

O MODELO DE COMPETÊNCIA NOS JOGOS DE INVASÃO APLICADO AO ENSINO DO JOGO DE FUTEBOL EM CONTEXTO DE CLUBE/ESCOLA

J. Quina (1); A. Graça (2)

1) Departamento de Ciências do Desporto e Educação Física do IPB; 2) Gabinete de Pedagogia do Desporto da Faculdade de Desporto da UP



1. Introdução

A incongruência entre as características do modelo de ensino tradicionalmente mais utilizado no ensino/treino dos jogos desportivos e as teorias recentes da aprendizagem tem impulsionado o desenvolvimento de múltiplos modelos alternativos. Estes modelos têm em comum o facto de:

a) enfatizarem a compreensão do jogo como condição para o desenvolvimento das aprendizagens; b) subordinarem a aprendizagem das habilidades técnicas à necessidade de as aplicar no jogo;

c) valorizarem a satisfação, o gozo e a motivação dos praticantes; e) cuidarem das relações de comunicação e cooperação no seio das equipas.

O modelo de competência nos jogos de invasão é um dos modelos alternativos que, pela forma simples como articula os conteúdos, tem vindo a conquistar adeptos entre professores e treinadores.

Neste trabalho apresentamos uma proposta de aplicação do modelo de competência nos jogos de invasão ao ensino do futebol em contexto de clube.

2. O modelo de ensino de competência nos jogos de invasão

2.1 - Objectivos do modelo

1) Desenvolver a competência como jogador (prioritário)

2) Desenvolver competências relativas ao desempenho de papéis de apoio e de coordenação (complementar)

2.2 - A competência como jogador

A lógica do modelo pode ser sintetizada em cinco pontos:

1) A aprendizagem do jogo faz-se por um encadeamento de formas mais simples de jogo – as formas básicas de jogo (FBJ), articuladas entre si segundo os princípios da continuidade, da progressão e da complexidade crescente.

2) Cada FBJ constitui uma etapa do processo de ensino/aprendizagem.

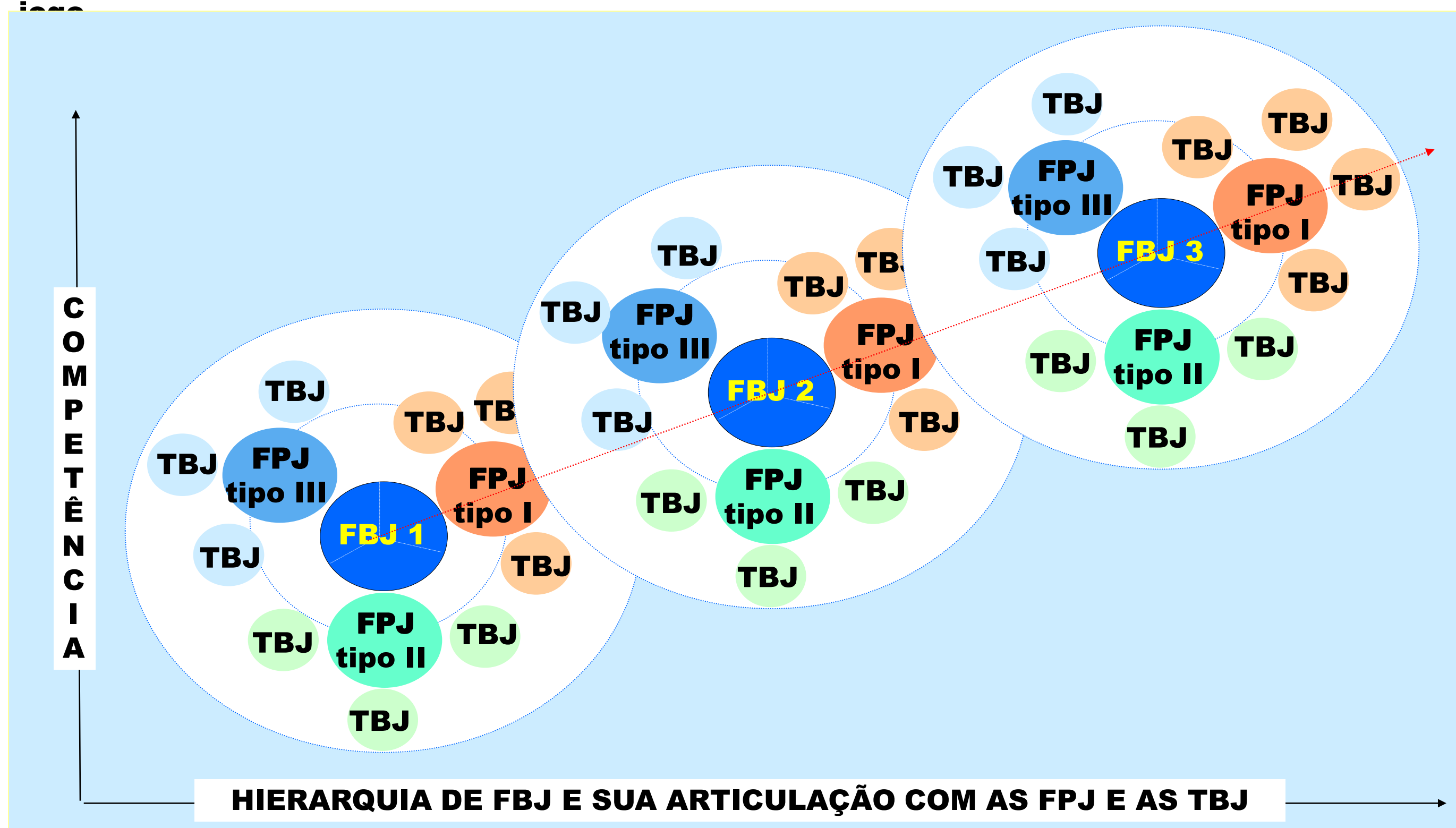
3) As FBJ não fornecem oportunidades de prática suficientes para melhorarem de forma eficaz todas as componentes da competência no jogo, pelo que se torna necessário recorrer a situações mais simples – as formas parciais de jogo (FPJ), onde é enfatizada uma das estruturas parciais do jogo.

