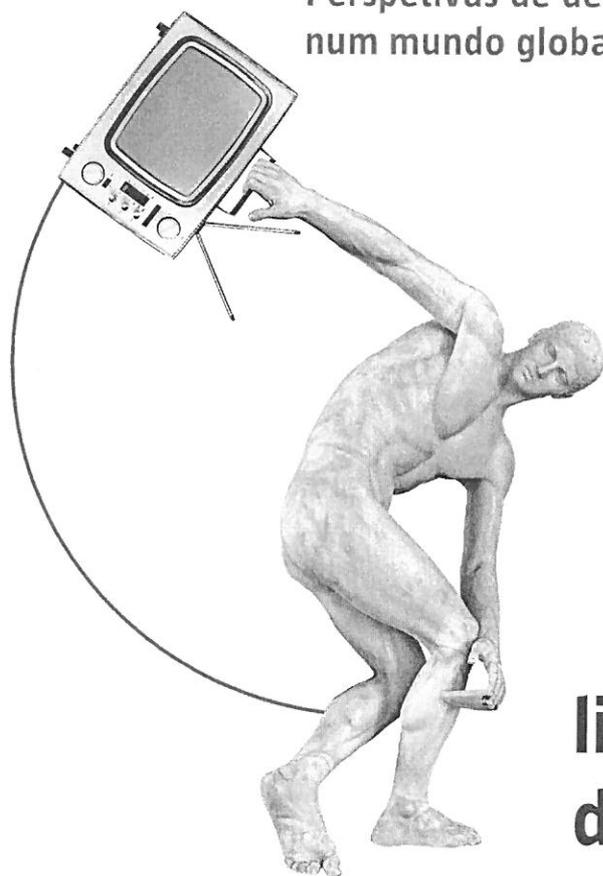


XI Seminário Internacional **EDUCAÇÃO FÍSICA LAZER & SAÚDE**

UTC Desporto da ESE | IE, CIEC da Universidade do Minho

**8 a 11 julho
2015**

**Perspetivas de desenvolvimento
num mundo globalizado**



**livro
de atas**

ESE | POLITÉCNICO
DO PORTO
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO

XI Seminário Internacional de Educação Física e Saúde
Perspetivas de Desenvolvimento num Mundo Globalizado
8 a 11 de julho de 2015

ATAS

Escola Superior de Educação
Instituto Politécnico do Porto
Porto · Portugal

Ficha Técnica

Título

Livro de Atas do XI Seminário Internacional de Educação Física, Lazer e Saúde

Book of Minutes of the XI International Seminar on Physical Education, Leisure and Health

Coordenadores de Edição

Paulo Pereira, Susana Vale & António Cardoso

Comissão Editorial

André Real e Jorge Araújo

Data

Julho de 2015

ISBN

978-972-8969-11-0

Edição

Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico do Porto

Rua Dr. Roberto Frias, 602 – 4200-465 Porto

Telefone

225073460

Fax

225073464

E-mail

ese@ese.ipp.pt <http://www.ese.ipp.pt>

Futebol: o pensamento tático dos jovens que praticam Desporto Escolar

A importância da reflexão e do cuidado no processo pedagógico.

José Maria Martins de Abreu; António Camilo Cunha

Universidade do Minho/Instituto de Educação, CIEC

Resumo

Quando se fala de Pensamento Tático, obrigatoriamente aborda-se a tomada de decisão, que é, no fundo, a inteligência de jogo de um aluno/criança nos momentos do jogo. Pensamento Tático é o que se pretende dos alunos/crianças, em todas as modalidades, uma vez que, mais importante do que saber receber, passar, conduzir e/ou rematar, é saber abordar o jogo no plano tático-técnico (pensamento). Da mesma forma, esse elemento de um grupo ou equipa, em termos de pensamento tático, não pode ser considerado individualmente, devendo antes ser parte integrante de uma estratégia coletiva, em que os seus pares devem ter a capacidade de antecipar os seus movimentos, da mesma forma que, ele próprio sabe de que forma eles irão reagir perante cada uma das técnicas que ele operar. A capacidade que um aluno/atleta tem de antecipar os movimentos, quer dos seus colegas de equipa, quer dos seus adversários, e de se adaptar perante as adversidades, isto é, a sua capacidade de “ler” o jogo, é essencial para o sucesso do jogo e enquadra-se na própria definição de pensamento tático. Este é o sentido da nossa investigação.

1 Introdução

Foi uma preocupação inicial, melhorar os conhecimentos de futebol dos nossos alunos (“racionalizar”), sem destruir a capacidade criativa e intuitiva que lhes é inata.

Trata-se de fazer entender aos nossos alunos coisas tão simples como isto: que um jogador quando tem a bola nos pés pode realizar quatro coisas hierarquicamente organizadas quando o critério é a eficácia (remate, passe, condução e driblar/fintar; por outras palavras, só se utiliza o 1x1 quando não se pode realizar o remate, o passe ou a condução); que têm obrigatoriamente de jogar sem bola no ataque e na defesa; que existem zonas do campo que é proibido arriscar, inventar e “cometer erros”, e outras que é primordial a assunção desse risco; que o jogo da equipa não resulta do somatório das capacidades e qualidades de cada jogador, mas sim da coordenação de pensamento entre eles, isto é, quando um jogador tem a posse os colegas sabem o que ele está a pensar fazer e quando não estão em posse todos sabem o que fazer; que têm de executar rápida e objectivamente e que têm de ser solidários, cooperantes, responsáveis e com grande sentido de equipa (espírito).

