



UNIVERSIDADE TÉCNICA DE LISBOA
FACULDADE DE MOTRICIDADE HUMANA



Conceptualização do modelo de jogo

Um estudo efectuado com treinadores de Futebol com o curso de nível IV

Dissertação elaborada com vista à obtenção do Grau de Mestre na especialidade
de Treino de Alto Rendimento

Orientador: Professor Doutor Jorge Fernando Ferreira Castelo

Júri:

Presidente

Professor Doutor António Fernando Boleto Rosado

Vogais

Professor Doutor Júlio Manuel Garganta da Silva

Professor Doutor Duarte Fernando Rosa Belo Patronilho Araújo

Ricardo Filipe do Carmo Gonçalves

2009

Gonçalves, R. (2008). Conceptualização do modelo de jogo. Um estudo efectuado com treinadores de Futebol com o curso de nível IV. Tese de mestrado não publicada. Lisboa: FMH-UTL.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor Jorge Castelo pelo acompanhamento, auxílio, disponibilidade em todo este estudo, informação pertinente difundida, assim como pelos conhecimentos transmitidos ao longo desta etapa. Para além disso, é de referir que foi uma honra poder colaborar com o principal dinamizador científico do nosso país, no que ao Futebol diz respeito.

Ao Professor Doutor António Rosado pela incansável ajuda, no que à investigação qualitativa diz respeito.

Aos treinadores que pacientemente auxiliaram no processo de validação do instrumento de recolha de dados utilizado, ou seja, o guião da entrevista.

A todos os treinadores de nível IV que se disponibilizaram para participar nesta investigação, pois sem eles e sem a sua preciosa colaboração não seria possível a sua realização.

Ao Mestre e amigo Luís Vilar pelo árduo testemunho passado.

À Mestre e amiga Tânia Paias por todos os ensinamentos que me proporcionou, assim como a imensa simpatia e estima que transmite.

Ao Mestre e amigo Rui Batalau pela sua inegável e indubitável amizade, bem como por manter, entre nós, a porta sempre aberta...

Ao Doutor David da Graça e amigo, não só pelos conhecimentos linguísticos, mas também por proporcionar momentos de pura diversão.

Aos meus pais, por todos os ensinamentos de vida proporcionados, que me permitem ser quem hoje sou, pelo infindável apoio prestado e pelo indestrutível amor revelado.

À Joana pela coragem, pela força e sobretudo pelo amor demonstrados! Obrigado por teres esperado enquanto eu desesperava, por teres resistido enquanto eu quebrava e por teres sorrido enquanto eu desanimava.

A todos os colegas e amigos que directamente ou indirectamente me permitiram um equilíbrio emocional, que me possibilitou ultrapassar esta SEGUNDA barreira académica!

RESUMO

Título: Conceptualização do modelo de jogo. Um estudo efectuado com treinadores de Futebol com o curso de nível IV.

Uma das primeiras inquietações do treinador de Futebol prende-se fundamentalmente com a criação de um referencial para todos os elementos da equipa e de uma estrutura de comunicação entre eles, para que, em qualquer momento da competição, possam responder de forma concertada às exigências do contexto.

Esta investigação teve como objectivo saber de que forma os treinadores de Futebol conceptualizam, (re)formulam e operacionalizam a problemática relacionada com o modelo de jogo. Por isso, procurou-se perceber como definem o modelo de jogo, explanando com que objectivos o criam. Para além disso, procurou-se identificar quem são, e quem devem ser, os seus responsáveis e quais os aspectos que estes devem considerar aquando da sua construção, bem como identificar quais os factores que o influenciam e alteram. Por fim, pretendeu-se verificar de que forma estes concretizam o modelo de jogo da sua equipa, se os treinadores têm em conta a sua capacidade de apropriação, se este condiciona os modelos de preparação e de jogador e que meios utilizam para avaliar a congruência entre o modelo de jogo e a sua equipa.

Neste âmbito, estabelecemos um desenho experimental, onde 8 treinadores de Futebol com o curso de treinadores *UEFA Professional (IV Nível)*, do sexo masculino, com uma média de idades de $45,5 \pm 3$ anos, responderam às diferentes questões constantes de uma entrevista semi-dirigida, previamente validada.

Os resultados sugerem-nos que os treinadores de Futebol utilizavam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo, com o intuito de modelar as atitudes e os comportamentos dos jogadores e da equipa. Assim, definem-no como a organização dos diferentes elementos constituintes do jogo e afirmam que são e devem ser eles os responsáveis pela elaboração do modelo de jogo, devido à sua responsabilidade e ao seu conhecimento técnico. Ainda assim, podem eventualmente contar com a colaboração dos restantes elementos que compõem a equipa técnica. De qualquer forma, consideram não apenas a sua concepção de jogo e os aspectos estruturais, funcionais e relacionais do modelo, mas também as especificidades dos jogadores da equipa, o modelo de jogo da época anterior e mais do que um sistema tático. Independentemente disso, não alteram o modelo de jogo, tanto no decorrer da competição, como na preparação da competição seguinte. Com efeito, afirmam que se devem promover exercícios específicos de preparação, com base no modelo de jogo, onde é efectuada uma manipulação dos seus constrangimentos. Por fim, estes dados indicam-nos que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de preparação, o modelo de jogador e o modelo de análise.

Palavras-chave: FUTEBOL, MODELO DE JOGO, MODELO DE PREPARAÇÃO, MODELO DE ANÁLISE, MODELO DE JOGADOR, METODOLOGIA ESPECÍFICA DE TREINO.

ABSTRACT

Title: Competitive model's conceptualization. An investigation carried out with soccer coaches with level IV certificate.

One of the first concerns of a soccer coach has to do primarily with the creation of a reference for all the elements of a team and a communication structure between them, so that, at any time in the game, can respond in a combined way to context's demands.

This research aimed to know how soccer coaches conceptualize, (re)formulate and operationalize the competitive model's issues. Therefore, we've tried to figure out how they define this competitive model, explaining for what purpose they do it. In addition, we've tried to identify who they are, and who should be, their responsible, which aspects they should consider during its construction and identify the factors that influence and change it. Finally, we set out to determine how they implement the competitive model of their teams, if the coaches consider their ability to assimilate, if it determines the training and the player models and which means they use to evaluate the consistency between the competitive model and his team.

In this context, we established an experimental design, where 8 soccer coaches with UEFA Professional (Level IV) certificate, male, with an average age of 45,5 + 3 years, answered to a semi-directed interview, previously validated.

The results suggest that soccer coaches used a competitive model as a training and game's guide, in order to promote a modeling of players and team attitudes and behavior. Thus, they define it as the organization of the various elements of the competition and claim that they are and they should be responsible for drafting the competitive model, due to his responsibility and his technical knowledge. Still, can possibly count on with the cooperation of the technical team. Anyway, they consider not only their design of the game and the model's structural, functional and relational aspects, but also the features of the team players, the competitive model of the previous season and more than a tactical system. Nevertheless, they don't change the competitive model, either during the game, either in preparation for the next competition. Indeed, they say that it should be promoted specific preparation exercises, based on the competitive model, where its constraints are manipulated. Finally, these data indicates that the competitive model should determine the preparation model, the player model and the analysis model.

Key-words: SOCCER, COMPETITIVE MODEL, PREPARATION MODEL, ANALYSYS MODEL, PLAYER MODEL, SPECIFIC TRAINING METHODOLOGY.

RESUMÉE

Titre: Conception du model de jeu. Une étude effectuée avec des entraîneurs de football qui ont un cours du 4^{ème} niveau.

Une des premières inquiétudes de l'entraîneur de football concerne fondamentalement la création d'une référence pour tous les éléments de l'équipe et d'une structure de communication entre eux, pour qu'ils puissent, à tout moment de la compétition, répondre de forme organisée aux exigences du contexte.

Cette investigation a eut comme objectif de savoir de quelle forme les entraîneurs de football conceptualisent, (re)formulent et opèrent le problème attaché au Model de jeu. Pour cela, on a cherché à comprendre comment ils définissent le model de jeu, en analysant avec quels objectifs ils le créent. Au delà de ça, on a cherché à identifier qui sont et qui doivent être ses responsables et quels aspects doivent ils considérer lors de sa construction, tout en identifiant quels sont les facteurs qui l'influencent et l'altèrent. Finalement, on a prétendu vérifier de quel forme ils concrétisent le model de jeu de leurs équipes, si les entraîneurs tiennent compte de leurs appropriations, si cela conditionne les modèles de préparation et de joueur et quels moyens ils utilisent pour évaluer la congruence entre le model de jeu et son équipe.

Comme ça, on a établi un dessin expérimental, ou 8 entraîneurs de football avec un cours d'entraîneurs *UEFA Professional (IV Niveau)*, du sexe masculin, avec une moyenne d'âges de $45,5 \pm 3$ ans, ont répondues aux différentes questions d'une interview semi-dirigée, validée avant.

Les résultats nous suggèrent que les entraîneurs de football utilisaient un model de jeu comme élément orienteur d'une méthode d'entraînement et de jeu, tenant comme objectif de modeler les attitudes et les comportements des joueurs et de l'équipe. Comme ça, ils le définissent comme l'organisation des différents éléments qui constituent le jeu et ils affirment qu'ils sont et doivent être les responsables pour l'élaboration du model de jeu, dut à leur responsabilité et connaissances techniques. Mais, ils peuvent, éventuellement, compter avec la collaboration des éléments qui constituent leur équipe technique. De toute façon, ils considèrent non seulement leur conception de jeu et les aspects structurels, fonctionnels et de relations du model, mais aussi les spécificités des joueurs de l'équipe, le model de jeu de la saison d'avant et plusieurs systèmes tactiques. Indépendamment de tous cela, ils ne changent pas le model de jeu pendant la compétition, ni pendant la préparation de la prochaine compétition. En effet, ils affirment qu'ils doivent développer des exercices spécifiques de préparation, tenant comme base le model de jeu, ou ils effectuent une manipulation de leur problèmes. Finalement, ces données nous indiquent que le model de jeu doit conditionner le model de préparation, le model du joueur et le model d'analyse.

Mot-clé: FOOTBALL, MODEL DE JEU, MODEL DE PRÉPARATION, MODEL D'ANALYSE, MODEL DE JOUEUR, MÉTHODE SPÉCIFIQUE DE L'ENTRAÎNEMENT

ÍNDICE GERAL

1. INTRODUÇÃO	1
1.1. Apresentação do problema	3
1.2. Âmbito do estudo	4
1.3. Pressupostos	4
1.4. Limitações	4
1.5. Pertinência do estudo	4
2. REVISÃO DE LITERATURA	7
2.1. Controlo motor e aprendizagem	7
2.1.1. Controlo motor	7
2.1.2. Aprendizagem	8
2.1.3. Desempenho motor	8
2.1.4. Modelos	8
2.1.4.1. Modelos explicativos do controlo motor	9
2.1.4.2. Modelo aberto <i>versus</i> modelo fechado	11
2.1.4.3. Modelos de tratamento da informação	13
2.1.5. Teorias	18
2.1.5.1. Teoria da Informação	19
2.1.5.2. Teorias clássicas de aprendizagem	23
2.1.5.3. Teoria do circuito fechado (Adams)	29
2.1.5.4. Teoria do esquema (Schmidt)	32
2.1.5.5. Teoria dos sistemas dinâmicos (de acção)	38
2.1.5.6. Aplicação das diferentes teorias ao treino de Futebol	65
2.2. Modelo de jogo	77
2.2.1. Conceptualização do modelo de jogo	81
2.2.2. Construção e adaptação do modelo de jogo	84
2.2.3. Modelo de jogo <i>versus</i> modelo de preparação	88
3. METODOLOGIA	95
3.1. Amostra	95
3.1.1. Caracterização da amostra	95
3.1.2. Critérios de selecção da amostra	95
3.2. Descrição dos procedimentos e dos instrumentos de recolha	95
3.2.1. A entrevista	96
3.2.1.1. Princípios metodológicos adoptados na construção do guião da entrevista	97
3.2.1.2. Validação da entrevista	98
3.2.1.3. Recolha de dados	99
3.2.1.4. Análise de Conteúdo	101
4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	119
4.1. Caracterização da amostra	119
4.2. Conceptualização do modelo de jogo	120
4.3. Construção e adaptação do modelo de jogo	130

4.4. Modelo de jogo versus modelo de preparação	165
5. CONCLUSÕES	189
5.1. Conceptualização do modelo de jogo	189
5.2. Construção e adaptação do modelo de jogo	190
5.3. Modelo de jogo versus modelo de preparação	194
6. LIMITAÇÕES E SUGESTÕES	197
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	199
8. ANEXOS	213

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo Aberto (adaptado de Melo et al., 2002a)	12
Figura 2. Modelo Fechado (adaptado de Melo et al., 2002a)	13
Figura 3. Modelos contínuos de tratamento de informação (adaptado de Melo et al., 2002a)	17
Figura 4. Expressão matemática para a informação (adaptado de Godinho et al., 2002b)	20
Figura 5. Tomada de decisão em série (Newell, 1986)	42
Figura 6. Comportamento influenciado pelos diferentes constrangimentos presentes no desempenho (adaptado de Newell, 1986)	57
Figura 7. Modelos de classificação para as perguntas 1 e 2	103
Figura 8. Modelos de classificação para as perguntas 3 e 4	103
Figura 9. Modelos de classificação para as perguntas 5 e 6	104
Figura 10. Modelos de classificação para as perguntas 7 e 8	104
Figura 11. Modelos de classificação para as perguntas 9 e 10	104
Figura 12. Modelos de classificação para as perguntas 11 e 12	105
Figura 13. Modelos de classificação para as perguntas 13 e 14	105
Figura 14. Modelos de classificação para as perguntas 15 e 16	106
Figura 15. Modelos de classificação para as perguntas 17 e 18	106
Figura 16. Modelos de classificação para as perguntas 19 e 20	106
Figura 17. Modelo de jogo e as influências que este exerce sobre os modelos de preparação, de análise e de jogador, bem como a influência que estes exercem sobre ele e entre si.	188

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela I. A perspectiva informacional <i>versus</i> a perspectiva ecológica	62
Tabela II. Grau académico mais elevado dos treinadores de Futebol entrevistados. Valores expressos em frequências relativas e em percentagem.	120
Tabela III. Experiência enquanto jogador e treinador de Futebol	120
Tabela IV. Treinadores que utilizam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da equipa. Valores em percentagem.	121
Tabela V. Justificações para a utilização do modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da equipa. Valores em percentagem.	121
Tabela VI. Objectivos para a criação de um modelo de jogo. Valores em percentagem.	124
Tabela VII. Definição do modelo de jogo, de acordo com as suas dimensões. Valores em percentagem.	129
Tabela VIII. Quem elaborou o modelo de jogo da equipa. Valores da frequência relativa, de acordo com o número de entrevistados, em percentagem.	131
Tabela IX. Quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa. Valores da frequência relativa, de acordo com o número de entrevistados, em percentagem.	133
Tabela X. Justificação para a opção sobre quem deve elaborar o modelo de jogo. Valores em percentagem.	134
Tabela XI. Aspectos cujo modelo de jogo deve considerar. Valores em percentagem.	136
Tabela XII. Se o treinador em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.) na elaboração do modelo de jogo. Valores em percentagem.	140
Tabela XIII. Que elementos intervêm na elaboração do modelo de jogo, para além do treinador principal. Dados apenas dos treinadores que contam com a intervenção de outros. Valores em percentagem.	141
Tabela XIV. Treinadores que tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem o plantel, aquando da idealização do modelo de jogo. Valores em percentagem.	142
Tabela XV. Treinadores que tiveram em conta o modelo de jogo da época anterior. Valores em percentagem.	144
Tabela XVI. Treinadores que adaptam o modelo de jogo devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.). Valores em percentagem.	146
Tabela XVII. Treinadores que idealizam no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático. Valores em percentagem.	148

Tabela XVIII. Justificação para a opção de um ou mais sistemas táticos. Valores em percentagem.	151
Tabela XIX. Alteração do modelo de jogo durante a competição. Valores em percentagem.	151
Tabela XX. Razões que podem (ou não) levar os treinadores a alterar o modelo de jogo durante a competição. Valores em percentagem.	154
Tabela XXI. Alteração do modelo de jogo na próxima partida. Valores em percentagem.	158
Tabela XXII. Razões que podem (ou não) levar os treinadores a alterar o modelo de jogo na próxima partida. Valores em percentagem.	159
Tabela XXIII. Estruturação do modelo de jogo somente sob a forma de pensamento. Valores em percentagem.	163
Tabela XXIV. Materialização do modelo de jogo. Valores em percentagem.	164
Tabela XXV. O modelo de jogo deverá condicionar o modelo de preparação. Valores em percentagem.	165
Tabela XXVI. Justificações para o facto do modelo de jogo dever condicionar o modelo de preparação. Valores em percentagem.	167
Tabela XXVII. O modelo de jogo deverá condicionar o modelo de jogador. Valores em percentagem.	169
Tabela XXVIII. Justificações dadas pelos treinadores que concordam e pelos treinadores que não concordam que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de jogador. Valores em percentagem.	170
Tabela XXIX. Os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado. Valores em percentagem.	171
Tabela XXX. As formas que os treinadores consideram ser mais adequadas para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo. Valores em percentagem.	176
Tabela XXXI. Os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo, por parte da equipa. Valores em percentagem.	181
Tabela XXXII. Métodos utilizados pelos treinadores de Futebol entrevistados para avaliar a capacidade de apropriação do modelo de jogo, por parte da equipa. Valores em percentagem.	182
Tabela XXXIII. Argumentos que os treinadores entrevistados apontam, para justificar como sabem que determinado modelo de jogo é indicado para uma determinada equipa. Valores em percentagem.	186

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo I. Guião da Entrevista	XIV
Anexo II. Procedimentos para a validação do Guião da Entrevista	XVIII
Anexo III. Respostas dos treinadores ao inquérito inicial	XXII
Anexo IV. Transcrições das entrevistas	XXIV
Anexo V. <i>Outputs</i> do <i>Software</i> Informático SPSS	LII
Anexo VI. Relatórios de Classificação do <i>Software</i> Informático Mocho	LIV

1. INTRODUÇÃO

Nos dias de hoje, a multiplicidade de aspectos que concorrem para o alto rendimento das equipas de Futebol, remete-nos para uma constante reflexão acerca da panóplia de problemas de natureza metodológica que o treino acarreta.

Assim, o treino desportivo de alto rendimento pode ser considerado resumidamente em termos organizacionais como uma composição de três preparações fundamentais (técnico-táctica, física e psicológica), sob um controle (médico, alimentar e de hábitos de vida dos atletas) e dentro de uma adequação de factores influenciadores e condicionantes que porventura possam vir a intervir no êxito do atleta (material desportivo, clima, etc.) (Tubino, 1984).

Estes aspectos ganham preponderância fundamental, porque o Futebol é, sem dúvida, um dos fenómenos desportivos e sociais mais relevantes dos nossos tempos (Almeida, 2004).

O Futebol enquadra-se assim num desporto colectivo, no qual os intervenientes se encontram agrupados em duas equipas numa relação de rivalidade desportiva, onde, respeitando as leis de jogo, os jogadores procuram lutar pela conquista da posse da bola, com o objectivo de a introduzir o maior número de vezes na baliza adversária e evitar que o mesmo suceda na sua própria baliza, tendo em vista a obtenção da vitória (Castelo, 1992).

Com efeito, o Futebol apresenta um conjunto de indivíduos em interacção mútua com relações e interpelações coerentes e consequentes, com objectivos convencionados e funções específicas definidas. Saliem-se como principais características deste desporto a existência de um objecto de jogo (bola), a disputa complexa (individual/colectiva), as regras, a duração do jogo (tempo), as dimensões do terreno (campo/s), bem como as técnicas e tácticas específicas (Guia et al., 2004).

Para além disso, a crescente complexidade da estrutura do jogo exige na procura de maior qualidade e consistência, a existência de jogadores com elevadas capacidades de determinação, concentração, disciplina, rigor, inteligência e um alto potencial físico, táctico-técnico e psíquico. Em simultâneo, exige por parte do treinador elevadas capacidades de liderança, planeamento e organização na busca de um trabalho sólido e racional (Garganta, 1992).

Não obstante, se é certo que existem inúmeras variáveis que o treinador deve dominar, experienciar ou, no mínimo, conhecer, a principal dificuldade reside na forma como o treinador deve estruturar, organizar e operacionalizar todo o processo de treino em Futebol, na tentativa de atingir os diversos objectivos propostos para a equipa.

Nesta linha, há muito que os profissionais desta área se debatem em ultrapassar visões parcelares, na análise e no tratamento do conteúdo real do jogo, traduzidas por uma excessiva compartimentação de algumas componentes (Castelo, 1992).

Um exemplo disso é que muitas planificações e periodizações têm focado os aspectos que se relacionam em larga escala com o trabalho físico em lugar do aspecto tático, atribuindo-se, por conseguinte, demasiada importância ao desenvolvimento de um conjunto de capacidades físicas em detrimento de uma consciente forma de jogar (Faria, 1999).

Esta divisão do jogo em partes, não é mais do que uma amputação de toda a organização dinâmica da equipa, que em nada reproduz a lógica interna do jogo de Futebol, uma vez que, mesmo somando todos os seus elementos estruturantes, não se conseguem constituir todas as interações necessárias para que esses elementos se possam associar entre si. Desta forma, o facto de se separar para enfatizar e maximizar o efeito de cada uma dessas fracções do jogo, pode pecar por se tornar incipiente e descontextualizada. Para além disso, a união e a congregação lógica de todas estas componentes não surgem sem um mecanismo realmente integrador e global.

Isso leva a inferir que o rendimento no desporto, e mais concretamente no Futebol, vai depender directamente de um trabalho interdisciplinar (Brandão, 1993).

Assim, como consequência de uma resolução analítica das diversas variáveis que se encontram patentes num jogo de Futebol, não se fomentam situações de jogo contextualizadas, que reproduzam as circunstâncias que os jogadores enfrentam durante a competição, onde o processo de tomada de decisão se revela decisivo.

Com efeito, deve assim modelar-se os diferentes contextos de jogo, para que os jogadores tenham a oportunidade de apreender um vasto leque de experiências, que permitirão reconhecerem determinadas situações de jogo estruturalmente análogas e, por conseguinte, atribuírem uma resposta adequada e efectiva. Neste âmbito, o Futebol deve ser encarado como um sistema aberto, complexo, dinâmico e não linear (Castelo, 1992).

Em suma, a complexidade inerente à lógica interna do jogo de Futebol e à organização dinâmica da equipa não pode, nem deve, ser simplificada e fragmentada. Assim sendo, deve ser assumida uma abordagem global e globalizante, integradora de todos os processos, na qual o modelo de jogo se revela um instrumento chave, desempenhando, por isso, um papel vital na modelação do pensamento tático e, consequentemente, na regulação da conduta dos jogadores.

Nesta linha, e dada a dimensão que o Futebol possui no panorama desportivo e económico a nível mundial, é de extrema importância averiguar os vários aspectos inerentes à construção um modelo de jogo evoluído, numa equipa de Futebol.

Finalizando, o presente trabalho encontra-se dividido em: 1) Apresentação do problema, que se encontra subdividida em introdução, definição do problema (que procura apresentar não só a questão inicial que este estudo procura responder, mas também as subquestões que lhe estão associadas), âmbito, pressupostos, limitações e pertinência do estudo (onde se demonstra o significado e a importância deste trabalho); 2) Revisão da Literatura, onde se enquadra teoricamente o problema; 3) Metodologia, onde se apresenta a amostra do estudo e quais os critérios que levaram à sua escolha. Para além disso, são também descritos os procedimentos e os instrumentos de recolha, nomeadamente um esboço do guião da entrevista, um cronograma (com a estimativa dos recursos temporais a serem utilizados), terminado na orçamentação do trabalho; e, 4) Referências Bibliográficas.

1.1. Apresentação do problema

Dentro do objectivo primordial de indagar sobre os processos que envolvem e norteiam a construção um modelo de jogo, é colocada a questão: “de que forma os melhores treinadores de Futebol em Portugal conceptualizam, (re)formulam e operacionalizam toda a problemática relacionada com o modelo de jogo?”.

Daqui emergem os seguintes objectivos específicos:

- Perceber como os treinadores de Futebol definem o modelo de jogo, explanando quais os objectivos que servem de suporte para tal opção;
- Identificar quem é, e quem deve ser, o responsável pela construção do modelo de jogo;
- Enunciar quais os diversos aspectos que os treinadores de Futebol devem considerar, aquando da elaboração de um modelo de jogo;
- Identificar quais os factores que o influenciam e condicionam, tentando reconhecer se esse modelo adoptado permanece imutável perante as várias condicionantes do fenómeno Futebolístico ou se se molda diante desses acontecimentos;
- Verificar de que forma o treinador de Futebol, em Portugal, concretiza o seu entendimento sobre o modelo de jogo da sua equipa;
- Verificar se deverão existir modelos de preparação e de jogador congruentes e coerentes com o modelo de jogo adoptado pelo treinador;
- Averiguar se os exercícios de treino consideram a capacidade de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa; e,
- Que meios utilizam os treinadores de Futebol, em Portugal, para indagar se o modelo de jogo idealizado é ajustado para a equipa.

1.2. Âmbito do estudo

Este trabalho insere-se no âmbito da disciplina de Metodologia da Investigação Científica, integrada no 6º Mestrado em Treino de Alto Rendimento da Faculdade de Motricidade Humana – Universidade Técnica de Lisboa.

É direccionado para treinadores de Futebol de alto rendimento das principais equipas europeias e, por conseguinte, inferências para população muito divergente da atrás referida pode resultar em alguma imprecisão.

O estudo circunscreve-se ao modelo técnico-táctico de jogo, logo premissas que se tentem extrair fora deste círculo, podem ser consideradas inapropriadas e infundadas.

1.3. Pressupostos

Os pressupostos que servem de antecâmara deste estudo prendem-se com a escolha de treinadores que possuam o curso de treinadores UEFA Professional (IV Nível), não só porque, desta forma, sabemos que estes treinadores se encontram no último patamar de formação da Federação Portuguesa de Futebol, mas também porque a possibilidade destes possuírem um modelo técnico-táctico de jogo é superior. Para além disso, existe também a maior probabilidade que o modelo de jogo eventualmente existente possa estar enraizado no clube há já algum tempo.

1.4. Limitações

Uma das limitações do estudo pode ser imputada ao facto dos resultados obtidos só poderem ser aplicáveis para treinadores de alto rendimento, com modelo de jogo definido à priori.

Para além disso, a reprodutibilidade das conclusões que venham a ser emanadas deste documento pode ser mutilada, se não se atender ao seu campo de incidência, uma vez que apenas os treinadores que dispõem de um cenário com estrutura semelhante podem vivenciar situações análogas.

Nesta medida, a especificidade decorrente da singularidade que o Futebol apresenta no panorama desportivo mundial, não permitirá certamente extrapolações desmedidas para outros treinadores de outras modalidades desportivas.

Por fim, podem ainda existir limitações resultantes do instrumento de pesquisa utilizado para recolha da informação: a entrevista.

1.5. Pertinência do estudo

Quando um treinador de Futebol assume o comando de uma equipa, uma das suas primeiras preocupações prende-se fundamentalmente com a criação de um referencial para todos os elementos da equipa e de uma estrutura de comunicação entre eles, por

forma a que, em qualquer momento da competição, possam responder de forma concertada e concomitante às exigências da situação.

Existe assim uma forte corrente entre os treinadores de Futebol, que inclusivamente alguns apelidam de moda, que se personifica no modelo técnico-tático de jogo. Hoje em dia, quase todos sem excepção, afirmam possuir um modelo de jogo para a sua equipa. Facto evidenciado num estudo de Santos (2006), que concluiu que 89% dos treinadores dos clubes da Superliga utilizam o modelo de jogo como elemento norteador do processo de treino das suas equipas.

É, no entanto, notório que, apesar de se verbalizar que o modelo de jogo é o elemento vital para a edificação de uma metodologia específica de treino (modelo de preparação), muitos não o possuem. E se o possuem não constroem a sua metodologia à luz desse modelo ou se o constroem não se repercute no jogo da sua equipa.

Assim, e dada a dimensão que o Futebol possui no panorama desportivo e económico a nível mundial, é, a nosso ver, premente investigar sobre algo que todos os treinadores dizem acreditar, possuir e trabalhar, mas que na realidade, apesar de muitos acreditarem, poucos trabalham e raros possuem.

Desta forma, é plausível que este estudo venha a resultar num documento que possa orientar e guiar os inúmeros treinadores apologistas desta metodologia de trabalho, auxiliando-os na sua caminhada.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. Controlo motor e aprendizagem

Várias áreas científicas, como a cibernética, a matemática, a biologia, a bioquímica e outras, têm produzido conhecimentos que esclarecem algumas das dúvidas fundamentais no âmbito do conhecimento dos processos de controlo motor e aprendizagem (Godinho et al., 2002a).

O Homem é um sistema complexo em constante transformação e sofrendo um conjunto alargado de influências de factores internos e externos (Godinho et al., 2002a).

Para abordar esta complexidade podemos utilizar duas formas de análise, de acordo com os trabalhos de Rosnay (1975): a sistemática e a sistémica. A primeira examina meticulosamente a realidade de uma forma sequencial, por intermédio de uma abordagem sobre as partes constituintes do sistema. Já a segunda estuda o sistema na sua complexidade e na sua dinâmica própria, de forma holística (Godinho et al., 2002a). Assim, no discurso sistémico a noção de totalidade é sinónima da noção de sistema (Durand, 1992). A noção de sistema exprime a unidade complexa e o carácter fenomenal do todo, assim como o complexo das relações entre o todo e as partes (Durand, 1992; Morin, 1982).

Assim sendo, um sistema apresenta-se como um todo homogéneo, se o perspectivarmos a partir do conjunto, mas ele é também simultaneamente, pelas características dos seus constituintes, diverso e heterogéneo (Garganta & Gréhaigne, 1999).

2.1.1. Controlo motor

O grau de execução está condicionado pela experiência passada, porém pode ser influenciado por um conjunto de factores extemporâneos que não permitam a correspondência exacta entre o nível de aprendizagem e o desempenho. Uma vez criadas potencialidades para a acção há que manifestar o que se aprendeu em função das solicitações existentes. A produção de uma resposta depende da capacidade do sujeito ler e perceber o envolvimento e em particular a sua inserção neste. Após esta leitura, há que escolher a resposta mais adequada. A este processo de organização e regulação chama-se controlo motor (Godinho et al., 2002a).

Com efeito, quando observamos o comportamento, analisando os mecanismos associados à sua ocorrência, desde o estímulo e seu processamento, à intenção e à resposta, referimo-nos ao processo de controlo motor. Quando abordamos o comportamento, na perspectiva da sua transformação ao longo do tempo, por efeito da prática, referimo-nos a aprendizagem (Godinho et al., 2002a).

2.1.2. Aprendizagem

A complexidade inerente ao processo de aprendizagem tem sido reduzida e simplificada graças ao contributo de inúmeras áreas científicas.

O ser humano modifica o seu comportamento de forma evidente ao longo da sua vida, onde aprender implica uma modificação estrutural que normalmente se reflecte numa alteração do comportamento como resultado da prática do indivíduo. Todavia, aprender não é apenas ser-se capaz de modificar o comportamento, mas principalmente de reter a competência adquirida durante um tempo relativamente longo (Godinho et al., 2002a).

A avaliação do nível de aprendizagem do indivíduo só se pode realizar de forma indirecta, já que as transformações estruturais que resultam da prática apenas se depreendem através das alterações comportamentais. O indicador objectivo do grau de aprendizagem é a performance ou o desempenho (Godinho et al., 2002a).

2.1.3. Desempenho motor

A objectivação da aprendizagem só é possível através da análise da prestação, ou seja, do desempenho daquele que aprende. Contudo, o desempenho não reflecte de forma transparente as alterações estruturais correspondentes. Nem sempre um melhor desempenho corresponde a uma melhor aprendizagem, já que existem factores (como por exemplo, o estado emocional) que impedem que essa relação seja perfeitamente linear (Godinho et al., 2002a).

Em contraponto, em alguns casos é possível - por exemplo, através da utilização de substâncias dopantes ou de condições ambientais excepcionais - induzir alterações, quer positivas quer negativas, no desempenho do indivíduo. Nestas situações, o nível de desempenho atingido não reflecte qualquer alteração estrutural permanente, ou seja, não manifesta aprendizagem (Godinho et al., 2002a).

2.1.4. Modelos

A complexidade das situações e a necessidade da sua explicação está na base do aparecimento de modelos explicativos. Um modelo procura descrever e explicar parte de uma realidade complexa, reduzindo-a aos seus elementos constituintes essenciais. A realidade não se esgota naturalmente no modelo. Muito dos esforços de simplificação da realidade resultaram em rotundos fracassos, a maior parte das vezes, devido à simplificação exagerada de fenómenos extraordinariamente complexos, ou à incorrecta identificação das componentes do modelo e das suas inter-relações (Melo et al., 2002a).

O reportório comportamental humano é caracterizado pela variedade e aparente facilidade com que o sistema motor faz cooperar diferentes conjuntos músculo-articulares que, embora distintas, são funcionalmente equivalentes, e é capaz de

estabilizar e reproduzir essas ligações de forma extremamente precisa e estável no tempo (Melo et al., 2002a).

Isto significa que para produzir um movimento específico para se atingir um determinado objectivo é necessário estabelecer uma relação funcional que irá implicar inúmeras possibilidades de evolução individual, ou seja, graus de liberdade referentes às diferentes articulações (Melo et al., 2002a).

O recurso a modelos é frequente para explicar sistemas de alta complexidade como é o caso do sistema motor. Um modelo é, desta forma, visto como uma representação da realidade apresentada de forma simplificada, cujo poder representativo está normalmente na analogia que permite em relação à própria realidade (Melo et al., 2002a).

Assim, são utilizados, por exemplo, os modelos cibernéticos, para explicar sobretudo o mecanismo dos processos de comando e os modelos matemáticos para explicar aspectos do comportamento motor.

Os modelos são necessários para reduzir a complexidade e projectar o funcionamento de um sistema de forma perceptível para quem o analisa. Os riscos inerentes prendem-se com a simplificação exagerada que impede, por vezes, a integração num todo interactivo (Melo et al., 2002a).

Em função da perspectiva de análise e do objecto de estudo podemos encontrar diversos modelos na área do controlo motor e da aprendizagem.

2.1.4.1. Modelos explicativos do controlo motor

A investigação dos fenómenos associados ao controlo motor foi, e ainda é, objectos de alargada polémica. O objectivo dos investigadores ao proporem um modelo explicativo é o de representarem a totalidade de comportamentos do sistema. No entanto, os modelos apresentados ao longo dos tempos têm mostrado algumas limitações, nomeadamente quanto à capacidade de explicação da totalidade de movimentos que fazem parte do nosso comportamento motor (Melo et al., 2002a).

O problema da coordenação e regulação dos movimentos (Bernstein, 1967) está antes de tudo relacionado com o estabelecimento de ligações temporais funcionalmente significativas entre os componentes neuro-músculo-articulares apropriados (Kulger & Turvey, 1987).

Um dos pontos centrais desta discussão prende-se com a formação da trajectória do movimento. A perspectiva clássica ou tradicional da explicação do controlo motor fez emergir diversos modelos que tinham em comum a ideia de que o movimento era

pilotado por um sistema de controlo mais ou menos central, separado do sistema efector. Segundo estes modelos o movimento era o resultado de regras ou programas motores que integravam toda a complexidade do gesto (Keele, 1968; Schmidt, 1988).

Esta modelização hierarquizada do controlo motor é encontrada quando se pretende explicar a planificação e o controlo dos aspectos cinemáticos do movimento do braço, relacionados com aquilo que se designou por formação da trajectória (Flash & Hogan, 1985). Trata-se de um problema que está no centro de diversas actividades motoras, relacionadas com movimentos mais simples ou mais complexos do braço, como por exemplo a escrita, o grafismo ou a dança (Melo et al., 2002a).

O estudo da cinemática do movimento do membro superior num plano horizontal durante uma tarefa de apontar (Abend et al., 1982) pôs em evidência um resultado que se tornou um ponto central da avaliação da maior parte das modelizações do gesto. Este resultado é a invariância relativa do perfil de velocidade, em forma de "U" invertido, que apresenta poucas variações mesmo quando se faz variar a amplitude ou a velocidade média do movimento. Para alguns autores (Flash & Hogan, 1985) este comportamento exprime a expressão de uma estratégia de programação motora comum a todos os movimentos semelhantes.

Outro dos problemas associados à análise da trajectória do movimento consiste em saber se o movimento simples do braço é programado num espaço articular (em função de variáveis articulares), ou num espaço cartesiano extra-corporal (em função das variáveis ou coordenadas espaciais) (Hollerbach & Atkeson, 1987).

Os modelos associados à formação de trajectórias podem ser divididos em modelos calculatórios e modelos distribuídos. Os primeiros, também designados por modelos hierarquizados de formação de trajectórias (Mottet, 1994), podem ser subdivididos em função de três critérios:

- i) os modelos que minimizam uma função de custo (traduzida num algoritmo), baseados num princípio de economia e na programação explícita da trajectória (virtual); Estes modelos consideram que o objectivo do controlador é minimizar o custo físico associado à produção de movimento, partindo dos constrangimentos físicos associados ao sistema efector. De entre os diferentes tipos de minimização de custo encontramos o da duração, o da velocidade, o da aceleração, o da impulsão, o da energia ou *jerk* derivada de ordem três da posição). O modelo de minimização de energia ou *minimal jerk model* é, de todos, aquele cujos resultados mais se aproximam da trajectória real produzida. Este modelo, bastante atraente para a maioria dos investigadores neste domínio, foi inicialmente formulado no espaço cartesiano de execução (Hogan, 1984) e mais tarde no espaço articular (Uno et al., 1989);

- ii) os modelos do ponto de equilíbrio, baseados nas capacidades físicas do sistema neuro-muscular; Estes modelos, construídos em torno das propriedades do músculo e dos reflexos associados, visam minimizar os cálculos efectuados ao nível do controlador central para determinar os aspectos dinâmicos da trajectória. Estes modelos têm por base a ideia de o sistema motor poder explorar as capacidades físicas do sistema efector para desenvolver uma propriedade de equifinalidade, ou seja, alcançar os mesmos objectivos através de configurações diferentes do sistema (Bizzi et al., 1992). De entre estes modelos poderemos destacar os modelos α de Bizzi e o modelo λ de Feldman; e,
- iii) os modelos oscilatórios (explicação de movimentos mais complexos, como a escrita e o grafismo), baseados na coordenação de dois osciladores (planos horizontal e vertical). Estes modelos têm por base uma ideia antiga de utilização de funções sinusoidais para modelizar a escrita. Existe uma analogia entre o comportamento cinemático da escrita e os traçados periódicos propostos pelo modelo sinusoidal a alterações progressivas de inclinação (Melo et al., 2002a).

Os modelos distribuídos de formação de trajectórias, embora estejam também baseados na ideia geral desenvolvida no modelo *mass-spring*, com transposição para o músculo ou efector terminal, consideram que uma trajectória, apresentando características globalmente invariantes, emerge em tempo real da actividade integrada de diversas sub-unidades distribuídas por diferentes estruturas nervosas independentemente da sua natureza sensorial ou motora. Para estes modelos a optimização é algo de secundário sendo considerada uma consequência do funcionamento geral do sistema (Melo et al., 2002a).

De entre este tipo de modelos podemos destacar os modelos VITE de Bullock e Grossberg (1988), baseado nos aspectos cinemáticos de movimentos simples do braço, o modelo de Plamondon (1993), relacionado sobretudo com a variabilidade da trajectória, e o modelo de Morasso (1981), centrado sobretudo nas propriedades intrínsecas do efector.

2.1.4.2. Modelo aberto *versus* modelo fechado

Outra das formas de analisar o movimento prende-se com o facto de se poder desenrolar com a existência ou não de *feedback* (informação de retorno). Surgem assim os modelos de tipo aberto e de tipo fechado. O modelo aberto é geralmente representado por 3 etapas: i) a entrada (*input*); ii) processamento (*black box*); e, iii) saída (*output*). A

característica mais importante deste tipo de modelos é a necessidade de respeitar escrupulosamente as sequências das fases (Melo et al., 2002a).

Este modelo parece ser adequado quando uma acção é realizada num tempo muito curto, com movimentos do tipo balístico. Contudo, quando tentam representar movimentos lentos e controlados apresentam algumas limitações. A principal questão que se levanta é a de que como é possível explicar as adaptações que surgem no decorrer do movimento, e que têm que ocorrer como consequência de mudanças no envolvimento não previstas inicialmente (Melo et al., 2002a).

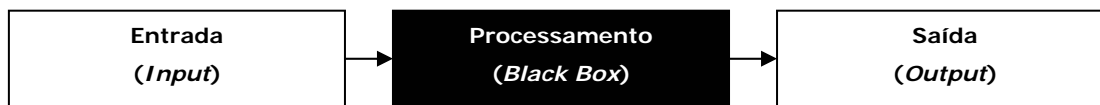


Figura 1. Modelo Aberto (adaptado de Melo et al., 2002a)

Um elemento fulcral nos modelos e teorias que admitem o controlo de movimento por circuito aberto é o programa motor. Este é entendido como a organização esquemática da acção que determina a sequência de sub-acções que compõem um acto motor.

Fundamentalmente, o seu conceito invoca a possibilidade da organização central do movimento, do seu controlo na ausência de informação de retorno, ou seja, por circuito aberto e, da antecipação da acção a efectuar (*feedforward*). Encontra-se frequentemente associado à ideia de que para realizar um movimento o indivíduo cria previamente uma imagem da mesma.

Nesta linha, programa motor pode ser definido como uma informação memorizada sobre a sequência de comandos e de variáveis específicas de um movimento (Henry & Rogers, 1960), estruturados antes do início do movimento, permitindo o seu desenvolvimento sem a influência de feedbacks periféricos, isto é, em circuito aberto (keele, 1968).

Dois argumentos justificam a sua existência: i) os estudos de desaferenciação, que sugerem a possibilidade do Homem poder realizar e aprender movimentos sem usar *feedbacks* proprioceptivos para o seu controlo; e, ii) a capacidade de iniciar, de realizar e de parar movimentos de duração inferior a 100 milissegundos, sabendo-se que o tempo requerido para iniciar o controlo de movimentos a partir de um *feedback* proprioceptivo e visual ronda, os 110 e os 190 milissegundos, respectivamente.

O modelo fechado ao incluir o *feedback* como operação de controlo, permite explicar esses movimentos lentos, mas tem seguramente dificuldade em explicar todos

os que se realizam num tempo limitado e com características balísticas (Melo et al., 2002a).

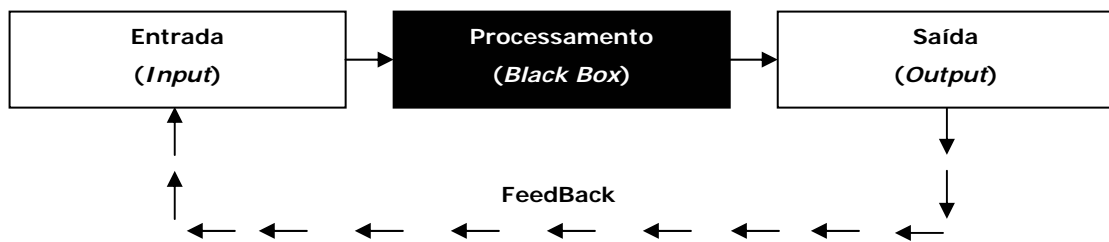


Figura 2. Modelo Fechado (adaptado de Melo et al., 2002a)

Assim sendo, a produção de movimentos depende da capacidade do indivíduo em processar a informação disponível no envolvimento e em si próprio, e em definir qual a resposta mais adequada. Uma vez decidida a resposta a produzir há que promovê-la recorrendo à activação adequada, antecipando a concretização do objectivo, numa operação denominada de representação antecipativa. Ainda assim, no momento em que decorre o movimento é possível detectar desvios ao objectivo previamente traçado, que podem ou não ser corrigidos se o mecanismo de correcção (*feedback*) os detectar num tempo útil (Melo et al., 2002a).

2.1.4.3. Modelos de tratamento da informação

A preocupação de encontrar os processos de tratamento da informação que suportam a produção de respostas motoras fez apelo à cronometria mental. O seu desenvolvimento esteve assim na origem de diversos modelos, caracterizados pelo número de estádios que os compõem e pela natureza do tratamento que aí se desenrola (série/paralelo, discreto/contínuo). De entre esses modelos destacamos os seguintes:

1. Modelo baseado na cognição e sensoriomotricidade de Paillard (1985);
2. Modelos contínuos de tratamento de informação, como por exemplo o modelo energético de tratamento da informação de Sanders (1983);
3. Modelo baseado numa concepção paramétrica da programação motora, associado à teoria de Schmidt (1975).

O interesse conceptual do modelo de Paillard reside da distinção que ele opera entre: i) um compartimento estritamente cognitivo compreendendo os processos interiorizados que operam sobre as representação internas do envolvimento (imagens, manipulação de conhecimentos, procura em memória). Compreende dois tipos funcionais de saída: a dos programas de acção, dirigida para o compartimento sensório-motor (inconscientes); e a dos programas de evocação, que se exprime através da experiência

consciente do sujeito. Este último é o instrumento de tomada de consciência dos controlos atencionais e intencionais do funcionamento cognitivo. Este compartimento pode funcionar tendo ou não em conta os constrangimentos inerentes à acção, permitindo definir objectivos, estratégias, etc.; e, ii) um compartimento sensório-motor que constitui de alguma forma o instrumento de produção das respostas motoras e que funciona em referência directa com os constrangimentos da acção. Este compartimento é alimentado por circuitos moto-sensoriais relacionados com o envolvimento. As informações sensoriais são seleccionadas a partir dos problemas motores levantados pelo envolvimento.

O compartimento cognitivo recebe do compartimento sensório-motor informações seleccionadas (filtradas) pelos processos atencionais.

Os processos adaptativos realizam uma reorganização da lógica do sistema, constituindo de alguma forma um sistema de memória adaptativa.

Já, os modelos conhecidos como modelos contínuos de tratamento da informação preocupam-se essencialmente com os processos que precedem o desencadear da prestação motora.

No Futebol a prestação depende, entre outros factores, da capacidade de reacção de um sujeito aos estímulos do envolvimento e da maior ou menor precisão espaço-temporal do movimento. A reacção e a precisão do movimento dependem, em grande parte, das informações de que o jogador dispõe antecipadamente sobre a natureza da resposta que deverá produzir e sobre a pressão temporal à qual ele está submetido. Desta forma, de acordo com estas informações, o jogador pode preparar-se para reagir e para executar o movimento (Melo et al., 2002a).

A preparação de uma resposta tem por efeito diminuir o tempo necessário para efectuar as operações de tratamento que se desenvolvem após o sinal e que conduzem ao desencadear do movimento. Com o aumento do tempo que antecede a acção, os sujeitos podem ganhar tempo sobre o desencadear da resposta e/ou sobre a sua execução. Cada uma destas opções de estratégia está associada a um custo.

Se se considerar um sujeito como um sistema de tratamento de informação, então a uma estimulação sensorial periférica vai corresponder um processo de tratamento ao nível do sistema nervoso central, o que permite o desencadear da acção (Melo et al., 2002a).

Nesta linha, vários autores propuseram um modelo de tratamento de informação, compreendendo diversos estádios, repartidos na vertente perceptiva, na vertente decisional e na vertente motora.

A primeira vertente – a vertente perceptiva – encontra-se relacionada com as operações de codificação e de tratamento semântico do estímulo e é constituída pelos estádios de codificação, de extracção das características e de identificação do sinal.

No estádio de codificação, um estímulo excita os receptores periféricos que o transcrevem em código sensorial memorizável ao nível do sistema nervoso central. Este tipo de operação de transdução transforma a informação disponível (sons, imagens, temperatura, etc.) em informação de natureza bio-eléctrica que pode circular e ser tratada no sistema nervoso. O organismo tem de efectuar esta operação sob pena de perder o acesso à informação. Para além disso, estes transdutores são sensíveis a condições de funcionamento inadequadas e ganham e perdem eficiência durante o processo de desenvolvimento.

Durante o estádio de extracção das características do sinal, o código é lido de forma a ser percebido. A estimulação física torna-se um percepto, onde o sinal pode ser associado a um estímulo conhecido, encontrado em experiências anteriores ou apresentar grande dose de novidade. No entanto, o percepto é uma informação potencial que não pode ser utilizada enquanto não for identificada.

No estádio de identificação do sinal torna-se possível uma representação do sinal. Com efeito, é aqui que o estímulo adquire um sentido para o sujeito. Os processos de identificação dependem sobretudo do conhecimento prévio do sinal. Assim, devido à memorização das características físicas dos objectos do envolvimento, de que dispomos por experiências passadas, é possível identificar e reconhecer esses objectos (Melo et al., 2002a).

A segunda vertente – a vertente decisional – relaciona-se com a associação entre o código semântico e o código da resposta motora e é composta pelo estádio de selecção da resposta. Aqui após o sinal ser identificado, o seu código pode ser utilizado de forma a determinar uma resposta apropriada à situação. A resposta seleccionada é um programa motor genérico que comporta propriedades espaço-temporais comuns a uma classe de movimentos – as invariantes. De entre as invariantes podemos destacar, por exemplo, a relação entre a força de contracção de cada músculo e a força global do movimento, a ordem de recrutamento dos músculos implicados no movimento ou, ainda, a estrutura temporal do movimento – onde é definida a duração de recrutamento de cada músculo relativamente à duração total da acção (Melo et al., 2002a).

A terceira e última vertente – a vertente motora – encontra-se influenciada pelas características da resposta a produzir e, portanto, é composta pelos estádios de programação motora, de carregamento do programa (Spijkers, 1989) e de ajustamento motor.

O estágio de programação motora, operação de ajuste de uma estrutura global e de condições particulares da acção, é também designado, em algumas teorias, por especificação da resposta. É nele que o programa motor genérico seleccionado é especificado por parâmetros (força, velocidade, duração e amplitude), de forma a adaptar o movimento aos constrangimentos da tarefa a executar. Desta forma, o mesmo programa requer, para garantir algum sucesso da resposta, que sejam tidas em consideração características quer do envolvimento, quer do estado do próprio organismo.

A programação motora e o carregamento do programa são estádios que definem todo o comando motor necessário à execução da resposta, onde o código do programa motor se encontra transcrito num padrão de activação muscular (surto de frequência e amplitude variável), destinado aos diferentes efectores participantes no movimento. Após o estágio de carregamento do programa, o comando motor é utilizado e a informação necessária ao movimento pode ser transmitida para a periferia.

Por fim, o estágio de ajustamento motor consiste em adequar o sistema efector, modificando aspectos como o tónus muscular, de modo a reduzir as contradições entre o estado actual e o estado para que o sistema vai ter de evoluir, ou seja, baseia-se na colocação dos músculos sob tensão, de forma a atingir um nível compatível com o desencadear do movimento (Melo et al., 2002).

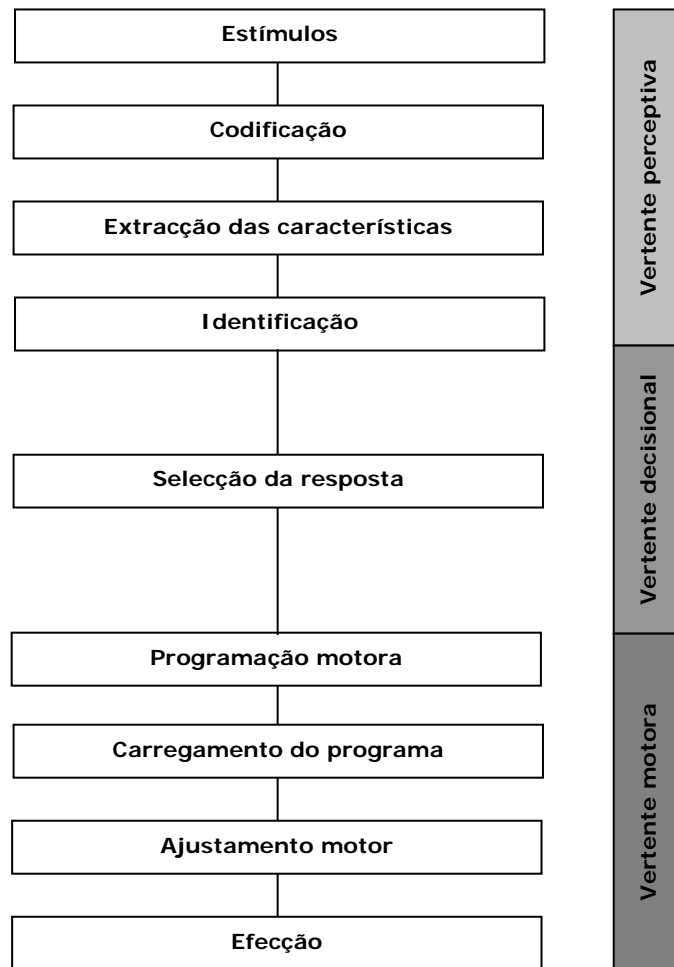


Figura 3. Modelos contínuos de tratamento de informação (adaptado de Melo et al., 2002a)

Dentro dos modelos contínuos de tratamento da informação, encontramos o modelo energético de tratamento da informação de Sanders, que representa as relações existentes entre os mecanismos estruturais e os mecanismos energéticos, através da atribuição de recursos múltiplos e específicos a cada mecanismo estrutural. Este modelo postula que a atribuição dos recursos pode ser controlada de forma intencional – embora este postulado ainda não tenha sido verificado. Os processos estruturais de tratamento de informação (estádios) que se desenrolam entre a entrada sensorial e a saída motora podem, assim, beneficiar da atribuição de recursos energéticos.

O modelo de Sanders (1990) considera que o volume de recursos pode ser repartido pelos diferentes estádios. Foram identificados três sistemas de modulação energética dos mecanismos estruturais do tratamento de informação: i) a vigilância (*arousal*), respeitante à vertente perceptiva, que fornece a energia necessária para a identificação do sinal; ii) a activação (*activation*), respeitante à vertente motora, que fornece a energia necessária para as operações de ajustamento motor; e, iii) o esforço

(*effort*), que é um mecanismo de nível superior com duas funcionalidades: a coordenação e o doseamento dos dois mecanismos energéticos anteriores (vigilância e activação) e o controlo directo do armazenamento energético da vertente decisional (selecção da resposta), sem fazer apelo à vigilância ou à activação. O investimento do esforço é determinado por uma instância superior de avaliação que permite compensar um eventual desequilíbrio entre o nível de esforço e a resposta exigida pela tarefa. O esforço e a avaliação são sistemas sob a influência da vontade, o que não sucede com a vigilância e a activação que são recursos energéticos básicos (Sanders, 1990).

Esta perspectiva cognitiva-energética, inspirada no modelo de Pribram e McGuiness (1975), supõe que um indivíduo pode controlar voluntariamente a importância dos recursos atribuídos para uma determinada tarefa. Estabelece ligações inteligíveis entre os componentes energéticos e os componentes estruturais (operações cognitivas) do tratamento de informação, permitindo assim fazer a distinção entre os mecanismos que são afectados pelas variáveis energéticas e os mecanismos que são afectados pelas variáveis cognitivas (Melo et al., 2002a).

Este modelo considera que os recursos energéticos podem variar em função da tarefa a realizar. As variáveis energéticas que foram utilizadas na maior parte dos estudos já efectuados, estão ligadas a um estado de funcionamento sub-optimal do sistema de tratamento de informação. O tempo admitido para o desencadeamento de uma resposta origina um estado de funcionamento sobre-optimal. Supõe-se que, na situação em que esse tempo para reagir é curto, os recursos energéticos solicitados vão aumentar, ou ser repartidos de forma diferente, para permitir que as operações cognitivas se possam desenrolar de forma mais rápida. Com efeito, o tempo que o sujeito possui para desencadear uma resposta é uma variável que afecta a mobilização dos recursos energéticos. Esta variável energética afectaria um ou vários sistemas energéticos, que permitiriam modular a duração do tratamento dos mecanismos estruturais e, em particular, das operações de programação (Melo et al., 2002a).

De referir, que o estágio de programação motora e o mecanismo energético que modula o seu funcionamento, não faziam parte do modelo inicial proposto por Sanders (1983).

2.1.5. Teorias

Enquanto um modelo apenas pretende representar de uma forma simplificada (parcial e analógica) uma dada realidade, uma teoria descreve, explica e prediz o comportamento de um dado sistema. Uma teoria tem, assim, um objectivo muito mais alargado que o de um modelo. Contudo, é usual encontrarmos modelos associados a determinadas teorias, como são exemplo o modelo fechado, associado à teoria do

circuito fechado de Adams (1971), ou o modelo híbrido, associado à teoria do esquema de Schmidt (1975).

As teorias podem apresentar níveis diferentes de robustez, resultantes do confronto com a realidade, os factos, e, em muitos casos, com os resultados da experimentação. Geralmente as teorias de aprendizagem partem de um certo número de factos ou de relações bem conhecidas e evoluem para a elaboração de predições, no caso de se verificarem determinadas condições (Melo et al., 2002a).

2.1.5.1. Teoria da Informação

A teoria informacional baseia-se no facto da complexidade do comportamento resultar de uma panóplia de processos simples e modulares, isto é, de processos independentes uns dos outros. Esta perspectiva abre a porta ao estudo do comportamento a partir da abordagem de uma componente simples independente de outras, e de observar o seu efeito quando manipulado de um determinado modo. Contudo, apesar da autonomia de cada processo, cada uma das componentes do sistema pode interagir com outra, sempre que a complexidade do sistema de produção de uma resposta assim o exige (Godinho et al., 2002b).

Sucintamente, o organismo é entendido como uma caixa negra – um elemento mediador entre a informação contida no envolvimento e o comportamento de resposta a essa mesma informação. Os estímulos atingem analisadores sensoriais e são tratados pelas estruturas internas.

O estímulo pode visto assim como a alteração que uma quantidade determinada de energia provoca num analisador sensorial, o que permite a sua detecção pelo sistema. Porém, esta modificação ao nível do analisador é pontual – uma vez que dura enquanto a quantidade de energia, para manter excitado o analisador sensorial, for suficiente – e reversível – dado que, após a estimulação, verifica-se um retorno à situação inicial.

Cada um dos processos inerentes consome tempo e, supõe-se, que seja possível estudá-los através da medida e análise desse tempo (Godinho et al., 2002b).

Em geral, a informação pode ser definida como medida da incerteza quanto à ocorrência dos acontecimentos, já que a capacidade de tratamento de um estímulo por um indivíduo depende em primeiro lugar das características desse estímulo na situação concreta. Assim, o número de alternativas em questão é um dos indicadores que permite quantificar a informação.

Com efeito, à luz da teoria informacional, a informação relaciona os estímulos processados com a incerteza neles contida, a qual se relaciona directamente com o custo inerente a esse processamento. Assim, um estímulo só é informação quando o sistema

de analisadores sensoriais é capaz de fornecer dados com significado para o sujeito (Godinho et al., 2002b).

A unidade de medida da informação é o bit, que provém da expressão *binary digit*, e que quer dizer dígito binário. Com efeito, a expressão mais simples que nos permite quantificar a informação é a seguinte:

$$I = \log_2 N$$

Figura 4. Expressão matemática para a informação (adaptado de Godinho et al., 2002b)

Em que I significa informação e N o número de alternativas da situação. O raciocínio envolvido é dicotómico, daí a designação de dígito binário.

Esta fórmula primária exprime a quantidade de informação, quando as alternativas são equiprováveis, ou seja, quando todas têm a mesma probabilidade de ocorrer. Na generalidade das situações, as probabilidades de ocorrência de cada alternativa são distintas, portanto há que equacionar a probabilidade de cada ocorrência para obtermos um valor de quantidade de informação (Godinho et al., 2002b).

O processamento informacional do indivíduo depende, como vimos atrás, do número de alternativas, ou seja, da incerteza existente antes do aparecimento dos estímulos. Considerando a realidade como contendo alternativas com diferentes probabilidades de ocorrência, podemos afirmar que a informação processada depende inversamente da probabilidade de ocorrência de cada alternativa. No entanto, também depende inversamente do conhecimento prévio do sujeito, ou seja, a experiência acumulada pelo indivíduo contribui para uma redução do grau de incerteza e, conseqüentemente, da quantidade de informação por este processada (Godinho et al., 2002b).

Existem, no entanto, vários tipos de incerteza subjacentes, que, na maior parte das situações humanas, se encontram associados: i) incerteza espacial, que se refere à incapacidade do indivíduo prever o local exacto onde o estímulo ocorre; ii) incerteza temporal, que emerge da dificuldade em conhecer o momento de aparecimento do estímulo; e, iii) incerteza de ocorrência, que resulta da interrogação sobre qual dos estímulos vai ocorrer (Godinho et al., 2002b).

Por vezes existe o conhecimento prévio do que vai ocorrer, mas não do momento em que essa acção vai ocorrer. É exemplo desta dúvida temporal, a partida dos blocos. Sabe-se o que vai ocorrer, onde vai ocorrer, mas não se sabe exactamente quando o sinal de partida irá ocorrer. Daí o aparecimento de algumas falsas partidas dos atletas,

tentando antecipar esse tiro de partida. Em tarefas mais abertas, a incerteza é de vários tipos em simultâneo: em Futebol, por exemplo, quando o adversário possui a bola existe a incerteza quanto ao que este fará, quando o fará e onde o fará. Naturalmente, que o defesa faz habitualmente um raciocínio que depende do conhecimento do jogo e tenta antecipar qual a acção mais provável e age em conformidade com a probabilidade mais elevada. Quando a acção prevista se realiza, o defensor tem vantagem, porque se preparou para ela, mas quando esta não se realiza, o custo inerente é habitualmente mais elevado do que se não se tivesse verificado qualquer tipo de antecipação (relação custo/benefício da antecipação) (Godinho et al., 2002b).

Assim, o processamento informacional em cada uma das fases obriga à atenção dirigida do sujeito para a situação e a um conjunto de operações que resultam num custo informacional. Este custo informacional depende da complexidade da situação e do conhecimento prévio do sujeito em relação à situação experienciada. A quantidade de informação processada pelo indivíduo depende da incerteza que existe previamente à ocorrência do estímulo, ou seja, da capacidade que o estímulo tem de nos surpreender quando ocorre. Este custo reflecte-se naturalmente num custo energético determinado, mas a sua verdadeira importância faz notar-se na redução da capacidade em cumprir o objectivo das tarefas a executar.

O Ser humano é, desta forma, entendido como um sistema que trata informação e que, como qualquer sistema circunscrito, apresenta uma capacidade limitada para processar a informação disponível.

Para tentar oferecer uma explicação sobre o funcionamento do sistema humano no que diz respeito ao processamento dos estímulos, Welford (1952), apresentou a Hipótese do Canal Único. Esta afirma que um estímulo só pode ser processado individualmente e que qualquer processamento em paralelo implicaria a redução da eficácia da resposta em ambos os processos.

Outros investigadores propuseram alternativas a esta hipótese, sendo, a alternativa mais frequente à Hipótese do Canal Único, a que afirma a possibilidade de processar, em paralelo, estímulos até uma certa fase do processamento informacional, sem que se detectem reduções significativas da eficácia do sujeito. Após esta fase de processamento, em paralelo, alguns investigadores sugerem a existência de um filtro selectivo, que condiciona a passagem a fases posteriores de tratamento informacional de apenas um estímulo (Godinho et al., 2002b).

Ao longo do processo de aprendizagem, o indivíduo vai adquirindo conhecimento, o que lhe permite reduzir a incerteza típica das situações. Uma das formas de melhorar o

desempenho é prevendo a ocorrência dos estímulos mais prováveis e organizar os analisadores sensoriais de modo a retirar do envolvimento os sinais mais pertinentes. Esta operação, que se designa por estratégia perceptiva, permite reduzir a atenção dirigida aos estímulos menos relevantes ou redundantes da situação e, conseqüentemente, diminuir o custo informacional para o indivíduo.

Dentro das estratégias perceptivas, uma das áreas mais pesquisadas é a das estratégias perceptivas visuais, que recorre à utilização de instrumentos de análise das fixações visuais. Os procedimentos experimentais mais comuns preocupam-se em analisar a modificação da estratégia perceptiva visual, considerando quer a situação (envolvimento), quer a evolução dos sujeitos ao longo do processo de aprendizagem.

Quanto ao primeiro aspecto, o envolvimento da situação, as conclusões fundamentais são as de que se verifica uma dependência bastante forte da situação, ou seja, a busca visual do envolvimento organiza-se em função das características da tarefa. O comportamento visual na realização de uma tarefa como a condução automóvel é seguramente diferente de uma tarefa característica de uma actividade desportiva como o Futebol. A dificuldade em generalizar conhecimentos ou proceder a analogias obriga a uma grande especificidade, tarefa a tarefa (Godinho et al., 2002b).

Quanto ao segundo aspecto, evolução das estratégias perceptivas visuais, há que registar uma adequação sistemática à situação, reduzindo as fixações nos índices menos importantes e aumentando o número e tempo de fixação nos elementos determinantes.

No caso da condução automóvel, por exemplo, verifica-se uma alteração do ponto médio de fixações para mais longe do veículo, o que indicia um comportamento mais preventivo em relação ao que potencialmente ocorrerá (Godinho et al., 2002b).

De igual forma, no caso da Esgrima as informações recolhidas pelo analisador visual são por vezes complementadas com informações de tipo táctil e quinestésico. Quando dois atiradores se encontram em disputa directa, por vezes mantêm as armas em contacto. O atirador apercebe-se de que vai haver movimento do opositor quando sente uma ligeira pressão na arma. A estratégia perceptiva do atleta nestas situações integra informações provenientes de várias fontes de informação privilegiando uma ou outra conforme as circunstâncias (Godinho et al., 2002b).

Por fim, no caso de Basquetebol verificou-se que os jogadores mais evoluídos realizam um maior número de fixações visuais em zonas onde não se encontram quaisquer jogadores, provavelmente de modo a poder dar maior atenção aos estímulos mais importantes para o sucesso e, conseqüentemente, concedendo-lhes um maior campo visual. Assim, este estudo sugere que, de forma diferenciada em função do seu nível de prática, os jogadores procuram os elementos pertinentes na situação observada para garantirem o sucesso na tarefa (Godinho, 1986).

2.1.5.2. Teorias clássicas de aprendizagem

A rejeição da noção de que o conhecimento seria inato, ou seja, a recusa do princípio de que uma apropriação das ideias e do conhecimento não era um processo necessariamente dependente das experiências proporcionadas pela vivência de cada organismo, abriu caminho ao estudo sistemático da psique (Godinho et al., 2002c).

Assim, a interpretação dos fenómenos associados ao comportamento humano foi objecto de análise ao longo dos tempos sob distintos pontos de vista, onde algumas perspectivas que foram surgindo contribuíram para o desenvolvimento teórico da área do controlo motor e aprendizagem – as denominadas correntes behavioristas e cognitivistas. Desde então, passou a considerar-se que o conhecimento é adquirido por intermédio da experiência (Godinho et al., 2002c).

2.1.5.2.1. Behaviorismo

A ideia central do behaviorismo é a de que o processamento mental poderia ser praticamente ignorado, já que a resposta poder-se-ia prever apenas a partir do estímulo, se fossem correcta e extensamente conhecidos os princípios de correspondência entre estímulo e resposta.

A visão behaviorista coloca a tónica na relação entre a entrada e a saída do sistema, desprezando as operações centrais realizadas. De entre os trabalhos pioneiros mais interessantes contam-se os de Pavlov, referentes ao reflexo condicionado, e os de Thorndike, que introduzem um elemento mediador designado de conhecimento de resultados - KR (Knowledge of Results) ou IRR (Informação de Retorno sobre o Resultado) (Godinho, 1992) - que condiciona o efeito obtido (lei do efeito) no âmbito do que ficou conhecido por connexionismo.

O condicionamento clássico

O investigador responsável pela introdução do termo reflexo condicionado na terminologia científica é Pavlov. Este processo de condicionamento resulta da associação de dois estímulos que provocam um comportamento, passando este a verificar-se na presença de qualquer um dos dois estímulos (Godinho et al., 2002c).

Pavlov desenvolveu um conjunto de estudos sobre o que ficaria conhecido como processo de condicionamento. O processo de condicionamento implica a associação de um estímulo visual (a carne) e um estímulo sonoro (som de diapasão). A apresentação simultânea de ambos os estímulos provoca um efeito de associação entre eles que permite observar uma reacção idêntica quando apenas um é apresentado. Na realidade quando se retira a carne e o diapasão é tocado, o cão saliva demonstrando a associação realizada (Godinho et al., 2002c).

Pavlov investigou igualmente o efeito que estímulos idênticos produzem no processo de condicionamento, verificando que o animal sofre efeitos de generalização ao responder da mesma forma quando é apresentado um estímulo diferente, mas semelhante, dentro de determinados limites. Com efeito, o cão reage, não apenas ao som original, mas sim a todos os sons que possuam as mesmas características de intensidade e frequência (generalização). Porém, não reage a todos os estímulos em absoluto (discriminação). O cão continua a apresentar a mesma resposta (salivação) durante algum tempo, mesmo sem a apresentação concomitante de carne (Godinho et al., 2002c).

Verificou também a extinção do comportamento, quando se retira a recompensa (carne) - de forma sistemática - após a ocorrência do estímulo condicionado (som do diapasão). Ao fim de uma série de repetições deste género o cão deixa simplesmente de salivar. Contudo, se este for apresentado novamente, algum tempo depois do cão não ser submetido a qualquer estímulo condicionado, verifica-se aquilo que Pavlov designou por recuperação espontânea, ou seja, o cão saliva novamente (Godinho et al., 2002c).

O condicionamento instrumental

Posteriormente, Thorndike introduziu uma enorme inovação, valorizando o processo de reforço na associação entre estímulos e respostas. Nesta perspectiva a aprendizagem encontra-se dependente da qualidade da conexão entre o estímulo e a resposta, conseguida com recurso a um intermediário fundamental – o reforço. Este pode ter características positivas (reforço) ou negativas (punição).

Thorndike elabora três leis fundamentais que caracterizam o processo de aprendizagem, através de uma análise exaustiva dos fenómenos associados a esta conexão estímulo-resposta: i) a lei da prontidão, onde se estipula que, quando uma unidade de condução está pronta para conduzir um estímulo, conduzir é gratificante e não conduzir é incomodativo. Como exemplo desta situação podemos referir o caso de uma criança que tem dificuldades em se manter estática por muito tempo, porque os seus efectores estão prontos para produzir movimento, pelo que se torna desagradável não o fazer; ii) a lei do exercício, onde se estabelece que a acção fortalece a ligação entre a situação e a resposta. Assim, a prática condiciona o processo de aprendizagem, porque reforça a conexão entre estímulo e resposta; e, iii) a lei do efeito, que postula que a conexão entre um estímulo e uma resposta é fortalecida se seguida de prazer e enfraquecida se seguida de desprazer ou dor (Godinho et al., 2002c).

Este autor, um dos precursores da experimentação animal, recorreu a um paradigma experimental tipicamente usado na época, que implicava a aprendizagem de um labirinto, por uma cobaia (rato). O investigador deixava o rato num determinado ponto do labirinto e, quando a cobaia virava no caminho certo, era presenteado com um

pouco de alimento. Noutra situação experimental, quando o rato errava era punido com um pequeno choque eléctrico. Quando recolocados no início do labirinto, os ratos – em ambas as situações – aprendem a repetir o caminho que foi reforçado positivamente ou, para os que foram punidos, a evitar os caminhos errados. De salientar que os ratos que mantêm em memória durante mais tempo o trajecto do labirinto são aqueles que foram reforçados positivamente. É a partir desta constatação, clarificada com a lei do efeito, que se desenvolveram algumas linhas de orientação pedagógica baseadas no *feedback* positivo (Godinho et al., 2002c).

O condicionamento operante

O condicionamento operante é um processo que se traduz no estabelecimento de uma relação com base num comportamento critério perseguido pelo próprio. Certos investigadores, nomeadamente Watson e Skinner, equacionaram o processo de aprendizagem à luz deste paradigma.

Entre as experiências mais conhecidas deste último autor pode referir-se a que obrigava à colocação de um animal numa caixa (posteriormente denominada de caixa de Skinner). Nesta experimentação, quando o animal por acaso pressionava uma alavanca, recebia alimento.

Nesta perspectiva a relação é estabelecida quando, ocasionalmente, um comportamento desejável é produzido, ao contrário do processo de condicionamento clássico, em que se tentava relacionar um estímulo condicionado com um incondicionado.

A inovação proposta por Skinner é a de que as operações mentais são irrelevantes na predição do comportamento. Este autor recusa mesmo a necessidade de elaboração ou enquadramento teórico, já que o que considera importante é a predição e controlo do comportamento, mais do que a sua explicação no quadro de uma teoria (Godinho et al., 2002c).

O autor vai mais longe ao considerar a recusa em aceitar o conceito de livre arbítrio, uma vez que o comportamento identificado como tal não é mais, segundo o mesmo, do que uma busca não consciente de factos ou comportamentos reforçados positivamente no passado. Assim, o processo de reforço realiza-se automaticamente, sem que o sujeito necessite de o avaliar de alguma forma (Godinho et al., 2002).

O condicionamento operante baseia-se, desta forma, nos comportamentos efectiva e positivamente reforçados do exterior, já que o sujeito procura o prazer e evita a dor.

Para além disso, distingue-se dos anteriores, porque não se reforça aqui apenas o comportamento pretendido, mas sim todos os que se aproximem deste. O reforço vai sendo mais utilizado quanto mais próximo o sujeito se encontra do objectivo.

Assim sendo, o processo de aprendizagem segundo Skinner, devia ser organizado

de forma a reforçar positivamente as contínuas aproximações ao comportamento desejado.

Esta e outras correntes similares abriram a porta a algumas técnicas de aprendizagem baseadas em máquinas de ensinar, que se caracterizam pela apresentação automática das questões, com alguma liberdade por parte do operador e análise da resposta em função do comportamento critério. Estas máquinas facultam assim a informação relativa ao comportamento em função do comportamento que se aproxima progressivamente do critério pretendido. Estes princípios servem de base para muitas aplicações informáticas actuais (Godinho et al., 2002c).

2.1.5.2.2. Cognitivismo

O Cognitivismo apareceu com o intuito de desfazer o reducionismo atribuído pelas teorias behavioristas às operações centrais, já que suporta o seu fundamento no paradigma do processamento da informação (Schmidt, 1975; Schmidt & Lee, 1999), segundo o qual a acção coordenada de determinado gesto técnico assenta numa relação entre estímulo-resposta, previamente definida e armazenada na memória (Passos et al., 2006).

Tendo origem numa premissa filosófica cartesiana, ela promove a ideia de que a mente é um órgão especial que controla a maquinaria física do corpo (Handford et al., 1997). Concebe, desta forma, o movimento como resultado de uma programação a nível superior pela mente, onde o corpo desempenha um papel meramente operacional (Melo et al., 2002b).

Assim, ao contrário da perspectiva behaviorista, a cognitivista enfatiza os fenómenos inerentes às operações mentais efectuadas com vista à produção de um comportamento. Nela, o comportamento é, acima de tudo, o reflexo do processamento central, isto é, dos processos cognitivos, onde o sucesso da acção depende essencialmente da qualidade das representações armazenadas e das ordens emanadas pelo sistema nervoso central (Godinho et al., 2002c). Este aspecto faz emergir um dualismo entre a mente e o corpo, onde se pressupõe que estas entidades são concebidas de forma disjunta a nível funcional (Williams et al., 1999).

Desta forma, a mente é compreendida como sendo um computador que “lê” representações mentais semanticamente (Handford et al., 1997), onde os humanos são modelados como decisores racionais, seleccionando opções de acordo com modelos mentais do mundo, concebidos para maximizar a utilidade das consequências de uma dada opção (Williams et al., 1999).

É, por conseguinte, uma perspectiva computacional, onde se considera que a tomada de decisão e a acção são determinadas pela comparação entre a informação que chega aos órgãos sensoriais e a informação armazenada na memória sob a forma de

representações mentais (Passos et al., 2006). Concebe-se, assim, o comportamento humano como produto de processos computacionais localizados no sistema nervoso central (Araújo, 2005a).

Neste sentido, o sujeito espera que o estímulo apareça, identifica-o, compara-o com situações passadas, opta pela resposta mais eficaz (dentro daquelas que tem conhecimento), programa a resposta e, com base no seu sistema músculo-esquelético, executa-a (Araújo, 2005b).

Assim, o indivíduo não é visto como um mero actor reactor, mas sim um agente activo na interpretação dos estímulos (Godinho et al., 2002c). Foi por isso a perspectiva que durante mais tempo reuniu consenso entre os especialistas (Esteves, 2007).

Em suma, à luz desta perspectiva, a mente é concebida como sendo um potente computador organizado por regras ou programas motores, o que, de certa forma, empobrece a intervenção do envolvimento na modelação das acções (Handford et al., 1997), dado que, de acordo com este processo racional normativo, se partirmos de um determinado conjunto de pressupostos, chega-se sempre a determinadas conclusões.

O gestaltismo

Para tentar responder às duras críticas levantadas à corrente behaviorista, nasceu a psicologia de Gestalt - que quer significar forma, padrão, estrutura ou configuração.

Segundo os seguidores desta ideologia – por exemplo Wertheimer – a realidade psicológica é concebida como um todo integrado, representando mais que a mera soma das partes constituintes, ao invés dos behavioristas que procuravam isolar as operações e os mecanismos condicionantes de um determinado comportamento (Godinho et al., 2002c).

Aqui, entende-se o comportamento do sujeito em função de processos globais, que integram a sua percepção do meio, a sua interpretação pessoal e o processamento com vista à produção efectiva da acção.

O processo de aprendizagem é compreendido como uma reestruturação perceptiva dos elementos do envolvimento. Estes elementos formam um todo significativo. É como se se aprendesse de repente – aprendizagem adquirida por *insight* – porque se foi capaz de associar os elementos disponíveis num dado momento.

Assim, acredita-se que existe uma transformação das estruturas com uma capacidade de organização e integração de todos os elementos implicados, quer no que diz respeito aos mecanismos internos de produção da resposta, quer na relação do indivíduo com o meio.

A aprendizagem é, por conseguinte, uma relação cognitiva entre um meio e um determinado fim, e não uma série de associações entre um estímulo e uma resposta.

Com efeito, uma aprendizagem pode ser facilmente transferível para outras situações similares (Godinho et al., 2002c).

A psicologia do campo

Outra corrente, dentro da chamada perspectiva cognitivista, que surgiu para tentar explicar o processo de Aprendizagem foi a denominada psicologia do campo. Esta corrente psicológica desenvolvida por Levin valorizava o processo de motivação do sujeito em função da sua inclusão num meio. O objecto central prende-se com o processo de motivação do indivíduo inserido num espaço vital, com valências distintas que o motivam para determinados comportamentos.

Assim sendo, a aprendizagem encontrar-se-ia condicionada por vectores ou forças impulsionadoras (positivas) e restritivas ou barreiras (negativas).

Em suma, o ambiente psicológico é, nesta linha de pensamento, o elemento fulcral na procura da justificação do comportamento (Godinho et al., 2002c).

A psicologia do desenvolvimento

De acordo com esta linha de pensamento, fortemente impulsionada por Piaget, o desenvolvimento humano é determinado pela interacção com o ambiente, o que condiciona a construção de estruturas cognitivas ou esquemas.

As novas experiências proporcionam o desequilíbrio e provocam o processo de acomodação, isto é, o processo de alteração dos esquemas existentes de forma a permitir o ajustamento do sujeito à nova situação. Após esse processo de ajustamento se encontrar concluído segue-se a fase de assimilação, com o conseqüente equilíbrio, resultado da adequação dos esquemas à situação.

Piaget enfatiza a diferença entre a criança e o adulto, no que diz respeito à qualidade do pensamento e operações conseqüentes, preocupando-se principalmente em identificar, ao longo do processo de desenvolvimento, a sequência de evolução das operações mentais levadas a cabo – mais até do que a sua ocorrência temporal. Assim, conseguiu mostrar a invariância sequencial do processo de desenvolvimento cognitivo (Godinho et al., 2002c).