4) As FPJ são, ainda e na maior parte dos casos, demasiado complexas para facultarem a ultrapassagem de todos os problemas dos jogadores, sobretudo dos problemas de natureza técnica. Por isso, o modelo contempla, ainda e em caso de necessidade, o recurso a formas de execução muito simples – as designadas tarefas baseadas no jogo (TBJ).

5) A passagem de uma FBJ para outra – isto é, de um nível de jogo para outro, faz-se pela execução variada, intensiva e articulada dos três tipos de situações referidas: FBJ, FPJ e TBJ.

2.3 - A competência em funções de apoio e coordenação

A competência em funções de apoio e coordenação desenvolve-se no desempenho de papéis de capitão de equipa, de responsável pelo material, de árbitro, de treinador, etc. É, pois, necessário que os atletas vão assumindo estes papéis no decurso do processo de treino.



HIERARQUIA DE FBJ E SUA ARTICULAÇÃO COM AS FPJ E AS TBJ

3. Aplicação do modelo num clube/escola de futebol

3.1 - O contexto pedagógico – a Escola Crescer

Atletas	Escalões	Técnicos	Época	Treinos/semana	Quadro competitivo	Instalações
90/100	Minis (5/6 anos)	1+1	10 meses	3 (1h + 1h + 1h)	Convívios desportivos (8-10)	Pavilhão Campo relva sintética
	Pré-escolas (7/8 anos)	1+1				
	Escolas (9/10 anos)	1+1	Setembro a Junho	3 (1h + 1h + 1.5h)	Convívios desportivos (8-10) Campeonatos distritais (6-12 jogos)	Campo relva sintética
	Infantis (11/12 anos)	1+1				



3.2 - O processo de instrução

Escalões	Situações de aprendizagem/treino			
	FBJ	FPJ (2/3)	TBJ (4/5)	Quadro competitivo
Minis	FBJ 1 (3x3)	FPJ tipo I, II, III	TBJ	Convívios desportivos
	FBJ 2 (GR+3x3+GR)	FPJ tipo I, II, III	TBJ	
Pré-escolas	FBJ 3 (GR+4x4+GR)	FPJ tipo I, II, III	TBJ	Convívios desportivos (Futebol 5)
Escolas	FBJ 4 (GR+6x6+GR)	FPJ tipo I, II, III	TBJ	Convívios desportivos Campeonatos distritais (Futebol 7)
Infantis				