Globalmente foi fazer entender aos alunos que o futebol é um jogo maravilhosos / fantástico quando jogado, mas muito mais quando pensado e reflectido, pois cada jogador tem de ser integrado numa estrutura coletiva e organizada. Queremos potencializar os aspetos positivos da atuação dos alunos e contornar os negativos.

Os nossos alunos gostam mais de atacar do que defender; não gostam de um futebol muito estruturado e pensado; fazem um futebol intuitivo, habilidoso, com muita magia; são por vezes imprevisíveis quando em posse; valorizam a recriação pessoal do que a organização coletiva; não são permanentemente objetivos na finalização / obtenção do golo e por fim não têm uma atitude permanente de competitividade.

Assim, pretendeu-se conseguir que continuem a gostar mais de atacar, mas também saberão defender; admitam a possibilidade de um jogo mais estruturado taticamente; a intuição e a criatividade estejam presentes, embora, obedeçam a critérios de eficácia e disciplina / responsabilidade; o destaque individual só aconteça na dependência da capacidade coletiva e os alunos são mais competitivos, ainda que não temam ninguém, respeitem os adversários.

Em suma, os alunos têm de ser rigorosos disciplinados e responsáveis na sua função, mas também equilibrados em relação ao rigor, à disciplina e à responsabilidade dos seus pares (colegas de equipa e adversários).

De salientar que existiu uma reflexão muito cuidada na explicação dos exercícios aplicados. O professor utilizou uma linguagem clara, atraente e acessível à compreensão do seu significado pelos jovens praticantes. Na sua linguagem, utiliza formas de expressão que explicitem os conteúdos e os termos técnicos, facilitando assim a compreensão da matéria pelos alunos praticantes.

2- Enquadramento teórico

2.1 O ensino do futebol é ensinar a decidir (criando o jogo).

“Educar, desenvolver e aperfeiçoar a capacidade, qualidade e velocidade da tomada de decisão, desenvolvendo o raciocínio prático através de uma metodologia própria de ensino, de forma a habilitar o aluno a analisar variadíssimas situações de jogo, a compará-las e atirar conclusões práticas com a máxima rapidez... ou seja, através da descoberta guiada da integração de princípios hierarquizados.” É esta a lógica que conduz ao desenvolvimento da atenção e concentração, suportados pela capacidade de observação de forma a prever as ações e os acontecimentos, desenrolando-se em condições de forte tensão física e afetiva e educando o controle das emoções...

Para ensinar a decidir (criando o jogo), é necessário ensinar os alunos a fazerem uma análise atenta e cuidada dos exercícios, para que estes sejam capazes de interiorizar a dimensão tática do jogo (organização) que está sustentada nas capacidades de observação, análise, interpretação e tomada de decisão. Neste sentido, o meio de ensino a utilizar é: o jogo, designadamente, situações de jogo, desde as mais simples às mais complexas; as formas jogadas orientadas para objetivos operacionais práticos e de acordo com a lógica interna do jogo, que ajudem os jogadores a identificar, analisar e interpretar problemas táticos concretos; a criação de situações-problema a resolver, sistematizando toda a informação pertinente de apoio à tomada de decisão pelos jogadores em jogo (exemplos: “Pára! Olhaste para a frente da baliza? Se sim, quem está lá sem marcação? Está tudo marcado na frente? Sim? Olhaste para os corredores? Verificaste a maior ou menor concentração de adversários nessas zonas? Estava tudo marcado? É arriscado progredir pois tens metade dos adversários perto? Verificaste se tinhas apoio atrás? ...”). A isto chama-se ensinar os jogadores a decidir no contexto do jogo, construindo os referenciais individuais e coletivos para a sua atuação (“Se acontecer isto, faço isto; se acontecer aquilo, faço aquilo; se se verificar aquela situação, resolvo daquela forma, ...”). Fazer respeitar os princípios a observar no centro de jogo ofensivo e defensivo. Dar coerência coletiva a todos os comportamentos táticos individuais dos jogadores, de forma a criar laços comuns entre eles, permitindo-lhes saber o que vai ser feito a seguir e, desta forma, antecipar as decisões a tomar (ensinar a decidir individual e coletivamente).

