

Introdução

1. A incongruência entre as características dos modelos de ensino tradicionais e as teorias mais recentes do ensino e da aprendizagem tem impulsionado investigadores e treinadores desportivos a desenvolver novos modelos de ensino, dos quais se destacam: *Sport Education*, *Teaching Games for Understanding*, *Modelo de Competência nos Jogos de Invasão*, *Escola da Bola* e *Play Practice*.
2. A disseminação extensiva destes modelos de ensino ainda está longe de se verificar tanto nas escolas como nos clubes. Para que as ideias inovadoras dos modelos se afirmem, muitos caminhos há ainda a percorrer. Um deles parece ser a combinação de modelos e o alargamento do seu campo de aplicação à variedade de jogos desportivo.
3. O objetivo do presente trabalho consiste na apresentação de uma proposta de instrução tática para o ensino do jogo de futebol em contexto de escola de futebol, concebida a partir dos modelos de Educação Desportiva e de Competência nos Jogos de Invasão.
4. Comunga do mesmo núcleo de preocupações dos modelos que lhe deram origem: o jogo como um espaço de problemas, a importância da compreensão, da tomada de decisão e da consciência tática, o atleta como construtor ativo da sua aprendizagem.
5. Assenta na conceção de que a aprendizagem do jogo formal (11x11) processa-se por aproximação gradual através do encadeamento de formas mais simples de jogo - as designadas *formas básicas de jogo* (FBJ).

Conteúdos de ensino/treino

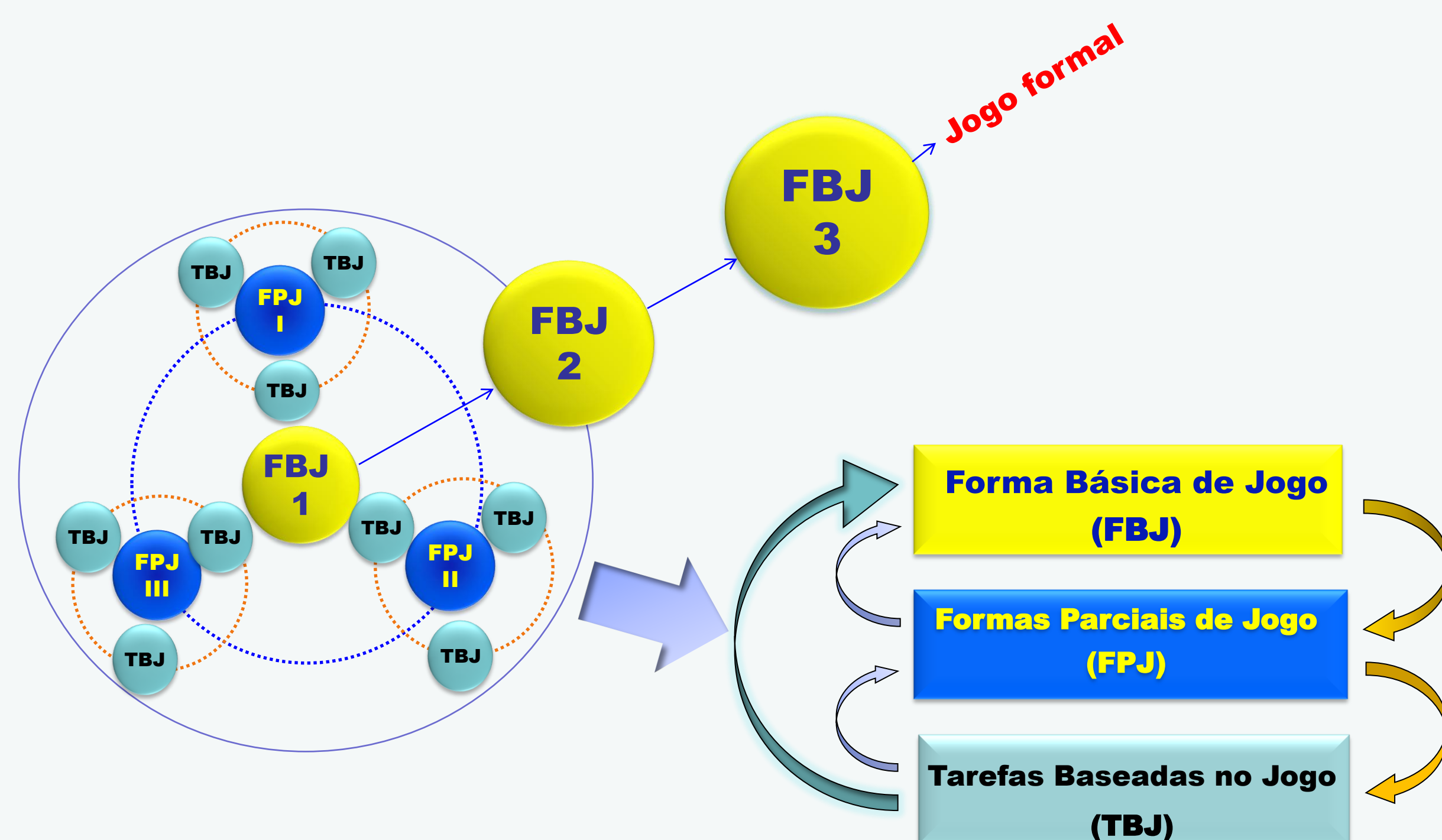
Para jogar bem, é necessário compreender. Para compreender, é necessário saber. Para compreender e saber, é necessário definir princípios de jogo.