Mais tarde outros investigadores demonstraram a universalidade da evolução por estádios, aplicando os princípios de Piaget a um conjunto alargado de culturas.

Em suma, enquanto o behaviorismo prima pelo estímulo e se centra no organismo biológico, o cognitivismo debruça-se sobre a selecção das respostas e centra-se na pessoa psicológica. Assim sendo, a perspectiva behaviorista privilegia a ligação estímulo-resposta, incide no comportamento e observa-o com o intuito de relacioná-lo com o *input*. Já a perspectiva cognitivista privilegia as operações mentais reformuladas pela

experiência e observa o comportamento na tentativa de deduzir o conhecimento, daí se afirmar que o seu campo de incidência é o conhecimento.

No que concerne à aprendizagem, esta ocorre por tentativa e erro, dentro da lógica behaviorista, e por modificação das estruturas cognitivas, para os cognitivistas.

2.1.5.3. Teoria do circuito fechado (Adams)

A *closed-loop theory* de Adams (1971), baseada em modelos de circuito fechado elaborados anteriormente, como por exemplo o modelo de Berstein (1967), é uma das primeiras teorias a conseguir explicar de forma satisfatória o processo de aprendizagem de novas tarefas – no caso de tarefas motoras de posicionamento – o que constitui um passo bastante importante no esclarecimento do processo de controlo e aprendizagem de movimentos (Mendes et al., 2002a).

A teoria do circuito fechado põe em evidência a relevância das leis behavioristas e, em particular, da lei do efeito de Thorndike, segundo a qual uma das consequências de uma resposta bem sucedida é o de fazer ampliar a sua possibilidade de repetição em circunstâncias análogas (Mendes et al., 2002a).

Não obstante, é assumida uma posição crítica em relação à perspectiva behaviorista, não só por considerar que esta descreve apenas a relação entre o estímulo e a resposta, ignorando todo o processo intermédio, mas também por atribuir um papel meramente passivo ao sujeito que aprende – o que, segundo Adams, não faz qualquer sentido, dado que contempla o sujeito como um participante activo no processo de aprendizagem.

Para além disso, a perspectiva conexionista (S-R) de Thorndike foi fortemente criticada por Adams (1971), já que considera que a demora na apresentação do reforço, pode provocar efeitos muito negativos na aprendizagem em animais, contrariamente ao que sucede no Homem. Na mesma linha, a sua não apresentação de forma consecutiva induz nos animais uma redução do nível de desempenho na resposta – o que nem sempre ocorre no ser humano.

É verificada, ainda, uma diferença entre comportamento animal e humano. Enquanto que nos animais existe uma propensão para reproduzir a resposta anteriormente reforçada, no Homem o aumento do nível de rendimento resulta da tentativa, intencional, de corrigir o erro verificado na resposta.

Por fim, e uma vez mais ao contrário da perspectiva de Thorndike, Adams refere que, as operações cognitivas efectuadas pelo Homem após cada resposta, permitem-lhe desencadear, durante a aprendizagem, a denominada condução dissimulada – ou *covert guidance*.

Assim sendo, os modelos de circuito fechado diferenciam-se dos modelos de

circuito aberto pela existência de informação de retorno.

Os modelos de circuito fechado (*closed-loop models*) pressupõem, assim, a existência de *feedbacks* concomitantes com a execução da acção, sendo essas informações utilizadas, não só na determinação do erro, mas também na sua subsequente rectificação.

Desta forma, nestes modelos o *feedback* actua simultaneamente na correcção do erro da resposta, servindo de *input* no despoletar do movimento seguinte, produzindo as eventuais alterações necessárias.

Um dos aspectos inovadores da teoria do circuito fechado relaciona-se com a diferenciação entre as estruturas mnésicas responsáveis pelo arranque do movimento e as responsáveis pela avaliação do erro da resposta. Os estados de memória com funções de evocação (*recall*) e reconhecimento (*recognition*) da resposta correspondem a duas estruturas nucleares na teoria de Adams: o traço de memória e o traço perceptivo.

O primeiro – o traço de memória – é responsável pela selecção e iniciação da resposta, nomeadamente através da escolha da direcção, sentido e intensidade do movimento. As suas funções de selecção e desencadeamento da resposta, bem como o facto de actuar na ausência de *feedback*, fazem com que seja considerado como um programa motor característico dos modelos de circuito aberto, limitado e modesto. A sua formação resulta, assim, da prática e do conhecimento do resultado obtidos nos movimentos precedentes (Mendes et al., 2002a).

O segundo – o traço perceptivo – é responsável pela condução do movimento e pela respectiva avaliação desse movimento. Trata-se de um mecanismo que possibilita a comparação entre a acção que está a ser levada a cabo com a sua correcta referência memorizada. Esta comparação é assegurada pela confrontação entre a informação respeitante a movimentos anteriores e a representação das consequências sensoriais daquele movimento em particular (Mendes et al., 2002a).

A sua elaboração deriva, não só das informações de retorno intrínsecas e extrínsecas, mas também do *feedback* sobre o resultado do movimento, que origina uma representação de si mesmo em cada ensaio (Mendes et al., 2002a).

Assim sendo, quando um indivíduo tenta melhorar o seu desempenho com base na informação de retorno sobre o resultado do movimento, o *feedback* resultante da acção contribui para desenvolver uma representação cada vez mais exacta do *feedback* que a acção correcta deve produzir (Mendes et al., 2002a).

Desta forma, o sujeito determina que a resposta é correcta quando as informações de retorno da mesma coincidem com o traço perceptivo. Em sentido contrário, a resposta é incorrecta quando as informações de retorno da acção e a referência memorizada divergem (Mendes et al., 2002a).

Nesta perspectiva, a aprendizagem é entendida como o desenvolvimento de traços perceptivos mais adaptados e capazes de minimizar o erro da resposta. Logo, a mera repetição do movimento é, por si só, suficiente para a promover, já que a prática garante a ligação do *feedback* com o traço perceptivo: o traço perceptivo é fortalecido quando a relação é positiva e enfraquecido pela presença de erro ao quebrar a ligação desejada (Mendes et al., 2002a).

Ainda assim, e ao longo dos tempos, esta teoria do circuito fechado foi sendo criticada por diversos autores, pois consideram-na limitada – teórica e experimentalmente – a acções lentas de posicionamento, o que restringe a sua generalização a respostas motoras mais rápidas e comuns no dia-a-dia.

Nesse sentido, a interpretação de que cada movimento requer um traço de memória e um traço perceptivo, implicaria que o ser humano se dotasse de um número quase ilimitado de respostas, o que coloca um grande problema perante a capacidade limitada do ser humano em armazenar e processar informação.

Nesta linha, e no que se refere ao aperfeiçoamento de movimentos já representados no traço de memória, a teoria do circuito fechado deixa em aberto o problema da inovação e realização de acções nunca antes realizadas, dado que não proporciona explicação alguma quanto ao modo como é possível assimilar movimentos diferentes.

Para além disso, os resultados de um estudo de Schmidt & White (1972), citado por Mendes et al., 2002a, parecem indiciar que o traço perceptivo não consegue assegurar a avaliação da resposta e concomitantemente controlar o efector até ao objectivo do movimento, já que foram verificados erros em movimentos rápidos. No mesmo sentido, é duvidoso o pressuposto de que um traço perceptivo bem constituído pode só por si garantir a manutenção da aprendizagem na ausência de conhecimento de resultados. Parece ser mais acertado pressupor que o desempenho se estabiliza (Schmidt, 1975), pois só assim se pode explicar a aprendizagem quando o traço perceptivo é enfraquecido pela ocorrência de consecutivas respostas erradas.

Já os estudos de desaferenciação parecem contrariar a premissa de que nas fases mais desenvolvidas de aprendizagem o *feedback* proprioceptivo sobrepõe-se a qualquer outro tipo de aferências, uma vez que as diversas observações verificaram a capacidade de realizar adequadamente diferentes habilidades motoras na ausência de informação proprioceptiva.

Por fim, os estudos levados a cabo no âmbito da hipótese da variabilidade das condições de prática – elaborada a partir da teoria do esquema – parecem contrariar os efeitos negativos do erro da resposta na construção dos traços, dado que verificaram ser benéfico uma prática diversificada e eclética durante a aprendizagem, mesmo que tal aspecto possa implicar um conseqüente aumento do número de incorrecções.

Todavia, e apesar deste rol de limitações, ainda se mantém actual a validade e o reconhecimento das principais premissas que constituem a teoria do circuito fechado.

Assim, o papel do circuito fechado e do *feedback*, ou informação de retorno, na detecção e correcção do erro são dois dos seus aspectos nucleares e parecem ser capazes de explicar satisfatoriamente a capacidade de corrigir a resposta e aproximá-la do objectivo desejado, ou seja, a aprendizagem.

Para além disso, uma das grandes novidades desta teoria foi a enunciação de dois estados de memória em paralelo – posteriormente equacionados de uma forma diferente na teoria do esquema (Schmidt, 1975).

2.1.5.4. Teoria do esquema (Schmidt)

Em reacção à incapacidade da teoria de circuito fechado em justificar o controlo de movimentos balísticos surge a teoria do esquema (Schmidt, 1975), que alarga o seu campo de aplicação a movimentos discretos e reformula os conceitos de programa motor e de esquema.

A teoria do esquema debruçou-se sobre a definição de programa motor de keele (1968), considerando-o como uma representação abstracta que, quando iniciada, resulta na produção de uma sequência coordenada de movimentos (Mendes et al., 2002b). Admite-se que, desta forma, os executantes conheçam de forma precisa a duração de cada programa para cada uma das diferentes habilidades motoras (Davids et al., 2000).

Para além disso, uma alta variabilidade no padrão do movimento é vista como uma flutuação acidental em diversos níveis do sistema humano (i.e., anatómico, mecânico, fisiológico) (Davids et al., 2003), sendo indesejada em todas as fases da aprendizagem (Kelso, 1995; Handford et al., 1997).

Esta premissa alicerça-se no paradigma do dualismo, que resulta num tratamento independente da percepção e da acção e numa maior preocupação com o resultado da performance, o que é notoriamente reducionista e eliminador do ruído do sistema (Handford et al., 1997).

A aprendizagem é vista, assim, como dependente do desenvolvimento de estruturas de conhecimento internas e de programas motores genéricos que conferem adaptabilidade na resposta a uma diversidade de situações (Schmidt, 1975).

Nesta linha, uma das concepções inovadoras que esta teoria trouxe prende-se com o pressuposto do sistema motor humano se poder considerar como um sistema híbrido. Quer isto dizer, que é admitida a presença de processos de controlo do movimento em circuito fechado e em circuito aberto, que podem operar de modo variável, consoante as características e o contexto da tarefa motora executada (Mendes et al., 2002b).

Assim, com esta teoria foi avançada uma explicação para dois problemas que a anterior teoria tinha alguma dificuldade em explicar: i) o problema na produção de novos movimentos (*novelty problem*); e, ii) o problema no armazenamento de programas motores (*storage problem*) (Mendes et al., 2002b).

Todavia, face à capacidade limitada do ser humano em armazenar informação relativa ao número infinito de movimentos possíveis, o requisito do sujeito possuir um programa motor específico para cada movimento, não é sustentável. Esta limitação, presente na teoria de Adams (1971), é ultrapassada por Schmidt (1975), uma vez que este reformulou o conceito de programa motor, concebendo a existência de programas motores genéricos.

Assim, programa motor genérico é visto como uma estrutura que se encontra encarregue pela realização de movimentos da mesma categoria ou classe, ou seja, movimentos similares com identidades e estruturas próprias (Mendes et al., 2002b).

Os movimentos considerados similares têm, desta forma, características comuns, não só de acordo com os seus padrões de movimento – ou seja, relativamente às suas estruturas cinéticas e cinemáticas – mas também de acordo com a afinidade dos objectivos da resposta (Holding, 1989). Já as estruturas que controlam a sua realização são provavelmente as mesmas ou, pelo menos, as regras que os comandam são semelhantes (Mendes et al., 2002b).

O programa motor genérico é, portanto, uma estrutura abstracta da memória que, quando estimulada, promove a realização de uma acção. Actua, no fundo, como um programa que dirige uma classe de movimentos caracterizados por um padrão comum e cuja execução se produz em circuito aberto. É composto por informações invariantes que asseguram uma estrutura comum aos movimentos controlados por um mesmo programa motor.

Estas informações genéricas sobre o movimento são designadas por parâmetros invariantes e podem assumir três dimensões: i) ordem dos elementos, que é responsável pela sequência de movimentos que podem ser executados pelos distintos grupos musculares; ii) estrutura temporal das contracções (*phasing*), que estabelece a estrutura temporal das contracções musculares e garante a manutenção da proporcionalidade de tempo relativo entre as diferentes partes ou componentes da acção; e, iii) força relativa, que garante a proporção constante entre as intensidades das contracções dos diferentes grupos musculares presentes na acção, independentemente do tempo de movimento ou da sua amplitude.

Cada acção corresponde a um determinado conjunto de valores dos parâmetros invariantes do programa motor genérico. A variação da especificação desses parâmetros resulta numa variação da resposta motora. Por exemplo, o mesmo programa motor

genérico está associado ao controlo da classe de movimentos de lançar uma bola, cabendo ao indivíduo determinar a velocidade ou a distância de lançamento, recorrendo à especificação dos parâmetros do programa motor genérico. A especificação dos parâmetros requeridos para a execução do movimento pretendido não transforma a integridade das invariantes do programa motor genérico seleccionado pelo indivíduo.

Para tal, existem três parâmetros de especificação da resposta: i) selecção das articulações e dos músculos implicados no movimento, que especifica quais as articulações e os músculos requeridos pela acção a realizar; ii) duração geral do movimento, que define qual a duração total do movimento, podendo ser interpretado como a especificação da velocidade do movimento; e, iii) força geral, que é responsável por especificar qual a quantidade de força produzida pela contracção dos diferentes grupos musculares implicados na acção (Mendes et al., 2002b).

O autor da teoria do esquema admite existir outro parâmetro, designadamente um parâmetro espacial, embora a sua confirmação experimental esteja por concretizar.

A especificação dos parâmetros da resposta permite a realização de muitos movimentos diferentes pertencentes à mesma categoria ou classe de movimentos, utilizando o mesmo programa motor. Desta forma, a teoria do esquema resolve o problema da capacidade limitada para armazenar informação, pois não é necessário um programa motor para cada movimento, mas apenas um programa motor genérico regulador de uma classe de movimentos (Mendes et al., 2002b).

Por outro lado, a especificação dos parâmetros da resposta, quer tenham sido ou não utilizados, explica satisfatoriamente a capacidade de produção de novos movimentos. Importa salientar que o conceito de movimento novo é interpretado como um movimento semelhante a outro previamente adquirido, mas diferente no que concerne às suas características temporais e/ou espaciais.

Genericamente, a origem do conceito de esquema pode ser atribuída a Kant. Ao reflectir sobre a relação entre percepção e conhecimento, considerou que um esquema é um fruto da "imaginação" e representa a regra geral segundo a qual se podem construir inúmeras imagens aparentadas (e.g. triângulos, cores, etc.). O esquema permite organizar numa determinada categoria todas as oscilações do mesmo objecto ou fenómeno (Mendes et al., 2002b).

Bartlett (1932) concluiu que o esquema é uma representação (mnésica) genérica de eventos ou acções, e através do qual as novas experiências são interpretadas. É admitido que a resposta motora não corresponda à reprodução integral das acções anteriores, mas resulte da nova e contínua construção do esquema, que por sua vez é capaz de gerar novas respostas. Vai mais além, descrevendo-o como uma organização

activa das experiências anteriores, onde o esquema permite que um indivíduo responda da mesma forma geral a estímulos semelhantes, mas com detalhes diferentes.

Já Keele & Posner (1968) consideraram que a capacidade de reconhecer padrões visuais nunca antes vistos desde que estes pertençam a uma classe de padrões previamente adquiridos, só pode ser explicada por uma estrutura como o esquema.

Através da sua conceptualização de esquema de acção, Piaget (1983) admite também o pressuposto teórico que uma mesma estrutura cognitiva pode estar na base de respostas similares, dado que, no seu entender, o esquema se consolida pelo exercício e se mantém ao longo das repetições, aplicando-se a situações variáveis decorrentes das alterações do contexto, e confere-lhe particular importância no desenvolvimento sensório-motor (por exemplo, aquisição de praxias) e cognitivo da criança.

Nesta linha, Schmidt (1975) atribui ao esquema motor um papel determinante na sua teoria, concebendo-o como uma estrutura cognitiva flexível, capaz de produzir muitas acções similares.

A formação do esquema, ou regra, para uma classe de movimentos, depende do armazenamento e conjugação de quatro tipos de informações: i) condições iniciais, onde são recolhidas informações sobre o estado do organismo antes do início da acção, provenientes dos receptores propioceptivos e exteroceptivos, que fornecem ao indivíduo referências relativas ao seu corpo e ao meio; ii) especificação da resposta, onde são recolhidas informações referentes à especificação dos parâmetros seleccionados para o programa motor genérico que comanda a realização da resposta motora; iii) consequências sensoriais da resposta, onde são recolhidas informações provenientes das aferências sensoriais (*feedbacks*) relativas à acção executada; e, iv) valor efectivo da resposta, onde são recolhidas informações sobre o produto da comparação entre o objectivo pretendido e a resposta efectivamente produzida, ou seja, o sucesso da resposta, com base no conhecimento dos resultados ou no *feedback* sobre o resultado (Mendes et al., 2002b).

A interacção entre as informações recolhidas permite ao indivíduo formar dois tipos de conhecimento abstracto sobre as relações entre os quatro tipos de informação, ou seja, o esquema da resposta motora. Da mesma forma do que na teoria do circuito fechado, são assumidas duas estruturas de memória com diferentes funções no controlo do movimento: i) esquema de evocação (*recall schema*), que é vista como responsável pela produção do movimento e deriva da conjugação das informações provenientes das seguintes fontes: condições iniciais, especificação dos parâmetros e resultado da resposta; e, ii) esquema de reconhecimento (*recognition schema*), que assegura a avaliação da acção realizada e corresponde à informação retida sobre a relação entre as seguintes fontes de informação: condições iniciais, consequências sensoriais e valor

efectivo da resposta.

A produção da resposta pressupõe o conhecimento das informações relativas ao seu objectivo e às condições iniciais. Estas informações permitem ao sujeito seleccionar o programa motor genérico correspondente à classe de movimentos na qual se enquadra o movimento a realizar. De seguida, partindo da relação entre as experiências anteriores e a especificação dos parâmetros das respostas correspondentes, procede à definição dos parâmetros que caracterizam o programa motor genérico responsável pelo despoletar do movimento, recorrendo ao esquema de evocação.

Já o esquema de reconhecimento tem, não só a função de avaliação de movimentos rápidos (balísticos), mas também a capacidade de produzir movimentos lentos.

A avaliação de movimentos rápidos resulta da comparação entre as consequências sensoriais recebidas após o movimento e as consequências sensoriais previstas. A medida do erro da resposta – ou seja, a informação sobre a diferença obtida – regressa ao esquema da resposta, facultando a correcção das respostas seguintes.

A intervenção do esquema de reconhecimento na produção de movimentos lentos deriva das constantes comparações entre as consequências sensoriais previstas, que servem de referencial de informações sensoriais obtidas durante a realização do movimento, permitindo o seu ajustamento de forma constante.

Assim sendo, o valor efectivo da resposta é obtido essencialmente através do conhecimento de resultados. É esta informação que serve de valor de referência para corrigir a resposta. No entanto, a teoria do esquema sustenta que a avaliação da resposta também pode ser efectuada pelo indivíduo, usando a informação de retorno intrínseca resultante da acção motora efectuada, num processo que Adams (1971) e Schmidt (1975) designam por reforço subjectivo (*subjective reinforcement*). Este tipo de reforço funciona como um mecanismo de auto-deteção do erro da resposta.

Nesta linha, Schmidt (1975) admite ainda a existência do esquema de identificação do erro (*error labeling schema*). Este terceiro esquema pode, não só substituir a informação relativa ao conhecimento dos resultados da acção na elaboração do esquema de evocação, mas também assegurar a realização de movimentos lentos.

Ao contrário da teoria do circuito fechado, a informação sobre o erro decorrente da resposta produzida pode contribuir para a aprendizagem, em virtude da sua presumível participação na formação de esquemas.

Assim, para a teoria do esquema, o erro resultante da resposta motora produzida deixa de ter um efeito exclusivamente negativo no processo de aprendizagem, uma vez que é possível considerar que, para a formação do esquema, o erro possa desempenhar um papel extremamente importante.

Esta mostrou-se como uma consideração bastante importante desta teoria. Contudo, outros aspectos emergem da teoria do esquema, justificando a sua importância no âmbito da área do controlo e aprendizagem motora.

Neste sentido, a introdução do conceito de programa motor genérico, não só explica a possibilidade de se realizarem movimentos novos, resultantes da especificação dos parâmetros da resposta motora (resolvendo, portanto, o designado *novelty problem*), como também sustenta a possibilidade de se realizarem movimentos similares usando o mesmo programa motor (ultrapassando assim o obstáculo colocado ao armazenamento da informação – o chamado *storage problem*).

Para além disso, ao admitir o controlo de movimentos em circuito aberto e fechado (modelo híbrido) permite explicar a realização de movimentos rápidos e lentos.

Por fim, uma das principais predições da teoria do esquema revelou-se a hipótese da variabilidade das condições de prática, onde se pressupõe que a consolidação e a construção de esquemas mais genéricos saem beneficiadas pela volubilidade das experiências motoras proporcionadas ao indivíduo durante a prática. Assim, a variação das condições de prática parece favorecer o processo de aprendizagem.

Desta forma, a variabilidade das condições de prática produzem, segundo esta teoria, efeitos negativos temporários na aquisição, mas positivos na retenção e no *transfer* de aprendizagem. Facto que pode sofrer alterações consoante as características da tarefa motora ou o nível de desenvolvimento dos indivíduos (Barreiros, 1992).

Apesar da sua consistência fundamental, subsistem algumas limitações decorrentes da teoria do esquema. Exemplo disso é a dificuldade em esclarecer o modo como os programas motores genéricos são edificados e a forma como se desenvolvem as regras sobre os seus parâmetros, já que, segundo esta teoria, o sujeito selecciona o programa motor genérico correspondente ao movimento pretendido, mas não especifica como é que o programa é seleccionado, esclarecendo apenas a forma como são seleccionados os seus parâmetros.

Para além disso, a especificação dos parâmetros do programa motor traduz-se em impulsos (forças aplicadas num determinado momento) enviados pelo sistema nervoso central, que comandam as acções musculares envolvidas na resposta. Este modelo de funcionamento (*impulse-timing model*) é posto em causa pelas conclusões de diversos estudos que admitem que o controlo da resposta seja assegurado pelo designado modelo de massa-mola (*mass-spring model*).

No seguimento, permanece a incerteza quanto à explicação da capacidade do indivíduo realizar um movimento novo, antes da existência de qualquer esquema. Também são questionáveis as propriedades de estabilidade e adaptabilidade associadas ao conceito de esquema, uma vez que o pressuposto de que o esquema é uma regra

capaz de se manter estável ao longo do tempo é incongruente com a premissa de que o esquema pode sofrer alterações significativas com a prática.

Na mesma linha, e apesar da hipótese da variabilidade das condições de prática ter sido verificada em diversos trabalhos (por exemplo, Shea & Morgan, 1979, e Barreiros, 1995), subsistem algumas questões relacionadas com aspectos metodológicos da experimentação que condicionam a generalização dos resultados experimentais, como por exemplo, a determinação da quantidade de prática suficiente para produzir uma alteração significativa no desempenho durante a fase de aquisição.

Também, e apesar dos esforços nesse sentido, fica por esclarecer teórica e operacionalmente a noção de movimentos similares, no âmbito da investigação produzida no contexto da teoria do esquema e da hipótese da variabilidade das condições de prática.

Por fim, esta teoria em particular, e a abordagem cognitiva do controlo e aprendizagem motora em geral, têm sido colocadas em causa por uma abordagem ecológica do comportamento motor. Esta abordagem contesta essencialmente a necessidade de utilização de constructos teóricos demasiado elaborados (como por exemplo o esquema) para produzir explicações igualmente possíveis através de concepções mais simples e naturais (Mendes et al., 2002b).

2.1.5.5. Teoria dos sistemas dinâmicos (de acção)

A partir dos finais dos anos oitenta a tomada de decisão do atleta em competição, outrora compreendida de acordo com a perspectiva cognitivista, passou a ser estudada sob uma perspectiva ecológica e enriquecida por concepções oriundas das teorias da complexidade e dos sistemas dinâmicos (Araújo, 2005a).

A perspectiva ecológica surge assim rejeitando a ideia conservadora de associar e generalizar uma intenção para o movimento a uma representação mental, que se concretiza num dado programa motor localizado no sistema nervoso central (Schmidt et al., 1999).

Na abordagem ecológica, as intenções são apenas consideradas como padrões de conexão no sistema nervoso central que evidenciam mais estabilidade, emergindo a partir da acção e da diversidade de influências específicas do meio onde o indivíduo se insere. Assim, podemos induzir que o comportamento de um jogador dependerá, não só de uma panóplia de factores ambientais (como a proximidade e posicionamento do atacante), da memória e experiência passadas, mas também da consistência das intenções emergentes naquela acção (Davids et al., 2001).

Esta tendência para o realismo ecológico terá impacto em muitos domínios: no enquadramento teórico, na organização experimental, na interpretação do comportamento. Em certo sentido pode mesmo falar-se num novo paradigma que

abrange quase toda a investigação do movimento humano. A releitura de alguns autores como Bernstein e Gibson levou investigadores a enveredarem por outro caminho, completamente divergente das perspectivas clássicas de carácter informacional (Melo et al., 2002b).

Assim sendo, os seus argumentos essenciais centram-se no facto dos sujeitos: i) procurarem adaptar-se à estrutura do seu envolvimento; ii) terem acesso directo ao contexto, sem ser essencial recorrer a representações mentais para perceber o que se passa ao seu redor; iii) procurarem atingir os seus objectivos tão bem quanto possível, onde as acções são os meios para se atingir esses fins (Araújo, 2005a).

Nesta linha, a teoria ecológica da tomada de decisão no Futebol deve prever que: i) os jogadores possam alcançar os seus objectivos para a tarefa (i.e., não sendo "irracionais"); ii) mais do que determinada pelo conhecimento armazenado na memória, a tomada de decisão é baseada na exploração da informação disponível; iii) a aquisição da tomada de decisão perita compreende uma transição de um modo probabilístico (i.e., exploratório) de usar as informações para um modo perceptivo (i.e., afinado); iv) podem detectar-se padrões de coordenação estáveis entre o indivíduo e o ambiente, expressos no seu comportamento; v) há uma reorganização súbita do comportamento quando se transita de um modo de coordenação para outro; vi) a manutenção de um estado de coordenação e a transição entre estados é o resultado da interacção de múltiplos constrangimentos (o que elimina a necessidade de haver um único factor controlador) (Araújo, 2005a).

Esta linha de investigação cria sinergias com a teoria dos sistemas dinâmicos (também designada por teoria dos sistemas de acção), que defende que a variabilidade do movimento humano é uma proposição essencial digna de ser estudada no seu conteúdo, devendo ser relacionada com processos de emergência de entre os abundantes graus de liberdade que se encontram no organismo (Davids et al., 2003).

A teoria dos sistemas dinâmicos apresenta-se, portanto, como uma alternativa à compreensão da variabilidade demonstrada pelos sujeitos, aquando da construção de padrões de comportamento motor funcionais, orientados para um objectivo durante cada desempenho (Davids et al., 2003). A variabilidade de execução assume um papel determinante na selecção de estruturas coordenativas que emergem sob a influência de um conjunto de constrangimentos. Este processo é desencadeado à medida que estados organizacionais do sistema com menor funcionalidade são abandonados (Esteves, 2007). A variabilidade poderá assim ser expressão de uma busca pelas soluções mais eficazes para uma determinada situação (Pesce, 2002).

Nesta linha, o ruído poderá ter um papel essencial na excessiva estabilidade do sistema em ambientes complexos, de modo que soluções motoras funcionais sejam descobertas durante a prática exploratória. Existem dados que indicam que a natureza

da variabilidade do movimento é causada pela interacção entre as várias fontes de constrangimentos da acção, levando, em última instância, a performances únicas e particulares, de acordo com constrangimentos de tarefa específicos. Esta nova perspectiva é vista como sendo funcional, permitindo que os atletas se adaptem à panóplia de constrangimentos únicos do desempenho desportivo (Davids et al., 2003).

Impulse-timing model versus mass-spring model

Na teoria do esquema a especificação dos parâmetros que possibilitam a realização de um programa motor desencadeia impulsos. Estas forças aplicadas num determinado tempo (*impulse-timing*), asseguram o comando das acções musculares envolvidas na resposta motora.

Para além disso, e de acordo com o *impulse-timing model*, a especificação da duração e da intensidade do movimento baseia-se no conhecimento das condições iniciais e no objectivo da tarefa.

No entanto, alguma experimentação contrapõe esta perspectiva, uma vez que considera o sistema muscular como um modelo massa-mola (*mass-spring model*), que concebe o controlo do movimento em termos das propriedades dinâmicas e físicas do músculo. O músculo é, portanto, considerado um gerador de força, fazendo-se a sua analogia com uma mola. A força produzida depende da sua enervação (activação) e do alongamento que lhe é imposto. Contudo, este sistema tem como característica o facto da relação tensão-comprimento não ser linear. Inicialmente a hipótese do ponto de equilíbrio (Asatryan & Feldman, 1965) e mais tarde os desenvolvimentos de Bizzi, Polit & Morasso (1976) contrapõem a ideia de que o sistema muscular funcione como um detector de tensões e comprimentos dos músculos agonistas e antagonistas, até pontos críticos, em que existe um equilíbrio entre ambos os lados da articulação.

As condições iniciais são irrelevantes para o modelo *mass-spring*, pelo que a teoria do esquema se vê contrariada neste aspecto particular. Schmidt e McGown (1980) testam a hipótese explicativa da *mass-spring* aumentando ou diminuindo a carga de forma inesperada, num movimento de posicionamento angular num tempo determinado, concluindo pela sua verificação.

A dificuldade em aceitar exclusivamente um destes modelos teóricos levou a algumas tentativas de conciliação, como a de Wulf & Schmidt (1989) que sugere que a prática leva à representação, não dos parâmetros de tempo e força previstos na teoria do esquema, mas sim dos pontos de equilíbrio entre forças agonistas e antagonistas em relação com o resultado da acção.

Assim, apesar do modelo *mass-spring* se apresentar como o modelo mais ajustado para explicar a realização de movimentos de posicionamento que envolvem apenas uma articulação, é reconhecida a sua limitação em explicar acções mais

complexas, persistindo algumas dúvidas quanto à forma como são controlados os pontos de equilíbrio pelo sistema (Melo et al., 2002b).

A interacção sujeito-ambiente

O comportamento decisional é visto como emergindo da interacção continuada entre o indivíduo e diferentes contextos, visando diferentes objectivos. Além disso, a informação disponível em cada situação, está sempre para além da armazenada na memória do sujeito (Araújo, 2005a). É, pois, enfatizada a relação circular existente entre o sistema perceptual e o sistema motor. A informação perceptual, flutuando sob a forma de energia, constrange o movimento coordenado emergente a partir da actividade funcional direccionada para um objectivo (Handford et al., 1997). Com efeito, quanto mais minimizadas forem as tarefas de interpretação superior (cognitiva/cortical), mais facilitada será a adaptação motora ao envolvimento (Vicente, 2003).

Logo, à medida que o jogador se aproxima do objectivo, a informação vai sendo cada vez mais específica, reduzindo a amplitude dos caminhos possíveis de adoptar, até que, em última instância, existe apenas um caminho (Kugler & Turvey, 1987). Assim sendo, as suas decisões e acções são também informativas para o próprio jogador, uma vez que é pela sua acção que este explora e conhece o seu contexto (Júlio & Araújo, 2005).

Por conseguinte, é pela interacção com a competição que o jogador resolve os seus problemas. Neste contexto, as situações não podem ser previamente resolvidas na "cabeça" do mesmo, nem são resolvidas exclusivamente por este. Pelo contrário, o jogador, mesmo com planos prévios de acção, explora e alcança aquilo que o envolvimento permite. Neste sentido, e de forma a captar a informação, são importantes os movimentos específicos do jogador e/ou dos objectos sobre os quais se vai agir. O movimento origina alterações nos fluxos de energia que fornecem informação específica aos organismos sobre as propriedades dinâmicas do envolvimento. Portanto, o jogador deve ser activo, ou seja, deve acompanhar a dinâmica do que se passa em seu redor, em vez de ficar passivamente à espera de estímulos para produzir respostas. A sua acção exploratória fornece-lhe informações úteis para que atinja o seu objectivo, formando ciclos de percepção-acção, ao longo dos quais existem pontos de escolha em que a informação disponível indica vários caminhos possíveis, ou seja, os acoplamentos informação-movimento são múltiplos e fracos (Araújo, 2005a).

O ciclo de percepção-acção

Deste modo, tomar decisões é possibilitar alterações ao longo da interacção entre jogador e contexto, visando um objectivo. Essas alterações na relação com o envolvimento podem provir predominantemente do sujeito (nomeadamente na sua força

muscular) ou do envolvimento (nomeadamente na inclinação do solo), mas resultam sempre da interacção entre os dois (Araújo, 2005b). Por esse motivo, os problemas que se colocam a cada jogador emergem da sua interacção com o contexto sendo, em muitos aspectos, imprevisíveis. Neste sentido, não é recomendável estabelecer *a priori* qual o gesto técnico que pretendemos que os nossos jogadores executem (Passos et al., 2006).

Os factores de índole cognitiva relacionados com a "inteligência de jogo", tais como a antecipação, a tomada de decisão ou a criatividade podem constranger a intenção do jogador, guiando a sua busca por soluções optimais da tarefa (Davids et al., 2001).

Nesta linha, no Futebol, dada a concomitância no aparecimento dos problemas e na imprevisibilidade dos mesmos, a tomada de decisão emerge durante a acção. Assim, cada decisão deve ser observada como funcionalmente dependente de outras decisões durante o desempenho do jogador, já que no decurso de uma dada acção, as decisões tomadas inicialmente vão constranger as acções e as decisões subsequentes, ou seja, o jogador tem de realizar sucessões interdependentes de decisões (Araújo, 2005a).



Figura 5. Tomada de decisão em série (Newell, 1986)

Deste modo, torna-se claro que as decisões não são momentos isolados ou estáticos que acontecem na competição, mas são antes parte integrante da interacção sucessiva das acções do praticante com as situações da competição. É neste fluxo de interacções entre constrangimentos que sucessivamente emergem as decisões (Araújo, 2005a; Araújo & Volossovitch, 2005; Araújo et al., 2006). Apesar de tudo, ainda continuam a usar-se alguns desenhos experimentais que implicam a tomada de decisão estática (Williams et al., 1999), considerando os mecanismos da cognição de forma isolada do sistema indivíduo-ambiente, e dos subsistemas percepção-acção que os expressam (Davids et al., 2001). Contudo, perceber as possibilidades de acção não é uma questão estática, porque ocorre enquanto o indivíduo se movimenta, e por isso os movimentos têm um papel fundamental na acção de perceber, que ocorre constantemente na competição desportiva (Araújo, 2005a).

Controlo central *versus* autonomia periférica do desempenho motor

Nesta linha, o esforço levado a cabo nas últimas décadas alargou assim as perspectivas de análise da realidade, abstraindo-se de alguns dados considerados como adquiridos pelos cognitivistas. Não obstante, esta corrente não pode ainda arrogar-se à designação de teoria, uma vez que o trabalho científico produzido, ainda que da maior importância, não encontrou uma sólida estrutura teórica integradora (Melo et al., 2002b).

O primeiro e principal elemento de polémica, que tem originado bastante celeuma na área do controlo motor e aprendizagem, refere-se à importância relativa que cada corrente atribui às representações mentais e à participação de estruturas periféricas. A questão em discussão centra-se sobre qual o papel do sistema nervoso central no controlo e aprendizagem ou, em sentido oposto, qual o grau de autonomia das estruturas periféricas (Melo et al., 2002b).

Os estudos de desaferenciação são os mais ilustrativos desta discórdia. Assim, vários elementos sobre a importância relativa do controlo periférico podem encontrar-se em Sherrington (1906), que relata experiências conduzidas com cães aos quais foi seccionada a via aferente e que manifestavam comportamentos típicos do animal normal, no que diz respeito ao reflexo de coçar, após estimulação na pele ou pêlo.

Nesta linha, a primeira evidência da capacidade de realizar acções sem a intervenção de circuitos de *feedback* surge através das constatações de Lashley & Ball (1929) sobre um paciente que não recebe aferências, mas que realiza movimentos com os membros inferiores próximos de um indivíduo normal.

Estes dois trabalhos contribuíram seguramente para a elaboração, muitos anos depois, de algumas teorias "clássicas" do controlo e aprendizagem, como é o caso da *memory drum theory* proposta por Henry & Rogers (1960). A própria noção de programa motor, introduzida por Keele (1968), muito deve a estas observações pioneiras. Mais tarde, e particularmente em Adams (1971) e Schmidt (1975), é reequacionado o processo de controlo, acentuando a importância do mecanismo de *feedback* (Melo et al., 2002b).

Apesar dos trabalhos de desaferenciação, que comprovam a possibilidade de realização de movimento sem interferência da informação proveniente das estruturas periféricas, a verificação da diminuição da eficiência do movimento pode ser entendida em sentido antagónico. Por outras palavras, é também confirmada a influência das estruturas periféricas, já que estas parecem desempenhar um papel preponderante no controlo fino da resposta.

O papel combinado das estruturas centrais e periféricas é evidenciado quando se observaram comportamentos distintos nas diferentes fases da marcha do gato, perante o mesmo estímulo (pressão na porção dorsal da pata): se essa pressão ocorrer na fase inicial do balanço, o gato prolonga a fase de extensão, ao invés do que sucede se a

pressão for executada na fase final, o que provoca uma flexão da pata em questão (Forssberg, Grillner & Rossignol, 1977).

As affordances e as estruturas coordenativas

A tradição cognitivista enfatizou o papel da representação na concretização das acções, enquanto que a teoria dos sistemas dinâmicos abstrai-se desse elemento tentando explicar a acção em função dos constrangimentos externos (*affordances*) e internos (estruturas coordenativas) da acção.

Nesta linha, Gibson (1979) introduz o conceito de *affordance* para explicar o processo perceptivo, concebendo o comportamento como produto de uma leitura directa do ambiente, sem necessidade de mediação de qualquer representação.

Para este autor, o sujeito procede de acordo com aquilo que a percepção lhe permite (o próprio termo *to afford* significa permitir). Os objectos dispostos no ambiente manifestam em si próprios as *affordances* do que lhes é típico. Por exemplo, a observação de uma laranja leva o sujeito a pensar em comer. Na mesma linha, a observação de uma fechadura leva-o a pensar em abrir).

Podemos assim dizer que o conceito chave da perspectiva ecológica representa uma combinação invariante de múltiplas variáveis do contexto, que permite um dado comportamento por parte de um dado animal (Melo et al., 2002b).

Como se explica a vivência das mesmas impressões (sensações, afectos, sentimentos) relativamente a determinados objectos, pessoas, ou lugares, após muitos anos? Isto explica-se pelo facto de eles terem sido avaliados a partir de uma escala intrínseca (a altura dos olhos ou a largura dos ombros). Este fenómeno está bem presente em diferentes acções realizadas quotidianamente.

Assim, somos capazes de saber se um determinado espaço é transponível quando andamos pela rua, em casa, ou quando estamos a conduzir um automóvel. Este processo não está apenas relacionado com a percepção espacial, ele está também implicado em fenómenos que envolvem uma estimacção temporal, como o cruzamento entre duas pessoas, ou viaturas (Melo et al., 2002b).

De forma mais radical, o conceito de percepção directa admite a capacidade do contexto, por si só, ser capaz de proporcionar toda a informacção necessária para a realizacção da acção, sem necessidade de qualquer mediador central de natureza representacional.

Com efeito, na teoria dos sistemas dinâmicos os jogadores utilizam as possibilidades disponíveis no contexto para resolver os problemas do jogo (Júlio & Araújo, 2005), já que se assume que os comportamentos e as destrezas motoras (Júlio & Araújo, 2005), os estados de comportamento preferidos (Williams et al., 1999) ou os modos preferidos de coordenação (Corbetta et al., 1999), consistem numa adaptacção

intencional aos constrangimentos impostos pelo contexto, durante a execução de uma tarefa (Newell, 1996).

Em suma, os objectos observados pelo sujeito contêm informação suficiente para provocar e guiar um determinado comportamento. O comportamento é assim justificado, não pela sua capacidade em armazenar na memória soluções correspondentes a situações contextuais determinadas, mas pela capacidade de percepção do indivíduo.

Assim, o sujeito no decorrer da sua interacção com o ambiente, actua de acordo com as características desse mesmo ambiente (*affordance*), e das suas próprias capacidades nesse determinado momento. A especificidade individual provoca uma relação particular com o contexto envolvente e, desta forma, as acções produzidas serão também específicas. Quer isto dizer, que existe uma métrica intrínseca (*body scaled*), cujo comportamento do sujeito depende das suas características antropométricas e/ou capacidades funcionais. Existe, portanto, uma relação entre o animal e o contexto relevante para uma determinada actividade, que se designa por ajuste dinâmico animal-envolvimento (*fit*). Esta relação de ajuste é natural e muito simplificadora da também natural complexidade da regulação das acções. No fundo trata-se da constatação de que o comportamento dos indivíduos quando, por exemplo, sobem uma escada, depende das suas características antropométricas, nomeadamente da altura da sua perna.

Muitos dos estudos realizados sobre esta problemática verificaram comportamentos típicos em função da existência de uma proporcionalidade entre os aspectos críticos do ambiente e as características críticas do indivíduo. Exemplo disso é o estudo de Warren (1984), onde sobressai a ideia de que somos capazes de perceber *affordances* com base em dados dimensionais à escala corporal. Já Mark e Vogele (1987) constaram que a percepção que as pessoas tinham da máxima altura a que eram capazes de se sentar dependia das suas dimensões corporais. Por fim, e na mesma linha, Warren & Whang (1987), através da análise do comportamento locomotor de indivíduos ao passar por aberturas, verificaram comportamento análogo.

Contudo, nem todos os estudos verificaram esta relação directa entre o envolvimento e o comportamento humano sem mediação de qualquer representação mental. Esta verificação indicia que, dependendo das características da acção e do sujeito, assim este recorrerá a processos mais directos ou mais indirectos de recolha de informação.

Assim, diversos movimentos humanos são categóricos, ou seja, admitem diferentes categorias para a resolução de um mesmo problema. Um exemplo deste aspecto é aquilo que sucede na locomoção, onde cada técnica apresenta apenas um ajuste perfeito, e só um para cada indivíduo, a certas condições objectivas do envolvimento ou para certos objectivos internamente definidos. Portanto, se a deslocação

tiver de ser rápida, a marcha tem limitações quer de eficácia (velocidade máxima reduzida), quer de eficiência (o custo energético para manter uma velocidade de marcha muito elevada – por exemplo 9 km/h – é muito mais elevado do que se a locomoção se efectuar em corrida). Com efeito, andar e correr são exemplos de duas categorias de acção para cumprir o mesmo objectivo geral de deslocação e que parecem depender da relação de eficiência conseguida com cada categoria específica de acção (Melo et al., 2002b).

Neste sentido, na noção de *affordance* está implícita, por efeito da percepção directa, a capacidade de cada organismo detectar directamente qual a categoria de acção que melhor se coaduna com as características do envolvimento, com as suas próprias características e com a finalidade da acção, procurando utilizar categorias mais económicas e eficientes.

Em casos extremos, a *affordance* delimita o que é possível e o que é impossível que o organismo efectue e, como se depreende facilmente, depende basicamente das características físicas e funcionais de cada organismo.

Em suma, pode entender-se por categoria de acção o conjunto de respostas contidas na mesma solução global, frequentemente com conservação da estrutura de solução motora, que se define por oposição a outra categoria de acção. De igual forma, as categorias de acção são melhor e mais rapidamente seleccionadas por organismos mais experientes e com melhor aprendizagem, devido ao afinamento perceptivo e à estabilização das estruturas coordenativas implicadas. Quando o ajuste dinâmico entre as características do indivíduo e o contexto é perfeito (pontos óptimos), o comportamento é fluido, estável e efectuado com pouco dispêndio energético. Mas quando surgem pontos críticos (ou seja, esse ajuste não é perfeito), o indivíduo tende a realizar movimentos menos coordenados e com pequena eficiência, adoptando muitas vezes, para o mesmo problema motor, mais do que uma categoria de acção (Melo et al., 2002b).

Nesta perspectiva, *affordance* é vista assim como a utilidade funcional que um objecto ou evento oferecem ao observador em função das suas capacidades de acção. No entanto, alguns trabalhos questionam esta abordagem ecológica inspirada na concepção de *affordance* de Gibson.

Neste sentido, Marteniuk, MacKenzie & Leavitt (1990), através do movimento de agarrar em dois objectos diferenciados, embora do mesmo tamanho (uma bola e uma lâmpada), verificaram comportamentos distintos. Facto que somente pode ser justificado pela ideia (representação) de fragilidade do objecto. Assim, a experiência anterior do indivíduo, no que concerne à manipulação dos dois objectos, provoca uma diminuição da velocidade na acção de agarrar da lâmpada. Concomitantemente, o movimento balístico

de aproximação à lâmpada é efectuado mais cedo, de forma a aumentar o tempo de aproximação lenta ao objecto. Sem recurso às representações mentais, neste caso sem a utilização de uma representação do conceito intrínseco de fragilidade da lâmpada, dificilmente se explica este comportamento.

Também Van Wieringen (1988), ao pensar nos dois modelos de percepção em debate, afirma que a percepção directa poderia somente operar quando existisse um vínculo perfeito entre o envolvimento e o organismo (como por exemplo no caso das locomoções) (Melo et al., 2002b).

Numa abordagem conciliadora poderíamos salientar que, dependendo das características da acção e do nível do executante, assim o sujeito poderia recorrer a mecanismos mais directos de recolha de informação (com ínfima intervenção das estruturas centrais) ou a mecanismos mais indirectos (socorrendo-se das representações mentais armazenadas no sistema nervoso central), quando a novidade ou a complexidade da situação assim o exija.

Outro conceito importante nesta perspectiva é o de estruturas coordenativas. Este refere que o movimento é possível por indução perceptiva e porque as várias unidades motoras implicadas actuam em sinergia. Estas estruturas constroem e condicionam o sujeito a realizar as acções, de acordo com as características dessas estruturas e não de acordo com qualquer plano determinado centralmente. Neste sentido, existe uma conformação do movimento à estrutura que o suporta e não a um plano central definido *a priori*.

Contudo, também esta autonomia periférica é posta em causa em processos de modificação de comportamentos em que é evidente o controlo dos mecanismos reflexos, já que o processo de aprendizagem se caracteriza frequentemente por um controlo de mecanismos reflexos. Como por exemplo, o guarda-redes aprende a não fechar os olhos quando o atacante remata. Assim, é levantada a questão: como explicar esta modificação do comportamento, este controlo de sincinésias, quando os mecanismos reflexos são, provavelmente, os mais próximos das estruturas coordenativas?

A perspectiva cognitivista questiona-se mesmo se os programas motores da perspectiva behaviorista e as estruturas coordenativas não serão exactamente a mesma coisa (Melo et al., 2002b).

Todavia, a existência de uma enorme complexidade no controlo dos movimentos levanta – aos modelos computacionais – o problema do controlo de um vasto conjunto de unidades motoras ou, seguindo a terminologia de Bernstein (1967), um grande número de graus de liberdade para controlar.

Analogamente, a corrente mais ecológica pretende, antes de mais, descrever essa complexidade contrapondo-a a outros sistemas biológicos ou físicos, e realçando a capacidade auto-organizadora dos mesmos.

A teoria dos sistemas dinâmicos estuda o comportamento cíclico comparando-o a osciladores. Para além disso, induz perturbações e observa as transições de fase e as adaptações subsequentes do sistema em novos estados. Estuda ainda o comportamento do sujeito em relação às suas características individuais e não em relação a uma qualquer normalidade humana (*body scaled*).

Nesta perspectiva, imaginemos o movimento de um pêndulo. O início deste movimento foi certamente condicionado por uma determinada força que deslocou o objecto suspenso um número determinado de graus para um dos lados. O movimento subsequente até à sua paragem completa não necessita de qualquer outra força e, dependendo das características do objecto e do atrito, assim pode demorar mais ou menos tempo até à sua imobilização completa.

Este exemplo expressa bem a lógica de explicação dos fenómenos inerentes a esta perspectiva de análise. Para os mentores da teoria do esquema, por exemplo, era necessário considerar a existência de um programa que controle cada contracção e, portanto, todo o movimento até à imobilização. Para a teoria dos sistemas de acção alguns comportamentos (como a marcha) são exemplos de movimentos pendulares que exigem muito pouco controlo (Melo et al., 2002b).

Um fenómeno comum no seio de vários sistemas é o acoplamento (*coupling*). Trata-se de um comportamento associado a outro comportamento e que tende a realizar-se do mesmo modo e no mesmo tempo. A evidência do acoplamento pode encontrar-se no meio animal com a sincronia de comportamentos de animais em grupo. É o caso verificado nos pirilampos que fazem acender a sua luz, simultaneamente, quando em dança reprodutora.

No campo sociológico basta observarmos uma bancada de um jogo de Futebol para verificarmos comportamentos de massas em conjunto que atingem graus de sincronia admiráveis. Já no movimento humano é possível observar diversos fenómenos de acoplamento. O fenómeno de enervação recíproca condiciona o envio de informações nervosas para ambos os membros, o que provoca movimentos simultâneos dos dois. Esta evidência é verificada na difícil aprendizagem da escrita com a utilização simultânea das duas mãos ou na execução de duas acções distintas com ambos os membros superiores/inferiores.

A auto-organização e os constrangimentos

A auto-organização é entendida como a mudança entre padrões de movimento, que emerge das mudanças nos constrangimentos informacionais impostos à acção (Araújo, 2005a). Ela revela-se a partir de transições entre diferentes estados organizacionais, devido à acção de constrangimentos internos ou externos que pressionam os componentes do sistema a mudarem o seu estado de organização (Davids et al., 2001; Davids et al., 2003; Davids et al., 2004; Araújo, 2005a; 2005c;). No fundo, consiste no processo pelo qual as acções e as decisões podem acontecer (Araújo, 2005a).

Entende-se, assim, que o conhecimento do jogador está na sua própria acção. Portanto, a decisão emerge quando o jogador age intencionalmente no contexto explorando as informações relevantes para o seu objectivo. O conceito de emergência comporta a ideia de que não existe um só factor em especial que determina a decisão, mas um conjunto de circunstâncias que, quando conjugadas, levam à decisão. É esta conjugação de constrangimentos, que em interacção numa determinada situação, se designa de auto-organização (Araújo & Volossovitch, 2005).

Assim, de acordo com a teoria dos sistemas dinâmicos, o comportamento dos organismos biológicos estrutura-se a partir de processos de auto-organização, que originam o aparecimento de padrões espontâneos de coordenação entre os diversos componentes do sistema, que, por sua vez, se encontra sustentado em constantes trocas de energia com o contexto e, por isso, é de natureza termodinâmica "aberta" (Davids et al., 2003).

Para além disso, os sistemas biológicos complexos possuem a capacidade para se relacionar de um modo estável e instável, podendo apresentar não-linearidade dos comportamentos (Williams et al., 1999; Davids et al., 2004). Estas relações sucedem quando os componentes do sistema motor espontaneamente se ajustam e adaptam uns aos outros. Eles são capazes de explorar os constrangimentos que os rodeiam de modo a permitir que surjam padrões funcionais de comportamento em contextos específicos (Davids & Araújo, 2005).

Habitualmente, pode acontecer que ligeiras alterações em determinadas variáveis do sistema produzam enormes transformações (não-lineares) nesse sistema, devido aos processos de auto-organização (McGarry et al., 2002). As pressões são impostas por um parâmetro-chave a um nível macroscópico do sistema dinâmico (relação indivíduo-ambiente), impondo ordem espaço-temporal nos componentes microscópicos (no grande número de graus de liberdade dos diferentes grupos músculo-articulares, etc.) (Araújo, 2003; 2005c; Davids & Araújo, 2005). Quando um parâmetro-chave, que exerce pressão no sistema, altera o seu valor e os muitos componentes microscópicos interagem e começam a influenciar o comportamento dos outros componentes (Davids & Araújo,

2005), o equilíbrio temporariamente adoptado pelo sistema pode quebrar-se, fazendo emergir uma solução inovadora, ou seja, um novo estado de coordenação (Araújo, 2003; Araújo, 2005c).

Mais, o tempo de passagem de um estado de ordem para outro é curto, quando comparado com o tempo passado nos estados estáveis, dado que o momento de transição é de grande instabilidade (Araújo, 2005a). Nesta linha, os sistemas dinâmicos são propensos a funcionar em padrões de organização estáveis, devido ao processo de auto-organização. Contudo, apresentam um número limitado de estados de organização possíveis (Davids & Araújo, 2005), o que impede que este processo mutacional se torne excessivamente aleatório (Araújo, 2005c). Portanto, existem estados preferidos do sistema e estados onde o sistema nunca irá funcionar (Davids & Araújo, 2005).

Assim, o estado de ordem resultante encontra-se dependente das condições iniciais do envolvimento e dos constrangimentos que canalizam o comportamento do sistema (Vilar, 2008). Daí, que se afirme que um aspecto marcante desta teoria reside no facto dos padrões funcionais de coordenação emergirem de tarefas cooperativas e competitivas, de constrangimentos ambientais e informacionais no sistema neuromuscular (Newell, 1986). Estes são, assim, considerados como limites ou características que manifestam possibilidades de interacção, com a finalidade de balizar os sistemas biológicos no processo de procura de estados óptimos de organização (Handford et al., 1997).

Desta forma, estes comportamentos optimais parecem resultar da interacção das classes de constrangimentos mais importantes no sistema neuromuscular, durante uma actividade orientada para um objectivo (Araújo et al., 2004). Assim sendo, numa determinada situação, a possibilidade de confluência de constrangimentos reduz as possibilidades de combinações possíveis, o que contribui para a geração de um padrão óptimo de coordenação (Handford et al., 1997). Por outras palavras, ao exercerem pressão no sistema, os constrangimentos afectam a estabilidade do mesmo, podendo quebrar a sua simetria temporária e, por conseguinte, fazer surgir um novo estado estável (Davids & Araújo, 2005).

Com efeito, o comportamento auto-organiza-se perante a interacção de constrangimentos de diferentes naturezas, não sendo determinado *a priori* por nenhum aspecto em particular. Assim, o argumento para a tomada de decisão não pode somente focar-se em estruturas de conhecimento na memória (Araújo, 2003).

Nesta linha, as representações inculcadas na memória são influenciadas por diversos aspectos como a própria mente, corpo e contexto sociais e biológicos e formam-se em estreita ligação com o envolvimento. Logo, é errado pensar a sua existência afastada do envolvimento e do próprio sistema. Daí que se afirme que a auto-

organização do movimento é constrangida, mas não determinada pelas intenções (Davids et al., 2001).

Assim sendo, a teoria dos sistemas dinâmicos entende que os padrões cinemáticos no sistema de movimento são um produto de campos de força, que dão origem a campos informacionais (Davids et al., 2003). Logo, o desempenho deve ser visto em termos de formação e transformação nos padrões espaço-temporais do movimento (Kelso, 1995).

O objectivo desta linha de investigação é estabelecer equações dinâmicas que capturem a estabilidade e a perda de estabilidade do sistema (Davids et al., 2003). Esta parece ser a razão pela qual as situações de 1x1, no contexto dos jogos desportivos colectivos, têm vindo a ser muito estudadas à luz da teoria dos sistemas dinâmicos, uma vez que pode ser entendida como um tipo de coordenação interpessoal ou acoplamento entre jogadores, dado o constante ajustamento entre a posição dos atacantes e dos defesas (Araújo et al., 2004). Portanto, os padrões ricos e variados que surgem nas equipas são consequência da auto-organização entre muitos acoplamentos dinâmicos, ou seja, entre os jogadores (McGarry et al., 2002).

O espaço-fase e os atractores

O espaço-fase de um sistema dinâmico, com o objectivo de concretizar uma tarefa específica, tem sido metaforicamente descrito como uma paisagem perceptivo-motora com muitos atractores ou regiões de estabilidade (Davids et al., 2003). Os constrangimentos actuam pressionando a dinâmica evolutiva do sistema ao longo da paisagem perceptivo-motora. A utilização do vocábulo perceptivo-motor capta bem a ideia de que o sistema de movimento humano é bastante flexível e que, por ser sensível à informação envolvente, pode adaptar-se a ambientes dinâmicos, conseguindo utilizar essa mesma informação para planear e organizar acções (Araújo et al., 2004).

Assim, é possível traçar a geometria de um sistema biológico, ou seja, é possível desenhar o seu comportamento como uma trajectória num espaço-fase, dado que este representa o conjunto de todos os estados alcançáveis pelo sistema, conjuntamente com as vias para esses estados (Araújo, 2003; 2005a).

Nesta linha, ao caracterizarmos o comportamento humano como dinâmico e complexo imediatamente identificamos condições de estabilidade e instabilidade, mediadas por transições. Enquanto que o conceito de estabilidade se aplica à descrição de estados ou formas de comportamentos existentes, o de instabilidade relaciona-se com as transições entre diferentes estados organizacionais (Corbetta et al., 1999). Por exemplo, o espaço-fase das moléculas de água adquire apenas três diferentes estados ou formas de organização: líquido, sólido ou gasoso. Os sistemas dinâmicos podem evoluir

ao longo de diferentes caminhos, porque são sistemas “abertos”, ou seja, porque a sua forma pode ser influenciada por muitos factores ambientais (Araújo et al., 2004).

Portanto, o espaço-fase de um sistema dinâmico de movimento apenas proporciona um estado de estabilidade temporária, e não definitiva, dado que frequentemente ocorrem modificações no próprio sistema que envolvem instabilidade e transições. Os estados onde o sistema se fixa são designados pontos de equilíbrio, se bem que, em alguns sistemas, o comportamento de equilíbrio pode ser caracterizado, não como um ponto, mas como um ciclo ou uma área do espaço-fase. Estes pontos de equilíbrio são conhecidos na linguagem matemática da teoria dos sistemas dinâmicos como atractores (Handford et al., 1997).

Os atractores actuam como ímanes que atraem partes dinâmicas do sistema para formar o comportamento, sendo, por isso, estados funcionais atractores onde o sistema se poderá fixar (Araújo, 2005a). São estados irresistíveis à medida que o sistema se desenvolve no tempo, como uma consequência dos constrangimentos do sistema motor num determinado envolvimento. Se estes mesmos constrangimentos fossem diferentes, os atractores poderiam estar localizados numa região diferente do contexto local (Handford et al., 1997). Assim, um atrator pode, a qualquer momento, ser radicalmente alterado por acção dos constrangimentos (Araújo et al, 2004).

Desta forma, um atrator representa um padrão de comportamento temporariamente estável, que resulta da tendência para a auto-organização de um sistema complexo (Williams et al., 1999), encontrando-se dependente da adaptação intencional do sujeito à interacção das diferentes categorias de constrangimentos (Araújo et al, 2004).

Em termos psicológicos, um atrator pode ser entendido como um objectivo para o qual o indivíduo orienta a sua acção. Assim sendo, o fluxo temporal dos acontecimentos num sistema dinâmico é essencialmente organizado pelos seus atractores (Araújo, 2005a).

Um sistema pode ter um ou mais atractores e é o seu número e a sua configuração – ou seja, se o atrator se trata de um ponto de equilíbrio ou de um ciclo – que influenciam o seu comportamento (Williams et al., 1999; Araújo, 2005a).

Com efeito, a aquisição das habilidades pode ser vista como o processo de estabelecimento de um estado coordenado temporário mais resistente às forças ambientais que perturbam constantemente a estabilidade do sistema, ou seja, o processo de descoberta do atrator funcional mais apropriado, ao qual o sistema pode estabelecer-se durante o desempenho de uma acção (Handford et al., 1997). Tomemos como exemplo uma equipa em posse de bola, onde um jogador livre de marcação ou, inclusive, uma desmarcação por si promovida, pode constituir-se um atrator para um jogador com bola. Assim, este último, ao revelar-se sensível a esta informação, poderá

convergir a sua decisão e acção no sentido do passe, promovendo a sua transição de fase de um estado com bola para um estado sem bola (Vilar, 2008).

Para além disso, os estados estruturais estáveis (i.e., atractores) são criados e destruídos de acordo com as variações no campo perceptivo, permitindo ao executante mudar para diferentes modos estáveis de comportamento. Esta capacidade de ser sensível aos constrangimentos do ambiente (típico de um sistema biológico aberto) ajusta-se à emergência de ordem num sistema de movimento e está subjacente à tomada de decisão bem sucedida em contextos dinâmicos (Davids et al., 2001).

Os parâmetros de ordem e de controlo

Com efeito, a energia que entra no sistema de movimento pode produzir efeitos imprevisíveis e não-lineares a qualquer momento. Nesta medida, pelo facto da estabilidade apresentar potencial para estabelecer interacções entre a energia do ambiente e a energia já existente no sistema, revela-se um problema para os sistemas dinâmicos (Kelso, 1995).

Assim sendo, a transição entre diferentes estados de organização parece ser norteada pela informação (i.e., energia) disponível no contexto e assenta na mudança de alguns parâmetros de ordem.

Nesta linha, os parâmetros de ordem são importantes por descreverem as relações entre os subcomponentes do sistema e são vistos como variáveis dependentes (Kelso, 1995), já que podem ser usadas para descrever a organização estrutural de um sistema dinâmico complexo (Haken, 1996). Por isso, pode afirmar-se que estes parâmetros impõem uma ordem estrutural a todo o sistema considerado (Williams et al., 1999).

No fundo, um parâmetro de ordem é uma variável: i) essencial, porque capta a coordenação num sistema dinâmico (Handford et al., 1997), cobrindo todas as suas propriedades qualitativas (Haken, 1996); e, ii) colectiva, porque sintetiza numa medição a organização dos muitos graus de liberdade de um sistema em referência ao seu contexto, como resultado das alterações noutros parâmetros – considerados parâmetros de controlo (Kelso, 1995).

Assim, os parâmetros de controlo actuam como constrangimentos, forçando o sistema a passar de um atractor estável para outro (Davids et al., 2001). Assim, os parâmetros de controlo consistem numa determinada propriedade que constrange o comportamento no sistema dinâmico, já que, para o sistema decidir mudar o seu estado para um outro, precisa de sofrer a sua influência (Kelso, 1995). Assim sendo, a funcionalidade do parâmetro de controlo é promover a oscilação do sistema pelos seus diferentes estados possíveis (Handford et al., 1997; Araújo, 2005a). Exemplos de

parâmetros de controlo são as intenções e os constrangimentos informacionais (informações visuais ou físicas do movimento) (Davids et al., 2001).

Todavia, o parâmetro de controlo, sendo considerado como um componente rítmico de um sistema dinâmico (McGarry, 2004), pode alterar-se continuamente, sem que haja alterações no estado de fase (Kelso, 1995; Araújo, 2005a), visto que pequenas alterações contínuas num parâmetro de controlo crítico podem ter um efeito reduzido no estado do sistema (Handford et al., 1997).

Ainda assim, em valores críticos do parâmetro de controlo, o sistema torna-se instável e é observada uma alteração súbita para outro padrão de movimento, modificando o sistema a nível macroscópico (Araújo, 2005a). Logo, a direcção que o sistema toma encontra-se dependente do parâmetro de controlo (Kelso, 1995). Por outras palavras, existe um determinado ponto – designado como ponto de bifurcação – onde as alterações num valor do parâmetro de controlo, tais como a informação ambiental ou o estado dos segmentos corporais de um organismo, podem originar transformações significativas e repentinas no estado global do sistema de movimento (Kelso, 1995; Handford et al., 1997; Araújo, 2005a). Este aspecto descreve o modo como a auto-organização ocorre nos sistemas vivos e é conhecido como transição de fase (Handford et al., 1997).

A transição de fase é, assim, definida como a mutação descontínua na ordem macroscópica do sistema, induzida por modificações constantes no parâmetro de controlo, ou seja, numa variável que possa actuar como uma importante fonte de informação num sistema específico e que exerça uma influência considerável na estabilidade do sistema (Kelso, 1995).

O mecanismo de transição de fase é semelhante ao conceito de variável independente. Quando o desenvolvimento do parâmetro de controlo atinge determinado ponto, surge a reorganização na variável dependente, ou seja, no estado do sistema (Handford et al., 1997). Este mecanismo baseia-se, deste modo, num processo de quebra de simetria (Kelso, 1995).

No entanto, a dinâmica do sistema não se encontra especificada no parâmetro de controlo. Os novos padrões de comportamento emergem do sistema por um processo de auto-organização, quando este começa a tornar-se instável. Quer isto dizer, que o sistema procura sobreviver dentro dos constrangimentos que o circundam e alterações no parâmetro de controlo servem para desestabilizá-lo. Estas condições tornam a transição de fase mais provável de ocorrer em ordem a satisfazer as condições do envolvimento. A susceptibilidade do sistema dinâmico em transitar de fase, em função do desenvolvimento do parâmetro de controlo, é conhecido como *hysteresis* (McGarry et al., 2002; McGarry, 2004).

Estas considerações têm sido alvo de uma linha de investigação, que partindo das situações mais simples que podem acontecer em jogo (como por exemplo, as situações de 1x1), analisa como emerge a decisão na acção real. Assim, através da análise cinemática de trajectórias, a tomada de decisão é descrita como um fenómeno de transição de fase, especificada numa quebra de simetria do sistema atacante-defesa-alvo (cesto, baliza, etc.), onde se transita de um estado de equilíbrio (defesa contrabalança acções do atacante), para um estado de desequilíbrio (atacante passa o defesa). Por outras palavras, o sistema descrito evolui até um determinado momento, a partir do qual existe uma ruptura (quebra de simetria) do estado do sistema, transitando para um novo estado, que corresponde ao momento em que o atacante tem vantagem (Araújo, 2003).

Em suma, podemos afirmar que uma das características descritivas dos sistemas dinâmicos é a transição não-linear num parâmetro de ordem, como resultado de um aumento progressivo num dos parâmetros de controlo (McGarry et al., 2002; McGarry, 2004). Assim, e devido ao elevado número de graus de liberdade disponíveis dificultarem o controlo e a estabilização do sistema de movimento (Araújo, 2005c), o desafio que se coloca ao jogador é o de reunir e assegurar, dentro desta imensidão de combinações possíveis, soluções relativamente estáveis de comportamento (Davids et al., 1999).

Uma das configurações preferenciais que esta corrente metodológica tem optado por investigar, no seio desses jogos desportivos, é a situação de 1x1 (entenda-se, um atacante contra um opositor), dado que este tipo de coordenação interpessoal ou acoplamento entre jogadores consiste num constante ajustamento entre a posição do atacante e do defesa (Araújo et al., 2004). Através dela, pôde-se concluir que: i) o parâmetro de ordem corresponde à distância do atacante ao alvo, porque esta constitui-se como uma variável colectiva que pode ser empregue para descrever a organização estrutural de um sistema dinâmico complexo (Haken, 1996); ii) o parâmetro de controlo corresponde à distância entre o atacante e o defesa, porque influencia o comportamento do sistema, conduzindo-o por diversos estados, manifestando, por isso, uma propriedade que é apanágio dos próprios sistemas (Kelso, 1995).

Com efeito, segundo esta linha de pensamento, o jogador deverá ser definido como um sistema dinâmico de movimento em busca de estados estáveis e funcionais de coordenação (i.e., os atractores), durante actividades orientadas para um objectivo (Handford et al., 1997). Desta forma, aprender é visto como um processo longo cujos os jogadores procuram, adquirem e estabilizam estados coordenados estáveis e específicos (Araújo et al., 2004). Para isso, é necessário o jogador dominar a interacção entre a informação fornecida pelo sistema perceptual e os diferentes componentes do sistema motor usados na acção, o que implica acomodar tarefas de elevada complexidade, não só

porque os diversos graus de liberdade do sistema motor humano têm de ser coordenados e controlados pelo jogador, mas também porque os constrangimentos espaciais e temporais têm de ser satisfeitos (Vilar, 2008).

Nesta linha, a variabilidade nos padrões de movimento deve ser valorizada e considerada como uma propriedade inerente ao sistema dinâmico e não como um factor limitador periférico, dado que potencia o processo contínuo de busca por regiões de estabilidade ou atractores, dentro do espaço-fase sob o qual o jogador interage. Portanto, devemos permitir que este manipule as variáveis de controlo, rompendo com a estabilidade do estado do atractor, obrigando-o a adoptar um novo estado, para que, assim, adquira robustez no seu desempenho. Por conseguinte, a aprendizagem pode ser descrita como a transição de um estado estável para outro ainda mais estável (Handford et al., 1997).

Esta variabilidade, exemplificada pelas flutuações na estabilidade, é entendida como um factor intrínseco da performance motora hábil, uma vez que fornece adaptabilidade e flexibilidade nos comportamentos – capacidade que os sistemas de movimento complexos e dinâmicos demonstram na adaptação a diferentes envolvimentos, podendo utilizar essa informação para gerar novos ajustamentos e transitar para um novo estado estável. Esta manifesta contradição entre estabilidade – processo de busca por estados de coordenação estáveis e funcionais (Araújo et al., 2004) – e variabilidade explica porque é que os jogadores peritos são capazes, não só de persistir, mas também de mudar o seu comportamento durante o desempenho (Davids et al., 2003).

Esta premissa enquadra-se numa perspectiva de evolução da performance motor em proximidade com o contexto (Esteves, 2007).

Os constrangimentos

Assim, a exploração livre deve ser equacionada como uma consequência natural e necessária do controlo e aprendizagem motora, visto que, para a aquisição de habilidades, a exploração dos constrangimentos é sempre positiva para reestruturar as soluções para a acção, quer ela seja bem sucedida ou não. Logo, a experiência de perceber e descobrir a resposta correcta é essencial para a pesquisa do espaço-fase por parte do jogador. Posto isto, a tarefa fundamental para os treinadores que seguem esta perspectiva do treino desportivo prende-se com a descoberta dos parâmetros de controlo que actuam como constrangimentos ao parâmetro de ordem do sistema dinâmico (Handford et al., 1997).

Neste sentido, os exercícios que contemplam situações-problema, ao reproduzirem total ou parcialmente os diferentes cenários competitivos, são aqueles que criam as condições mais favoráveis para uma adaptação adequada às exigências que

derivam do processo competitivo (conjugando os graus de liberdade dos jogadores relativamente às condições do envolvimento) (Castelo & Matos, 2006).

Nesta linha, ensinar implica constranger as acções, promovendo um espaço de acção onde todas as soluções requeridas, dentro desse espaço, são possíveis de replicar (Araújo, 2005a). Desta forma, um constrangimento é um aspecto específico da organização que baliza o espectro dentro do qual podem as soluções ocorrer (Araújo, 2005b), constituindo-se como agentes que possibilitam restringir a dinâmica da resposta (Newell, 1986). São, portanto, fronteiras que interagem para limitar a forma como os sistemas biológicos procuram estados óptimos de organização e, por conseguinte, reduzem o número de configurações disponíveis para um sistema dinâmico, através da estruturação do estado-fase de todas as configurações possíveis (Davids et al., 2003).

Daí, que quanto melhor o jogador conhecer os constrangimentos do jogo, mais a organização destes lhe oferece soluções (Júlio & Araújo, 2005). A questão fundamental prender-se-á com a natureza dos constrangimentos que os jogadores devem satisfazer durante a aprendizagem motora (Davids et al., 2004).

Por isso, pode-se seguramente afirmar que os constrangimentos não são influências negativas no comportamento, tal como opressores ou punidores, que retiram a liberdade do sistema (Araújo, 2005a). Assim, um constrangimento não é mau, nem bom, dado que a sua noção não tem necessariamente de acarretar um juízo de valor (Araújo, 2005b). Certo é, que a variabilidade no sistema de movimento, ajuda os indivíduos a adaptar-se à especificidade única dos constrangimentos (individuais, da tarefa e do ambiente) (Davids et al., 2003).

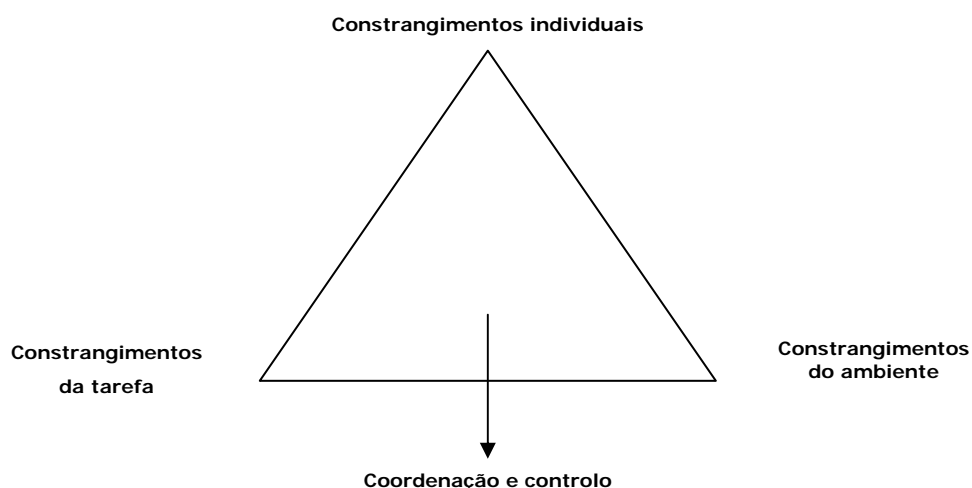


Figura 6. Comportamento influenciado pelos diferentes constrangimentos presentes no desempenho (adaptado de Newell, 1986)

Os constrangimentos individuais referem-se às características específicas de cada pessoa e podem potenciar ou limitar as suas adaptações específicas (Handford et al., 1997). Representam recursos que são trazidos para solucionar problemas, determinando as intenções do indivíduo na procura da resolução adequada para a acção a desempenhar (Davids et al., 2001; Araújo et al., 2004). Assim, o treinador deverá contemplá-los quando concebe o exercício de treino, para, desta forma, adaptá-lo às características do jogador (Araújo, 2005a; Davids et al., 2005a). De salientar que estas características são habitualmente utilizadas para, por exemplo, seleccionar as funções dos praticantes, as suas posições específicas dentro de uma equipa ou, no caso do atletismo, determinadas provas (Handford et al., 1997).

Nesta linha, os constrangimentos relativos ao jogador são frequentemente classificados em dois grupos: i) os constrangimentos de natureza física e estrutural; e, ii) os de natureza psicológica e funcional (Araújo et al., 2004; Araújo, 2005a; Davids et al., 2001; 2005a; Handford et al., 1997; Passos et al., 2006).

Os primeiros contemplam todos os aspectos do sujeito que se mantêm relativamente constantes ao longo do tempo, como a morfologia, a composição corporal, os genes, a altura, o peso, as conexões sinápticas no cérebro, a fadiga fisiológica, as qualidades físicas, o nível de perícia numa dada função (Handford et al., 1997; Araújo, 2005a; Passos et al., 2006). Assim, por exemplo, defeitos na percepção visual podem moldar o modo como os sujeitos abordam determinado objectivo de uma tarefa específica (Handford et al., 1997; Araújo et al., 2004; Davids et al., 2005a). Perceber como é que as discrepâncias intrínsecas na estrutura neuro-anatómica podem constranger a coordenação e o controlo, pode ajudar os treinadores a elaborar programas de treino, de acordo com a especificidade das zonas de instabilidade do movimento (Davids et al., 2005a).

Já os segundos dizem respeito às características psicológicas, tais como os padrões habituais de pensamento, as cognições, as emoções, a confiança, a motivação, a antecipação, a tomada de decisão, a criatividade, a fadiga sináptica, a concentração que o atleta apresenta antes, durante e após a realização da tarefa (Araújo, 2005a; Davids et al., 2001; Passos et al., 2006). Estes constrangimentos funcionais vão originar formas diferentes de explorar o envolvimento, pelo facto de existir a possibilidade de variarem de execução para execução (Araújo, 2005a).

Assim, enquanto os constrangimentos estruturais, por serem mais constantes, influenciam o jogador de forma mais duradoura e estável, os constrangimentos funcionais tendem a provocar oscilações na performance motora, já que as características que constroem o comportamento são mais volúveis.

Saindo dos constrangimentos relativos ao sujeito, chegamos aos constrangimentos relativos à tarefa. Estes são, provavelmente, a categoria de

constrangimentos mais marcante que o treinador pode manipular (Araújo, 2005), porque possibilitam uma manipulação directa, que contribui para a aquisição de soluções coordenativas individuais e funcionais (Araújo et al., 2004). Podemos subdividi-la em três diferentes componentes: i) os objectivos específicos de sucesso da tarefa; ii) as regras de um desporto específico ou as condições específicas de um dado exercício; e, iii) os utensílios e engenhos utilizados durante uma actividade, os campos e as respectivas marcações (Araújo, 2005; Davids et al., 2005a).

A sua relevância aumenta, à medida que o jogador vai explorando a dinâmica da tarefa. Essa é a razão para encontrarmos tantos artigos e livros de exercícios de treino. No entanto, o exercício de treino, por si só, faz pouco sentido. É essencial que as actividades propostas pelo treinador sejam pertinentes para o desenvolvimento dos jogadores, e não somente porque são actividades novas e engraçadas (Araújo, 2005). Ou seja, o treinador deve ser capaz de manipular os constrangimentos-chave de uma forma, não só imaginativa, mas também funcional (Davids et al., 2004). Essa funcionalidade é garantida pelo princípio do acoplamento informação-movimento, que indica que as actividades devem ser estruturadas através do processo de simplificação, em vez do tradicional reducionismo da habilidade pela decomposição da tarefa em partes (Davids et al., 2004; Araújo, 2005). A simplificação refere-se ao processo de criar versões reduzidas dos exercícios de treino, para simplificar ao jogador o processo de detecção de informação e o respectivo acoplamento aos padrões de movimento (Araújo, 2005). Este é um princípio fundamental para criar um ambiente de aprendizagem efectiva, que é também fulcral para tarefas a desenvolver futuramente (Davids et al., 2004).

Neste sentido, quando se defende que os exercícios de treino devem ser contextualizados, quer-se dizer que devem conservar a funcionalidade da competição, ainda que se concebam regras que não existem em competição (Araújo, 2005a). Aqui assume particular importância a manipulação dos constrangimentos, onde se revela essencial existir uma constante relação entre as características do treino e da competição. Estas são designadas de tarefas ecológicas, porque mantêm as funções e a estrutura essenciais presentes na competição (Araújo & Volossovitch, 2005; Araújo, 2005a).

Portanto, do ponto de vista ecológico, a organização das sessões de treino torna-se num meio de manipular a exploração da tarefa ao longo de um espaço-fase (Handford et al., 1997), onde esta apresenta as informações que especificam acções, tal como se pretende que aconteçam em competição, não devendo, por isso, quebrar os acoplamentos entre percepção e acção (Araújo, 2005c). Assim, expondo o praticante a

um maior espaço-fase, através da modificação dos constrangimentos da tarefa, geramos informação adicional, permitindo uma exploração mais extensiva e uma produção de acções com maior variabilidade. Em consequência, são formados movimentos mais elaborados, oferecendo a possibilidade de múltiplas soluções para a mesma tarefa – característica fundamental para os sistemas complexos. Usando esta abordagem, é possível constatar elevados índices de transfeerência entre tarefas, produto da variabilidade de prática, sem recurso à teoria tradicional do processamento da informação (Handford et al., 1997).

Assim, variar o tamanho, o peso ou o número de bolas em circulação, o número e o tamanho de balizas ou a colocação de alvos, só será pertinente se se mantiver a ligação entre percepção e acção ecológica. Ao invés, quando se treina o remate numa máquina de musculação, perdem-se os aspectos relevantes de rematar contra um guarda-redes, tal como acontece em competição (Araújo, 2005a).

