivar o treino também tem apresentado modificações (MARTINS, 2003 apud TOBAR, 2013, p. 23).

Garganta (2002:281 apud OLIVEIRA, 2004, p. 114) define o treinamento de outra forma: “na sua essência, o processo de treino visa induzir alterações positivas observáveis, no comportamento dos jogadores e das equipes”. Vemos que há uma

pequena alteração na concepção dos autores supra citados que irá causar uma grande diferença no desenrolar do processo como um todo (treino e competição), tendo em vista que o primeiro visa preparar o atleta, enquanto o segundo busca melhorias observáveis no comportamento dos jogadores e das equipes.

O processo de ensino-aprendizagem e o processo de treino, pela sua essência, visam o alcance de idênticos objetivos, que são a melhoria qualitativa e quantitativa do desempenho da equipe e dos jogadores (OLIVEIRA, 2004, p. 113).

A modelização sistêmica desenvolveu-se precisamente para permitir uma passagem refletida do complicado ao complexo, da previsibilidade certa á força de muito cálculo à uma imprevisibilidade essencial e todavia inteligível (FARIA, 1999, p. 15). As características estruturais destes sistemas consistem num programa modificável em função da experiência adquirida, sendo a aprendizagem a sua propriedade fundamental (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999). *“A maneira como o indivíduo apreende e interpreta a informação depende da sua experiência, dos seus valores, das suas aptidões, das suas necessidades e das suas expectativas (GOMES, 2006).*

A aprendizagem está subjacente a uma linha orientadora que permite o aparecimento do potencial original de resoluções advindas da memória cognitiva, emocional e prospectiva adquiridas em vivências passadas dos jogadores em treinos e jogos (PIVETTI, 2012).

A importância do treino está em direcionar as decisões dos jogadores, como afirmam Garganta & Cunha e Silva (2000 apud COSTA et al., 2002), "Cada sujeito percebe o jogo, as suas configurações, em função das aquisições anteriores e do estado presente. As pessoas observam a realidade a partir dos seus conceitos/conhecimentos, sendo a visão deste observador uma representação, que jamais conseguirá apreender a realidade completa.

Os conhecimentos específicos dos jogadores são determinantes na qualidade de desempenho coletivo e individual e sua aprendizagem e desenvolvimento devem ser os objetos dos processos de ensino e treino (OLIVEIRA, 2004, p. 115). Portanto o que se quer é passar um conhecimento sobre o jogo, uma ideia, para que se jogue de determinada forma.

Vítor Frade (2004 apud GOMES, 2006) afirma que o jogar é uma organização construída pelo processo de treino, face a um futuro que se pretende atingir. Devo treinar o que pretendo que aconteça no jogo, não somente o que já acontece em jogo, assim teremos uma projeção de futuro.

No Futebol diz-se, frequentemente, que conforme se quer jogar assim se deve treinar, o que sugere uma relação de interdependência e reciprocidade entre a preparação e a competição (GARGANTA & GRÉHAIGNE, 1999). Ficando claro que para uma equipe apresentar determinado futebol, deve treina-lo, fomentando o processo de criação de uma identidade coletiva, como defendem Garganta & Gréhaigne (1999):

Esta relação é consubstanciada por um dos princípios do treino, o princípio da especificidade, que preconiza que sejam treinados os aspectos que se prendem diretamente com o jogo (estrutura do movimento, estrutura da carga, natureza das tarefas, etc.), no sentido de viabilizar a maior transferência possível das aquisições operadas no treino para o contexto específico das partidas.

Para ser Específico⁴ deve ser encarado como forma de estruturação intimamente relacionada com o modelo de jogo, respectivos princípios e todas as suas exigências, aberta a todas as imprevisibilidades que a essência do próprio jogo transporta (OLIVEIRA, 1991, apud FARIA, 1999, p. 27).