(Teissie, 1970)

Jogar “bem”, é jogar no respeito de princípios



Situações de aprendizagem/treino



Sessão de ensino/treino

| Parte | Exercícios e objetivos predominantes | Organização |
|-----------|--|---|
| 1ª 30% | Uma TBJ direcionada para a assimilação dos princípios fundamentais e o aperfeiçoamento das ações tático-técnicas de suporte (bola ao fundo, bola ao capitão, jogos de passes, jogos de dribles, jogos de manutenção da posse da bola, etc). | Grupos de pequena ou média dimensão (2 a 5 jogadores). 2 a 4 campos |
| 2ª 35% | <ul style="list-style-type: none"> Uma/duas TBJ centradas na assimilação dos princípios fundamentais e no aperfeiçoamento das ações tático-técnicas de suporte Uma FPJ centrada na assimilação dos princípios específicos de organização coletiva de um dos momentos do jogo | Grupos/equipas de pequena e média dimensão (3 a 7 jogadores) 2 a 4 campos |
| 3ª 35% | A FBJ ou uma FPJ de complexidade e abrangência próximas das da FBJ para aplicar/integrar e desenvolver os princípios específicos de organização coletiva | Grupos/equipas de média ou grande dimensão (4 a 11 jogadores). 1/2 campos |

Objetivo geral de aprendizagem e desenvolvimento



Etapas do processo de ensino



Instrução verbal

Forma

Questionamento/descoberta guiada: ajudar a identificar os problemas, ajudar a encontrar e a avaliar as soluções (mas não dar as respostas)

Conteúdo

1. **Antes da prática:** i) identificar, clarificação e enquadrar os problemas; ii) definir os objetivos ou os resultados a atingir.
2. **Durante a prática:** focar o conteúdo informativo mais na adequação das ações ao contexto (tomada de decisão) e nos resultados e menos na execução das ações.
3. **Depois da prática:** promover momentos de reflexão em grupo para analisar, explicar, recapitular, fazer sínteses, definir princípios (promover o conhecimento explícito).

Princípios

1. Relacionar o conteúdo da informação emitida antes, durante e após a prática.
2. Não sobrecarregar os atletas com informação.
3. Não interromper a atividade dos atletas com demasiada frequência: i) fornecer informação apenas quando a performance estiver a cair para níveis comprometedores da aprendizagem; ii) fazer sínteses informativas após períodos de prática. adequadamente longos.

Avaliação da aprendizagem

A avaliação das aprendizagens está alinhada com os objetivos e os conteúdos de ensino. É realizada nas FBJ e FPJ através do recurso a instrumentos flexíveis com duas dimensões de análise (tomada de decisão e eficácia motora) e oito categorias (os princípios fundamentais do jogo).