Estas premissas sustentam a convicção de que a especificidade do treino é providenciada pelo princípio do acoplamento entre informação e movimento, em ordem a obter-se uma aprendizagem bem sucedida.

Com efeito, as soluções da tarefa emergem a partir do momento em que o atleta percebe a informação relevante para a acção até ao momento em que a informação de retorno sobre a sua acção (*feedback*) é recebida. Com a ligação entre informação para agir e agir para criar informação, emergem com a prática acoplamentos percepção-acção, entre jogador e ambiente, e formam a base primordial para estruturar tarefas progressivas de desenvolvimento da aprendizagem. Assim, o comportamento exploratório pode e deve ser encorajado pela manipulação dos constrangimentos-chave do exercício, para que os jogadores direccionem a sua procura para soluções coordenativas eficazes (Davids et al., 2004).

Por conseguinte, o constrangimento da tarefa mais relevante a considerar é a informação disponível nos contextos específicos do desempenho, que os jogadores podem utilizar para coordenar as suas acções (Davids et al., 2005a). A manipulação do exercício, e mais concretamente dos constrangimentos informacionais, permite aos atletas construir relações entre o movimento e a informação, que concorram para se atingir o objectivo da tarefa. Com o estabelecimento deste acoplamento, os jogadores tornam-se mais capazes para detectar as variáveis informacionais que especificam os movimentos, de entre miríades de variáveis informacionais irrelevantes presentes nesse ambiente. Para além disso, os atletas podem afinar os seus movimentos a fontes de informação essenciais, descobertas através da prática, constituindo assim acoplamentos

informação-movimento que regulam o comportamento eficaz num determinado jogo (Araújo, 2005a).

É de salientar, contudo, que os constrangimentos relativos à tarefa são mais específicos que os constrangimentos do ambiente (Araújo et al., 2004; Araújo, 2005b), apesar destes também exercerem influência sobre o desempenho do jogador (Araújo, 2005a; Handford et al., 1997; Passos et al., 2006).

Assim, os constrangimentos ambientais abrangem as condições do envolvimento que rodeiam cada indivíduo, sendo, por isso, externos ao mesmo e à tarefa (Araújo, 2005a; Handford et al., 1997; Passos et al., 2006). Podem ser subdivididos em duas componentes distintas: i) os constrangimentos físicos, como sejam a gravidade, as condições do piso, o vento, a chuva, a luz ambiente, a altitude, a temperatura, etc. Podem também ser materializados sob a forma de correntes de energia, como a informação visual ou auditiva em redor do jogador; e, ii) os constrangimentos sociais, tais como a família, os amigos, o público, as normas culturais, as expectativas sociais, os valores, etc. (Araújo, 2005a; Davids et al., 2005a; Handford et al., 1997; Passos et al., 2006).

Daí, que seja bastante mais complicado manipular os constrangimentos do ambiente (Araújo, 2005a), exigindo do treinador uma enorme criatividade (Vilar, 2008).

Em suma, a primeira tarefa de um treinador deverá ser identificar os constrangimentos-chave da tarefa, do ambiente e organísmicos a actuar no jogador e perceber como cada um potencia a auto-organização do comportamento desejável (Davids et al., 2004), já que todas estas categorias influenciam a capacidade de tomar decisões em competição (Araújo, 2005b).

Psicologia cognitivista *versus* psicologia ecológica

A perspectiva dinâmica do comportamento é uma área científica interdisciplinar que concebe o comportamento humano como um fenómeno dinâmico, ou seja, que muda à medida que o tempo decorre (Araújo, 2005a), contrastando com a perspectiva cognitivista (informacional) que concebe o comportamento como um resultado de processos computacionais localizados no cérebro (Araújo, 2005c).

Tabela I. A perspectiva informacional *versus* a perspectiva ecológica

	Perspectiva informacional	Perspectiva ecológica
Psicologia	Cognitivista	Ecológica
Origem filosófica	Dualismo Homem-envolvimento	Sinergia Homem-envolvimento
Modelo teórico	Engenharia e computação	Física moderna e biologia teórica
Organização e controlo do movimento	Prescrição de cima para baixo	Controlo de baixo para cima
Estruturas de controlo	Programas motores genéricos	Estruturas coordenativas
Representações do movimento	Presentes e essenciais	Ausentes e/ou não essenciais
Papel da memória	Fundamental para aquisições a longo prazo	Irrelevante em termos conceptuais
Papel do músculo	Executa ordens enviadas das estruturas centrais	Determina a dinâmica do movimento
Relação com a percepção	Independência em relação à acção (modelo de fases distintas e sequenciais)	Percepção e acção ligadas (percepção directa)
Aprendizagem vista como	Melhoria no processamento informacional	Percepção melhoria das invariantes essenciais do contexto

(adaptado de Abernethy & Sparrow, 1992)

Outro aspecto que parece provocar a discórdia entre as perspectivas informacionais e as perspectivas ecológicas prende-se com o problema da validade ecológica. Assim, enquanto as perspectivas informacionais, em termos experimentais, recorrem a tarefas habitualmente simples (com um reduzido número de graus de liberdade) e a indivíduos não treinados – cuja finalidade é tentar compreender quais as modificações nas estruturas centrais que resultam do efeito da prática – as perspectivas mais ecológicas pretendem apenas descrever os fenómenos encontrados, quando

observam o comportamento de indivíduos treinados, em situações naturais, e aceder aos princípios essenciais da percepção-acção.

Alguns autores, criticando a organização experimental não ecológica, afirmam mesmo que paradigmas experimentais criados artificialmente só poderão resultar em comportamento artificial por parte do indivíduo (Neisser, 1976). Outros consideram que a especificidade das situações representa um forte condicionante para o aproveitamento e generalização dos resultados obtidos em situações de grande constrangimento para os indivíduos (Von Hofsten, 1986).

Contudo, e dado o enorme desenvolvimento tecnológico que permite cada vez mais utilizar tarefas de alta complexidade com a capacidade de manipular um vasto conjunto de variáveis *online* e sem grandes constrangimentos para o indivíduo, parece pouco credível tal argumentação.

Apesar do exposto, a relevância ou não das representações mentais parece ser o aspecto gerador de maior divergência entre as diversas perspectivas explicativas do comportamento motor e da sua alteração ao longo do processo de aprendizagem e, por conseguinte, causador de maior número de críticas.

Por conseguinte, é complicado explicar, de acordo com a perspectiva dos sistemas dinâmicos, porque razão o comportamento do sujeito se modifica imediatamente uma vez aprendidas as regras da actividade que pratica, dado que não ocorreram alterações na situação, nem na capacidade de leitura do envolvimento, visto que naturalmente nenhuma transformação é possível de um momento para o outro.

É também difícil compreender as razões pelas quais a prática mental ou a mera reflexão sobre a acção podem actuar muitas vezes na melhoria imediata da resposta, sem recurso à prática. Ou então, como um jogador em campo efectua movimentos pré-definidos num esquema táctico, sabendo que estímulos idênticos e situações semelhantes podem produzir comportamentos diferenciados de acordo com diferentes visões do jogo e, portanto, a implementação de esquemas de jogo também diferenciados.

De igual forma, esta perspectiva não consegue explicar como é que um indivíduo é capaz de realizar movimentos com o mesmo nível de eficiência utilizando outras fontes de informação (fechando os olhos, por exemplo), uma vez que considera que o indivíduo (como resultado da experiência) possui a capacidade de recolher a informação pertinente para determinada situação e que é apenas a estimulação contextual que condiciona o comportamento do sujeito.

Também não consegue explicar como são possíveis as acções na dança, cuja valorização prende-se com uma dimensão estética, já que não é aceitável que tal

desempenho seja somente consequência de um aperfeiçoamento no processo de recolha de informação. Na realidade a maioria das acções humanas são influenciadas fundamentalmente pela cultura. Assim, o comportamento não pode explicar-se apenas pela relação directa entre a percepção e a acção como eventualmente no caso das acções ditas "naturais", como é o exemplo da marcha. É mesmo discutível quais as condições que, num animal cultural, podem ser classificadas como naturais.

Daí que Paillard (1985) tenha apresentado a hipótese da existência de dois níveis de processamento informacional: um que se refere ao diálogo entre o organismo e o contexto, mediado pelo sistema sensório-motor, e outro relacionado com as actividades cognitivas que recorrem às representações armazenadas na memória para produzir movimentos. Assim, ambos os mecanismos podem ser concebidos em paralelo e a aprendizagem pode ser entendida como um processo de delegação de controlo.

Outro aspecto prende-se com a capacidade de transferência de competências (facto por diversas vezes comprovado), que permite que um sujeito que nunca tenha experienciado determinada situação possa patentear um desempenho relativamente elevado. Aliás, só se pode conceber o *transfer* resultante de experiências anteriores relacionadas com a situação actual com recurso a representações armazenadas na memória, nomeadamente programas motores genéricos ou esquemas.

Todavia, a introdução da noção de estrutura coordenativa, como solução teórica viável para a abordagem da coordenação de movimentos, ou a riqueza do conceito de escala corporal, para a compreensão do ajustamento entre organismos de dimensões diferentes e contextos em que estes actuam, estão seguramente entre os melhores contributos desta abordagem ecológica.

Por fim, o conceito de categoria de acção parece promissor para ajudar a compreender a flexibilidade comportamental de organismos hábeis, tal como para fundamentar a prodigiosa evolução do comportamento motor ao longo do desenvolvimento (Melo et al., 2002b). Estas descobertas tem assim implicações importantes para a forma como os treinadores de Futebol interpretam os padrões motores de crianças e atletas, e como podem eles mudar no decurso do tempo (Davids et al., 2000).

Resumindo, a teoria dos sistemas dinâmicos sustenta-se no argumento de que o comportamento pode ser explicado de acordo com a sua posição e com a sua mudança de posição, num espaço-fase que compreenda todos os estados possíveis do sistema de movimento (Araújo, 2005a; 2005c). Para além disso, tem-se revelado uma abordagem

metodológica de grande importância, não só porque permite captar o comportamento tático dos jogadores e das equipas nos jogos desportivos com bola, mas também porque possibilita a produção de novos pressupostos para o seu treino desportivo (Vilar, 2008).

2.1.5.6. Aplicação das diferentes teorias ao treino de Futebol

A teoria cognitivista do controlo motor e aprendizagem tem sido também aplicada no desporto (Williams et al., 1999), por muitos treinadores, atletas e cientistas do desporto (Handford et al., 1997). De acordo com as suas premissas fundamentais, o treino deve assentar na construção de representações mentais que sustentem a relação unidireccional entre estímulo e resposta. Para além disso, deverá procurar atenuar ou eliminar progressivamente o grau de variabilidade, na busca de uma melhoria na estabilidade do sistema, dado que esta é visto como um factor limitador da performance e, por conseguinte, característica dos atletas mais inexperientes.

Com efeito, o treinador deve prescrever ao seu jogador, com base num padrão ideal de desempenho, quais os elementos críticos de um dado gesto técnico, dado que se considera que este tipo de instrução contribui para o desenvolvimento do conhecimento cognitivo, a partir do qual as capacidades perceptivas se desenvolvem. A intervenção do treinador centra-se nos jogadores e no modo como estes realizam a acção proposta, desconsiderando a influência das condições do envolvimento e da tarefa (Passos et al., 2006).

Com esta perspectiva cognitivista, a resolução dos problemas do jogo depende da escolha da solução motora mais acertada para determinada situação, armazenada na memória de cada indivíduo (Ribeiro & Araújo, 2005). Desta forma, os jogadores são modelados como decisores racionais que elegem uma resposta a partir das opções inculcadas nos modelos de representação mental (Williams et al, 1999; Araújo et al., 2005).

De igual forma, também no que diz respeito aos condicionalismos táticos, esta perspectiva foi (e ainda o é) bastante utilizada, desde a introdução do conceito de acto tático. Este conceito, de certa forma, veio revolucionar a teoria dos jogos desportivos ao colocar maior ênfase sobre a dimensão tática. Assim, a tomada de decisão baseia-se em conhecimento tático armazenado na memória a longo prazo (Araújo, 2003), onde o acto tático se caracteriza por um processo mental e psíquico, onde ocorre uma sucessão de acções em estreita inter-relação: i) percepção/análise da situação, onde o sujeito identifica o problema que lhe é colocado; ii) solução mental/tomada de decisão, onde o sujeito elabora a solução mental, que pensa ser a mais adequada para resolver o problema; e, iii) solução motora/execução, onde o sujeito executa eficazmente, do ponto de vista motor, essa mesma solução (Mahlo, 1969).

Apesar de ter sido uma perspectiva seguida durante bastante tempo por imensos treinadores, ela vem sendo - com a evolução da psicologia - ferida por várias críticas, uma vez que existiam graves incorrecções e premissas que dificilmente conseguiriam ser explicadas.

Assim, através desta perspectiva, e dada a natureza complexa e dinâmica dos acontecimentos do jogo e as infinitas possibilidades existentes no mesmo, era exigido ao jogador uma enorme quantidade de informação armazenada (Araújo, 2005a). Não quer isto dizer que as representações armazenadas na memória dos jogadores não sejam importantes, já que, na ausência das mesmas, dificilmente poderemos conceber a existência de efeito de treino ou de transference (Garganta, 2005). Todavia, o seu grau de determinação sobre o movimento não pode ser sobrevalorizado, uma vez que qualquer acção pressupõe uma actividade cognitiva (Araújo, 2003).

Com efeito, não é possível utilizar-se esta perspectiva tradicional que funciona tão bem noutras áreas do conhecimento, uma vez que o desempenho humano não é determinável *a priori*, produto da relação não-linear entre indivíduo e envolvimento (Araújo, 2005c). Assim, este tipo de técnicas explicativas revela-se desajustado para sistemas complexos com padrões de movimento coordenados, característicos de ambientes dinâmicos de muitas actividades desportivas (Handford et al., 1997).

Por conseguinte, os jogadores mais inteligentes e com maior capacidade de memorização noutras áreas do conhecimento também o deviam ser no Futebol. No entanto, estudos apontam que os níveis de perícia desportiva não são discriminados pela inteligência geral (Araújo, 2003).

Na mesma linha, outro aspecto que esta perspectiva tradicional dificilmente conseguirá explicar - com a crença de que o comportamento é determinado *a priori* nas estruturas superiores - prende-se com a (in)capacidade do jogador de se adaptar à variabilidade do contexto situacional. Assim, à luz desta teorização, seria impossível conceber um processo de adaptabilidade do jogador ao contexto, uma vez que este, dada a própria dinâmica de jogo de Futebol, se encontra em permanente transmutação (Araújo, 2003). Ou seja, a conceptualização do desempenho em contextos cujas condições se alteram constantemente, dificilmente é explicada pelos modelos cognitivistas para o processo decisional (Esteves, 2007).

Uma acção representa mais que a simples organização de estruturas anatómicas e não pode ser desagregada do jogador que a manifesta, já que se funda numa interacção funcional entre o indivíduo e o seu envolvimento. É uma actividade onde o sistema cognitivo está intrinsecamente ligado, incorporado, no sistema motor (Araújo, 2005b). Assim sendo, deve-se procurar direccionar e manter um fluxo contínuo de

comportamentos em direcção a um dado objectivo, em vez de um conjunto de episódios discretos envolvendo dilemas de escolha (Brehmer, 1996).

Este aspecto encontra-se na génese da substituição do conceito de "acto tático" por "acção tática", uma vez que a perspectiva cognitivista considera a acção como resultado de uma solução previamente organizada na memória e não como uma relação funcional do jogador com o seu envolvimento, na procura da utilização selectiva de recursos para uma dada finalidade - o que, de certa maneira, se incompatibiliza com o conceito de "acção tática" (Araújo, 2003).

De facto, "acção tática" aproxima-se mais à natureza do próprio jogo, já que não representa um somatório de diversos "actos isolados". A descrição sumária de um conjunto de intervenções parcelares confere-lhe um sentido redutor, que é incompatível com a natureza imprevisível e complexa do jogo (Esteves, 2007).

A "acção tática" pretende, assim, ilustrar uma dinâmica sequencial de actos ou relações interdependentes, que se processam numa competição, em ordem a atingir-se um objectivo (Araújo, 2003), com decisões seguidas por novas decisões, seguidas por novas acções: um processo contínuo (Williams et al., 1999).

A análise a jogadores peritos revela que estes têm a capacidade de depressa perceber as mudanças relevantes que acontecem no jogo, mesmo quando estas mudanças são subtis ou estão prestes a acontecer. Ou seja, os jogadores peritos antecipam as mudanças. Esta capacidade de antecipação está intimamente ligada à capacidade de se "impor" em campo, obrigando os adversários a adaptar-se ao que o jogador perito faz por antecipação. Assim, o processo de treino não deve ter como objectivo fazer com que os desportistas analisem e compreendam as situações durante o jogo. Os jogadores devem ser treinados para que sejam capazes de se adaptar de forma eficaz ao que sucede no jogo, o que é uma questão diferente (Laguna, 2005). Revela-se, portanto, insuficiente que o jogador treine para o contexto instável do jogo apenas comportamentos "estereotipados" decorados no processo de treino (as "jogadas" pré-estabelecidas). O treino deve, em primeiro lugar, preparar o jogador para resolver por si próprio, os problemas decorrentes do envolvimento do jogo, fazendo um sistemático apelo às suas capacidades decisionais. Para isso é necessário explorar a informação de cada situação do jogo (Araújo & Volossovitch, 2005).

Ao operacionalizar-se esta premissa no treino, isto é, ao dirigir-se o sistema para padrões motores pré-definidos, está a adoptar-se uma metodologia que elimina as várias hipóteses de acção que poderiam ser mais adequadas a alguns jogadores. O modelo de execução prescrito poderá, por um lado, promover um desempenho totalmente ajustado, isto é, permitir que o atleta atinja sucesso na tarefa, ou por outro lado, promover um

desempenho totalmente desajustado às características do sujeito, não permitindo que este atinja o seu objectivo uma única vez. Assim, determinados modelos de execução poderão estar desajustados para determinadas situações que o jogo impõe, dado os desempenhos de sucesso não se caracterizarem por movimentos utilizados de forma estereotipada, mas sim pela adequação física e temporal a cada situação (Passos et al., 2006).

Os problemas relativos à abordagem tradicional da tomada de decisão centram-se: i) na utilização do paradigma do processamento de informação, com os seus princípios mecanicistas, para compreender o comportamento adaptativo dos indivíduos; e ii) na visão normativa da racionalidade, importada da teoria económica (Araújo, 2005a). Portanto, é necessário desenvolver uma teoria que considere explicitamente a relação indivíduo-ambiente, para além dos processos mentais do praticante. Especificamente deve considerar-se, não apenas o conhecimento sobre as acções, armazenado na memória, mas as próprias acções como parte integrante de um processo dinâmico na relação atleta-ambiente (Araújo, 2005a).

Mais questões são ainda levantadas por este autor: Será que esta teoria, baseada no processamento de informação, é verificável em competição? Quanto tempo levaria este processo a acontecer? As situações de competição dão assim tanto tempo aos atletas? Por outro lado, será que os praticantes não vão eles próprios à procura das informações que lhes interessam, em vez de ficar à espera de certos estímulos? Será que os desportistas não descobrem respostas exclusivas para resolverem a situação que têm em mãos, não sendo por isso possível seleccionar de entre as respostas "previamente armazenadas"? Se a resposta é nova como é que pode ter sido programada antecipadamente? Como é possível ser-se criativo com este tipo de explicação teórica?

Para responder a estas questões é necessário analisar-se a especificidade da competição, caracterizada pela sua complexidade e dinâmica, ou seja, a ecologia (Araújo, 2005b).

A perspectiva ecológica surge com o intuito de colmatar estas lacunas, rejeitando a ideia conservadora de associar e generalizar uma intenção para o movimento a uma representação mental, que se concretiza num dado programa motor localizado no sistema nervoso central (Schmidt et al., 1999). Na perspectiva ecológica, as intenções são apenas consideradas como padrões de conexão no sistema nervoso central que evidenciam maior estabilidade, emergindo a partir da acção e da multiplicidade de influências específicas do envolvimento onde o sujeito se encontra.

Assim sendo, de acordo com esta abordagem o comportamento de um jogador dependerá, não só de uma panóplia de factores ambientais, como a proximidade e

posicionamento do atacante, da memória e experiência passadas, mas também da consistência das intenções emergentes naquela acção (Davids et. al., 2001), onde os jogadores: i) procuram adaptar-se à estrutura do seu envolvimento; ii) têm acesso directo ao envolvimento, sem ser essencial recorrer a representações mentais para perceber o que se passa em seu redor; iii) procuram alcançar os objectivos tão bem quanto possível, sendo as acções os meios para se atingir esses fins (Araújo, 2005a).

Por conseguinte, é enfatizada a relação circular existente entre o sistema perceptual e o sistema motor. Desta forma, a informação perceptual, flutuando sob a forma de energia, constrange a resposta coordenada emergente a partir da actividade funcional direccionada para um objectivo (Handford et al., 1997). Já a adaptação motora ao envolvimento é tanto mais facilitada quanto mais minimizadas forem as tarefas de interpretação superior (cognitiva/cortical) (Vicente, 2003).

Para além disso, estudos recentes sugerem que os atletas são mais capazes de se adaptar a alterações informacionais contextuais do que aquilo que era previsto. Este aspecto cria, de certo modo, alguma dificuldade às perspectivas tradicionais para explicarem, não só a grande variabilidade do desempenho motor (Handford et al., 1997), mas também os fenómenos de criatividade e adaptabilidade humana (Araújo, 2005a), que se constituem como elementos fundamentais para a obtenção de sucesso em actividades desportivas complexas como o Futebol (Vilar, 2008).

Assim, a abordagem ecológica encara a variabilidade de forma positiva, já que possibilita a ocorrência de processos de adaptação, que conduzem a performances qualitativamente superiores (Davids et al., 2001).

A teoria ecológica da tomada de decisão no desporto deve, então, prever que: i) os atletas possam atingir os seus objectivos para a tarefa (não sendo "irracionais"); ii) mais do que determinada pelo conhecimento armazenado na memória, a tomada de decisão é baseada na exploração da informação disponível; iii) a aquisição da tomada de decisão perita compreende uma transição de um modo probabilístico (exploratório) de usar as informações para um modo perceptivo (afinado); iv) podem detectar-se padrões de coordenação estáveis entre o sujeito e o ambiente, expressos no seu comportamento; v) há uma reorganização súbita do comportamento quando se transita de um modo de coordenação para outro; vi) a manutenção de um estado de coordenação e a transição entre estados é o resultado da interacção de múltiplos constrangimentos (o que elimina a necessidade de haver um único factor controlador) (Araújo, 2005a).

Tal como na aquisição de habilidades motoras, o desenvolvimento da capacidade de decisão do praticante constitui-se como um processo de emergência de soluções de

movimento, que se suporta num afinamento (*attunement*) progressivamente superior aos constrangimentos situacionais (Davids et al., 2001).

A flexibilidade em se adaptar às condições locais é potenciada pela capacidade dos parâmetros estruturais de coordenação estarem afinados à informação, de forma que os objectivos da tarefa sejam atingidos (Davids et al., 2003). Assim, a adaptação resulta da manifestação de um elevado grau de sensibilidade à informação circundante, que permite organizar e influenciar as acções realizadas (Araújo et al., 2004).

Para que a percepção possa ocorrer, é determinante estabelecer-se esta relação de *attunement* (afinação) entre uma *affordance* e uma invariante que descreva informação relevante do envolvimento, como por exemplo a aceleração de um objecto na retina. A emergência do comportamento, a partir de um conjunto de influências, não surge de forma automática. É imprescindível que o atleta progressivamente se sensibilize na utilização das informações relevantes do contexto. Esta sensibilização implica que o atleta detecte, de uma forma cada vez mais precisa, as informações que lhe permitem tomar a decisão mais acertada em cada situação (Araújo, 2005c).

Esta linha de investigação cria assim sinergias com a teoria dos sistemas dinâmicos, que defende que a variabilidade do movimento humano é uma proposição essencial digna de ser estudada no seu conteúdo, devendo ser relacionada com processos de emergência de entre os abundantes graus de liberdade que se encontram no organismo (Davids et al., 2003), onde o comportamento decisional é visto como emergindo da interacção continuada entre o sujeito e diferentes contextos, visando vários objectivos e onde se assume que a informação disponível em cada situação, está sempre para além da armazenada na memória do indivíduo (Araújo, 2005a).

Para os enigmas que surgem no jogo, o jogador apresenta soluções, não a partir de representações “dentro da sua cabeça”, mas dentro “de onde está a sua cabeça”, isto é, no contexto do jogo e na interacção que se estabelece entre o jogador e esse contexto (Araújo & Volossovitch, 2005).

Nesta medida, a decisão, mais do que dependente da capacidade do indivíduo, encontra-se condicionada pelo que o envolvimento permite fazer. A informação é “processada no contexto”, portanto “fora da cabeça” do sujeito. Ela é rica durante a competição, sendo necessário o jogador usá-la activa e directamente. Quer isto dizer, que a informação não precisa de ser introduzida no cérebro do indivíduo para ser identificada, já que se apresenta significativa por si só, no sentido de revelar ao jogador, que interage de corpo inteiro com o envolvimento, como alcançar o seu objectivo (Araújo, 2005a).

Neste sentido, muitas decisões não têm de ser ótimas (maximizantes, ideais), uma vez que isso implica que se conheça à partida, não só as alterações contextuais que a acção escolhida desencadeia, bem como todos os componentes do envolvimento e de que forma esse envolvimento evolui por si só. E a experiência demonstra que esta previsão é impossível, dado que ninguém sabe previamente o resultado do jogo, nem tão pouco o desenvolvimento de uma competição (Araújo, 2005b).

Assim sendo, a tomada de decisão do desportista acontece na sua acção, não sendo um processo que se passa apenas “na sua cabeça”. Exige-se outro modo de considerar a acção, a decisão e a tática: não como algo estritamente determinado *a priori*, mas como algo que resulta da interacção com o envolvimento (Araújo, 2005b).

A variabilidade e a contingência latentes remetem o estudo da organização e desenvolvimento do comportamento para os modelos do caos, suportados pela premissa da ordem emergir a partir da desordem (Gleick, 1994).

Assim sendo, ideias de paradigmas científicos como da teoria do caos e das ciências da complexidade têm sido integradas com conceitos e ferramentas da teoria dos sistemas dinâmicos, com o intuito de remodelar a nossa compreensão do comportamento motor (Davids et al., 2003). Estas ideias são ainda completadas com os desenvolvimentos da física, química, biologia e matemática, para melhorar o nosso entendimento acerca do funcionamento do sistema perceptual e motor do organismo biológico (Handford et al., 1997).

Deste modo, a teoria do caos tem o propósito de identificar a ordem num sistema caótico, determinando as relações universais e os limites desse sistema. Para esse fim, utiliza modelos para descrever o comportamento dos sistemas complexos, conseguindo analisar e perceber o “todo” na sua forma mais simples. Nesse contexto, destacamos a análise fractal que visa a identificação de similaridades entre o comportamento de subsistemas e o comportamento de sistemas globais (Davids et al., 2004).

Dentro da abordagem ecológica, a teoria dos sistemas dinâmicos tem ganho bastante popularidade na última década para explicar a coordenação motora. A base teórica desta perspectiva alicerça-se no conceito de que o sistema humano biomecânico pode ser modelado com um sistema dinâmico complexo, uma vez que estes sistemas apresentam: i) muitos graus de liberdade independentes que são livres de variar; ii) diferentes níveis; iii) *outputs* comportamentais não-lineares; iv) a capacidade para estabelecerem relações padronizadas de natureza estável e instável entre as diferentes partes do sistema – entenda-se por estados coordenados – emergindo as mesmas por um processo de auto-organização; e, v) a capacidade de componentes do subsistema para constranger o comportamento de outros subsistemas (Handford et al., 1997).

Esta abordagem com base na teoria dos sistemas dinâmicos é enfatizada visto que: i) procura uma explicação integrada, em vez de escalas unitárias de análise; ii) a variabilidade no comportamento pode ser funcional, emergindo da interacção de muitos constrangimentos; iii) pode ser obtida uma melhor compreensão do funcionamento humano, ao descrever-se a dinâmica de diferentes subsistemas perceptivo-motores e por compreender-se a interacção entre diferentes níveis de análise (Davids et al., 2003; Araújo, 2005c).

É uma abordagem explícita de mudança que procura, não só estudar o comportamento dos sistemas complexos, onde existem vários componentes que interagem ao longo do tempo, com influências mútuas e tendência para o equilíbrio, considerando os factores do envolvimento como constrangimentos na aquisição de acção e movimentos coordenados (Newell, 1986), mas também identificar, analisar e perceber as transições estruturais e comportamentais que ocorrem em todos os sistemas vivos (Corbetta & Vereijken, 1999).

Enfatiza o estudo da estabilidade, perda de estabilidade, variabilidade e adaptabilidade dos padrões de movimentos coordenados, procurando integrar instrumentos e conceitos da dinâmica não-linear (Beek et al., 1996).

A teoria dos sistemas dinâmicos é, assim, uma abordagem multidisciplinar útil para descrever sistemas que estão em constante mutação e evolução em diferentes escalas (Davids et al., 2003), de acordo com leis dinâmicas elaboradas segundo um conjunto de equações matemáticas (Araújo, 2005c). Assim, um sistema considera-se como um conjunto de partes relacionadas que se percebem com uma única entidade e ser dinâmico indica que o sistema se altera à medida que o tempo passa. Portanto, aquilo que não se faz num determinado momento, deixa de ter pertinência no momento seguinte, dada a evolução da interacção entre praticante e ambiente. Logo, a pertinência da detecção e do uso da informação contextual está dependente do momento em que ocorrem essas interacções (Araújo, 2005a).

Assim, para que a tomada de decisão seja levada a cabo com sucesso, é necessário que seja concebida dentro de um tempo útil, que é irreversível e claramente controlado pelo envolvimento (nomeadamente o decurso do jogo) (Araújo & Volossovitch, 2005). Neste sentido, cada jogador pode ser visto como um sistema de movimento altamente integrado, que muda constantemente ao longo do tempo (Davids et al., 2005a).

Esta abordagem centra-se na díade organismo-envolvimento, onde as estruturas e configurações são consideradas como um todo. Mais do que examinar os elementos de

cada um, ignorando a interacção existente, assume que a relação entre elementos em contextos naturais é caracterizada por uma enorme complexidade (Turvey, 1990).

Assim, podemos afirmar que sistemas complexos e dinâmicos não-lineares são sistemas altamente interconectados, compostos por diversas partes em interacção (Gréhaigne & Godbout, 1995), capazes de mudar continuamente o seu estado de organização (Davids et al., 2004). Desta forma, a aquisição de diversos padrões de comportamento surge em resultado do potencial de interacção dos componentes do sistema complexo (Araújo et al., 2004).

A teoria dos sistemas dinâmicos possui elevado potencial para o estudo dos jogos desportivos colectivos com bola, como o Futebol, já que é utilizada para explicar os processos coordenativos nos sistemas físicos, biológicos e sociais.

Aliás, estudos recentes têm observado os processos de coordenação em dois níveis distintos: i) o primeiro, remete-se à coordenação e controlo das acções técnicas dinâmicas; e, ii) o segundo, tem como objectivo modelar a dinâmica da coordenação interpessoal de acordo com padrões de jogo emergentes em subfases características do jogo (como seja o ataque e a defesa) e as situações de 1x1 (Davids et al., 2004). Ambas estas vertentes metodológicas consubstanciam-se na premissa de que o comportamento pode ser entendido geometricamente, ou seja, em função da posição e da mudança de posição num espaço de todos os estados possíveis do sistema (Araújo, 2005a; 2005c).

Assim sendo, emergem diferentes possibilidades para a construção do processo de treino, auxiliando os jogadores: i) a ultrapassarem as desvantagens criadas pela decomposição dos gestos e das acções de jogo; ii) a saberem antecipar e explorar as situações críticas do jogo (Davids et al., 2004); e, iii) a ultrapassarem as implicações negativas provocadas pela descontextualidade do processo de treino, através da utilização de exercícios que reproduzam as características e particularidades dos problemas de jogo (Castelo, 2003).

Nesta linha, cada vez mais autores afirmam que é necessário considerar-se uma interacção de múltiplos factores e não somente os constrangimentos cognitivos, para compreender-se a tomada de decisão no desporto (Araújo, 2003). Por outras palavras, é premente ter-se em conta a dinâmica da interacção entre jogador-envolvimento (Júlio & Araújo, 2005), dado que a eficácia do treino, enquanto melhoramento da eficácia do jogador em competição, não se adquire pela mera memorização de uma panóplia de jogadas, decoradas nas sessões de treino. Assim, no final do jogo não ganha o que mais conhecimento apresenta, mas antes aquele que melhor se adapta aos acontecimentos (Laguna, 2005).

O treino deve, em primeiro lugar, preparar o jogador para resolver por si próprio, os problemas decorrentes do envolvimento do jogo, fazendo um sistemático apelo às suas capacidades decisórias. Para isso é necessário explorar a informação de cada situação do jogo. É preciso, pois, saber aplicar e variar os exercícios de treino de acordo com as exigências da situação competitiva (Araújo & Volossovitch, 2005).

Com efeito, o treino deverá propiciar a possibilidade de pesquisa por soluções motoras dos problemas de jogo, num espaço perceptivo-motor gerado pela interação de constrangimentos de natureza do indivíduo, do contexto e da tarefa (Davids et al., 2001).

Por exemplo, em ordem a concretizar o objectivo do jogo, um atacante deverá saber agir com bola e sem bola, ou seja, deverá saber interagir com a contextualidade competitiva em ordem a concretizar os seus propósitos. Assim, na criação de uma situação de golo eminente, cada jogador intervém ciclicamente, com o sem bola, por forma a concretizar o mesmo. As suas decisões no terreno de jogo surgem em função das acções prévias e *vice-versa* (Vilar, 2008).

Desta forma, o poder explicativo da teoria do processamento de informação relativamente ao desenvolvimento da tomada de decisão no jogo pode ser mais questionável que esclarecedor (Araújo, 2005a).

Em suma, existem distintas teorias explicativas para o processo de aprendizagem e controlo motor, das quais se podem retirar aspectos bastante importantes para o desenvolvimento do treino do Futebol. Por conseguinte, os treinadores não devem considerar somente uma destas diferentes abordagens ideológicas na construção dos exercícios de treino, mas antes retirar os vários aspectos positivos que estas correntes têm para oferecer.

Neste sentido, vilar (2008) refere que os treinadores não deverão assumir posições extremistas e radicais, já que considera que, enquanto a perspectiva cognitiva permite compreender os fenómenos de retenção de aprendizagens e transfere das mesmas de uma forma mais ajustada, a abordagem ecológico-dinâmica permite explicar fenómenos como a variabilidade e a imprevisibilidade da acção dos jogadores.

Assim sendo, à luz do cognitivismo e através da teorização de que as informações vividas e os padrões motores praticados são armazenados na memória, é possível compreender que os jogadores apresentam melhorias significativas na sua performance, decorrente de uma prática repetida. É também por intermédio da memória que se justifica a pré-concepção de planos estratégicos e a sua aplicação no decorrer da competição, não negligenciando, porém, a dinâmica de incerteza contextual em que os mesmos decorrem, manifestamente enunciados pelas teorias da complexidade.

Nesta linha, os planos de acção pré-determinados influenciam bastante a acção dos jogadores e das equipas. De outra forma, não faria sentido a análise de vídeos dos adversários, nem a construção de planos e modelos de jogo. Assim sendo, estas premissas de cariz estratégico são fundamentais para a concretização de modelos de competição e de treino, dado que, pela identificação de rotinas na coordenação de jogo do adversário, podemos incutir conceitos de organização na nossa equipa que contraponham a sua estrutura de jogo e permitam atingir os nossos objectivos. Por exemplo, consideremos uma equipa adversária que utiliza o contra-ataque como método de jogo ofensivo preferencial. Se jogarmos com o nosso "bloco" recuado, não irão existir espaços livres na nossa retaguarda, não permitindo a sua exploração. Esta decisão é eminentemente prévia à própria acção e é armazenada na memória pelo efeito do treino (Vilar, 2008).

Esta importância relativa dos fenómenos de memorização no Futebol não se cinge única e exclusivamente ao processo de treino. Também no decorrer da competição, podem ficar armazenados na memória dos nossos jogadores os padrões de coordenação dos adversários, permitindo antecipar as acções dos mesmos e, por conseguinte, atingir com sucesso os objectivos imediatamente preconizados. Senão vejamos: em processo defensivo verificamos que, nas primeiras três jogadas, o avançado realizou o seu drible para o lado esquerdo, procurando intervir com o seu pé hábil. Provavelmente, na situação seguinte de 1x1, o defesa irá colocar-se mais do seu lado direito, impedindo o drible do avançado por esse mesmo lado, o que muito possivelmente originará o sucesso na recuperação da posse de bola. É a perspectiva cognitivista do controlo motor que melhor explica esta situação (Vilar, 2008).

Apesar de se considerar que a aplicação do modelo de produção motora a envolvimento caracterizados pela incerteza contextual é um dos aspectos que a abordagem cognitivista tem alguma dificuldade em explicar, nem todos os momentos de um jogo de Futebol apresentam estas características.

Com efeito, existem certos períodos, cuja dinâmica de jogo é mais estanque e, por esse facto, possibilitam o desenvolvimento de acções pré-concebidas, organizadas sob a forma de programas na memória dos jogadores, como são o caso dos esquemas tácticos nas situações de bola parada (cantos, livres, lançamentos e grandes penalidades). Daqui é levantada a seguinte questão: até que ponto deverá o marcador de uma grande penalidade dirigir a sua atenção para aspectos extrínsecos da sua acção (por exemplo, para a posição que o guarda-redes ocupa na baliza), em vez de concentrar-se nos aspectos internos da sua técnica de remate? Obviamente que, se o

guarda-redes colocar-se junto a um dos postes, o jogador deverá estar sensível a esta informação. Porém, habitualmente não é isso que sucede (Vilar, 2008).

Sem embargo, a perspectiva ecológico-dinâmica apresenta conceitos inovadores e importantes para a aprendizagem e controlo motor das acções do jogo de Futebol. Uma das suas principais revoluções metodológicas prende-se com a relação entre jogador e competição. O conceito de interacção entre ambos veio admitir, não só a possibilidade do jogador alterar o jogo em seu próprio benefício, mas também a faculdade do envolvimento induzir que o jogador actue de determinada forma. Assim sendo, a equipa vencedora é normalmente aquela que melhor interage com o envolvimento de forma a construir situações favoráveis à concretização dos seus objectivos (Vilar, 2008).

Nesta linha, o jogador mais eficaz é aquele que está melhor afinado às variáveis informacionais-chave proporcionadoras de acções ajustadas ao contexto (*affordances*) e, por conseguinte, identifica essas variáveis e adapta a sua resposta em função das suas capacidades e dos seus objectivos. O jogador age, assim, em função da sua percepção das invariantes informacionais-chave e, a sua própria acção, cria informação no contexto. Deste modo, a acção de um jogador em competição não é mais vista de uma forma independente e descontextualizada, mas sim como um ciclo contínuo de percepções e acções em direcção a um determinado objectivo (Vilar, 2008).

Assim, e ainda de acordo com esta abordagem, o conceito de prática na aprendizagem e aperfeiçoamento, implica repetição sem repetição, já que se procura que as contextualidades situacionais provoquem, constantemente, uma adaptação do comportamento, em detrimento de uma simples repetição mecânica de soluções de jogo. Esta dinâmica deve também ser consubstanciada nas movimentações estandardizadas, como é o caso dos exercícios padronizados (i.e., exercitação em condições similares nos quais são conhecidos os comportamentos individuais e movimentações colectivas, em que, as configurações são mais ou menos conhecidas e previsíveis) (Castelo & Matos, 2006).

Com efeito, através das inúmeras e irreplicáveis condições contextuais que o jogo propicia, a variabilidade da acção dos jogadores é vista como algo natural e funcional. É a teoria dos sistemas dinâmicos que melhor permite compreender este fenómeno. Assim, em cada micro-situação do jogo, ela identifica um parâmetro de controlo que permite compreender como a coordenação entre jogadores transita de fase (i.e., alteração no parâmetro de ordem). Dito de outro modo, acções diferentes (i.e., variáveis) são possíveis de replicar dentro do espaço-fase de cada micro-situação competitiva. Ao invés, qualquer situação fora desse espaço-fase é inadequada e impossibilita a obtenção dos objectivos do jogador. Por exemplo, numa situação de 1x1, o atacante poderá dar o

número de toques na bola que achar apropriado. No entanto, a partir de uma distância crítica ao seu defensor directo, será forçado a tomar a decisão de passar, driblar ou rematar, sob pena de perder a posse de bola e promover uma transição de fase imprópria à concretização dos seus objectivos. Neste âmbito, a teoria dos sistemas dinâmicos revela-se uma mais-valia para compreender os fenómenos de coordenação entre jogadores em competição, sejam eles da mesma equipa ou não. Por conseguinte, é possível afirmar que ela permite modelar a organização dinâmica do jogo de Futebol (Vilar, 2008).

Para além disso, a tomada de decisão direccionada a um objectivo, integrada numa organização própria de uma equipa, ocorre em função da interacção dos seus próprios constrangimentos, com os do envolvimento e os da tarefa específica. Neste sentido, a manipulação dos constrangimentos por parte do treinador apresenta-se assim como um meio a privilegiar no processo de treino em Futebol.

Posto isto, cabe ao treinador, não só efectuar um diagnóstico da congruência entre a lógica interna do jogo de Futebol e as lacunas competitivas de um jogador, mas também manipular o exercício de treino, atendendo à natureza dos restantes constrangimentos, no sentido de promover a exploração contextual do jogador para procurar a informação propícia à acção (Vilar, 2008).

Resumindo, a utilização de um modelo híbrido, assente na complementaridade das diferentes perspectivas referidas, acaba por se revelar a melhor solução, já que tanto a perspectiva cognitivista, como a ecológico-dinâmica da acção táctica, possuem propriedades importantes para a elaboração de um modelo de treino.

Neste sentido, vilar (2008) afirma que o treino permite ao jogador afinar a sua relação com o contexto competitivo em geral e com as suas invariantes informacionais-chave, ficando a mesma armazenada na memória dos sujeitos sob a forma de representações, apesar de considerar que esta questão ainda necessita de um maior aprofundamento.

2.2. Modelo de jogo

De alguns anos a esta parte, nas Ciências do Desporto e em particular no âmbito do treino desportivo, tem-se recorrido aos conceitos de modelo e de modelação. No Futebol, expressões como modelo de jogo, modelo de jogador e modelo de preparação, fazem já parte do vocabulário quotidiano de treinadores e investigadores (Garganta, 1996).

Nesta linha, todos nós possuímos um modelo mental do Mundo, a partir do qual interpretamos e assumimos significados sobre os acontecimentos que nos rodeiam. Simultaneamente a este modelo mental, criámos também, uma forma de perceber e

agir sobre a maioria das situações que necessitam de intervenção e, para as quais importa dar uma resposta. A adaptação a estas situações, não depende somente de uma aprendizagem consciente e orientada. Na verdade, antes de tomarmos contacto com o Mundo que nos rodeia, já estamos munidos dos mecanismos básicos para agir sobre ele. Assim sendo, o facto de construirmos meios para decidirmos e agirmos sobre o nosso envolvimento, caracteriza-nos como seres humanos (Castelo, 2008b).

Assim, a construção de um modelo é um processo que se cumpre através de um ciclo que se desenvolve num campo teórico, que é o da problematização/conceptualização, e num campo empírico que é o da observação. Constitui-se através de um permanente vaivém dum campo para o outro (Walliser, 1977).

Já, a modelação pode ser entendida como a acção de elaboração e de construção intencional, por composição de símbolos, de modelos susceptíveis de tornar inteligível um fenómeno complexo (Le Moigne in Pinto & Garganta, 1996). No entanto, ao modelar-se um sistema complexo perde-se parte do real (Cunha e Silva, 1999), uma vez que o modelo é uma representação simplificada, uma forma mais ou menos abstracta e se possível matematizada, de uma ou várias relações, do tipo causal ou descritivo, que reúne os elementos de um sistema (Castelo, 1994). Por ser uma interpretação e uma síntese, pode ser considerado como um mediador entre um campo teórico e um campo empírico (Walliser, 1977).

A noção de modelo aplica-se, deste modo, a toda a representação ou transcrição abstracta de uma realidade concreta, qualquer que seja a sua forma (física ou abstracta) ou linguagem utilizada (literal, gráfica ou matemática) (Durand, 1992). No fundo, é uma construção teórica que, procura definir e reproduzir, o sistema de relações consubstanciado pelos elementos que formam uma realidade (Castelo, 2008b).

A sua importância reside no facto de ao reunir-se os seus elementos específicos, procuramos estabelecer três objectivos: i) compreendê-los melhor quando analisados isoladamente uns dos outros (visão analítica do problema); ii) estabelecer hipóteses sobre o seu comportamento de conjunto, ou seja, as interdependências dos seus elementos (visão estrutural do problema); e, iii) tentar prever as suas modificações (reacções) em função da variabilidade das conjecturas, que promovem a emergência de novas inter-relações (Castelo, 2008b).

Neste sentido, os desportos colectivos com bola fornecem um contexto onde, tanto a coordenação do indivíduo como a da equipa são relevantes (Tavares, 1996; Damásio, 2006; Araújo, 2005a). A sua actuação conjunta pressupõe acções isoladas e eficazes, de cada jogador, que se coordenam entre si. Não obstante, cada uma destas acções tem de se basear nos pontos de vista tácticos da equipa e de ser coerentemente aplicada em acções tácticas colectivas. Elas realizam-se sempre em cooperação directa

com os colegas de jogo e em oposição aos adversários. Para que esta cooperação seja eficaz é necessário um conjunto de capacidades específicas para a organização interna do desenvolvimento do jogo, para a coordenação das acções colectivas e para as relações recíprocas de comunicação-cooperação (Tavares, 1996).

Nesta linha, e ao revermos a evolução do jogo de Futebol, temos a percepção que, sempre existiu uma concepção teórico-prática de como os jogadores deveriam racionalizar os seus comportamentos no espaço de jogo e em função da emergência da resposta a cada situação. Idealizando operacionalmente, de forma mais ou menos precária, uma organização de dimensão estrutural (sistema táctico) e funcional (sincronização comportamental dos jogadores). Partindo desta "percepção histórica", é possível entender-se a inexistência de um só e único modelo de jogo, mas antes tantos modelos quantas as filosofias e concepções de jogo subjacentes aos diferentes treinadores, circunstâncias e condicionalismos sociais, referentes a cada país ou clube (Castelo, 2008b).

Assim, um mesmo modelo de jogo aplicado a distintas realidades provocará diferentes efeitos. Mesmo quando um determinado modelo de jogo tenha apresentado, no passado, excelentes resultados desportivos, isso não significa que será sempre o melhor, nem tão pouco o único. A operacionalização de um mesmo modelo de jogo por um mesmo treinador, em duas equipas diferentes (i. e., duas realidades diferentes), resultaria sempre singular, referente à forma de jogar de cada uma das equipas, já que uma equipa de Futebol é um sistema dinâmico que luta para impor uma forma de jogar, contendo uma iniciativa, controlo e gestão do jogo, que se: i) adapta aos obstáculos colocados pelos adversários durante a partida; ii) prepara para a competição em função dos conhecimentos do próximo adversário; e, iii) converte (retransforma) a partir da obtenção ou não dos objectivos estipulados, estarem ou não a serem atingidos (Castelo, 2008b).

É neste diálogo de cooperação/oposição, num espaço onde brota as relações previsíveis e imprevisíveis, suportadas por uma auto-regulação minimamente pré-planeada da organização da equipa, que se constrói cenários competitivos plausíveis de acontecerem. Mas também e simultaneamente, pela contingência das situações e, pelas capacidades de adaptação às imposições colocadas pelo adversário, que derivam da sua forma de interpretar e aplicar o jogo de Futebol, cujos comportamentos variam não linearmente com o tempo. Daqui se desenvolve, uma permanente atitude estratégico-táctica, em que cada decisão e acção de resposta se regem a cada instante pela contextualidade situacional, que pode ser abrupta (carácter complexo e imprevisível) ou, de forma gradual e suave (carácter menos complexo e previsível) (Castelo, 2008b).

Com efeito, o jogo de Futebol evidencia contextos e conjunturas, de carácter estratégico e táctico, que dependem e surgem da maior riqueza dos contextos

situacionais e da emergência da sua resolução, decorrendo de diferentes graus de aleatoriedade, imprevisibilidade e transitoriedade. Por outras palavras, por mais evoluído, desenvolvido e completo que seja o modelo de jogo na sua reflexão, estudo e concepção para uma dada equipa, este jamais poderá contemplar e predeterminar a reprodução de situações, cuja natureza brota de todos os parâmetros e plausibilidades possíveis, bem como da imprevisibilidade de acontecerem, quer no plano mental (decisão), quer no plano motor (execução). Na verdade, o modelo de jogo parte de uma ideia ou concepção de jogo, que se baseia em construções simbólicas, através das quais e, simultaneamente se: i) define um projecto de acção (planeamento); ii) promove ferramentas operacionais (processo de treino); e, iii) avalia o processo em função da sua eficácia (análise do jogo) (Castelo, 2008b).

Nesta perspectiva, o modelo deve ser sempre perspectivado como uma aproximação ou uma simulação da realidade, com um elevado grau de afinidade ou exactidão. No entanto, importa desde já referir que, considerando o jogo de Futebol como um fenómeno global, este apresenta um maior nível de complexidade que a reprodução de um qualquer modelo de jogo poderá evidenciar, ainda que este seja conceptualizado e operacionalizado na sua mais abrangente plenitude. Este é um aspecto básico fundamental, para se compreender o elevado grau de grandeza do jogo de Futebol, relativamente a uma qualquer forma específica deste ser jogado (modelo) (Castelo, 2008b).

Por conseguinte, o desenvolvimento dos comportamentos dos jogadores num jogo decorre da relação entre a permanência das "invariantes", a manifestação de "regularidades" e a "produção de novidade" (Garganta, 1997). Isto porque, apesar da incerteza e variabilidade, existem também no jogo invariantes, entendidas como propriedades, que, apesar das transformações que o sistema sofre, se revelam permanentes. São regularidades que significam comportamentos que ocorrem frequentemente ao longo de diferentes momentos do jogo e/ ou vários jogos, e que perfilam traços que exprimem a aplicação de regras de acção e de gestão do jogo (Garganta, 1997). Neste sentido, os conceitos de "princípios de jogo" e "constantes do sistema" tornam-se úteis para compreender como os jogadores tratam a informação. A posição e o movimento dos jogadores são parâmetros fiáveis para a análise de jogo. Para os golos serem obtidos há que construí-los e otimizar a tomada de decisão dos jogadores. Apenas se poderá obtê-los se os princípios de jogo forem respeitados; senão, a única maneira de obter um golo é por sorte ou engano dos defesas (Greháigne et al., 1997).

Os princípios de jogo constituem normas orientadoras de acção, através das quais os jogadores dirigem e coordenam a sua actividade (individual e colectiva) ao longo de uma fase de ataque ou de defesa (Queiroz, 1986; Garganta & Pinto, 1998; Teodorescu,

2003; Castelo, 2004a), com o objectivo de resolução das situações que o jogo coloca (Castelo, 2004b). Da adequação da sua aplicação durante o jogo, decorre uma maior ou menor qualidade e eficácia dos mesmos (Garganta & Pinto, 1998). Em função destes princípios, as equipas em confronto irão operar como colectivos, organizados de acordo com um lógica particular (Garganta, 1997; Garganta & Gréhaigine, 1999). Em função dos diferentes princípios de jogo, podemos estabelecer dois diferentes níveis de modelos do jogo de Futebol: um modelo técnico-táctico, que decorre duma análise de jogo das equipas de um nível superior de rendimento, e um modelo de jogo, demarcado pelas ideias e concepção de jogo do treinador (Castelo, 1994; Oliveira, 2003; Castelo, 2005; Castelo & Matos, 2006).

Torna-se importante perspectivar a forma como múltiplos executantes se comportam em torno de um projecto singular, como se fossem uma entidade única, embora mantendo as suas individualidades (Damásio, 2006). É necessário introduzir nos jogadores e nas equipas traços comportamentais que induzam a forma de jogar pretendida (Garganta, 2000). Neste sentido, pode ser concebida uma categoria especial de constrangimentos. Cada equipa actua como um sistema, onde os seus componentes (jogadores) estão organizados de tal forma que podem ser considerados um superorganismo (Araújo, 2005a).

2.2.1. Conceptualização do modelo de jogo

O modelo de jogo refere-se a uma ideia ou conjectura de jogo (Oliveira, 2003), que decorre dos seus constrangimentos estruturais, funcionais e regulamentares (Garganta, 1996). Constitui-se por um conjunto de orientações, regras de acção e princípios, que funcionam como ponto de partida essencial e referencial para a orientação geral da acção da equipa e para a sua organização (Castelo, 1996; Garganta, 1996; 2000; 2003; Santos, 2006). Assume uma importância essencial na modelação do pensamento e o comportamento táctico dos jogadores (Garganta, 1997; Castelo, 2006; 2008; Castelo & Matos, 2006) e suporta-se na convergência de um conjunto de elementos estruturais específicos que derivam: i) da concepção de jogo do treinador; ii) dos constrangimentos de ordem cultural, estrutural, económico e humanos do Clube; iii) da dimensão estrutural da equipa; iv) da dimensão funcional da equipa; e, v) de princípios de orientação de resposta táctica da equipa, perante as diferentes situações de jogo (Castelo, 2008b).

Esta identidade comportamental da equipa, ou seja, esta dada forma de jogar (Graça & Pinto, 2004), procura orientar as decisões dos jogadores, condicionando a organização da percepção, a compreensão das informações e a resposta motora (Garganta et al., 1998). Determina um código de leitura, permitindo aos jogadores identificar e englobar os múltiplos e diversos factores que constituem a realidade

competitiva, conjugando-os e relacionando-os uns com os outros (Castelo, 1994). Irá proporcionar a cada jogador e à equipa na sua globalidade, a possibilidade de recorrer a um código específico de leitura da realidade situacional, que procura identificar e englobar os múltiplos e diversos factos que constituem a realidade competitiva, conjugando-os e relacionando-os uns com os outros (Castelo, 2008b). Neste domínio, os jogadores sabem o que devem fazer e, em simultâneo, o que não devem fazer (Castelo & Matos, 2006).

O modelo de organização do jogo de uma equipa de Futebol, refere-se ao conjunto de orientações e regras, que uma organização deve ter, constituindo-se assim, como o seu quadro de acção. Modelo esse que amplifica e intensifica os canais de comunicação dentro da equipa, já que a leitura, interpretação, decisão e resposta motora, que derivam de cada situação de jogo, no quadro do modelo de jogo adoptado, devem ser potenciadas tanto no quadro do treino como da competição. Desta forma, melhora-se a comunicação: i) entre o treinador e os jogadores, uma vez que todo o processo de preparação para a competição é realizado e aplicado de forma inteligível e sistemática, onde o treinador deverá seleccionar diferentes exercícios de treino em função do modelo de jogo, ajustando a dificuldade e a complexidade destes, relativamente aos níveis de rendimento dos jogadores, da organização dinâmica da equipa, da temporalidade existente entre o momento da sua aplicação e os efeitos positivos que daí advêm. Assim, os jogadores, por seu lado, compreendem a necessidade da sua execução, como um meio para se atingir um modelo organizativo de jogo eficaz, com o intuito de atingir os objectivos delineados para a época desportiva; e, ii) entre os jogadores, dado que o modelo de jogo ajuda os jogadores a melhorarem e a ampliarem as suas competências, independentemente do posicionamento e das tarefas tácticas dentro da organização dinâmica da equipa. Desenvolvendo as tarefas tácticas a que estão adstritos, direccionam especificamente os seus comportamentos em função de um significado que atribuem a cada situação de jogo e de uma finalidade que desenvolvem durante a resposta motora realizada, sendo esta partilhada e compreendida de forma semelhante pelos diferentes colegas de equipa. O incremento comunicativo entre os jogadores, é igualmente observado ao nível da sincronização das acções destes, realizadas de forma simultânea ou sequencial na unidade de tempo, bem como, da constante criação de um leque opcional de resolução das situações de jogo (Castelo, 2008b).

Neste âmbito, o modelo de jogo surge com o intuito de fazer com que cada um leia, entenda e exprima uma concepção única de uma forma de jogar, orientando especificamente as respectivas decisões e respostas motoras (Castelo, 2008a). Assim, a sua escolha criteriosa determina o sentido de jogo das equipas (Garganta, 1997). Aqui, o processo de percepção e análise das situações de jogo decorre da pauta interpretativa e

da leitura da situação, providenciada pelo modelo de jogo da equipa e concomitantemente pelas experiências assimiladas, partindo do enquadramento em que o jogador se encontra, em relação ao contexto situacional. Através destas vertentes retém o que é pertinente, organiza-o e confere-lhe um sentido próprio, à luz do modelo adoptado (Castelo, 2008b).

Assim, o modelo de jogo representa um conjunto sistematizado de conhecimentos teórico-práticos que assenta sobretudo em conceitos (Mateus, 2004), que deverão definir e reproduzir todo o sistema de relações que se estabelecem entre os diversos elementos de uma dada realidade (Castelo, 1994).

Deste modo, procura criar uma rede de inter-relações entre as unidades de um conjunto, no sentido de compreender a globalidade e as múltiplas relações que se estabelecem (Castelo, 1994), e surge numa lógica na qual se define tarefas e funções tácticas aos jogadores, obrigando-os a manterem-se constantemente atentos e activos, influenciando e, em simultâneo, ser influenciado pelo desenvolvimento do jogo (Castelo & Matos, 2006; Santos, 2006).

O modelo consubstancia-se, assim, numa conjuntura de jogo fundada em regras de decisão e acção, através das quais pontifica um modo particular de jogar de uma equipa, ou seja, uma identidade táctica própria e comum a todos os jogadores, onde a intervenção do treinador na construção de um modelo de jogo para a equipa, regula e potencia, no mesmo momento, uma forma específica de jogo. Por isso, pressupõe uma concepção unitária para um desenlace específico e eficaz da acção da equipa, podendo ser mais construída e pausada ou impulsiva e rápida no seu desenvolvimento e ser baseada na fase ofensiva ou defensiva do jogo, deliberada ou prudente e reservada ou espectacular. Desta forma, procura-se fomentar uma padronização secundada por um conjunto de preferências (parametrização), tanto na tomada de decisão, bem como na escolha da acção motora de suporte a essa decisão estabelecendo uma singularidade de jogo (Castelo, 2008b).

Nesta dimensão o modelo de jogo, bem como os princípios que lhes estão associados, são elementos nucleares de uma forma específica de jogar e de expressão táctica da equipa perante o processo de treino ou de competição. Cada equipa pode ser caracterizada pelas particularidades e pela expressão táctica da sua forma de jogar. Assim, existem tantos modelos como equipas. Sendo fundamental proceder à definição e caracterização, de um modelo de jogo e de um conceito de jogo (Castelo, 2008b).

Neste sentido, sistematiza-se por sectores, considerando as interacções no seio de cada qual (relação intra-sectorial) e entre eles (relação intersectorial ou grupal) (Santos, 2006). Para além disso, é importante realçar que métodos e sistemas de jogo diferentes correspondem a sincronizações comportamentais e enquadramentos posicionais e missões tácticas diferentes, respectivamente (Castelo, 2008a).

Importa, então, tentar perceber, segundo a óptica de diversos autores, como os treinadores deve construir e adaptar o modelo de jogo.

2.2.2. Construção e adaptação do modelo de jogo

A construção e desenvolvimento de um modelo, não correspondem a um caminho contínuo e progressivo, mas sim a um conjunto de roturas entre modos sucessivos de explicação e interpretação do jogo. Desta forma, à medida que se vai concebendo e desenvolvendo um modelo de jogo, torna-se necessário recorrer à reflexão e concepção lógica: i) de abstracção, na qual se considera em separado aquilo que na realidade não está. Assim, destaca-se os elementos considerados mais importantes do todo; e, ii) de generalização, através do qual, se une os elementos específicos que se aplicam a um grande número de situações, ou seja, representa o que há de “uno” entre “muitos”. Sendo através desta análise sistemática, que se vai desconstruindo e reconstruindo o modelo, mas mantendo os traços que derivam de uma identidade apresentando características próprias (Castelo, 2008b).

Assim sendo, e pelo facto do modelo de jogo se encontrar sistematicamente aberto a novos acrescentos, estando por isso em contínua (re)construção e evolução, o modelo final é sempre inatingível (Oliveira, 2003; Castelo 2008b). Deve entender-se, então, como o ponto de referência e não como modelo a atingir em absoluto (Pinto et al., 1996).

Neste sentido, é comum referir-se que o modelo de jogo se fundamenta numa interpretação e concepção de jogo por parte do treinador (Castelo, 1996; Castelo, 2008b), derivando dos conhecimentos que o mesmo possui sobre o jogo de Futebol (Castelo, 1996). Contudo, não é o único responsável pela sua construção, já que outros elementos influenciam significativamente o estabelecimento de uma identidade/integridade de conjunturas, de rotinas, de padrões, de princípios, etc., que contribuem para um quadro de acção específico dos jogadores e da equipa, caracterizando uma forma de jogar (Castelo, 2008b).

A verdade é que, independentemente de quem idealiza, elabora ou influencia o modelo de jogo, este deve considerar diversas dimensões: i) a compreensão dos diferentes elementos constituintes do jogo, o que pressupõe um determinado grau de inteligibilidade do jogo que, nos é acessível a cada momento deste, bem como, daquilo que é realmente importante e exequível face às particularidades dos jogadores que constituem a equipa; ii) a organização de como todos estes elementos podem relacionar-se. Esta dimensão é determinada pelos diferentes graus de organização do jogo, os quais são adquiridos pelos jogadores e pela equipa, ao longo do processo de treino e competição. Com efeito, um novo estado organizativo da equipa evidenciará, de forma a subsistir, a emergência de novos e complexos problemas que teremos de resolver, sem

os quais não é possível fazer evoluir o seu rendimento, nem tão pouco estabilizá-lo; iii) a direcção que os elementos constituintes do jogo podem tomar de acordo com uma lógica, estabelecendo uma dada coerência de funcionamento que, define e baliza a nossa forma de jogar, dentro de várias possíveis, oferecidas pelo contexto competitivo em que a equipa está inserida e pelas concepções do treinador; iv) a evolução que atende ao aparecimento de diferentes níveis de complexidade do jogo, sendo determinada pela necessidade permanente do aperfeiçoamento do modelo, devido à evolução do jogo e do seu conhecimento. Assim, em função de uma melhor compreensão da nossa forma de jogar (através da análise do jogo), da velocidade de assimilação e aplicação do modelo de jogo por parte da equipa e de uma melhor concepção de jogo pelo treinador, haverá repercussões e eventuais alterações do modelo de jogo antes concebido; e, v) a adaptação que promove a inter-relação dos distintos elementos do jogo. Esta dimensão deriva das capacidades e particularidades dos que estão à disposição do treinador e, por conseguinte, visa, não só adequar o modelo aos jogadores, potenciando e valorizando as suas competências, mas também combiná-las numa dimensão de coesão, homogeneidade e funcionalidade efectiva da equipa. Quer isto dizer, que, aquando da construção e adaptação do modelo de jogo, e de acordo com as dimensões acima referidas, importa compreender e explicar a complexidade do jogo, interagir com a mesma, atender à sua emergência e inter-relacionar todos os seus elementos constituintes (Castelo, 2008b).

Assim, analisada a época desportiva anterior, estabelecido o modelo de jogo da equipa e os jogadores escolhidos para a constituírem, o treinador, conjuntamente com os directores do Clube, determinarão qual o objectivo para a próxima época desportiva. Partindo de pressupostos coerentes e idóneos, é possível estabelecer objectivos que não sejam constantemente mudados, quer no plano positivo como negativo, no decorrer da época desportiva. Os presentes objectivos devem ser posteriormente transmitidos aos jogadores, para que estes: i) saibam quais os níveis de expectativa e que tipo de análise o seu trabalho irá estar sujeito; e, ii) façam coincidir os seus objectivos pessoais (como jogadores) com os objectivos colectivos da equipa.

Com efeito, a construção de um modelo de jogo depende largamente dos objectivos a atingir durante a época desportiva. Assim, em função das condições económico-financeiras do Clube, poder-se-á estabelecer como objectivo atingir: i) um rendimento máximo, de forma a conseguir todos os títulos em que a equipa está envolvida; ou, ii) um rendimento máximo, em função das capacidades dos jogadores que temos à nossa disposição. No primeiro caso, parte-se de um nível de performance e muda-se o que for necessário para hipoteticamente se atingir um modelo de jogo competitivo e compatível com os títulos que se pretendem alcançar. Na segunda hipótese, parte-se das capacidades dos jogadores de que se dispõe e procura-se atingir

um rendimento máximo. Este rendimento é fruto do “produto interno”, sendo a base para, mais tarde ou mais cedo, o Clube poder abordar um objectivo que englobe todos os títulos desportivos em que está envolvido (Castelo, 2008b).

Para além disso, a sua elaboração deverá, em larga medida, decorrer da informação retirada do jogo (Garganta, 1997), e da observação e modelação de níveis de jogo diferenciados: do jogo elementar ao jogo de alto nível, registando as invariantes e singularidades, estruturais e funcionais, que os caracterizam (Garganta, 1996).

Todavia, o treinador deverá proceder a adaptações, face à especificidade dos jogadores (Pinto et al., 1996; Castelo, 1996; Oliveira, 2003; Castelo, 2006), isto é, o modelo de jogo deverá adaptar-se às reais capacidades dos jogadores e às suas possibilidades de evolução num futuro próximo (Castelo, 2006; Castelo & Matos, 2006). Deverá, no fundo, constituir-se como importantes utensílios (Garganta, 1997), já que procura maximizar as potencialidades individuais dos jogadores, procurando tirar o maior proveito possível destes e da interacção que pode existir entre eles (Oliveira, 2003).

Desta forma, a construção de um modelo de jogo deve suportar-se: i) nos conhecimentos evoluídos e exequíveis, bem como, da experiência acumulada por parte do treinador; ii) na análise cultural, dos recursos económicos e humanos do clube; iii) no recrutamento e da avaliação do desempenho desportivo dos jogadores e, das suas margens de progressão; e, iv) na optimização do processo de treino, escolhendo-se criteriosamente os meios para a sua efectivação. Só desta forma é possível, adoptar um modelo de jogo consentâneo com a realidade, através da qual, se ajusta e se adapta às competências evidenciadas pelos jogadores e, pela equipa na sua globalidade, bem como das características da competição, em que estes estão envolvidos. Uma das perícias técnico-profissionais do treinador é, de criar modelos criativos e adaptados à realidade. Sendo bem mais fácil, neste âmbito, mudar de modelo do que reescrevê-lo (Castelo, 2008b).

Contudo, o desenvolvimento da competição, na maioria das vezes, não decorre como os treinadores projectam (Castelo, 2008b), dado que se encontra manifestamente influenciado: i) pela prestação da equipa; ii) pela actuação do árbitro; iii) pelo resultado; iv) pelo aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica; v) pelo aparecimento de lesões; vi) pelo desenrolar do tempo de jogo (Vilar, 2008).

Ao longo da partida, verificam-se contingências (positivas ou negativas), que obrigam o treinador e a equipa a responderem estratégica e taticamente, para melhorar ou manter o rumo dos acontecimentos. Estabelecem-se assim, alterações de ordem estrutural ou funcional, cuja profundidade e a amplitude não deverão, em princípio, ultrapassar o perímetro estipulado pelo modelo de jogo adoptado, ou seja, assegura-se, apesar das alterações introduzidas, a identidade e a integridade da forma de jogar da equipa. Assim, o jogo da equipa poder-se-á alterar em virtude da acção e das alterações

da equipa adversária estarem a resultar na prática, devido a resultados numéricos positivos ou negativos, cuja margem é mínima (1-0, 1-2, etc.), por situações de superioridade ou inferioridade numérica (11x10, 10x11, etc.), ou ainda, devido ao cansaço em decidir e executar em condições mínimas de eficácia. Para além disso, sendo o tempo de jogo – conjuntamente com o resultado numérico – um elemento estruturante nas tomadas de decisão e de resposta motora dos jogadores, ao aproximarmo-nos do final da partida, existe uma enorme propensão para se modificar as rotinas e os padrões de jogo da equipa, sobretudo quando esta não consegue cumprir os objectivos a que se propôs (Castelo, 2008b).

Aí, cabe ao treinador relacionar a congruência da prestação da equipa (ou de cada um dos seus elementos) com o modelo de jogo preconizado, pois só assim será possível: i) superar as dificuldades inerentes à organização hierárquica do jogo; ii) analisar cada tema de rendimento em função da dinâmica do todo; iii) criar cenários de treino, mais ou menos complexos, sem desvirtuar a lógica organizacional da equipa (Castelo, 1994; Garganta, 1997; Garganta, 2003; Mateus, 2004); e iv) potenciar a existência de um tema sobre o qual os jogadores concordam e estabelecem uma linguagem comum (Castelo & Matos, 2006), permitindo-lhes resolver em consonância de forma precisa, segura e económica, uma determinada situação de treino ou de competição (Castelo & Matos, 2006; Castelo, 2008a).

Neste quadro, poder-se-á alterar, consciente e inconscientemente, o jogo da equipa através de indicações, ajustamentos ou substituições com o intuito de: i) melhorar fisicamente a equipa; ii) aumentar o seu poder ofensivo ou defensivo; iii) trocar jogadores que não estão a ter uma prestação desportiva expectável; iv) contrapor soluções tácticas, de forma que os adversários tenham que se confrontar com situações menos favoráveis e mais complexas de solucionar. Todavia, de todos os instrumentos tácticos exequíveis, o treinador deve ter em atenção se estes decorrem do modelo de jogo adoptado e se são preparados para estas situações especiais ou se são realizados devido à imprevisibilidade da situação, por se considerar que é preciso fazer algo para modificar os acontecimentos da competição (Castelo, 2008b). Assim sendo, a modelação táctica do jogo de Futebol permite, no fundo, rentabilizar a prestação dos jogadores e das equipas no ensino, no treino e na competição (Garganta, 1996).

Com efeito, para além do desenvolvimento e aperfeiçoamento do modelo de jogo, as equipas deverão treinar formas alternativas de jogar, que se constituam como variantes do mesmo modelo, para serem aplicadas em situações e cenários competitivos particulares. Neste sentido, os meios de treino do modelo de jogo devem, por um lado, ser moldados de forma a amplificar as regularidades funcionalmente significativas da equipa e, por outro, construir situações de jogo dinâmicas, que impliquem e induzam os jogadores a uma constante adequação a um contexto situacional sempre em mudança,

quer do ponto de vista da acção de jogo, quer das circunstâncias do seu envolvimento (tempo, resultado, etc.). Isto significa, que uma identidade deve ser encarada como uma qualidade que se distingue das outras equipas e, que se mantém intacta e integra independentemente das circunstâncias, conjunturas e contingências observadas antes, durante e depois da competição (Castelo, 2008b).

Nesta linha, as formas alternativas de jogar, só têm efeito prático na partida, quando estamos perante situações de emergência estratégico-táctica, isto é, depois de aplicado o modelo de jogo durante grande parte da competição. Esta súbita alteração, tem por objectivo fundamental, levar os adversários a se equivocarem na leitura e resolução das situações de jogo, perante uma nova organização da equipa contrária. Nesta dinâmica, os meios de treino, devem conter em si próprios a possibilidade de potenciar as rotinas, a fluidez, e a regularidade das acções individuais e colectivas, mas simultaneamente, devem confrontar os jogadores em responder às situações de desordem, desequilíbrio, instabilidade, etc., provocadas pelos obstáculos colocados pelos adversários (Castelo, 2008b).

Estas formas alternativas de jogar devem ter um enorme impacto nos jogadores ampliando a sua motivação e responsabilidade levando-os a assumir um maior empenho, vontade, risco e consciência das suas decisões e as suas acções motoras, quer no plano individual (superação), quer no plano colectivo (sincronização). Contudo, deve-se evitar dar mais ênfase à capacidade individual do que ao factor organizativo da equipa. Neste âmbito, importa conceber meios para uma determinada forma de jogar, promovendo decisões e rotinas comportamentais, em função de uma certa ordem e uma organização própria, mas simultaneamente, criar condições para que os jogadores atendam à emergência da criatividade e a autonomia, como factores contribuintes para resolução das contingências competitivas (Castelo, 2008b).

Assim sendo, parece ser consensual que os processos de ensino e treino do Futebol ganham coerência e eficácia, se referenciados a modelos ajustados à complexidade do jogo (Garganta, 1996), já que através de um modelo de jogo é possível estimular e desenvolver, de forma planeada e sistemática, um comportamento individual e colectivo (Queiroz, 1986; Garganta, 2003; Oliveira, 2003). Posteriormente a sua aceitação, aplicação e avaliação é baseada na eficácia da sua operacionalidade, ou seja, dos resultados da competição relativamente aos objectivos estabelecidos para cada partida ou fase da competição desportiva (Castelo, 2008b).

2.2.3. Modelo de jogo versus modelo de preparação

Desta perspectiva de modelo de jogo, este deve ser suportado, na mesma e precisa dimensão, por modelos congruentes de treino, na procura de uma aproximação capaz de encontrar um fio condutor, para a implantação de uma ordem de jogo, onde os

jogadores deverão ser simultaneamente capazes de dialogar com as vicissitudes de uma aparente desordem, que deriva do imprevisto, do aleatório e da variabilidade inerente a cada situação de jogo. Assim, as concepções e características do modelo de jogo adoptado, devem condicionar o processo de treino, para que este seja congruente com os objectivos pretendidos. A construção de um modelo de jogo irá tornar inteligível um fenómeno complexo, assegurando as referências que orientam a conceptualização dos exercícios, bem como a potenciação de determinadas decisões e respostas motoras. Partindo desta perspectiva, uma metodologia específica de treino deverá elaborar ferramentas operacionais, que forneçam representações contextuais e conjunturais, direccionadas para o modelo de jogo que se pretende adoptar. Neste sentido, cada exercício aplicado será considerado específico ou não específico, em função do grau de semelhança ou não semelhança com o modelo de jogo que se procura implementar (Castelo, 2008b).

Assim, um aspecto fundamental e característico da elaboração dos programas de acção, é a reprodução sistemática do modelo de jogo a atingir pela equipa no futuro, que por sua vez deve reproduzir a actividade competitiva na qual a equipa está inserida. Desta forma seleccionam-se meios, métodos e, condições de treino que exercem sobre o organismo dos jogadores, um estímulo eficaz, que dê resposta aos problemas ligados à melhoria funcional (biológica), técnica, táctica e psicológica, quer no plano individual, quer no plano da equipa no seu conjunto (Castelo, 2008b).

Desta forma, por meio da aprendizagem e memorização os jogadores criam uma colecção pessoal de mapas cognitivos (Garganta, 2001), que se constituem como modelos de explicação, pelos quais o jogador concebe e percebe o jogo que orientam as decisões, condicionam a organização da percepção, a compreensão das informações e a resposta motora (Garganta, 1998). Pretende-se, pois, que o jogador estabeleça esta relação com o modelo de jogo (Garganta, 1997).

Assim, as dimensões de preparação da equipa, no plano sectorial (trabalho de sectores), padronizado (circulações tácticas ofensivas e defensivas), meta/especializado (potenciar as missões tácticas de base dos jogadores), competitivo (aqueles que se desenvolvem sob condições muito próximas da realidade competitiva) etc., devem assumir uma proporcionalidade e um grau de mobilização compatíveis, com as exigências do modelo de jogo preconizado. Contudo, a aplicação dos diferentes temas ou conteúdos programáticos do treino, não devem ser encarados como uma fragmentação do jogo, mas sim, como uma lógica de continuidade estrutural (sistema de jogo), metodológica (método de jogo ofensivo e defensivo), relacional (princípios de jogo), procedimental (acções individuais e colectivas) e estratégica (elaborando planos de preparação e intervenção na luta competitiva) (Castelo, 2008a).

Neste sentido, uma metodologia específica de treino não pode ser suportada por todos e quaisquer exercícios possíveis de exercitar (Castelo, 2008a). Não chega que o exercício de treino seja representativo do jogo de Futebol. A qualidade do treino é também determinante na qualidade da organização do jogo de uma equipa. Os problemas que se colocam ao nível da organização do jogo são relativos à transição de um projecto individual para um colectivo (Garganta, 1998). Através do treino em Futebol, procura-se transmitir/assimilar, activamente, uma cultura de jogo, materializada num conjunto de regras de acção e princípios de gestão em relação com os diferentes cenários acontecimentais e, sobretudo, com as respectivas probabilidades de evolução. Do nosso ponto de vista, o processo de treino em Futebol consiste, por um lado, em criar respostas adaptativas a constrangimentos e, por outro lado, em desenvolver condições para que os jogadores e a equipa possam constranger o adversário (Garganta, 2005).

O exercício de treino deverá, então, apresentar um carácter inovador, encontrando elementos estruturais (tempo, espaço, número, etc.), cujas inter-relações enriqueçam, valorizem e potenciem a prática dos jogadores e da equipa (Castelo, 2008a). Esta deve ser orientada numa direcção i) única, relativamente ao projecto que se pretende implantar (Castelo, 2005; 2008a), e ii) flexível, adaptando-se aos diferentes quadros e possibilidades situacionais (Castelo, 2008a).

Neste sentido, a definição de modelos tácticos, ao tornar inteligível um fenómeno complexo (Castelo, 2002), funciona como um complexo de referência que orienta a construção de situações/exercícios de treino (Pinto, 1996; Garganta, 1997). As equipas, enquanto sistemas complexos, revelam propriedades cujo conhecimento nos permite desenvolver um processo de treino mais específico, e, portanto, mais ajustado às exigências da modalidade e às características do(s) modelo(s) de jogo e dos jogadores que o(s) procuram interpretar (Júlio & Araújo, 2005). O estabelecimento e a prática na direcção de um modelo de jogo pré-estabelecido, potencia a existência de uma certa intencionalidade que precede o ciclo percepção-acção, dirigindo o comportamento do jogador para um dado padrão de resposta concordante com as orientações, os objectivos, os princípios e a organização colectiva que se pretende implantar (Castelo & Matos, 2006).

A especificidade é um fenómeno racional e inteligível, que recoloca o processo de treino em interacção com as exigências da competição (Garganta & Gréhaigne, 1999). Visa um maior efeito de transferência entre ambos, tendo como elemento central o modelo de jogo adoptado pelo treinador (Carvalho, 2001; Castelo & Matos, 2006; Castelo, 2008a; Pinto et al., 1996; Garganta, 1997; 1999; Garganta & Gréhaigne, 1999; Queiroz, 1986).

Nesta perspectiva, quanto maior for o grau de correspondência entre os exercícios de treino e o modelo de jogo adoptado, melhores e mais eficazes serão os seus efeitos. Fundamenta-se assim a optimização do processo de treino, acelerando e intensificando os processos de adaptação (Castelo & Matos, 2006; Castelo, 2008a).

Assim, a cada modelo de jogo corresponderá, necessariamente, um modelo específico de preparação dos jogadores e da equipa, o qual possibilita atingir, os seguintes três aspectos: i) superar dificuldades, que derivam da organização hierárquica dos diferentes factores e conteúdos específicos resultantes do modelo de jogo adoptado, podendo-se assim separar o que é fundamental do que é acessório; ii) realizar uma análise operativa, através da procura de carácter provisional de cada factor ou conteúdo preponderante na estrutura do rendimento da forma de jogar. Analisa-se assim, a parte em função do todo, sem perder a possibilidade de analisar isoladamente cada factor de rendimento; e, iii) criação de contextos situacionais com diferentes níveis de complexidade, de forma a conservarem-se as informações pertinentes das quais derivam as decisões, as atitudes e os comportamentos substanciais e significativos de uma forma de jogar, procurando-se, assim, independentemente do nível de complexidade do exercício de treino, que este nunca desvirtue a sua lógica fundamental (Castelo, 2008b).