Para Teodorescu (1983 apud FARIA, 1999, p. 26), a tarefa mais importante e difícil que se coloca no treino, é a de correlacionar a lógica didática com a lógica interior do jogo, é necessária uma análise sistemática da estrutura do jogo, de forma a definir, clara e inequivocamente sua lógica interior.

A lógica do treino e do jogo podem ser vistas no modelo de jogo e seus princípios, determinando os exercícios a adotar, prevendo-se o grau de complexidade, dificuldade de execução, exigências a nível da coordenação motora,

⁴ Especifico é diferente de específico, pois o segundo está relacionado com a modalidade esportiva, enquanto o primeiro refere-se ao treinamento ligado a uma idéia de jogo, a uma forma de jogar. Portanto não é relativo somente ao futebol, mas, sim, a uma determinada forma de jogar futebol, jogado somente por uma equipe.

grau de estimulação provocada e a sua especificidade (BONDARTCHUCK, 1992 apud FARIA, 1999, p. 25).

Assim chegamos a um grande problema: o que é que se deve treinar? Na nossa perspectiva, treina-se princípios de jogo, isto é, comportamentos coletivos e individuais e de articulação entre os dois (OLIVEIRA, 2004, p. 143). Para isso precisamos que os comportamentos que pretendemos evidenciar em jogo, estejam sendo estimulados em treino, e isto é conseguido através dos exercícios.

Os exercícios e os conteúdos que permitem adquirir os conhecimentos para o reconhecimento e atuação no jogo, transformando-o em padrões de comportamento, e que estes devem cumprir a lógica das escalas fractais, ou seja, independentemente da complexidade que possam assumir devem ser representativos da Especificidade do jogo da equipe (OLIVEIRA, 2004, p. 130). Especificidade está relacionada com a maneira de jogar de uma determinada equipe, não somente a modalidade esportiva, tornando o processo singular.

A fractalidade dos processos de ensino/treino não está dependente da quantidade de jogadores, do espaço de jogo, da complexidade da situação, está, sim, da intencionalidade da situação e da representatividade que esta possa ter com o jogo que o treinador pretende (OLIVEIRA, 2004, p. 130), isto é, como refere Frade (1989 apud OLIVEIRA, 2004, p. 130) com a articulação de sentido que se lhe dá. Assim faremos com que o treino tenha a mesma lógica interna do jogo.

E se o jogo é o espelho exequível do treino, então para o jogo ser JOGO o treino não pode ser outra coisa se não jogo (OLIVEIRA, 1991 apud FARIA, 1999, p. 26) pois aprende-se a jogar jogando (ARAÚJO, 1995 apud FARIA, 1999, p. 23). Só o(s) jogo(s) criam problemas e só os problemas provocam a evolução dos conhecimentos (OLIVEIRA, 2004, p. 144).

A riqueza educativa e formativa destes jogos promove o desenvolvimento dos respectivos conhecimentos específicos e da inteligência, esta entendida como a capacidade de adaptação e resolução dos problemas que o jogo levanta (MAHLO, 1974; GARGANTA, 1994 apud OLIVEIRA, 2004, p. 115) essencial para o jogador de futebol e para sua equipe.

Porém, não podemos esquecer que a lógica do exercício deve ser a mesma que pretendo que a equipe tenha, para isso precisamos direcionar o exercício, criando um contexto para que esta ideia se desenvolva. Isso acontece quando o treinador ou professor modifica a estrutura ou o conteúdo dos exercícios para facilitar o fluxo de jogo ou para induzir a ocorrência de ações relacionadas com as capacidades táticas (HOLT, STREAN & BENGOCHEA, 2002 apud COSTA et al., 2011)

Vários autores (apud COSTA et al., 2011) salientam que entre a gama de modificações que pode ser utilizada na estrutura formal e funcional do jogo, no processo de ensino e treino do Futebol, a relacionada com a dimensão do campo é bastante utilizada podemos também manipular outras variáveis, como: número de jogadores, número de metas, regras do jogo, objetivos, etc. Porém isto deve ser ajustado com a intenção de tornar o exercício Específico. E desta forma condiciona o modo como os jogadores irão solucionar os seus problemas, levando-nos a citar Valdano (1998 apud GOMES, 2006, p. 28):