Na prática, todos devem conhecer as funções a desempenhar em todos os lugares, isto é, treinar, executar, jogar em todas as posições, sabendo cumprir as regras de atuação no ataque, na defesa e nas diferentes zonas de atuação, de forma a estabelecer, consolidar e aperfeiçoar a mesma linguagem comportamental. Simultaneamente, desenvolver, aperfeiçoar e educar de uma forma intensiva: a capacidade e diversidade do drible; a imprevisibilidade típica dos jogos com múltiplas soluções; a capacidade de jogar em inferioridade numérica dos jogadores mais aptos, de forma a educar a capacidade de drible sob forma jogada e a capacidade de sofrimento desde as mais tenras idades; a espontaneidade das diferentes formas de remate, através de colocação de vários alvos a diferentes distâncias, alturas e ângulos; a condução de bola a grande velocidade, através dos jogos de perseguição com ou sem obstáculos; a qualidade e a velocidade de execução do passe, por meio de jogos de cooperação e oposição em diferentes espaços e com diferentes constrangimentos; a relação com a bola para que esta seja parte integrante do nosso corpo (e não um apêndice...) de

modo a não perdermos tempo a procurá-la com o olhar; a velocidade e a qualidade da tomada de decisão. Tudo isto leva o jogador a descobrir por si próprio o caminho concreto em cada exercício e em cada situação, sob a orientação e as pistas transmitidas. Embora o caminho já esteja previamente traçado, o que se pretende é que sejam os jogadores no seu todo, a descobrir que caminho é esse, a senti-lo, partilhando ideias e sugestões e a empenharem-se na realização desse trajeto. Desta forma, todos participam, todos são responsáveis e todos são responsabilizados. O jogador aprende por ele mesmo, aprende o que descobriu, o que sentiu, aquilo por que passou, garantindo a eficiência da aprendizagem e caminhando para o ideal de qualquer modelo de jogo, ou seja, estabelecer, consolidar e aperfeiçoar a mesma linguagem comportamental, jogando a longo prazo muito e bom futebol. Joga-se como se treina. Por isso o treino necessita de ser, se possível, mais exigente que o jogo, para que, em campo e em competição, possa corresponder àquilo que o jogo lhe solicita: transpiração, empenho, paixão, emoção, racionalidade, criatividade e decisão inteligente.

2.1.1 As características e a noção da tomada de decisão

O ser humano recebe uma série de estímulos do meio envolvente. A partir daí, o indivíduo tem de selecionar a informação pertinente, processá-la e dar resposta adequada à situação, na maior parte das vezes, fá-lo num espaço de tempo limitado (Alves e Araújo, 1996).

Maturana (1979; cit. Alves e Araújo, 1996) define-a como sendo “uma escolha entre muitos atos possíveis”.

Uma decisão, ao ser tomada, passa por diferentes estádios: reconhecimento, formulação, geração de alternativas, procura de informação, julgamento ou escolha, ação e feedback (Carrol e Johnson, 1990; cit. Alves e Araújo, 1996).

As várias fontes de informação são avaliadas e integradas e a decisão é tomada. O estado dos processos cognitivos, relacionado com a tomada de decisão do aluno/jogador/atleta, refere-se a factores como a sensação, a percepção, a memória, a atenção/concentração, o rendimento intelectual, o estilo cognitivo, ou a resolução de problemas.

“As ações devem ser concebidas como uma relação entre o indivíduo e o seu contexto em direção a um objetivo” (Araújo e col. 2004; cit. Araújo e Júlio, 2005).

2.1.2 A tomada de decisão em contexto desportivo

À medida que os praticantes aprendem um desporto, adquirem todo um conjunto de conhecimentos sobre as ações desse desporto, as quais favoreceram a tomada de decisão nas diferentes situações desportivas (Perez, 1992; cit. Alves e D. Araújo, 1996).

As tarefas desportivas podem ser caracterizadas como sendo dinâmicas, complexas e, no devido enquadramento, como envolvendo riscos (Lacombe e Col., 1996; cit. Alves e Araújo, 1996). As consequências de cada decisão do atleta vão influenciar outras decisões. A tomada de decisão desempenha um papel crucial na execução das ações táticas do jogo, uma vez que a realização de movimentos conscientes é precedida por uma decisão (Pruden e Col., 1987; cit. Araújo e Serpa, 1999).

Outra característica do desporto é a tomada de decisão sob pressão temporal. Esta pressão acontece pela avaliação do tempo requerido para uma ação por parte do atleta, bem como do tempo necessário para produzir uma resposta com significado (Alves e Araújo, 1996).

Existem no atleta comportamentos preparatórios que lhe permitem responder mais rapidamente às solicitações a que é sujeito. Isto acontece devido a uma focalização da atenção sobre os estímulos

mais prováveis e a uma preparação motora diferente em função da previsibilidade da resposta (Proteau e Girouard, 1987; Alves e Araújo, 1996).

A antecipação mental das próprias ações e das ações do oponente podem ser a base da decisão. Além disso, durante a fase de antecipação são tomadas decisões preliminares, através do cálculo das probabilidades, o qual é influenciado pela experiência do atleta (Widmaier, 1986; cit. Alves e Araújo, 1996).

2.1.3 A tomada de decisão no futebol e a qualidade de decisão do jogador

No jogo de futebol existe ao mesmo tempo cooperação e oposição e uma necessidade constante de coordenar ações entre jogadores num contexto de grande complexidade. Assim sendo, o jogo de futebol é considerado um sistema dinâmico onde decorrem padrões distintos de ação, os quais diferem de jogador para jogador no seu comportamento individual (Araújo e Júlio, 2005). A tomada de decisão depende das características do indivíduo, da forma como as suas preferências pessoais se manifestam, ou seja, do seu sentido de orquestração (Serpa e Araújo, 1999).