Portanto, os exercícios de treino devem fazer um apelo, total ou parcial, aos seus comportamentos específicos, potenciando fragmentos do modelo de jogo sem se desvirtuar o todo. A interdependência dos seus diferentes elementos deve-se manifestar, dando espaço ao aparecimento de propriedades emergentes (Castelo & Matos, 2006). Quanto mais os exercícios aproximarem os jogadores a um denominador comum, mais fácil se tornará constituir-se um espaço de relações que permita, por outro lado, criar uma identidade que ao produzir-se conduzirá a um colectivo de dimensão táctica evoluída (Bayer, 1994; Castelo & Matos, 2006).

Neste sentido, menor será a possibilidade de proliferação do acaso, de interferência negativa dos factores que não são possíveis de controlar no treino e melhor se reforça a direcção e controlo dos diferentes patamares de preparação desportiva dos jogadores e da equipa (Castelo & Matos, 2006). Ao invés, qualquer desvio intencional ou accidental, na preparação relativamente ao modelo de jogo original, não só criará confusão nos padrões e rotinas de jogo anteriormente assimilados pelos jogadores, como também provocará um gasto inútil de energias e de tempo (Castelo, 2008a). Os processos de adaptação específica e de aumento do rendimento especializado é afectado negativamente quando predomina no treino outros factores não específicos, mesmo quando de ocorrência temporária (num determinado momento da sessão de treino ou num determinado período de preparação para a competição) (Castelo, 2002).

Dado o modelo de jogo ser uma construção complexa, a sua assimilação, reprodução e evolução devem ser realizadas a partir de todos os exercícios e todas as

sessões de treino. Estes constituem-se como oportunidades únicas para se construir o futuro no momento presente (Castelo, 2004b; 2008a). Quando, com o decorrer do tempo, não se exercita um certo tipo de comportamentos técnico-táticos, promove-se o processo de esquecimento devido à não utilização da informação retida na memória e as instruções para a sua execução (Castelo, 2002).

Neste sentido, a lógica da construção de um modelo de jogo é suportada, pela possibilidade imperiosa de modelar e otimizar, as atitudes e comportamentos dos seus jogadores. Adaptando-os às dinâmicas situacionais de jogo, disponibilizando-os para estarem ao serviço da equipa. Neste âmbito, é possível desenvolver atitudes nos jogadores de treinarem como se tivessem em competição e alimentar a ideia da possibilidade de uma superação constante. Isto quer dizer, que o treinador deverá procurar: i) seleccionar ambientes similares à competição, quer no plano das componentes, quer das condicionantes estruturais do exercício de treino; e, ii) estimular o desenvolvimento de atitudes e o aperfeiçoamento de comportamentos motores de resposta à situação-problema estabelecida pelo exercício, num quadro potenciador de qualidades físicas específicas e, num clima psico-emocional similar ao que se verifica na competição (Castelo, 2008b).

Por conseguinte, as concepções e as características do modelo de jogo adoptado devem condicionar o processo de treino, para que este seja congruente com os objectivos pretendidos (Castelo, 2008b).

Desta forma, os exercícios específicos de treino, de acordo com o modelo de jogo adoptado, permitem tratar dos problemas colocados pelo jogo através de heurísticas (raciocínios plausíveis) os quais são económicos, pois, quando o número de hipóteses de resolução de uma situação é elevada, a eliminação de hipóteses menos viáveis diminui com o tempo da decisão mental (Castelo & Matos, 2006). Têm como intenção inocular nos jogadores/equipas traços comportamentais que induzam a forma de jogar pretendida (Garganta, 2000), sob as condições de esforço característico das respectivas acções (Queiroz, 1986). Não pondo em causa os seus níveis de performance, possibilita um menor índice de fadiga física e psicológica, promovendo elevados níveis de prontidão do jogador e da equipa. Desta forma, estes poderão responder de forma adequada à ascensão de um novo patamar de rendimento (Castelo, 2008a). A sua construção deve ter em conta os diferentes estados organizativos que cada uma das fases, defensiva e ofensiva, pode assumir (Castelo, 2008a).

Assim, cabe ao treinador criar exercícios e regularidades que levem os jogadores da mesma equipa a pensar da mesma forma perante uma situação de jogo. Visa que desenvolvam uma linguagem comum (Castelo, 1994), isto é, uma forma concreta de ler, entender e responder às situações de jogo (Castelo, 2008a). Eles deverão direccionar e regular o trabalho individual e colectivo da equipa (Castelo & Matos, 2006).

A cada modelo de jogo referencia-se um modelo específico de preparação (Garganta, 1997; Castelo, 2006; Castelo & Matos, 2006; Pinto et al., 1996; Santos, 2006; Pinto & Silva, 1989), através do qual o "design" dos exercícios de treino devem estar intimamente ligados e, subjacentes a contextos situacionais e conjunturais que o suportam (Castelo, 2008a).

Contudo, este também condiciona o modelo de jogador que se pretende (Pinto & Garganta, 1996; Castelo, 2003; Castelo, 2005). Assim, o modelo de jogo especifica um determinado perfil de jogador, mais consentâneo com as suas necessidades intrínsecas, às quais qualquer processo de prospecção e captação de jogadores deverá atender (Castelo, 2008b). Portanto, vai ajudar a definir novos critérios de detecção e selecção de talentos, que sujeitos ao tal perfil de preparação, fazem evoluir o modelo de jogador e ao mesmo tempo o próprio modelo de jogo mais evoluído (Pinto & Garganta, 1996).

Concluindo, o modelo de jogo implica um caminho a percorrer o qual condiciona um modelo de treino que contém modelos de exercícios, um modelo de preparação dos jogadores funcionando como um garante de uma procura permanente da evolução individual e colectiva (Castelo, 2008b).

3. METODOLOGIA

3.1. Amostra

3.1.1. Caracterização da amostra

A amostra será constituída por 8 treinadores de Futebol, do sexo masculino, possuidores do curso de treinadores UEFA Professional (IV Nível). Refira-se que este curso de nível IV é o último patamar na formação de um treinador, sendo destinado a todos aqueles que estão na iminência de chegarem ao topo das suas carreiras e que poderão ser chamados a orientar selecções nacionais ou a trabalhar em equipas que participem nas provas da UEFA.

3.1.2. Critérios de selecção da amostra

Tendo presente o objectivo do estudo, a selecção da amostra será elaborada recorrendo a treinadores de Futebol que tenham o curso de treinadores UEFA Professional (IV Nível), porque a probabilidade de encontrar um modelo técnico-táctico de jogo evoluído é seguramente maior.

Para além disso, serão seleccionados apenas os treinadores de Futebol que se encontrem a exercer a sua actividade, dado que só dessa forma poderão responder ao modo como procedem na organização do treino e da equipa, perante diferentes aspectos do jogo, bem como a questões tão actuais, como as relacionadas com o modelo de jogo.

3.2. Descrição dos procedimentos e dos instrumentos de recolha

Como vimos, na organização de uma equipa de Futebol deve ser assumida uma abordagem integradora de todos os processos, na qual o modelo de jogo se revela um instrumento vital na regulação do comportamento dos jogadores.

Nesta tentativa de maior compreensão sobre este tema complexo ganham importância os métodos qualitativos, porque facilitam um entendimento mais global e contextualizado acerca do problema em estudo, produzindo uma grande riqueza de informação que nem sempre é possibilitada por outros métodos de avaliação (Valles, 1999). Por outro lado, a utilização de métodos qualitativos de investigação pode também facilitar o surgimento de novas indicações e domínios de estudo que não são contemplados pela investigação quantitativa (Gomes, 2006).

Com efeito, dentro dos métodos qualitativos, a entrevista foi o escolhido, porque, em nosso entender, é aquele que melhor concorre para a resolução do nosso problema.

3.2.1. A entrevista

A entrevista é um método de recolha de informações que consiste em conversas orais, individuais ou de grupos, com várias pessoas seleccionadas cuidadosamente, cujo grau de pertinência, validade e fiabilidade é analisado na perspectiva dos objectivos da recolha de informações (Ketele, 1999), ou seja, é, na sua essência, uma conversa tendo em vista um objectivo (Ghiglione & Matalon, 2001).

Porém, nem todas as entrevistas são iguais, existindo assim três grandes tipos de entrevistas, de acordo com o grau de generalização e abertura que a questão, colocada pelo entrevistador, possa oferecer ao entrevistado (Heinemann, 2003):

- a. *Entrevista não directiva, não estruturada ou livre*: o entrevistado tem a total liberdade para responder o que quiser e como quiser. A informação recolhida é de difícil análise e quantificação, mas permite atingir os pensamentos mais profundos do interrogado;
- b. *Entrevista semidirectiva, semi-estruturada ou guiada*: o entrevistado fala abertamente mas, sempre que se afastar dos objectivos da entrevista, é reencaminhado pelo entrevistador. São utilizadas perguntas-guia, relativamente abertas, a propósito das quais é imperativo receber uma informação da parte do entrevistado. Serve para recolher informação com alguns objectivos precisos; e,
- c. *Entrevista directiva, estruturada ou dirigida*: o entrevistado responde oralmente como se estivesse a preencher um questionário. As perguntas são dirigidas sempre pela mesma ordem e da mesma forma, de modo a não darem margem de manobra ao entrevistado. Serve para recolher a informação de uma forma estandardizada.

Assim sendo, e segundo o mesmo autor, a metodologia de entrevista escolhida pelo entrevistador deve adequar-se com o tipo de investigação a ser desenvolvida. Nesta linha, quando a intenção é a verificação de um domínio de investigação cuja estrutura conhecemos à partida, mas da qual queremos saber mais ou quando o intuito visa o aprofundamento de um campo cujos temas essenciais conhecemos antecipadamente, mas que não consideramos suficientemente explicado num ou noutro aspecto, a entrevista deve ser semi-estruturada.

Para além disso, este tipo de entrevista, embora possa requerer pessoal qualificado para recolher os dados e implicar grande disponibilidade de tempo, não só dá a oportunidade para que o entrevistador aprofunde determinado tema com maior flexibilidade de tempo e se adapte a novas situações e a diversos tipos de entrevistados, como também permite que estes se expressem oralmente, o que possibilita a recolha de um elevado número de dados diversificados.

Com efeito, a entrevista semi-estruturada é normalmente aplicada em investigações do tipo de verificação e de aprofundamento da área em estudo e procura garantir que os diversos participantes respondam a questões semelhantes. Caracteriza-se, por conseguinte, pela existência de um guião previamente preparado que serve de eixo orientador da entrevista.

3.2.1.1. Princípios metodológicos adoptados na construção do guião da entrevista

Os pressupostos fundamentais seguidos na elaboração do guião da entrevista basearam-se primordialmente nas entrevistas não-estruturadas, uma vez que não propomos previamente categorias de resposta pré-definidas, nem qualquer sistema de codificação que “encaixe” as informações recolhidas em certas categorias, que são dois dos procedimentos fundamentais das entrevistas estruturadas (Fontana & Frey, 1994; Kerlinger, 1986). De qualquer modo, isto não significa que a estrutura final represente apenas um conjunto de temas gerais de discussão, pois procurámos estabelecer bem os tópicos de debate, admitindo-se uma combinação entre questões abertas e mais fechadas, de modo a recolher os dados necessários sobre os temas em causa em cada uma das fases da entrevista acabando, deste ponto de vista, por aproximar este guião às entrevistas semi-estruturadas (Flick, 1998). Ou seja, apesar de alguns assuntos discutidos apontarem, “à priori”, para uma determinada área em estudo não foram delimitadas antecipadamente categorias de resposta dentro destes temas mais gerais, podendo a organização final dos dados reflectir, ou não, a estrutura definida anteriormente.

Assim, a edificação das questões incluídas na entrevista procurou abordar os temas de interesse do trabalho, bem como atender a um conjunto de directivas enunciadas por diversos autores. Os assuntos discutidos relacionam-se única e exclusivamente com o problema estabelecido na investigação e com os objectivos associados a este tema de estudo, evitando-se entrar desnecessariamente em áreas do foro pessoal e íntimo. As questões foram construídas de forma clara e objectiva, prestando-se particular atenção à não inclusão de perguntas com duplo sentido ou com algum tipo de ambiguidade. Em termos da condução da entrevista, tentou-se elaborar questões que não facilitem a sugestão das respostas por parte do entrevistador, nem a indução de deseabilidade social nos entrevistados. Paralelamente, procurou-se utilizar uma linguagem simples e de acordo com o quadro de referência dos participantes.

Quanto à disposição concreta das questões, foram seguidas as directivas enunciadas por Flick (1998) e Patton (1990), que aconselham a apresentação dos temas através de três fases distintas: começar por abordar os assuntos através de questões não-estruturadas, do tipo aberto, passando de seguida para uma abordagem semi-

estruturada, onde se esclarece melhor os tópicos e, por último, recolher informações mais específicas e clarificadoras através de perguntas estruturadas, do tipo fechado. A finalidade deste procedimento prende-se, de acordo com os autores, com a necessidade de prevenir que o quadro conceptual de referência dos investigadores se imponha aos participantes, dado que a opção pela maior directividade nas etapas iniciais do diálogo, poderá levar os entrevistados a orientar as suas respostas de acordo com as expectativas e interesses teóricos do responsável pelo estudo.

O guião de entrevista é, desta forma, um instrumento para a recolha de informações na forma de texto, que serve de base à realização de uma entrevista propriamente dita. É constituído por um conjunto ordenado de questões abertas (resposta livre), semi-abertas (parte da resposta fixa e outra livre) e/ou fechadas (resposta fixa).

Este, constituído por um total de vinte questões, elaboradas de acordo com os objectivos inicialmente propostos, foi decomposto em três partes distintas (Anexo I):

1. Conceptualização do modelo de jogo: onde se procurou perceber como cada profissional conceptualiza esta problemática;
2. Construção e adaptação do modelo de jogo: onde se procura identificar quem constrói o modelo de jogo para a equipa e quais os constrangimentos que influenciam e condicionam essa edificação. Para além disso, procurou-se reconhecer se esse modelo de jogo adoptado permanece imutável perante vários factores do fenómeno desportivo ou se se molda diante desses acontecimentos; e,
3. Modelo de jogo *versus* modelo de preparação: onde se tenta compreender a congruência entre a ideologia produzida para a equipa e o modo como essa ideologia é difundida para os jogadores.

3.2.1.2. Validação da entrevista

O guião desta entrevista foi validado, logo após a sua construção. Para que tal fosse possível, foi dado a conhecer a três peritos (dois licenciados em Ciências do Desporto possuidores de, pelo menos, o curso de II Nível da Federação Portuguesa de Futebol e um especialista em investigação qualitativa), que alteraram os erros sintático-gramaticais e os termos menos claros e objectivos, bem como a ordenação de algumas questões, de acordo com os objectivos do estudo.

Posteriormente, foi efectuada uma aplicação piloto a um treinador de Futebol possuidor do curso de II Nível da Federação Portuguesa de Futebol e reformulados os pormenores que correram menos bem.

Por fim, foi de novo apresentado a três especialistas em Ciências do Desporto, novamente possuidores de, pelo menos, o curso de II Nível da Federação Portuguesa de

Futebol, onde os comentários, as críticas e as sugestões foram tomados em linha de conta, levando o guião à sua configuração final. Todas estas apreciações encontram-se explícitas no Anexo II.

3.2.1.3. Recolha de dados

Inicialmente foram contactados os oito treinadores de Futebol possuidores do curso de treinadores UEFA Professional (IV Nível), clarificados os objectivos e o âmbito do trabalho e exposta a necessidade da sua participação na entrevista. Depois de resposta afirmativa por parte dos treinadores contactados, foram calendarizados o melhor momento e o local mais adequado para levar a cabo a supracitada entrevista.

De seguida, e já no referido local, foi gravado todo o diálogo utilizando um suporte áudio da marca Sanyo, com cassetes Olympus xb 60.

Conhecendo bem o funcionamento do gravador, efectuaram-se alguns ensaios para adaptar o tom de voz e verificar o bom nível da gravação.

Depois, e ainda antes de se iniciar a aplicação da entrevista, o entrevistador teve em conta alguns aspectos introdutórios e procurou esclarecer os seguintes pontos prévios com o profissional em causa:

- i) Informou o âmbito da realização do trabalho de investigação;
- ii) Informou acerca dos objectivos da investigação e a necessidade de realizar a entrevista;
- iii) Informou sobre o modo como pretende utilizar as informações recolhidas e difundir os resultados obtidos;
- iv) Solicitou a autorização para a gravação da entrevista; e,
- v) Verificou a disponibilidade do entrevistado para uma leitura posterior da transcrição da entrevista, pronunciando-se sobre a exactidão e o grau de concordância com as informações transmitidas.

Posto isto, iniciou-se a recolha de informações acerca do entrevistado, através de um breve questionário, tendo em vista, não só aspectos logísticos, como também averiguar diversos aspectos como a identificação pessoal, a formação académica e a sua situação profissional. Assinalou-se também a hora de início da entrevista e, mais tarde, do final da mesma, de modo a poder-se aferir a sua duração total.

Realizados estes procedimentos prévios, deu-se início à entrevista propriamente dita, utilizando as questões constantes no guião previamente estabelecido. Esta foi conduzida seguindo um conjunto de pressupostos, para que a sua validade possa ser garantida logo à partida:

1. Fomentar um bom ambiente durante a entrevista, sem tolhimento de qualquer ordem, mantendo uma posição neutra não impondo ideias ou influenciando as respostas, sempre colocando o entrevistado numa posição

de informador e dando a sensação que ele contribuiu realmente para o inquérito;

2. Construção de perguntas curtas, com uma linguagem simples e acessível, sem terminologia demasiado técnica, verificando a sua neutralidade, de forma a não forçar uma determinada resposta;
3. Manter a ordem inicial das perguntas;
4. Anotar, se possível, gestos e expressões do entrevistado; e,
5. Captar a atenção do entrevistado desde as perguntas iniciais, evitando entrar num campo demasiado pessoal ou controverso, que coloquem em causa o ego, os valores e a personalidade do entrevistado.

Assim, de forma a se obter uma determinada lógica e consistência na condução das entrevistas, o entrevistador manteve na generalidade a ordem das questões a abordar, evitando o mais possível a formulação de convicções pessoais na discussão dos assuntos, bem como a elaboração de interpretações face às respostas ou ideias dos entrevistados. Isto significa que a sua atitude se centrou fundamentalmente nos comportamentos verbais e não-verbais facilitadores do relacionamento interpessoal e promotores de um ambiente adequado à expressão das opiniões pelos participantes (Olabuénaga, 2003). Paralelamente, e pelo facto do investigador pretender realizar mais do que uma entrevista, tentou cumprir alguns critérios básicos de uniformidade na utilização do guião, formulando as questões de acordo com o modelo sugerido e garantindo situações de aplicação similares, através da sua realização em locais próprios, onde a confidencialidade e a privacidade foram sempre asseguradas (Valles, 1999).

Logo após o final da gravação, esta foi ouvida na íntegra para se verificar se se encontrava em boas condições e se existiam lapsos ou erros susceptíveis de serem corrigidos (ou apenas assinalados) por uma breve gravação adicional (comentário).

No prazo de um dia, ou nalguns casos ainda no próprio dia, procurou-se transcrever a gravação a "protocolo escrito". Na elaboração deste protocolo ouviu-se e copiou-se, de cada vez, uma parte do relato com cerca de cinco segundos. A escrita foi efectuada em sequência e, quando uma palavra não foi bem percebida, procurou deixar-se um espaço para posterior preenchimento, aquando da realização das audições integrais. Cada protocolo foi, por conseguinte, transcrito para um documento em suporte informático, no programa Microsoft Word[®]. Uma vez completada a escrita do protocolo, foi realizada uma audição total, de modo a obter um texto que corresponda exactamente à gravação.

De referir, que foi sempre o observador a transcrever o relato, não só porque pode mais facilmente corrigir eventuais erros e omissões, como também porque pode comparar o conteúdo com a memória recente dos factos, embora nunca tenha modificado o que relatou.

Por fim, foi realizada uma análise de conteúdo, através de um sistema de categorias.

3.2.1.4. Análise de Conteúdo

O instrumento utilizado foi a análise de conteúdo, que é representa conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais subtis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos (conteúdos e continentes) extremamente diversificados. O factor comum destas técnicas múltiplas e multiplicadas – desde o cálculo de frequências que fornece dados cifrados, até à extracção de estruturas traduzíveis em modelos – é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência (Bardin, 1977). Podemos então inferir, tendo por base a análise de frequências e de co-ocorrências, as opiniões veiculadas por aquele tipo de comunicação. Pode-se, a partir dos dados da análise, descer aos efeitos das características das comunicações (Carmo, 2000).

Existe, desta forma, uma combinação entre a análise quantitativa e a qualitativa na Análise de Conteúdo. A análise quantitativa pretende, como o próprio nome indica, quantificar dados através de uma frequência que nos dá a informação de algumas características do conteúdo. Neste sentido, a análise de conteúdo quantitativa permite obter dados descritivos através de um método estatístico e assume várias orientações: i) a análise de ocorrências, onde se determina o interesse do narrador, em função da frequência de ocorrência no discurso de indicadores relativos a um determinado objecto; ii) a análise avaliativa, onde atributos ou características são associadas a um determinado objecto; e, iii) a análise de co-ocorrências, onde se procura verificar a associação ou dissociação dos objectos entre si. Pretende verificar as associações simultâneas de dois ou mais objectos entre si (Vala, 1980). Já a análise qualitativa atribui especial atenção à presença ou ausência de uma determinada característica e a todos os outros indicadores que não foram contemplados pela grelha de análise. São os dados qualitativos que se apresentam no momento da produção do material, que são tidos em conta (Paías, 2003).

Esta investigação combina esta versão estatística com uma mais intuitiva, baseada na inferência (através do conhecimento científico, baseado num suporte teórico). Os objectivos formulados baseiam-se na análise qualitativa, que permite sugerir possíveis entendimentos, que são posteriormente verificadas através da análise quantitativa. É, portanto, nesta dupla análise que o nosso trabalho incide.

Assim, procurando definir e delimitar as orientações de pesquisa, o trabalho deve pressupor a constituição de várias fases ou etapas (Vala, 1980): i) designação dos objectivos a estudar, bem como o quadro de referência teórico de base; ii) constituição de um *corpus*, que representa o conjunto dos documentos tidos em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos (Bardin, 1977); iii) definição de categorias.

Através de um termo-chave que as designa, permitem aceder ao significado do conceito que se quer aprender e, desta forma, inferir que a inclusão de um fragmento do texto no seu campo, pressupõe o reconhecimento do indicador dessa mesma categoria, ou seja, atribui-se um sentido àquele fragmento do material (Paías, 2003); iv) definição de unidades de análise: a) unidade de registo, que é definida pelo segmento mais curto de conteúdo necessário para que se possa analisá-lo e colocá-lo numa determinada categoria, indo de encontro aos objectivos previamente estabelecidos para a investigação e visando o registo frequencial. Esta unidade de registo tanto pode aparecer como palavra ou como fragmento de uma frase; b) unidade de contexto, que é um segmento mais longo de ser considerado para codificar a unidade de registo, por forma a compreender a sua significação total. Se a unidade de registo é uma palavra, podemos considerar a unidade de contexto como a frase; e, c) unidade de enumeração, que permite proceder à quantificação dos dados. Os resultados brutos são tratados por operações estatísticas. Para esta pesquisa foram utilizadas as análises de ocorrência e de co-ocorrência; e, v) interpretação dos resultados obtidos, em que os dados quantitativos e qualitativos são analisados, englobados e confirmados ou infirmados, tendo em conta os objectivos anteriormente delineados e suportados no quadro teórico de referência.

Como forma de suporte, foi utilizado o programa estatístico de tratamento e gestão da informação, desenhado especificamente para a Análise de Conteúdo: o Mocho (versão 1.03 - Copyright © Paper-bits, 2002). Este concebe modelos de classificação e codificação, e permite a realização das operações necessárias inerentes à Análise de Conteúdo.

Numa primeira fase, as respostas dos treinadores foram inseridas no programa e foi criada uma grelha de classificação., para que posteriormente pudéssemos categorizar o material em análise. De seguida, os dados foram tratados estatisticamente, permitindo-nos aceder à análise da frequência das ocorrências e co-ocorrências das categorias elaboradas. O Mocho dá-nos, desta forma, uma sistematização e inventariação dos dados estatísticos que originam a análise quantitativa.

3.2.1.4.1. Modelos de Classificação

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 1	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 2
<p>Utilização de um modelo de jogo</p> <p>Sim</p> <p>Não</p> <p>Justificação</p> <p>Análise organizacional</p> <p>Orientador</p> <p>Auxiliar da compreensão</p> <p>Conceptualizador do jogo</p> <p>Definição de objectivos</p> <p>Rendimento</p> <p>Responder a muitas variáveis</p> <p>Conjunto de alternativas</p> <p>Articulação entre subsistemas</p> <p>Sem justificação</p>	<p>Gerar sinergias</p> <p>Subordinar os interesses individuais aos colectivos</p> <p>Fomentar a coesão e adaptação</p> <p>Modelar atitudes e comportamentos</p> <p>Seleccionar ambientes similares à competição</p> <p>Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos</p> <p>Criar condições para uma superação constante</p> <p>Realinhar compreensões e significados</p> <p>Entre o treinador e jogadores</p> <p>Entre jogadores</p> <p>Implementar uma cultura de disciplina e de responsabilidade</p> <p>Outros</p> <p>Outros</p>

Figura 7. Modelos de classificação para as perguntas 1 e 2

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 3	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 4
<p>Dimensões</p> <p>Compreensão</p> <p>Organização</p> <p>Direcção</p> <p>Evolução</p> <p>Adaptação</p>	<p>Dirigentes</p> <p>Presidente</p> <p>Director desportivo</p> <p>Outros dirigentes</p> <p>Treinadores</p> <p>Treinador principal</p> <p>Outros treinadores</p> <p>Jogadores</p> <p>Capitães de equipa</p> <p>Outros jogadores</p> <p>Outros elementos</p> <p>Outros elementos</p>

Figura 8. Modelos de classificação para as perguntas 3 e 4

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 5	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 6
<p>Dirigentes</p> <ul style="list-style-type: none"> Presidente Director desportivo Outros dirigentes <p>Treinadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Treinador principal Outros treinadores da equipa técnica <p>Jogadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Capitães de equipa Outros jogadores <p>Outros elementos</p> <ul style="list-style-type: none"> Outros elementos <p>Justificação</p> <ul style="list-style-type: none"> Funções Responsabilização Conhecimento técnico Conhecimento dos jogadores Outras Sem justificação 	<p>Aspectos a considerar no modelo de jogo</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepção de jogo do treinador Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube Dimensão estrutural do modelo Dimensão funcional do modelo Dimensão relacional do modelo

Figura 9. Modelos de classificação para as perguntas 5 e 6

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 7	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 8
<p>Contou apenas com ideias próprias</p> <ul style="list-style-type: none"> Treinador principal <p>Contou com a intervenção de outros</p> <ul style="list-style-type: none"> Restante equipa técnica Jogadores Outros elementos 	<p>Especificidades dos jogadores da equipa</p> <ul style="list-style-type: none"> Sim Não

Figura 10. Modelos de classificação para as perguntas 7 e 8

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 9	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 10
<p>Modelos anteriores</p> <ul style="list-style-type: none"> Sim Não 	<p>Adaptado aos constrangimentos do clube</p> <ul style="list-style-type: none"> Sim Não

Figura 11. Modelos de classificação para as perguntas 9 e 10

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 11	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 12
Sistemas táticos	Alteração do modelo de jogo, durante o jogo, de acordo com:
Apenas um sistema tático	A prestação da equipa
Mais do que um sistema tático	Sim
Justificação	Não
Características dos jogadores	A actuação do árbitro
Rotatividade dos jogadores	Sim
Maior riqueza tática	Não
Maior adaptabilidade	O resultado
Mais soluções	Sim
Surpreender/confundir adversário	Não
Sem justificação	O aparecimento de situações de superioridade/inferioridade numérica
	Sim
	Não
	O aparecimento de lesões
	Sim
	Não
	O desenrolar do tempo de jogo
	Sim
	Não

Figura 12. Modelos de classificação para as perguntas 11 e 12

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 13	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 14
Alteração do modelo de jogo, no jogo seguinte, de acordo com:	Somente sob a forma de pensamento
O local do encontro (casa/fora)	Sim
Sim	Não
Não	Materialização do modelo de jogo
O clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um derby, etc.)	Papel
Sim	Suporte Informático
Não	
O resultado obtido no último jogo (vitória/empate/derrota)	
Sim	
Não	
A prestação da equipa no último jogo	
Sim	
Não	

Figura 13. Modelos de classificação para as perguntas 13 e 14

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 15	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 16
Modelo de jogo condiciona o modelo de preparação	Modelo de jogo condiciona o modelo de jogador
Sim	Sim
Não	Não
Justificação	Justificação
Correspondência entre conceptualização e operacionalização	Características dos jogadores
Serve de avaliador	Modelo de jogo abrangente

Figura 14. Modelos de classificação para as perguntas 15 e 16

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 17	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 18
Metodologia específica de treino	Formas
Sim	Construindo exercícios com acções pré-determinadas (sem oposição)
Não	Manipulando os constrangimentos do exercício
	Treino de conjunto
	Jogo Formal
	Outras

Figura 15. Modelos de classificação para as perguntas 17 e 18

MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 19	MODELO DE CLASSIFICAÇÃO DA PERGUNTA 20
Os exercícios consideram o nível de apropriação	Indicado por:
Sim	Confiança no modelo
Não	Características dos jogadores
	Resultados
Métodos para avaliar o nível de apropriação	
Estatística	
Questionamento	
Observação e análise do treino	
Observação e análise da competição	
Não sabe responder	

Figura 16. Modelos de classificação para as perguntas 19 e 20

3.2.1.4.2. Definição das categorias

PERGUNTA 1

Utilização de um modelo de jogo:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

Justificação:

- i) Análise organizacional: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de desenvolver uma forma de confrontar o desempenho competitivo e as rotinas pretendidas;
- ii) Orientador: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de criar um guia que consagre todas as linhas norteadoras do treino e do jogo;
- iii) Auxiliar da compreensão: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de criar um instrumento que sirva de base para a compreensão dos processos da equipa;
- iv) Conceptualizador do jogo: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de desenvolver um instrumento que permita expor as suas ideias;
- v) Definição de objectivos: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de definir objectivos;
- vi) Rendimento: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de desenvolver uma forma capaz de obter maior rendimento na equipa;
- vii) Responder a muitas variáveis: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de conceber um instrumento que permita responder ao maior número de variáveis em treino e em jogo;
- viii) Conjunto de alternativas: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de contemplar um conjunto de alternativas;
- ix) Articulação entre subsistemas: o treinador justifica a utilização de um modelo de jogo pela necessidade de articular diversos subsistemas; e,
- x) Sem justificação: o treinador, apesar utilizar um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa, não apresenta qualquer justificação.

PERGUNTA 2

Gerar sinergias:

- i) Subordinar os interesses individuais aos colectivos: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, que os interesses individuais não se sobreponham aos interesses colectivos; e,
- ii) Fomentar a coesão e adaptação: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, fomentar a coesão da equipa e aumentar a sua capacidade de adaptação ao contexto situacional.

Modelar atitudes e comportamentos:

- i) Seleccionar ambientes similares à competição: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, reproduzir, da forma mais próxima possível, o contexto situacional observado normalmente na competição;
- ii) Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, promover a emergência de regras de conduta e linhas de acção, por parte dos jogadores e da equipa, que permitam solucionar os diferentes obstáculos colocados pela competição; e,
- iii) Criar condições para uma superação constante: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, potenciar o aparecimento de uma atitude de progresso, aperfeiçoamento e ambição contínua.

Realinhar compreensões e significados:

- i) Entre o treinador e jogadores: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, melhorar a afinidade e a comunicação entre ele e todos os elementos que compõem o plantel;
- ii) Entre jogadores: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, melhorar a afinidade e a comunicação entre todos os elementos que compõem o plantel; e,
- iii) Implementar uma cultura de disciplina e de responsabilidade: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, conceber e operacionalizar um código de regras de conduta, que todos os jogadores deverão respeitar e cumprir.

Outros:

- i) Outros: o treinador refere que pretende, com a criação de um modelo de jogo, alcançar outros objectivos, para além daqueles anteriormente mencionados.

PERGUNTA 3

Dimensões:

- i) Compreensão: os treinadores entrevistados definem o modelo de jogo como a compreensão dos diferentes elementos constituintes do jogo;
- ii) Organização: os treinadores entrevistados definem o modelo de jogo como a organização de como todos estes elementos constituintes do jogo se podem relacionar;
- iii) Direcção: os treinadores entrevistados definem o modelo de jogo como a direcção que os elementos constituintes do jogo podem tomar de acordo com uma lógica;
- iv) Evolução: os treinadores entrevistados definem o modelo de jogo como a evolução do jogo e do seu conhecimento, que atende ao aparecimento de diferentes níveis de complexidade; e,
- v) Adaptação: os treinadores entrevistados definem o modelo de jogo como a adaptação que se promove à inter-relação dos distintos elementos do jogo, com base nas capacidades e particularidades dos jogadores.

PERGUNTA 4

Dirigentes:

- i) Presidente: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foi o presidente do clube;
- ii) Director desportivo: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foi o director desportivo; e,
- iii) Outros dirigentes: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foram outros dirigentes do clube, para além do presidente e do director desportivo.

Treinadores:

- i) Treinador principal: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foi o próprio (o treinador principal); e,
- ii) Outros treinadores: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foram outros colaboradores, para além do treinador principal, pertencentes à equipa técnica.

Jogadores:

- i) Capitães de equipa: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foi o capitão ou os capitães de equipa; e,

ii) Outros jogadores: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foram outros jogadores, para além do(s) capitão(ões) de equipa.

Outros elementos:

i) Outros elementos: o treinador refere que quem elaborou o modelo de jogo foram outros elementos, para além dos dirigentes, treinadores ou jogadores.

PERGUNTA 5

Dirigentes:

i) Presidente: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo é o presidente do clube;

ii) Director desportivo: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo é o director desportivo; e,

iii) Outros dirigentes: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo são outros dirigentes do clube, para além do presidente e do director desportivo.

Treinadores:

i) Treinador principal: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo é o próprio (o treinador principal); e,

ii) Outros treinadores: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo são outros colaboradores, para além do treinador principal, pertencentes à equipa técnica.

Jogadores:

i) Capitães de equipa: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo é o capitão ou os capitães de equipa; e,

ii) Outros jogadores: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo são outros jogadores, para além do(s) capitão(ões) de equipa.

Outros elementos:

i) Outros elementos: o treinador refere que quem deve elaborar o modelo de jogo são outros elementos, para além dos dirigentes, treinadores ou jogadores.

Justificação:

- i) Funções: o treinador justifica quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, com o facto dessa tarefa fazer parte das atribuições do responsável pela referida elaboração;
- ii) Responsabilização: o treinador justifica quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, com o facto desse elemento ser aquele que detém maior responsabilidade sobre a sua implementação e, por conseguinte, ser aquele que, normalmente, é responsabilizado, tanto em situações de sucesso, como de insucesso;
- iii) Conhecimento técnico: o treinador justifica quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, com o facto desse elemento ser aquele que apresenta um conhecimento técnico mais aprofundado;
- iv) Conhecimento dos jogadores: o treinador justifica quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, com o facto desse elemento ser aquele que apresenta um maior conhecimento dos jogadores;
- v) Outras: o treinador justifica quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, com outras razões diferentes das anteriores; e,
- vi) Sem justificação: o treinador, apesar de referir quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, não apresenta qualquer justificação.

PERGUNTA 6**Aspectos a considerar no modelo de jogo:**

- i) Concepção de jogo do treinador: o treinador refere que o modelo de jogo deve considerar aspectos relacionados com as suas ideias, que propiciem a formulação de definições sobre a forma mais eficaz de jogar;
- ii) Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube: o treinador refere que o modelo de jogo deve considerar aspectos relacionados com a tradição, a história e o contexto em que o clube se encontra inserido, bem como aspectos relacionados com os jogadores que este tem à disposição;
- iii) Dimensão estrutural do modelo: o treinador refere que o modelo de jogo deve considerar aspectos relacionados com enquadramento posicional dos jogadores no terreno de jogo, bem como aspectos relacionados com as funções tácticas distribuídas a esses mesmos jogadores;
- iv) Dimensão funcional do modelo: o treinador refere que o modelo de jogo deve considerar aspectos relacionados com a coordenação (sincronização) comportamental dos jogadores, bem como aspectos relacionados com o ritmo de execução das suas acções táctico-técnicas; e,

v) Dimensão relacional do modelo: o treinador refere que o modelo de jogo deve considerar aspectos relacionados com a produção de uma linguagem tática comum no seio da equipa, a qual é suportada pela implementação de um conjunto regras de decisão, que visa a resolução tático-técnica dos distintos contextos situacionais inerentes ao jogo.

PERGUNTA 7

Contou apenas com ideias próprias:

i) Treinador principal: o treinador refere que contou apenas com ideias próprias.

Contou com a intervenção de outros:

i) Restante equipa técnica: o treinador refere que contou com a intervenção da restante equipa técnica, aquando da elaboração do modelo de jogo;

ii) Jogadores: o treinador refere que contou com a intervenção de jogadores, aquando da elaboração do modelo de jogo; e,

iii) Outros elementos: o treinador refere que contou com a intervenção de outros elementos, que não os elementos pertencentes à equipa técnica ou jogadores, aquando da elaboração do modelo de jogo.

PERGUNTA 8

Especificidades dos jogadores da equipa:

i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,

ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

PERGUNTA 9

Modelos anteriores:

i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,

ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

PERGUNTA 10**Adaptado aos constrangimentos do clube:**

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

PERGUNTA 11**Sistemas táticos:**

- i) Apenas um sistema tático: o treinador refere que utiliza apenas um dispositivo posicional, para dispor taticamente os seus jogadores no terreno de jogo; e,
- ii) Mais do que um sistema tático: o treinador refere que utiliza mais do que um dispositivo posicional, para dispor taticamente os seus jogadores no terreno de jogo.

Justificação:

- i) Características dos jogadores: o treinador justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos, em virtude das particularidades e especificidades dos elementos que compõem o plantel;
- ii) Rotatividade dos jogadores: o treinador justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos, em virtude da necessidade de promover a rotatividade dos elementos que compõem o plantel;
- iii) Maior riqueza tática: o treinador justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos, em virtude da necessidade de promover nos jogadores um conhecimento tático mais rico;
- iv) Maior adaptabilidade: o treinador justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos, em virtude da necessidade de promover uma maior capacidade de resposta adaptativa no seio da equipa;
- v) Mais soluções: o treinador justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos, em virtude da necessidade de promover mais soluções ao nível da disposição tática;
- vi) Surpreender/confundir adversário: o treinador justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos, em virtude da necessidade de promover uma forma de potenciar o factor inesperado e imprevisível da competição, tentando, com isso, ludibriar a equipa opositora; e,
- vii) Sem justificação: o treinador não justifica a utilização de um ou mais sistemas táticos.

PERGUNTA 12

Alteração do modelo de jogo, durante o jogo, de acordo com:

A prestação da equipa:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

A actuação do árbitro:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

O resultado:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

O aparecimento de situações de superioridade/inferioridade numérica:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

O aparecimento de lesões:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

O desenrolar do tempo de jogo:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,

ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

PERGUNTA 13

Alteração do modelo de jogo, no jogo seguinte, de acordo com:

O local do encontro (casa/fora):

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

O clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um derby, etc.):

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

O resultado obtido no último jogo (vitória/empate/derrota):

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

A prestação da equipa no último jogo:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

PERGUNTA 14

Somente sob a forma de pensamento:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,

- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

Materialização do modelo de jogo:

- i) Papel: o treinador refere que o modelo de jogo se encontra materializado sob a forma de suporte papel; e,
- ii) Suporte Informático: o treinador refere que o modelo de jogo se encontra materializado sob a forma de suporte informático.

PERGUNTA 15

Modelo de jogo condiciona o modelo de preparação:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

Justificação:

- i) Correspondência entre conceptualização e operacionalização: o treinador refere que o modelo de jogo condiciona ou não o modelo de preparação, por considerar que deve existir uma correspondência entre a concepção de jogo e a operacionalização do treino; e,
- ii) Serve de avaliador: o treinador refere que o modelo de jogo condiciona ou não o modelo de preparação, por considerar que este último permite efectuar uma análise ao primeiro.

PERGUNTA 16

Modelo de jogo condiciona o modelo de jogador:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

Justificação:

- i) Características dos jogadores: o treinador refere que o modelo de jogo condiciona ou não o modelo de jogador, por considerar que a concepção sobre a forma de jogar de uma equipa deve atender às características dos seus elementos constituintes; e,
- ii) Modelo de jogo abrangente: o treinador refere que o modelo de jogo condiciona ou não o modelo de jogador, por considerar que a concepção sobre a forma de jogar de uma equipa deve ser suficientemente alargada, de forma a contemplar um perfil de jogador variado.

PERGUNTA 17**Metodologia específica de treino:**

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

PERGUNTA 18**Formas:**

- i) Construindo exercícios com acções pré-determinadas (sem oposição): o treinador refere que a forma que considera ser mais adequada, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa, é a construção de tarefas que não impliquem a presença de adversários e cujas acções são pré-definidas;
- ii) Manipulando os constrangimentos do exercício: o treinador refere que a forma que considera ser mais adequada, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa, é a construção de tarefas cujas as condicionantes (espaço, número, tempo, etc.) são por si controladas, de forma a fazer emergir determinados comportamentos;
- iii) Treino de conjunto: o treinador refere que a forma que considera ser mais adequada, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa, é a realização de um exercício de 11x11;
- iv) Jogo Formal: o treinador refere que a forma que considera ser mais adequada, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa, é a realização de uma competição formal (jogo amigável, torneio de preparação, etc.); e,

- v) Outras: o treinador refere outras formas, para além das anteriormente enunciadas, que considera ser as mais adequadas, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa.

PERGUNTA 19

Os exercícios consideram o nível de apropriação:

- i) Sim: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (sim, claro, óbvio, afirmativo, evidente, etc.) ou que manifestem concordância; e,
- ii) Não: todas as respostas que apresentem os seguintes vocábulos (não, nunca, jamais, negativo, etc.) ou que manifestem discordância.

Métodos para avaliar o nível de apropriação:

- i) Estatística: o treinador refere que o método que utiliza, para aferir o grau de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa, é a estatística;
- ii) Questionamento: o treinador refere que o método que utiliza, para aferir o grau de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa, é o questionamento;
- iii) Observação e análise do treino: o treinador refere que o método que utiliza, para aferir o grau de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa, é a observação, análise e registo durante a preparação;
- iv) Observação e análise da competição: o treinador refere que o método que utiliza, para aferir o grau de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa, é a observação, análise e registo durante o jogo; e,
- v) Não sabe responder: o treinador refere que não sabe responder que método utiliza, para aferir o grau de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa.

PERGUNTA 20

Indicado por:

- i) Confiança no modelo: o treinador justifica, que sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa, pelo facto de acreditar na sua metodologia de trabalho e na sua concepção de jogo;
- ii) Características dos jogadores: o treinador justifica, que sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa, pelo facto de ter em conta as características dos jogadores; e,
- iii) Resultados: o treinador justifica, que sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa, através dos resultados desportivos alcançados.

4. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O desígnio deste estudo consistiu em saber de que forma os melhores treinadores de Futebol em Portugal conceptualizam, (re)formulam e operacionalizam toda a problemática relacionada com o modelo de jogo. Por isso, procurou-se: i) perceber como os treinadores de Futebol definem o modelo de jogo, explanando quais os objectivos que servem de suporte para tal opção; ii) identificar quem é, e quem deve ser, o responsável pela construção do modelo de jogo; iii) enunciar quais os diversos aspectos que os treinadores de Futebol devem considerar, aquando da elaboração de um modelo de jogo; iv) identificar quais os factores que o influenciam e condicionam, tentando reconhecer se esse modelo adoptado permanece imutável perante as várias condicionantes do fenómeno Futebolístico ou se se molda diante desses acontecimentos; v) verificar de que forma o treinador de Futebol, em Portugal, concretiza o seu entendimento sobre o modelo de jogo da sua equipa; vi) verificar se deverão existir modelos de preparação e de jogador congruentes e coerentes com o modelo de jogo adoptado pelo treinador; vii) averiguar se os exercícios de treino consideram a capacidade de assimilação do modelo de jogo por parte da equipa; e, por fim, viii) que meios utilizam os treinadores de Futebol, em Portugal, para indagar se o modelo de jogo idealizado é ajustado para a equipa.

Neste âmbito, estabelecemos um desenho experimental, onde os treinadores voluntários, possuidores do curso de treinadores *UEFA Professional* (IV Nível), responderam às diferentes questões constantes de uma entrevista semi-dirigida, previamente validada e posteriormente transcrita e analisada.

Com efeito, seguidamente apresentamos os resultados do estudo, de acordo com as respostas dos treinadores de Futebol portugueses. Assim, e após a caracterização da amostra, dividimos, à semelhança do que sucedeu com o guião da entrevista e com a bibliografia consultada sobre o modelo de jogo, a nossa análise em três partes: i) Conceptualização do modelo de jogo; ii) construção e adaptação do modelo de jogo; e, iii) modelo de jogo *versus* modelo de preparação.

Concomitantemente com a apresentação dos resultados, realizamos a discussão dos mesmos, procurando, sempre que possível, fundamentar, relacionar e comparar os dados obtidos com as referências bibliográficas consultadas previamente.

4.1. Caracterização da amostra

A amostra do estudo foi constituída por 8 treinadores de Futebol possuidores do certificado de nível IV da UEFA, do sexo masculino, com idades compreendidas entre uma média de idades de $45,5 \pm 3$ anos.

No que concerne à formação académica dos treinadores entrevistados, 12,5% possui habilitações equivalentes ao 1º Ciclo do Ensino Básico, sendo este o grau

académico mais baixo manifestado. Em oposição, o grau académico mais elevado, entre os inquiridos, foi o de Mestre, com igual percentagem. Nesta linha, a habilitação académica mais comum foi a Licenciatura, com 37,5% dos treinadores a possuir esse grau, seguida do Ensino Secundário com 25% e a de 3º Ciclo do Ensino Básico com 12,5% (tabela II). De referir, que estes treinadores já concluíram o seu curso/formação há cerca de 18,6 anos, com um desvio padrão de 3,97 anos.

Tabela II. Grau académico mais elevado dos treinadores de Futebol entrevistados. Valores expressos em frequências relativas e em percentagem.

Grau académico mais elevado	Frequência	Percentagem (%)
1º CEB	1	12,5
2º CEB	0	0
3º CEB	1	12,5
Secundário	2	25,0
Bacharelato	0	0
Licenciatura	3	37,5
Mestrado	1	12,5
Doutoramento	0	0
Outro	0	0
TOTAL	8	100,0

Por fim, no que diz respeito à média de anos de experiência enquanto jogador e treinador de Futebol, os entrevistados situam-se entre $12 \pm 2,49$ anos e $16,63 \pm 3,28$ anos (tabela III), o que indica que, em média, os entrevistados apresentam maior experiência enquanto treinadores do que jogadores.

Tabela III. Experiência enquanto jogador e treinador de Futebol

Anos de experiência enquanto	n=8	Média \pm Desvio Padrão
Jogador		12,00 \pm 2,49 anos
Treinador		16,63 \pm 3,28 anos

4.2. Conceptualização do modelo de jogo

Todos os treinadores de Futebol questionados responderam afirmativamente à pergunta se utilizavam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa. É um dado relevante, não apenas por todos assegurarem que possuem um modelo de jogo, mas também por ser esse o elemento nuclear que norteia todo o processo de treino e de jogo da equipa.

Tabela IV. Treinadores que utilizam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da equipa. Valores em percentagem.

Utilização de um modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Sim		100
Não		0

Estes dados obtidos neste estudo vão ao encontro da revisão bibliográfica feita *a priori* que refere que o modelo de jogo, bem como os princípios que lhes estão associados, são elementos nucleares de uma forma específica de jogar e de expressão táctica da equipa perante o processo de treino ou de competição (Castelo, 2008b). Constitui-se por um conjunto de orientações, regras de acção e princípios, que funcionam como ponto de partida essencial e referencial para a orientação geral da acção da equipa e para a sua organização (Castelo, 1996; Garganta, 1996; 2000; 2003; Santos, 2006).

Nesta linha, uma investigação de Vilar (2008) também demonstrou a relevância que os treinadores concedem à existência de um modelo de jogo, onde 20,8% dos inquiridos atribuíam muita importância à concepção de um modelo de jogo e 79,2% dos inquiridos bastante importância a essa concepção. Para além disso, é de assinalar que, também nesse estudo, todos treinadores *UEFA Professional* (IV Nível) utilizam o modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa.

Tabela V. Justificações para a utilização do modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da equipa. Valores em percentagem.

Justificações para a utilização de um modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Com Justificação		62,5
Análise organizacional		12,5
Auxiliar da compreensão		12,5
Conceptualizador de jogo		12,5
Definição de objectivos		12,5
Orientador		25
Rendimento		25
Responder a muitas variáveis		12,5
Sem justificação		37,5

Ainda sobre esta questão, e pelo facto do instrumento metodológico utilizado ter sido a entrevista, foi-nos possível encontrar justificações (62,5%) dos treinadores para o facto de utilizarem o modelo de jogo como mapa orientador. Embora as justificações

mais utilizadas (25%) se prendam no facto do modelo de jogo servir como elemento orientador e promotor do rendimento, 37,5% dos entrevistados, apesar de recorrer a exemplos, não apresentou qualquer justificação para a utilização de um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da equipa. Ainda assim, 12,5% das justificações fornecidas pelos treinadores prendem-se com a necessidade de uma análise organizacional, de um auxiliar da compreensão de processos, de um conceptualizador de jogo, de definir objectivos e de responder a muitas variáveis.

Embora a maioria destas justificações possa ser bastante objectiva, alcançar o rendimento ou responder a muitas variáveis, é, em nosso entender uma fundamentação bastante vaga, generalista e dispersa.

Assim, alguns defendem que utilizando um modelo de jogo é a melhor forma de obter um óptimo desempenho dos jogadores e da equipa, dado que abrange os "elementos orientadores do processo de treino e de jogo e contempla um conjunto de alternativas, de forma a dar resposta ao maior número de variáveis em treino e jogo". Deste modo, "o seu conteúdo deve nortear as decisões do treinador, dirigentes e jogadores, tornando-se um elemento fundamental para o dia-a-dia do clube".

Neste âmbito, consagra as linhas orientadoras do treino e é o instrumento base para a compreensão de todos os processos da equipa", permitindo "entre vários aspectos, definirmos uma análise organizacional da equipa, a concepção de jogo do treinador (a ideia) e os seus objectivos, orientações de trabalho e, por fim, uma articulação entre os vários elementos (subsistemas)".

Outros chegam a afirmar ainda, que a metodologia de treino que utilizam apenas faz sentido "se se basear na implementação do modelo de jogo da equipa" e, "atendendo a que o treino é a preparação directa para a competição", se criarem e operacionalizarem "exercícios de treino de baixa ou média complexidade, que levem o atleta (jogador) a interiorizar a dinâmica e a concepção dos mesmos".

Na verdade, o modelo de jogo parte de uma ideia ou concepção de jogo, que se baseia em construções simbólicas, através das quais e, simultaneamente se: i) define um projecto de acção (planeamento); ii) promove ferramentas operacionais (processo de treino); e, iii) avalia o processo em função da sua eficácia (análise do jogo) (Castelo, 2008b). É, portanto, valorizada a dimensão táctica no treino da organização do jogo, onde uma metodologia específica de treino não pode ser suportada por todos e quaisquer exercícios possíveis de exercitar (Castelo, 2007a).

Torna-se, então, importante perspectivar a forma como múltiplos executantes se comportam em torno de um projecto singular, como se fossem uma entidade única, embora mantendo as suas individualidades (Damásio, 2006).

Assim, cada equipa pode ser caracterizada pelas particularidades e pela expressão táctica da sua forma de jogar, existindo, por isso, tantos modelos como equipas. Logo, por ser necessário introduzir nos jogadores e nas equipas traços comportamentais que induzam a forma de jogar pretendida (Garganta, 2000), é fundamental proceder à definição e caracterização, de um modelo de jogo e de um conceito de jogo (Castelo, 2008b).

Em nossa opinião, parece-nos óbvia a utilização de um modelo de jogo que sirva de matriz condutora a todo o processo de treino e competição, em equipas que procuram o alto rendimento desportivo. Só desta forma se conseguirá modelar a tomada de decisão dos jogadores e das respectivas equipas. Assim, o treinador deverá assumi-lo como a principal referência do seu trabalho, já que se constitui como o objectivo que a equipa deve alcançar, muito embora saibamos que este desígnio é inacessível, uma vez que se encontra em permanente evolução. Este acaba por ser um factor extremamente positivo, na medida em que, não só se aperfeiçoa o instrumento conceptual do treinador, mas também porque permite que aos jogadores um processo de superação constante.

Quanto aos objectivos para a criação de um modelo de jogo, os treinadores entrevistados referem maioritariamente (57,15%) que utilizam a sua concepção de jogo com o propósito de modelar atitudes e comportamentos. De seguida, o modelo de jogo serve, segundo 21,43% dos participantes nesta investigação, para realinhar compreensões e significados e, de acordo com 7,14%, para gerar sinergias. Por fim, de referir que 14,29% apresenta objectivos que não se enquadram em nenhuma das anteriores categorias definidas *a priori*, porque referem que pretendem alcançar o "sucesso, quer individual, quer colectivo" ou então para a equipa praticar "um bom Futebol", sendo "atractiva do ponto de vista do espectáculo", porque essa é a forma que, no entender deles, aproximará a equipa do objectivo "de atingir o resultado desportivo".

Contudo, e de forma geral, a principal finalidade (42,86%) para a fundação de um modelo de jogo centra-se na tentativa de estimular o desenvolvimento de atitudes e o aperfeiçoamento de comportamentos motores, por parte dos jogadores, de resposta à situação-problema.

De assinalar, que nenhum treinador parece gerar um modelo de jogo para subordinar os interesses individuais aos colectivos, para criar condições para uma superação constante ou para melhorar os canais de comunicação entre jogadores, o que não vai ao encontro da bibliografia consultada, já que mais que a expressão das capacidades individuais evidenciadas por cada jogador, os resultados obtidos por uma equipa dependem inevitável e decisivamente do facto do todo ser maior que a simples soma das partes. Para além disso, o treinador deverá promover a busca constante da superação dos jogadores e, independentemente do dispositivo táctico e da organização

dinâmica da equipa, promover a ligação entre os elementos dessa organização (Castelo, 2008b). Por esse facto, é presumível que possa ocorrer uma fonte de desalinhamento das atitudes e comportamentos dos jogadores dentro da equipa, já que cada um actua de acordo com o significado que atribui ao contexto das suas acções.

Tabela VI. Objectivos para a criação de um modelo de jogo. Valores em percentagem.

Objectivos para a criação de um modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Gerar sinergias		7,14
Subordinar os interesses individuais aos colectivos		0,00
Fomentar a coesão e adaptação		7,14
Modelar atitudes e comportamentos		57,15
Seleccionar ambientes similares à competição		14,29
Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos		42,86
Criar condições para uma superação constante		0,00
Realinhar compreensões e significados		21,43
Entre o treinador e jogadores		14,29
Entre jogadores		0,00
Implementar uma cultura de disciplina e de responsabilidade		7,14
Outros		14,29

Assim, alguns entendem que o modelo de jogo surge para “facilitar a aquisição e compreensão de uma identidade própria da equipa”, para que todos os jogadores “assimilem processos” e “pensem o jogo com os mesmos princípios” e, por conseguinte, “percebam e saibam o que fazer em qualquer momento” da competição.

Daí, que se afirme que se pretende alcançar um modelo de organização do jogo da equipa, “através de linhas de orientação que permitam a congregação de esforços entre os vários intervenientes (treinadores, jogadores, administração, etc.)”. Modelo esse que surge por intermédio da “identificação com ideias de treino e de jogo comuns”, onde todos procuram “falar a mesma linguagem”, para “resolver os mesmos problemas do jogo”. Estes treinadores vão de encontro à literatura, onde se refere que um modelo é uma construção teórica que, procura definir e reproduzir, o sistema de relações consubstanciado pelos elementos que formam uma realidade (Castelo, 2008b). Assume uma importância essencial na modelação do pensamento e o comportamento táctico dos jogadores (Garganta, 1997; Castelo, 2006; 2008; Castelo & Matos, 2006)

Desta forma, adoptando um modelo de jogo, decide-se “dentro da contextualidade” que se cria, já que com ele se pretende “indicar o caminho e a forma como a equipa se expressa do ponto de vista competitivo”.

Nesta matéria, a bibliografia consultada suporta a ideia de que a construção de um modelo teórico visa procurar cumprir três objectivos: i) melhor compreensão dos seus elementos específicos, quando analisados isoladamente uns dos outros (visão analítica do problema); ii) estabelecimento de hipóteses sobre o seu comportamento de conjunto, isto é, as interdependências dos seus elementos (visão estrutural do problema); e, iii) tentar prever as suas modificações (reacções) em função da variabilidade das conjecturas, que promovem a emergência de novas inter-relações (Castelo, 2008b).

Mais concretamente no modelo de organização técnico-táctico do jogo de Futebol, o mesmo autor destaca que a organização dinâmica da equipa apresenta três propósitos: i) gerar sinergias, potenciando a acção de cada elemento (jogador) para um nível de rendimento superior, à simples soma das tarefas desenvolvidas por cada um; ii) modelar atitudes e comportamentos dos jogadores, adaptando-os às dinâmicas situacionais de jogo e disponibilizando-os para estarem ao serviço da equipa. De acordo com este objectivo, é possível desenvolver atitudes de superação constante nos jogadores e promover uma postura de treino semelhante à da competição; e, iii) realinhar compreensões e significados, porque o que dá significado a uma acção é o seu contexto de ocorrência e, também, porque a partilha de contextos é o que garante o entendimento mútuo entre os jogadores e entre estes e o treinador. Neste contexto, se reforça a importância da implementação de um modelo de jogo, na implementação de uma cultura de disciplina e de responsabilidade e na criação de significados comuns, para a construção de um projecto colectivo, bem como de uma metodologia de treino suportada por meios específicos, que devem traduzir experiências e situações de jogo carregadas de significado.

Para além do mais, é possível efectuar um paralelismo entre as opiniões emitidas pelos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) que participaram nesta investigação e a psicologia ecológica e a teoria dos sistemas dinâmicos (teoria dos sistemas de acção).

Estas ideologias preconizam a informação envolvente como o constrangimento-chave à emergência de um padrão motor funcional. A adequação da acção depende estritamente da afinação do sujeito à informação contextual proporcionadora de acções específicas (*affordance*). A realidade ecológica competitiva é composta por invariantes informacionais específicas, determinadoras de acções de resposta particulares, pelo que o treinador, não só deverá ser capaz de identificar as mais relevantes e entender como

interagem com os sujeitos (em particular) e com as equipas (em geral), mas também obter conhecimento aprofundado dos fluxos informacionais que acompanham o fenómeno competitivo.

De acordo com esta análise, o treinador deverá proporcionar tarefas que obriguem a uma permanente interacção jogadores-contexto, onde estes possam fazer interagir os seus constrangimentos com os do ambiente e, por intermédio de ciclos percepção-acção, concretizar os seus objectivos. Assim sendo, os treinadores deverão ser capazes de construir um modelo de jogo, que oriente o ciclo de percepção-acção dos jogadores, na direcção dos objectivos organizacionais da equipa, e de construir exercícios, que por acção da interacção entre as suas condicionantes (constrangimentos) e as características particulares dos jogadores, promovam a manifestação de comportamentos funcionais.

No que concerne à definição de modelo de jogo, encontrámos enunciações diversificadas. Enquanto alguns referem que é uma “construção teórica referente a determinada realidade (Futebol), que visa criar condições de sucesso”, outros abordam a questão numa perspectiva prática do processo de treino da equipa, afirmando que o modelo de jogo “é a forma de preparar os nossos jogadores, indo ao encontro do que pretendemos colectivamente para a equipa”.

Neste último registo, o modelo de jogo, bem como os princípios que lhes estão associados, são elementos nucleares de uma forma específica de jogar e de expressão táctica da equipa perante o processo de treino ou de competição (Castelo, 2008b).

Noutro registo, há quem entenda o modelo de jogo como “o conjunto de princípios orientadores da filosofia de treino e de jogo de uma equipa, envolvendo todas as dimensões técnicas, tácticas, psicológicas e culturais” ou, então, como “a articulação entre os vários subsistemas cultural, estrutural, metodológico, relacional, táctico-técnico e estratégico-táctico, ou seja, o desenvolvimento prático destes factores, em função daquilo que é a ideia de jogo do treinador”.

Esta posição converge com os artigos pesquisados, onde é possível verificar que o modelo de jogo representa um conjunto sistematizado de conhecimentos teórico-práticos (Mateus, 2004) e procura criar uma rede de inter-relações entre as unidades de um conjunto, no sentido de compreender a globalidade e as múltiplas relações que se estabelecem (Castelo, 1994). Constitui-se, assim, por um conjunto de orientações, regras de acção e princípios, que funcionam como ponto de partida essencial e referencial para a orientação geral da acção da equipa e para a sua organização (Castelo, 1996; Garganta, 1996; 2000; 2003; Santos, 2006; Castelo, 2008b). Por outras palavras, o modelo de jogo refere-se a uma ideia ou conjectura de jogo (Oliveira, 2003), que

decorre dos seus constrangimentos estruturais, funcionais e regulamentares (Garganta, 1996).

É defendido, também, que “é um processo cumulativo e interactivo, mediado pelos treinos e pelas competições”, que nunca se encontra totalmente concluído. Tem, no entanto, de “ser aferido pelas vitórias e pelo pulsar dos jogadores no dia-a-dia”, através da confrontação que o treinador promove “entre a sua ideia do jogar da equipa (da sua matriz) e a matriz que a equipa apresenta”. Ele inicia-se nas “ideias do treinador”, passa pela “conceptualização” e termina na “operacionalização pelos jogadores”. Aqui, o processo de percepção e análise das situações de jogo decorre da pauta interpretativa e da leitura da situação, providenciada pelo modelo de jogo da equipa e concomitantemente pelas experiências assimiladas, partindo do enquadramento em que o jogador se encontra, em relação ao contexto situacional. Através destas vertentes retém o que é pertinente, organiza-o e confere-lhe um sentido próprio, à luz do modelo adoptado (Castelo, 2008b). É, “desde o primeiro dia de treino até ao último dia de competição”, “todo o jogar da equipa,”. Neste âmbito, vai ao encontro da perspectiva que o modelo de jogo surge com o intuito de fazer com que cada um leia, entenda e exprima uma concepção única de uma forma de jogar, orientando especificamente as respectivas decisões e respostas motoras (Castelo, 2008a). Assim, cada equipa pode ser caracterizada pelas particularidades e pela expressão táctica da sua forma de jogar (Graça & Pinto, 2004; Castelo, 2008b).

O modelo consubstancia-se, assim, numa conjuntura de jogo fundada em regras de decisão e acção, através das quais pontifica um modo particular de jogar de uma equipa, ou seja, uma identidade táctica própria e comum a todos os jogadores, onde a intervenção do treinador na construção de um modelo de jogo para a equipa, regula e potencia, no mesmo momento, uma forma específica de jogo. Por isso, pressupõe uma concepção unitária para um desenlace específico e eficaz da acção da equipa, podendo ser mais construída e pausada ou impulsiva e rápida no seu desenvolvimento e ser baseada na fase ofensiva ou defensiva do jogo, deliberada ou prudente e reservada ou espectacular. Desta forma, procura-se fomentar uma padronização secundada por um conjunto de preferências (parametrização), tanto na tomada de decisão, bem como na escolha da acção motora de suporte a essa decisão estabelecendo uma singularidade de jogo (Castelo, 2008b).

O modelo de jogo, para outro treinador, não é mais do que a “expressão/concepção do treinador sobre a forma como a sua equipa se deve organizar e estruturar nos momentos de posse de bola”, afirmando também que este conceito é, por diversas vezes, confundido com o de “modelo táctico” (entenda-se sistema táctico).

O primeiro aspecto a salientar prende-se com a ideia de que o modelo de jogo parte do treinador e o segundo com a mensagem de que é a “forma como a sua equipa se deve organizar e estruturar”. Este último aspecto surge numa lógica na qual se definem tarefas e funções tácticas aos jogadores, obrigando-os a manterem-se constantemente atentos e activos, influenciando e, em simultâneo, ser influenciado pelo desenvolvimento do jogo (Castelo & Matos, 2006; Santos, 2006).

Contudo, esta definição torna-se, em nosso entender, escassa do ponto de vista conceptual, visto que exclui os momentos cuja equipa não se encontra na posse da bola, ou seja, que se encontra em processo defensivo. E, como é sabido, nos jogos desportivos colectivos, as equipas disputam objectivos comuns, lutando para gerir em proveito próprio, o tempo e o espaço, através da realização de tarefas de sinal contrário (ataque *versus* defesa) (Garganta, 2006). Aliás, o Futebol pode ser encarado como um sistema aberto, complexo, dinâmico e não linear (Castelo, 1992), já que os membros do jogo são divididos em dois grupos possuindo limites rigorosamente fixos, no interior dos quais mantêm relações complexas de cooperação e diversas formas de rivalidade desportiva com a equipa adversária, num quadro imprevisível de luta pela posse da bola, que consubstancia duas fases fundamentais do jogo: o ataque (processo ofensivo) e a defesa (processo defensivo) (Castelo, 2003). Como tal, parece-nos incompleta tal definição de modelo de jogo, que é completada e aperfeiçoada por outro treinador que circunscreve o modelo de jogo aos “comportamentos individuais e colectivos da equipa, com e sem bola”.

Por fim, o modelo de jogo é visto como um “bilhete de identidade”. Neste sentido, este representa a identidade comportamental da equipa (Graça & Pinto, 2004). Assim, cada jogador se ajusta de forma a constituírem um todo (equipa), com um sentido e identidade própria (estabelecido pelo modelo de jogo) (Castelo, 2008b). É visto, também, como uma “ideia”, para que a equipa tenha conhecimento do que “tem que fazer no colectivo” e o jogador saiba: i) “o que é que tem que fazer em determinados momentos do jogo”; ii) “quais são os objectivos em termos ofensivos”; iii) que meios utiliza quando tem a posse da bola; iv) como tem de defender; v) “que tipos de espaços tem que ocupar”; e, vi) quais as “dinâmicas e a mecânica” da equipa.

Nalgumas *nuances* esta lógica aflui para a literatura consultada, já que os jogadores, através do modelo de jogo, sabem o que devem fazer e, simultaneamente, o que não devem fazer (Castelo & Matos, 2006). Procura, assim, orientar as decisões dos jogadores, condicionando a organização da percepção, a compreensão das informações e a resposta motora (Garganta et al., 1998) e, por conseguinte, proporcionar a cada jogador e à equipa na sua globalidade, a possibilidade de recorrer a um código específico de leitura da realidade situacional, que procura identificar e englobar os múltiplos e

diversos factos que constituem a realidade competitiva, conjugando-os e relacionando-os uns com os outros (Castelo, 2008b).

Assim sendo, o modelo de jogo representa o conhecimento estrutural mais elevado que um treinador possui sobre a estrutura de rendimento do jogo de Futebol (Vilar, 2008).

A verdade é que, independentemente de quem idealiza, elabora ou influencia o modelo de jogo, este deve considerar, na sua concepção, as seguintes dimensões: i) a compreensão dos diferentes elementos constituintes do jogo; ii) a organização de como todos estes elementos podem relacionar-se; iii) a direcção que os elementos constituintes do jogo podem tomar de acordo com uma lógica; iv) a evolução que atende ao aparecimento de diferentes níveis de complexidade do jogo; e, v) a adaptação que promove a inter-relação dos distintos elementos do jogo.

Tabela VII. Definição do modelo de jogo, de acordo com as suas dimensões. Valores em percentagem.

Dimensões que definem modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Compreensão		29,41
Organização		47,06
Direcção		0,00
Evolução		11,76
Adaptação		11,76

De acordo com a tabela VII, os aspectos relativos à organização foram os mais mencionados pelos treinadores entrevistados (47,06%). De seguida, encontram-se as definições formuladas pelos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) que englobam aspectos concernentes à compreensão (29,41%). Por fim, as dimensões menos referidas (11,76%) pelos participantes no estudo, aquando da formulação de conceitos atinentes ao modelo de jogo, prendem-se com a evolução e a adaptação.

De referir, que nenhum dos sujeitos que colaboraram com esta investigação, formulou conceitos sobre o modelo de jogo onde a dimensão direcção fosse enunciada.

Estes dados indicam-nos que os treinadores de Futebol procuram sobretudo inculcar nos seus jogadores um determinado grau de inteligibilidade do jogo, onde estes aprendem e apreendem quais os caminhos possíveis e exequíveis da equipa funcionar e progredir.

Posto isto, em nosso entender, o modelo de jogo é um conjunto de ideias e de hipóteses de jogo, fundado e aperfeiçoado com base na evolução dos conhecimentos teórico-práticos, fundamental e nuclear para promover nos jogadores e na equipa uma

forma específica de jogar, que se rege por princípios e regras de acção, tendentes a provocar uma padronização de comportamentos e, conseqüentemente, a criação de uma identidade.

Em suma, um ponto comum nestas definições é que todas apontam para que o modelo de jogo parta da ideia de organização do treinador, daí que seja pertinente perceber quem, de facto constrói e adapta o modelo de jogo da equipa e em que circunstâncias o faz.

4.3. Construção e adaptação do modelo de jogo

Quanto à questão “quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?”, todos responderam que o treinador principal participou nessa elaboração. Este aspecto coincide com a maioria da bibliografia consultada, já que nela se refere que a responsabilidade da construção do modelo de jogo deverá repousar no treinador, o qual partindo da sua própria concepção, adopta um dispositivo posicional dos jogadores no terreno de jogo (sistema de jogo), um método de jogo ofensivo e um método de jogo defensivo, incluindo as rotinas e padrões de jogo, os esquemas tácticos e os princípios de orientação táctica, realinhando atitudes, decisões e acções de solução das situações de jogo (Castelo, 2008). Por isso, é comum referir-se que o modelo de jogo é adoptado pelo treinador (Carvalho, 2001; Castelo & Matos, 2006; Castelo, 2008a; Pinto et al., 1996; Garganta, 1997; 1999; Garganta & Gréhaigine, 1999; Queiroz, 1986) e que se fundamenta na sua interpretação e concepção de jogo (Castelo, 1996; Castelo, 2008b).

Tabela VIII. Quem elaborou o modelo de jogo da equipa. Valores da frequência relativa, de acordo com o número de entrevistados, em percentagem.

Quem elaborou o modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Dirigentes		
Presidente		0,0
Director desportivo		0,0
Outros dirigentes		0,0
Treinadores		
Treinador principal		100,0
Outros treinadores da equipa técnica		25,0
Jogadores		
Capitães de equipa		12,5
Outros jogadores		0,0
Outros elementos		
Outros elementos		0,0

Todavia, e de acordo com a tabela VIII, nem todos foram unânimes em reconhecer que foi apenas este elemento técnico a elaborar o referido modelo. Neste sentido, 25% dos treinadores entrevistados referiu que foi a "equipa técnica" a elaborar o modelo de jogo. Facto corroborado pelos artigos revistos, onde se pode retirar que o treinador não é o único responsável pela sua construção, já que outros elementos influenciam significativamente o estabelecimento de uma identidade/integridade de conjunturas, de rotinas, de padrões, de princípios, etc., que contribuem para um quadro de acção específico dos jogadores e da equipa, caracterizando uma forma de jogar (Castelo, 2008b).

De salientar, o facto de 12,5% dos treinadores ter referido que, para além da equipa técnica, contaram com "a opinião dos três capitães de equipa". Este dado vem ao encontro de um estudo de Vilar (2008), onde se refere que 91,7% não considera as ideias dos jogadores, no que concerne à elaboração do modelo de jogo adoptado.

Em nosso entender, esta é uma questão que causa alguma controvérsia, na medida em que o treinador vê-se perante a dúbia questão de deixar os jogadores interferirem no seu trabalho profissional ou de permitir a sua participação, numa perspectiva conciliadora e congregadora de esforços que confluem para o mesmo fim. Assim sendo, mostramo-nos sensíveis à possibilidade de colaboração dos jogadores da

equipa em determinados aspectos particulares do modelo, como são o caso das jogadas padronizadas ou as partes fixas do jogo (situações de bola parada). Deste modo, os jogadores sentir-se-ão, de certa forma, mais identificados com o modelo global e, por conseguinte, mais confiantes e motivados para a prossecução completa de todos os seus aspectos fundamentais.

Contudo, e apesar de neste estudo nenhum dos treinadores entrevistados o ter referido, a bibliografia também aponta para outra alternativa na responsabilização da criação do modelo de jogo: o corpo directivo do clube. Assim sendo, num clube onde exista uma conceptualização e cristalização progressiva de um modelo de jogo, ao longo dos seus anos de existência, fará todo o sentido que não se inverta bruscamente o seu desenvolvimento, especialmente quando este é consentâneo com as perspectivas de evolução do jogo de Futebol. Por conseguinte, o mais natural é que o treinador responsável venha a aperfeiçoá-lo, podendo dar-lhe o seu cunho pessoal (Castelo, 2008).

Um exemplo disso é o que sucede em alguns clubes, onde é possível identificar um modelo de jogo característico, independentemente do treinador que o coloca em prática. Nestes casos, os responsáveis do clube diligenciam a contratação de um treinador, cujo perfil se enquadre com o modelo de jogo vigente. Posteriormente, o treinador terá apenas de o desenvolver e não de o conceber.

Independentemente de quem elabora o modelo de jogo, é interessante também perceber quem, na óptica dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), o deve elaborar. Assim, foi formulada essa mesma questão aos participantes no estudo.

Tabela IX. Quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa. Valores da frequência relativa, de acordo com o número de entrevistados, em percentagem.

Quem elaborou o modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Dirigentes		
Presidente		0,0
Director desportivo		0,0
Outros dirigentes		0,0
Treinadores		
Treinador principal		100,0
Outros treinadores da equipa técnica		25,0
Jogadores		
Capitães de equipa		12,5
Outros jogadores		0,0
Outros elementos		
Outros elementos		25,0

Neste sentido, todos mantiveram individualmente a coerência na resposta e referiram exactamente o que haviam referido na questão anterior, ou seja, 100% dos treinadores colocam-se a si como mentores do modelo de jogo, 25% concede ainda oportunidade aos seus colaboradores e 12,5% aos capitães de equipa. Assim sendo, as justificações anteriormente referidas mantêm-se para a análise e discussão dos resultados obtidos nestas respostas.

Contudo, 25% dos treinadores adiantou ainda a possibilidade de “colaboração por parte de outros elementos”, na construção do modelo de jogo. Um deles chega mesmo a afirmar que “poderá haver outras pessoas a elaborar”, sendo posteriormente o treinador a transmiti-lo e operacionalizá-lo junto dos jogadores, tendo, no entanto, que se “identificar determinado tipo de modelo”.

Por outras palavras, é aberta a possibilidade, numa “lógica diferente daquelas que têm sido habituais”, para o aparecimento de “um outro elemento” (“que se dedique ao estudo do Futebol”), no sentido de diligenciar a edificação do modelo de jogo da equipa. Porém, nunca é retirada, nem atenuada, a importância do treinador de Futebol na concretização e operacionalização desse modelo.

Este dado, como havíamos referido anteriormente, merece o nosso reparo, já que o clube pode dotar-se de um elemento responsável pela elaboração do modelo de jogo. Todavia, é uma situação delicada, porque não é normalmente este o elemento

responsabilizado, perante os resultados desportivos. Assim, entramos numa díade responsável-responsabilizado, repartida e partilhada, onde este primeiro elemento produz o modelo *a priori* e o segundo operacionaliza *a posteriori*. Daqui emergem dois cenários negativos possíveis: i) o treinador é responsabilizado por um constructo que não é o seu. Neste âmbito, e de acordo com a nossa percepção, gera-se uma situação injusta e incómoda; ou, ii) o treinador é desresponsabilizado, por não ter sido o autor do modelo de jogo que agora operacionaliza. Neste âmbito, e em nossa opinião, gera-se uma situação inconveniente e desajustada.

Contudo, em sentido oposto, esta hipótese de trabalho também apresenta as suas vantagens: i) diminui a pressão exacerbada que o treinador é habitualmente alvo; e, ii) permite a possibilidade de existência de um elemento que se especialize somente na concepção do modelo de jogo e que, posteriormente, possa auxiliar o treinador na sua operacionalização.

Este facto, como havia sido supracitado, pode encarrear na mesma lógica de que o treinador não é o responsável exclusivo pela construção do modelo de jogo, podendo existir outros elementos que o influenciem (Castelo, 2008b).

Posteriormente, e porque também foram questionados sobre a razão de tal opinião, procuraram justificar o porquê das suas opções.

Com efeito, referem que o treinador deve ser sempre o responsável pela elaboração do modelo de jogo: i) "porque o treinador é o elemento que tem (ou deverá ter) um conhecimento mais profundo dos jogadores que irão interpretar esse mesmo modelo de jogo"; ii) "porque o modelo de jogo deve ser concebido por alguém que tecnicamente domine diversos conteúdos do jogo"; iii) porque "faz parte das suas atribuições"; iv) porque "é uma forma de responsabilização"; e, v) "pela criatividade que o caracteriza".

Tabela X. Justificação para a opção sobre quem deve elaborar o modelo de jogo. Valores em percentagem.

Quem elaborou o modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Com justificação		50
Conhecimento dos jogadores		25
Conhecimento técnico		50
Funções		25
Responsabilização		75
Outras		25
Sem justificação		50

Assim sendo, e porque todos os participantes nesta investigação referiram que deve ser o treinador principal a preparar e a produzir o modelo de jogo, a maioria (75%), que justifica, aponta fundamentações que se enquadram no facto deste possuir uma responsabilidade intrínseca. Desta forma, o treinador deve construir toda a concepção de jogo da equipa, porque ele será o responsável por responder pela modelação das atitudes e dos comportamentos dos seus jogadores.

Contudo, metade (50%) dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) que fundamentaram a sua escolha, menciona que deve ser o treinador a elaborar o modelo de jogo, porque é ele o elemento que possui o conhecimento técnico mais elevado.

Depois, houve 25% dos treinadores que justificou a sua opção, no facto dos treinadores desfrutarem de um conhecimento dos jogadores mais aprofundado, de ser uma das funções inerentes ao cargo que ocupa e por outras razões, que se prendem com a criatividade que é apanágio do treinador.

De referir, que metade dos treinadores se dispensou a justificar a sua opção, sobre quem deve elaborar o modelo de jogo da equipa, facto que prejudica a extrapolação destes dados.

Quanto aos aspectos que, segundo os treinadores entrevistados, o modelo de jogo deve considerar, várias foram as opções manifestadas pelos sujeitos. Desta forma, houve quem mencionasse que o modelo de jogo deve abranger as “organizações defensiva e ofensiva, assim como as respectivas transições” ou, então, quem afirmasse que deve incluir “todos os aspectos que, de uma forma ou de outra, contribuem para o rendimento da equipa (sistemas tácticos, esquemas tácticos, dinâmicas, perfis de jogadores, missões tácticas individuais e colectivas, circulações tácticas e transições, princípios de jogo e, fundamentalmente, a definição clara e realista dos objectivos a alcançar)”. Nesta linha, outro participante no estudo referiu que, esta ideia comum do jogar da equipa, deve conter os “aspectos culturais, dois sistemas tácticos e suas variáveis, definição dos métodos de jogo, ensino do jogo através dos princípios e os aspectos táctico-estratégicos”. Ainda neste sentido, um treinador referiu que o modelo de jogo deve incluir “todo o processo de construção da equipa”, a “planificação inicial”, a “dinâmica do sistema ou sistemas de jogo a adoptar”, “os métodos de jogo”, “os seis momentos do jogo, onde inclui as atitudes, as transições e os esquemas tácticos” e uma “conceptualização integrada da eficácia contextualizada dos exercícios de treino: fazer, saber fazer, porquê fazer, decidir o que fazer”.