FBJ	Tema	Objectivos/conteúdos das FBJ
FBJ 1 (3x3)	Familiarização com a bola e com o jogo	Através da execução variada dos princípios micro táticos ofensivos (penetração e mobilidade), promover: • O desenvolvimento das capacidades coordenativas e perceptivas; • A familiarização com a bola (domínio/controlo da bola, recepção, passe, drible, remate, etc.); • A familiarização com o jogo (noções de ataque/defesa); • O afastamento dos atacantes (ocupação do espaço),
FBJ 2 (4x4)	Conscientização dos alvos	Através da execução dos princípios micro táticos ofensivos (penetração, mobilidade e espaço) e defensivos (contenção e equilíbrio), promover: • A melhoria das capacidades coordenativas e perceptivas, das capacidades de análise e de decisão e do controlo/domínio da bola; • Em situação de ataque: a conscientização dos objectivos do ataque, de forma a chegar à finalização, não apenas através do jogo directo, mas também do jogo indirecto. • Em situação de defesa: a conscientização dos objectivos da defesa e, em consequência, começar a defender em todo o campo em marcação individual nominal
FBJ 3 (5x5)	Conscientização dos alvos/oposição	Através da execução dos princípios micro e macro táticos, promover: • No plano ofensivo: a) o alargamento do campo perceptivo; b) a melhoria do controlo da bola e da capacidade para a conservar. • No plano defensivo: a) a noção de enquadramento defensivo em marcação individual por zona; b) o domínio da posição defensiva de base, c) a orientação os apoios.
FBJ 4 (7x7)	Desenvolvimento da "oposição/cooperação"	Através da execução dos princípios micro e macro táticos. • No plano ofensivo: proporcionar aos jogadores a passagem ao jogo combinado, dando especial importância às desmarcações de apoio e de equilíbrio, às coberturas ofensivas, às combinações táticas e à alternância entre jogo curto/longo e entre jogo directo/ indirecto. • No plano defensivo, pretende-se que os jogadores comecem a defender concentrados de forma a facilitar o corte de linhas de penetração e de passe para a frente.

Tipo de FPJ e de TBJ propostas para a FBJ 3 (GR+4x4+GR)

Formas Parciais de Jogo

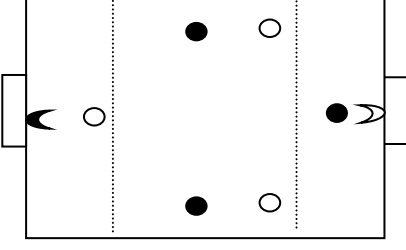
Tarefas Baseadas no Jogo

Finalização/impedir a finalização

Forma: GR+2+1x2+1+GR

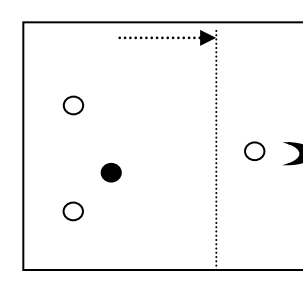
Descrição: um campo de 30x20 m com 3 sectores. O GR joga num dos médios. Estes, trocando a bola entre si no sector do meio campo, procuram passar ao PL que, recebendo, tenta finalizar ou devolver a um dos médios que remata se tiver condições ou dá continuidade ao processo ofensivo.

Variante: os jogadores do 1/2 campo só podem passar ao PL depois de executarem x passes consecutivos



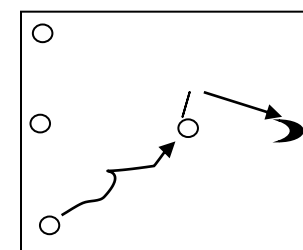
Forma: 2+1x1+0+GR

Descrição: Jogo por sectores. Jogadores da equipa de branco procuram colocar a bola no PL que tenta finalizar ou dar continuidade ao jogo devolvendo a um dos companheiros.



Forma: 1+1x0+GR

Descrição: Atacante com bola, após ultrapassar sinalizadores em slalom, passa a PL que, após enquadramento com a baliza, finaliza



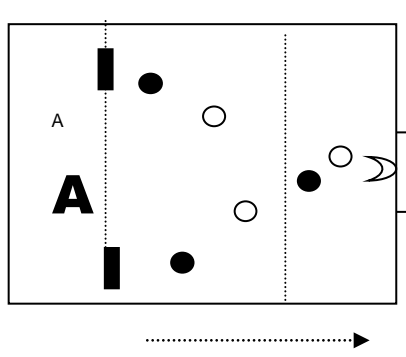
Criar situações de finalização/impedir a criação de situações de finalização

Forma: A+2+1x2+1+GR

Descrição: o apoio (A) joga num dos médios. Estes, trocando a bola entre si no sector do meio campo, procuram passar ao PL que, recebendo, tenta finalizar ou dar continuidade ao ataque.

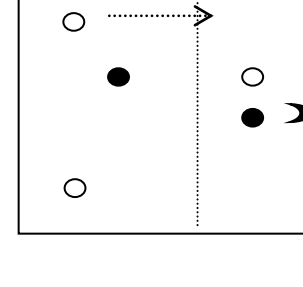
Os jogadores de branco, em situação de ataque, atacam uma das balizas pequenas.