2.1.4 A tomada de decisão no futebol e a qualidade de decisão do jogador perito

Para se perceber a perícia, têm de ser tomados em consideração as categorias de factores/constrangimentos.

O jogador e o jogo formam um sistema dinâmico na medida em que o jogo é como um filme, em que é necessário um ajuste constante dos atores (jogadores), face ao contexto e às informações/estímulos recebidos, a partir dos quais fazem emergir soluções. Num contexto de mudança acontecem séries de decisões e de ações interdependentes, realizadas ao longo do tempo para se atingir um determinado objetivo. Ao resultado da conjugação dos fatores que estão em interação numa dada situação chama-se auto-organização, a qual é induzida pelo jogador, e faz parte dos quatro processos da perícia de que o jogador deve dispor. Para além da auto-organização, existem três outros processos da perícia, designadamente, as rotinas-reprodução, a automatização e a auto-adaptação.

Os futebolistas peritos antecipam com maior rapidez e exatidão as intenções dos adversários e usam as melhores fontes de informação. Fazem-no através do desenvolvimento da capacidade de antecipar e de usar informação relevante ("ler o jogo"), uma habilidade que pode ser trabalhada a partir dos doze anos.

Todavia, até aos cinco anos, já podem ser desenvolvidos os aspetos relativos à visão periférica e binocular de profundidade.

A percepção é importante, o apelo à memória é maior, isto é, agir para ter informação (reportório mais vasto).

Há duas formas de se melhorar a eficácia da decisão e da ação. A primeira forma é atender a informações mais úteis (afinação), a segunda forma é ajustar a ação à informação (calibração). Por meio da afinação e da calibração faz-se o processamento do desempenho dos atletas, ajustado a situação em função da sua ação.

3- Processo Metodológico

Apresentamos em seguida os procedimentos teóricos e metodológicos da nossa investigação.

3.1 Problema

Qual a influência de uma plataforma de exercícios específicos do Futebol (Futsal) no desenvolvimento da tomada de decisão, do pensamento tático e da inteligência de jogo?

3.2 Objetivo

Pretende-se verificar o desenvolvimento da tomada de decisão, do pensamento tático e da inteligência de jogo, através da aplicação de uma plataforma de exercícios específicos de Futebol (Futsal) adaptáveis ao Desporto Escolar.

3.3 Amostra

É constituída por dois grupos/equipas de Desporto Escolar, na modalidade de futebol (futsal), no escalão de iniciados / masculinos. O instrumento é um questionário, que foi preenchido em dois momentos: antes da aplicação da plataforma dos exercícios - pré teste e após a aplicação da plataforma dos exercícios - pós teste. A aplicação dos exercícios é feita no grupo experimental (24 treinos). Os questionários são aplicados a todos os elementos dos grupos/equipas – grupo experimental e grupo de controlo (este grupo realiza os questionários, nos dois momentos, mas não participa obviamente na plataforma de exercícios aplicados). Para consolidação/verificação dos questionários, realizaram-se dois R.E.A. de avaliação diagnóstica e de avaliação final (feitos em simultâneo com o pré e pós teste respetivamente), para verificação na prática. Dando-se importância a intensão tática, i.e. a tomada de decisão e não a execução técnica (Feedback para o aluno: “o importante é que pensas-te bem”).

3.4 Instrumentos

Como instrumento de recolha dos dados foi utilizado um questionário e um R.E.A. (registo estruturado de avaliação) desenvolvidos de raiz. Nos questionários aplicados manteve-se o anonimato dos alunos inquiridos.

3.4 Procedimentos

Para aplicação dos questionários foram cumpridas as formalidades de pedido de autorização institucional para consequente aprovação e deferimento favorável. O procedimento descrito foi também alargado aos encarregados de educação, tendo sido solicitada a sua autorização na implementação do projeto.

4- Apresentação e Interpretação dos resultados

Em seguida apresentamos os elementos de identificação da amostra (sexo, ano de nascimento e ano de escolaridade) e os resultados do nosso estudo. Para tal serão cruzados os resultados de todos os momentos em particular e no global do pré teste com o do pós teste de cada aluno; bem como do grupo experimental com o do grupo de controlo, e respetivas evoluções. É importante recordar que os grupos são os mais idênticos quanto possível, para assim existir uma base de partida semelhante.

4.1 - Elementos de Identificação – Sexo

SEXO	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
MASCULINO	12	12
FEMININO	0	0

Quadro 1

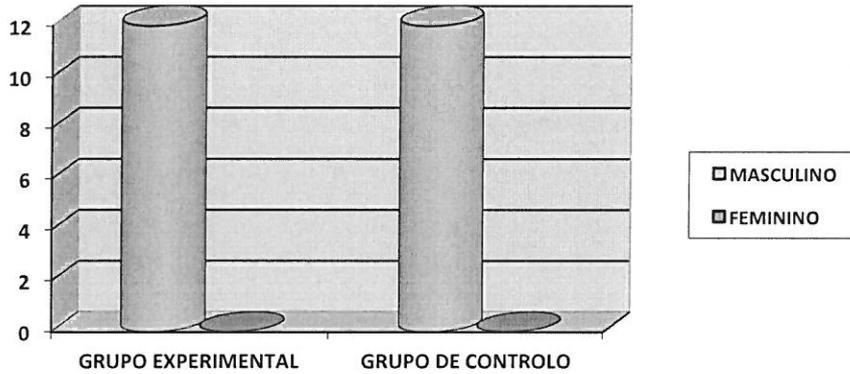


Gráfico 1

4.2 - Elementos de Identificação – Ano de Nascimento

ANO NASCIMENTO	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
2001	3	3
2000	9	9