O princípio da autoridade deve equilibrar poder e respeito; o treinador que abusa das ordens é o que não sabe convencer. O que o jogador pede são respostas aos seus problemas e o maestro que encontra essas soluções não necessitará de gritar porque terá ganho autoridade com conhecimentos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Pelo que foi abordado durante o trabalho, podemos notar que as metodologias tradicionais de treino, tem pouca preocupação com o desenvolvimento da qualidade individual e coletiva do jogo, mesmo algumas tendo preocupações com as dimensões tática e técnica, visto que objetivam estas dimensões a partir da melhoria da forma física dos atletas. Usando métodos que separam os conteúdos de treino, treinados em momentos distintos, partindo da premissa que uma posterior união das capacidades desenvolvidas irá formar um bom jogador.

Entretanto o jogo é o confronto de dois sistemas com dinâmicas próprias, compostos por subsistemas. A interação desses dois sistemas desencadeia uma série de processos e decisões que tornam o jogo imprevisível, ou seja, aleatório. Porém o espaço de possibilidades de configurações dos sistemas é limitado por fatores como: as regras do jogo, as limitações dos atores, e outros.

Essa aleatoriedade dos sistemas é uma consequência da grande sensibilidade as condições iniciais. Originada em parte nas relações intrincadas entre os sistemas, onde uma dada ação influencia a próxima, dificultando a previsão do estado futuro dos elementos deste sistema. Porém quando observa-se o sistema em uma escala maior percebe-se que existem padrões de comportamento, e que estes aparecem quando focamos nossa visão na interação entre os jogadores.

Neste sentido, torna-se necessária uma nova visão sobre a tática. Tendo que nos dedicar aos padrões de comportamento, e que estes acontecem a nível das interações dos elementos do jogo. Assim, a tática não é abstrata, manifestando-se através da interação entre os jogadores, demonstrando a intencionalidade coletiva presente. Desta forma a interação é vista como a componente estrutural que não varia, pois podemos mudar a distribuição da equipe em campo sem alterar a interação entre os jogadores. Portanto esta é uma cultura, uma forma de entender o jogo. Obedecendo uma lógica fractal, onde o todo é representativo das partes e as partes são representativas do todo.

A partir desta lógica, o futebol reclama treinamentos que desenvolvam a equipe neste sentido. Os treinamentos devem potenciar uma determinada cultura de jogo, previsível, e, ao mesmo tempo, capacitar o jogador para que resolva os problemas criados pelo jogo através de sua criatividade. Portanto a equipe é previsível, enquanto os jogadores são imprevisíveis.

Para isso é necessário que exista um referencial teórico, chamado Modelo de Jogo, que, por sua vez, é constituído por Princípios de Jogo, classificados em três escalas: grandes princípios, subprincípios e subprincípios dos subprincípios. Este Modelo de Jogo é um referencial teórico inatingível, mas que, todavia, se pretende encontrar. Formado por um conjunto de Princípios de Jogo, referentes aos momentos de jogo, organizados hierarquicamente. Este referencial está em constante construção, tendo em vista que as interações irão criar novas ideias. Fazendo emergir uma identidade coletiva singular.

Portanto os conteúdos desenvolvidos em treino devem ser os Princípios de Jogo do respectivo Modelo de Jogo. E isso é conseguido através dos exercícios Específicos realizados em treino. Esta Especificidade só é atingida se o treinamento conter as intencionalidades que pretendemos evidenciar em jogo.

Para que a Especificidade possa ser atingida é necessário que os exercícios sejam feitos em forma de jogos. Desta maneira a lógica interna do jogo é mantida e a manipulação das variáveis do exercício irá direcionar o processo para a identidade coletiva perspectivada.