Variantes: 1) jogo por sectores; 2) jogo por sectores só para os jogadores de branco.



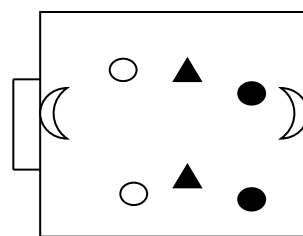
Forma: 2+1x1+1xGR

Descrição: Jogo por sectores. A equipa de branco sai a jogar com o objectivo de criar situações de finalização e finalizar. A equipa de preto tenta impedir a criação de situações de finalização e conquistar a posse da bola.



Forma: 2/3Ax1/2D+1/2D+GR

Descrição: 3 equipas: 2 atacam e uma defende (a equipa joker ataca sempre).

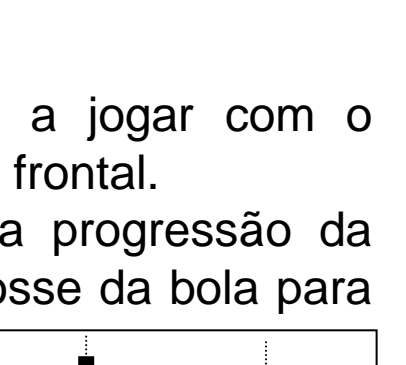


Construir o jogo ofensivo/impedir a construção do jogo ofensivo

Forma: GR+1+2x1+2

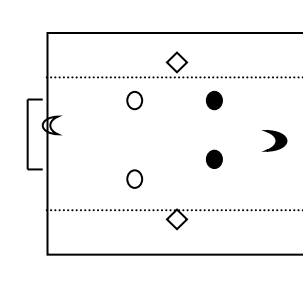
Descrição: Equipa de branco sai a jogar com o objectivo de colocar a bola no apoio frontal. A equipa de preto tenta impedir a progressão da equipa de branco e conquistar a posse da bola para atacar a baliza defendida pelo GR.

Variantes: 1) jogo por sectores; 2) a equipa de branco só pode passar ao apoio após ter realizado x passes consecutivos.



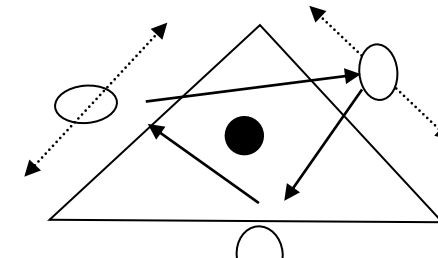
Forma: GR+2+(2J)x2+GR

Descrição: jogo por corredores: os jokers jogam nos corredores laterais e sempre pela equipa que têm a posse da bola; obrigatoriedade de se jogar com os 2 jokers antes de se poder finalizar.



Forma: 3x1

Descrição: Um campo triangular. Trocar a bola entre os 3 atacantes contra a oposição de um defesa.



3.2 – Controlo e avaliação

1) Domínio dos princípios de natureza micro tática (centro do jogo) – escala de classificação construída com base no Game Performance Assessment Instrument® (GPAI).

2) Domínio dos princípios macro táticos (modelo de jogo) - escala de classificação construída a partir dos princípios de organização colectiva que constituem os modelos de jogo perseguidos em cada FBJ.

4. Bibliografia

- Garganta, J. (2006). Ideias e Competências para "Pilotar" o Jogo de Futebol. In Tani, G. Bento, J. & Petersen, R. (Eds.), Pedagogia do Desporto, Guanabara.
- Graça, A. Ricardo, V. & Pinto, D. (2006). O Ensino do Basquetebol: Aplicar o Modelo de Competência nos Jogos de Invasão Criando um Contexto Desportivo Autêntico. In Tani, G. Bento, J. & Peterson, R. (Eds), Pedagogia do Desporto, Guanabara.
- Maças, V. & Brito, J. (2005). Ensinar a Decidir no Jogo de Futebol, IV Jornadas Técnicas de Futebol+Futsal, UTAD.
- Mesquita, I. & Graça, A. (2006). Modelos de Ensino dos Jogos Desportivos. In Tani, G. Bento, J. & Peterson, R. (Eds), Pedagogia do Desporto, Guanabara.
- Munsch, E. & Mertens, B. (1991). L'Enseignement des Sports Collectifs: une conception élaborée à l'ISEP de Université de Gand. Revue de L'Education Physique, 31 (1), 7-20.