Quadro 2

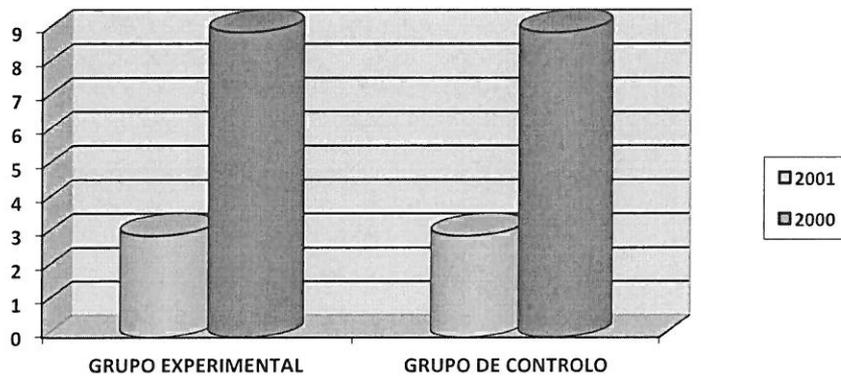


Gráfico 2

4.3 - Elementos de Identificação – Ano de Escolaridade

ANO ESCOLARIDADE	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
7º ANO	2	3
8º ANO	1	0
9º ANO	9	9

Quadro 3

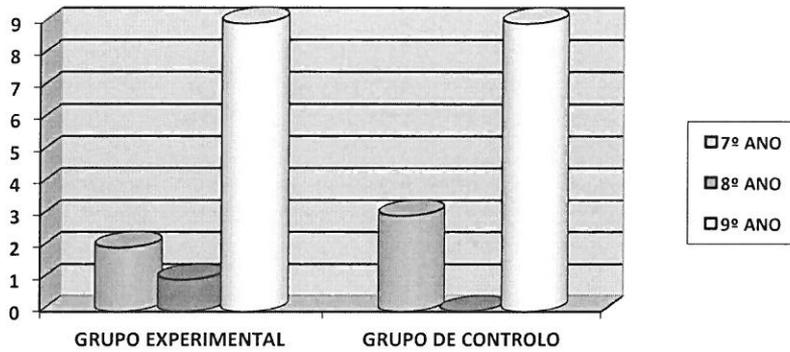


Gráfico 3

4.4 – Movimento Defensivo

Para um melhor entendimento da leitura do gráfico de colunas agrupadas em 3D (gráfico 6), neste momento de jogo (4.4 - Mov. Def.) a apresentação é feita com um maior número de gráficos (gráfico 4 - diferença dos resultados do Pré Teste com o do Pós Teste de cada aluno e gráfico 5 - evolução dos resultados de cada aluno). Os resultados posteriores dos momentos de jogo apresentados (4.5 – Trans. Of., 4.6 – Mov. Of. e 4.7 – Trans. Def.), somente apresenta-se o gráfico de colunas agrupadas em 3D, onde estão todos os dados incluídos (o azul refere-se ao Pré Teste, o vermelho refere-se a Evolução e ambas as cores referem-se ao Pós teste).