Com efeito, o modelo de jogo deverá compreender “todos os comportamentos que a equipa deve adoptar com e sem posse de bola”, nomeadamente as “relações de intercomunicação/ligação sectorial”, “a organização”, “os automatismos”, “as transições”,

“a mecânica”, a “ocupação dos espaços” e as missões individuais. Contudo, um treinador entrevistado não quis deixar de salientar, que o profissional responsável pela construção e adaptação do modelo de jogo, deve atender que este “deve ser criado em função do clube, dirigentes, condições de treino, clima, nível de competição, quadro competitivo, etc.. Deve igualmente considerar jogadores, arbitragem, adeptos, etc.”.

Tabela XI. Aspectos cujo modelo de jogo deve considerar. Valores em percentagem.

Aspectos a considerar no modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Concepção de jogo do treinador		100,0
Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube		50,0
Dimensão estrutural do modelo		62,5
Dimensão funcional do modelo		75,0
Dimensão relacional do modelo		87,5

De acordo com os dados da tabela XI, 100% dos treinadores partem, directa ou indirectamente, da sua concepção de jogo. Este facto foi considerado, não só pelas respostas a esta questão, mas também considerando as questões anteriores, onde todos os entrevistados mencionaram que quem elabora (e deve elaborar) o modelo de jogo é o treinador. Como tal, se é este o principal mentor de todos os aspectos que circunscrevem esta problemática, o modelo de jogo deve natural e objectivamente partir da sua concepção de jogo.

Esta informação recolhida surge no seguimento de um estudo, onde 95,8% dos treinadores de Futebol identificam as ideias e convicções próprias como elementos constituintes do modelo de jogo (Vilar, 2008). Reconhecemos a importância deste aspecto, uma vez que é habitual conotarmos determinados treinadores com determinado tipo de equipas, com padrões de organização muito característicos. Exemplo disso, é o treinador de Futebol que se reconhece apostar usual e predominantemente num estilo de jogo mais directo (em que se faz uma brusca transição defesa-ataque, onde um defesa ou o guarda-redes “bombeia” a bola para a área adversária) ou, então, em contra-ataque.

Com efeito, o modelo de jogo constitui-se, de acordo com estes sujeitos e de acordo com os autores consultados na literatura, pelas convicções e ideias do treinador, sobre a melhor forma de jogar. Por isso, o modelo deve ser: i) evolutivo, porque deverá atender às grandes tendências e às perspectivas de desenvolvimento do jogo, para funcionar sempre com referência; ii) adaptativo, porque deverá atender à especificidade das características dos jogadores que compõem a equipa; e, iii) congruente, porque deverá ser coerente entre o conhecimento que o treinador possui e a realidade que este

usufrui. Daqui, atendendo às particularidades dos jogadores, o treinador deve preocupar-se com o(s) sistema(s) de jogo, com os métodos de jogo (ofensivo e defensivo), com os esquemas tácticos, com as rotinas e os e padrões de jogo e com os princípios de orientação táctica, realinhando atitudes, decisões e acções de solução das situações de jogo (Castelo, 2008b). Este dado é reforçado pelo treinador que afirma que o modelo de jogo deve considerar: "sistemas tácticos, esquemas tácticos, dinâmicas, perfis de jogadores, missões tácticas individuais e colectivas, circulações tácticas e transições, princípios de jogo e, fundamentalmente, a definição clara e realista dos objectivos a alcançar".

Nesta linha, na literatura pode ler-se, que o modelo de jogo deve conceptualizar os sistemas e métodos de jogo preferenciais, ou seja, as posições dos diferentes jogadores no terreno de jogo – e suas respectivas funções – e o ritmo diferenciado com que as acções são desenvolvidas (Vilar, 2008). Aliás, neste estudo, 100% dos treinadores inquiridos considerara que o modelo de jogo deve englobar os métodos de jogo (ofensivo e defensivo), porque métodos de jogo diferentes correspondem a sincronizações comportamentais diferentes e sistemas de jogo distintos a missões tácticas e enquadramentos posicionais distintos (Castelo, 2007a). Como tal, é imprescindível que se conceptualize sobre estas duas dimensões do jogo. Quem não as considera procede, em nosso entender, de forma incorrecta, dado que as configurações dos jogadores no espaço de jogo determinam diferentes missões, tarefas e funções para os jogadores e para a equipa. Tomemos como exemplo o caso de um sistema de jogo em 4:3:3, com um ponta-de-lança fixo na zona central do ataque. Nesta situação, não é normal que este jogador procure criar rupturas, através de movimentos laterais rápidos entre o defesa central e o defesa lateral. Em oposição, num sistema de jogo em 4:4:2, é possível que o modelo de jogo preconize essa movimentação lateral de um dos avançados. Assim sendo, é verificado que são atribuídas missões tácticas diferentes, consoante o posicionamento dos jogadores no terreno de jogo.

Com efeito, um treinador de Futebol deve considerar os subsistemas estrutural e metodológico, aquando da elaboração do modelo de jogo da equipa. Para além disso, esta visão é também defendida pela literatura, quando se considera que devem também constar os esquemas tácticos, ou seja, as situações de bola parada (Vilar, 2008). Estas, por serem situações de jogo cujo envolvimento se encontra circunscrito e onde a imprevisibilidade é acentuadamente menor, constituem-se como oportunidades ideais para a constituição e operacionalização de programas pré-determinados, tanto para o processo ofensivo, como para o defensivo.

Esta vertente da formação de programas pré-determinados é suportada pela perspectiva cognitivista, onde a resolução dos problemas do jogo depende da escolha da solução motora mais acertada para determinada situação, armazenada na memória de

cada indivíduo (Ribeiro & Araújo, 2005). Desta forma, os jogadores são modelados como decisores racionais que elegem uma resposta a partir das opções inculcadas nos modelos de representação mental (Williams et al, 1999; Araújo et al., 2005).

Em oposição, e de acordo com a perspectiva ecológica e a teoria dos sistemas dinâmicos, a concepção de jogo preconizada deve ser sensível ao contexto, como é o caso do posicionamento dos jogadores em campo e a respectiva dinâmica posicional.

Assim sendo, ambas as perspectivas apresentam valências que, em complementaridade, fornecem adequadas premissas para o desenvolvimento do processo de treino do Futebol. Como tal, os treinadores não deverão assumir posições extremistas e radicais, concedendo prevalência única a determinada corrente ideológica, em detrimento de outra (Vilar, 2008).

Paralelamente, 87,5% dos treinadores entrevistados refere a dimensão relacional como elemento constante do modelo de jogo que elaborou para a sua equipa. Assim, a generalidade dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) procuram, com a implementação do seu modelo de jogo, gerar uma linguagem própria para a equipa, através da implementação de um conjunto de linhas orientadoras do pensamento tático dos jogadores, que visa a resolução tático-técnica dos distintos contextos situacionais do jogo (Castelo, 2008b). Assim, estas regras de tomada de decisão e de acção motora, desenvolvidas em contextos similares aos da competição, através da manipulação das condicionantes do exercício de treino (espaço, número, etc.), vão permitir a transformação da capacidade cognitiva dos jogadores, no sentido de solucionarem, em equipa, as diferentes situações-problema que se lhes colocam.

Assim, e de acordo com a literatura, são estabelecidas regras de orientação tática para os jogadores e para a equipa. Regras estas que procuram coordenar os comportamentos e as atitudes tático-técnicos individuais e colectivos, com e sem a posse de bola, de forma a permitir: i) desenvolver uma rede de comunicação, que coordena e sincroniza os movimentos de cada jogador; e, ii) compreender o sentido tático de cada situação. Para além disso, é promovida a regulação de cada acção motora, no sentido de: i) desenvolver a formação tática; e, ii) evitar constrangimentos à liberdade de acção do jogador (Castelo, 2008b).

De seguida, 75% dos treinadores que participaram deste estudo mencionaram aspectos relativos à dimensão funcional do modelo de jogo. Desta forma, a lógica do trabalho desenvolvido pelo treinador passa por uma: i) coerência comportamental, onde os jogadores sabem antecipadamente a sua co-responsabilidade, contribuição e valorização, para o desenvolvimento de qualquer uma das situações do jogo, quer no domínio ofensivo, quer no domínio defensivo; ii) sincronização temporal das acções dos

jogadores; iii) concretização de formas superiores de coordenação, que asseguram a criação de situações propiciadoras para a resolução das diferentes contextualidades do jogo; e, iv) rentabilização dos esforços, porque quanto maior for o grau de coerência, racionalidade e sincronização da acção colectiva, diminui-se gradualmente, o recrutamento dos mecanismos de suporte dos sistemas de acção. Ao diminuirmos os gastos energéticos sem colocarmos em causa a eficácia comportamental, aumentamos a disponibilidade, o empenho e as possibilidades de intervenção dos jogadores noutras tarefas competitivas, de carácter ofensivo ou defensivo (Castelo, 2008b).

Das dimensões referidas pelos entrevistados, a estrutural foi a quarta mais mencionada. Com efeito, 62,5% dos treinadores preocupam-se com a disposição de todos os elementos no terreno de jogo e as respectivas missões tácticas dos jogadores, em particular, e da equipa, em geral.

Este dado vai ao encontro da literatura, já que o treinador deve definir o enquadramento posicional dos jogadores no terreno de jogo e, paralelamente, as funções tácticas gerais e específicas distribuídas a esses mesmos jogadores. Com esta dimensão o treinador procura: i) promover a eficácia da organização; ii) proporcionar uma direcção, dando aos jogadores um sentido e um significado; iii) desenvolver uma cultura de responsabilidade; iv) fornecer um sistema de coordenação, que permite, por exemplo, a definição de quem deve coordenar o jogo da equipa ou quem fica responsável pelas partes fixas do jogo (pontapés de cantos, livres, grandes penalidades, etc.); e, v) estabelecer uma rede de informação e comunicação entre todos os jogadores da equipa (Castelo, 2008b).

Ainda sobre esta dimensão, e de acordo com o supra-mencionado, ela deve considerar duas vertentes: i) a estática, também denominada de sistema de jogo ou dispositivo táctico, que representa o modo de colocação dos jogadores sobre o terreno de jogo (4:4:2, 4:3:3, etc.); e, ii) a dinâmica, que representa as diferentes tarefas e missões tácticas e, por esse motivo, estabelece as regras e os limites orientadores dos comportamentos táctico-técnicos dos jogadores (Castelo, 2008b).

Ainda assim, metade (50%) dos participantes refere os constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube como elemento a considerar na elaboração do modelo de jogo. Nesta linha, aquando da concepção do modelo de jogo, o treinador deve atender: i) à dimensão cultural do clube, nomeadamente à sua tradição, missão e identidade; ii) ao nível de jogo da equipa e dos jogadores, realizando-se para isso um diagnóstico prévio; iii) ao objectivo máximo a atingir, nomeadamente para garantir todos os títulos nas diferentes competições cujo clube se encontra inserido ou para garantir o rendimento máximo em função das capacidades dos jogadores; e, iv) à

formação da equipa, nomeadamente apontar para um determinado perfil de jogador, definir o número de jogadores da equipa e estabelecer critérios para a escolha de jogadores (Castelo, 2008b). Nesta linha, outras referências bibliográficas sugerem que, a conceptualização do modelo de jogo, deve ter em conta a dimensão cultural e desportiva do clube (Vilar, 2008), o que, na nossa investigação, é personificado pelo treinador que afirma que “deve ser criado em função do clube, dirigentes, condições de treino, clima, nível de competição, quadro competitivo, etc.”.

Neste âmbito, é usual os treinadores adoptarem um modelo de jogo de acordo com a realidade e o contexto onde se encontram inseridos e de acordo com aquilo a que se propõem alcançar. Este dado parece-nos de acordo com o panorama desportivo português, onde, por exemplo, num clube reconhecido nacional e internacionalmente, não será crível que um treinador de Futebol adopte um modelo de jogo para esta equipa marcadamente defensivo, com poucos jogadores de cariz ofensivo, dando iniciativa de jogo ao adversário e procurando sair em contra-ataque. Porém, também nos parece aceitável que, se os treinadores equacionarem um modelo de jogo marcadamente ofensivo, evoluído e com perspectivas de vencer todos os jogos e proporcionar aos espectadores um bom espectáculo desportivo, o Futebol sai a ganhar e quiçá o clube também, não só pelo possível resultado positivo que possa daí advir, mas também pela evolução e valorização dos seus jogadores.

Assim, e na sequência das questões anteriores, torna-se fundamental saber se os treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) entrevistados, têm em conta apenas ideias próprias ou também contaram com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.), aquando da elaboração do modelo de jogo para a equipa.

Tabela XII. Se o treinador em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.) na elaboração do modelo de jogo. Valores em percentagem.

Intervenção na elaboração do modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Treinadores que contam apenas com ideias próprias		25
Treinadores que contam também com a intervenção de outros		75

Com efeito, e analisando a tabela XII, podemos afirmar que um quarto dos treinadores de Futebol entrevistados conta apenas com ideias próprias na concepção do modelo de jogo. Assim, e apesar de termos referido atrás que os treinadores consideram as ideias e convicções próprias como elementos constituintes do modelo de jogo (Vilar, 2008), quer-nos parecer que, não considerar mais nenhum elemento para colaborar,

auxiliar ou intervir neste processo, é desajustado, já que o treinador não deve ser o único responsável pela sua construção (Castelo, 2008b).

Do lado oposto, encontra-se 75% dos treinadores, uma vez que contam com a intervenção de outros elementos no estabelecimento de uma determinada forma de jogar, que contribui para a concepção de uma matriz de acção própria dos jogadores e da equipa.

Contudo, nem todos foram unânimes sobre quem deve intervir e auxiliar o treinador nessa desafiante tarefa. Logo, interessa-nos agora compreender quem, na opinião dos entrevistados, deve colaborar com o treinador principal na elaboração do modelo de jogo.

Tabela XIII. Que elementos intervêm na elaboração do modelo de jogo, para além do treinador principal. Dados apenas dos treinadores que contam com a intervenção de outros. Valores em percentagem.

Colaboradores na elaboração do modelo de jogo	n=6	Percentagem (%)
Restante equipa técnica		100,0
Jogadores		100,0
Outros elementos		33,3

Assim, dentro dos intervenientes que os treinadores identificam como participantes na elaboração do modelo de jogo, os jogadores e os elementos que constituem a equipa técnica são referenciados por todos os entrevistados. No entanto, 33,3% dos treinadores considera que, para além destes intervenientes, outros elementos conhecedores da organização dinâmica de jogo podem fornecer sugestões e opiniões igualmente válidas, que certamente poderão auxiliar o treinador a decidir o melhor para a equipa e para o clube.

Com efeito, cabendo sempre ao treinador principal a última decisão, a ideia geral a reter sobre esta questão é a de que este deve dialogar com os seus colaboradores e com os seus jogadores, no sentido de obter o maior número de informações e opiniões. Ainda assim, há quem considere que o treinador principal não deve contar com a intervenção destes últimos elementos na edificação do modelo de jogo. Um exemplo disso é o treinador que afirma que os jogadores “tiveram influência, não pela opinião, mas sim pelas suas características”.

Não obstante, há quem não se identifique com uma “liderança autocrática” e considere – por esse facto – “qualquer sugestão depois de analisada”, principalmente aquela vinda dos jogadores, porque, como se refere, “a construção do modelo de jogo é (e deverá ser) um processo colectivo”. Facto já operacionalizado pelo treinador que, aquando da questão sobre quem elabora (ou devia elaborar) o modelo de jogo, havia referido que conta com a participação da equipa técnica e dos três capitães de equipa.

Assim, depois de ouvidas as opiniões dos colaboradores e “as opiniões e as expectativas decorrentes do treino, da aprendizagem do treino, por parte dos jogadores”, há quem analise “o contexto do clube”, “da competição”, “dos jogadores que compõem o plantel” e “as condições e condicionantes do treino”. Este treinador refere ainda, que procede a “reformulações essenciais, na estrutura dos exercícios específicos de preparação, para rentabilizar o jogar da equipa” e que se preocupa “em adaptar” as suas ideias “à evolução do confronto com a matriz do campeonato” e “a evolução” dos seus “jogadores dentro da ideia de equipa”. Este dado é suportado pelos artigos consultados que atende para o facto do modelo de jogo se encontrar sistematicamente aberto a novos acrescentos, estando por isso em contínua (re)construção e evolução (Oliveira, 2003; Castelo 2008b), sendo, por isso, um ponto de referência (Pinto et al., 1996).

O motivo pelo qual a maioria dos entrevistados ouve os jogadores aquando da elaboração do modelo de jogo prende-se, segundo a opinião de um dos treinadores, com o facto de se aperceberem que “há alguma dificuldade” “nalgum jogador”, como “por exemplo, na forma como se está a integrar em relação ao modelo ou ao sistema”. Contudo, nesta situação, o referido treinador, não encara positivamente a alteração ou a reformulação do modelo de jogo devido à “inadaptação de alguns jogadores”. Porém, procura ouvir, para poder tentar chegar ao encontro das dificuldades evidenciadas e, por conseguinte, o jogador atingir o comportamento pretendido, enquadrando-se “dentro daquilo que é o melhor funcionamento da equipa”.

Assim, torna-se importante saber se os treinadores tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado.

Tabela XIV. Treinadores que tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem o plantel, aquando da idealização do modelo de jogo. Valores em percentagem.

Têm em conta as especificidades dos jogadores	n=8	Percentagem (%)
Sim		75
Não		25

Neste sentido, quando questionados sobre essa temática 75% dos treinadores entrevistados refere que, aquando da elaboração do modelo de jogo, procurou atender às particularidades dos jogadores da equipa. No entanto, 25% considera que o treinador não o deve fazer, sob pena de ir contra a sua concepção de jogo e de entrar em campos que não domina e, por conseguinte, apresentar muitas dificuldades em operacionalizar o referido modelo.

A maior parte dos entrevistados encontra-se na linha bibliográfica consultada, já que se refere que o treinador deverá proceder a adaptações, face à especificidade dos jogadores (Pinto et al., 1996; Castelo, 1996; Oliveira, 2003; Castelo, 2006). Deste modo, a concepção de jogo deverá atender às capacidades e especificidades dos jogadores que pertencem à equipa, porque apenas desta forma se poderá maximizar as suas potencialidades individuais e a equipa na sua globalidade, bem como as suas possibilidades de evolução num futuro próximo (margens de progressão) (Oliveira, 2003; Castelo, 2008b).

Neste sentido, o modelo de jogo tem de sofrer uma adaptação promotora da inter-relação dos distintos elementos do jogo, que deriva das capacidades e particularidades dos que estão à disposição do treinador, visando, não só adequar o modelo aos jogadores, potenciando e valorizando as suas competências, mas também combiná-las numa dimensão de coesão, homogeneidade e funcionalidade efectiva da equipa (Castelo, 2008b).

Desta forma, realidades diferentes, implicam diferentes decisões, dado que um modelo apenas se revela útil se ajustado à realidade envolvente (Vilar, 2008).

Assim sendo, para a maioria dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) “as características dos jogadores são fundamentais em qualquer modelo de jogo” e, por esse motivo, “as ideias do treinador devem ir ao seu encontro”. Contudo, isso “nem sempre isso é possível”. Aí, os treinadores deverão “reafirmar as suas convicções, sem perder a essência das suas ideias, ou alterar a dinâmica das ligações entre sectores e o posicionamento dinâmico dos jogadores, sem nunca “fugir aos princípios orientadores do modelo de jogo”.

Não obstante, existem treinadores que consideram que devem “sempre adoptar o mesmo modelo de jogo”, independentemente dos jogadores que têm à disposição. Devem, para isso, “procurar jogadores que possam dar corpo” e “integrar dentro da perspectiva” do modelo idealizado, o que contradiz os dados da literatura, uma vez que o modelo de jogo deverá adaptar-se às reais capacidades dos jogadores e às suas possibilidades de evolução num futuro próximo (Castelo, 2006; Castelo & Matos, 2006), procurando, com isso, maximizar as suas potencialidades individuais (Oliveira, 2003).

O treinador deverá, assim, ter em conta os jogadores do plantel que têm à disposição, aquando da elaboração do modelo de jogo (Vilar, 2008) e proceder a adaptações, face às suas especificidades (Pinto et al., 1996; Castelo, 1996; 2006; Oliveira, 2003). Por conseguinte, se, por exemplo, encontrar no seio da equipa pontas-de-lança altos, fortes e bons finalizadores, mas com pouca habilidade, mobilidade e velocidade, e que por esse motivo são mais aptos a jogar sozinhos como referência do

ataque da equipa, e, para além disso, jogadores no meio-campo excelentes municiadores deste tipo de pontas-de-lança, é provável que o treinador opte por um sistema de jogo em 4:3:3, com este ponta-de-lança na zona central do ataque. Mantendo o exemplo do treinador que aposta frequentemente no contra-ataque como método de jogo ofensivo para as suas equipas, será que este deve manter tal aspecto do seu modelo de jogo, ainda que possua bastante experiência nele e saiba como exercitar a sua equipa em prol desse objectivo, se não possui jogadores velozes? Parece-nos, de todo, que não.

Para além disso, um treinador optou ainda por referir que decidiu “implementar ou continuar com o modelo de jogo do ano anterior”. Este aspecto merece, sem dúvida, um estudo mais aprofundado.

Assim sendo, decidimos colocar a seguinte questão aos treinadores entrevistados: “E teve em conta o(s) modelo(s) de jogo de época(s) anterior(es)?”.

Tabela XV. Treinadores que tiveram em conta o modelo de jogo da época anterior. Valores em percentagem.

Têm em conta o modelo de jogo da época anterior	n=8	Percentagem (%)
Sim		75
Não		25

Nesta matéria, 75% dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) refere que tiveram em conta o modelo de jogo da época transacta. Todavia, 25% dos entrevistados não atende ao que ocorreu na época anterior para a elaboração do modelo de jogo da presente época desportiva. As justificações apontadas centram-se no facto de, naquele momento, se encontrarem num clube diferente do da época anterior e de o modelo de jogo adoptado ser um modelo ecuménico.

Um exemplo deste aspecto anterior é-nos dado por um comentário de um treinador que explica que possui “um modelo abrangente, resultado das várias vivências, quer práticas quer teóricas”. Para este treinador, “o modelo é geral”, no entanto, e porque “as realidades divergem”, “existem partes do modelo mais aplicáveis do que outras”.

De forma antagónica, e tal como havia referido na questão anterior, um treinador referiu que optou por continuar com o modelo de jogo da época precedente, porque existiu “continuidade de processos”. É de referir, no entanto, que se “pode sempre melhorar, mas o que estava bem deve ser mantido”. A mesma opinião é partilhada pelo sujeito que refere que “utiliza um modelo de construção de equipa”, uma vez que “em cada época, há aspectos comuns”. Porém, refere igualmente que existem “bastantes

alterações processuais”, já que “o contexto muda, as pessoas mudam, a competição é diferente, a ambição também muda, etc.”. Alerta, no entanto, que “é importante rever o que se construiu anteriormente, mas isto só deve servir de orientação para melhorar na época seguinte, pois o jogo muda todos os dias”.

De acordo com a literatura, este aspecto da influência que o modelo de jogo da época transacta poderá ter na conceptualização do modelo de jogo, parece provocar alguma fragmentação entre os treinadores de Futebol, visto que num estudo realizado 45,8% dos inquiridos mostra-se sensível ao modelo de jogo previamente adoptado, contudo, o restante 54,2% alega que, a conceptualização do modelo de jogo, não deve atender ao modelo previamente adoptado (Vilar, 2008).

Esta controvérsia é, em nosso entender, bastante plausível, porque existem vantagens em ambas as vertentes. Por um lado, os treinadores que não têm em conta o modelo de jogo da época anterior, argumentam que o modelo de jogo é algo de singular, porque é visto como a sua concepção de jogo e, por conseguinte, não deve ser influenciado pelo modelo de outros. Por outro lado, os treinadores que consideram o modelo de jogo da época transacta, argumentam que só levando em linha de conta o contexto situacional do clube e a matriz de jogo incutida e operacionalizada no ano anterior, será possível tomar decisões ajustadas na concretização do modelo de jogo para aquele grupo de atletas.

De salientar que um treinador procurou clarificar a frequente confusão efectuada em torno da aplicação dos termos: sistema e modelo de jogo, afirmando que, frequentemente, observa “algumas declarações ou opiniões que, por vezes, confundem a opinião pública acerca do sistema e do modelo”. Prossegue, dizendo que “muitas vezes ouve falar que se mudou o modelo para determinado jogo X ou Y”. Contudo, no seu entender, “não se muda o modelo, pode-se mudar é um pouco o sistema ou pode-se mudar a estratégia”, porque o modelo considera ser “algo mais profundo” e “que nos identifica”.

Assim, o modelo compreende “o que a equipa tem de fazer quando tem a posse de bola e quando não a tem”, “as movimentações e as mecânicas que têm que existir”, “se pressionamos alto, se é uma pressão média ou se é mais em meio-campo defensivo”. No entanto, “independentemente de se jogar em 4:3:3 ou em 4:4:2”, todos estes aspectos anteriores “fazem parte do modelo”. Portanto, “não se pode alterar modelo de um jogo para outro, podemos alterar sistema”, porque “o modelo é algo mais personalizado e que, para se mudar, é preciso tempo para se trabalhar”.

Neste sentido, cada equipa 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. O que faz o jogo é, no fundo, a transformação da

causalidade em casualidade (Garganta & Silva, 2000) e isso não acontece de um momento para o outro (entenda-se, de um jogo para outro).

Num fundo, enquanto o modelo de jogo se constitui por um conjunto de orientações, regras de acção e princípios, que funcionam como ponto de partida essencial e referencial para a orientação geral da acção da equipa e para a sua organização (Castelo, 1996; Garganta, 1996; 2000; 2003; Santos, 2006), o sistema de jogo, representa um dispositivo táctico posicional dos jogadores no terreno de jogo (Castelo, 2008b).

No que concerne, à questão se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.), 75% dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) refere que não promove nenhuma adaptação ao modelo de jogo inicialmente previsto para a equipa de acordo com esses constrangimentos. No lado oposto, encontra-se 25% dos treinadores entrevistados. Estes afirmam que o treinador deve ter esses dados em consideração, aquando da concepção do modelo de jogo.

Tabela XVI. Treinadores que adaptam o modelo de jogo devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.). Valores em percentagem.

Adaptam o modelo de jogo aos constrangimentos do clube	n=8	Percentagem (%)
Sim		25
Não		75

Assim, a maioria dos treinadores mencionou que não desenvolve quaisquer modificações e remodelações no conjunto de princípios, orientações e regras, que tutelam a acção dos jogadores e da equipa, em função de contingências apresentadas pela instituição desportiva. Os principais argumentos utilizados prendem-se com o facto de: i) o modelo de jogo ser “abrangente” e, por conseguinte, “elaborado prevendo precisamente muitos destes (e outros) possíveis constrangimentos”; e, ii) “os princípios orientadores serem sempre os mesmos, porque o jogo é sempre igual: onze contra onze, ataque contra defesa, cantos, livres, *penalties*, etc.”.

Um treinador refere, ainda, que actualmente se encontra limitado em função das “condições de treino” e do “orçamento disponível”. Porém, estes aspectos não o fazem alterar o modelo de jogo. Quando muito, poderão dificultar a sua colocação em prática. Sobre este assunto, um treinador refere que “a contextualização diversa e as dificuldades, obrigam-nos a crescer e a investir na nossa criatividade para encontrar soluções dinâmicas de todo o processo de construção daquele modelo”.

Todavia, um quarto dos entrevistados refere que adapta o modelo de jogo devido a eventuais constrangimentos do clube. O argumento utilizado foi o de que “devemos ter sempre em atenção as limitações económicas do clube que representamos”. Este dado vem corroborar com os estudos consultados, onde apenas 34,8% dos inquiridos refere ser importante que a conceptualização do modelo de jogo tenha em conta a dimensão económica do clube (Vilar, 2008). Isto sucede, em nosso entender, devido à impossibilidade dos treinadores conseguirem contratar jogadores que convirjam para a melhor operacionalização do modelo. Assim sendo, vêem-se obrigados a realizar adaptações e/ou reformulações na concepção inicial de jogo.

Paralelamente, outro aspecto que pode ser enquadrado pelos treinadores como um constrangimento inerente ao clube, refere-se à circunstância deste poder apresentar à partida um modelo conceptualizado e desenvolvido progressivamente. Aqui, fará todo o sentido que o treinador venha a aperfeiçoá-lo, dando-lhe o seu cunho pessoal e personalizado, não sendo aconselhável, por isso, inverter bruscamente o seu desenvolvimento, especialmente, quando este é consentâneo com as perspectivas de evolução do jogo de Futebol (Castelo, 2008b).

A este título, existem clubes caracterizados por determinado modelo de jogo, independentemente do seu treinador. Assim, aquando da contratação do mesmo, o perfil procurado é aquele cujo trabalho, conhecimento, experiência e preferência se integra no modelo de performance do clube. Quer isto dizer que, determinados clubes (como por exemplo, o “Ajax de Amesterdão”) já possuem um modelo de jogo próprio e a função do treinador é apenas operacionalizá-lo (Vilar, 2008).

Ainda assim, dos treinadores, que referiram que promoviam adaptações ao modelo de jogo perante os condicionalismos do clube, nenhum afirmou fazê-lo perante a pressão dos dirigentes. Este aspecto é salientado pela bibliografia, dado que todos os treinadores inquiridos num estudo rejeitam imposições dos dirigentes do clube na conceptualização do modelo de jogo, alegando, no entender do autor, conflito de funções dentro da organização desportiva (Vilar, 2008).

Apesar de afirmarmos que os limites de actuação de cada elemento da estrutura desportiva deva ser definido *a priori*, de forma a evitar sobreposições de funções que possam gerar conflitos, parece-nos adequado que o treinador não ceda a influências de dirigentes desportivos, não só por uma questão de ética profissional, mas também porque estes elementos são provavelmente menos habilitados e conhecedores, dos aspectos de organização do jogo, do que o treinador.

Um pernicioso exemplo, do que esta pressão imposta pelos dirigentes pode conduzir, é o caso do presidente suíço do FC Sion (Christian Constantin), que se tornou ele próprio o treinador da equipa, após contratar e despedir 17 treinadores.

Daqui emerge uma questão fulcral no desporto: a necessidade premente em conceber cursos de formação para dirigentes desportivos. Será que é justo, no âmbito do Futebol profissional, aos treinadores ser-lhes exigido quatro cursos de formação para treinar equipas da primeira liga e aos dirigentes desportivos absolutamente nada? Parece-nos que não.

A tabela XVII efectua uma análise relativa à concepção de um ou mais sistemas tácticos, por parte dos treinadores entrevistados, aquando da construção/adaptação do modelo de jogo para a equipa.

Tabela XVII. Treinadores que idealizam no seu modelo de jogo mais do que um sistema táctico. Valores em percentagem.

Sistema tácticos	n=8	Percentagem (%)
Apenas um sistema táctico		12,5
Mais do que um sistema táctico		87,5

Assim, 87,5% dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) arquitecta e constrói mais do que um sistema táctico nos seus respectivos modelos de jogo, o que em nosso entender converge para a realidade do panorama Futebolístico nacional, onde a maioria dos treinadores utiliza mais do que um dispositivo táctico.

Este aspecto é justificado pelo facto do “modelo ser dinâmico” e, como tal, “não deve estar preso a um sistema táctico”. Assim, esta dimensão estrutural da equipa, deve conter “variantes posicionais dinâmicas, tendo em conta a competência da equipa adversária”.

Outro argumento, a favor da utilização de mais do que um sistema táctico, prende-se com “as características dos jogadores do clube”, onde “a existência de um sistema táctico principal e outro alternativo potencia a utilização e rotatividade de mais jogadores, ao mesmo tempo que nos permite uma riqueza táctica e adaptabilidade às circunstâncias e constrangimentos que a competição vai criando”, e, para além disso, de acordo com outra opinião veiculada, “quanto maior for o número de soluções mais probabilidades de sucesso”. Contudo, esta última opinião não nos parece servir de argumento para a utilização de mais do que um sistema táctico. Será que uma equipa que desenvolva cinco sistemas tácticos diferentes apresenta maiores probabilidades de sucesso e melhor dinâmica de processos e de rotinas de jogo, do que uma equipa que

desenvolva apenas dois sistemas? Parece-nos claramente que não, porque, como referimos anteriormente, cada equipa comporta-se como um sistema dinâmico, onde é necessário transformar causalidade em casualidade (Garganta & Silva, 2000).

Dentro dos mais referidos, temos “dois sistemas táticos: 4:3:3 e 4:4:2”. Um exemplo paradigmático deste aspecto é-nos apresentado pelo treinador que nos confessou que é “claramente defensor de um sistema de 4:3:3”, mas que “trabalha normalmente um sistema alternativo (o 4:4:2)”.

Este participante justifica a sua opinião, referindo que o dispositivo tático posicional dos jogadores no terreno de jogo (Castelo, 2008b) em 4:3:3 é “mais equilibrado” e apresenta “várias variantes”, o que permite, “em situação ofensiva, passarmos, por exemplo, de um 4:3:3” para “um 4:2:4” ou “um 4:2:3:1” e, em situação defensiva, por exemplo, “transformarmos rapidamente um 4:3:3 num 4:5:1”. “Este 4:5:1 não tem que ser no meio-campo defensivo”, “podemos utilizar um 4:5:1 em meio-campo ofensivo”. Depois estes aspectos vão depender “do modelo que o treinador tem e da forma como ele quer que a equipa defenda: se é uma pressão mais alta ou se é uma pressão média”.

No entanto, afirma que “tem que haver um sistema alternativo”, uma vez que “hoje todos nós temos conhecimentos dos adversários” e “da forma como jogamos”. Por esse motivo, no seu entender, “é preciso alterar alguma coisa”, para tentar “surpreender ou confundir o adversário”.

Assim, a opção por determinado sistema de jogo é efectuada observando “as características dos jogadores” que o treinador tem à sua disposição, no momento. Depois, este deverá dar preferência ao que a equipa provavelmente terá “melhores condições para adoptar outra forma de jogar”.

Para além disso, “temos a estratégia”, onde, por exemplo, “num 4:3:3 mais clássico”, se pode pedir aos “laterais para serem mais ofensivos e pedirmos aos médios para ficarem mais e darem-lhes a cobertura” ou, em alternativa, “podemos pedir aos nossos laterais para ficarem mais e darem mais liberdade aos médios, ficando sempre com uma linha de quatro defesas”. Assim sendo, dentro do sistema de jogo podemos utilizar “várias estratégias”.

É neste diálogo de cooperação/oposição, num espaço onde brota as relações previsíveis e imprevisíveis, suportadas por uma auto-regulação minimamente pré-planeada da organização da equipa, que se constrói cenários competitivos plausíveis de acontecerem. Mas também e simultaneamente, pela contingência das situações e, pelas capacidades de adaptação às imposições colocadas pelo adversário, que derivam da sua forma de interpretar e aplicar o jogo de Futebol, cujos comportamentos variam não linearmente com o tempo. Daqui se desenvolve, uma permanente atitude estratégico-táctica, em que cada decisão e acção de resposta se regem a cada instante pela

contextualidade situacional, que pode ser abrupta (carácter complexo e imprevisível) ou, de forma gradual e suave (carácter menos complexo e previsível) (Castelo, 2008b).

Não obstante, 12,5% dos treinadores entrevistados não considera nos seus modelos de jogo, mais do que um arranjo posicional para os seus jogadores. No entanto, é reconhecido que, "por vezes, é necessário", bastando, para isso, "uma alteração climática". Esta perspectiva parece-nos incorrecta, não só pelos argumentos utilizados anteriormente para defender a utilização de mais do que um sistema tático, mas também porque, se de facto é considerado que, por vezes, é inevitável recorrer a uma reorganização estrutural da equipa, não devia o treinador prever, antecipar e preparar os jogadores para essas situações prováveis, possíveis e expectáveis de acontecer?

Na nossa opinião, deve claramente, porque através do treino em Futebol, procura-se transmitir/assimilar, activamente, uma cultura de jogo, materializada num conjunto de regras de acção e princípios de gestão em relação com os diferentes cenários acontecimentais e, sobretudo, com as respectivas probabilidades de evolução. Do nosso ponto de vista, o processo de treino em Futebol consiste, por um lado, em criar respostas adaptativas a constrangimentos e, por outro lado, em desenvolver condições para que os jogadores e a equipa possam constranger o adversário (Garganta, 2005).

Nesta linha, a teoria ecológica da tomada de decisão no Futebol prevê que: i) os jogadores possam alcançar os seus objectivos para a tarefa (i.e., não sendo "irracionalis"); ii) mais do que determinada pelo conhecimento armazenado na memória, a tomada de decisão é baseada na exploração da informação disponível; iii) a aquisição da tomada de decisão perita compreende uma transição de um modo probabilístico (i.e., exploratório) de usar as informações para um modo perceptivo (i.e., afinado); iv) podem detectar-se padrões de coordenação estáveis entre o indivíduo e o ambiente, expressos no seu comportamento; v) há uma reorganização súbita do comportamento quando se transita de um modo de coordenação para outro; e, vi) a manutenção de um estado de coordenação e a transição entre estados é o resultado da interacção de múltiplos constrangimentos (Araújo, 2005a).

Como tal, e por sistemas de jogo diferentes corresponderem a enquadramentos posicionais e a missões táticas diferentes (Castelo, 2008a), o que nos parece mais aceitável é que os treinadores desenvolvam um sistema tático principal e outro alternativo.

Tabela XVIII. Justificação para a opção de um ou mais sistemas táticos. Valores em percentagem.

Quem elaborou o modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Com justificação		37,5
Características dos jogadores		66,7
Rotatividade dos jogadores		33,3
Maior riqueza tática		33,3
Maior adaptabilidade		33,3
Mais soluções		33,3
Surpreender/confundir adversário		33,3
Sem justificação		62,5

Posteriormente, quando analisadas as justificações apresentadas pelos treinadores quanto à opção tomada sobre o número de sistemas táticos a desenvolver com a equipa, a maioria (62,5%) não apresentou qualquer justificação. Para além disso, dentro dos treinadores de Futebol que procuraram explicar a sua escolha (37,5%), todos optaram por dois ou mais sistemas de jogo, o que representa um aspecto que pode prejudicar a extrapolação destes dados. Ainda assim, podemos referir que as características dos jogadores representam o factor que mais levam os treinadores a optar por dois ou mais sistemas táticos. São considerados ainda argumentos relacionados com a rotatividade dos jogadores, com o aumento da riqueza tática, da adaptabilidade e do número de soluções e com a necessidade de surpreender ou confundir a equipa adversária.

Este último argumento, de acordo com a literatura, pode levar os adversários a se iludirem perante uma diferente organização da equipa contrária (Castelo, 2008b).

Posteriormente, colocámos a questão aos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), se o modelo de jogo deveria ser alterado, durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa, com a actuação do árbitro, com o resultado, com o aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica, com o aparecimento de lesões e/ou com o desenrolar do tempo de jogo.

A tabela XIX demonstra a análise efectuada às repostas desses treinadores.

Tabela XIX. Alteração do modelo de jogo durante a competição. Valores em percentagem.

Alteração do modelo de jogo durante a competição	n=8	Percentagem (%)
Sim		20,8
Não		79,2

Com efeito, uma primeira leitura que se pode efectuar, dos dados recolhidos em todas as alíneas desta questão, prende-se fundamentalmente com o facto dos treinadores entrevistados, de um modo geral, não alterarem o modelo de jogo da equipa, durante o decorrer da partida, visto que 79,2% afirma que não o faz.

Estes dados parecem-nos, em nossa opinião, adequados com aquilo que deve corresponder à actuação de um treinador de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), uma vez que não se pode reduzir, nem simplificar, a complexidade inerente ao processo ensino-aprendizagem, sob pena de, todas as transformações levadas a cabo ao nível dos comportamentos e das atitudes dos jogadores, desenvolvidas e trabalhadas em constante interacção grupal, onde a tomada de decisão se encontra decisivamente implicada, correrem o risco de desmoronar. Nesta linha, e por ser impossível conduzir espontaneamente a equipa à modelação da sua forma de agir e pensar em jogo, de acordo com a ideologia do treinador, o processo de ensino-aprendizagem do modelo de jogo reveste-se de elevada morosidade.

Como tal, este deve-se constituir, em todos os momentos, o objecto de trabalho dos treinadores e das equipas. Assim, os treinadores colocam toda a sua energia no modelo de jogo, depositando esperanças na plena consecução do mesmo, pelo que não poderão pura e simplesmente abandonar as suas convicções perante as distintas adversidades do jogo (Vilar, 2008).

Todavia, e pelo facto dos jogos Desportivos Colectivos decorrerem de um quadro normativo que contempla: i) o modelo de jogo idealizado para a equipa; ii) o tipo e relação de forças entre as equipas que se defrontam; iii) as características das competências perceptivas, decisórias e motoras para agir nesses contextos específicos; e, iv) a variabilidade, a imprevisibilidade e a aleatoriedade dos contextos em que as acções de jogo são tecidas (Garganta, 2006), o desenvolvimento da competição não decorre, muitas vezes, como os treinadores projectam (Castelo, 2008b).

Com efeito, e na tentativa de melhorar ou manter o rumo dos acontecimentos, o treinador e a equipa vêem-se obrigados a responder estratégica e taticamente as estas contingências (positivas ou negativas) decorrentes da competição. Porém, as formas alternativas de jogar, só têm efeito prático na partida, quando estamos perante situações de emergência estratégico-táctica, ou seja, depois de aplicado o modelo de jogo durante grande parte da competição. Esta súbita alteração surge com o objectivo de, perante uma nova organização da equipa contrária, levar os adversários a se equivocarem na leitura e na resolução das situações de jogo (Castelo, 2008b).

Nesta linha, o treinador de Futebol deverá procurar estabelecer alterações de ordem estrutural e/ou funcional, cuja profundidade e a amplitude não deverão, em princípio, ultrapassar o perímetro estipulado pelo modelo de jogo adoptado (Castelo, 2008b). Por outras palavras, o treinador deverá proceder a variações, que não induzam a

mutações profundas na identidade e nas características específicas do modelo de jogo da equipa.

Nesta dinâmica, os meios de treino, devem fornecer aos jogadores a oportunidade para potenciarem as rotinas, a fluidez e a regularidade das acções individuais e colectivas, mas, simultaneamente, devem confrontá-los com as situações de desordem, desequilíbrio, instabilidade, etc., provocadas pelos adversários (Castelo, 2008b). Assim, o próprio modelo de jogo adoptado já deve contemplar os diversos constrangimentos competitivos que se podem encontrar no processo competitivo (Vilar, 2008).

Neste sentido, será que um treinador de Futebol deverá promover uma metamorfose no modelo de jogo que idealizou, construiu e desenvolveu com a sua equipa, perante um aumento ou uma diminuição do nível de contrariedade imposto pelo decorrer da competição, se não a antecipou em treino? Parece-nos que não.

Assim, de todos os instrumentos tácticos exequíveis, o treinador deve ter em atenção se estes decorrem do modelo de jogo adoptado e se são preparados para determinadas situações especiais ou se são realizados devido à imprevisibilidade da situação, por se considerar que é preciso fazer algo para modificar os acontecimentos da competição (Castelo, 2008b).

Com efeito, para além do desenvolvimento e aperfeiçoamento do modelo de jogo, as equipas deverão treinar formas alternativas de jogar, que se constituam como variantes do mesmo modelo, para serem aplicadas em situações e cenários competitivos particulares. Neste sentido, os meios de treino do modelo de jogo devem, por um lado, ser moldados de forma a amplificar as regularidades funcionalmente significativas da equipa e, por outro, construir situações de jogo dinâmicas, que impliquem e induzam os jogadores a uma constante adequação a um contexto situacional sempre em mudança, quer do ponto de vista da acção de jogo, quer das circunstâncias do seu envolvimento (tempo, resultado, etc.) (Castelo, 2008b).

Nesta linha, alguns treinadores conceptualizam duas variantes do modelo de jogo: uma, para jogos em que o treinador considere que a sua equipa deve tomar a iniciativa, e outra, para competições em que se concede esta iniciativa ao adversário. Assim sendo, o próprio jogo da equipa é modelado com base em critérios de segurança *versus* risco. Contudo, outros conceptualizam apenas uma variante do modelo de jogo que compreende todas estas dinâmicas de incerteza contextual (Vilar, 2008).

Neste quadro, poder-se-á alterar, consciente e/ou inconscientemente, o jogo da equipa através de indicações, ajustamentos ou substituições com o intuito de: i) melhorar fisicamente a equipa; ii) aumentar o seu poder ofensivo ou defensivo; iii) trocar jogadores que não estão a ter uma prestação desportiva expectável; e, iv) contrapor soluções tácticas, de forma que os adversários tenham que se confrontar com situações menos favoráveis e mais complexas de solucionar (Castelo, 2008b).

Tabela XX. Razões que podem (ou não) levar os treinadores a alterar o modelo de jogo durante a competição. Valores em percentagem.

Razões que podem levar os treinadores a alterar o modelo de jogo durante a competição	n=8	Sim	Não
A prestação da equipa		37,5	62,5
A actuação do árbitro		0,0	100
O resultado		25,0	75,0
O aparecimento de situações de superioridade/inferioridade numérica		25,0	75,0
O aparecimento de lesões		12,5	87,5
O desenrolar o tempo de jogo		25,0	75,0

Nesta linha, e olhando para os dados da tabela XIX, sabemos que 20,8% dos treinadores de Futebol podem ser influenciados por diversos aspectos, que ocorrem durante o decorrer da partida e induzem-no a alterar o modelo de jogo da equipa.

Assim, de acordo com os dados recolhidos, o aspecto que tende a mais influenciar os treinadores na transformação do modelo de jogo, durante a competição, parece ser a prestação da equipa, com 37,5% dos entrevistados a referirem este aspecto. Alguns não se coibiram em tecer justificações para fundamentar tal opção, afirmando que “se a prestação da equipa não corresponder ao desejado” alteram o modelo, porque o seu decurso “depende dos momentos críticos do jogo”.

Ainda assim, a maioria (62,5%) dos treinadores refere que “o modelo de jogo deve ser mantido, porque o comportamento dos jogadores deve ser igual”, contemplando “sempre *nuances*, relacionadas com variáveis do sistema e do método de jogo, que podem ser utilizadas quando o técnico entender”. Este dado parece-nos mais condicente com os estudos revistos, uma vez que o treinador não deve alterar o modelo atendendo à boa ou má prestação da equipa, ainda que tal justificação se prenda com os índices físicos dos seus atletas.

Assim sendo, uma equipa com um modelo de jogo implementado correcta e adequadamente, onde se desenvolvam previamente padrões de resposta ajustados aos diversos obstáculos inerentes ao processo competitivo e onde todos os seus jogadores cooperem nas diferentes missões tático-técnicas atribuídas, é invariavelmente menos solicitada em termos físicos e, por conseguinte, uma equipa mais eficaz e eficiente do ponto de vista energético-funcional.

Assim, a metodologia de treino que preconiza este tipo de adaptações visa uma fadiga central, a nível cognitivo/perceptivo, e não uma fadiga periférica, a nível muscular. Nesta medida, a resposta física da equipa durante o jogo, não só não deve contemplar alterações no modelo de jogo, como deve reforçar o seu pleno cumprimento. Aliás,

perante uma débil condição física momentânea, é mais difícil coordenar os esforços dos jogadores para padrões de organização não preconizados, nem treinados, a que os jogadores não estão definitivamente habituados (Vilar, 2008).

Neste sentido, 25% dos treinadores entrevistados altera o modelo de jogo, durante a competição, de acordo com o desenrolar do tempo de jogo, o resultado e o aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica.

Assim, o jogo da equipa poder-se-á alterar em virtude da acção e das alterações da equipa adversária estarem a resultar na prática, devido a resultados positivos ou negativos, a situações de superioridade ou inferioridade numérica ou à fadiga. Para além disso, sendo o tempo de jogo – conjuntamente com o resultado numérico – um elemento estruturante nas tomadas de decisão e de resposta motora dos jogadores, ao aproximarmo-nos do final da partida existe uma enorme propensão para se modificar as rotinas e os padrões de jogo da equipa, sobretudo quando esta não consegue cumprir os objectivos a que se propôs. Contudo, o treinador deve prever, estas vicissitudes decorrentes do processo competitivo, na construção do seu modelo de jogo (Castelo, 2008b), e não alterar sem treinar ou transformar sem exercitar.

As considerações mais utilizadas para defender a tese da sua alteração durante a partida, de acordo com o desenrolar do tempo de jogo, prendem-se fundamentalmente com a necessidade de alterar “se o resultado for negativo”. Em oposição, as justificações dos que advogam a tese que defende a manutenção do mesmo modelo de jogo naquelas circunstâncias, prendem-se sobretudo com o facto de, no “decorrer da partida”, “apenas a estratégia ou, eventualmente, o sistema táctico” possa ser alterado.

Já, tendo em conta o resultado “em determinado momento de jogo”, os argumentos – para a modificação do modelo durante o jogo – centram-se na necessidade de “procurar outra solução”, caso “o resultado não seja o desejado”, “conforme a complexidade do adversário”. No lado oposto, encontram-se as justificações dos que reiteram a opinião de não alterar o modelo perante semelhante conjuntura. Aí, os entrevistados referem que “o que pode ser alterado é o plano de jogo e/ou a estratégia”, devendo, portanto, o treinador “antecipar as incidências do jogo”, “bem como definir estratégias para influenciar o resultado a seu favor”. Nesta linha, um treinador afirma que constrói uma “variante próxima” do modelo, o que corresponde a “uma alternativa” dentro da sua “forma de jogar”, porque, segundo ele, devemos treinar também “em função do terreno ou em função do adversário”.

Quanto às justificações utilizadas para explicar o porquê do treinador alterar o modelo de jogo, durante a competição, em função do aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica, os entrevistados referem que, “por vezes, o plano de treino não contempla esse aspecto” e que o fazem “sobretudo em situações

defensivas". No plano inverso, encontram-se os entrevistados que referem que o treinador deve conseguir "alterar não alterando o modelo, alterando sim o posicionamento ou a estratégia". Logo, "a equipa deve reajustar-se sem perder identidade". Para além disso, todas as adaptações ao modelo de jogo "podem ser previstas também em treino".

Este último dado (25% dos treinadores altera o seu modelo de jogo, durante a partida, perante situações de superioridade ou inferioridade numérica) é corroborado por um estudo de Vilar (2008), onde se verifica semelhante percentagem para alterações registadas pelos treinadores, após a equipa se encontrar em inferioridade numérica. Contudo, e pelo facto de neste estudo o autor ter dividido as questões, as opiniões ficaram divididas, no que diz respeito às situações de superioridade numérica.

Em qualquer um destes quadros contextuais, surgem alterações estruturais fundamentais ao jogo de Futebol, que inevitavelmente comportam reformulações nas funções de cada elemento. Não obstante, estas situações devem ser previstas pelo treino e comportadas em padrões de organização específicos. Então, a forma de defender em inferioridade numérica ou atacar em superioridade numérica, deve ser modelada ao longo do processo de treino organizacional de uma equipa de Futebol. Por exemplo, se uma equipa preconiza o sistema 4:3:3, em que o avançado do lado da bola, em processo defensivo, não acompanha o seu defensor directo (na procura de aproveitar as situações de transição defesa-ataque), estando esta missão entregue ao médio interior do mesmo lado, em inferioridade numérica esta situação é incomportável. Este avançado deverá acompanhar o defesa lateral adversário, sob pena de provocar uma situação de inferioridade numérica no seu meio-campo (Vilar, 2008).

Relativamente ao aparecimento de lesões, como factor que leva 12,5% dos treinadores entrevistados a procederem a alterações no modelo de jogo, durante o decorrer do encontro, não foram apresentados argumentos. Contudo, dos 87,5% dos participantes nesta investigação não alteram o modelo, em qualquer momento do jogo, perante o surgimento de jogadores lesionados. Isto sucede, no seu entender, porque as eventuais "rectificações posicionais, devem constar no plano do jogo". Por isso, "se anteciparmos essa possibilidade, é mais lógico intervir em conformidade".

Também num estudo de Vilar (2008), a maioria (75%) dos treinadores inquiridos partilha da opinião que perante a necessidade ou obrigatoriedade em substituir jogadores que contraíam lesões durante o jogo, o modelo de jogo não é forçado a alterar-se, pois este é um elo de comunicação comum, não só aos jogadores titulares em particular, mas a toda a equipa em geral.

Nesta linha, segundo o mesmo autor, e pelo facto do modelo de jogo constituir uma forma de comunicação na equipa, isto é, um elo de ligação entre todos os

jogadores, bem como pelo facto de permitir avaliar intenções por meio de comportamentos e configurações espaço-temporais de jogo, estabelece uma linguagem, não apenas entre os onze jogadores que se encontram dentro de campo num determinado momento, mas também entre todos os elementos de uma dada equipa, sejam eles suplentes ou treinadores. Assim, à medida que o modelo de jogo vai sendo implementado os elementos individuais vão sendo menos determinantes, uma vez que, progressivamente, o jogo decorrerá menos da capacidade individual de cada jogador e mais da integração e interacção das suas atitudes e comportamentos, no seio da organização global da equipa. Nesta linha, as ausências de determinados jogadores são minimizadas, já que os restantes elementos do plantel são capazes de identificar os mesmos estímulos pertinentes (*affordances*) e de compreender as diversas situações de forma análoga.

Assim, e tal como temos vindo a referir até aqui, o treinador não deve promover alterações no modelo de jogo perante o surgimento de adversidades, sem as ter previsto antecipadamente no treino. Se tal ocorrer, o treinador corre o risco de ver desvirtuada a sua forma de jogar, com a consequente perda de identidade e de integridade por parte da equipa e dos jogadores. Desta forma, poder-se-á dar o caso destes actuarem sem linha orientadora que norteia os seus comportamentos e atitudes, podendo igualmente comprometer todo o processo de tomada de decisão, bem como originar a perda da sua contextualidade. Acoplado a isso, poder-se-ão sobrepor tarefas e missões dos diferentes elementos da equipa, as suas interligações ficarem mais facilmente sujeitas à acção do adversário e, conseqüentemente, a equipa não cumprir os objectivos propostos e perder o jogo.

No que concerne à actuação do árbitro, nenhum dos participantes do estudo afirmou proceder a alterações ao modelo de jogo, durante a competição, à semelhança dos dados recolhidos na literatura, onde todos os treinadores inquiridos referiram que não alteram o modelo de jogo, em função da actuação da equipa de arbitragem (Vilar, 2008). Assim, os jogadores devem dirigir a sua acção para o cumprimento do plano de jogo previamente estipulado pelo treinador e desviar o seu foco atencional de elementos externos às relações de oposição impostas pelo jogo.

Todavia, alguns dos entrevistados, não quiseram deixar de realçar que os treinadores de Futebol devem “incluir esse factor no plano do jogo”, de acordo com o conhecimento adquirido sobre “a competência ou não do árbitro”.

Desta forma, e na sequência da questão anterior, consideramos ser igualmente importante obter informações sobre a forma de actuação dos treinadores de Futebol

UEFA Professional (IV Nível), perante a possibilidade de alterarem o modelo de jogo, porém agora, não no decorrer da competição, mas sim na próxima partida.

Assim sendo, os treinadores foram questionados se reformulam o modelo de jogo no encontro seguinte, de acordo com o local do encontro (casa ou fora), o clube adversário (dimensão e tradição do clube, resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.), o resultado obtido no último jogo (vitória, empate ou derrota) ou a prestação da sua equipa no último jogo. Os resultados obtidos encontram-se expostos na tabela XXI.

Tabela XXI. Alteração do modelo de jogo na próxima partida. Valores em percentagem.

Alteração do modelo de jogo na partida seguinte	n=8	Percentagem (%)
Sim		6,25
Não		93,75

Nesta linha, e olhando para os dados da tabela XXI, podemos verificar que 93,75% dos treinadores não altera o modelo da equipa no jogo seguinte, tendo em conta os dados recolhidos em todas as alíneas desta questão.

Estes resultados parecem-nos, mais uma vez, consentâneos com aquilo que deve corresponder à actuação de um treinador de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), porque aprender implica uma modificação estrutural que normalmente se reflecte numa alteração do comportamento como resultado da prática do indivíduo. Todavia, aprender não é apenas ser-se capaz de modificar o comportamento, mas principalmente de reter a competência adquirida durante um tempo relativamente longo (Godinho et al., 2002a).

Como tal, será sempre, em nosso entender, um processo muito intrincado, tentar alterar comportamentos e atitudes no período de tempo compreendido entre o fim de uma partida e o início da seguinte, ou seja, o treinador não conseguirá provavelmente promover e desenvolver novas aprendizagens nos jogadores e na equipa num tão curto espaço de tempo.

Com efeito, o mais adequado é não introduzir alterações que à partida os jogadores não terão a duração necessária para as poder aprender e, posterior e consequentemente, patentear-las em jogo. Assim, é necessário manter a identidade da equipa, que representa, no fundo, uma propriedade que a diferencia das outras equipas.

Assim sendo, de acordo com a literatura consultada, esta deve manter-se intacta e integra independentemente das circunstâncias, conjunturas e contingências observadas antes, durante e depois da competição (Castelo, 2008b).

Assim, o treinador deverá procurar manter o modelo de jogo adoptado independentemente das conjunturas (local do jogo, clube adversário e a prestação e o resultado obtidos no último jogo). Ainda assim, e dado que 6,25% dos entrevistados promove alterações ao modelo de jogo, fomos verificar em que situações o faziam.

Tabela XXII. Razões que podem (ou não) levar os treinadores a alterar o modelo de jogo na próxima partida. Valores em percentagem.

Razões que podem levar os treinadores a alterar o modelo de jogo na partida seguinte	n=8	Sim	Não
O local do encontro (casa ou fora)		12,5	87,5
O clube adversário (dimensão e tradição do clube, resultados anteriores, tratar-se de um <i>derby</i> , etc.)		12,5	87,5
O resultado obtido no último jogo (vitória, empate ou derrota)		0,0	100
A prestação da sua equipa no último jogo		0,0	100

Nesta linha, e de acordo com os dados da tabela XXII, sabemos que 12,5% dos treinadores de Futebol entrevistados altera o modelo de jogo para o jogo seguinte, em função do local do encontro (ou seja, se o clube é visitante ou visitado) e do clube que for defrontar (isto é, de acordo com a dimensão e tradição do clube, resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.). Para explicar a razão de “fazerem alguns ajustamentos” ao modelo de jogo perante tais conjunturas, um treinador apresentou os seus argumentos: “se eu estou a prever que, num jogo que vamos efectuar, não vamos ter um terreno em condições de praticar um Futebol que nós normalmente trabalhamos, e que está de acordo com o nosso modelo, nós, durante essa semana, temos que adoptar uma lógica de trabalho um pouco diferente, para fazer face àquilo que vão ser as condições de terreno que vamos encontrar ou, às vezes, a forma de jogar do adversário”.

Assim, e embora não seja, de todo, a maioria que o faz, parece-nos que quem o pratica não procede da forma correcta. De acordo, com esta opinião encontra-se 87,5% dos entrevistados. Estes não alteram o modelo de jogo, independentemente do local da partida ou do clube adversário que irão defrontar, dado que o “modelo já contempla todos esses aspectos”, existindo sim “um plano de jogo para cada encontro”, contendo “as estratégias e a dinâmica posicional, bem como outras alterações pontuais” que eventualmente a equipa possa necessitar. A este respeito um treinador afirma que: “se tivermos uma personalidade evidente, uma matriz de jogo bem marcada, só temos de a afirmar no jogo. Nunca devemos desrespeitar o valor do nosso jogar, o ego da nossa equipa. Devemos construir um assumir das nossas responsabilidades competitivas e volitivas para esses jogos. São para ganhar!”. Por fim, outro participante no estudo, transmitiu-nos ainda um exemplo prático do seu percurso desportivo enquanto treinador

(“quer no Leiria, quer no Vitória de Guimarães”), que reflecte a importância do modelo de jogo não dever ser alterado para o jogo seguinte. Assim, começou por mencionar que, de acordo com o que se passou nesses clubes, quando tinha de defrontar “um adversário teoricamente mais forte e com outra dimensão que não o clube onde estava”, como “o Benfica, o Porto ou o Sporting”, não mudava o modelo de jogo que tinha adoptado. Mais, também não mudava o “sistema contra essas equipas”. Assim, embora reconheça que talvez possa ter sido audaz e ousado, conseguiu “ter prestações muito positivas” e resultados favoráveis, factos que o regozija. Assim sendo, acredita que o sucesso tem passado, provavelmente, pela “coragem de não mudar o modelo, de não mudar o sistema” e de, na condição de visitante ou visitado, “discutir o jogo cara-a-cara com o adversário”. Nesta linha, considera ainda que o sucesso contra “uma equipa de dimensão superior, tem muito a ver com a forma como é preparada a semana”, onde o treinador tem a incumbência de procurar transmitir arrojo, audácia e coragem aos seus jogadores.

Dados similares encontrámos num estudo, onde, perante uma questão semelhante, 12,5% dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) inquiridos altera o modelo de jogo da equipa perante a qualidade do adversário. Já o local do jogo (casa/fora) parece não influenciar os treinadores a produzirem alterações ao modelo de jogo (Vilar, 2008).

Quanto ao local do encontro (casa ou fora), o principal constrangimento que identificamos prende-se com questões do foro emocional e psicológico. Estas apresentam-se como potenciais geradoras de oscilações nos níveis de confiança, concentração, ansiedade, motivação, etc.. Assim, se a equipa for jogar fora (terreno normalmente mais adverso), onde a maioria dos adeptos não pretende a vitória da nossa equipa, a probabilidade desta denotar atitudes e comportamentos psicologicamente negativos é francamente superior, tornando-se, por isso, mais susceptível sob o ponto de vista emocional. Em contrapartida, se o jogo decorrer em casa (terreno normalmente menos adverso), onde a maioria dos adeptos pretende a vitória da nossa equipa, os factores psicológicos e emocionais serão provavelmente mais favoráveis. Contudo, é de salientar que a condição de visitado ou visitante pode funcionar de forma antagónica, visto que poderá existir maior pressão intrínseca, devido ao aumento da responsabilidade e, conseqüente, responsabilização.

Nesta medida, o microciclo precedente à competição deverá ter em conta estes constrangimentos, pois só assim se pode promover o treino efectivo em especificidade.

Nesta linha, as alterações a promover na organização do treino em particular, e da equipa em geral, não deverão incidir no modelo de jogo, uma vez que este deve ser encarado como uma unidade inquebrável e de base a toda a sustentação da equipa.

Neste âmbito, o trabalho do treinador deve ser dirigido à manipulação dos constrangimentos, para que a prática seja concretizada em situações psicologicamente adversas. Um perfeito exemplo consiste na criação de situações de tensão entre as equipas, ou a prática de jogo reduzido com menos um jogador. Alguns treinadores utilizam também o som de claques adversárias, reproduzindo-o durante uma situação mais formal de treino (Vilar, 2008).

No que concerne ao clube adversário, o principal constrangimento que observamos prende-se igualmente, como não podia deixar de ser, com aspectos psico-emocionais, visto que existem várias condicionantes inerentes ao estatuto que as equipas adquirem, que tendem a predispor os jogadores para situações de maior pressão e tensão ou, em sentido inverso, de maior descontração e desconcentração. Com efeito, se a equipa for defrontar um adversário de diferente dimensão ou tradição, se o histórico dos resultados entre ambos for negativo ou demasiadamente positivo, se se tratar de um adversário da mesma cidade ou região, etc., podem ocorrer situações prejudiciais para o grupo, mormente a diminuição do nível de confiança ou, em sentido oposto, o excesso de confiança da equipa.

Por isso, em nosso entender, e à semelhança do que foi referido para o local do jogo, o treinador não deve promover alterações ao modelo por si preconizado, já que deve focar-se sobretudo no modelo de jogo que adoptou para a sua equipa e para os seus jogadores.

Nesta medida, os membros de uma equipa devem acreditar que, pelo cumprimento absoluto dos princípios do modelo de jogo adoptado, esta atingirá o sucesso, independentemente do adversário que têm de defrontar (Vilar, 2008).

Não obstante, o modelo de jogo deverá considerar algumas variantes, nomeadamente em função do modelo de jogo apresentado pelo adversário. Estas variantes, previstas *a priori* durante a sua concepção e implementadas na equipa ao longo do processo de treino, devem permitir que determinada concepção de jogo possa ser viável perante qualquer oponente. Nesta linha, o modelo de jogo deverá ser amplo quanto possível e restrito quanto necessário. Quer isto dizer, que deve ser macro o bastante, de forma a considerar os padrões de comportamento dos adversários, e micro o suficiente, de forma a balizar um conjunto de missões e condutas da equipa.

Um exemplo prático deste aspecto pode ser dado para defrontar um clube, cujo treinador opta habitualmente pelo contra-ataque como método de jogo ofensivo e dispõe os seus jogadores em zonas muito defensivas e, predominantemente, no corredor central, ou seja, promove uma grande concentração em frente à sua grande área. Nestes casos, o treinador da equipa deverá, predominantemente, procurar desenvolver situações de 1x1 e 1x2 com os jogadores nas suas posições elementares e aprimorar as

situações de bola parada (os esquemas táticos), dado que se prevê que estas possam ocorrer com bastante frequência.

De registar ainda, e olhando para a análise levada a cabo na tabela XXII, que nenhum dos treinadores entrevistados promove modificações no modelo de jogo preconizado perante a prestação da sua equipa e o resultado obtido no último jogo (vitória, empate ou derrota). Este dado parece-nos, por tudo o que referimos anteriormente, em harmonia com aquilo que se espera de um treinador de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), dado que este deve manter a sua concepção do que é o melhor jogo para a sua equipa e para os seus jogadores, independentemente de terem ocorrido, no jogo anterior, situações muito negativas ou positivas, quer do ponto de vista da exibição, quer do ponto de vista do rendimento.

Assim sendo, podem ocorrer dois cenários antagónicos para a equipa: i) verificar-se uma condição psico-emocional benéfica, por, no jogo precedente, esta ter conseguido um resultado favorável e/ou uma prestação bastante satisfatória; ou, ii) verificar-se uma condição psico-emocional prejudicial, por, no jogo antecedente, esta ter conseguido um resultado desfavorável e/ou uma prestação pouco satisfatória.

Com efeito, e apesar de concordarmos que ambas as condições (benéfica ou prejudicial, em termos psico-emocionais) podem influenciar a potenciação da resposta motora coordenada, estas não devem levar os treinadores a forçar os jogadores a recorrer a padrões de coordenação e comportamento, com os quais estes não se identificam, não reconhecem e nem sequer se assemelham à sua forma de jogar. Assim, estaríamos a promover a cisão das partes, pela quebra da funcionalidade do seu todo e do seu elo de comunicação (Vilar, 2008). Quer isto dizer, que, ao promovermos comportamentos independentes entre os diversos jogadores, estamos a fazer com que a soma dos comportamentos de cada um seja igual à performance da equipa. Assim, para aumentarmos os seus valores de rendimento, deveremos fazer com que a interacção entre todos os jogadores se mantenha direccionada a um objectivo em particular, promovendo a emergência de novas propriedades, por forma a concretizarmos a premissa de que o todo organizado é superior à soma das suas partes (Morin, 2003; Castelo, 2007a). Para além disso, alterações na estrutura de uma organização, condicionam a reformulação das funções de cada um (Vilar, 2008).

Nesta linha, apenas se pode garantir esta dimensão sinérgica e potenciadora da equipa, se mantivermos, independentemente das circunstâncias, o modelo de jogo inicialmente idealizado, posteriormente implementado e finalmente adaptado. Opinião similar apresentam os treinadores entrevistados que, embora reconheçam que "cada jogo deve merecer uma abordagem e treino específicos", mencionam que, mesmo que a

prestação “não tenha sido positiva, tentamos melhorar” e que, quando muito, podem alterar “o sistema normalmente utilizado”, utilizando “o sistema alternativo”.

Assim sendo, e fazendo um paralelismo com os resultados obtidos na questão anterior, a maioria dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) não altera o modelo de jogo, tanto no decorrer da partida, como para o jogo seguinte. Por tudo o que já dissemos, entendemos ser essa a melhor forma de provocar nos jogadores e na equipa uma unidade potenciável e uma identidade observável.

A complexidade inerente à lógica interna do jogo de Futebol e à organização dinâmica da equipa deve ser assumida por uma abordagem integradora de todos os processos, na qual o modelo de jogo se revela um instrumento fulcral, desempenhando, por isso, um papel importantíssimo na modelação do pensamento tático e, conseqüentemente, na regulação do comportamento dos jogadores.

Esse modelo de jogo assume-se sempre como uma conjectura e, por isso, está permanentemente em contínua construção e aberto aos acrescentos individuais e colectivos, pelo que nunca é, nem será, um dado adquirido. Com efeito, pode ser entendido como uma ideia ou conjectura de jogo constituída por princípios, subprincípios, subprincípios dos subprincípios, etc., representativos dos diferentes momentos ou fases do jogo, que se articulam entre si, manifestando uma organização funcional própria, ou seja, uma identidade (Oliveira, 2003).

Assim sendo, o modelo de jogo adoptado é, portanto, crucial na modelação do pensamento e do comportamento tático dos jogadores, com o desígnio que cada um observe, perceba e actue, de acordo com uma ideia única de jogar.

Nesta linha, os meios de ensino/treino do jogo devem ser direccionados para que os jogadores adquiram uma capacidade de decisão e de execução motora específicas, por forma a que as acções desenvolvidas em competição resolvam as diferentes situações de jogo, de acordo com os objectivos da equipa e suportadas pelo modelo de jogo.

Tabela XXIII. Estruturação do modelo de jogo somente sob a forma de pensamento. Valores em percentagem.

Estruturação do modelo de jogo somente sob a forma de pensamento	n=8	Percentagem (%)
Sim		0
Não		100

Posto isto, para que a tarefa do treinador se torne o mais profícua possível para a equipa, este deverá criar e propiciar instrumentos de treino ricos e contextualmente mais

adequados para os seus jogadores, tornando, com isso, a aprendizagem mais efectiva, e deverá estruturar o modelo de jogo sob outras formas mais apelativas do que, apenas, o pensamento. Todos os treinadores (100%) concordam com esta ideia e utilizam outros formatos para compor e organizar o modelo de jogo da equipa.

Como tal, e para tal, poderão recorrer, não só a diferentes modos de exercitação, mas também a diferentes formas de explicação, que auxiliem a partilha das informações constantes do modelo de jogo. Assim sendo, deverão, em nosso entender, servir-se de inovadores utensílios tecnológicos, que permitam conceptualizar e operacionalizar o referido modelo, bem como estruturar e materializar toda uma forma de jogar.

Tabela XXIV. Materialização do modelo de jogo. Valores em percentagem.

Materialização do modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Papel		75,0
Suporte informático		62,5

Neste âmbito, e para que o treinador consiga reproduzir todas as suas ideias, poderá recorrer ao suporte papel ou a *softwares* informáticos, não só para o processamento de texto, mas também para produzir dinâmicas apresentações multimédia de grande impacto visual.

Quanto ao primeiro aspecto, 75% dos treinadores entrevistados utiliza o suporte papel para materializar o modelo de jogo adoptado. Já no que concerne ao último aspecto, 62,5% dos participantes nesta investigação recorre ao suporte informático para concretizar a forma de jogar da sua equipa.

Sobre este aspecto são produzidas “algumas apresentações em quadros didácticos, animação informática e, fundamentalmente, em situações práticas”. O modelo de jogo é, então, dado a conhecer “através de *PowerPoint*®”, apresentando as “ideias” e “as dinâmicas” da “organização do jogo (quer ofensivo, quer defensivo)”, porque, dessa forma, “é mais fácil para os atletas perceberem aquilo que nós queremos”. Posteriormente, essa apresentação deve ser complementada com a especificidade do exercício de treino.

Com efeito, o mais importante é que, independentemente de ser materializado em suporte informático ou papel, o modelo de jogo “esteja em condições de ser visualizado por quem o deve conhecer e aplicar”.

Neste sentido, e segundo os dados recolhidos, a maioria dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) utiliza meios de ensino que permitem que os jogadores percebam mais fácil e rapidamente a mensagem do treinador e, por

consequente, possam trabalhá-la em treino e operacionalizá-la em competição, como são os casos dos suportes papel e informático.

4.4. Modelo de jogo versus modelo de preparação

Entramos agora na última parte desta apresentação e discussão dos resultados, que procura analisar as questões subjacentes ao modelo de jogo, designadamente o modelo de preparação, o modelo de jogador e o modelo de análise.

Inicialmente, procurámos perceber se deverá existir um modelo de preparação congruente com o modelo de jogo adoptado pelo treinador e quais as razões da necessidade dessa congruência. Assim sendo, e perante a questão “o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação?”, a maior parte (87,5%) dos treinadores entrevistados acredita que sim. Resultado similar podemos constatar num estudo de Vilar (2008), onde 100% dos treinadores inquiridos afirma existir uma estreita relação entre ambos.

Tabela XXV. O modelo de jogo deverá condicionar o modelo de preparação. Valores em percentagem.

O modelo de jogo condiciona o modelo de preparação	n=8	Percentagem (%)
Sim		87,5
Não		12,5

Estes dados são, de acordo com a nossa opinião, adequados para o universo dos treinadores de alto rendimento, já que, só apresentando esta coerência metodológica, se pode implementar uma forma de jogar para os jogadores e para a equipa.

Assim sendo, as concepções e as características do modelo de jogo adoptado devem condicionar o processo de treino, para que este seja congruente com os objectivos pretendidos. Logo, o modelo de jogo deve ser suportado na mesma dimensão por modelos congruentes de treino, na procura de uma aproximação capaz de encontrar um fio condutor, para a implantação de uma ordem de jogo, onde os jogadores deverão ser simultaneamente capazes de dialogar com as vicissitudes de uma aparente desordem, que deriva do imprevisto, do aleatório e da variabilidade inerente a cada situação de jogo. Desta forma, a sua construção irá tornar inteligível um fenómeno complexo, assegurando as referências que orientam a conceptualização dos exercícios, bem como a potenciação de determinadas decisões e respostas motoras. Com efeito, partindo desta perspectiva, uma metodologia específica de treino deverá procurar elaborar ferramentas operacionais, que forneçam representações contextuais e conjunturais, direccionadas para o modelo de jogo que se pretende adoptar. Nesta

medida, cada exercício aplicado será considerado específico ou não específico, de acordo com o grau de semelhança ou não semelhança com o modelo de jogo que se procura implementar (Castelo, 2008b).

Neste sentido, os exercícios de treino deverão ser capazes de: i) repercutir os diversos princípios de jogo; ii) promover a interação entre ambos, em ordem a precipitar a emergência de novas propriedades; e, iii) possuir um elevado efeito de transfere para a competição (Vilar, 2008). Desta forma, o melhor exercício é aquele que consegue fazer um *fac-símile* dos comportamentos dos jogadores e da equipa em competição.

Assim sendo, torna-se inoportável plagiar exercícios de livros ou de outros treinadores, não tendo em conta a sua devida contextualização na realidade envolvente, em geral, e no modelo de jogo de onde advém, em particular (Vilar, 2008).

Posto isto, a cada modelo de jogo referencia-se um modelo específico de preparação (Garganta, 1997; Castelo, 2006; Castelo & Matos, 2006; Pinto et al., 1996; Santos, 2006; Pinto & Silva, 1989), que se fundamenta num conjunto de exercícios de treino especificamente dirigidos ao modelo de jogo (Vilar, 2008).

Por conseguinte, a cada modelo de jogo corresponderá, inevitavelmente, um modelo específico de preparação dos jogadores e da equipa, o qual possibilita atingir, os seguintes três aspectos: i) superar dificuldades, que derivam da organização hierárquica dos diferentes factores e conteúdos específicos resultantes do modelo de jogo adoptado, podendo-se assim separar o que é fundamental do que é acessório; ii) realizar uma análise operativa, através da procura de carácter provisional de cada factor ou conteúdo preponderante na estrutura do rendimento da forma de jogar. Analisa-se assim, a parte em função do todo, sem perder a possibilidade de analisar isoladamente cada factor de rendimento; e, iii) criação de contextos situacionais com diferentes níveis de complexidade, de forma a conservarem-se as informações pertinentes das quais derivam as decisões, as atitudes e os comportamentos substanciais e significativos de uma forma de jogar, procurando-se, assim, independentemente do nível de complexidade do exercício de treino, que este nunca desvirtue a sua lógica fundamental (Castelo, 2008b).

Portanto, o treinador deverá ser, por um lado, um conhecedor profundo da dinâmica do jogo de Futebol, ou seja, capaz de identificar as invariantes informacionais chave que determinam a precipitação de contextos de jogo favoráveis, e por outro, criativo na manipulação dos constrangimentos da tarefa, de forma a recriar pequenas versões do jogo, por um processo de simplificação e não decomposição, ou seja, assegurando a manutenção da lógica interna do jogo. Assim, a ferramenta essencial que o treinador tem à sua disposição é o exercício, que transmite aos jogadores, em contexto real de prática competitiva, os “quandos” e os “comos” (Vilar, 2008).

Nesta perspectiva, e tendo em conta a teoria ecológica – onde os jogadores: i) procuram adaptar-se à estrutura do seu envolvimento; ii) têm acesso directo ao envolvimento, sem ser essencial recorrer a representações mentais para perceber o que se passa em seu redor; e, iii) procuram alcançar os objectivos tão bem quanto possível, sendo as acções os meios para se atingir esses fins (Araújo, 2005a) –, aprender é visto como um processo longo cujos jogadores procuram, adquirem e estabilizam estados coordenados estáveis e específicos (Araújo et al., 2004). Assim, é premente ser cumprido o princípio do acoplamento entre informação e movimento, onde, as informações que determinam a precipitação dos comportamentos característicos do modelo de jogo, são as que devem estar presentes nas tarefas ecológicas promovidas pelos treinadores, pois somente assim se mantém una, integra e estreita, a relação entre modelo de jogo e modelo de preparação (Vilar, 2008). Neste sentido, os exercícios que contemplam situações-problema, ao reproduzirem total ou parcialmente os diferentes cenários competitivos, são aqueles que criam as condições mais favoráveis para uma adaptação adequada às exigências que derivam do processo competitivo (conjugando os graus de liberdade dos jogadores relativamente às condições do envolvimento) (Castelo & Matos, 2006).

Tabela XXVI. Justificações para o facto do modelo de jogo dever condicionar o modelo de preparação. Valores em percentagem.

Justificações para o facto do modelo de jogo dever condicionar o modelo de preparação	n=8	Percentagem (%)
Com justificação		37,5
Correspondência entre conceptualização e operacionalização		66,7
Serve de avaliador		33,3
Sem justificação		62,5

Posteriormente, quando analisadas as fundamentações apresentadas pelos treinadores para justificar o facto de a um modelo de jogo dever corresponder um modelo de preparação, a maioria (62,5%) não apresentou qualquer justificação, o que representa um aspecto que pode prejudicar a extrapolação destes dados. Ainda assim, 37,5% dos entrevistados procurou mencionar a razão de tal premissa inerente à modelação de comportamentos.

Com efeito, 66,7% dos treinadores que justificaram afirma fazê-lo para manter a correspondência e a congruência entre aquilo que haviam conceptualizado inicialmente e a forma que o pretendem operacionalizar junto dos jogadores e da equipa. Neste âmbito,

um treinador refere que “não fará sentido se à conceptualização não corresponder uma operacionalização contextualizada e alicerçada na especificidade e identidade dos exercícios de treino”. Por isso, e como “o modelo de preparação suporta o modelo de jogo”, “deverá existir uma articulação entre os dois modelos”.

Para além disso, um treinador justificou a consonância entre modelo de jogo e de preparação, porque, este último, “serve, desde logo, como avaliação” do processo de prossecução de uma forma de jogar.

Assim sendo, “o modelo de preparação deve seguir a lógica do modelo de jogo”. Isto porque, um aspecto fundamental e característico da elaboração dos programas de acção, é a reprodução sistemática do modelo de jogo a atingir pela equipa no futuro. Este, por sua vez, deve reproduzir a actividade competitiva na qual a equipa está inserida. Desta forma, seleccionam-se meios, métodos e condições de treino que exercem, sobre o organismo dos jogadores, um estímulo eficaz, que dê resposta aos problemas ligados à melhoria funcional (biológica), técnica, táctica e psicológica, quer no plano individual, quer no plano da equipa no seu conjunto (Castelo, 2008b).