Desta forma, o entendimento do conceito de tática, advindo da Periodização Tática, tem muito a contribuir para o entendimento do jogo e do treino, pelo fato de este se constituir como um modelo de entendimento que melhor representa a realidade do jogo.

O que foi citado neste trabalho nos leva a entender que o treinamento no futebol deve ser regido pela dimensão tática, direcionado pelo modelo de jogo, e atingido pela exercitação em forma de jogo dos princípios de jogo da equipe.

REFERÊNCIAS.

- AMIEIRO, Nuno Miguel Bogalho. **«DEFESA À ZONA» no Futebol: A«(Des)Frankenteinização» de um conceito. Uma necessidade face à «inteireza inquebrável» que o «jogar» deve manifestar.** Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física. Portugal, 2004.
- COSTA, GARGANTA, FONSECA, BOTELHO. Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto.** Edição nº 4. p. 7-20. Portugal, 2002.
- COSTA, GARGANTA, GRECO, MESQUITA, MULLER. Relação entre a dimensão do campo de jogo e os comportamentos táticos do jogador de futebol. **Revista brasileira de Educação Física e Esporte.** V. 25, Nº 1. p. 79-96. Brasil, 2011.
- COSTA, GARGANTA, GRECO, MESQUITA. Princípios Táticos do jogo de futebol: conceitos e aplicação. **Revista Motriz.** V. 15, Nº 3. p.657-668. Brasil, 2009.
- FARIA, Rui. **“Periodização Tática” Um Imperativo Conceptometodológico do Rendimento Superior em Futebol.** Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto. Portugal, 1999.
- GARGANTA, GRÉHAIGNE. Abordagem sistêmica do jogo de futebol: moda ou necessidade? **Revista Movimento.** Ano V, nº 10. p. 40-50. Brasil, 1999.
- GARGANTA, Júlio. (Re)Fundar os conceitos de estratégia e tática nos jogos desportivos colectivos, para promover uma eficácia superior. **Rev. Bras. Educ. Fís. Esp.,** São Paulo, v.20, p.201-03, Suplemento n.5, set. 2006.
- GARGANTA, Júlio; CUNHA E SILVA, Paulo. O Jogo de Futebol: Entre o Caos e a Regra. **Revista Horizonte,** Volume XVI, Nº91, p. 5 – 8. 2000.
- GOMES, Antônio Carlos. **Futebol: treinamento desportivo de alto rendimento.** Editora Artmed. Porto Alegre. Brasil, 2008.
- GOMES, Marisa Silva. **Do pé como técnica ao pensamento técnico dos pés dentro da caixa preta da Periodização Tática – Um estudo de Caso.** Licenciatura apresentada a Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Portugal, 2006.
- GUILHERME OLIVEIRA, José. **Conhecimento Específico em Futebol. Contributos para a definição de uma matriz dinâmica do processo de ensino-aprendizagem/treino do jogo.** Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto. Portugal, 2004.
- ILHARCO, Fernando. **Mourinho: liderança, trabalho em equipa e excelência profissional.** Universidade Católica Editora. Lisboa. Portugal, 2013.
- MARCONI, Marina Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica.** 7ª ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

OLIVEIRA, B., AMIEIRO, N., RESENDE, N. & BARRETO, R. **Mourinho: Porquê Tantas Vitórias?** Editora Gradiva. Lisboa. Portugal, 2006.

PIVETTI, Bruno M. F. **Periodização Tática: o futebol arte alicerçado em critérios**. Editora Phorte. São Paulo. Brasil, 2012.

SILVA, Thiago Felipe Oliveira. **A importância da criação do Conhecimento Específico relacionado com o Modelo de jogo da equipa**. (Licenciatura) Faculdade de Desporto da Universidade do Porto. Portugal, 2007.

TOBAR, Julian Bertasso. **Periodização Tática: explorando sua organização conceito-metodológica**. 2012. 436 f. il. Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Escola de Educação Física. Porto Alegre, 2012

WIKIPÉDIA, **Fractal** – Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Fractal>. Acesso em: 21 de dez. 2014.