4.4.1 - Resultado segundo as médias por aluno

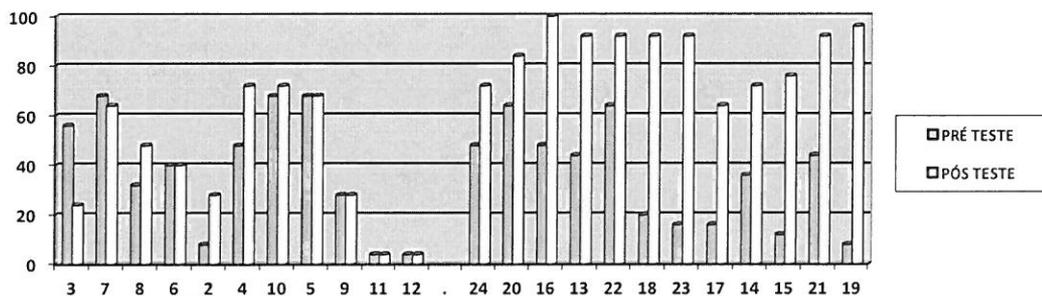


Gráfico 4

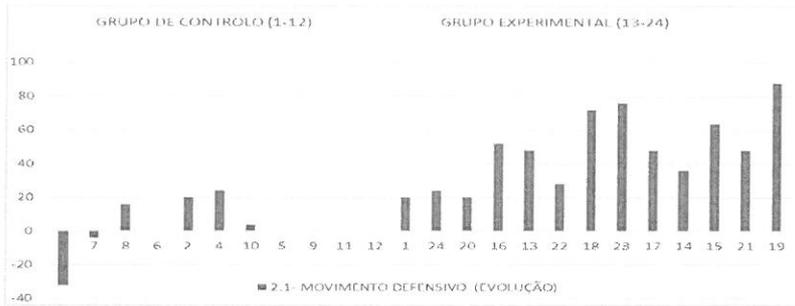


Gráfico 5



Gráfico 6

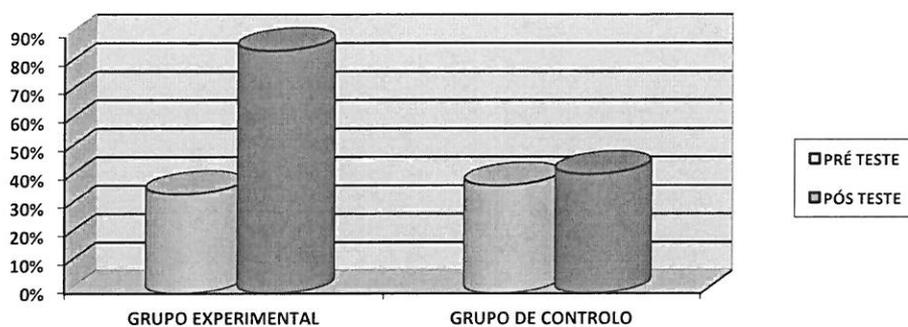
4.4.2 - Resultado segundo as médias por grupo de alunos

MOVIMENTO DEFENSIVO	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
PRÉ TESTE	35%	38%
PÓS TESTE	85,33%	42%

Quadro 4

Gráfico 7

4.5 – Transição Ofensiva



4.5.1 - Resultado segundo as médias por aluno

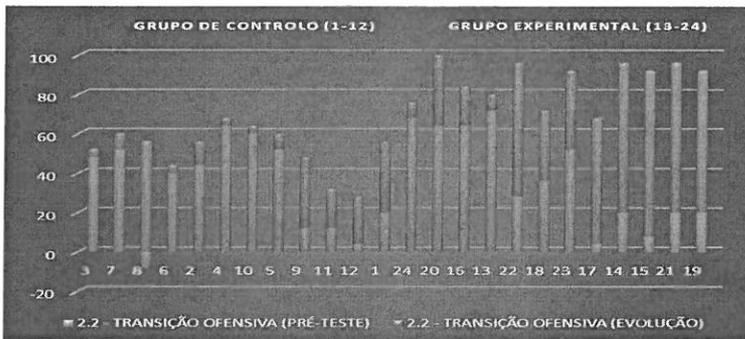


Gráfico 8

4.5.2 - Resultado segundo as médias por grupo de alunos

TRANSIÇÃO OFENSIVA	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DO CONTROLO
PRÉ TESTE	38%	38,66%
PÓS TESTE	87%	51,33%

Quadro 5

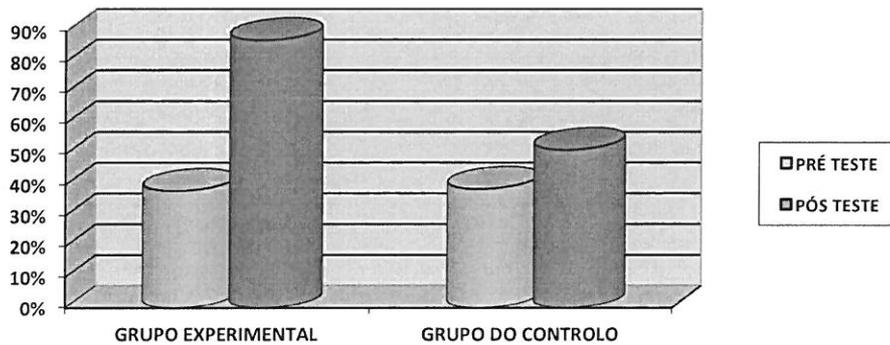


Gráfico 9

4.6 – Movimento Ofensivo

4.6.1 - Resultado segundo as médias por aluno



Gráfico 10

4.6.2 - Resultado segundo as médias por grupo de alunos

MOVIMENTO OFENSIVO	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
PRÉ TESTE	24,33%	24,66%
PÓS TESTE	84,67%	22,66%

Quadro 6

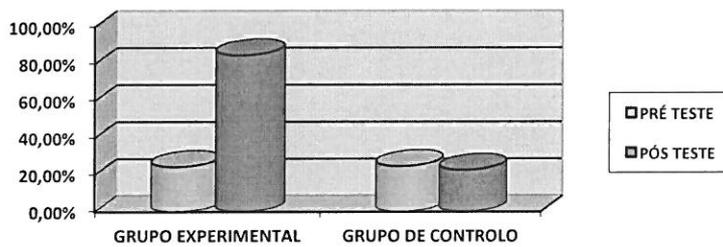


Gráfico 11

4.7 – Transição Defensiva

4.7.1 - Resultado segundo as médias por aluno

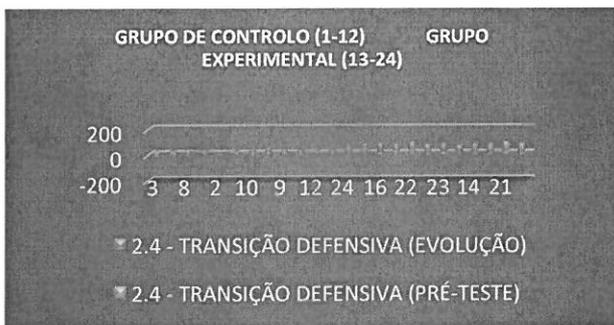


Gráfico 12

4.7.2 - Resultado segundo as médias por grupo de alunos

TRANSIÇÃO DEFENSIVA	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
PRÉ TESTE	24,33%	25%
PÓS TESTE	86,33%	38%