Para além disso, e por não existirem modelos de jogo iguais, também não deverão existir modelos de preparação semelhantes (Vilar, 2008), que em nada consideram as especificidades e as particularidades dos jogadores que compõem o plantel.

Em suma, as concepções e as características do modelo de jogo adoptado, devem condicionar o processo de treino, para que este seja congruente com os objectivos pretendidos. Por outras palavras, o modelo de jogo implica um caminho a percorrer o qual condiciona um modelo de treino que contém modelos de exercícios, um modelo de preparação dos jogadores, funcionando como um garante de uma procura permanente da evolução individual e colectiva (Castelo, 2008b).

Assim, os treinadores de Futebol deverão procurar desenvolver sessões de treino criteriosas, cujos exercícios sejam os mais similares possíveis com o modelo de jogo preconizado e não apenas relativos aos preceitos tácticos, técnicos, físicos e psicológicos inerentes ao jogo de Futebol. Desta forma, os treinadores têm a responsabilidade de fazer brotar do modelo de jogo, todos os seus exercícios de treino. Em última análise, quem, por algum motivo, utiliza exercícios de treino inespecíficos ou discordantes do modelo de jogo conceptualizado poderá, nesses momentos, e de acordo com os princípios do treino desportivo, conduzir a sua equipa ao destreino.

No Futebol, expressões como modelo de jogo, modelo de preparação e modelo de jogador, fazem já parte do vocabulário quotidiano de treinadores e investigadores (Garganta, 1996). Daí que, outro detalhe, a nosso ver, importante para a

conceptualização do modelo de jogo, prende-se com a possibilidade de a um modelo de jogo, para além de um modelo de preparação, também dever corresponder um modelo de jogador.

Tabela XXVII. O modelo de jogo deverá condicionar o modelo de jogador. Valores em percentagem.

O modelo de jogo condiciona o modelo de jogador	n=8	Percentagem (%)
Sim		87,5
Não		12,5

Neste sentido, um determinado perfil de jogador deve ser delimitado, delineado e circunscrito pelo modelo de jogo adoptado, não só porque a tarefa de adequar uma forma de jogar às particularidades e especificidades dos jogadores e da equipa se encontra à partida facilitada, mas também porque, dessa forma, é facultada uma panóplia de aspectos relativos ao jogador, que permitirão uma contratação mais criteriosa e uma detecção e selecção de talentos mais sensata.

Nesta linha, o modelo de jogo vai ajudar a especificar um determinado perfil de jogador, mais consentâneo com as suas necessidades intrínsecas, às quais qualquer processo de prospecção e captação de jogadores deverá atender (Castelo, 2008b), bem como a definir novos critérios de detecção e selecção de talentos, que sujeitos ao tal perfil de preparação, fazem evoluir o modelo de jogador e ao mesmo tempo o próprio modelo de jogo mais evoluído (Pinto & Garganta, 1996).

Assim, é determinante conceptualizar também sobre o modelo de jogador que melhor integra o modelo de jogo previamente estabelecido e adoptado. Até porque, é recorrente no Futebol nacional observarmos casos de jogadores contratados como grandes promessas, mas que depois o seu rendimento não se revela conforme o desejado, fazendo com que o clube gaste autênticos balúrdios. Nestes casos, a normal e mais usual justificação prende-se com a pretensa inadaptação desses jogadores à realidade portuguesa. Contudo, se se levasse a cabo a constituição de um modelo de jogador consentâneo com o modelo de jogo preconizado pelo treinador, não se reduziria a percentagem de jogadores pretensamente inadaptados e, conseqüentemente, se minimizaria o endividamento excessivo que atravessa a maior parte dos clubes no panorama nacional? Parece-nos verdadeiramente que sim.

Definitivamente, o modelo de jogo condiciona o modelo de jogador que se pretende (Pinto & Garganta, 1996; Castelo, 2003; Castelo, 2005). Portanto, parece-nos incorrecto que 12,5% dos treinadores não considere este aspecto. No entanto, e como seria de esperar entre treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), 87,5%

corroborar com a opinião extraída da literatura. Percentagem semelhante encontramos num estudo de Vilar (2008).

Mantendo o exemplo do treinador que aposta apenas no contra-ataque como método de jogo ofensivo para a sua equipa, com transições defesa-ataque muito céleres, num sistema de jogo em 4:4:2, é muito pouco provável – e até reprovável – que um avançado com insuficiente mobilidade e pouca velocidade possa integrar um modelo de jogo com estas características.

Tabela XXVIII. Justificações dadas pelos treinadores que concordam e pelos treinadores que não concordam que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de jogador. Valores em percentagem.

Justificações para o facto do modelo de jogo dever condicionar o modelo de jogador	n=8	Percentagem (%)
Dos treinadores que concordam com essa premissa		
Características dos jogadores		100,0
Outras justificações		0,0
Dos treinadores que não concordam com essa premissa		
Modelo de jogo abrangente		100,0
Outras justificações		0,0

Assim, e de acordo com os resultados obtidos e expostos na tabela XXVIII, dentro dos treinadores que não concordam que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de jogador, a única justificação apresentada refere que o modelo adoptado é abrangente. Com efeito, “prevê diferentes perfis de jogadores”, uma vez que, “na grande maioria dos clubes, os jogadores são os que os recursos financeiros conseguem”.

Em oposição, dentro dos treinadores que concordam que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de jogador, o argumento utilizado prende-se com as características dos jogadores. Assim, estes treinadores apenas optam por escolher elementos “com determinadas características”, já que “nem todos os jogadores conseguem ter os comportamentos que o nosso modelo de jogo quer”.

Assim sendo, e porque “as características dos jogadores são essenciais” para qualquer ideia ou concepção do treinador, “modelo de jogador ou perfil, deve seguir a lógica do modelo de jogo, pois só assim teremos a possibilidade de integrar jogadores com as características necessárias à implementação do modelo de jogo pretendido”. No entanto, reconhece-se “que num clube onde as limitações orçamentais são grandes, isso torna-se muito complicado”.

Com efeito, depois de ser conceptualizado o modelo de jogo, este deve condicionar, não só o modelo de preparação que se quer implementar na equipa, que vai ajudar a operacionalizar o modelo de jogo, mas também o modelo de jogador que se pretende conseguir, através: i) da detecção, selecção e contratação de jogadores que correspondam ao perfil desejado para integrar o modelo de jogo (dimensão de realização a curto prazo); e, ii) da criação, produção e adaptação de jogadores que condigam com o perfil pretendido para o modelo de jogo preconizado (dimensão de realização a longo prazo).

Assim sendo, e como vimos que a cada modelo de jogo corresponde um modelo de preparação (Garganta, 1997; Castelo, 2006; Castelo & Matos, 2006; Pinto et al., 1996; Santos, 2006; Pinto & Silva, 1989), é premente perceber se a maioria dos treinadores constrói todas as actividades desenvolvidas no processo de treino, com base naquilo que defende.

Tabela XXIX. Os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado. Valores em percentagem.

Construir sempre exercícios que criem acções semelhantes às do modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Sim		87,5
Não		12,5

Desta forma, e à questão “os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?”, a maioria (87,5%) dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) responde afirmativamente, referindo que “todos os exercícios de treino têm uma lógica dentro do modelo”. No entanto, 12,5% dos entrevistados não concorda que assim seja.

Nesta linha, a pluralidade das opiniões dos treinadores é consentânea com uma metodologia específica de treino, já que a construção dos exercícios de preparação se baseia permanentemente na recriação e na reprodução de aspectos relativos a uma concepção singular da forma de jogar da equipa, que esclarece e norteia as decisões e as respostas motoras dos jogadores, ou seja, o processo de treino é constantemente suportado no modelo de jogo adoptado.

Contudo, e apesar das percentagens – relativas ao facto de o modelo de jogo condicionar o modelo de preparação e ao facto dos exercícios de treino deverem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado – serem idênticas, dois treinadores não mantiveram a coerência entre ambas

as respostas. Assim, há quem considere que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de preparação, porém não procura conceber exercícios de treino em consonância com as directrizes emanadas pelo modelo de jogo. E, em sentido oposto, há quem pondere que o modelo de preparação não sofre nenhuma regulação por parte do modelo de jogo, mas esforça-se por recriar, em todas as sessões de treino, decisões, acções e comportamentos que constam do modelo de jogo preconizado.

Neste âmbito, este aspecto merece a nossa atenção e o nosso reparo por ser manifesta, nestes dois treinadores, uma incongruência de discurso e uma divergência metodológica. Entendemos, por isso, que se torna inconcebível fundar-se uma metodologia de trabalho sem coerência lógica com o modelo de jogo e *vice-versa*.

Neste âmbito, uma metodologia específica de treino é suportada por exercícios construídos a partir de ambientes contextualizados de jogo (Castelo, 2008a; 2008b), pois, só assim, se desenvolvem e afinam decisões e acções com um sentido, uma finalidade e um significado. Desta forma, não só é possível resolver cada situação de jogo, mas também analisá-la em função da sua eficácia, permitindo ou não que o jogador a interiorize na sua memória, tornando a experiência significativa. Assim sendo, esta permitirá desenvolver uma predisposição facilitadora na resolução de outras situações idênticas (devido à participação da consciência) ou servir de suporte para a resolução de uma nova situação de jogo (devido à utilização de um pensamento produtor) (Castelo, 2008b).

Assim, a metodologia específica do treino apresenta como inquietação fundamental a produção de uma logística de exercícios de treino, que sejam considerados os mais eficazes na consecução dos seus propósitos, concernentes tanto ao alto rendimento, como à formação e desenvolvimento de jogadores. Nesta perspectiva, a tarefa elementar do treinador, para além de definir e balizar perfeitamente qual a forma que quer que a sua equipa manifeste em jogo, deverá ser o estabelecimento de uma programação no tempo e a criação de meios de treino contextualmente organizados, mantendo ou descontinuando a estabilidade e a previsibilidade do sistema, em categorias ou situações de jogo, potenciadores da aprendizagem e do desenvolvimento dos jogadores e das equipas.

Desta forma, por meio da aprendizagem e memorização os jogadores criam uma colecção pessoal de mapas cognitivos (Garganta, 2001), que se constituem como modelos de explicação, pelos quais o jogador concebe e percebe o jogo que orientam as decisões, condicionam a organização da percepção, a compreensão das informações e a resposta motora (Garganta, 1998). Pretende-se, pois, que o jogador estabeleça esta relação com o modelo de jogo (Garganta, 1997).

Neste sentido, uma metodologia específica de treino não pode ser suportada por todos e quaisquer exercícios possíveis de exercitar (Castelo, 2008a). Não chega, portanto, que o exercício de treino seja representativo do jogo de Futebol, já que a qualidade do treino é um aspecto capital na qualidade da organização do jogo de uma equipa, onde os problemas que se colocam ao nível da organização do jogo são relativos à transição de um projecto individual para um colectivo (Garganta, 1998).

Daqui ressalta, variadíssimas formas de encarar a especificidade da metodologia do treino do Futebol, no sentido da congruência entre o conceptual – o modelo de jogo (interpretação e visão de futuro) – e o operacional – modelo de preparação (sistematização e programação de acções de intervenção diária na direcção do futuro, que se pretende atingir), sendo que apenas através do afinamento da eficácia consubstanciada na competição por estes dois modelos (de jogo e de preparação), se poderá valorizar o trabalho dos treinadores (Castelo, 2008a).

Assim sendo, e pelo facto do jogo de Futebol ser encarado como uma construção activa, no qual, o seu desenvolvimento decorre da afirmação e actualização das escolhas e decisões dos jogadores face a situações diversas e descontínuas, às quais estes devem responder de forma ajustada, em estrita concordância com os objectivos a atingir em cada uma das fases do jogo (Garganta, 1997), o treino em Futebol deve procurar transmitir/assimilar activamente uma cultura de jogo, materializada num conjunto de regras de acção e princípios de gestão em relação com os diferentes cenários acontecimentais e, sobretudo, com as respectivas probabilidades de evolução. Assim, o processo de treino em Futebol consiste, por um lado, em criar respostas adaptativas a constrangimentos e, por outro lado, em desenvolver condições para que os jogadores e a equipa possam constanger o adversário (Garganta, 2005).

Nesta linha, e sendo o jogo o elemento de base do Futebol, este deve constituir-se como núcleo de todo um processo de ensino-aprendizagem. Nesta linha de pensamento, a evolução deste, resulta da interacção entre o jogo (a sua lógica interna) e o jogador (a lógica de como este aprende e se aperfeiçoa). Contudo, para que esta interacção jogo/jogador se concretize na sua plenitude, é necessário introduzir uma terceira realidade: o exercício de treino. Quer isto dizer, que é imprescindível criar condições de aproximação das competências dos jogadores, em resposta às exigências da competição. Nesta linha, os exercícios de treino são meios operacionais, que procuram catalogar as competências e os atributos dos jogadores, com uma organização e uma forma específicas de jogar. Criam-se, assim, situações/problema que promovem diálogos em condições de previsibilidade e imprevisibilidade, induzindo os jogadores individual e colectivamente, a tomarem decisões e a executarem acções motoras congruentes, dentro de um leque de opções plausíveis (Castelo, 2008a).

Neste sentido, as equipas, enquanto sistemas complexos, revelam propriedades cujo conhecimento nos permite desenvolver um processo de treino mais específico e, portanto, mais ajustado às exigências da modalidade e às características do modelo de jogo e dos jogadores que o procuram interpretar (Júlio & Araújo, 2005). Assim, o estabelecimento e a prática na direcção de um modelo de jogo pré-estabelecido, potencia a existência de uma certa intencionalidade que precede o ciclo percepção-acção, dirigindo o comportamento do jogador para um dado padrão de resposta concordante com as orientações, os objectivos, os princípios e a organização colectiva que se pretende implantar (Castelo & Matos, 2006).

Com efeito, o conceito fundamental aqui é indiscutivelmente a especificidade, que resulta de um fenómeno racional e inteligível, que recoloca o processo de treino em interacção com as exigências da competição (Garganta & Gréhaigne, 1999). Visa, assim, um maior efeito de transferência entre ambos, tendo como elemento central o modelo de jogo adoptado pelo treinador (Carvalho, 2001; Castelo & Matos, 2006; Castelo, 2008a; Pinto et al., 1996; Garganta, 1997; 1999; Garganta & Gréhaigne, 1999; Queiroz, 1986).

Nesta perspectiva, quanto maior for o grau de correspondência entre os exercícios de treino e o modelo de jogo adoptado, melhores e mais eficazes serão os seus efeitos. Fundamenta-se assim a optimização do processo de treino, acelerando e intensificando os processos de adaptação (Castelo & Matos, 2006; Castelo, 2008a).

Portanto, os exercícios de treino devem fazer um apelo, total ou parcial, aos seus comportamentos específicos, potenciando fragmentos do modelo de jogo sem se desvirtuar o todo. A interdependência dos seus diferentes elementos deve-se manifestar, dando espaço ao aparecimento de propriedades emergentes (Castelo & Matos, 2006), porque quanto mais os exercícios aproximarem os jogadores de um denominador comum, mais fácil se tornará constituir-se um espaço de relações, que permita, por sua vez, criar uma identidade que conduzirá a um colectivo de dimensão táctica evoluída (Bayer, 1994; Castelo & Matos, 2006). O exercício de treino deverá, então, apresentar um carácter inovador, encontrando elementos estruturais (tempo, espaço, número, etc.), cujas inter-relações enriqueçam, valorizem e potenciem a prática dos jogadores e da equipa. Esta deve ser orientada numa direcção i) única, relativamente ao projecto que se pretende implantar; e, ii) flexível, adaptando-se aos diferentes quadros e possibilidades situacionais (Castelo, 2008a).

Por tudo isto, é urgente enquadrar uma metodologia específica de treino, suportada num modelo de preparação, que combine congregue e associe todos os exercícios desenvolvidos em todas as sessões de treino, na procura constante de uma metamorfose condutora dos comportamentos e das acções dos jogadores e da equipa para o mesmo sentido, produzindo uma identidade caracterizada por um determinado

padrão de resposta e personificada, influenciada e condicionada pelo modelo de jogo adoptado.

Neste sentido, o treinador de Futebol deverá, em nosso entender, procurar conceber e desenvolver exercícios de treino condicentes: i) com o modelo de jogo adoptado. Neste âmbito, o modelo de preparação, deve constituir-se por um conjunto de exercícios que materializem as decisões, as acções e os comportamentos previstos pelo modelo de jogo preconizado para os jogadores, em particular, e para a equipa, em geral; e, ii) com o contexto característico da competição. Neste âmbito, o modelo de preparação deve ser capaz de: a) proporcionar aos jogadores situações/problema, que impliquem um ambiente aleatório e imprevisível, com diversos constrangimentos e possibilidades, de forma a aumentar a panóplia de soluções adequadas e a induzir toda a equipa para a tomada de decisão e para a execução das acções motoras mais congruentes com o modelo de jogo; e, b) propiciar à equipa a experimentação de acções e, conseqüentemente, a experiência de situações, que visem responder de forma concertada, organizada e concomitante às vicissitudes da competição, de forma a diminuir a imprevisibilidade das acções dos adversários e, por conseguinte, a aumentar a imprevisibilidade das nossas acções.

Neste sentido, e à semelhança do modelo de jogo, o modelo de preparação deve fundamentar-se numa contínua e permanente evolução, na procura de meios e métodos de treino capazes de promover uma transição de um projecto individual para um projecto colectivo, que visa a concepção e implementação de uma forma de jogar e a obliteração e aniquilação de outra forma de jogar (isto é, da forma de jogar do adversário).

Assim, para demonstrarmos a importância da criação de exercícios de treino semelhantes às acções decorrentes do modelo de jogo adoptado, propomos dois exemplos práticos.

Primeiramente, concebamos um treinador que adopta um dispositivo posicional em 4:3:3 como sistema táctico, com um ponta-de-lança alto, forte e fixo na frente de ataque. Neste caso, as condicionantes estruturais dos exercícios, será que deverão promover situações em que seja necessária uma grande mobilidade e velocidade por parte deste jogador? Parece-nos que não. Neste âmbito, sistemas de jogo distintos equivalem a enquadramentos posicionais e a missões tácticas distintas.

Seguidamente, imaginemos um treinador que preconiza o contra-ataque como método de jogo ofensivo, com rápidas transições defesa-ataque. Neste caso, os constrangimentos dos exercícios de treino devem ser manipulados com a intenção de desenvolver uma elevada velocidade de deslocamento no sentido da baliza adversária, provocar nos jogadores intervenções com um reduzido número toques na bola, promover uma transição defesa-ataque mais rápida do que a transição ataque-defesa do

adversário, evitando que este se reorganize defensivamente e fomentar o constante equilíbrio dinâmico da equipa, dado que esta pode, a qualquer momento, perder a posse de bola. Neste âmbito, métodos de jogo distintos equivalem a sincronizações distintas.

Com efeito, e como já vimos até aqui, todos os treinadores utilizam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da equipa (tabela IV) e a maioria considera que a este deve corresponder um modelo de preparação (tabela XXV), com exercícios específicos na tentativa de o recriar em treino (tabela XXIX).

Desta forma, os exercícios específicos de treino serão avaliados, na forma como influenciam e se aproximam positivamente do modelo de jogo, desenvolvendo a consistência e a coerência de padrões de jogo, suportados por comportamentos motores desejáveis. Quer isto dizer que, para o modelo de jogo adoptado ser exercitado e consolidado num contexto complexo, parece-nos essencial, que a concepção dos exercícios específicos de treino salientem e exteriorizem as acções individuais e colectivas desejáveis, aumentando a capacidade de jogo, isto é, a adaptabilidade a este. Assim, qualquer desvio intencional ou accidental, na preparação relativamente ao modelo de jogo original, não só criará confusão nos padrões e rotinas de jogo anteriormente assimilados pelos jogadores, como também provocará um gasto inútil de energias e de tempo (Castelo, 2008a)

Nesta linha de pensamento, é fundamental tentar perceber quais as melhores formas utilizadas pelos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino.

Tabela XXX. As formas que os treinadores consideram ser mais adequadas para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo. Valores em percentagem.

Formas para desenvolver o modelo de jogo	n=8	Percentagem (%)
Construindo exercícios com acções pré-determinadas (sem oposição)		12,5
Manipulando os constrangimentos do exercício		50,0
Treino de conjunto		0,0
Jogo Formal		12,5
Outras		12,5

Assim sendo, e de acordo com os dados expostos na tabela XXX, metade (50%) dos treinadores entrevistados manipula os constrangimentos do exercício. Também num estudo de Vilar (2008) esta foi a forma mais identificada, por parte dos treinadores de

Futebol inquiridos, para promover a reprodução dos comportamentos específicos do modelo de jogo.

Desta forma, o binómio decisão/acção na procura de solucionar as diferentes situações de jogo, depende largamente, da construção de meios de ensino/treino que contenham em si próprios constrangimentos contextuais, que intrinsecamente, aumentem ou reduzam os graus de liberdade dos jogadores (Castelo, 2008a).

Nesta linha, ensinar implica constranger as acções, promovendo um espaço de acção onde todas as soluções requeridas, dentro desse espaço, são possíveis de replicar (Araújo, 2005a). Desta forma, um constrangimento é um aspecto específico da organização que baliza o espectro dentro do qual podem as soluções ocorrer (Araújo, 2005b). Portanto, são compreendidas como fronteiras que interagem para limitar a forma como os sistemas biológicos procuram estados óptimos de organização e, por conseguinte, reduzem o número de configurações disponíveis para um sistema dinâmico (Davids et al., 2003). É neste fluxo de interacções entre constrangimentos externos (*affordances*) e internos (estruturas coordenativas), que sucessivamente emergem as decisões (Araújo, 2005a; Araújo & Volossovitch, 2005; Araújo et al., 2006).

Neste âmbito, a perspectiva ecológica e a teoria dos sistemas dinâmicos têm alertado para a necessidade de se enfatizar o papel das propriedades do envolvimento, pelo facto destas constituírem um sistema de constrangimentos e de possibilidades de acção (*affordances*), com significativas implicações no condicionamento das respostas do observador/actor (Garganta, 2006).

Assim sendo, numa determinada situação, a possibilidade de confluência de constrangimentos reduz as possibilidades de combinações possíveis, o que contribui para a geração de um padrão óptimo de coordenação (Handford et al., 1997; Davids & Araújo, 2005).

Neste sentido, os resultados apontam para que o treinador de Futebol, à luz de uma concepção de treino baseada numa metodologia específica, condicionada pelo modelo de jogo adoptado, consiga procurar, identificar e controlar os constrangimentos mais pertinentes e adequados, capazes de reduzir o número de soluções e configurações a utilizar pela equipa, perante os diferentes aspectos da competição. Assim sendo, estes procuram influenciar a tomada de decisão dos jogadores e da equipa, na tentativa de criar um padrão de comportamento e de coordenação estável.

Daqui emerge uma questão fundamental, saber qual a natureza dos constrangimentos que os jogadores devem satisfazer e, por conseguinte, os treinadores devem atender, durante a fase de aprendizagem e controlo motor. Nesta linha, alguns

treinadores apontam algumas soluções como as “acções técnico-tácticas individuais”, o “treino por sectores” e o treino utilizando situações “de superioridade numérica”.

No que concerne às acções técnico-tácticas individuais, deverão ser desenvolvidas no treino, mas numa perspectiva que as integre numa lógica global de organização da equipa. Assim sendo, e para que tal suceda, o treinador deve promovê-las no sentido da concepção de jogo preconizada para a equipa. Nesta linha, a literatura indica-nos que devemos aumentar progressivamente a complexidade inerente à tarefa, pelo que se pense que se possa partir dessas situações (1x1, 1x1+GR, etc.) para chegar a outras mais complexas (11x11, 10x10, etc.), que podem ser operacionalizadas através do treino por sectores, onde se procura a articulação sectorial e intersectorial dos jogadores e da equipa.

Nesta perspectiva, o número de estrangimentos que o treinador de Futebol deve promover, durante a realização das diferentes tarefas de treino, deve ser inversamente proporcional à evolução da sessão de treino, de forma a permitir uma aproximação cada vez maior do treino ao jogo.

Quanto às situações de superioridade numérica para o ataque, a probabilidade dos jogadores atingirem sucesso na tarefa será consideravelmente maior e, por conseguinte, óptima para devolver a confiança, a motivação e a auto-estima da equipa nesse sector. Em oposição, o facto da defesa se encontrar em inferioridade numérica, poderá trazer algumas vantagens à organização defensiva. No entanto, tarefas com elevada vantagem numérica (5x1, 6x2, etc.), por se afastarem da realidade competitiva, não promovem grandes adaptações nos jogadores e na equipa, pelo que não se aconselha o seu uso predominante.

No entanto, e continuando com a análise efectuada à tabela XXX, 12,5% dos treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) opta também por outras formas, na tentativa dos comportamentos dos jogadores e da equipa se aproximarem da concepção de jogo preconizada. A saber: construção de exercícios com acções pré-determinadas (sem oposição), jogo formal e outras (meios audiovisuais).

Assim sendo, e em consonância com o estudo de Vilar (2008), onde também estas opções foram as menos referidas entre os treinadores inquiridos, somos da opinião que, apesar do modelo de jogo poder ser requerido, temos dúvidas que este seja desenvolvido.

Quanto à construção de exercícios com acções pré-determinadas (sem oposição), parece-nos que, quem opta por esta forma de aproximar os comportamentos dos jogadores e da equipa ao modelo de jogo preconizado, descarta a variabilidade, a aleatoriedade e a imprevisibilidade características da competição. Assim, não serão certamente adequadas estas formas de treino, não só porque consideramos ser

insuficiente que o jogador treine, tendo em conta o contexto instável do jogo, apenas através de comportamentos estereotipados, estabelecidos *a priori* e decorados no processo de treino, mas também devido à inexistência de adversários, o que descontextualiza todas as acções e decisões dos jogadores. Neste sentido, o transfere destas formas de treino para aquilo que se verifica em competição é muito reduzido, visto que estas não concorrem para a manutenção do acoplamento informação-movimento.

Ainda assim, e como já referimos, existem certos momentos, cuja dinâmica de jogo é mais estanque, que possibilitam o desenvolvimento de acções pré-concebidas, organizadas sob a forma de programas na memória dos jogadores, como são o caso dos esquemas tácticos (situações de bola parada). Aquí, admitimos a possibilidade para a utilização desta forma de treino, mas apenas numa fase primária.

No que concerne ao jogo formal, também nos parece que, embora seja uma possibilidade de reconhecer, não só as fragilidades e as debilidades, como também a valência e a consistência dos jogadores e da equipa, visto que representa um momento em que o modelo de jogo é testado, não implica, de facto, que haja o desenvolvimento de acções e comportamentos específicos que correspondam à concepção de jogo adoptada. Para além disso, ainda que reconheçamos que as acções patenteadas são significativamente análogas às evidenciadas em jogo e que estas propiciam a exploração do contexto situacional pela presença de oponentes, este meio de treino não permite valorizar, nem condicionar, determinados aspectos do modelo de jogo.

A título de exemplo, em relação a estas duas formas, utilizadas por alguns treinadores, para incutir nos jogadores uma linguagem comum e coordenada, é usual verificarmos a realização de exercícios de pendor ofensivo sem oposição (4x0+GR, 5x0+GR, etc.), com maior ou menor velocidade, onde os jogadores tentam efectuar algumas combinações tácticas, em ordem a atingir os comportamentos e atitudes pertencentes à lógica do modelo de jogo preconizado. Também é comum verificarmos, sobretudo em pré-época, que alguns desses treinadores optam igualmente por situações de exercício, cujo principal objectivo prende-se com o apelo único e exclusivo à dimensão física, na tentativa de simular as exigências funcionais da competição. Por fim, esses mesmos treinadores, durante a realização de um torneio de preparação, permanecem na esperança e na expectativa que os jogadores e a equipa consigam manifestar as combinações tácticas exercitadas com um elevado nível funcional. No entanto, ainda devem permanecer nessa esperança e nessa expectativa, porque, ao contrário das perspectivas preconizadas pelos modelos tradicionais, o somatório de um exercício com acções pré-determinadas sem oponentes, com um outro exercício demarcadamente físico, não conduz a aprendizagem e o controlo motor, no sentido de proporcionar a

agregação destes dois comportamentos pertencentes ao modelo de jogo da equipa e a sua consequente manifestação em competição.

Quanto às outras formas utilizadas em treino pelos participantes desta investigação, na tentativa de que os jogadores reproduzam as características inerentes ao modelo de jogo preconizado, encontrámos “também os recursos aos meios audiovisuais”. Nesta linha, apesar de salientarmos anteriormente (tabela XIV) que os treinadores devem servir-se de inovadores utensílios tecnológicos, que permitam conceptualizar e operacionalizar o modelo de jogo, já que possibilitam uma comunicação mais apelativa e representativa, a exercitação não se deve basear exclusivamente nesta forma.

De referir ainda, que nenhum dos entrevistados opta por utilizar o treino de conjunto como forma de replicar os comportamentos atinentes ao modelo de jogo. Aqui juntam-se as fundamentações atrás apresentadas, aquando da justificação pela não utilização do jogo formal como sendo esta a forma mais adequada para desenvolver, no treino, as acções e as decisões táctico-técnicas constantes do modelo de jogo da equipa. Assim sendo, no treino de conjunto ainda é mais desajustada a sua utilização, porque se verifica que, os aspectos imprevistos e imponderáveis inerentes à competição, se encontram em número mais reduzido do que no jogo formal.

Neste sentido, a lógica da construção de um modelo de jogo é suportada, pela possibilidade imperiosa de modelar e otimizar, as atitudes e comportamentos dos seus jogadores, adaptando-os às dinâmicas situacionais de jogo e disponibilizando-os para estarem ao serviço da equipa. Neste âmbito, é possível desenvolver atitudes nos jogadores de treinarem como se tivessem em competição e alimentar a ideia da possibilidade de uma superação constante. Isto quer dizer, que o treinador deverá procurar: i) seleccionar ambientes similares à competição, quer no plano das componentes, quer das condicionantes estruturais do exercício de treino; e, ii) estimular o desenvolvimento de atitudes e o aperfeiçoamento de comportamentos motores de resposta à situação-problema estabelecida pelo exercício, num quadro potenciador de qualidades físicas específicas e, num clima psico-emocional similar ao que se verifica na competição (Castelo, 2008b). Nesta linha de pensamento, pensamos que manipular os constrangimentos do exercício (número, espaço, tempo, etc.) durante o processo de treino é a melhor forma que o treinador dispõe, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo da equipa.

Neste sentido, e por verificarmos, cada vez mais, que o modelo de jogo é uma pedra basilar em toda a metodologia de treino que se quer específica e evoluída, torna-se

vital tentar compreender se os exercícios de treino, concebidos por estes treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível), têm em linha de conta o grau de assimilação dos jogadores, relativamente a esta concepção que preconiza a matriz de comportamentos da equipa.

Tabela XXXI. Os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo, por parte da equipa. Valores em percentagem.

Os exercícios têm em conta o nível de assimilação do modelo de jogo, por parte da equipa	n=8	Percentagem (%)
Sim		100,0
Não		0,0

Assim sendo, e olhando para os dados fornecidos pela tabela XXXI, todos os treinadores entrevistados constroem os exercícios de treino de acordo com o grau de assimilação do modelo de jogo por parte dos jogadores e da equipa. Também num estudo de Vilar (2008) a maioria (95,8%) dos treinadores apresenta esta opinião.

Nesta linha, e como vimos há pouco, manipular os constrangimentos do exercício (número, espaço, tempo, etc.) durante a sessão de treino parece ser a forma mais adequada que o treinador tem ao seu serviço, para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo da equipa. De facto, essa deve ser a sua principal função, pois só conhecendo os diversos constrangimentos que concorrem para o sucesso de determinada acção e a forma como eles interagem entre si, se podem proporcionar tarefas que induzam à emergência de um padrão funcional de comportamento.

Com efeito, e de acordo com os pressupostos da teoria dos sistemas dinâmicos, o treinador deverá introduzir pequenas modificações nos parâmetros de controlo que, por descoberta da informação/alteração por parte do praticante, permitam a alteração dos parâmetros de ordem na direcção desejada e preconizada pelo treinador, sendo este o princípio do ensino por descoberta guiada. Todavia, neste processo, não poderemos esperar que, subitamente, o praticante reconheça e detecte invariantes informacionais demasiado distantes daquelas que ele está habituado e treinado a identificar e, por conseguinte, preconizar grandes saltos evolutivos na sua performance. Por isso, dizemos que o ensino/treino da organização da equipa, sob a lógica de um modelo de jogo, é um processo moroso, que requer do treinador uma extrema sensibilidade perceptiva em identificar a fase coordenativa em que se encontram os jogadores e a equipa e o estímulo necessário (parâmetro de controlo) à aprendizagem seguinte (transição de fase), de acordo com uma lógica de progressividade (Vilar, 2008).

Neste sentido, de acordo com as premissas emanadas da perspectiva ecológica, reconhecemos que os treinadores de Futebol, para além de atenderem à natureza e à dinâmica dos constrangimentos da tarefa de treino, devem procurar tarefas que apelem à variabilidade situacional, de forma a dotar os jogadores e a equipa de um maior leque de experiências, e à imprevisibilidade do contexto, de forma a manter um ambiente próximo do vivido em competição. Para além disto, devem ter permanentemente a consciência de que o caminho a percorrer, até à consolidação e estabilidade dos padrões de comportamento preconizados pelo modelo de jogo, é longínquo e demorado.

Assim, 100% dos treinadores parece ponderar todos estes aspectos na elaboração e concepção dos exercícios de treino, o que é, em nosso entender e por tudo o que já foi referido, bastante adequado. Não obstante, parece-nos agora relevante e necessário tentar verificar que métodos utilizam estes treinadores para avaliar e examinar a equipa, no sentido de identificar o seu nível de apropriação relativamente ao modelo de jogo adoptado, uma vez que este se assume como a principal referência orientadora e avaliativa do nível de jogo da equipa. Assim, a partir deste, constroem-se os meios de treino considerados específicos, para se potenciar os aspectos positivos do desempenho da equipa e corrigir-se eventuais desvios, relativamente à esperada prestação desportiva desenvolvida durante a competição (Castelo, 2008b).

Tabela XXXII. Métodos utilizados pelos treinadores de Futebol entrevistados para avaliar a capacidade de apropriação do modelo de jogo, por parte da equipa. Valores em percentagem.

Métodos utilizados para avaliar a assimilação do modelo de jogo, por parte da equipa	n=8	Percentagem (%)
Estatística		12,5
Questionamento		12,5
Observação e análise do treino		50,0
Observação e análise da competição		37,5
Não sabe responder		25,0

Com efeito, da leitura que nos é possível efectuar à tabela XXXII, verificamos que metade (50%) dos treinadores recorre à observação e análise do treino. Aliás, se apenas contabilizarmos os treinadores que conseguiram mencionar um método para diagnosticar o nível de assimilação do modelo de jogo por parte dos jogadores, essa percentagem ascende aos 66,7%, o que é bastante significativo. De igual forma, a par deste método para aferir o grau de apropriação do modelo por parte da equipa, encontra-se a observação e análise da competição, com 37,5% dos entrevistados (50%, se contabilizarmos apenas os treinadores que souberam responder) a referirem-no.

Assim, enquanto uns justificam uma “avaliação constante sobre o exercício”, outros acreditam que a “competição é a melhor forma de aferir se os comportamentos pretendidos e preconizados se encontram assimilados”, daí que afirmem também que “o jogo ao fim-de-semana é o melhor método para a avaliação” do grau de apropriação do modelo de jogo por parte dos jogadores e da equipa. Aliás, num estudo de Vilar (2008) todos os inquiridos afirmaram que a análise da competição assume vital importância para o planeamento do treino. Nesta linha, as competições constituem-se como uma fonte privilegiada de informação útil para o treino (Garganta, 1997; 1998a).

Neste sentido, a aproximação dos processos de treino e competição passa, inevitavelmente, pela necessidade de fomentar a aplicação e a avaliação de programas operacionais, direccionando-os num certo sentido e, no estabelecimento de objectivos finais. Desta forma, poder-se-á controlar os dados mais pertinentes do processo, em que cada passo está minimamente enquadrado e analisado, em função dos efeitos e das suas causas (Castelo, 2008a).

Assim sendo, e graças às enormes possibilidades que actualmente a análise do jogo pode disponibilizar, tanto no treino como na competição, o treinador realiza um esforço adicional de sistematização, desenvolvendo um modelo conceptual específico de análise do jogo, aproveitando determinados instrumentos tecnológicos, que auxiliam na sua operacionalização. Deste modo, a utilização do computador e da tecnologia vídeo na análise do jogo é favorável, dado que, depois de identificado os problemas prioritários da competição, poderão ser projectadas imagens vídeo e apresentadas soluções práticas, proporcionando *feedbacks* e modelando situações, como havíamos alertado na tabela XIV. Assim, não existe uma só análise de jogo, mas tantas quanto as filosofias subjacentes aos observadores e às suas concepções. Neste âmbito, a um modelo de jogo deve corresponder um modelo de análise específico desse mesmo jogo (Castelo, 2008b).

Com efeito, a criação de um modelo de análise correspondente ao modelo de jogo adoptado, implica a estruturação de uma matriz condutora e codificadora, que permita fornecer ao analista (observador de jogo e/ou treinador) meios operacionais mais ajustados e eficazes. Desta forma, será mais provável, válido e fiável que este consiga compreender adequadamente os comportamentos dos jogadores e da equipa, dado que, embora vários aspectos se alterem em cada jogo, dada a sua aleatoriedade, variabilidade e imprevisibilidade, as regras de acção e os seus princípios fundamentais mantêm-se inalterados.

Nesta perspectiva, a análise de jogo em relação à metodologia do treino assume a vital importância, dado que fornece: i) informações fidedignas acerca das prestações da equipa, podendo os seus elementos serem confrontados com os desempenhos passados. Desta comparação, pode-se traçar uma rota de desenvolvimento ou de manutenção da

prestação desportiva da equipa e manter o nível de assimilação do modelo de jogo adoptado; ii) indicações para o aperfeiçoamento futuro de modelos de preparação da equipa, de forma a garantir uma maior especificidade dos conteúdos dos meios de ensino/treino, relativamente ao modelo de jogo adoptado. Neste âmbito optimiza-se o processo, planificando-se e organizando-se o treino de forma realista; e, iii) pressupostos de ordem táctica ou estratégica, que possam indiciar lacunas na sua aplicação ou do próprio modelo de jogo adoptado (Castelo, 2008a). Assim, a análise de jogo revela-se um instrumento condicionador do treino específico das equipas (Queiroz, 1986; Castelo, 1994; Garganta, 2003; Sousa, 2005). Daqui, o treinador pode fazer emergir tarefas de treino que concorram para colmatar as necessidades e dificuldades evidenciadas nos comportamentos e acções dos jogadores e da equipa.

Nesta linha, sejam quais forem as metodologias utilizadas, a análise do jogo é uma tarefa que, na realidade, implica alguma complexidade, em virtude: i) da própria natureza do Futebol (imprevisibilidade e aleatoriedade da situação); ii) das situações e circunstâncias que se desenvolvem e que podem modificar ou influenciar o rumo de cada acontecimento do jogo; e, iii) da necessidade imperiosa de a referenciar a um dado modelo de jogo, que estabelece um conjunto de regularidades e probabilidades de se realizarem determinadas acções individuais e colectivas, relativamente a outras possíveis, que ultrapassam o mero conceito do acaso. Para uma análise específica de jogo é esta maior regularidade e probabilidade de acontecerem, que permitem classificá-las em configurações, padrões ou rotinas de jogo, as quais caracterizam a forma de jogar de cada equipa. Posteriormente, depois de clarificado o conceito de similaridade dos padrões ou rotinas de jogo, estabelecem-se categorias de observação, de forma a filtrar-se a informação pertinente (Castelo, 2008b).

Paralelamente, verificámos que complementarmente 12,5% dos treinadores entrevistados utilizam “alguns elementos de natureza estatística”, bem como o recurso a “questões directas aos intervenientes”.

Quanto ao primeiro aspecto (estatística), consideramos ser de pouca importância no contexto imprevisível e variável que caracteriza o jogo de Futebol. Opinião idêntica é partilhada por Castelo (2008b) que refere que sistemas simples, que se centram em informações muito relevantes do processo de treino ou competição, são mais valiosos do que sistemas complexos que fornecem grandes quantidades de informação estatística, que raramente influenciam o trabalho do treinador. Porém, na análise de jogo nem sempre mais (volume) é sinónimo de melhor.

Por exemplo, como poderá a estatística explicar o caso de uma equipa que pressiona durante todo o jogo a baliza adversária – efectuando consecutivos remates potenciais de golo, que apenas não apresentam sucesso em virtude da bola embater por

diversas vezes nos postes e barra da baliza contrária, complementados com uma exibição perfeita do guarda-redes adversário – e sofre um golo fortuito numa situação de contra-ataque, levando à derrota da equipa?

No que diz respeito ao questionamento, parece-nos um adequado método complementar para avaliar o nível de apropriação do modelo de jogo. Contudo, parece-nos que o treinador não deverá ser useiro e vezeiro neste tipo de formas, porque, se assim proceder, poderá inibir a acção exploratória dos jogadores e da equipa (Araújo & Volossovitch, 2005) e, por conseguinte, não permitir o aumento da estabilidade do sistema.

De referir também, que alguns treinadores afirmaram que não conseguiam responder àquela questão, fazendo o seguinte comentário: “Não sei responder-lhe”. É de facto estranho que 25% dos treinadores portugueses do patamar mais alto da formação de treinadores, não consiga justificar como avalia nos jogadores e na equipa o seu grau de assimilação do modelo de jogo. A razão que encontramos para justificar tal procedimento centra-se no facto de, apesar de, muitas vezes, os treinadores de Futebol afirmarem recorrer ao *scouting*, para efectuarem uma análise ao seu jogo e ao seu treino, esta não é efectuada com base num modelo de análise específico para o modelo de jogo adoptado.

Em nosso entender, e dado que a opinião da maioria se adequa à generalidade das referências consultadas, é necessário e imprescindível que, a um modelo de jogo, se faça corresponder um modelo de preparação e um modelo de análise. Esta questão do treino e da análise da competição e do treino, que subjazem ao jogo, influenciam-no e são influenciados contínua e mutuamente.

Assim, como vimos até aqui, o modelo de jogo constitui-se como um conjunto de regras de acção que influenciam na regulação da organização dinâmica da equipa (tabela VII). É, de facto, a estrela polar que orienta todo o processo de treino e de jogo (tabela IV), com o principal objectivo de modelar atitudes e comportamentos dos jogadores e da equipa (tabela VI). Por isso, é – e deve ser – elaborado predominantemente pelo treinador principal (tabelas VIII e IX), embora possa ser auxiliado pelos restantes elementos da equipa técnica (tabela XIII) nesta tarefa, sendo sempre influenciado pelas especificidades dos jogadores que compõem o plantel (tabela XIV), mas nunca pelos eventuais constrangimentos do clube (tabela XVI). Com efeito, materializa-se em suporte papel ou informático (tabela XXIX) e deve igualmente ter em conta o modelo de jogo da época anterior (tabela XV), bem como idealizar preferencialmente mais do que um sistema táctico (tabela XVII). Esta concepção sobre a forma de jogar da equipa deve,

assim, ser conservada, independentemente do que possa ocorrer durante a partida (tabela XIX) ou das condições da equipa para o jogo seguinte (tabela XXI). Por fim, o modelo de jogo preconizado deve condicionar: i) o modelo de preparação (tabela XXV), com exercícios específicos (tabela XXIX), onde o treinador deve manipular os seus constrangimentos (tabela XXX); ii) o modelo de jogador que se pretende (tabela XXVII); e, iii) o modelo de análise, que conceptualiza o guia para aferir a adequação dos padrões de comportamento verificados pelos jogadores e pela equipa, quer em treino, quer em jogo (tabela XXXII).

Por isso, decidimos questionar os treinadores de Futebol *UEFA Professional* (IV Nível) sobre a forma como sabem que o modelo de jogo preconizado é o indicado para determinada equipa.

Tabela XXXIII. Argumentos que os treinadores entrevistados apontam, para justificar como sabem que determinado modelo de jogo é indicado para uma determinada equipa. Valores em percentagem.

Argumentos para o modelo de jogo ser indicado para determinada equipa	n=8	Percentagem (%)
Confiança no modelo de jogo		37,5
Características dos jogadores		37,5
Resultados		37,5

Com efeito, esta é “a questão mais complicada e que determina o sucesso ou insucesso da equipa e do treinador” e que, por esse motivo, mais divide os entrevistados, na medida em que 37,5% dos participantes nesta investigação considera que o modelo de jogo adoptado é o certo para a sua equipa, devido: i) à confiança que deposita no modelo preconizado; ii) às características dos jogadores; e, iii) aos resultados obtidos até então com esse modelo de jogo.

Relativamente ao primeiro argumento, um treinador refere que “devemos, acima de tudo, passar a mensagem aos jogadores que o modelo de jogo que adoptamos é o que acreditamos e que servem melhor a nossa equipa e o nosso jogar”. Assim sendo, em nosso entender, é fundamental que um treinador (e a restante equipa técnica) tenha confiança na sua metodologia de trabalho, para, de igual forma, poder transmitir, directa e indirectamente, esse estado psico-emocional aos seus jogadores, em particular, e à equipa, em geral. Nesta linha, desenvolvem-se emoções positivas, aumenta-se a disponibilidade para a superação e facilita-se a concentração nas metas a atingir e nas estratégias do jogo. Entendemos, pois, que só se acreditarmos nas nossas capacidades e

nas metodologias por nós (ponderadamente) escolhidas, conseguimos desenvolver condições de sucesso.

No que concerne ao segundo argumento, e pelo facto dos entrevistados atenderem às características dos jogadores (tabela XIV), aquando da construção do modelo de jogo para a equipa, cabe ao treinador relacionar a congruência da prestação da equipa (ou de cada um dos seus elementos) com o modelo de jogo preconizado, pois só assim será possível: i) superar as dificuldades inerentes à organização hierárquica do jogo; ii) analisar cada tema de rendimento em função da dinâmica do todo; iii) criar cenários de treino, mais ou menos complexos, sem desvirtuar a lógica organizacional da equipa (Castelo, 1994; Garganta, 1997; Garganta, 2003; Mateus, 2004); e iv) potenciar a existência de um tema sobre o qual os jogadores concordam e estabelecem uma linguagem comum (Castelo & Matos, 2006).

Por fim, no que diz respeito ao terceiro argumento, os treinadores acreditam que o modelo de jogo é o ajustado para a dinâmica organizativa da equipa, em virtude dos resultados desportivos já alcançados até ao momento. Nesta linha, e por os resultados representarem “o espelho do sucesso ou fracasso”, os entrevistados afirmam que “só suspeitamos se ganharmos muitas vezes! Se não acontecer isto, colocamos sempre várias interrogações: Será do treino? Será dos Jogadores? Será do ou dos sistemas?”.

Em nosso entender esta ideia não nos parece adequada, porque, pelo que acima mencionamos, o treinador deve ter confiança nas suas competências e na sua metodologia de trabalho. Para além disso, por vezes, o modelo de jogo é o melhor e o mais adequado para determinados jogadores e, por algum motivo inerente ao factor competitivo, a equipa não tem sucesso. Neste âmbito, um treinador refere que “frequentemente, o planeamento é bem idealizado, o modelo de jogo bem elaborado, o treino tem qualidade e ainda assim o sucesso não surge. As variantes que contribuem e que influenciam os resultados no Futebol são tantos e tão complexos, que se torna muito difícil aferir com exactidão o que correu menos bem ou se, o que ocorreu, foi da responsabilidade do modelo de jogo”. Nesta linha, em sentido oposto, pode-se dar o caso da equipa apresentar um resultado favorável num jogo, mas por culpa das fragilidades do adversário e não pela forma como os jogadores interpretaram e operacionalizaram o modelo. Assim sendo, apesar de uma equipa ganhar uma partida, não significa que o modelo de jogo seja o indicado para ela.

Desta perspectiva, e depois do modelo de jogo atender ao modelo de jogador, emerge a necessidade do treinador se reger por um modelo de análise, com o objectivo de identificar padrões e traços de comportamento característicos, cuja manifestação ou não se correlaciona com a eficácia de processos e, normalmente, com a obtenção de resultados positivos. Para além disso, o modelo de análise permite analisar as diversas

ações e missões dos jogadores e da equipa, para avaliar a congruência dos seus comportamentos, relativamente ao modelo de jogo, bem como ao modelo de preparação.

Com efeito, é essencial que o treinador idealize, construa e desenvolva um modelo de jogador, um modelo de preparação e um modelo de análise subjacentes a um modelo de jogo, que se influenciam mutuamente e o influenciam constantemente.

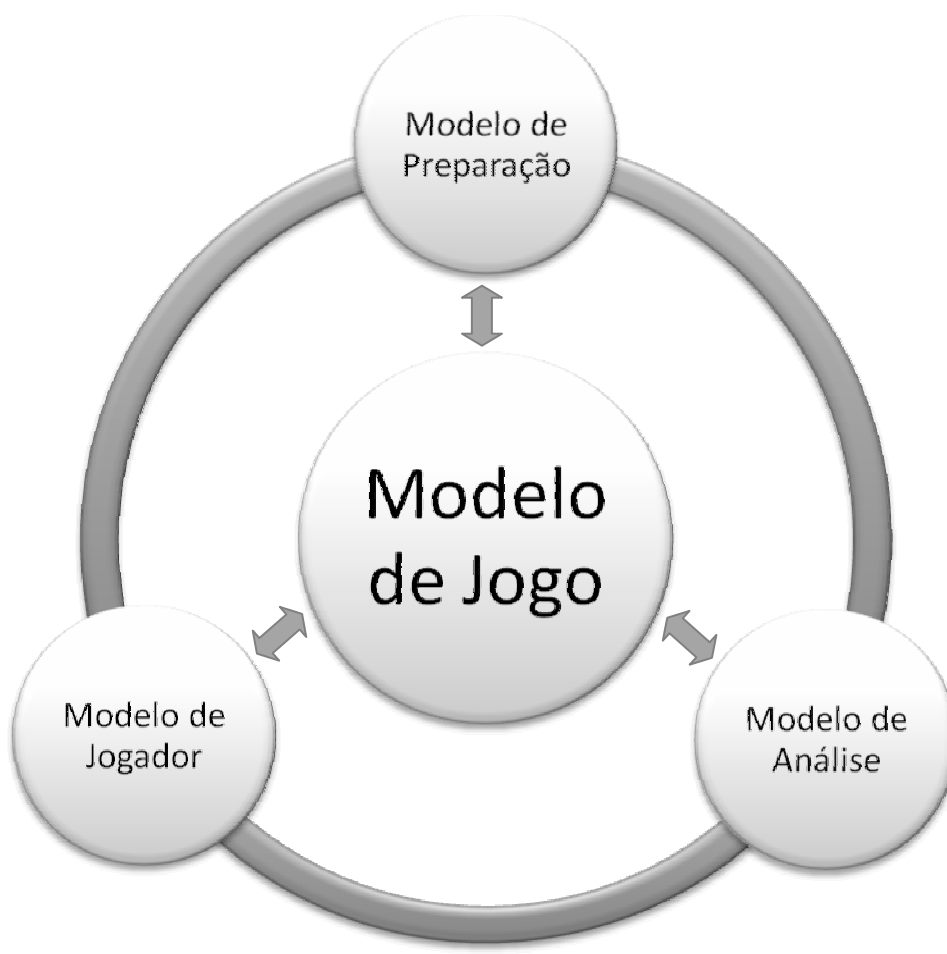


Figura 17. Modelo de jogo e as influências que este exerce sobre os modelos de preparação, de análise e de jogador, bem como a influência que estes exercem sobre ele e entre si.

5. CONCLUSÕES

Tal como optámos durante todo o desenrolar da investigação, decidimo-nos por patentear as principais conclusões emergentes deste estudo em três partes. Assim sendo, temos: i) uma primeira parte, referente à conceptualização do modelo de jogo; ii) uma outra parte, atinente à construção e adaptação do modelo de jogo; e, iii) uma última parte, concernente ao modelo de jogo *versus* modelo de preparação.

5.1. Conceptualização do modelo de jogo

A primeira parte refere-se a todos os aspectos que envolvem a formulação de uma ideia/conceito em torno da adopção de um modelo de jogo, por parte dos treinadores de Futebol. Assim sendo, procura-se retirar conclusões sobre essa análise realizada, nomeadamente se os treinadores entrevistados utilizam o modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa, que objectivos pretendem alcançar com a sua criação e como o definem.

Neste sentido, todos os treinadores de Futebol entrevistados utilizavam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa. As justificações mais utilizadas (25%) para fundamentar tal afirmação, prendem-se com o facto do modelo de jogo servir como elemento orientador e promotor do rendimento. Ainda assim, alguns (12,5%) referem que o mesmo surge pela necessidade de uma análise organizacional, de um auxiliar da compreensão de processos, de um conceptualizador de jogo, de definir objectivos e de responder a muitas variáveis.

Com efeito, parece-nos que o treinador de Futebol deve perspectivar toda a sua metodologia de trabalho com base na idealização de um modelo de jogo, tão só porque dele emergem todas as linhas orientadoras do processo de competição e treino dos jogadores e da equipa. Assim sendo, este deve assumi-lo como a principal referência do seu trabalho.

No que concerne aos objectivos apontados pelos treinadores de Futebol entrevistados, para a criação de um modelo de jogo, estes referem, maioritariamente (57,15%), que utilizam a sua concepção de jogo com o intuito de modelar atitudes e comportamentos. Neste âmbito, a dimensão mais destacada (42,86%) por estes participantes prende-se com o propósito de estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos nos jogadores e na equipa.

Assim, podemos concluir que a principal finalidade de arquitectar e edificar o modelo de jogo parece centrar-se na tentativa do treinador regular e direccionar as

acções dos jogadores e da equipa num sentido único, de forma a afinar os sujeitos à informação contextual proporcionadora de acções específicas (*affordance*) e, desta forma, responder satisfatoriamente às diferentes situações-problema que o processo de jogo e de treino encerram.

Nesta linha, procurámos também perceber como os treinadores de Futebol com certificação *UEFA Professional* (IV Nível) definem modelo de jogo. Assim, relativamente a este assunto, os aspectos relativos à organização dos diferentes elementos constituintes do jogo foram os mais mencionados pelos treinadores entrevistados (47,06%). Deste modo, parece-nos que estes conceptualizam o modelo de jogo centrando-se sobretudo nas questões atinentes à forma como os distintos factores do jogo se intra e inter-relacionam.

Podemos igualmente concluir, de acordo com este desenho experimental, que os treinadores de Futebol definem o modelo de jogo, sobretudo, como um processo que visa inculcar nos seus jogadores um determinado grau de inteligibilidade do jogo, de forma a permitir que estes saibam quais as vias de execução preferencial da equipa.

Para além disso, e de acordo com as várias opiniões recolhidas, avançamos com a nossa definição de modelo de jogo. Assim sendo, parece-nos que o modelo de jogo é um conjunto de ideias e de hipóteses de jogo, fundado e aperfeiçoado com base na evolução dos conhecimentos teórico-práticos, fundamental e nuclear para promover nos jogadores e na equipa uma forma específica de jogar, que se rege por princípios e regras de acção, tendentes a provocar uma padronização de comportamentos e, conseqüentemente, a criação de uma identidade.

Em suma, e perante este desenho experimental, podemos concluir que nos parece que os treinadores de Futebol utilizavam um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo, com o intuito de modelar as atitudes e os comportamentos dos jogadores e da equipa. Para além disso, definem-no como a organização dos diferentes elementos constituintes do jogo.

5.2. Construção e adaptação do modelo de jogo

Na segunda parte das conclusões procura-se sintetizar a análise efectuada aos dados obtidos sobre todos os processos que envolvem a elaboração e eventual adaptação do modelo de jogo, nomeadamente quem é e quem deve ser o responsável pela sua elaboração, que aspectos deve considerar, quem interveio nele, se foi adaptado às particularidades dos jogadores ou aos constrangimentos do clube, se atendeu aos

modelos de épocas anteriores, quantos sistemas táticos considera, se deve ser alterado durante o decorrer da competição ou no jogo seguinte e como se encontra materializado.

Quanto ao objectivo de identificar o responsável pela construção do modelo de jogo, todos os entrevistados apontam para o treinador principal. Contudo, nem todos foram unânimes em reconhecer que esta é uma tarefa única e exclusiva deste elemento técnico, já que 25% dos entrevistados refere que o modelo de jogo deve ser elaborado pela equipa técnica.

Assim sendo, os resultados indicam-nos que os treinadores de Futebol elaboraram normalmente o modelo de jogo das respectivas equipas, de forma isolada. No entanto, também apontam que estes possam, eventualmente, receber auxílio dos restantes elementos que compõem a equipa técnica.

De igual forma, quando questionados sobre quem deveria ser o responsável pela construção do modelo de jogo, todos foram coerentes com aquilo que haviam afirmado aquando da questão sobre quem era o responsável por essa construção.

Com efeito, todos os treinadores de Futebol com certificação *UEFA Professional* (IV Nível) parecem considerar que é e deve ser o treinador principal a elaborar e a desenvolver a modelação das atitudes e dos comportamentos dos seus jogadores e da equipa, apontando como justificações o facto deste possuir uma responsabilidade intrínseca ao cargo que ocupa (75%) e o facto deste ser o elemento que possui o conhecimento técnico mais elevado (50%).

Para além disso, a maioria (75%) dos treinadores que participou nesta investigação, refere que conta com a intervenção de outros elementos no estabelecimento de uma determinada forma de jogar, não considerando apenas ideias próprias. Assim sendo, e como todos estes treinadores referiram, os jogadores e os restantes treinadores que constituem a equipa técnica, podem representar um pólo de enorme influência para a elaboração do modelo de jogo, constituindo-se, por isso, como elementos que normalmente participam nesse auxílio fornecido ao treinador principal.

No que diz respeito aos aspectos que o modelo de jogo deve considerar, todos os entrevistados apontam para que se equacione, durante o processo de construção da matriz responsável pela modelação do pensamento tático e pela regulação da conduta dos jogadores, a concepção de jogo do treinador. Para além disso, a maioria dos

treinadores também refere as dimensões estrutural (62,5%), funcional (75%) e relacional (87,5%) do modelo de jogo como elementos que este deve considerar.

Nesta linha, podemos concluir que, quando os treinadores de Futebol se preparam para elaborar um modelo de jogo, devem, não só atender à sua ideia de jogo, mas também aos aspectos estruturais, funcionais e relacionais que levam à modelação dos comportamentos e atitudes dos jogadores e da equipa.

Neste sentido, outro aspecto que estes treinadores de Futebol com certificação *UEFA Professional* (IV Nível) habitualmente atendem, aquando da idealização do modelo de jogo adoptado, refere-se às especificidades dos jogadores que compõem o plantel, visto que 75% dos entrevistados afirma que, a complexidade inerente à lógica interna do jogo de Futebol e à organização dinâmica da equipa, não pode ser levada a cabo sem o treinador ter em conta as capacidades e as particularidades dos jogadores que pertencem à equipa.

No que concerne ao(s) modelo(s) de jogo de época(s) anterior(es), podemos concluir que a maioria (75%) dos treinadores de Futebol entrevistados o(s) considera, porque possivelmente acredita que, só atendendo ao contexto situacional do clube e à matriz de jogo inculcida e operacionalizada no(s) ano(s) anterior(es), consegue tomar decisões mais adequadas, no sentido de concretizar uma determinada forma de jogar para a equipa, potenciando-a de acordo com os recursos humanos disponíveis. Neste âmbito, trata-se de compreender o passado, para operacionalizar o presente, na tentativa de melhorar o futuro.

Neste sentido, igual percentagem de treinadores (75%) parece não promover qualquer adaptação ao modelo de jogo preconizado, perante eventuais constrangimentos que possam ter origem no clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.). Assim, podemos igualmente concluir, de acordo com este desenho experimental, que a maioria dos treinadores de Futebol não desenvolve quaisquer modificações e remodelações no conjunto de princípios, orientações e regras, que tutelam a acção dos jogadores e da equipa, em função de contingências apresentadas pela instituição desportiva.

Quanto ao número de sistemas tácticos utilizados pelos treinadores de Futebol entrevistados, a maioria dos participantes neste estudo opta, aquando da elaboração e operacionalização do modelo de jogo, por dois dispositivos tácticos para posicionar os

jogadores no terreno de jogo, mormente devido às características e às particularidades dos diferentes elementos que constituem a equipa.

No que diz respeito à alteração do modelo de jogo durante a competição, a maioria (79,2%) dos treinadores de Futebol com certificação *UEFA Professional* (IV Nível) entrevistados não promove quaisquer modificações na linha orientadora do jogo preconizada para a equipa. Nesta linha, durante a partida, independentemente da prestação da equipa (62,5%), da actuação do árbitro (100%), do resultado (75%), do aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica (75%), do aparecimento de lesões (87,5%) e do desenrolar do tempo de jogo (75%), o modelo de jogo adoptado permanece imutável. Neste âmbito, podemos concluir, de acordo com este desenho experimental, que os treinadores de Futebol de alto rendimento mantêm inalterado, durante o jogo, o modelo preconizado para os jogadores e para a equipa.

No mesmo sentido, a maioria (93,75%) dos treinadores de Futebol entrevistados também não reformula o modelo de jogo da equipa, na partida seguinte. Com efeito, independentemente do local do encontro (casa ou fora) (87,5%), do clube adversário (dimensão e tradição do clube, resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.) (87,5%), do resultado obtido no último jogo (vitória, empate ou derrota) (100%) e da prestação da sua equipa no jogo anterior (100%), o modelo de jogo adoptado mantém-se inalterado.

Nesta linha, em nosso entender e perante as diversas contrariedades que a competição encerra, estes treinadores não transfiguram a ideia de jogo que instituíram, na tentativa de não promover alterações bruscas no padrão de resposta dos jogadores e de manter a identidade da equipa, já que são, certamente, processos que acarretam muito tempo para os conquistar. Para além disso, em nossa opinião, um treinador não deve levar a cabo qualquer mutação no modelo de jogo adoptado sem o prever antecipadamente em treino.

Quanto ao modo como os treinadores de Futebol entrevistados materializam o modelo de jogo, todos concordam que este deve utilizar formas mais apelativas do que apenas o pensamento. Assim sendo, 75% e 62,5% dos participantes opta pelos suportes papel e informático, respectivamente, para concretizar o modelo de jogo preconizado, com o intuito de, em nossa opinião, promover uma melhor compreensão e difusão dos conteúdos que ele encerra, por parte dos jogadores.

Em suma, e perante este desenho experimental, podemos concluir que os treinadores de Futebol são e devem ser os responsáveis pela elaboração do modelo de jogo, devido à sua responsabilidade e ao seu conhecimento técnico. Ainda assim, não consideram apenas ideias próprias, podendo eventualmente contar com a colaboração dos restantes elementos que compõem a equipa técnica. De qualquer forma, consideram não apenas a sua concepção de jogo e os aspectos estruturais, funcionais e relacionais do modelo, mas também as especificidades dos jogadores da equipa, o modelo de jogo da época anterior e mais do que um sistema tático. Independentemente disso, não é usual promoverem alterações à ideia de jogo, quer no decorrer do jogo, quer para o jogo seguinte.

5.3. Modelo de jogo versus modelo de preparação

Na terceira, e última parte, das conclusões procuram-se verificar as questões subjacentes ao modelo de jogo, designadamente o modelo de preparação, o modelo de jogador e o modelo de análise. Assim sendo, conclui-se sobre se o modelo de jogo deverá condicionar o modelo de preparação ou o modelo de jogador, se os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado, qual a melhor forma de o fazer, que métodos utilizam os treinadores entrevistados para avaliar o nível de apropriação do modelo de jogo por parte dos jogadores e como sabem que este é o indicado para uma dada equipa.

No que diz respeito ao modelo de preparação e ao modelo de jogador, a maioria (87,5%) dos treinadores entrevistados menciona que devem ser condicionados pelo modelo de jogo, com o propósito de manter a correspondência entre o que é conceptualizado e o que é operacionalizado junto dos jogadores, de acordo com as suas particularidades.

Quanto aos exercícios de treino, segundo a maior parte (87,5%) dos participantes nesta investigação, devem ser todos construídos dentro da lógica do modelo de jogo. Estes dados sugerem-nos que estes treinadores são adeptos de uma metodologia específica de treino, cujos exercícios utilizados devem procurar desenvolver uma constante modificação dos comportamentos dos jogadores e da equipa, no sentido destes reproduzirem a conduta de acções inerentes ao modelo de jogo adoptado. Nesta linha, os treinadores entrevistados optam preferencialmente (50%) pela manipulação dos constrangimentos do exercício. Para além disso, todos têm em conta o grau de assimilação do modelo de jogo adoptado, por parte da equipa, utilizando – para aferir esse nível de apropriação – a observação e análise do treino (50%) e do jogo (37,5%).

Daqui, em nosso entender, podemos concluir que, para além do modelo de jogo regular o modelo de preparação, ele deve igualmente condicionar o modelo de análise.

Por fim, os treinadores entrevistados referem que sabem que o modelo de jogo que preconizaram é o indicado para determinada equipa, devido: i) à confiança que depositam no modelo adoptado; ii) às características dos jogadores; e, iii) aos resultados obtidos até ao momento com esse modelo de jogo.

Em suma, e perante este desenho experimental, podemos concluir que os treinadores de Futebol devem promover exercícios que fomentem a demarcação constante das regras de decisão dos jogadores e da equipa, imanadas do modelo de jogo adoptado. Para o efeito, devem primeiramente levar a cabo a manipulação dos constrangimentos do exercício. Para além disso, os resultados sugerem que, os treinadores de Futebol com certificação *UEFA Professional* (IV Nível), consideram que o modelo de jogo deve condicionar o modelo de preparação, o modelo de jogador e o modelo de análise.

6. LIMITAÇÕES E SUGESTÕES

Neste capítulo pretende-se, não só apresentar algumas limitações que possam eventualmente se encontrar subjacentes à realização deste trabalho de investigação, mas também propor algumas linhas de investigação inovadoras.

Assim sendo, o primeiro aspecto que gostaríamos de salientar prende-se, naturalmente, com as limitações inerentes e decorrentes do instrumento de recolha de dados. Como é sabido, utilizámos a entrevista semi-estruturada, onde o entrevistado expõe abertamente as suas considerações e opiniões, depois de confrontado com um conjunto de questões elaboradas e transmitidas pelo entrevistador. Para além disso, este utensílio de análise, embora implique grande disponibilidade de tempo, não só dá a oportunidade para que o entrevistador aprofunde determinado tema com maior flexibilidade, como também permite que os entrevistados se expressem oralmente, o que possibilita a recolha de um elevado número de dados diversificados.

Contudo, podemos admitir que, um instrumento com esta natureza, possa fazer emergir ligeiros desvios entre as diferentes questões colocadas aos distintos treinadores. No entanto, mantivemo-nos seguros do trabalho desenvolvido, tentando formular todas as questões a todos os treinadores entrevistados, bem como manter a ordem das mesmas, de acordo com o exposto no guião da entrevista. Ainda assim, não nos esqueçamos que as entrevistas decorreram num ambiente descontextualizado e, por esse motivo, com todas as condicionantes que isso acarreta.

Para além disso, e embora tenhamos tentado que isso não acontecesse, verificámos algumas respostas inconclusivas e outras incoerentes, com o que os mesmos treinadores haviam afirmado momentos antes. Desta forma, pensamos que é possível que estes não tenham entendido o verdadeiro sentido de algumas questões.

Noutro âmbito, reconhecemos também que metodologicamente, para minimizar o ruído inerente aos dados obtidos, se procure aplicar a entrevista semi-estruturada a uma amostra mais elevada. Não obstante, ampliar o número de participantes, numa investigação com esta natureza, revelou-se extremamente complicado, dado que, infelizmente, os treinadores de Futebol com certificação *UEFA Professional* (IV Nível) são, como se compreende, pessoas bastante absorvidas profissionalmente e, por esse motivo ou outro qualquer, não se encontram muito dispostas a participar neste tipo de investigações, apesar de solicitadas. Sugerimos, por conseguinte, ao leitor e a futuros investigadores que considerem estas limitações.

Ainda assim, pensamos que, se queremos indagar sobre a opinião dos melhores treinadores nacionais, é desaconselhado e contra-indicado um elevado número de elementos constituintes da amostra.

Contudo, e pelo facto do nosso desejo insaciável de conhecimento ser ininterrupto, consideramos, no futuro, algumas linhas possíveis de investigação, que permitirão certamente fazer evoluir os resultados agora descritos:

- i) comparar os dados obtidos, relatados e analisados nesta investigação com a realidade dos treinadores de IV Nível. Neste âmbito, importa averiguar se, o que os treinadores afirmam, é condizente e coincidente com aquilo que praticam;
- ii) identificar que etapas seque os treinadores de IV Nível para adaptar e fazer corresponder o modelo de jogo ao modelo de jogador que se verifica. Neste âmbito, importa verificar que procedimentos utilizam para adaptar a concepção de jogo preconizada às características e às particularidades dos jogadores que pertencem à equipa;
- iii) identificar que fases seque os treinadores de IV Nível para fazer emergir um modelo de preparação, congruente com o modelo de jogo adoptado. Neste âmbito, importa verificar que procedimentos utilizam para construir um modelo de treino, baseado inteiramente no modelo de jogo preconizado;
- iv) identificar que evolução sofre o modelo de análise do treino e da competição, até que seja um instrumento fiável e válido, na aferição do modelo de jogo e na avaliação do modelo de preparação, evidenciados pelos jogadores e pela equipa.

De acordo com estas pistas de investigação, parece-nos que todo o processo de modelação inerente ao Futebol será, em nosso entender, um campo de estudo verdadeiramente auspicioso.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Abend, W., Bizzi, E. & Morasso, P. (1982). Human arm trajectory formation. *Brain*, 105, 331-348.
2. Abernethy, B. & Sparrow, W. (1992). The rise and fall of dominant paradigms in motor behaviour research. In J. J. Summers (Ed.), *Approaches to the study of motor control and learning*. Amsterdam: North-Holland.
3. Adams, J.A. (1971). A closed-loop theory of motor learning. *Journal of Motor Behaviour*, 3, 111-149.
4. Allard, F. (1993). Cognition, expertise, and motor performance. In J. Starkes & F. Allard (Eds.), *Cognitive issues in motor expertise*. Amsterdam: Elsevier Science, 17-34.
5. Almeida, P. (2004). Intervenção Psicológica no Futebol: reflexões de uma experiência com uma equipa da liga portuguesa de Futebol profissional. *Cuadernos de Psicología del Deporte*. 4 (1 e 2).
6. Araújo, D. (2003). A auto-organização da acção táctica: Comentário a Costa, Garganta, Fonseca e Botelho. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 3 (3), 87-93.
7. Araújo, D. (2004). Em vez de procurares certezas, aprende a lidar com a incerteza. In A. Ferreira, V. Ferreira, C. Peixoto & A. Volossovitch (Eds.), *Gostar de Basquetebol. Ensinar a jogar e aprender jogando* (40-41). Lisboa: FMH Edições.
8. Araújo, D. (2005a). Abordagem ecológica da dinâmica da tomada de decisão no desporto: Estudos na vela e no basquetebol. Tese de doutoramento não publicada. Lisboa: FMH-UTL.
9. Araújo, D. (2005b). A acção táctica no desporto: uma perspectiva geral. In D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão - a acção táctica no desporto* (21-33). Lisboa: Visão e Contextos.
10. Araújo, D. (2005c). A psicologia ecológica e a teoria dos sistemas dinâmicos. In D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão - a acção táctica no desporto* (61-70). Lisboa: Visão e Contextos.

11. Araújo, D. & Volossovitch, A. (2005). Fundamentos para o treino da tomada de decisão: uma aplicação ao andebol. In D. Araújo (Eds.), *O contexto da decisão – a acção táctica no desporto* (75-97). Lisboa: Visão e Contextos.
12. Araújo, D., Davids, K. & Hristovski, R. (2006). The ecological dynamics of decision making in sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 7, 653-676.
13. Asatryan, D. & Feldman, A. (1965). Functional tuning of the nervous system with control of movement or maintenance of a steady posture. I. Mechanographic analysis of the work of the joint on execution of a postural task. *Biophysics*, 10, 925-935.
14. Bardin, L. (1977). *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Eduções 70;
15. Barreiros, J. (1992). *Aprendizagem Motora: Variabilidade das Condições de Prática e Interferência Contextual*. Lisboa: FMH.
16. Barreiros, J., Silva, P. & Pereira, F. (1995). Bases Perceptivas da organização da acção: affordance, constrangimentos e categorias biodinâmicas de acção. In J. Barreiros e L. Sardinha (Eds.). *Percepção e Acção* (9-39). Lisboa: Edições FMH.
17. Bartlett, F. (1932). *Remembering: A study in experimental and social psychology*. Cambridge: Cambridge University Press, 63-78.
18. Bayer, C. (1994). *O ensino dos jogos desportivos colectivos*. Dinalivro.
19. Beek, Rikkert & Van Wieringen (1996). Limit cycle properties of rhythmic forearm movements. *Journal of Experimental Psychology: Human Perceptions and Performance*, 22, 1077-1093.
20. Bernstein, N. (1967). *The Coordination and Regulation of Movement*. New York: Pergamon Press.
21. Bizzi, E., Hogan, N., Mussa Ivaldi, F. & Giszter, S. (1992). Does the nervous system use equilibrium-point control to guide single and multiple joint movements? *Behavioral and Brain Sciences*, 15, 603-613.
22. Bizzi, E., Polit, A. & Morasso, P. (1976). Mechanisms underlying achievement of final head position. *Journal of Neurophysiology*, 39, 435-444.
23. Brandão, M. (1993). Perfil psicológico: uma proposta para avaliar atletas. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*. São Paulo, 7(2): 16-27.

24. Brehmer, B. (1996). Man as a stabiliser of systems: From static snapshots of judgment processes to dynamic decision making. *Thinking and Reasoning*, 2, 225-238.
25. Bullock, D. & Grossberg, S. (1988). Neural Dynamics of planned arm movements – Emergent invariants and speed accuracy properties during trajectory formation. *Psychological Review*, 95, 49-90.
26. Carmo, H. (2000). *Metodologia da investigação: Guia para a Auto-Aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta;
27. Carvalhal, C. (2001). *No treino de Futebol de rendimento Superior. A recuperação é... muitíssimo mais que “recuperar”*. Braga: Liminho.
28. Castelo, J. (1994). *Futebol. Modelo técnico-tático do jogo*. Lisboa: FMH.
29. Castelo, J. (1996). *Futebol - A Organização do jogo*. Ed. Autor.
30. Castelo, J. (2002). O exercício de treino. O acto médico versus o acto do treinador de Futebol. *Ludens*, 3 (17), 35-54.
31. Castelo, J. (2003). *Futebol - Guia Prático de Exercícios de Treino*. Lisboa: Visão e Contextos.
32. Castelo, J. (2004a). *Futebol. Organização Dinâmica do jogo*. Lisboa: FMH.
33. Castelo, J. (2004b). Os métodos de treino do Futebol. *Ludens*, 4 (17), 41-74.
34. Castelo, J. (2005). Futebol - o exercício de treino e as suas formas complementares. In D. Araújo (Eds.), *O contexto da decisão - a acção táctica no desporto* (211-238). Lisboa: Visão e Contextos.
35. Castelo, J. & Matos, L. (2006). *Futebol. Conceptualização e organização prática de 1100 exercícios específicos de treino*. Lisboa: Visão e contextos.
36. Castelo, J. (2008a). Metodologia específica de treino do Futebol. Apontamentos do VI Mestrado em Treino de Alto Rendimento não publicados. Lisboa: FMH-UTL.
37. Castelo, J. (2008b). Modelo de jogo. Apontamentos do VI Mestrado em Treino de Alto Rendimento não publicados. Lisboa: FMH-UTL.

38. Corbetta, D. & Vereijken, B. (1999). Understanding development and learning of motor coordination in sport: The contribution of dynamical systems theory. *International Journal of Sports Psychology*, 30, 507-530.
39. Cunha e Silva (1999). *O Lugar do Corpo. Elementos para uma Cartografia Fractal*. Lisboa: Instituto Piaget.
40. Damásio, A. (2006). Prefácio. A arte de bem conseguir. In B. Oliveira, N. Amieiro, N. Resende & R. Barreto (Eds.), *Mourinho: Porquê tantas vitórias?* (11-15). Lisboa: Gradiva.
41. Davids, K., Bennett, S., Handford, C. & Jones, B. (1999). Acquiring coordination in self-paced extrinsic timing tasks: A constraints-led perspective. *International Journal of Sport Psychology*, 30, 437-461.
42. Davids, K., Lees, A. & Burwitz, L. (2000). Understanding and measuring coordination and control in kicking skills in soccer: implications for talent identification and skill acquisition. *Journal of Sports Science*, 18, 703-714.
43. Davids, K., Williams, M., Button, C. & Court, M. (2001). An integrative modelling approach to the study of intentional movement behavior. In R. Singer, H. Housenblas & C. Janelle (Eds.), *Handbook of Sport Psychology* (144-173). New York: John Wiley.
44. Davids, K., Glazier, P., Araújo, D. & Bartlett, R.M. (2003). Movement Systems as Dynamical Systems: The Functional Role of Variability and its Implications for Sports Medicine. *Sports Medicine*, 33 (4), 245-260.
45. Davids, K., Araújo, D. & Shuttleworth, R. (2004). Applications of Dynamical Systems Theory to Football. In T. Reilly, J. Cabri & D. Araújo (Eds.), *Science and Football V* (537-550). Oxon: Routledge.
46. Davids, K. & Araújo, D. (2005). A abordagem baseada nos constrangimentos para o treino desportivo. In D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão - a acção táctica no desporto* (35-60). Lisboa: Visão e Contextos.
47. Durand, D. (1992). *La Systémique* (5^{ème} édition, rev.). Paris: P.U.F. Que sais-je?.
48. Esteves, P. (2007). A influência do tempo de exercício (fadiga) na tomada de decisão no basquetebol. Dissertação de mestrado não publicada. FMH: Lisboa.

49. Faria, R. & Tavares, F. (1992). O comportamento estratégico - acerca da autonomia de decisão dos jogadores de desportos colectivos. In J. Bento & A. Marques (Eds.), *As Ciências do Desporto, a Cultura e o Homem* (291-296). Porto: FCDEF-UP e CMP.
50. Faria, R. (1999). Periodização Táctica: um imperativo conceito-metodológico do rendimento superior em Futebol. Tese de Licenciatura não publicada. Porto: FCDEF-UP.
51. Ferreira, J. & Queiroz, C. (1982). Futebol: da formação à Alta Competição. *Futebol em Revista*. 11 (Set-Out): 25-30. Lisboa.
52. Flash, T. & Hogan, N. (1985). The coordination of arm movements: An experimentally confirmed mathematical model. *Journal of Neuroscience*, 5, 1688-1703.
53. Forssberg, H., Grillner, S., and Rossignol, S. 1977. Phasic gain control of reflexes from the dorsum of the paw during spinal locomotion. *Brain Research*, 132: 121-139.
54. French, K. & Housner, L. (1994). Expertise in learning, performance and instruction in sport and physical activity: introduction. *Quest*, 46 (2): 149-152.
55. Garganta, J. (1991). Planeamento e periodização do treino no Futebol. *Horizonte*. 7(42): 196-200.
56. Garganta, J. (1995). Para uma teoria dos jogos Desportivos Colectivos. In A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O ensino dos jogos Desportivos* (11-25). Porto: FCDEF-UP.
57. Garganta, J. (1996). Modelação da dimensão táctica do jogo de Futebol. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Estratégia e Táctica nos jogos Desportivos Colectivos* (63-82). Porto: Centro de Estudos dos jogos Desportivos, FCDEF-UP.
58. Garganta, J. (1997). Modelação táctica do jogo de Futebol: estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Tese de Doutoramento não publicada. Porto: FCDEF-UP.
59. Garganta, J. (1998). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O ensino dos jogos desportivos* (11-26). Porto: Centro de Estudos dos jogos Desportivos, FCDEF-UP.