Quadro 7

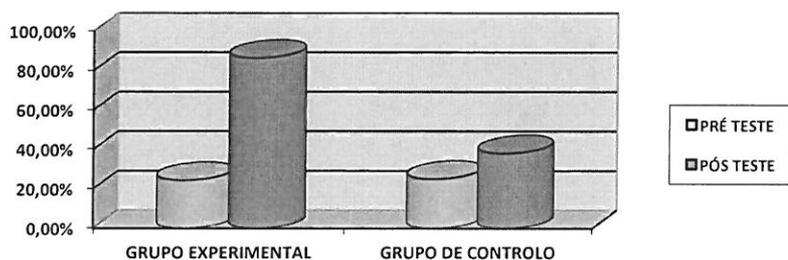


Gráfico 13

4.8 – Resultados globais

4.8.1 – Resultado segundo a média dos quatro momentos do jogo (4.4, 4.5, 4.6 e 4,7)

RESULTADOS GLOBAIS	GRUPO EXPERIMENTAL	GRUPO DE CONTROLO
PRÉ TESTE	30,58%	31,50%
PÓS TESTE	85,50%	37,58%
EVOLUÇÃO	54,92%	6,08%

Quadro 8



Gráfico 14

Analisando o gráfico verifica-se um enorme desfasamento na evolução entre os grupos.

De salientar que as médias do pré teste são muito semelhantes, isto é, partiram ambos os grupos da mesma "posição".

No grupo de controlo a evolução da média é mínima, sendo a diferença somente de 6,08% de melhoria. Por sua vez, no grupo experimental, a evolução é francamente favorável, verificando-se uma melhoria por parte dos alunos de 54,92%.

4.8.2 - Resultado segundo a média dos quatro momentos do jogo por aluno



Gráfico 15

(Nomenclatura da Avaliação Qualitativa: de 0% a 19% - Fraco; de 20% a 49% - Insuficiente; de 50% a 69% - Suficiente; de 70% a 89% - Bom e de 90% a 100% - Muito Bom)

Todos os alunos do grupo experimental alcançaram ótimos resultados finais. Somente um aluno alcançou a avaliação qualitativa de Suficiente, oito alcançaram avaliação qualitativa de Bom, com três desses alunos acima dos 85%. Três alunos alcançaram a classificação de Muito Bom, com 94%, 96% e 97%. Somente não se conseguiu que pelo menos um aluno conseguisse o pleno - 100%. Conseguiu-se sim que os alunos 16 e 21 atingissem os 100% em dois dos momentos do jogo e os alunos 20 e 22 atingissem os 100% em um dos momentos do jogo (num total de quatro).

	2.1 - MOVIMENTO DEFENSIVO			2.2 - TRANSIÇÃO OFENSIVA			2.3 - MOVIMENTO OFENSIVO			2.4 - TRANSIÇÃO DEFENSIVA			GLOBAL		
	(PRÉ-TESTE)	PÓS	(EVOLUÇÃO)	(PRÉ-TESTE)	PÓS	(EVOLUÇÃO)	(PRÉ-TESTE)	PÓS	(EVOLUÇÃO)	(PRÉ-TESTE)	PÓS	(EVOLUÇÃO)	(PRÉ-TESTE)	PÓS	(EVOLUÇÃO)
3	56	24	-32	48	52	4	12	8	-4	32	20	-12	37	26	-11
7	68	64	-4	52	60	8	40	12	-28	28	28	0	47	40	-7
8	32	48	16	56	48	-8	40	20	-20	40	36	-4	42	38	-4
6	40	40	0	40	44	4	40	20	-20	40	40	0	40	41	1
2	8	28	20	44	56	12	12	8	-4	8	8	0	18	25	7
4	48	72	24	64	68	4	36	48	12	28	28	0	44	53	9
10	68	72	4	60	64	4	16	20	4	20	44	24	41	50	9
5	68	68	0	52	60	8	40	48	8	24	52	28	46	57	11
9	28	28	0	12	48	36	40	44	4	40	44	4	30	41	11
11	4	4	0	12	32	20	4	4	0	16	36	20	9	20	11
12	4	4	0	4	28	24	0	4	4	4	28	24	3	16	13
1	32	52	20	20	56	36	16	36	20	16	32	16	21	44	23
24	48	72	24	68	76	8	72	100	28	60	84	24	61	83	22
20	64	84	20	64	100	36	16	76	60	56	84	28	50	86	36
16	48	100	52	64	84	20	72	100	28	16	92	76	50	94	44
13	44	92	48	72	80	8	12	96	84	32	84	52	40	87	47
22	64	92	28	28	96	68	40	96	56	36	100	64	42	96	54
18	20	92	72	36	72	36	16	72	56	12	80	68	21	79	58
23	16	92	76	52	92	40	16	64	48	20	88	68	26	84	58
17	16	64	48	4	68	64	0	72	72	4	72	68	6	66	60
14	36	72	36	20	96	76	8	92	84	16	84	68	20	86	66
15	12	76	64	8	92	84	8	64	56	12	84	72	10	79	69
21	44	92	48	20	96	76	20	100	80	20	100	80	26	97	71
19	8	96	88	20	92	72	12	84	72	8	84	76	12	89	77