60. Garganta, J. & Pinto, J. (1998). O Ensino do Futebol. In A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O ensino dos jogos desportivos* (95-135). Porto: Centro de Estudos de jogos Desportivos, FCDEF-UP.
61. Garganta, J. (1999). O desenvolvimento da velocidade nos jogos desportivos colectivos. *Treino Desportivo*, 6, 6-13.
62. Garganta, J. & Gréhaigne, J. (1999). Abordagem Sistémica do jogo de Futebol: Moda ou Necessidade? *Revista Movimento*, 10, 40 - 50.
63. Garganta, J. (2000). O treino da táctica e da estratégia nos jogos desportivos. In J. Garganta (Ed.), *Horizontes e órbitas no treino dos jogos desportivos* (51-61). Porto: FCDEF-UP.
64. Garganta, J. & Silva, P. (2000). O jogo de Futebol: entre o caos e a regra. *Horizonte*, 91: 5-8.
65. Garganta, J. (2001). Futebol e ciência. Ciência e Futebol. In *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Buenos Aires: Revista Digital, 40. Retirado a 19 de Julho de 2007 de <http://www.efdeportes.com/efd40/fcienc.htm>.
66. Garganta, J. (2003). Fútbol: del juego al entrenamiento, del entrenamiento ao juego. *Training Fútbol*, 85, 14-17.
67. Garganta, J. (2004). A formação estratégico-táctica nos jogos desportivos de oposição e cooperação. In A. Gaya, A. Marques & G. Tani (Eds.). *Desporto para crianças e jovens. Razões e finalidades*. Porto Alegre: Ed. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 217-233.
68. Garganta, J. (2005). Dos constrangimentos da acção à liberdade de (inter)acção, para um Futebol com pés ... e cabeça. In D. Araújo (Ed.). *O contexto da decisão: a acção táctica no desporto*. Lisboa: Visão e Contextos, 179-90.
69. Garganta, J. (2006). (Re)Fundar os conceitos de estratégia e táctica nos jogos desportivos colectivos, para promover uma eficácia superior. *Rev. Bras. Educ. Fís. Esp.*, 20, 201-203.
70. Ghigliione, R. & Matalon, B. (2001). *O Inquérito*. Oeiras: Celta Editora.
71. Gibson, J. (1979). *An ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.

72. Gleick, (1994). *Caos - a construção de uma nova ciência*. Lisboa: Gradiva.
73. Godinho, M. (1986). Estudo da estratégia perceptiva visual: Influência das variáveis nível de prática e situações de jogo. Prova de aptidão científica não publicada. Lisboa: ISEF-UTL.
74. Godinho, M., Barreiros, J., Melo, F. & Mendes, R. (2002a). Aprendizagem e performance. In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (11-22). FMH: Lisboa.
75. Godinho, M., Barreiros, J., Melo, F. & Mendes, R. (2002b). Teoria da Informação. In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (47-54). FMH: Lisboa.
76. Godinho, M., Barreiros, J., Melo, F. & Mendes, R. (2002c). Teorias clássicas de aprendizagem. In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (71-80). FMH: Lisboa.
77. Graça, A. & Pinto, D. (2004). Por um jogo melhor jogado. In A. Ferreira, V. Ferreira, C. Peixoto e A. Volossovitch (Eds.), *Tendências actuais da investigação em Basquetebol* (195-212). Lisboa: FMH Edições.
78. Gréhaigne, J & Godbout, P. (1995). Tactical knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. *Quest*, 47: 490-505.
79. Gréhaigne, J. & Guillon, R. (1992). L'Utilisation dès jeux d'Opposition à l'école. *Revue de l'Education Physique*, 32 (2): 51-67.
80. Gréhaigne, J. (1991): *L'Organisation du jeu en football*. Paris : Editions Actio.
81. Gréhaigne, J. F., Bouthier, D. & David, B. (1997). Dynamic-system analysis of opponent relationships in collective actions in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 15, 137-149.
82. Guia, N., Ferreira, N. & Peixoto, C. (2004). A Eficácia do processo ofensivo em Futebol. O Incremento do rendimento técnico-tático. In *Lecturas: Educación Física y Deportes*. Buenos Aires: Revista Digital, 10 (79). Retirado a 19 de Julho de 2007 de <http://www.efdeportes.com/efd79/tatico.htm>.
83. Haken, H. (1996). *Principles of brain functioning*. Heidelberg: Springer.

84. Handford, C., Davids, K., Bennett, S. & Button, C. (1997). Skill acquisition in sport: Some applications of an evolving practice ecology. *Journal of Sports Sciences*, 15, 621-640.
85. Henry FM, Rogers DE. (1960). Increased response latency for complicated movements and a "Memory Drum" theory of neuromotor reaction. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 31: 448-458.
86. Hogan, N. (1984). Na organizing principle for a class voluntary movements. *Journal of Neuroscience*, 4, 2745-2754.
87. Hollerbach, J. & Atkeson, C. (1987). Deducing planing variables from experimental arm trajectories: Pitfalls and possibilities. *Biological Cybernetics*, 39, 139-292.
88. Júlio, L. & Araújo, D. (2005). Abordagem dinâmica da acção táctica no jogo de Futebol. In D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão - a acção táctica no desporto* Lisboa: Visão e Contextos (159-178).
89. Keele, S. & Posner, M. (1968). Processing of feedback in rapid movements. *Journal of Experimental Psychology*, 77, 353-363.
90. Keele, S. (1968). Movement control in skilled motor performance. *Psychological Bulletin*, 70, 387-403.
91. Kelso, J.S. (1995). *Dynamic patterns: The self-organization of brain and behaviour*. Cambridge: MIT.
92. Konzag, I. (1991). A formação técnico-táctica nos jogos Desportivos Colectivos. *Treino Desportivo*, II ser., 19: 27-37.
93. Kugler, P. & Turvey, M. (1987). *Information, natural law, and the self-assembly of rhythmic movements*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
94. Laguna, M. (2005). Adaptar o treino à natureza do desporto que se pratica. In D. Araújo (Ed.), *O contexto da decisão - a acção táctica no desporto* (99-105). Lisboa: Visão e Contextos.
95. Lashley, K. S., & Ball, J. (1929). Spinal conduction and kinesthetic sensitivity in the maze habit. *Journal of Comparative Psychology*, 9, 71-105.

96. Lerda, R., Garzunal, R. & Therme, P. (1996). Analogic transfer: a strategy for adapting to spacial constraints: the case of a duel in soccer. *International Journal of Sport Psychology*, 27: 133-45.
97. Mahlo, F. (1969). *O acto táctico no jogo*. Lisboa: Edições Compendium.
98. Mark, L.S. & Vogele, D. (1987). A biodynamic basis for perceived categories of action: a study of sitting and stair climbing. *Journal of Motor Behaviour*, 19, 367-384.
99. Marteniuk, R.G., MacKenzie, C.L. & Leavitt, J.L. (1990). The inadequacies of a straight physical account of motor control. In H.T.A. Whiting, O.G. Meijer e P.C.W. van Wieringen (Eds.), *The natural-physical approach to movement control* (pp. 96-116). Amsterdam: Vrije Universiteit Press.
100. Mateus, J. (2004). In Pursuit of an Ecological and Fractal Approach to Soccer Coaching. In T. Reilly, J. Cabri & D. Araújo (Eds.), *Science and Football V* (561-563). Oxon: Routledge.
101. McGarry, T., Anderson, D., Wallace, S., Hughes, M. & Franks, I. (2002). Sport competition as a dynamical self-organizing system. *Journal of Sports Sciences*, 20, 771-781.
102. McGarry, T. (2004). Soccer as a Dynamical System: Some Theoretical Considerations. In T. Reilly, J. Cabri & D. Araújo (Eds.), *Science and Football V* (551-559). Oxon: Routledge.
103. McPherson, S. (1993). Knowledge representation and decision-making in sport. In J. Starkes & F. Allard (Eds.). *Cognitive issues in motor expertise*. Amsterdam: Elsevier Science, 159-188.
104. Melo, F., Godinho, M., Barreiros, J. & Mendes, R. (2002a). Modelos e Teorias. In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (23-40). FMH: Lisboa.
105. Melo, F., Godinho, M., Barreiros, J. & Mendes, R. (2002b). Teoria dos Sistemas de Acção. In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (103-120). FMH: Lisboa.
106. Mendes, R., Godinho, M., Melo, F. & Barreiros, J. (2002a). Teoria do circuito fechado (Adams). In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (81-88). FMH: Lisboa.

107. Mendes, R., Godinho, M., Melo, F. & Barreiros, J. (2002b). Teoria do esquema (Schmidt). In M. Godinho (Ed.), *Controlo Motor e Aprendizagem: Fundamentos e Aplicações* (89-102). FMH: Lisboa.
108. Morasso, P. (1981). Spatial control of arm movement. *Experimental Brain Research*, 42, 223-227.
109. Morin, E. (1982). *Science avec Conscience*. Paris: Arthème Fayard.
110. Morin, E. (2003). *Introdução ao pensamento complexo*. Instituto Piaget, Lisboa.
111. Mottet, D. (1994). Approche dynamique du conflit vitesse-précision. Tese de doutoramento não publicada. Universidade de La Méditerranée. Marselha.
112. Neisser, U. (1976). *Cognition and Reality*. San Francisco: Freeman.
113. Newell, K. M. (1986). Constraints on the development of coordination. In M.G. Wade & H.T.A. Whiting (Eds.), *Motor Development in Children: Aspects of Coordination and Control* (341-360). Dordrecht, Netherlands Martinus Nijhoff.
114. Oliveira, J. (2003). Organização do jogo de uma equipa de Futebol. Aspectos metodológicos na abordagem da sua organização estrutural e funcional. Documento de apoio das II Jornadas técnicas de Futebol da U.T.A.D..
115. Oliveira, R. (2005). A planificação, programação e periodização do treino em Futebol. Um olhar sobre a especificidade do jogo de Futebol. Buenos Aires: Revista Digital. 10 (89). Retirado a 19 de Julho de 2007 de <http://www.efdeportes.com/efd89/futeb.htm>.
116. Paias, T. (2003). Por Édipo... Sonhar, Desejar, Fantasiar. Tese de Licenciatura não publicada. Lisboa: Instituto Superior de Psicologia Aplicada.
117. Paillard, J. (1985). Les niveaux sensorimoteur et cognitive du control de l'action. In M. Laurent & P. Therme (Eds.), *Recherche en APS 1* (pp. 147-163). Marselha: Pub. Centre de Recherche de IÚFR EPS.
118. Passos, P., Batalau, R. & Gonçalves, P. (2006). Comparação entre as abordagens ecológica e cognitivista para o treino da tomada de decisão no Ténis e no Rugby. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 6 (3), 305-317.
119. Pesce, C. (2002). Insegnamento prescritivo o apprendimento euristico? *Rivista Cultura Sportiva*, Anno XXI, 55. Scuola dello Sport - CONI.

120. Piaget, J. (1983). *Problemas de psicologia genética* (5ª ed.). Lisboa: Publicações Dom Quixote.
121. Pinto, J. & Silva, J. (1989). Futebol Português. Importância do modelo de jogo no seu desenvolvimento. *Horizonte*, VI (33), 94-98.
122. Pinto, J. (1996). A Tática no Futebol: Abordagem Conceptual e Implicações na Formação. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Estratégia e tática nos jogos desportivos* (51-62). Porto: Centro de estudos dos jogos desportivos, FCDEF-UP.
123. Pinto, J. & Garganta, J. (1996). Contributo da Modelação da Competição e do Treino para a Evolução do Nível de jogo no Futebol. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Estratégia e tática nos jogos desportivos* (83-94). Porto: Centro de estudos dos jogos desportivos, FCDEF-UP.
124. Plamondon, R. (1993). Looking at handwriting generation from velocity control perspective. *Acta Psychologica*, 82, 89-101.
125. Pribram, K. & McGuiness, D. (1975). Arousal, activation and effort in control of attention. *Psychological Review*, 82, 116-149.
126. Queiroz, C. (1986). *Estrutura e organização dos exercícios de treino em Futebol*. Lisboa: FPF.
127. Ribeiro, J. & Araújo, D. (2005). A acção tática no basquetebol. In *O contexto da decisão - a acção tática no desporto* (109-126). Lisboa: Visão e Contextos.
128. Rosnay, J. (1975). *Lê Macroscopie-Vers une vision globale*. Paris: Ed. Seuil.
129. Sanders, A. (1983). Towards a model of stress and human performance. *Acta Psychologica*. 53, 61-97.
130. Sanders, A. (1990). Issues and trends in the debate on discrete versus continuous processing of information. *Acta Psychologica*, 74, 123-167.
131. Santesmases, J. (1998) Formación cognoscitiva y rendimiento táctico. *Apunts Ed. Fis. Y Deportes*, 53: 33-41.
132. Santos, P. (2006). O planeamento e a Periodização do Treino em Futebol - um estudo realizado em clubes da Superliga. Tese de Mestrado não publicada. Lisboa: FMH-UTL.

133. Schmidt, R.A. (1975). A schema theory of discrete motor skill learning. *Psychological Review*, 82, 225-260.
134. Schimdt, R. & McGown, C. (1980). Terminal accuracy of unexpectedly loaded rapid movements: Evidence for mass-spring mechanism in programming. *Journal of Motor Behavior*, 12, 149-161.
135. Schmidt, R. (1988). *Motor Control and learning: A behavioral emphasis* (2^a ed). Champaign, III: Human Kinetics.
136. Schmidt, R.A. & Lee, T.D. (1999). *Motor control and learning. A behavioural emphasis*. Champaign, IL: Human Kinetics.
137. Schmidt, R.C., O'Brian, B. & Sysko, R. (1999). Self-Organization of between persons cooperative tasks and possible aplications to sport. *International Journal of Sport Psychology*, 30, 558-579.
138. Sherrington, C. (1906) *The integrative action of the Nervous System*. 2nd Ed. 1947, reprinted 1973, Cambridge University Press.
139. Sisto, F. & Greco, J. (1995). Comportamento tático nos jogos esportivos colectivos. *Revista Paulista de Educação Física*, 9 (1): 63-68;
140. Sousa, P. (2005). Organização do jogo de Futebol. Proposta de mapeamento de situações táticas a partir da revisão de literatura e do entendimento de peritos. Tese de Mestrado não publicada. Porto: FCDEF-UP.
141. Spijkers,W. A. C. (1989). Effect of average movement velocity on reaction time and spatiotemporal accuracy in single-aiming and rapid-timing movement tasks. *Journal of Motor Behavior*, 23, 207-224.
142. Tavares, F. (1996). Bases Teóricas da Componente Tática nos jogos Desportivos Colectivos. In J. Oliveira & F. Tavares (Eds.), *Estratégia e tática nos jogos desportivos* (25-32). Porto: Centro de estudos dos jogos desportivos, FCDEF-UP.
143. Teodorescu, L. (2003). *Problemas de Teoria e Metodologia nos jogos desportivos*. Lisboa: Livros Horizonte.
144. Tubino, M. (1984) *Metodologia científica do treinamento desportivo*. São Paulo: I brasa.
145. Turvey, M.T. (1990). *Coordination*. *American Psychologist*, 45, 938-953.

146. Uno, Y., Kawato, M. & Suzuki, R. (1989). Formation and control of optimal trajectory in human multijoint arm movement. Minimum torque-change model. *Biological Cybernetics*, 61, 89-101.
147. Vala, J. (1980). A Análise de Conteúdo. In A. S. Silva e J. M. Pinto (Eds.) *Metodologias das Ciências Sociais* (p. 101-128). Biblioteca das Ciências do Homem. Lisboa: Edições Afrontamento.
148. Van WIERINGEN, P. (1988). Kinds and levels of explanation: Implications to the motor systems versus action systems controversy. In O.G. Meijer & K. Roth (Eds.), *Complex movement behavior: The motor-action controversy*. Amsterdam: North-Holland.
149. Vicente, K. (2003). Beyond the lens model and direct perception: toward a broader ecological psychology. *Ecological Psychology*, 15, 241-267.
150. Vilar, L. (2008). Metodologia de treino específica do jogo de Futebol. Um estudo realizado com treinadores com certificado de nível IV. Dissertação de mestrado não publicada. FMH: Lisboa.
151. Von Hofsten, C. (1986). Early spatial perception taken in reference to manual action. *Acta Psychologica*, 63, 323-335.
152. Walliser, B. (1977). *Systèmes et Modèles: Introduction Critique à l'Analyse de Systèmes*. Paris: Seuil.
153. Warren, W. (1984). Perceiving affordances: visual guidance of stair climbing. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 10, 683-703.
154. Warren, W. & Whang, S. (1987). Visual guidance of walking through apertures: body scaled information for affordances. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 13, 371-383.
155. Welford, N. (1952). An electronic digital recording machine - the SETAR. *Journal Scientific Instruments*. 29, 1-4.
156. Williams, M. & Davids, K. (1995). Declarative knowledge in sport: a by-product of experience or a characteristic of expertise. *Journal of Sport Exercise & Psychology*, 17: 259-75.

157. Williams, A; Davids, K.; Williams, J. (1999). *Visual perception and action in sport*. London: E & FN Spon.
158. Wulf, G. & Schmidt, R. (1989). Variability in practice: Facilitation in retention and transfer through schema formation or context effects? *Journal of Motor Behavior*, 20, 133-49.

8. ANEXOS

Anexo I

Guião da Entrevista



Este trabalho insere-se no âmbito do curso de Mestrado em Treino de Alto Rendimento, da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa e tem como objectivo saber de que forma os melhores treinadores de Futebol em Portugal conceptualizam, (re)formulam e operacionalizam toda a problemática relacionada com o modelo de jogo.

Daí a necessidade desta entrevista, pois só assim será possível obter dados que possam de alguma forma contribuir para uma melhor intervenção dos treinadores de Futebol, já que é nossa pretensão difundir os resultados, não só tendo em vista a dissertação final do curso, como também, e se possível, publicá-la um dia mais tarde.

Queríamos também acrescentar que não é nosso desígnio avaliar a sua metodologia, motivo pelo qual não existem respostas certas e erradas. Com efeito, pedimos-lhe que responda de forma sincera a todas as questões, garantindo-lhe anonimato e confidencialidade.

IDENTIFICAÇÃO

1. Idade: _____ anos
2. Sexo:
 Masculino
 Feminino
3. Nacionalidade: _____

FORMAÇÃO ACADÉMICA

4. Grau académico mais elevado:
 1º Ciclo
 2º Ciclo
 3º Ciclo
 Ensino Secundário
 Bacharelato
 Licenciatura
 Mestrado
 Doutoramento
 Outro. Qual? _____
5. Há quanto tempo terminou o seu curso/formação? _____ anos

SITUAÇÃO PROFISSIONAL

6. Experiência enquanto jogador: _____ anos
7. Experiência enquanto treinador: _____ anos
8. Tem curso de treinador homologado pela Federação Portuguesa de Futebol?
 Sim. Que nível? _____
 Não

LOGÍSTICA DA ENTREVISTA:

9. Autoriza a gravação desta entrevista?
 Sim
 Não

10. Tem disponibilidade para uma posterior leitura da transcrição para suporte papel desta entrevista e eventual rectificação de imprecisões que possam ter existido?

Sim. Se sim, quando? _____

Não

GUIÃO DA ENTREVISTA

Local: _____

Data: ____ / ____ / _____

Hora de início: ____h ____

Hora de fim: ____h ____

Duração da entrevista: ____h ____

PARTE I – CONCEPTUALIZAÇÃO DO MODELO DE JOGO

1. Utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?

i. Se sim: Porquê?

ii. Se não: Termina a entrevista.

2. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?

3. Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?

PARTE II – CONSTRUÇÃO E ADAPTAÇÃO DO MODELO DE JOGO

4. Quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

5. Quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?

6. Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?

7. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?

8. Neste sentido, teve(tiveram) em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizou(aram) o modelo de jogo adoptado?

9. E teve em conta o(s) modelo(s) de jogo de época(s) anterior(es)?

10. Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

11. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? Porquê?

12. Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com:

i. A prestação da equipa? (se sim: Porquê?)

ii. A actuação do árbitro? (se sim: Porquê?)

iii. O resultado? (se sim: Porquê?)

- iv. O aparecimento de situações de superioridade/inferioridade numérica? (se sim: Porquê?)
- v. O aparecimento de lesões? (se sim: Porquê?)
- vi. O desenrolar do tempo de jogo? (se sim: Porquê?)

13. O modelo de jogo deverá ser alterado no jogo seguinte, de acordo com:

- i. O local do encontro (casa/fora)? (se sim: Porquê?)
- ii. O clube adversário (dimensão e tradição do clube, resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)? (se sim: Porquê?)
- iii. O resultado obtido no último jogo (vitória/empate/derrota)? (se sim: Porquê?)
- iv. A prestação da sua equipa no último jogo? (se sim: Porquê?)

14. O modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?

- i. *Se sim:* Acha que dessa forma os seus jogadores conseguem reproduzir todas as suas ideias?
- ii. *Se não:* Então como se encontra materializado (papel, apresentação, etc.)?

PARTE III – MODELO DE JOGO VS MODELO DE PREPARAÇÃO

15. O modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? Porquê?

16. E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?

17. Os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?

18. Que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?

19. Os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?

- i. *Se sim:* Que métodos utiliza para avaliar esse nível de apropriação?
- ii. *Se não:* *Passar para a pergunta seguinte*

20. Como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?

Agradeço bastante a sua participação neste estudo, sendo certo que o seu conhecimento ajudará incomensuravelmente muitos treinadores de Futebol a serem melhores na sua intervenção. Se pretender receber posteriormente um resumo deste estudo, indique-nos agora a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!

Anexo II

Procedimentos para a validação do Guião da Entrevista

De seguida, encontram-se expostos os procedimentos utilizados para a validação do guião da entrevista. Esta seguiu, como referimos na metodologia, três fases de validação.

Assim sendo, numa primeira fase, foi dado a conhecer a três peritos (dois licenciados em Ciências do Desporto possuidores de, pelo menos, o curso de II Nível da Federação Portuguesa de Futebol e um especialista em investigação qualitativa).

Posteriormente, foi efectuada uma aplicação piloto a um treinador de Futebol possuidor do curso de II Nível da Federação Portuguesa de Futebol e reformulados os pormenores que correram menos bem.

Por fim, foi de novo apresentado a três especialistas em Ciências do Desporto, todos possuidores do curso de II Nível da Federação Portuguesa de Futebol, onde os comentários, as críticas e as sugestões foram tomados em linha de conta, levando o guião à sua configuração final.

1ª fase de validação (primeira peritagem):

Os dois licenciados em Ciências do Desporto, com os cursos de II e III Nível da Federação Portuguesa de Futebol, respectivamente, referiram que o guião inicial deveria sofrer as seguintes alterações:

- A) Deveria, primeiramente, questionar-se se o treinador utiliza ou não um modelo de jogo, para garantir a validade dos próprios dados;
- B) Na pergunta 2, não efectuar essa questão de forma tão ambígua. Assim onde se lia: "que importância atribui ao modelo de jogo e quais os objectivos da sua elaboração?"; deveria ler-se: "que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?";
- C) Na pergunta 3, em vez de "como define o modelo de jogo" deveria ler-se "como definiria modelo de jogo";
- D) Na pergunta 5, em vez de "quem deve ser o responsável ou os responsáveis pela construção do modelo técnico-táctico de jogo para uma equipa de Futebol de Alto Rendimento? Porquê?", deveria ler-se: "quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?";
- E) Na pergunta 12 e 13, colocar as várias situações onde existe a probabilidade de alterar o modelo de jogo (como por exemplo, quando a prestação da equipa está a ser muito má ou muito boa, quando o resultado está a ser muito mau ou muito bom, etc.) e tornar estas duas questões com possibilidades de resposta simples, do tipo sim ou não, de forma a permitir algumas respostas directas e, com isso, alguns dados mais objectivos;
- F) Na pergunta 15, em vez de "Deverá existir um modelo de treino que corresponda ao modelo de jogo adoptado?" deveria ler-se "O modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? Porquê?". Aproveitámos a sugestão e seguimos a mesma lógica para o modelo de jogador;
- G) Dever-se-ia acrescentar a questão "que métodos utiliza para avaliar esse nível de apropriação?", no caso dos treinadores responderem afirmativamente à questão 19; e,
- H) Incluir uma questão sobre se o treinador atende às características dos jogadores e ao modelo de jogo da época anterior, aquando da elaboração do modelo de jogo.

O especialista em investigação qualitativa, docente na Faculdade de Motricidade Humana, da Universidade Técnica de Lisboa, referiu que o guião da entrevista deveria ser alterado nos seguintes aspectos:

- A) O cabeçalho do guião, a ser lido pelo treinador antes de preencher o questionário inicial, deveria passar de:

“Esta entrevista tem por objectivo tentar compreender quais os requisitos metodológicos que os treinadores de Futebol utilizam no seu processo de treino. Para além disso, visa recolher dados para a elaboração da dissertação final do Curso de Mestrado em Treino de Alto Rendimento, da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa. Nesta linha, a sua cooperação é de extrema utilidade, já que apenas assim será possível obter dados, que possam de alguma forma contribuir para uma melhor intervenção dos treinadores de Futebol. Não é nosso desígnio avaliar a sua metodologia, motivo pelo qual não existem respostas certas e erradas. Com efeito, pedimos-lhe que responda de forma sincera, garantindo-lhe anonimato e confidencialidade”

Para:

“Este trabalho insere-se no âmbito do curso de Mestrado em Treino de Alto Rendimento, da Faculdade de Motricidade Humana da Universidade Técnica de Lisboa e tem como objectivo saber de que forma os melhores treinadores de Futebol em Portugal conceptualizam, (re)formulam e operacionalizam toda a problemática relacionada com o modelo de jogo.

Daí a necessidade desta entrevista, pois só assim será possível obter dados que possam de alguma forma contribuir para uma melhor intervenção dos treinadores de Futebol, já que é nossa pretensão difundir os resultados, não só tendo em vista a dissertação final do curso, como também, e se possível, publicá-la um dia mais tarde.

Queríamos também acrescentar que não é nosso desígnio avaliar a sua metodologia, motivo pelo qual não existem respostas certas e erradas. Com efeito, pedimos-lhe que responda de forma sincera a todas as questões, garantindo-lhe anonimato e confidencialidade”

- B) Na questão 6, não se deveria dar hipóteses de resposta aos entrevistados, de forma a não conceder pistas numa questão tão sensível. Assim, onde se lia: “Destes aspectos qual(is) é que se encontra(m) contemplado(s) no seu modelo de jogo: i) posicionamento dentro do terreno de jogo? ii) missões tácticas individuais? iii) métodos de jogo ofensivo e defensivo? e iv) formas jogadas (situações de bola parada)?”; deveria ler-se somente: “De uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?”;
- C) A pergunta 11, inicialmente colocada depois das perguntas 12 e 13, deveria ser colocada antes destas e não deveria limitar a resposta. Assim sendo, inicialmente estava “Dentro da construção do modelo de jogo admite dois sistemas de jogo?” e, de acordo com a opinião do especialista em investigação qualitativa, deveria ser alterada para “Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema táctico? Porquê?”;
- D) A questão 14 que inicialmente era “Como deve ser materializado o modelo de jogo? Cabeça? Papel? Computador?” deveria ser alterada para “O modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento? i) Se a resposta for sim, perguntar se o treinador acha que dessa forma os seus jogadores conseguem reproduzir todas as suas ideias; e, ii) Se a resposta for não, perguntar como o treinador materializa o modelo de jogo (papel, apresentação, etc.”;

- E) A pergunta "como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?" deveria ser, em todo o caso, a última do guião;
- F) O guião deveria estar preparado para perguntas direccionais, ou seja, se o entrevistado responde a) vai para a pergunta seguinte e se responder b) será colocada outra questão;
- G) Porque fugiam do âmbito do estudo, dever-se-ia retirar as seguintes questões: i) "O Futebol juvenil deve ser regido à luz do modelo de jogo do Futebol sénior ou apenas os princípios de jogo devem ser ensinados?"; ii) "Acha que hoje em dia faz sentido haver um preparador físico nas equipas de Futebol profissional?"; e, iii) "Do conhecimento e experiência que possui como classifica o nível dos treinadores em Portugal?"; e,
- H) No final, deveria solicitar-se a morada ou o e-mail dos entrevistados que tivessem interessados em receber um resumo da investigação.

2ª fase de validação (aplicação piloto):

Desta aplicação, resulta que, apesar de tudo ter corrido da melhor forma, com o participante a responder sem ter dúvidas nas questões formuladas, dever-se-ia encadeá-las para tornar a entrevista mais interligada, sem quebras e com maior harmonia, assemelhando-se a uma conversa. Assim sendo, foram levadas a cabo as seguintes rectificações:

- A) Na questão 3, onde se lia "como definiria modelo de jogo?", deveria ler-se: "Assim sendo, como definiria modelo de jogo?";
- B) Nas questões 6 e 8, dever-se-ia acrescentar "Nesta linha" e "Neste sentido" no início da questão, para transmitir-se a ideia de continuidade do assunto; e,
- C) Neste âmbito, na questão 10, e como se altera o assunto dever-se-ia acrescentar "Perguntava-lhe agora" no início da pergunta.

3ª fase de validação (segunda peritagem):

Nesta última fase da validação da entrevista eram esperadas, naturalmente, poucas alterações. Nesta linha, os três treinadores consideraram que o guião, em termos gerais, procura fazer uma revisão abrangente e suficientemente sintetizada, dos assuntos que envolvem a conceptualização do modelo de jogo. Ainda assim, fizeram um reparo:

- A) No questionário, tínhamos inicialmente uma questão referente à naturalidade dos entrevistados, justamente antes da nacionalidade. Contudo, no seu entender, deveríamos nos cingir ao essencial e retirar esse aspecto que não seria certamente objecto de estudo.

Anexo III

Respostas dos treinadores ao inquérito inicial

	PERGUNTA							
	1	2	3	4	5	6	7	8
TREINADOR A	62	Masculino	Portuguesa	3º CEB	40	3	35	IV
TREINADOR B	33	Masculino	Portuguesa	Licenciatura	10	4	6	IV
TREINADOR C	43	Masculino	Portuguesa	Secundário	15	25	6	IV
TREINADOR D	47	Masculino	Portuguesa	Licenciatura	18	12	20	IV
TREINADOR E	46	Masculino	Portuguesa	Mestrado	23	12	20	IV
TREINADOR F	38	Masculino	Portuguesa	Licenciatura	14	16	14	IV
TREINADOR G	46	Masculino	Portuguesa	Secundário	26	9	18	IV
TREINADOR H	49	Masculino	Portuguesa	1º CEB	3	15	14	IV

Anexo IV

Transcrições das entrevistas

TREINADOR A

Local: Quarteira
Data: 20 / 09 / 2008
Hora de início: 11h 09
Hora de fim: 11h 42
Duração da entrevista: 00h 33

- **Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?**

- Sim!

- **E porquê?**

- É a forma de obter mais rendimento da equipa.

- **Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?**

- Uma forma de jogar em que percebam e saibam o que fazer em qualquer momento do jogo.

- **Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?**

- É a forma de preparar os nossos jogadores indo ao encontro do que pretendemos colectivamente para a equipa.

- **Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?**

- A equipa técnica.

- **Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?**

- A equipa técnica. Faz parte das suas atribuições.

- **Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?**

- Deve considerar a organização defensiva e ofensiva, assim como as respectivas transições.

- **Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?**

- Qualquer sugestão depois de analisada e vinda principalmente dos jogadores deve ser considerada.

- **E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?**

- As características dos jogadores são fundamentais em qualquer modelo de jogo.

- **Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?**

- Podemos sempre melhorar, mas o que estava bem deve ser mantido.

- **Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?**

- No nosso caso concreto, não!

- **Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? E porquê?**

- Por norma não. No entanto, por vezes, é necessário. Basta, por exemplo, uma alteração climática.

- **E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?**

- Sim. Se a prestação da equipa não corresponder ao desejado.

- **E de acordo com a actuação do árbitro?**

- Não!

- **E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?**

- Sim. Se o resultado não for o desejado temos que procurar outra solução.

- **Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?**
- Sim. Sobretudo em situações defensivas.
- **E quanto ao aparecimento de eventuais lesões?**
- Não, salvo se originar inferioridade numérica defensiva.
- **E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?**
- Sim, se o resultado for negativo.
- **Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?**
- Não.
- **E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)?**
- Podem fazer-se alguns ajustamentos.
- **Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?**
- Não.
- **Ok. Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?**
- Não.
- **Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?**
- Não.
- **Então como se encontra materializado?**
- Em papel, apresentação e também pensamento.
- **Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?**
- O modelo de jogo adapta-se à preparação.
- **E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?**
- As características dos jogadores são essenciais para qualquer modelo de jogo.
- **E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?**
- Nem sempre, mas quando possível o mais próximo da realidade.
- **E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?**
- Treino por sectores.
- **Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?**
- Sim.
- **E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação... de assimilação?**
- O jogo ao fim de semana é o melhor método para a avaliação.
- **Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?**
- Pelas características técnicas e físicas dos jogadores.
- **Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!**

TREINADOR B

Local: Rio Maior
Data: 16 / 09 / 2008
Hora de início: 20h 45
Hora de fim: 21h 22
Duração da entrevista: 00h 37

- Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?

- Sim!

- E porquê?

- O modelo de jogo adoptado consagra as linhas orientadoras do treino e é o instrumento base para a compreensão de todos os processos da equipa. Deste modo, o seu conteúdo deve nortear as decisões do treinador, dirigentes e jogadores, tornando-se um elemento fundamental para o dia-a-dia do clube.

- Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?

- Facilitar a aquisição e compreensão de uma identidade própria da equipa.

- Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?

- Entendo modelo de jogo como o conjunto de princípios orientadores da filosofia de treino e jogo de uma equipa, envolvendo todas as dimensões técnicas, táticas, psicológicas e culturais.

- Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

- O treinador.

- Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?

- O treinador deve ser sempre, em minha opinião, o responsável pela elaboração do modelo de jogo. Em primeiro lugar, é uma forma de responsabilização, em segundo lugar, o modelo de jogo deve ser concebido por alguém que tecnicamente domine diversos conteúdos do jogo e, finalmente, porque o treinador é o elemento que tem (ou deverá ter) um conhecimento mais profundo dos jogadores que irão interpretar esse mesmo modelo de jogo.

- Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?

- O modelo de jogo deverá integrar todos os aspectos que de uma forma ou de outra contribuem para o rendimento da equipa. Por exemplo: sistemas táticos, esquemas táticos, dinâmicas, perfis de jogadores, missões táticas individuais e colectivas, circulações táticas e transições, princípios de jogo e fundamentalmente a definição clara e realista do (ou dos) objectivos a alcançar.

- Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?

- A construção do modelo de jogo é (e deverá ser) um processo colectivo, mas a última decisão é do treinador.

- E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?

- Sim.

- Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?

- Sim.

- Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

- Sim.

- **Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? E porquê?**
- Sim, essencialmente devido às características dos jogadores do clube. A existência de um sistema tático principal e outro alternativo potencia a utilização e rotatividade de mais jogadores, ao mesmo tempo que nos permite uma riqueza tática e adaptabilidade às circunstâncias e constrangimentos que a competição vai criando.
- **E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?**
- Não!
- **E de acordo com a actuação do árbitro?**
- Não!
- **E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?**
- Não!
- **Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?**
- Não!
- **E quanto ao aparecimento de eventuais lesões?**
- Não!
- **E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?**
- Não!
- **Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?**
- Não!
- **E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)?**
- Não!
- **Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?**
- Não!
- **Ok. Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?**
- Não!
- **Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?**
- Não!
- **Então como se encontra materializado?**
- Em suporte informático e papel.
- **Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?**
- Sim, deve. O modelo de jogo deve nortear todo o jogo e processo de treino da equipa. Nele devem constar todas as situações que se apresentaram nos itens anteriores. Comportamentos da equipa em contextos diversificados como sejam os *derbies*, o comportamento adverso ou não da arbitragem, os jogos em casa ou fora, bem como as situações de inferioridade numérica. O modelo de preparação deve então seguir a lógica do modelo de jogo.
- **E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?**
- Sim. O modelo de jogador ou perfil, deve seguir a lógica do modelo de jogo, pois só assim teremos a possibilidade de integrar jogadores com as características necessárias à implementação do modelo de jogo pretendido. Claro que num clube onde as limitações orçamentais são grandes, isso torna-se muito complicado.

- E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?

- Sempre!

- E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?

- Aproximando o treino à realidade competitiva, tornando a unidade de treino e cada exercício, um estímulo o mais aproximado possível à realidade do jogo e potenciando uma complexidade e constrangimentos táticos nos jogadores que os obriguem a constantes adaptações específicas da modalidade.

- Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?

- Sim.

- E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação?

- A observação e registo nos treinos e na competição. A competição é a melhor forma de aferir se os comportamentos pretendidos e preconizados se encontram assimilados.

- Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?

- Essa é a questão mais complicada e que determina o sucesso ou insucesso da equipa e do treinador! Os resultados são o espelho do sucesso ou fracasso. Frequentemente, o planeamento é bem idealizado, o modelo de jogo bem elaborado, o treino tem qualidade e ainda assim o sucesso não surge. As variantes que contribuem e que influenciam os resultados no Futebol, são tantos e tão complexos que se torna muito difícil aferir com exactidão o que correu menos bem ou se foi responsabilidade do modelo de jogo.

- Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!

TREINADOR C

Local: Lisboa

Data: 17 / 09 / 2008

Hora de início: 8h 45

Hora de fim: 9h 13

Duração da entrevista: 00h 28

- Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?

- Sim!

- E porquê?

- Porque é essencial ao bom desempenho da nossa equipa.

- Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?

- Acima de tudo que todos os jogadores pensem o jogo com os mesmos princípios.

- Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?

- Comportamentos individuais e colectivos da nossa equipa com e sem bola.

- Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

- O treinador, através de experiências e aprendizagens vividas.
- **Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?**
- O treinador principal.
- **Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?**
- Todos os comportamentos que a nossa equipa devem adoptar com e sem posse de bola.
- **Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?**
- Como referi atrás, o modelo de jogo para mim são os comportamentos individuais e colectivos, portanto devem ser iguais.
- **E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?**
- Devemos sempre adoptar o mesmo modelo de jogo.
- **Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?**
- Sim.
- **Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?**
- É evidente que nós devemos ter sempre em atenção as limitações económicas do clube que representamos.
- **Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? E porquê?**
- Como disse atrás o modelo deve ser dinâmico e, portanto, não deve estar preso a um sistema tático. Os comportamentos é que ditam o modelo de jogo.
- **E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?**
- Não! O modelo de jogo deve ser mantido, porque o comportamento dos jogadores deve ser igual.
- **E de acordo com a actuação do árbitro?**
- Não!
- **E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?**
- Não!
- **Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?**
- Não!
- **E quanto ao aparecimento de eventuais lesões?**
- Não!
- **E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?**
- Não!
- **Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?**
- Não!
- **E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)?**
- Não!
- **Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?**
- Não!
- **Ok. Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?**
- Não!
- **Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?**

- Não!
- **Então como se encontra materializado?**
- O modelo de jogo deve ser trabalhado todos os dias nos treinos.
- **Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?**
- Não.
- **E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?**
- Talvez, nem todos os jogadores conseguem ter os comportamentos que o nosso modelo de jogo quer.
- **E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?**
- Sim.
- **E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?**
- Com os exercícios que nós julgamos serem os mais adequados.
- **Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?**
- Sim.
- **E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação?**
- Não sei responder-lhe.
- **Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?**
- Devemos acima de tudo passar a mensagem aos jogadores que o modelo de jogo que adoptamos é o que acreditamos e que servem melhor a nossa equipa e o nosso jogar.
- **Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!**

TREINADOR D

Local: Lisboa
Data: 11 / 09 / 2008
Hora de início: 11h 03
Hora de fim: 11h 49
Duração da entrevista: 00h 46

- **Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?**
- Sim!
- **E porquê?**
- O modelo de jogo permite entre vários aspectos, definirmos uma análise organizacional da equipa, a concepção de jogo do treinador (a ideia) e os seus objectivos, orientações de trabalho e, por fim, uma articulação entre os vários elementos (subsistemas).
- **Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?**

- Através de linhas de orientação que permitam congregação de esforços entre os vários intervenientes (treinadores, jogadores, administração, etc.), pretende-se alcançar um modelo de organização do jogo da equipa.

- Assim sendo, como definiria “Modelo de jogo”?

- modelo de jogo é a articulação entre os vários subsistemas cultural, estrutural metodológico, relacional, tático-técnico e estratégico-tático, ou seja, o desenvolvimento prático destes factores, em função daquilo que é a ideia de jogo do treinador.

- Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

- A equipa técnica e a opinião dos três capitães de equipa.

- Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?

- Os que foram referidos. Desde que exista continuidade de processos, são estes elementos que ajudam na gestão de todos os recursos.

- Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?

- Deve referir aspectos culturais, dois sistemas táticos e suas variáveis, definição dos métodos de jogo, ensino do jogo através dos princípios e os aspectos tático-estratégicos.

- Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?

- Sim, como já foi referido.

- E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?

- Nem sempre isso é possível, mas no caso foi dada atenção a esse aspecto.

- Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?

- Sim, porque existiu continuidade de processos.

- Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

- Não.

- Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? E porquê?

- Obviamente, por tudo o que disse anteriormente.

- E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?

- Não! O modelo contempla sempre *nuances*, relacionadas com variáveis do sistema e do método de jogo, que podem ser utilizadas quando o técnico entender.

- E de acordo com a actuação do árbitro?

- Não!

- E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?

- Não! O que pode ser alterado é o plano de jogo e/ou a estratégia.

- Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?

- Não! Organizacionalmente a equipa deve reajustar-se sem perder identidade.

- Se calhar a mesma coisa para o aparecimento de eventuais lesões?

- Exactamente. Não alteraria o modelo de jogo, pela mesma razão referida anteriormente.

- E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?

- Não!

- Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?

- Não! O modelo já contempla todos esses aspectos. Existe um plano de jogo para cada encontro.

- E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)?
- Não!
- Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?
- Não!
- Ok. Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?
- Não!
- Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?
- Não!
- Então como se encontra materializado?
- Encontra-se escrito e todos devem conhecer. Em suporte informático, em papel, o que importa é que esteja em condições de ser visualizado por quem o deve conhecer e aplicar.
- Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?
- Sim. Deverá existir uma articulação entre os dois modelos. O modelo de preparação suporta o modelo de jogo.
- E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?
- Sim. A nossa ideia de jogo é suportada por um modelo e esse modelo terá jogadores com características próprias para ele.
- E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?
- Sim.
- E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?
- Se julgo ter entendido, é através do exercício de treino e as suas componentes, a melhor forma de desenvolver esses comportamentos.
- Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?
- Sim.
- E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação?
- Avaliação constante sobre o nosso exercício.
- Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?
- Tendo nós uma ideia de jogo perfeitamente definida e a partir dela elaborarmos uma planificação conceptual, alicerçada nos vários subsistemas e com jogadores com características para isso, estaremos sempre balizados relativamente a isso.
- Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!

TREINADOR E

Local: Lisboa
Data: 12 / 09 / 2008
Hora de início: 11h 04
Hora de fim: 12h 02
Duração da entrevista: 00h 58

- **Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?**

- Sim!

- **E porquê?**

- A metodologia de treino que utilizo só faz sentido se se basear na implementação do modelo de jogo da equipa.

- **Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?**

- Uma identificação com ideias de treino e de jogo comuns. Todos temos de falar a mesma linguagem e temos de resolver os mesmos problemas do jogo. Adoptando um modelo, decidimos dentro da contextualidade que criamos.

- **Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?**

- Todo o jogar da equipa, desde o primeiro dia de treino, até ao último dia de competição. O modelo de jogo, que passa inicialmente pelas ideias do treinador, na melhor das hipóteses, poderá chegar à conceptualização e posterior operacionalização pelos jogadores. É um processo cumulativo, interactivo, mediado pelos treinos e pelas competições, e que me parece, nunca estar totalmente concluído. Tem de ser aferido pelas vitórias e pelo pulsar dos Jogadores no dia-a-dia. Aqui, vai depender do confronto que o treinador faz, entre a sua ideia do jogar da equipa, da sua matriz, com a matriz que a equipa apresenta. Quando sentimos que a equipa está personalizada, o modelo do "nosso jogo", já entrou!

- **Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?**

- O treinador (eu), de acordo com as minhas ideias, baseadas na evolução do jogo ao mais alto nível, bem como na evolução contextualizada, dos exercícios de treino, que suportam a ideia de jogo que pretendo.

- **Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?**

- O treinador. Pela responsabilidade inerente, pela criatividade que o caracteriza e pelo processo de evolução das suas ideias, enquanto modificador das capacidades de decisão dos jogadores no contexto competitivo, onde esse modelo se operacionaliza.

- **Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?**

- O modelo de jogo, na minha operacionalidade, tem a ver com todo o processo de construção da equipa. Desde a planificação inicial, passando pela definição da dinâmica do sistema ou sistemas de jogo a adoptar, os métodos de jogo, os seis momentos do jogo, onde incluo as atitudes, as transições e os esquemas tácticos, e principalmente na procura da conceptualização integrada, por parte dos jogadores, da eficácia contextualizada dos exercícios de treino: fazer, saber fazer, porquê fazer, decidir o que fazer. Resumindo, o modelo de jogo, passa de uma ideia global de equipa, por parte do treinador até à adopção contextualizada do "jogar" por parte dos jogadores.

- **Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?**

- Analiso o contexto do clube, da competição, dos jogadores que compõem o plantel, das condições e condicionantes do treino, ouço as opiniões dos meus colaboradores, e conto bastante com as opiniões e as expectativas decorrentes do treino, da aprendizagem do treino, por parte dos jogadores. Constantemente, faço reformulações essenciais, na estrutura dos exercícios específicos de preparação, para rentabilizar o jogar da equipa. Preocupo-me em adaptar as minhas ideias à evolução do confronto com a matriz do campeonato e a evolução dos meus jogadores dentro da ideia de equipa que construímos.

- E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?

- Sempre! As ideias do treinador, sempre que é possível, devem ir ao encontro das características dos jogadores. Quando não é possível temos de reaver as nossas convicções, ora afastando-nos, sem perder a essência das nossas ideias, ou alterando a dinâmica das ligações entre sectores, e alterando o posicionamento dinâmico dos jogadores, mas não fugindo aos princípios orientadores do nosso modelo de jogo.

- Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?

- Utilizo um modelo de construção de equipa. Sempre, em cada época, há aspectos comuns, mas existem, igualmente, bastantes alterações processuais. O contexto muda, as pessoas mudam, a competição é diferente, a nossa ambição também muda, etc.. É importante rever o que construímos anteriormente, mas isto só nos deve servir de orientação para melhorar na época seguinte, pois o jogo muda todos os dias.

- Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

- Não. Apenas contextualizo as diferenças e as dificuldades, porque os princípios orientadores são sempre os mesmos, porque o jogo é sempre igual: onze contra onze, ataque contra defesa, cantos, livres, *penalties*, etc.. E a contextualização diversa e as dificuldades, obrigam-nos a crescer e a investir na nossa criatividade para encontrar soluções dinâmicas de todo o processo de construção daquele modelo.

- Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema táctico? E porquê?

- Sim, mas apenas com variantes posicionais dinâmicas. E, por vezes, tendo em conta a competência da equipas adversária com que jogamos.

- E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?

- Sim, de acordo com o conhecimento do "jogar" do adversário, com a contextualidade aleatória do jogo, com a lógica antecipativa do plano de jogo elaborado e treinado durante esse microciclo.

- E de acordo com a actuação do árbitro?

- Conhecendo a competência ou não do árbitro, devemos incluir esse factor no plano do jogo.

- E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?

- Antecipar as incidências do jogo é fundamental, bem como definir estratégias para influenciar o resultado a nosso favor, como por exemplo marcar um golo cedo e primeiro que o adversário.

- Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?

- Mas temos de as treinar, primeiro. Prevê-las, tem de constar na contextualidade de decisão do treino. Por vezes, o nosso plano de treino não contempla esse aspecto.

- Se calhar a mesma coisa para o aparecimento de eventuais lesões?

- As rectificações posicionais, devem constar no plano do jogo, mas nem sempre acontecem como queremos. Mas se anteciparmos essa possibilidade, é mais lógico intervir em conformidade.

- E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?

- O campeonato, as características do adversário, a competência da nossa equipa, nesses momentos do jogo, marcam o modo de intervenção nesse campo.

- Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?

- O modelo não. As estratégias e a dinâmica posicional, bem como outras alterações pontuais é que devem ser alteradas.

- **E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um derby, etc.)?**

- Se tivermos uma personalidade evidente, uma matriz de jogo bem marcada, só temos de a afirmar no jogo. Nunca devemos desrespeitar o valor do nosso "jogar", o ego da nossa equipa. Devemos construir um assumir das nossas responsabilidades competitivas e volitivas para esses jogos. São para ganhar!

- **Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?**

- A motivação é o melhor "doping" para a consequência do nosso trabalho. Se o modelo proporcionar vitórias, se os jogadores o assumirem e acreditarem nele, no que fazem, nem precisam de treinador.

- **Ok. Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?**

- Cada jogo tem a sua contribuição para a consolidação do modelo. É cumulativo. Mas cada jogo deve merecer uma abordagem e treino específicos.

- **Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?**

- Não!

- **Então como se encontra materializado?**

- Primeiro deve ser conceptual. Mas fundamental, é conseguirmos operacionalizar o que dizemos, e mais importante ainda, fazer sentir aos jogadores os efeitos dessa contextualidade. É aqui que o treino deve fazer sentido para os jogadores, senão a nossa liderança técnica não solidifica nem ganha força. É o sentido do treino para o jogo, que comanda a interactividade entre os jogadores e os treinadores!

- **Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?**

- Se quisermos chamar-lhe Periodização Táctica, podemos fazê-lo, embora haja outras interpretações desta intervenção personalizada no treino. O modelo de jogo (ou de equipa como também lhe chamo) é todo o processo, e não fará sentido se, à conceptualização não corresponder uma operacionalização contextualizada, e alicerçada na especificidade e identidade dos exercícios de treino.

- **E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?**

- Deverá condicionar e direccionar as competências dos jogadores para aquela forma do jogar. O modelo de jogador é uma aposta muito ambiciosa, prefiro chamar-lhe Perfil de jogador, de acordo com a realidade do treino da equipa.

- **E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?**

- Teoricamente sim. Mas a realidade do treino e da competição é bem diferente. Como já referi é fundamental sentir o grupo e planear de acordo com as motivações, porque o treino não é no papel, é no campo.

- **E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?**

- Através da explicação e da aplicação de exercícios específicos de preparação. Sempre! Não alinhio noutra estratégia. Mas devemos prever as motivações diárias!

- **Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?**

- Sim.

- **E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação?**

- A lógica evolutiva da equipa remete-nos para isso. E para a melhor apropriação desses sinais, que, nós treinadores, devemos captar no contacto diário com os jogadores. A complexidade dos exercícios é uma forma de crescimento do jogo da equipa. Os jogadores devem apropriar-se, gradualmente, da sua capacidade de

decisão no contexto, antecipando as suas acções. Isto é um sinal de maturidade e de crescimento dos jogadores dentro da apropriação do modelo.

- Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?

- Só suspeitamos se ganharmos muitas vezes! Se não acontecer isto, colocamos sempre várias interrogações: Será do treino? Será dos Jogadores? Será do ou dos sistemas? Como já respondi anteriormente, só controlamos o processo de aquisição se definirmos o perfil do jogador, à partida, pois todos os outros cenários levantam sempre grandes interrogações.

- Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!

TREINADOR F

Local: Portimão
Data: 12 / 08 / 2008
Hora de início: 9h 35
Hora de fim: 10h 07
Duração da entrevista: 00h 32

- Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?

- Sim!

- E porquê?

- Precisamente por considerar que um modelo de jogo abrange elementos orientadores do processo de treino e de jogo e contempla um conjunto de alternativas de forma a dar resposta ao maior número de variáveis em treino e jogo.

- Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?

- Os objectivos finais são o sucesso, quer individual, quer colectivo.

- Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?

- Construção teórica referente a determinada realidade (Futebol) que visa criar condições de sucesso.

- Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

- Eu tenho um modelo de Futebol. Em função da realidade onde estou inserido, defino as partes do modelo mais adequadas. Resposta: treinador principal.

- Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?

- O treinador principal deverá ter sempre um papel preponderante na elaboração do modelo de jogo. No entanto, por vezes é importante a colaboração de outros elementos.

- Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?

- Vários são os aspectos a considerar na elaboração de um modelo de jogo. O modelo deve ser criado em função do clube, dirigentes, condições de treino, clima, nível de competição, quadro competitivo etc.. Deve igualmente considerar jogadores, arbitragem, adeptos, etc.

- Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?

- A equipa que represento actualmente tem as suas características próprias. A definição e construção de um modelo técnico-táctico de jogo de Futebol nesta equipa é da responsabilidade do treinador principal. Portanto, apenas os jogadores à disposição do treinador tiveram influência, não pela opinião, mas sim pelas suas características.

- E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?

- Eu tive em linha de conta o perfil de jogador que me foi colocado à disposição.

- Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?

- Não. Existe um modelo abrangente, resultado das várias vivências, quer práticas quer teóricas. O modelo é geral, as realidades divergem. Em função das realidades existem partes do modelo mais aplicáveis do que outras.

- Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

- O modelo de jogo é abrangente pelo que é elaborado prevendo precisamente muitos destes e outros possíveis constrangimentos.

- Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema táctico? E porquê?

- Sim. Quanto maior for o número de soluções mais probabilidades de sucesso.

- E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?

- Não.

- E de acordo com a actuação do árbitro?

- Não.

- E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?

- Não.

- Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?

- Não.

- E quanto ao aparecimento de eventuais lesões?

- Não.

- E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?

- Não.

- Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?

- Não.

- E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)?

- Não.

- Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?

- Não.

- Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?

- Não.

- Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?

- Não!

- Então como se encontra materializado?

- O modelo como eu defino encontra-se em grande parte sob a forma de pensamento, embora uma outra parte do modelo existe em suporte de papel, informático. Os jogadores reproduzem em função de algumas apresentações em quadros didácticos, animação informática e fundamentalmente em situações práticas.

- **Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?**

- O modelo engloba a preparação e deverá condicionar a preparação, porque a preparação serve desde logo como avaliação, a fim de poder indicar alterações à aplicação do modelo.

- **E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?**

- O meu modelo prevê diferentes perfis de jogadores. Na grande maioria dos clubes os jogadores são os que os recursos financeiros conseguem. Então o nosso modelo deve prever um perfil de jogador variado. Portanto, o modelo de jogador à disposição é que vai ajudar a definir os processos a serem mais utilizados do modelo de jogo.

- **E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?**

- Os exercícios de treino são construídos em função das avaliações das sessões de treino e jogo. Naturalmente, que objectivamente considero que sim.

- **E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?**

- Não considero que existe uma só forma. Registo duas formas: jogo formal e situações que simplificam a estrutura complexa do jogo (ex. acções técnico-tácticas individuais). Também os recursos aos meios audiovisuais.

- **Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?**

- Sim.

- **E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação?**

- Podemos dizer que sim, o método mais adequado é a situação de jogo formal e questões directas aos intervenientes. Alguns elementos de natureza estatística servem como referência.

- **Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?**

- Bom antes de mais gostaria de informar que me parece existir alguma confusão acerca do que é modelo de jogo com outras conceptualizações. No meu entender modelo de jogo é bastante abrangente e contempla sistemas de jogo, sistemas tácticos, métodos de jogo, táctica e estratégia. Portanto, eu diria que o modelo vai sendo retocado em função das vivências desportivas do treinador. Os resultados condicionam a direcção dos processos dentro do modelo. Eu respondo não às questões anteriores sobre a alteração ou não do modelo de jogo, porque o meu modelo prevê essas variáveis. Portanto, eu não altero o modelo, altero sim o sistema táctico, por exemplo.

- **Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!**

TREINADOR G

Local: Coimbra
Data: 10 / 09 / 2008
Hora de início: 22h 45
Hora de fim: 23h 24
Duração da entrevista: 00h 39

- **Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?**

- Sim!

- **E porquê?**

- Atendendo a que o treino é a preparação directa para a competição, só faz sentido criar e operacionalizar exercícios de treino de baixa ou média complexidade que levem o atleta (jogador) a interiorizar a dinâmica e a concepção dos mesmos.

- **Ok. Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?**

- Com o modelo de jogo pretendo "indicar" o caminho e forma como a minha equipa se expressa do ponto de vista competitivo.

- **Assim sendo, como definiria "Modelo de jogo"?**

- Hoje confunde-se com frequência o modelo de jogo com modelo tático. O modelo de jogo, não será mais do que a expressão/concepção do treinador sobre a forma como a sua equipa se deve organizar e estruturar nos momentos de posse de bola. Ataque rápido, contra-ataque, ataque organizado, são algumas das variantes do nosso modelo. Em apoio ou com jogo directo, são outras das variantes.

- **Entramos agora na segunda parte da entrevista, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo. Perguntava-lhe quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?**

- Eu!

- **Ok. E quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?**

- O treinador, de acordo com as características dos seus jogadores. Tão só porque na tomada das decisões é o único que deve responder por elas.

- **Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?**

- As relações de intercomunicação / ligação sectorial.

- **Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?**

- Não tenho uma liderança autocrática. Partilho-a com os meus colaboradores, bem como com os jogadores. No entanto, as últimas decisões são sempre minhas.

- **E neste sentido, teve em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?**

- Tive. A própria construção do plantel foi em função do modelo de jogo que iria adoptar.

- **Ok. E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?**

- Não. Estou a treinar outro clube.

- **Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?**

- Não.

- **Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? E porquê?**

- O nosso modelo de jogo está trabalhado para dois sistemas Tácticos: 4x3x3 e 4x4x2.

- **E deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?**
- Depende, dos momentos "críticos" do jogo.
- **E de acordo com a actuação do árbitro?**
- Não.
- **E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?**
- Conforme a complexidade do adversário e do resultado que se verificar em determinado momento de jogo.
- **Ok. E quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?**
- Talvez. Em caso de expulsão de um adversário ou de um jogador da minha equipa. Estas adaptações podem ser previstas também em treino.
- **Se calhar a mesma coisa para o aparecimento de eventuais lesões?**
- Apenas na "troca" de jogadores com características muito diferentes.
- **E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?**
- Depende do resultado.
- **Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?**
- Tento que isso não aconteça.
- **E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um *derby*, etc.)?**
- Não. Mas pontualmente, poderá acontecer nesses casos. Repito, só pontualmente.
- **Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?**
- Não.
- **Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?**
- Não. Mesmo que não tenha sido positiva, tentamos melhorar.
- **Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?**
- Não. Não existe pensar, sem executar.
- **Então como se encontra materializado?**
- Num documento escrito e depois trabalhado.
- **Ok. Entramos agora na terceira, e última parte, da entrevista. Aqui fazemos uma análise do modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta é se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?**
- Sim. Se vamos à procura do modelo que idealizámos, claro que condiciona o nosso treino (preparação). A partir do momento em que escolhemos os exercícios, estamos logo a condicionar a preparação do treino.
- **E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?**
- Sim, porque só escolho os jogadores com determinadas características para o modelo escolhido.
- **E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?**
- Sempre!
- **E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?**
- Treinando muitas vezes em condições de superioridade numérica.
- **Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa?**
- Têm.

- **E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação?**
- Não sei responder-lhe.
- **Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?**
- Em função das características dos jogadores que escolho para o plantel.
- **Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!**

TREINADOR H

Local: Portimão
Data: 31 / 07 / 2008
Hora de início: 16h 09
Hora de fim: 17h 50
Duração da entrevista: 01h 41

- **Então vamos começar nesta primeira parte sobre a conceptualização do modelo de jogo. A primeira questão é se utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa?**
- Ah, sim!
- **E porquê?**
- Não... Porquê? Porque penso que cada treinador terá a sua forma de ver o jogo... Não é? Daí a concepção que temos do modelo que nós acreditamos, não é? Que será a melhor para a nossa equipa ou para a equipa que tenha ao dispor. É óbvio que primeiro, nós quando enfim aceitamos treinar, queremos saber que tipo de jogadores é que temos, para saber se se enquadram no modelo de jogo adoptado por nós e, portanto, penso que o modelo de jogo será um pouco... o bilhete de identidade do treinador, ou seja, a forma como ele se identifica na relação com o jogo.
- **Ok. Isso vem um pouco de encontro à segunda questão que é: na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?**
- O objectivo que queremos alcançar será sempre... Bom! Isto hoje é um pouco mais difícil. Nós podemos dizer que queremos alcançar que a nossa equipa pratique um bom Futebol, não é? Que seja atractiva do ponto de vista do espectáculo e que depois consiga logicamente obter o resultado desportivo. Hoje penso que a lógica está um pouco invertida, porque pensa-se muito mais (ou em primeiro lugar) no resultado e depois (na prática) na qualidade do jogo. Eu continuo a pensar ainda na primeira forma, porque penso que se a minha equipa jogar bom Futebol, praticar bom Futebol e os jogadores souberem o que têm de fazer dentro do campo, se tiverem uma boa cultura táctica, eu penso que nós estamos mais próximos de conseguir o resultado desportivo. Portanto, a nossa preocupação será sempre a de que os jogadores assimilem os nossos processos, percebam aquilo que nós queremos, na lógica de praticar um bom Futebol, porque, entendemos nós, de que estamos mais próximos de atingir o resultado desportivo.
- **Assim sendo, como definiria “Modelo de jogo”?**
- O modelo de jogo defino, como lhe disse, a lógica de que é os jogadores perceberem aquilo que nós pretendemos. O nosso modelo de jogo, entendemos nós, o meu modelo de jogo é um modelo à base da posse,

em que os jogadores saibam ocupar de uma forma racional o terreno de jogo, que saibam também, enfim, como é que eu hei-de explicar aí... Começo a pergunta, agora. Mas desculpa lá, inicia a pergunta, desculpa lá.

- Como definiria "Modelo de jogo"?

- Defino o modelo de jogo como sendo aquilo que nós, a ideia que nós temos, o tal BI que é transmitido será o meu modelo de jogo, assente numa base de posse de bola, circulação, como eu lhe disse, de ocupação do espaço, de uma equipa que sabe o que é que tem que fazer em determinados momentos do jogo, quando tem a posse de bola, ou quais são os nossos objectivos em termos ofensivos, quais são as nossas dinâmicas e a nossa mecânica. A nossa equipa tem que perceber depois o que é que, após perca de bola, o que é que tem que fazer, que tipos de espaços tem que ocupar. Portanto, o modelo de jogo será isso, quando temos a posse de bola e depois há princípios de jogo que nós adoptamos para dar corpo e identificar aquilo que é o nosso modelo de jogo. Mas de uma forma geral será isto: saber o que é que fazemos quando temos a posse da bola; quais são os meios que utilizamos, não é, quando a temos; e, depois saber o que é que a equipa tem que fazer no colectivo. Quando não a tem, quais são, enfim, as directrizes (as instruções) que fazem, dão corpo ao modelo.

- Como disse o seu modelo de jogo, aproveitava para perguntar-lhe, para entrar nesta segunda parte, que é sobre a construção e adaptação do modelo de jogo, quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

- Quem elaborou o modelo de jogo da minha equipa? Fui eu quem elaborou o modelo de jogo, ou seja, mas com base naquilo que foi a experiência, naquilo que foi os ensinamentos, naquilo que foi a leitura. Portanto, não é um modelo de jogo, não é único, não é? Mas é um modelo de jogo... Como é que eu hei-de ... Quem elaborou? Quem elaborou fui eu, é um modelo de jogo, enfim, é um modelo de jogo praticado por outros treinadores que vão sempre, enfim, há sempre algumas nuances de que varia o modelo de jogo, embora podendo parecer próximo o meu modelo com o de outro tipo de treinadores, não é, mas há sempre algum, aquilo que se chama de cunho pessoal no que é que são, a forma como dentro do modelo há algumas diferenças, mas é um modelo de jogo enfim, normal dentro do que é um sistema depois que dá corpo a esse modelo que é o 4x3x3.

- Ok. Agora queria perguntar quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?

- Quem deve elaborar o modelo de jogo, eu penso, é assim... Poderá haver outras pessoas a elaborar, depois eu enquanto treinador, enfim, tenho que me identificar com determinado tipo de modelo e depois tenho que ser eu a transmitir aos jogadores, não é? As nossas ideias, aquilo que pretendemos com o nosso modelo de jogo, agora não necessariamente tenha que ser o treinador. Poderá haver, enfim, uma outra pessoa que se dedique ao estudo do Futebol, não é, e que apresente, se calhar no futuro, uma lógica diferente daquelas que têm sido habituais no modelo de jogo e, como lhe digo, não tem de ser o treinador. Depois terá que haver é alguém que acredite e confie naquele modelo de jogo para depois, não é, o pôr em prática.

- Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?

- Que aspectos deve o modelo de jogo considerar? É assim... no meu aspecto... no meu modelo de jogo o aspecto que temos de considerar é sempre, como lhe disse, valorizar a posse, a mecânica do mesmo, a organização que temos e os automatismos que temos de criar quando temos a posse de bola, as transições que fazem parte e dão corpo também ao modelo, que são hoje fundamentais na, enfim, na forma como se joga independentemente do modelo, nas transições; como lhe disse na ocupação do espaço após perca de bola saber o que é que cada um tem que fazer, que espaço é que tem que ocupar, dentro do próprio modelo quais são as formas de nós podermos rapidamente poder, enfim, inviabilizar o ataque adversário. Portanto, saber que cada um qual o seu espaço e qual é a sua missão que tem dentro do próprio modelo.

- Ok. E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?

- Nós quando... essa é uma forma de estar também... Eu consulto os meus colaboradores, trocamos muitas opiniões acerca do treino, acerca do jogo que vamos fazer, acerca do jogo que realizámos. Também não temos problema nenhum em consultar jogadores quando nos apercebemos que há alguma dificuldade, por exemplo,

nalgun jogador na forma como se está a integrar em relação ao modelo ou ao sistema. Não mudamos em função da inadaptação de alguns jogadores, mas damos voz, damos ouvidos, no sentido de que o jogador perceba melhor aquilo que nós queremos, de uma forma também que ele se enquadre dentro daquilo que são o melhor funcionamento da equipa.

- E neste sentido, tiveram em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizaram o modelo de jogo adoptado?

- Não será muito fácil responder, porque o modelo de jogo adoptado foi sempre, ou seja, partindo de um princípio de que nós queríamos implementar ou continuar com o modelo de jogo, portanto, do ano anterior, procurámos jogadores que pudessem dar corpo, não é, ou que se integrassem dentro daquilo que é a nossa perspectiva, portanto, para dar corpo a esse modelo. Quero dizer-lhe que num clube como o nosso, não é, que, enfim, tem algumas dificuldades a nível orçamentais e que não podemos ter os jogadores que queremos, não é, mas procurámos encontrar jogadores que se enquadrassem e que dessem corpo ao nosso modelo.

- Ok. E a pergunta seguinte vai nesse sentido... E teve em conta os modelos de jogo de época ou épocas anteriores?

- Tem, porque eu penso... eu continuo a pensar que é fácil nós podermos alterar o sistema, parece-me que é mais difícil mudar de modelo de ano para ano, porque, como eu lhe digo, o modelo faz parte da minha forma de ver o jogo, da forma como ele deve ser trabalhado, como deve ser treinado, como deve ser jogado. E, portanto, vejo... como eu que lhe devo dizer... por vezes vejo algumas declarações ou opiniões que, por vezes, confundem a opinião pública acerca do sistema e do modelo. E, quando vejo muitas vezes falar de modelo ("mudou-se o modelo para determinado jogo x ou y"), não se muda o modelo, pode-se mudar é um pouco o sistema ou pode-se mudar a estratégia. O modelo acho que é algo mais profundo, é que é algo que nos identifica, como lhe estava a dizer, que é saber o que é que a minha equipa faz quando tem a posse de bola em construção, as movimentações e as mecânicas que têm que existir, é saber o que é a minha equipa faz quando não tem a posse de bola, não é, o que é que nós fazemos, se pressionamos alto, se é uma pressão média, ou se é mais em meio-campo defensivo, mas isso, independentemente de nós jogarmos em 4x3x3 ou em 4x4x2, faz parte do nosso modelo. Portanto, há muitas vezes alguma ideia errada na forma quando se fala de modelo. Não se pode alterar modelo de um jogo para outro, podemos alterar sistema. Modelo acho que não, é algo mais personalizado e que para se mudar é preciso tempo para se trabalhar o próprio modelo.

- Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

Não, o modelo não é adaptado em função às dificuldades do clube, o que pode acontecer é as dificuldades que o clube tem de nós, dentro do nosso modelo, estarmos ou podermos estar um pouco limitados em função do que é as nossas condições de treino (que não são as melhores), o orçamento disponível (nós não podemos encontrar as soluções que gostaríamos de ter), mas, enfim, não altera o modelo, o que pode alterar é nós não termos as melhores condições para pormos em prática o nosso modelo, mas o nosso modelo não vai deixar de ser posto em prática. Agora gostaríamos de ter outras condições, como eu lhe disse, funcionaria melhor, daria mais corpo e mais qualidade àquilo que nós entendemos de que, na nossa forma de ver o jogo, eu gosto de ter sempre espaços físicos para nós podermos trabalhar dentro de um quadro próximo da competição ou da identidade do jogo. Se não tivermos essas condições obviamente que vamos ter que trabalhar, tentar encontrar exercícios de treino que se possam adequar ao espaço que temos. Mas isso só pode levar-nos a dizer que as condições não são as melhores, mas o modelo mantém-se.

- Ok. Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema táctico? E porquê?

Sim! Sim, embora nós dentro do nosso modelo somos claramente defensores de um sistema de 4x3x3, porque entendemos nós de que será um modelo mais equilibrado e que nos permite também, quer em situação ofensiva, passarmos, por exemplo, de um 4x3x3 para um 4x1x4, não é, ou um 4x2x4, perdão... um 4x2x4, um 4x2x3x1, dentro do próprio modelo de 4x3x3 nós podemos... temos várias variantes, não é, que nós podemos adoptar, do ponto de vista ofensivo. Do ponto de vista defensivo, também entendemos nós que é o mais equilibrado, desde que haja uma ocupação racional do espaço, do terreno de jogo... Transformamos

rapidamente um 4x3x3 num 4x5x1, por exemplo, quando a equipa não tem a posse de bola. Este 4x5x1 não tem que ser no meio-campo defensivo, nós podemos utilizar um 4x5x1 em meio-campo ofensivo. Depois depende, como eu lhe digo, depende do modelo que o treinador tem e da forma como ele quer que a equipa defenda: se é uma pressão mais alta ou se é uma pressão média. Depois há outros sistemas. Sim, tem que haver um sistema alternativo, porque as equipas hoje todos nós temos conhecimentos dos adversários da forma como jogamos, por isso é preciso alterar alguma coisa, é preciso por vezes surpreender ou confundir o adversário. Depois dentro do sistema também, temos a estratégia, porque nós podemos num 4x3x3 mais clássico e definirmos estratégias para o jogo. Podemos dizer que os nossos laterais, por exemplo, serão mais ofensivos e pedimos aos médios para, por exemplo, ficar mais e dar a cobertura aos nossos laterais. Podemos pedir aos nossos laterais para ficar mais e dar mais liberdade aos médios, ficando sempre com uma linha de quatro defesas. Portanto, há várias estratégias que nós podemos utilizar dentro do 4x3x3... dentro do sistema (4x3x3 ou 4x4x2), mas trabalhamos normalmente um sistema alternativo (o 4x4x2) depois aí será sempre dentro do que é as características dos nossos jogadores... podemos alterar para o sistema onde nós tenhamos, dentro do grupo, melhores condições para adoptar outra forma de jogar.

- Ok. Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?

- Isso é... vou lhe responder um pouco naquilo que eu lhe disse de que, às vezes, fala-se muito modelo, na alteração do modelo ou do sistema, não me parece que, como eu lhe disse, se o modelo é algo que dá corpo à nossa forma de jogar independentemente do sistema. Portanto, dentro do próprio jogo acho difícil nós podermos mudar o modelo. Posso mudar o sistema. Posso mudar a estratégia. Porque como eu lhe disse o modelo é algo de mais trabalho, de mais profundo que tenha... Para se mudar o modelo nós temos que ter, enfim, uma lógica de semanas de treino para que ele possa ser alterado. É obvio que possa dizer assim: "mas você pode trabalhar num modelo próximo". Não é? Mas nós trabalhamos muito assente naquilo que é um modelo só e, portanto, desse modelo, então, termos as variáveis do sistema, não é, ou da estratégia. Alterar o modelo dentro do jogo não temos esse hábito, nem temos trabalho para poder dizer que alteramos.

- Ok. Portanto, a actuação do árbitro dar-me-ia a mesma resposta, não? Durante o decorrer da partida, com a actuação do árbitro não vai fazer mudar o modelo de jogo da sua equipa?

Não, nós mudamos o modelo, pelo como lhe disse, mas podemos alterar a estratégia. O modelo, independentemente da função do árbitro ou da prestação dele, não alteramos o nosso modelo, podemos alterar a estratégia, podemos alterar as indicações, mas naquilo que é o sustento da nossa equipa, que é a base, não.

- E o resultado durante o jogo, também não o faz alterar o modelo?

- Faz-nos alterar... É assim nós podemos jogar, dentro do nosso modelo podemos ter e trabalhamos umas vezes de uma forma... mas isso faz parte do nosso modelo, lá ver se eu não... eu não quero ser alguma contradição...

- Uma variância?

- Uma variância dentro do nosso modelo e em função, às vezes, do que é o conhecimento do adversário, não é? Por vezes dizemos assim: "nós vamos jogar num ataque mais continuado, mais paciente, mais circulação". Que esse é o nosso modelo! Mas por vezes, ou em função do terreno, ou em função do adversário, nós temos que jogar mais em profundidade ou num jogo mais directo. Você agora pode dizer-me assim: "mas isso já há alguma diferença no modelo". Ok. Nós trabalhamos essa forma também como alternativa, não é, mas sem alterar os nossos prin... é assim, sem alterar? Alteramos um pouco aquilo que é a nossa circulação e que é a nossa forma de jogar, mas temos é outras saídas para, como eu lhe disse, em função do estado do terreno, por exemplo. Já tivemos aqui jogos em casa, o ano passado, que era quase impossível nós jogarmos sob a forma como nós treinamos e tivemos que alterar para um jogo mais directo, não é? Logo, estaremos a alterar um pouco... É assim, se você me disser que estaremos a alterar um pouco o modelo. Eu diria que não. Agora, mas vou-lhe dizer assim... Então está... é uma variante próxima, ou seja, uma alternativa dentro do que é o nosso sistema de jogo ou a nossa forma de jogar. Porque trabalhamos isso, como eu lhe disse, em função do terreno ou em função do adversário.

- Ok. E de igual forma quanto ao aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?

- É assim... Tem a ver com estratégia, antes de mais. Se nós, por exemplo, por algum momento tivermos superioridade, não é, podemos alterar a estratégia, portanto, dentro do próprio jogo, não é, aproveitando a inferioridade do adversário e nós podemos alterar a nossa estratégia, não é, que tínhamos previsto para o jogo sem alterarmos o nosso modelo. Como também pode acontecer o contrário, nós ficamos numa situação de inferioridade numérica e temos que alterar, não o nosso modelo, mas dentro do próprio jogo, não é, nós temos que alterar aquilo que seria o princípio, não é, que tínhamos determinado para aquele jogo. Podemos alterar não alterando o modelo, alterando sim o posicionamento ou a estratégia.

- Se calhar a mesma coisa para o aparecimento de eventuais lesões?

- Sim, como consequência da lesão possa ter acontecido podemos alterar. Se nós pensarmos que estamos a prever o que é que poderá acontecer do ponto de vista da lesão, não. Agora podemos alterar, como eu lhe disse, depende podemos ficar com jogadores limitados e não ficar, por exemplo, em inferioridade numérica, não é, e nós temos que alterar outra vez dentro daquilo que eram os princípios que eram determinados para o jogo, temos que alterar um pouco a nossa estratégia, não é, dentro do próprio jogo, sem ficar em inferioridade. Mas podemos ter inferioridade do ponto de vista físico, de limitação, e aí sim temos que alterar, mas não me parece que nós alteramos o modelo. No entanto, por vezes, vou-lhe responder outra vez como à bocado não é, se nós ficarmos limitados em número de jogadores, pois temos que alterar a nossa forma de jogar um pouco em função do que é que são as limitações. Mas fazendo como uma alternativa e como uma variável e não como, enfim, alterar toda uma forma, todo o nosso modelo. Isso não! Mas por vezes temos que nos socorrer de outras alternativas.

- E com o desenrolar do tempo de jogo, acha que deva ser alterado o modelo de jogo durante a partida?

- Mas eu penso que essas perguntas estão a ir um pouco daquilo que é... Que é para não criar um contra-senso em mim... que é dizer-lhe... Do ponto de vista, é assim... Não gosto de falar da alteração do modelo, está a entender? Com o decorrer da partida, e como eu lhe disse, eu prefiro definir como alteramos a estratégia, não é? Posso lhe dar um exemplo, nós estamos, por exemplo, numa situação de inferioridade, estamos no marcador... estamos a perder, não é, e nós dizemos que... Ok, nós vamos ter que correr mais riscos. E aí posso jogar, por exemplo, só numa linha de três defesas, numa marcação directa, não é? E posso jogar num 3x4x3, não é? Ou num 3x5x2 a alterar, ou seja, o sistema. Alteramos o sistema sem alterarmos o nosso modelo, não é? Mas isso vai provocar alterações não profundas no modelo de jogo, não é, porque continuamos a querer fazer uma posse, uma circulação, um ataque organizado. Agora correndo mais riscos do ponto de vista defensivo, mais expostos. Estamos a jogar, por exemplo, numa linha só de três defesas, não é, e depois nessa linha de três defesas podemos jogar um homem-a-homem, por exemplo, não é, sem ninguém a segurar, mas sem alterarmos aquilo que é a nossa base, o nosso modelo.

- Ver se percebi... Portanto, durante o decorrer da partida considera que o modelo de jogo por norma não deva ser alterado, apenas a estratégia ou eventualmente o sistema táctico?

- Exactamente, exactamente! Sem alterar a questão de fundo do que é o nosso modelo, não é, do que aquilo que são os nossos princípios, do que aquilo que os jogadores estão habituados a fazer e a trabalhar, não é? Como eu lhe disse, quando têm a bola saber o que é que têm que fazer e quando não a têm também. Portanto, não alterando isso... O que é que cada um tem que ocupar no terreno de jogo. Agora, mas dentro do sistema, por exemplo, sabemos que há outros... há uns sistemas mais arriscados, mais ousados, de maior risco do ponto de vista defensivo, não é? Sem alterar a questão de fundo do modelo.

- Ok. A pergunta seguinte é sobre se o modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?

- Vou responder-lhe assim... Por vezes eu digo-lhe que nós podemos trabalhar sobre o que é que vai ser o adversário ou sobre as condições de terreno que nós podemos e vamos encontrar e, por exemplo, há alguma alteração. Se eu estou a prever que num jogo que vamos efectuar de que não vamos ter um terreno em

condições de praticar um Futebol que nós normalmente trabalhamos, e que está de acordo com o nosso modelo, não é, nós durante essa semana temos que adoptar uma lógica de trabalho um pouco diferente para fazer face àquilo que vai ser as condições de terreno que vamos encontrar ou, às vezes, a forma de jogar do adversário. No entanto, são situações um pouco diferentes, porque não altero muito o modelo em função do adversário. Posso alterar um pouco o sistema, estás a ver? Altero mais facilmente em função do que é o terreno de jogo, por exemplo, não podendo praticar o Futebol que nós habitualmente praticamos... não dá para jogar... e podemos trabalhar de uma forma um pouco diferente... Há alguma diferença dentro do modelo entre os nossos princípios que têm que ser alterados, como eu lhe disse, em função daquilo que é a impossibilidade de poder jogarmos como nós gostamos.

- E de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um derby, etc.)?