5 – Conclusões finais

“Futebol não é nada disso, é outra coisa totalmente diferente; pratica-se aparentemente com os pés, mas joga-se essencialmente com a massa cinzenta que está dentro da cabeça” (Bento, 2005).

Os processos cognitivos são presentemente reconhecidos como necessários para o sucesso desportivo em qualquer modalidade. A qualidade/capacidade de resolução das situações apresentadas em jogo está sempre dependente do indivíduo. Este conhecimento está intrinsecamente relacionado com as experiências anteriores e com a aquisição de novos saberes adquiridos durante as aulas/treinos. “Uma tomada de decisão adequada tem, como sustentabilidade, o comportamento que o jogador apresenta em relação ao jogo (Costa, 2002).

Estes conceitos sobre futebol, foram abordados numa perspetiva científica e, simultaneamente, numa perspetiva pedagógica. Dando aulas/treinos ao Grupo Experimental com “magia” e “feitiço”, tendo recebido dos alunos um feedback de muita curiosidade e de “sede de conhecimento” e não somente “fome de bola”, ou seja, apreendendo com emoção. Isto tudo porque os fizemos pensar e refletir. Nesta fase de transmissão de conhecimentos, ou melhor, do reajustamento de

conhecimentos (criação de hábitos comportamentais coletivos, de equipa), surge o papel das emoções. “As emoções, o pensamento e a aprendizagem estão todos ligados” (Jensen, 2002), ou seja, as emoções desempenham um papel fundamental e influenciador nos processos cognitivos.

A tomada de decisão é tanto melhor quanto maior for o conhecimento adquirido pelos nossos alunos/jogadores, “a gente só antecipa alguma coisa quando a gente conhece” (Gomes).

Por sua vez, a plataforma de exercícios, possibilitaram aos alunos ferramentas cognitivas (pensamento tático / inteligência de jogo) para evoluírem, dado que “o treino é um encurtamento de tempo para se poder agir” (Frade, V.).

Está evolução do grupo experimental, tanto em termos de conceitos como de aplicação prática, alicerçou-se no entusiasmo de aprender e conhecer o jogo para além do próprio jogo. Globalmente foi fazer entender aos alunos que o futebol é um jogo maravilhosos / fantástico quando jogado, mas muito mais quando pensado e reflectido, pois cada jogador tem de ser integrado numa estrutura coletiva e organizada.

“A tomada de decisão com base nas emoções não é uma exceção, é uma regra” (Damásio,1994).

Referências Bibliográficas

- Alcaraz, C. Colección fútbol - Fútbol Base - Programas de Entrenamiento.
- Araújo, D. (2007) Apontamentos, Ciências de Comportamento, UEFA III – Advanced.
- Castelo, J (2004) Organização Dinâmica do Jogo.
- Castelo, J.; Matos, L. (2006), Conceção e Organização de 1100 Exercícios de Treino.
- Deshors, M. (1996) O Futebol - As Regras. A Técnica. A Prática.
- Dossier (2006), Escolas Academia Sporting – Sporting Clube de Portugal.
- Duarte, R.; Pereira, F.; Silva, E.; Maças, V.; Sampaio, A. FUTEBOL – o Ensino do Jogo Através do Conhecimento Tático.
- Folgueira, S. (2001) 1022 Ejercicios de Ataque en fútbol.
- Freitas Lobo, L. (2009), Planeta do Futebol.
- Gabinete de Futebol, UTAD. (2002) Jornadas Técnicas de Futebol.
- Guilherme, J. Tese de Doutoramento.
- Lopetegui, J. (2015) Entrevista ao diário El País.
- Maças, V. Brito, J. Futebol: Ensinar a Decidir o Jogo.
- Neto, J. (2001) Apontamentos, Ciências de Comportamento, UEFA I.
- Neto, J. (2005) Apontamentos, Ciências de Comportamento, UEFA II.
- Oliveira, A. (2008) As emoções como condição essencial na aprendizagem de um “Jogar”.
- Pacheco, R. (2001) O Ensino do Futebol – Futebol 7 – Um jogo de iniciação ao Futebol de 11.
- Santa, A. (2010 a 2015) Meios, Métodos e Estratégias de Ensino, Geração Benfica – Escolas de Futebol. Sport Lisboa e Benfica.
- Simon J., Reeves J. (1997) Fichas de Fútbol – Jugadas a balón parado.
- Sneyers, J. (1996) FUTBOL– Preparacion Fisica Moderna – Esquemas practicos Y ejercicios com un programa anual completo.