- Digo-lhe que não. Digo-lhe que não, baseado naquilo que foi já, por exemplo, o meu passado nalguns clubes, quer no Leiria, quer no Vitória de Guimarães, por exemplo... mais no Leiria, embora o Guimarães acho que é um pouco já, enfim, com outro estatuto e com outra dimensão que não tem o Leiria. No entanto, enquanto treinador do Leiria, e quando nós tínhamos que defrontar o Benfica, Porto e Sporting, não é... eu estou-lhe a dar, porque isto foi o que aconteceu, não é... Estou a ir buscar esse exemplo, mas também lhe dou aqui... e nós jogamos com equipas teoricamente mais fortes do que a nossa, mas nós não mudamos o nosso modelo. Mais, nós não mudamos o nosso sistema contra essas equipas também. Talvez fomos ousados, fomos arrojados, corremos riscos, é verdade. Mas também é verdade é que nós hoje, olhando para trás... dá-nos razão, porque se há algo que me orgulho é que as equipas treinadas por mim, orientadas por mim, sempre que nós defrontámos um adversário teoricamente mais forte e com outra dimensão que não o clube onde estava, nós conseguimos ter prestações muito positivas. E isso penso que tem a ver com talvez de coragem, de não mudar o nosso modelo, de não mudar o nosso sistema, jogar na casa dos adversários (não só na nossa), chegando lá e discutindo o jogo cara-a-cara com o adversário. Talvez surpreendemos, porque se calhar não estavam à espera de uma equipa tão ousada, tão atrevida, não é, da forma como nós o fizemos. E os resultados, como eu lhe disse, dão-nos razão, porque foram várias as vezes, foram vários os jogos, quer com o Benfica, quer com o Porto, quer com o Sporting, que nos deram razão a isto que eu lhe estou a acabar de dizer. Não alteramos o modelo em função do que é a grandeza do adversário, mesmo enquanto Portimonense. Nós no ano passado, já em final de época, defrontamos a selecção da Irlanda, não falando nos clubes teoricamente mais fortes do que o Portimonense, que jogavam e lutavam para subir, não é, são os casos do Vizela, do Trofense ou do Olhanense, e que nós também aí conseguimos sempre excelentes prestações, quer em casa quer fora (principalmente fora, por exemplo, não é)... também no último jogo que nós fizemos aqui em casa contra a selecção da Irlanda e que fizemos também... eu tenho que dizer que há um pouco de coragem, não é, e que transmitimos essa coragem... e às vezes também, esse arrojo com que as equipas se preparam para defrontar uma equipa de dimensão superior, tem muito a ver com a forma como é preparado durante a semana. E nós conseguimos um jogo fantástico contra a selecção da Irlanda... jogadores que jogam todos, enfim, no campeonato Inglês, portanto jogadores com um nível muito superior ao nosso... mas a forma como nós, enquanto equipa, nos batemos e jogamos deixa-nos orgulhosos, não é, nesta forma de pensar, nesta lógica do jogo, de nós, mesmo com adversários mais fortes, nós não alteramos os nossos princípios, o nosso modelo.

- Ok. E considera alterações no modelo de jogo, para o jogo seguinte, tendo em conta o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?

- Não, como eu lhe disse, porque... as perguntas estão quase todas... batem todas no mesmo, ou seja, na alteração do modelo, nalgumas se calhar vai haver aí algum contra-senso... espero que não... mas não. Poderá acontecer, por exemplo, na competição em que nós estejamos inseridos... e vou-lhe dar um exemplo. Agora, por exemplo, nós vamos jogar com o Gil Vicente, sem alterar o nosso modelo e os nossos princípios, o discurso que nós vamos passando é que nós vamos jogar numa competição a eliminar, ou seja, nós se perdermos nestes dois jogos não há volta a dar, não tem como recuperar. Então... Porque se for no campeonato, nós

podemos perder um jogo e recuperar... Não é recuperar, ou seja, é uma prova de fundo onde nós, ao longo do campeonato, porque aquilo que se perde nunca mais se recupera, não é? Mas podemos recuperar em função do que é classificação... dentro da própria... na tabela classificativa podemos recuperar a classificação. Aquele jogo nunca mais o recuperamos. Mas aqui não temos hipótese nenhuma de recuperar na taça ou de poder chegar mais longe, porque fomos afastados, fomos eliminados. Portanto, não alteramos o modelo, poderemos alterar aqui um pouco a forma como nós preparamos a nossa equipa, não é, ou no sistema, por exemplo, saber que é a dois jogos. Nada se decide em princípio (salvo algo de excepcional possa acontecer no jogo)... nada se decide aqui no sábado com o Gil Vicente. Portanto, vai se decidir em Barcelos. Portanto, o que é que pode alterar em nós... Pode-nos alterar... A mensagem que nós passamos é de que é preciso alguma paciência, algum equilíbrio, experiência, do saber esperar também, porque sabemos que o adversário vem aqui jogar também na mesma lógica. O adversário não vem correr riscos aqui. O maior risco estará do nosso lado, porque jogamos em casa. Como disse, não é a obrigatoriedade, é aquilo que nós queremos também ir para Barcelos com uma vantagem, aquilo que sabemos que pensamos do lado contrário que eles vêm cá jogar num jogo mais de contenção para levar para lá a eliminatória. Portanto, poderá haver aqui alguma alteração no discurso que nós passamos e até também na estratégia em relação ao próprio jogo. No modelo, continuamos no mesmo: não.

- Ok. Nem de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?

- Nem da prestação da equipa no último jogo. O que poderá alterar, como lhe disse, no sistema alternativo, se nós percebermos de que, para determinado jogo ou no jogo a seguir, nós podemos não adoptar o sistema normalmente utilizado. Podemos utilizar o sistema alternativo. Podemos fazer naquilo também que é, por vezes, saber gerir a condição dos atletas, saber aproveitar o melhor momento e se por determinado momento nós entendermos que, para determinado jogo, que nos dá mais garantias e que os jogadores que temos ao dispor para jogar no sistema de 4x4x2 de que nos dá mais garantias, mudamos um pouco o sistema, mas o modelo, já lhe disse, que é difícil eu lhe poder responder e dizer que mudo o modelo. No entanto, como lhe disse, há algumas nuances em determinados jogos, que eu lhe disse, se o relvado não for... não está nas melhores condições, tiver enlameado, temos que alterar logicamente. Quer dizer, não podemos dar corpo àquilo que nós pretendemos na lógica da qualidade do espectáculo, não fazer uma circulação, fazer posse, ataque organizado, porque não é permitido. Você tem que considerar que jogamos um jogo mais directo de que é fazer alguma alteração de modelo. Só nessa perspectiva.

- Perguntava-lhe agora se o modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento?

- Só na forma de pensamento...

- Ou em papel, PowerPoint... Como é que se encontra estruturado o seu modelo de jogo?

- Não, não só papel. Nós já apresentamos ao nosso grupo de trabalho... passámos não só a mensagem, como mostrámos aquilo que queremos para o nosso modelo. E, portanto, foi mostrado através de PowerPoint. Primeiro essa mensagem, primeiro o que é que serão as dinâmicas do nosso modelo, como lhe disse, quer em construção, quer na organização do jogo (quer ofensivo, quer defensivo), mas isso já foi numa primeira lógica mostrado através do PowerPoint, não é, e depois, para que eles percebam, enfim, que... É mais fácil para os atletas perceberem aquilo que nós queremos se lhes mostrarmos, não é? E eles visualizaram através do PowerPoint quais são as nossas ideias e depois é tentar que, através do trabalho, a preparação do trabalho, que dê corpo aquilo que eles já visionaram. Portanto, não só através do pensamento, através do papel e através do PowerPoint.

- Ok. Entrávamos agora na terceira, e última parte, aqui da entrevista. E é um bocadinho o contraponto entre modelo de jogo versus modelo de preparação. E a pergunta que lhe fazia era se o modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?

- Se ele condiciona... Não condiciona o modelo de preparação, porque a preparação idealizada por nós ela é feita e é programada em função do nosso modelo. Portanto, todos os exercícios de treino que nós fazemos, enquadram-se numa lógica para dar corpo, não é, ao nosso modelo. Portanto, não o contrário. Nós não

alteramos os exercícios de treino, não é, fazemos é, preparamos é, os exercícios de treino têm sempre com uma lógica do modelo de jogo adoptado.

- E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?

- Poderá condicionar... Poderá condicionar... Por isso a escolha do grupo de trabalho será sempre uma escolha feita naquilo que são as nossas ideias, primeiro do modelo e depois conhecer que tipo de jogadores que melhor se enquadram para dar, enfim... para depois no campo e no terreno, não é, conseguirem por em prática as nossas ideias. Condiciona um pouco, porque se eu, por exemplo, dentro do meu modelo, naquilo que trabalho, e depois procuro um sistema que dê corpo ao meu modelo, num 4x3x3 por exemplo, condiciona de certa forma, porque eu vou à procura de jogadores, por exemplo, não é, que quero... que joguem abertos e que joguem nas alas, não é? Há outros, por exemplo, modelos que jogam num 4x4x2 e que já não quererá uns alas como nós pretendemos. E, portanto, condiciona um pouco a escolha de jogadores naquilo que é o pensamento que nós temos para encontrar os jogadores que dêem corpo ao nosso modelo. Portanto, condiciona... respondendo mais simples... condiciona um pouco a escolha dos jogadores.

- E nesse sentido, os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?

- Sim, sim. Os exercícios de treino que nós fazemos têm sempre uma lógica dentro do nosso modelo de jogo. Portanto, aquilo não é só mais do que... os exercícios de treino são feitos para que depois, quando chegar ao dia do jogo, não é, será uma forma de nós desmontarmos, descodificarmos o nosso modelo, não é, que é trabalhado de uma forma separada, não é, dando corpo à organização, dando corpo ao pressing, dando corpo à contenção, à circulação. Portanto, todos os exercícios de treino têm uma lógica dentro do modelo.

- E que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?

- Não percebi...

- Qual é a forma que considera ser mais ajustada, vá lá, para conseguir trabalhar esses comportamentos específicos do modelo de jogo?

- Não, a forma mais acertada é, como eu lhe disse, é a preparação desses exercícios. E depois é nós explicarmos, e que os jogadores percebam, aquilo que nós pretendemos do exercício que é explicado dentro da lógica do modelo, não é? É isso que nós procuramos sempre também transmitir e, quando fazemos um exercício, antes de o executarmos, nós passamos essa mensagem, identificarmos os atletas com aquilo que pretendemos, não é, para que depois o exercício saia bem e saia bem dentro da lógica do exercício e na lógica do modelo de jogo.

- A minha pergunta ia mais no sentido de se utilizava treinos de conjunto, se formas jogadas...

- Não, sim! Como eu lhe disse, os exercícios de treino são todos preparados... Ou seja, nós desmontamos o jogo para depois, como eu lhe disse, no dia do jogo as coisas saírem bem. Se me perguntar se eu faço o treino de conjunto eu respondo-lhe que não. Agora é assim, como eu lhe disse... Os exercícios de treino que nós fazemos... que fazemos os treinos de construção, de organização, no automatismo de jogadas. Portanto, há treinos específicos para isso, mas naturalmente há alguns dos dias que nós, não fazendo... É assim, na lógica do treino de conjunto em si, não. Mas fazemos obviamente, para depois dar corpo ao que é que são os exercícios de treino, temos que trabalhar também o onze contra onze, mas menos do que o passado, porque entendemos nós de que os exercícios de treino para que saíam melhor, não é, trabalhamos por fases e por partes. E depois juntamos as partes e damos corpo, não é, ao que será a lógica do treino de conjunto, mas de uma perspectiva muito menos no tempo, muito mais curta, dando prioridade às movimentações, o que é que têm que fazer dentro do sistema, não é, dentro da lógica do modelo, o onze contra onze trabalhamos em separado e depois juntamos o que é que são os exercícios de treino e...

- Ok. E os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa? A forma como a equipa assimila esse modelo de jogo, os exercícios têm em conta esse aspecto?

- Nós temos... é assim... os exercícios que nós fazemos não são... e temos muita variedade de exercícios. Os exercícios às vezes também... ou seja, para dar... para que os jogadores... como é que eu lhe posso responder... Há jogadores que têm mais dificuldade com determinados exercícios e nós temos que ter a capacidade de conseguirmos encontrar exercícios, não é, que vão de encontro às capacidades dos jogadores, mas que no fundo também que eles consigam o objectivo que nós queremos. Mas por vezes nós temos que alterar, ou exercício logo no terreno de jogo, ou por vezes nos dias seguintes encontrar outro tipo de exercícios que tenham o mesmo objectivo, mas que seja dentro do grupo mais fácil entendido, mais fácil percebido e que o automatismo saia melhor, por vezes, temos que mudar, outras vezes, ajustar o próprio exercício para que saia bem, não é, porque se o exercício que nós podemos considerar correcto se ele não estiver a ser cumprido, se ele não estiver a ser percebido, não tem lógica nenhuma nós continuarmos com o exercício. Ou fazemos outro que tenha o mesmo objectivo e que seja assimilado por eles, não é, ou então temos que o ajustar no terreno na hora.

- E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação... de assimilação?

- O nível é aquilo que nós pretendemos para determinado exercício, não é? Posso lhe dizer... o que é que eu lhe posso dizer? Por exemplo, posso na lógica de um exercício de quatro contra quatro num espaço reduzido, posso limitar o número de toques, não é, em determinado espaço, e eu começo a perceber de que há muita dificuldade por parte dos atletas em fazer cumprir com aquilo que nós queremos, que será a lógica da posse e da dinâmica, da linha de passe, do apoio. Ou seja, poderá ser em função do espaço... a capacidade e a qualidade dos jogadores têm muita dificuldade, por exemplo, para aquilo que nós pretendemos, que seja uma lógica de qualidade do passe, o apoio, o movimento. Num espaço um pouco maior, talvez o jogador consiga melhor interpretar aquilo que nós pretendemos. Então, o objectivo foi o mesmo tivemos foi que adaptar, enquadrar o exercício para aquilo que nós pretendíamos, mas também condicionado àquilo que é, muitas vezes, a qualidade do jogador.

- Chegamos então à última questão que como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?

- Como é que eu sei que determinado modelo... É assim, como eu lhe disse, nós temos o nosso modelo com quem nos identificamos. Procuramos sempre, não é, jogadores que possam interpretar as nossas ideias. Chegar por vezes a uma equipa e que o plantel está construído, temos o nosso modelo e poderá haver alguma dificuldade, porque não fomos nós que escolhemos o grupo e os jogadores que temos à disposição, não é, têm alguma dificuldade em perceber o nosso modelo. Teremos que, nessa altura, que ajustar o nosso pensamento e o nosso modelo em função do que é que são as características dos jogadores que temos ao dispor. Portanto, o que é que dá o corpo ou o que é que certifica? Desculpe, o que é que dá corpo? O que é que...

- Como é que sabe que o modelo é o indicado, o apropriado, para determinada equipa?

- Como é que eu sei... Como é que?

- É o nível de jogo apresentado pela equipa?

- É assim... Eu estou a perceber. É assim para determinada equipa tenho que... Ou seja, o modelo que eu tenho não posso agarrá-lo e metê-lo em determinada equipa com características diferentes. Eu tenho duas equipas, está a entender? O Futebol é que me vai dizer... tenho que conhecer as características dos jogadores e depois, dentro das características dos jogadores que nós temos, não é, temos que procurar o modelo, não é, já não é que se enquadre sobre o nosso pensamento, mas aquilo que são as características dos jogadores, está a perceber? Agora, o que é que diz que estou certo? Diz-me que estou certo é o nosso princípio, a qualidade do jogo apresentado, não é, a dinâmica. E isso é que nos diz que nós estamos certos com o nosso modelo, com o nosso pensamento. Mas, como é que eu lhe digo... Não lhe posso dizer que eu agarro no meu modelo e vou jogar, por exemplo, para a equipa do Braga, ou que está estruturada para jogar num 4x4x2, não é, com um Futebol mais directo e mais em profundidade, se o meu modelo privilegia outras variantes, como a posse e a circulação. Agora, o que me dá confiança e o que me dá a garantia que o modelo adoptado por nós é correcto é a forma como a nossa equipa se expõe em campo, a forma como joga quando tem a posse de bola, a forma como joga quando não tem a posse de bola, a nossa organização ofensiva, a nossa organização defensiva...

Isso é que nos diz de que o nosso modelo está correcto. Depois é encontrar sempre os jogadores que tenham características e perfil para dar, enfim, corpo a essa nossa forma de pensar o Futebol.

- Agradeço bastante a participação no estudo. Se pretender posteriormente um resumo do estudo, indique-nos a sua morada e o seu e-mail. Obrigado!

Anexo V

Outputs do ***Software Informático SPSS***

Frequencies

Statistics

		Sexo	Nacionalidade	Grau Académico mais elevado
N	Valid	8	8	8
	Missing	0	0	0

Frequency Table

Sexo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Masculino	8	100,0	100,0	100,0

Nacionalidade

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Portuguesa	8	100,0	100,0	100,0

Grau Académico mais elevado

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1° CEB	1	12,5	12,5	12,5
	3° CEB	1	12,5	12,5	25,0
	Secundário	2	25,0	25,0	50,0
	Licenciatura	3	37,5	37,5	87,5
	Mestrado	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std.	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Idade	8	29	33	62	45,50	3,006	8,502	72,286
Curso terminado há quantos anos	8	37	3	40	18,63	3,973	11,237	126,268
Experiência de jogador	8	22	3	25	12,00	2,493	7,051	49,714
Experiência de treinador	8	29	6	35	16,63	3,278	9,273	85,982
Valid N (listwise)	8							

Anexo VI

Relatórios de Classificação do *Software* Informático Mocho

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 1

Respostas à pergunta 1: Utiliza um modelo de jogo como elemento orientador do processo de treino e de jogo da sua equipa? Porquê?

[Sim] ; [Rendimento]

Treinador A: Sim! É a forma de obter mais rendimento da equipa.

Treinador B: Sim! O modelo de jogo adoptado consagra as linhas orientadoras do treino e é o instrumento base para a compreensão de todos os processos da equipa. Deste modo, o seu conteúdo deve nortear as decisões do treinador, dirigentes e jogadores, tornando-se um elemento fundamental para o dia-a-dia do clube.

[Sim] ; [Rendimento]

Treinador C: Sim! Porque é essencial ao bom desempenho da nossa equipa.

[Sim] ; [Análise organizacional] ;

Treinador D: Sim! O modelo de jogo permite entre vários aspectos, definirmos uma análise organizacional da equipa, a concepção de jogo do treinador (a ideia) e os seus objectivos, orientações de trabalho e, por fim, uma articulação entre os vários elementos (subsistemas).

[Conceptualizador do jogo] ; [Definição de objectivos]

Treinador E: Sim! A metodologia de treino que utilizo só faz sentido se se basear na implementação do modelo de jogo da equipa.

[Sim] ; [Sem justificação]

Treinador F: Sim! Precisamente por considerar que um modelo de jogo abrange elementos orientadores do processo de treino e de jogo e contempla um conjunto de alternativas de forma a dar resposta ao maior número de variáveis em treino e jogo.

[Sim] ; [Orientador] ; [Responder a muitas variáveis]

Treinador G: Sim! Atendendo a que o treino é a preparação directa para a competição, só faz sentido criar e operacionalizar exercícios de treino de baixa ou média complexidade que levem o atleta (jogador) a interiorizar a dinâmica e a concepção dos mesmos.

[Sim] ; [Sem justificação]

Treinador H: Sim! Não. Porquê? Porque penso que cada treinador terá a sua forma de ver o jogo. Não é? Daí a concepção que temos do modelo que nós acreditamos, não é? Que será a melhor para a nossa equipa ou para a equipa que tenha ao dispor. É óbvio que primeiro, nós quando enfim aceitamos treinar, queremos saber que tipo de jogadores é que temos, para saber se se enquadram no modelo de jogo adoptado por nós e, portanto, penso que o modelo de jogo será um pouco. o bilhete de identidade do treinador, ou seja, a forma como ele se identifica na relação com o jogo.

[Sim] ; [Sem justificação]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 2

Respostas à pergunta 2: Na sua opinião, que objectivos pretende alcançar criando um modelo de jogo?

[Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos]

Treinador A: Uma forma de jogar em que percebam e saibam o que fazer em qualquer momento do jogo.

[Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos]

Treinador B: Facilitar a aquisição e compreensão de uma identidade própria da equipa.

[Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos]

Treinador C: Acima de tudo que todos os jogadores pensem o jogo com os mesmos princípios.

[Fomentar a coesão e adaptação] ;
[Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos]

Treinador D: Através de linhas de orientação que permitam congregação de esforços entre os vários intervenientes (treinadores, jogadores, administração, etc.), pretende-se alcançar um modelo de organização do jogo da equipa.

[Seleccionar ambientes similares à competição] ; [Entre o treinador e jogadores] ; [Seleccionar ambientes similares à competição]

Treinador E: Uma identificação com ideias de treino e de jogo comuns. Todos temos de falar a mesma linguagem e temos de resolver os mesmos problemas do jogo. Adoptando um modelo, decidimos dentro da contextualidade que criamos.

[Outros]

Treinador F: Os objectivos finais são o sucesso, quer individual, quer colectivo.

[Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos]

Treinador G: Com o modelo de jogo pretendo "indicar" o caminho e forma como a minha equipa se expressa do ponto de vista competitivo.

Treinador H: O objectivo que queremos alcançar será sempre. Bom! Isto hoje é um pouco mais difícil. Nós podemos dizer que queremos alcançar que a nossa equipa pratique um bom Futebol, não é? Que seja atractiva do ponto de vista do espectáculo e que depois consiga logicamente obter o resultado desportivo. Hoje penso que a lógica está um pouco invertida, porque pensa-se muito mais (ou em primeiro lugar) no resultado e depois (na prática) na qualidade do jogo. Eu continuo a pensar ainda na primeira forma, porque penso que se a minha equipa jogar bom Futebol, praticar bom Futebol e os jogadores souberem o que têm de fazer dentro do campo, se tiverem uma boa cultura táctica, eu penso que nós estamos mais próximos de conseguir o resultado desportivo. Portanto, a nossa preocupação será sempre a de que os jogadores assimilem os nossos processos, percebam aquilo que nós queremos, na lógica de praticar um bom Futebol, porque, entendemos nós, de que estamos mais próximos de atingir o resultado desportivo.

[Outros] ; [Implementar uma cultura de disciplina e de responsabilidade] ;
[Estimular o desenvolvimento de atitudes e de comportamentos] ; [Entre o treinador e jogadores]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 3

Respostas à pergunta 3: Assim sendo, como definiria modelo de jogo?

[Compreensão]

Treinador A: É a forma de preparar os nossos jogadores indo ao encontro do que pretendemos colectivamente para a equipa.

[Organização]

Treinador B: Entendo modelo de jogo como o conjunto de princípios orientadores da filosofia de treino e jogo de uma equipa, envolvendo todas as dimensões técnicas, tácticas, psicológicas e culturais.

[Organização]

Treinador C: Comportamentos individuais e colectivos da nossa equipa com e sem bola.

[Organização]

Treinador D: modelo de jogo é a articulação entre os vários subsistemas cultural, estrutural, metodológico, relacional, táctico-técnico e estratégico-táctico, ou seja, o desenvolvimento prático destes factores, em função daquilo que é a ideia de jogo do treinador.

[Organização] ; [Evolução] ;
[Adaptação] ; [Evolução] ;
[Adaptação]

Treinador E: Todo o jogar da equipa, desde o primeiro dia de treino, até ao último dia de competição. O modelo de jogo, que passa inicialmente pelas ideias do treinador, na melhor das hipóteses, poderá chegar à

conceptualização e posterior operacionalização pelos jogadores. É um processo cumulativo, interactivo, mediado pelos treinos e pelas competições, e que me parece, nunca estar totalmente concluído. Tem de ser aferido pelas vitórias e pelo pulsar dos Jogadores no dia-a-dia. Aqui, vai depender do confronto que o treinador faz, entre a sua ideia do jogar da equipa, da sua matriz, com a matriz que a equipa apresenta. Quando sentimos que a equipa está personalizada, o modelo do "nosso jogo", já entrou!

Treinador F: Construção teórica referente a determinada realidade (Futebol) que visa criar condições de sucesso. [Compreensão]

Treinador G: Hoje confunde-se com frequência o modelo de jogo com modelo tático. O modelo de jogo, não será mais do que a expressão/concepção do treinador sobre a forma como a sua equipa se deve organizar e estruturar nos momentos de posse de bola. Ataque rápido, contra-ataque, ataque organizado, são algumas das variantes do nosso modelo. Em apoio ou com jogo directo, são outras das variantes. [Organização]

Treinador H: O modelo de jogo defino, como lhe disse, a lógica de que é os jogadores perceberem aquilo que nós pretendemos. O nosso modelo de jogo, entendemos nós, o meu modelo de jogo é um modelo à base da posse, em que os jogadores saibam ocupar de uma forma racional o terreno de jogo, que saibam também, enfim, como é que eu hei-de explicar aí. Começo a pergunta, agora. Mas desculpa lá, inicia a pergunta, desculpa lá.

Defino o modelo de jogo como sendo aquilo que nós, a ideia que nós temos, o tal BI que é transmitido será o meu modelo de jogo, assente numa base de posse de bola, circulação, como eu lhe disse, de ocupação do espaço, de uma equipa que sabe o que é que tem que fazer em determinados momentos do jogo, quando tem a posse de bola, ou quais são os nossos objectivos em termos ofensivos, quais são as nossas dinâmicas e a nossa mecânica. A nossa equipa tem que perceber depois o que é que, após perca de bola, o que é que tem que fazer, que tipos de espaços tem que ocupar. Portanto, o modelo de jogo será isso, quando temos a posse de bola e depois há princípios de jogo que nós adoptamos para dar corpo e identificar aquilo que é o nosso modelo de jogo. Mas de uma forma geral será isto: saber o que é que fazemos quando temos a posse da bola; quais são os meios que utilizamos, não é, quando a temos; e, depois saber o que é que a equipa tem que fazer no colectivo. Quando não a tem, quais são, enfim, as directrizes (as instruções) que fazem, dão corpo ao modelo. [Compreensão] ; [Organização] ; [Compreensão] ; [Organização] ; [Organização]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 4

Respostas à pergunta 4: Quem elaborou o modelo de jogo da sua equipa?

Treinador A: A equipa técnica. [Treinador principal] ; [Outros treinadores]

Treinador B: O treinador. [Treinador principal]

[Treinador principal]

Treinador C: O treinador, através de experiências e aprendizagens vividas.

[Treinador principal] ; [Outros treinadores] ; [Capitães de equipa]

Treinador E: O treinador (eu), de acordo com as minhas ideias, baseadas na evolução do jogo ao mais alto nível, bem como na evolução contextualizada, dos exercícios de treino, que suportam a ideia de jogo que pretendo. [Treinador principal]

Treinador F: Eu tenho um modelo de Futebol. Em função da realidade onde estou inserido, defino as partes do modelo mais adequadas. Resposta: treinador principal. [Treinador principal]

[Treinador principal]

Treinador G: Eu!

Treinador H: Quem elaborou o modelo de jogo da minha equipa? Fui eu quem elaborou o modelo de jogo, ou seja, mas com base naquilo que foi a experiência, naquilo que foi os ensinamentos, naquilo que foi a leitura. Portanto, não é um modelo de jogo, não é único, não é? Mas é um modelo de jogo. Como é que eu hei-de. Quem elaborou? Quem elaborou fui eu, é um modelo de jogo, enfim, é um modelo de jogo praticado por outros treinadores que vão sempre, enfim, há sempre algumas nuances de que varia o modelo de jogo, embora podendo parecer próximo o meu modelo com o de outro tipo de treinadores, não é, mas há sempre algum, aquilo que se chama de cunho pessoal no que é que são, a forma como dentro do modelo há algumas diferenças, mas é um modelo de jogo enfim, normal dentro do que [Treinador principal]

é um sistema depois que dá corpo a esse modelo que é o 4x3x3.

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 5

Respostas à pergunta 5: Quem deve elaborar o modelo de jogo? E porquê?

- Treinador A: A equipa técnica. Faz parte das suas atribuições. [Treinador principal] ; [Outros treinadores da equipa técnica] ; [Funções]
- Treinador B: O treinador deve ser sempre, em minha opinião, o responsável pela elaboração do modelo de jogo. Em primeiro lugar, é uma forma de responsabilização, em segundo lugar, o modelo de jogo deve ser concebido por alguém que tecnicamente domine diversos conteúdos do jogo e, finalmente, porque o treinador é o elemento que tem (ou deverá ter) um conhecimento mais profundo dos jogadores que irão interpretar esse mesmo modelo de jogo. [Treinador principal] ; [Responsabilização] ; [Conhecimento técnico] ; [Conhecimento dos jogadores]
- Treinador C: O treinador principal. [Treinador principal] ; [Sem justificação]
- Treinador D: Os que foram referidos. Desde que exista continuidade de processos, são estes elementos que ajudam na gestão de todos os recursos. [Sem justificação] ; [Treinador principal] ; [Outros treinadores da equipa técnica] ; [Capitães de equipa]
- Treinador E: O treinador. Pela responsabilidade inerente, pela criatividade que o caracteriza e pelo processo de evolução das suas ideias, enquanto modificador das capacidades de decisão dos jogadores no contexto competitivo, onde esse modelo se operacionaliza. [Treinador principal] ; [Responsabilização] ; [Outras] ; [Conhecimento técnico]
- Treinador F: O treinador principal deverá ter sempre um papel preponderante na elaboração do modelo de jogo. No entanto, por vezes é importante a colaboração de outros elementos. [Treinador principal] ; [Outros elementos] ; [Sem justificação]
- Treinador G: O treinador, de acordo com as características dos seus jogadores. Tão só porque na tomada das decisões é o único que deve responder por elas. [Treinador principal] ; [Responsabilização]
- Treinador H: Quem deve elaborar o modelo de jogo, eu penso, é assim... Poderá haver outras pessoas a elaborar, depois eu enquanto treinador, enfim, tenho que me identificar com determinado tipo de modelo e depois tenho que ser eu a transmitir aos jogadores, não é? As nossas ideias, aquilo que pretendemos com o nosso modelo de jogo, agora não necessariamente tenha que ser o treinador. Poderá haver, enfim, uma outra pessoa que se dedique ao estudo do Futebol, não é, e que apresente, se calhar no futuro, uma lógica diferente daquelas que têm sido habituais no modelo de jogo e, como lhe digo, não tem de ser o treinador. Depois terá que haver é alguém que acredite e confie naquele modelo de jogo para depois, não é, o pôr em prática. [Treinador principal] ; [Outros elementos] ; [Sem justificação]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 6

Respostas à pergunta 6: Nesta linha, e de uma forma geral, que aspectos deve o modelo de jogo considerar?

- Treinador A: Deve considerar a organização defensiva e ofensiva, assim como as respectivas transições. [Concepção de jogo do treinador] ; [Dimensão estrutural do modelo] ; [Dimensão funcional do modelo] ; [Dimensão relacional do modelo]
- Treinador B: O modelo de jogo deverá integrar todos os aspectos que de uma forma ou de outra contribuem para o rendimento da equipa. Por exemplo: sistemas táticos, esquemas táticos, dinâmicas, perfis de jogadores, missões táticas individuais e colectivas, circulações táticas e transições, princípios de jogo e fundamentalmente a definição clara e realista do (ou dos) objectivos a alcançar. [Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube] ; [Dimensão estrutural do modelo] ; [Dimensão funcional do modelo] ; [Dimensão relacional do modelo] ; [Concepção de jogo do treinador]
- Treinador C: Todos os comportamentos que a nossa equipa devem adoptar com e sem posse de bola. [Dimensão funcional do modelo] ; [Dimensão relacional do modelo] ; [Concepção de jogo do treinador]

Treinador D: Deve referir aspectos culturais, dois sistemas táticos e suas variáveis, definição dos métodos de jogo, ensino do jogo através dos princípios e os aspectos tático-estratégicos. [Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube] ; [Dimensão estrutural do modelo] ; [Dimensão funcional do modelo] ; [Dimensão relacional do modelo] ; [Concepção de jogo do treinador]

Treinador E: O modelo de jogo, na minha operacionalidade, tem a ver com todo o processo de construção da equipa. Desde a planificação inicial, passando pela definição da dinâmica do sistema ou sistemas de jogo a adoptar, os métodos de jogo, os seis momentos do jogo, onde incluo as atitudes, as transições e os esquemas táticos, e principalmente na procura da conceptualização integrada, por parte dos jogadores, da eficácia contextualizada dos exercícios de treino: fazer, saber fazer, porquê fazer, decidir o que fazer. Resumindo, o modelo de jogo, passa de uma ideia global de equipa, por parte do treinador até à adopção contextualizada do "jogar" por parte dos jogadores. [Concepção de jogo do treinador] ; [Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube] ; [Dimensão estrutural do modelo] ; [Dimensão funcional do modelo] ; [Dimensão relacional do modelo]

Treinador F: Vários são os aspectos a considerar na elaboração de um modelo de jogo. O modelo deve ser criado em função do clube, dirigentes, condições de treino, clima, nível de competição, quadro competitivo etc.. Deve igualmente considerar jogadores, arbitragem, adeptos, etc. [Concepção de jogo do treinador] ; [Constrangimentos culturais, estruturais, económicos e humanos do clube]

Treinador G: As relações de intercomunicação / ligação sectorial. [Dimensão relacional do modelo] ; [Concepção de jogo do treinador]

Treinador H: Que aspectos deve o modelo de jogo considerar? É assim... no meu aspecto... no meu modelo de jogo o aspecto que temos de considerar é sempre, como lhe disse, valorizar a posse, a mecânica do mesmo, a organização que temos e os automatismos que temos de criar quando temos a posse de bola, as transições que fazem parte e dão corpo também ao modelo, que são hoje fundamentais na, enfim, na forma como se joga independentemente do modelo, nas transições; como lhe disse na ocupação do espaço após perda de bola saber o que é que cada um tem que fazer, que espaço é que tem que ocupar, dentro do próprio modelo quais são as formas de nós podermos rapidamente poder, enfim, inviabilizar o ataque adversário. Portanto, saber que cada um qual o seu espaço e qual é a sua missão que tem dentro do próprio modelo. [Dimensão estrutural do modelo] ; [Dimensão funcional do modelo] ; [Dimensão relacional do modelo] ; [Concepção de jogo do treinador]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 7

Respostas à pergunta 7: E tem em conta apenas ideias próprias ou também contou com a intervenção de outros (jogadores, restante equipa técnica, etc.)?

Treinador A: Qualquer sugestão depois de analisada e vinda principalmente dos jogadores deve ser considerada. [Restante equipa técnica] ; [Jogadores] ; [Outros elementos]

Treinador B: A construção do modelo de jogo é (e deverá ser) um processo colectivo, mas a última decisão é do treinador. [Restante equipa técnica] ; [Jogadores] ; [Outros elementos]

Treinador C: Como referi atrás, o modelo de jogo para mim são os comportamentos individuais e colectivos, portanto devem ser iguais. [Treinador principal]

Treinador D: Sim, como já foi referido. [Jogadores] ; [Restante equipa técnica]

Treinador E: Analiso o contexto do clube, da competição, dos jogadores que compõem o plantel, das condições e condicionantes do treino, ouço as opiniões dos meus colaboradores, e conto bastante com as opiniões e as expectativas decorrentes do treino, da aprendizagem do treino, por parte dos jogadores. Constantemente, faço reformulações essenciais, na estrutura dos exercícios específicos de preparação, para rentabilizar o jogar da equipa. Preocupo-me em adaptar as minhas ideias à evolução do confronto com a matriz do campeonato e a evolução dos meus jogadores dentro da ideia de equipa que construímos. [Restante equipa técnica] ; [Jogadores]

Treinador F: A equipa que represento actualmente tem as suas características próprias. A definição e construção de um modelo técnico-tático de jogo de Futebol nesta equipa é da responsabilidade do treinador principal. Portanto, apenas os jogadores à disposição do treinador tiveram influência, não pela opinião, mas sim pelas suas características. [Treinador principal]

Treinador G: Não tenho uma liderança autocrática. Partilho-a com os meus colaboradores, bem como com os jogadores. No entanto, as últimas decisões são sempre minhas. [Restante equipa técnica] ; [Jogadores]

Treinador H: Nós quando... essa é uma forma de estar também... Eu consulto os meus colaboradores, trocamos muitas opiniões acerca do treino, acerca do jogo que vamos fazer, acerca do jogo que realizámos. Também não temos problema nenhum em consultar jogadores quando nos apercebemos que há alguma dificuldade, por exemplo, nalgum jogador na forma como se está a integrar em relação ao modelo ou ao sistema. Não mudamos em função da inadaptação de alguns jogadores, mas damos voz, damos ouvidos, no sentido de que o jogador perceba melhor aquilo que nós queremos, de uma forma também que ele se enquadre dentro daquilo que são o melhor funcionamento da equipa. [Restante equipa técnica] ; [Jogadores]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 8

Respostas à pergunta 8: Neste sentido, teve(tiveram) em conta as especificidades dos jogadores que compõem este plantel, quando idealizou(aram) o modelo de jogo adoptado?

Treinador A: As características dos jogadores são fundamentais em qualquer modelo de jogo. [Sim]

Treinador B: Sim. [Sim]

Treinador C: Devemos sempre adoptar o mesmo modelo de jogo. [Não]

Treinador D: Nem sempre isso é possível, mas no caso foi dada atenção a esse aspecto. [Sim]

Treinador E: Sempre! As ideias do treinador, sempre que é possível, devem ir ao encontro das características dos jogadores. Quando não é possível temos de reafirmar as nossas convicções, ora afastando-nos, sem perder a essência das nossas ideias, ou alterando a dinâmica das ligações entre sectores, e alterando o posicionamento dinâmico dos jogadores, mas não fugindo aos princípios orientadores do nosso modelo de jogo. [Sim]

Treinador F: Eu tive em linha de conta o perfil de jogador que me foi colocado à disposição. [Sim]

Treinador G: Tive. A própria construção do plantel foi em função do modelo de jogo que iria adoptar. [Sim]

Treinador H: Não será muito fácil responder, porque o modelo de jogo adoptado foi sempre, ou seja, partindo de um princípio de que nós queríamos implementar ou continuar com o modelo de jogo, portanto, do ano anterior, procurámos jogadores que pudessem dar corpo, não é, ou que se integrassem dentro daquilo que é a nossa perspectiva, portanto, para dar corpo a esse modelo. Quero dizer-lhe que num clube como o nosso, não é, que, enfim, tem algumas dificuldades a nível orçamentais e que não podemos ter os jogadores que queremos, não é, mas procurámos encontrar jogadores que se enquadrassem e que dessem corpo ao nosso modelo. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 9

Respostas à pergunta 9: E teve em conta o(s) modelo(s) de jogo de época(s) anterior(es)?

Treinador A: Podemos sempre melhorar, mas o que estava bem deve ser mantido.

[Sim]

Treinador B: Sim.

[Sim]

Treinador C: Sim.

[Sim]

Treinador D: Sim, porque existiu continuidade de processos.

[Sim]

Treinador E: Utilizo um modelo de construção de equipa. Sempre, em cada época, há aspectos comuns, mas existem, igualmente, bastantes alterações processuais. O contexto muda, as pessoas mudam, a competição é diferente, a nossa ambição também muda, etc.. É importante rever o que construímos anteriormente, mas isto só nos deve servir de orientação para melhorar na época seguinte, pois o jogo muda todos os dias.

[Sim]

Treinador F: Não. Existe um modelo abrangente, resultado das várias vivências, quer práticas quer teóricas. O modelo é geral, as realidades divergem. Em função das realidades existem partes do modelo mais aplicáveis do que outras.

[Não]

Treinador G: Não. Estou a treinar outro clube.

[Não]

Treinador H: Tem, porque eu penso... eu continuo a pensar que é fácil nós podermos alterar o sistema, parece-me que é mais difícil mudar de modelo de ano para ano, porque, como eu lhe digo, o modelo faz parte da minha forma de ver o jogo, da forma como ele deve ser trabalhado, como deve ser treinado, como deve ser jogado. E, portanto, vejo... como eu que lhe devo dizer... por vezes vejo algumas declarações ou opiniões que, por vezes, confundem a opinião pública acerca do sistema e do modelo. E, quando vejo muitas vezes falar de modelo ("mudou-se o modelo para determinado jogo x ou y"), não se muda o modelo, pode-se mudar é um pouco o sistema ou pode-se mudar a estratégia. O modelo acho que é algo mais profundo, é que é algo que nos identifica, como lhe estava a dizer, que é saber o que é que a minha equipa faz quando tem a posse de bola em construção, as movimentações e as mecânicas que têm que existir, é saber o que é a minha equipa faz quando não tem a posse de bola, não é, o que é que nós fazemos, se pressionamos alto, se é uma pressão média, ou se é mais em meio-campo defensivo, mas isso, independentemente de nós jogarmos em 4x3x3 ou em 4x4x2, faz parte do nosso modelo. Portanto, há muitas vezes alguma ideia errada na forma quando se fala de modelo. Não se pode alterar modelo de um jogo para outro, podemos alterar sistema. Modelo acho que não, é algo mais personalizado e que para se mudar é preciso tempo para se trabalhar o próprio modelo.

[Sim]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 10

Respostas à pergunta 10: Perguntava-lhe agora, se o modelo de jogo foi adaptado devido a eventuais constrangimentos do clube (dimensão e limitações económicas do clube, pressão dos dirigentes, etc.)?

Treinador A: No nosso caso concreto, não!

[Não]

Treinador B: Sim.

[Sim]

Treinador C: É evidente que nós devemos ter sempre em atenção as limitações económicas do clube que representamos.

[Sim]

[Não]

Treinador D: Não.

Treinador E: Não. Apenas contextualizo as diferenças e as dificuldades, porque os princípios orientadores são sempre os mesmos, porque o jogo é sempre igual: onze contra onze, ataque contra defesa, cantos, livres, penalties, etc.. E a contextualização diversa e as dificuldades, obrigam-nos a crescer e a investir na nossa criatividade para encontrar soluções dinâmicas de todo o processo de construção daquele modelo. [Não]

[Não]

Treinador F: O modelo de jogo é abrangente pelo que é elaborado prevendo precisamente muitos destes e outros possíveis constrangimentos.

[Não]

Treinador G: Não.

Treinador H: Não, o modelo não é adaptado em função às dificuldades do clube, o que pode acontecer é as dificuldades que o clube tem de nós, dentro do nosso modelo, estarmos ou podermos estar um pouco limitados em função do que é as nossas condições de treino (que não são as melhores), o orçamento disponível (nós não podemos encontrar as soluções que gostaríamos de ter), mas, enfim, não altera o modelo, o que pode alterar é nós não termos as melhores condições para termos em prática o nosso modelo, mas o nosso modelo não vai deixar de ser posto em prática. Agora gostaríamos de ter outras condições, como eu lhe disse, funcionaria melhor, daria mais corpo e mais qualidade àquilo que nós entendemos de que, na nossa forma de ver o jogo, eu gosto de ter sempre espaços físicos para nós podermos trabalhar dentro de um quadro próximo da competição ou da identidade do jogo. Se não tivermos essas condições obviamente que vamos ter que trabalhar, tentar encontrar exercícios de treino que se possam adequar ao espaço que temos. Mas isso só pode levar-nos a dizer que as condições não são as melhores, mas o modelo mantém-se. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 11

Respostas à pergunta 11: Idealiza no seu modelo de jogo mais do que um sistema tático? E porquê?

Treinador A: Por norma não. No entanto, por vezes, é necessário. Basta, por exemplo, uma alteração climática. [Apenas um sistema tático] ; [Sem justificação]

Treinador B: Sim, essencialmente devido às características dos jogadores do clube. A existência de um sistema tático principal e outro alternativo potencia a utilização e rotatividade de mais jogadores, ao mesmo tempo que nos permite uma riqueza tática e adaptabilidade às circunstâncias e constrangimentos que a competição vai criando. [Mais do que um sistema tático] ; [Características dos jogadores] ; [Rotatividade dos jogadores] ; [Maior riqueza tática] ; [Maior adaptabilidade]

Treinador C: Como disse atrás o modelo deve ser dinâmico e, portanto, não deve estar preso a um sistema tático. [Sem justificação] ; [Mais do que um sistema tático]

Os comportamentos é que ditam o modelo de jogo.

Treinador D: Obviamente, por tudo o que disse anteriormente. [Mais do que um sistema tático] ; [Sem justificação]

Treinador E: Sim, mas apenas com variantes posicionais dinâmicas. E, por vezes, tendo em conta a competência da equipas adversária com que jogamos. [Mais do que um sistema tático] ; [Sem justificação]

Treinador F: Sim. Quanto maior for o número de soluções mais probabilidades de sucesso. [Mais do que um sistema tático] ; [Mais soluções]

Treinador G: O nosso modelo de jogo está trabalhado para dois sistemas Táticos: 4x3x3 e 4x4x2. [Mais do que um sistema tático] ; [Sem justificação]

Treinador H: Sim, tem que haver um sistema alternativo, porque as equipas hoje todos nós temos conhecimentos dos adversários da forma como jogamos, por isso é preciso alterar alguma coisa, é preciso por vezes surpreender ou confundir o adversário. Depois dentro do sistema também, temos a estratégia, porque nós podemos num 4x3x3 mais clássico e definirmos estratégias para o jogo. Podemos dizer que os nossos laterais, por exemplo, serão mais ofensivos e pedimos aos médios para, por exemplo, ficar mais e dar a cobertura aos nossos laterais. Podemos pedir aos nossos laterais para ficar mais e dar mais liberdade aos médios, ficando sempre com uma linha de quatro defesas. Portanto, há várias estratégias que nós podemos utilizar dentro do 4x3x3... dentro do sistema (4x3x3 ou 4x4x2), mas trabalhamos normalmente um sistema alternativo (o 4x4x2) depois aí será sempre dentro do que é as características dos nossos jogadores... podemos alterar para o sistema onde nós tenhamos, dentro do grupo, melhores condições para adoptar outra forma de jogar. [Mais do que um sistema tático] ; [Surpreender/confundir adversário] ; [Características dos jogadores]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 12 i)

Respostas à pergunta 12 i): Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a prestação da equipa?

[Sim]

Treinador A: Sim. Se a prestação da equipa não corresponder ao desejado.

[Não]

Treinador B: Não!

[Não]

Treinador C: Não! O modelo de jogo deve ser mantido, porque o comportamento dos jogadores deve ser igual.

[Não]

Treinador D: Não! O modelo contempla sempre nuances, relacionadas com variáveis do sistema e do método de jogo, que podem ser utilizadas quando o técnico entender.

[Sim]

Treinador E: Sim, de acordo com o conhecimento do "jogar" do adversário, com a contextualidade aleatória do jogo, com a lógica antecipativa do plano de jogo elaborado e treinado durante esse microciclo.

[Não]

Treinador F: Não.

[Sim]

Treinador G: Depende, dos momentos "críticos" do jogo.

Treinador H: Isso é... vou lhe responder um pouco naquilo que eu lhe disse de que, às vezes, fala-se muito modelo, na alteração do modelo ou do sistema, não me parece que, como eu lhe disse, se o modelo é algo que dá corpo à nossa forma de jogar independentemente do sistema. Portanto, dentro do próprio jogo acho difícil nós podermos mudar o modelo. Posso mudar o sistema. Posso mudar a estratégia. Porque como eu lhe disse o modelo é algo de mais trabalho, de mais profundo que tenha... Para se mudar o modelo nós temos que ter, enfim, uma lógica de semanas de treino para que ele possa ser alterado. É óbvio que possa dizer assim: "mas você pode trabalhar num modelo próximo". Não é? Mas nós trabalhamos muito assente naquilo que é um modelo só e, portanto, desse modelo, então, termos as variáveis do sistema, não é, ou da estratégia. Alterar o modelo dentro do jogo não temos esse hábito, nem temos trabalho para poder dizer que alteramos. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 12 ii)

Respostas à pergunta 12 ii): Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com a actuação do árbitro?

Treinador A: Não! [Não]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Não! [Não]

Treinador E: Conhecendo a competência ou não do árbitro, devemos incluir esse factor no plano do jogo. [Não]

Treinador F: Não. [Não]

Treinador G: Não. [Não]

Treinador H: Não, nós mudamos o modelo, pelo como lhe disse, mas podemos alterar a estratégia. O modelo, independentemente da função do árbitro ou da prestação dele, não alteramos o nosso modelo, podemos alterar a estratégia, podemos alterar as indicações, mas naquilo que é o sustento da nossa equipa, que é a base, não. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 12 iii)

Respostas à pergunta 12 iii): Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com o resultado?

Treinador A: Sim. Se o resultado não for o desejado temos que procurar outra solução. [Sim]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Não! O que pode ser alterado é o plano de jogo e/ou a estratégia. [Não]

Treinador E: Antecipar as incidências do jogo é fundamental, bem como definir estratégias para influenciar o resultado a nosso favor, como por exemplo marcar um golo cedo e primeiro que o adversário. [Não]

Treinador F: Não. [Não]

[Sim]

Treinador G: Conforme a complexidade do adversário e do resultado que se verificar em determinado momento de jogo.

Treinador H: Faz-nos alterar... É assim nós podemos jogar, dentro do nosso modelo podemos ter e trabalhamos umas vezes de uma forma... mas isso faz parte do nosso modelo, lá ver se eu não... eu não quero ser alguma contradição... Uma variância dentro do nosso modelo e em função, às vezes, do que é o conhecimento do adversário, não é? Por vezes dizemos assim: “nós vamos jogar num ataque mais continuado, mais paciente, mais circulação”. Que esse é o nosso modelo! Mas por vezes, ou em função do terreno, ou em função do adversário, nós temos que jogar mais em profundidade ou num jogo mais directo. Você agora pode dizer-me assim: “mas isso já há alguma diferença no modelo”. Ok. Nós trabalhamos essa forma também como alternativa, não é, mas sem alterar os nossos prin... é assim, sem alterar? Alteramos um pouco aquilo que é a nossa circulação e que é a nossa forma de jogar, mas temos é outras saídas para, como eu lhe disse, em função do estado do terreno, por exemplo. Já tivemos aqui jogos em casa, o ano passado, que era quase impossível nós jogarmos sob a forma como nós treinamos e tivemos que alterar para um jogo mais directo, não é? Logo, estaremos a alterar um pouco... É assim, se você me disser que estaremos a alterar um pouco o modelo. Eu diria que não. Agora, mas vou-lhe dizer assim... Então está... é uma variante próxima, ou seja, uma alternativa dentro do que é o nosso sistema de jogo ou a nossa forma de jogar. Porque trabalhamos isso, como eu lhe disse, em função do terreno ou em função do adversário. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 12 iv)

Respostas à pergunta 12 iv): Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com o aparecimento de situações de superioridade ou inferioridade numérica durante o decorrer da partida?

[Sim]

Treinador A: Sim. Sobretudo em situações defensivas.

[Não]

Treinador B: Não!

[Não]

Treinador C: Não!

[Não]

Treinador D: Não! Organizacionalmente a equipa deve reajustar-se sem perder identidade.

[Não]

Treinador E: Mas temos de as treinar, primeiro. Prevê-las, tem de constar na contextualidade de decisão do treino. Por vezes, o nosso plano de treino não contempla esse aspecto.

[Não]

Treinador F: Não.

[Sim]

Treinador G: Talvez. Em caso de expulsão de um adversário ou de um jogador da minha equipa. Estas adaptações podem ser previstas também em treino.

Treinador H: É assim... Tem a ver com estratégia, antes de mais. Se nós, por exemplo, por algum momento tivermos superioridade, não é, podemos alterar a estratégia, portanto, dentro do próprio jogo, não é, aproveitando a inferioridade do adversário e nós podemos alterar a nossa estratégia, não é, que tínhamos previsto para o jogo sem alterarmos o nosso modelo. Como também pode acontecer o contrário, nós ficarmos numa situação de inferioridade numérica e temos que alterar, não o nosso modelo, mas dentro do próprio jogo, não é, nós temos que alterar aquilo que seria o princípio, não é, que tínhamos determinado para aquele jogo. Podemos alterar não alterando o modelo, alterando sim o posicionamento ou a estratégia. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 12 v)

Respostas à pergunta 12 v): Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com o aparecimento de lesões?

Treinador A: Não, salvo se originar inferioridade numérica defensiva. [Não]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Exactamente. Não alteraria o modelo de jogo, pela mesma razão referida anteriormente. [Não]

Treinador E: As rectificações posicionais, devem constar no plano do jogo, mas nem sempre acontecem como queremos. Mas se anteciparmos essa possibilidade, é mais lógico intervir em conformidade. [Não]

Treinador F: Não. [Não]

Treinador G: Apenas na "troca" de jogadores com características muito diferentes. [Sim]

Treinador H: Sim, como consequência da lesão possa ter acontecido podemos alterar. Se nós pensarmos que estamos a prever o que é que poderá acontecer do ponto de vista da lesão, não. Agora podemos alterar, como eu lhe disse, depende podemos ficar com jogadores limitados e não ficar, por exemplo, em inferioridade numérica, não é, e nós temos que alterar outra vez dentro daquilo que eram os princípios que eram determinados para o jogo, temos que alterar um pouco a nossa estratégia, não é, dentro do próprio jogo, sem ficar em inferioridade. Mas podemos ter inferioridade do ponto de vista físico, de limitação, e aí sim temos que alterar, mas não me parece que nós alteramos o modelo. No entanto, por vezes, vou-lhe responder outra vez como à bocado não é, se nós ficarmos limitados em número de jogadores, pois temos que alterar a nossa forma de jogar um pouco em função do que é que são as limitações. Mas fazendo como uma alternativa e como uma variável e não como, enfim, alterar toda uma forma, todo o nosso modelo. Isso não! Mas por vezes temos que nos socorrer de outras alternativas. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 12 vi)

Respostas à pergunta 12 vi): Deverá o modelo de jogo ser alterado durante o decorrer da partida, de acordo com o desenrolar do tempo de jogo?

Treinador A: Sim, se o resultado for negativo. [Sim]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Não! [Não]

Treinador E: O campeonato, as características do adversário, a competência da nossa equipa, nesses momentos do jogo, marcam o modo de intervenção nesse campo. [Não]

[Não]

Treinador F: Não.

[Sim]

Treinador G: Depende do resultado.

Treinador H: Mas eu penso que essas perguntas estão a ir um pouco daquilo que é... Que é para não criar um contra-senso em mim... que é dizer-lhe... Do ponto de vista, é assim... Não gosto de falar da alteração do modelo, está a entender? Com o decorrer da partida, e como eu lhe disse, eu prefiro definir como alteramos a estratégia, não é? Posso lhe dar um exemplo, nós estamos, por exemplo, numa situação de inferioridade, estamos no marcador... estamos a perder, não é, e nós dizemos que... Ok, nós vamos ter que correr mais riscos. E aí posso jogar, por exemplo, só numa linha de três defesas, numa marcação directa, não é? E posso jogar num 3x4x3, não é? Ou num 3x5x2 a alterar, ou seja, o sistema. Alteramos o sistema sem alterarmos o nosso modelo, não é? Mas isso vai provocar alterações não profundas no modelo de jogo, não é, porque continuamos a querer fazer uma posse, uma circulação, um ataque organizado. Agora correndo mais riscos do ponto de vista defensivo, mais expostos. Estamos a jogar, por exemplo, numa linha só de três defesas, não é, e depois nessa linha de três defesas podemos jogar um homem-a-homem, por exemplo, não é, sem ninguém a segurar, mas sem alterarmos aquilo que é a nossa base, o nosso modelo. [Não]

Portanto, durante o decorrer da partida considero que o modelo de jogo por norma não deva ser alterado, apenas a estratégia ou eventualmente o sistema táctico. Sem alterar a questão de fundo do que é o nosso modelo, não é, do que aquilo que são os nossos princípios, do que aquilo que os jogadores estão habituados a fazer e a trabalhar, não é? Como eu lhe disse, quando têm a bola saber o que é que têm que fazer e quando não a têm também. Portanto, não alterando isso... O que é que cada um tem que ocupar no terreno de jogo. Agora, mas dentro do sistema, por exemplo, sabemos que há outros... há uns sistemas mais arriscados, mais ousados, de maior risco do ponto de vista defensivo, não é? Sem alterar a questão de fundo do modelo.

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 13 i)

Respostas à pergunta 13 i): O modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o local do encontro (se o jogo é casa ou é fora)?

[Não]

Treinador A: Não.

[Não]

Treinador B: Não!

[Não]

Treinador C: Não!

[Não]

Treinador D: Não! O modelo já contempla todos esses aspectos. Existe um plano de jogo para cada encontro.

[Não]

Treinador E: O modelo não. As estratégias e a dinâmica posicional, bem como outras alterações pontuais é que devem ser alteradas.

[Não]

Treinador F: Não.

[Não]

Treinador G: Tento que isso não aconteça.

[Sim]

Treinador H: Vou responder-lhe assim... Por vezes eu digo-lhe que nós podemos trabalhar sobre o que é que vai ser o adversário ou

sobre as condições de terreno que nós podemos e vamos encontrar e, por exemplo, há alguma alteração. Se eu estou a prever que num jogo que vamos efectuar de que não vamos ter um terreno em condições de praticar um Futebol que nós normalmente trabalhamos, e que está de acordo com o nosso modelo, não é, nós durante essa semana temos que adoptar uma lógica de trabalho um pouco diferente para fazer face àquilo que vai ser as condições de terreno que vamos encontrar ou, às vezes, a forma de jogar do adversário. No entanto, são situações um pouco diferentes, porque não altero muito o modelo em função do adversário. Posso alterar um pouco o sistema, estás a ver? Altero mais facilmente em função do que é o terreno de jogo, por exemplo, não podendo praticar o Futebol que nós habitualmente praticamos... não dá para jogar... e podemos trabalhar de uma forma um pouco diferente... Há alguma diferença dentro do modelo entre os nossos princípios que têm que ser alterados, como eu lhe disse, em função daquilo que é a impossibilidade de poder jogarmos como nós gostamos.

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 13 ii)

Respostas à pergunta 13 ii): O modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o clube adversário (dimensão e tradição do clube, os resultados anteriores, tratar-se de um derby, etc.)?

Treinador A: Podem fazer-se alguns ajustamentos. [Sim]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Não! [Não]

Treinador E: Se tivermos uma personalidade evidente, uma matriz de jogo bem marcada, só temos de a afirmar no jogo. Nunca devemos desrespeitar o valor do nosso "jogar", o ego da nossa equipa. Devemos construir um assumir das nossas responsabilidades competitivas e volitivas para esses jogos. São para ganhar! [Não]

Treinador F: Não. [Não]

Treinador G: Não. Mas pontualmente, poderá acontecer nesses casos. Repito, só pontualmente. [Não]

Treinador H: Digo-lhe que não. Digo-lhe que não, baseado naquilo que foi já, por exemplo, o meu passado nalguns clubes, quer no Leiria, quer no Vitória de Guimarães, por exemplo... mais no Leiria, embora o Guimarães acho que é um pouco já, enfim, com outro estatuto e com outra dimensão que não tem o Leiria. No entanto, enquanto treinador do Leiria, e quando nós tínhamos que defrontar o Benfica, Porto e Sporting, não é... eu estou-lhe a dar, porque isto foi o que aconteceu, não é... Estou a ir buscar esse exemplo, mas também lhe dou daqui... e nós jogamos com equipas teoricamente mais fortes do que a nossa, mas nós não mudamos o nosso modelo. Mais, nós não mudamos o nosso sistema contra essas equipas também. Talvez fomos ousados, fomos arrojados, corremos riscos, é verdade. Mas também é verdade é que nós hoje, olhando para trás... dá-nos razão, porque se há algo que me orgulho é que as equipas treinadas por mim, orientadas por mim, sempre que nós defrontámos um adversário teoricamente mais forte e com outra dimensão que não o clube onde estava, nós conseguimos ter prestações muito positivas. E isso penso que tem a ver com talvez de coragem, de não mudar o nosso modelo, de não mudar o nosso sistema, jogar na casa dos adversários (não só na nossa), chegando lá e discutindo o jogo cara-a-cara com o adversário. Talvez surpreendemos, porque se calhar não estavam à espera de uma equipa tão ousada, tão atrevida, não é, da forma como nós o fizemos. E os resultados, como eu lhe disse, dão-nos razão, porque foram várias as vezes, foram vários os jogos, quer com o Benfica, quer com o Porto, quer com o Sporting, que nos deram razão a isto que eu lhe estou a acabar de dizer. Não alteramos o modelo em função do que é a grandeza do adversário, mesmo enquanto Portimonense. Nós no ano passado, já em final de época, defrontamos a selecção da Irlanda, não falando nos clubes teoricamente mais fortes do que o Portimonense, que jogavam e lutavam para subir, não é, são os casos do Vizela, do Trofense ou do Olhanense, e que nós também aí conseguimos sempre excelentes prestações, quer em casa quer fora (principalmente fora, por exemplo, não é)... também no último jogo que nós fizemos aqui em casa contra a selecção da Irlanda e que fizemos também... eu tenho que dizer que há um pouco de coragem, não é, e que transmitimos essa coragem... e às vezes também, esse arrojado com que as equipas se preparam para defrontar uma equipa de dimensão superior, tem muito a ver com a forma como é preparado durante a semana. E nós conseguimos um jogo fantástico contra a selecção da Irlanda... jogadores que jogam todos, enfim, no campeonato Inglês, portanto jogadores com um nível muito superior ao nosso... mas a forma como nós, enquanto equipa, nos batemos e jogamos deixa-nos orgulhosos, não é, nesta forma de pensar, nesta lógica do

jogo, de nós, mesmo com adversários mais fortes, nós não alteramos os nossos princípios, o nosso modelo.

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 13 iii)

Respostas à pergunta 13 iii): O modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com o resultado obtido no seu último jogo (vitória, empate ou derrota)?

Treinador A: Não. [Não]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Não! [Não]

Treinador E: A motivação é o melhor "doping" para a consequência do nosso trabalho. Se o modelo proporcionar vitórias, se os jogadores o assumirem e acreditarem nele, no que fazem, nem precisam de treinador. [Não]

Treinador F: Não. [Não]

Treinador G: Não. [Não]

Treinador H: Não, como eu lhe disse, porque... as perguntas estão quase todas... batem todas no mesmo, ou seja, na alteração do modelo, nalgumas se calhar vai haver aí algum contra-senso... espero que não... mas não. Poderá acontecer, por exemplo, na competição em que nós estejamos inseridos... e vou-lhe dar um exemplo. Agora, por exemplo, nós vamos jogar com o Gil Vicente, sem alterar o nosso modelo e os nossos princípios, o discurso que nós vamos passando é que nós vamos jogar numa competição a eliminar, ou seja, nós se perdermos nestes dois jogos não há volta a dar, não tem como recuperar. Então... Porque se for no campeonato, nós podemos perder um jogo e recuperar... Não é recuperar, ou seja, é uma prova de fundo onde nós, ao longo do campeonato, porque aquilo que se perde nunca mais se recupera, não é? Mas podemos recuperar em função do que é classificação... dentro da própria... na tabela classificativa podemos recuperar a classificação. Aquele jogo nunca mais o recuperamos. Mas aqui não temos hipótese nenhuma de recuperar na taça ou de poder chegar mais longe, porque fomos afastados, fomos eliminados. Portanto, não alteramos o modelo, poderemos alterar aqui um pouco a forma como nós preparamos a nossa equipa, não é, ou no sistema, por exemplo, saber que é a dois jogos. Nada se decide em princípio (salvo algo de excepcional possa acontecer no jogo)... nada se decide aqui no sábado com o Gil Vicente. Portanto, vai se decidir em Barcelos. Portanto, o que é que pode alterar em nós... Pode-nos alterar... A mensagem que nós passamos é de que é preciso alguma paciência, algum equilíbrio, experiência, do saber esperar também, porque sabemos que o adversário vem aqui jogar também na mesma lógica. O adversário não vem correr riscos aqui. O maior risco estará do nosso lado, porque jogamos em casa. Como disse, não é a obrigatoriedade, é aquilo que nós queremos também ir para Barcelos com uma vantagem, aquilo que sabemos que pensamos do lado contrário que eles vêm cá jogar num jogo mais de contenção para levar para lá a eliminatória. Portanto, poderá haver aqui alguma alteração no discurso que nós passamos e até também na estratégia em relação ao próprio jogo. No modelo, continuamos no mesmo: não. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 13 iv)

Respostas à pergunta 13 iv): O modelo de jogo deve ser alterado no jogo seguinte, de acordo com a prestação da sua equipa no último jogo?

Treinador A: Não. [Não]

Treinador B: Não! [Não]

Treinador C: Não! [Não]

Treinador D: Não! [Não]

Treinador E: Cada jogo tem a sua contribuição para a consolidação do modelo. É cumulativo. Mas cada jogo deve merecer uma abordagem e treino específicos. [Não]

Treinador F: Não. [Não]

Treinador G: Não. Mesmo que não tenha sido positiva, tentamos melhorar. [Não]

Treinador H: Nem da prestação da equipa no último jogo. O que poderá alterar, como lhe disse, no sistema alternativo, se nós percebermos de que, para determinado jogo ou no jogo a seguir, nós podemos não adoptar o sistema normalmente utilizado. Podemos utilizar o sistema alternativo. Podemos fazer naquilo também que é, por vezes, saber gerir a condição dos atletas, saber aproveitar o melhor momento e se por determinado momento nós entendermos que, para determinado jogo, que nos dá mais garantias e que os jogadores que temos ao dispor para jogar no sistema de 4x4x2 de que nos dá mais garantias, mudamos um pouco o sistema, mas o modelo, já lhe disse, que é difícil eu lhe poder responder e dizer que mudo o modelo. No entanto, como lhe disse, há algumas nuances em determinados jogos, que eu lhe disse, se o relvado não for... não está nas melhores condições, tiver enlameado, temos que alterar logicamente. Quer dizer, não podemos dar corpo àquilo que nós pretendemos na lógica da qualidade do espectáculo, não fazer uma circulação, fazer posse, ataque organizado, porque não é permitido. Você tem que considerar que jogamos um jogo mais directo de que é fazer alguma alteração de modelo. Só nessa perspectiva. [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 14

Respostas à pergunta 14: O modelo de jogo encontra-se estruturado somente sob a forma de pensamento? Então como se encontra materializado?

Treinador A: Não. Em papel, apresentação e também pensamento. [Não] ; [Papel] ; [Suporte Informático]

Treinador B: Não! Em suporte informático e papel. [Não] ; [Papel] ; [Suporte Informático]

Treinador C: Não! O modelo de jogo deve ser trabalhado todos os dias nos treinos. [Não]

Treinador D: Não! Encontra-se escrito e todos devem conhecer. Em suporte informático, em papel, o que importa é que [Não] ; [Papel] ; [Suporte Informático]

esteja em condições de ser visualizado por quem o deve conhecer e aplicar.

Treinador E: Não! Primeiro deve ser conceptual. Mas fundamental, é conseguirmos operacionalizar o que dizemos, e mais importante ainda, fazer sentir aos jogadores os efeitos dessa contextualidade. É aqui que o treino deve fazer sentido para os jogadores, senão a nossa liderança técnica não solidifica nem ganha força. É o sentido do treino para o jogo, que comanda a interactividade entre os jogadores e os treinadores! [Não]

Treinador F: Não! O modelo como eu defino encontra-se em grande parte sob a forma de pensamento, embora uma outra parte do modelo existe em suporte de papel, informático. Os jogadores reproduzem em função de algumas apresentações em quadros didácticos, animação informática e fundamentalmente em situações práticas. [Não] ; [Papel] ; [Suporte Informático]

Treinador G: Não. Não existe pensar, sem executar. Num documento escrito e depois trabalhado. [Não] ; [Papel]

Treinador H: Só na forma de pensamento... Não, não só papel. Nós já apresentamos ao nosso grupo de trabalho... passámos não só a mensagem, como mostrámos aquilo que queremos para o nosso modelo. E, portanto, foi mostrado através de PowerPoint. Primeiro essa mensagem, primeiro o que é que serão as dinâmicas do nosso modelo, como lhe disse, quer em construção, quer na organização do jogo (quer ofensivo, quer defensivo), mas isso já foi numa primeira lógica mostrado através do PowerPoint, não é, e depois, para que eles percebam, enfim, que... É mais fácil para os atletas perceberem aquilo que nós queremos se lhes mostrarmos, não é? E eles visualizaram através do PowerPoint quais são as nossas ideias e depois é tentar que, através do trabalho, a preparação do trabalho, que dê corpo aquilo que eles já visionaram. Portanto, não só através do pensamento, através do papel e através do PowerPoint. [Papel] ; [Suporte Informático] ; [Não]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 15

Respostas à pergunta 15: O modelo de jogo adoptado por um treinador deverá condicionar o modelo de preparação? E porquê?

[Sim]

Treinador A: O modelo de jogo adapta-se à preparação.

Treinador B: Sim, deve. O modelo de jogo deve nortear todo o jogo e processo de treino da equipa. Nele devem constar todas as situações que se apresentaram nos itens anteriores. Comportamentos da equipa em contextos diversificados como sejam os derbies, o comportamento adverso ou não da arbitragem, os jogos em casa ou fora, bem como as situações de inferioridade numérica. O modelo de preparação deve então seguir a lógica do modelo de jogo. [Sim]

[Não]

Treinador C: Não.

Treinador D: Sim. Deverá existir uma articulação entre os dois modelos. O modelo de preparação suporta o modelo de jogo. [Sim] ; [Correspondência entre conceptualização e operacionalização]

Treinador E: Se quisermos chamar-lhe Periodização Táctica, podemos fazê-lo, embora haja outras interpretações desta intervenção personalizada no treino. O modelo de jogo (ou de equipa como também lhe chamo) é todo o processo, e não fará sentido se, à conceptualização não corresponder uma operacionalização contextualizada, e alicerçada na especificidade e identidade dos exercícios de treino. [Sim] ; [Correspondência entre conceptualização e operacionalização]

Treinador F: O modelo engloba a preparação e deverá condicionar a preparação, porque a preparação serve desde logo como avaliação, a fim de poder indicar alterações à aplicação do modelo. [Sim] ; [Serve de avaliador]

[Sim]

Treinador G: Sim. Se vamos à procura do modelo que idealizámos, claro que condiciona o nosso treino (preparação). A partir do momento em que escolhemos os exercícios, estamos logo a condicionar a preparação do treino.

Treinador H: Se ele condiciona... Não condiciona o modelo de preparação, porque a preparação idealizada por nós ela é feita e é programada em função do nosso modelo. Portanto, todos os exercícios de treino que nós fazemos, enquadram-se numa lógica para dar corpo, não é, ao nosso modelo. Portanto, não o contrário. Nós não alteramos os exercícios de treino, não é, fazemos é, preparamos é, os exercícios de treino têm sempre com uma lógica do modelo de jogo adoptado. [Sim]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 16

Respostas à pergunta 16: E deverá condicionar o modelo de jogador que se pretende? Porquê?

Treinador A: As características dos jogadores são essenciais para qualquer modelo de jogo.

[Sim] ;
[Características dos jogadores]

Treinador B: Sim. O modelo de jogador ou perfil, deve seguir a lógica do modelo de jogo, pois só assim teremos a possibilidade de integrar jogadores com as características necessárias à implementação do modelo de jogo pretendido. Claro que num clube onde as limitações orçamentais são grandes, isso torna-se muito complicado.

[Sim] ;
[Características dos jogadores]

Treinador C: Talvez, nem todos os jogadores conseguem ter os comportamentos que o nosso modelo de jogo quer.

[Sim] ;
[Características dos jogadores]

Treinador D: Sim. A nossa ideia de jogo é suportada por um modelo e esse modelo terá jogadores com características próprias para ele.

[Sim] ;
[Características dos jogadores]

Treinador E: Deverá condicionar e direccionar as competências dos jogadores para aquela forma do jogar. O modelo de jogador é uma aposta muito ambiciosa, prefiro chamar-lhe Perfil de jogador, de acordo com a realidade do treino da equipa.

[Sim] ;
[Características dos jogadores]

Treinador F: O meu modelo prevê diferentes perfis de jogadores. Na grande maioria dos clubes os jogadores são os recursos financeiros conseguem. Então o nosso modelo deve prever um perfil de jogador variado, e portanto, o modelo de jogador à disposição é que vai ajudar a definir os processos a serem mais utilizados do modelo de jogo.

[Não] ; [Modelo de jogo abrangente]

Treinador G: Sim, porque só escolho os jogadores com determinadas características para o modelo escolhido.

[Sim] ;
[Características dos jogadores]

Treinador H: Poderá condicionar... Poderá condicionar... Por isso a escolha do grupo de trabalho será sempre uma escolha feita naquilo que são as nossas ideias, primeiro do modelo e depois conhecer que tipo de jogadores que melhor se enquadram para dar, enfim... para depois no campo e no terreno, não é, conseguirem por em prática as nossas ideias. Condiciona um pouco, porque se eu, por exemplo, dentro do meu modelo, naquilo que trabalho, e depois procuro um sistema que dê corpo ao meu modelo, num 4x3x3 por exemplo, condiciona de certa forma, porque eu vou à procura de jogadores, por exemplo, não é, que quero... que joguem abertos e que joguem nas alas, não é? Há outros, por exemplo, modelos que jogam num 4x4x2 e que já não quererá uns alas como nós pretendemos. E, portanto, condiciona um pouco a escolha de jogadores naquilo que é o pensamento que nós temos para encontrar os jogadores que dêem corpo ao nosso modelo. Portanto, condiciona... respondendo mais simples... condiciona um pouco a escolha dos jogadores. [Sim] ; [Características dos jogadores]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 17

Respostas à pergunta 17: Os exercícios de treino devem ser sempre construídos na tentativa de criar acções semelhantes às do modelo de jogo adoptado?

Treinador A: Nem sempre, mas quando possível o mais próximo da realidade. [Não]

Treinador B: Sempre! [Sim]

Treinador C: Sim. [Sim]

Treinador D: Sim. [Sim]

Treinador E: Teoricamente sim. Mas a realidade do treino e da competição é bem diferente. Como já referi é fundamental sentir o grupo e planear de acordo com as motivações, porque o treino não é no papel, é no campo. [Sim]

Treinador F: Os exercícios de treino são construídos em função das avaliações das sessões de treino e jogo. Naturalmente, que objectivamente considero que sim. [Sim]

Treinador G: Sempre! [Sim]

Treinador H: Sim, sim. Os exercícios de treino que nós fazemos têm sempre uma lógica dentro do nosso modelo de jogo. Portanto, aquilo não é só mais do que... os exercícios de treino são feitos para que depois, quando chegar ao dia do jogo, não é, será uma forma de nós desmontarmos, descodificarmos o nosso modelo, não é, que é trabalhado de uma forma separada, não é, dando corpo à organização, dando corpo ao pressing, dando corpo à contenção, à circulação. Portanto, todos os exercícios de treino têm uma lógica dentro do modelo. [Sim]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 18

Respostas à pergunta 18: Que forma considera ser mais adequada para desenvolver os comportamentos específicos do modelo de jogo no treino da sua equipa?

Treinador A: Treino por sectores. [Manipulando os constrangimentos do exercício]

Treinador B: Aproximando o treino à realidade competitiva, tornando a unidade de treino e cada exercício, um estímulo o mais aproximado possível à realidade do jogo e potenciando uma complexidade e constrangimentos tácticos nos jogadores que os obriguem a constantes adaptações específicas da modalidade.

Treinador C: Com os exercícios que nós julgamos serem os mais adequados.

Treinador D: Se julgo ter entendido, é através do exercício de treino e as suas componentes, a melhor forma de desenvolver esses comportamentos.

Treinador E: Através da explicação e da aplicação de exercícios específicos de preparação. Sempre! Não alinho noutra estratégia. Mas devemos prever as motivações diárias!

[Jogo Formal] ; [Manipulando os constrangimentos do exercício] ; [Outras]

Treinador F: Não considero que existe uma só forma. Registo duas formas: jogo formal e situações que simplificam a estrutura complexa do jogo (ex. acções técnico-tácticas individuais). Também os recursos aos meios audiovisuais.

[Manipulando os constrangimentos do exercício]

Treinador G: Treinando muitas vezes em condições de superioridade numérica.

Treinador H: Não, a forma mais acertada é, como eu lhe disse, é a preparação desses exercícios. E depois é nós explicarmos, e que os jogadores percebam, aquilo que nós pretendemos do exercício que é explicado dentro da lógica do modelo, não é? É isso que nós procuramos sempre também transmitir e, quando fazemos um exercício, antes de o executarmos, nós passamos essa mensagem, identificamos os atletas com aquilo que pretendemos, não é, para que depois o exercício saia bem e saia bem dentro da lógica do exercício e na lógica do modelo de jogo. Como eu lhe disse, os exercícios de treino são todos preparados... Ou seja, nós desmontamos o jogo para depois, como eu lhe disse, no dia do jogo as coisas saírem bem. Se me perguntar se eu faço o treino de conjunto eu respondo-lhe que não. Agora é assim, como eu lhe disse... Os exercícios de treino que nós fazemos... que fazemos os treinos de construção, de organização, no automatismo de jogadas. Portanto, há treinos específicos para isso, mas naturalmente há alguns dos dias que nós, não fazendo... É assim, na lógica do treino de conjunto em si, não. Mas fazemos obviamente, para depois dar corpo ao que é que são os exercícios de treino, temos que trabalhar também o onze contra onze, mas menos do que o passado, porque entendemos nós de que os exercícios de treino para que saíam melhor, não é, trabalhamos por fases e por partes. E depois juntamos as partes e damos corpo, não é, ao que será a lógica do treino de conjunto, mas de uma perspectiva muito menos no tempo, muito mais curta, dando prioridade às movimentações, o que é que têm que fazer dentro do sistema, não é, dentro da lógica do modelo, o onze contra onze trabalhamos em separado e depois juntamos o que é que são os exercícios de treino e...

[Construindo exercícios com acções pré-determinadas (sem oposição)] ; [Manipulando os constrangimentos do exercício]

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 19

Respostas à pergunta 19: Os exercícios de treino têm em conta o nível de apropriação do modelo de jogo por parte da equipa? E que métodos utiliza, então, para avaliar esse nível de apropriação... de assimilação?

[Sim] ; [Observação e análise da competição]

Treinador A: Sim. O jogo ao fim de semana é o melhor método para a avaliação.

[Sim] ; [Observação e análise do treino] ; [Observação e análise da competição]

Treinador B: Sim. A observação e registo nos treinos e na competição. A competição é a melhor forma de aferir se os comportamentos pretendidos e preconizados se encontram assimilados.

[Sim] ; [Não sabe responder]

Treinador C: Sim. Não sei responder-lhe.

[Sim] ; [Observação e análise do treino]

Treinador D: Sim. Avaliação constante sobre o nosso exercício.

Treinador E: Sim. A lógica evolutiva da equipa remete-nos para isso. E para a melhor apropriação desses sinais, que, nós treinadores, devemos captar no contacto diário com os jogadores. A complexidade dos exercícios é uma forma de crescimento do jogo da equipa. Os jogadores devem apropriar-se, gradualmente, da sua capacidade de decisão no contexto, antecipando as suas acções. Isto é um sinal de maturidade e de crescimento dos jogadores dentro da apropriação do modelo.

[Sim] ; [Observação e análise do treino]

[Sim] ; [Observação e análise da competição] ;

Treinador F: Podemos dizer que sim, o método mais adequado é a situação de jogo formal e questões directas

[Questionamento] ;

aos intervenientes. Alguns elementos de natureza estatística servem como referência.

[Estatística]

Treinador G: Têm. Não sei responder-lhe.

[Sim] ; [Não sabe responder]

Treinador H: Nós temos... é assim... os exercícios que nós fazemos não são... e temos muita variedade de exercícios. Os exercícios às vezes também... ou seja, para dar... para que os jogadores... como é que eu lhe posso responder... Há jogadores que têm mais dificuldade com determinados exercícios e nós temos que ter a capacidade de conseguirmos encontrar exercícios, não é, que vão de encontro às capacidades dos jogadores, mas que no fundo também que eles consigam o objectivo que nós queremos. Mas por vezes nós temos que alterar, ou exercício logo no terreno de jogo, ou por vezes nos dias seguintes encontrar outro tipo de exercícios que tenham o mesmo objectivo, mas que seja dentro do grupo mais fácil entendido, mais fácil percebido e que o automatismo saia melhor, por vezes, temos que mudar, outras vezes, ajustar o próprio exercício para que saia bem, não é, porque se o exercício que nós podemos considerar correcto se ele não estiver a ser cumprido, se ele não estiver a ser percebido, não tem lógica nenhuma nós continuarmos com o exercício. Ou fazemos outro que tenha o mesmo objectivo e que seja assimilado por eles, não é, ou então temos que o ajustar no terreno na hora.

[Sim] ; [Observação e análise do treino]

O nível é aquilo que nós pretendemos para determinado exercício, não é? Posso lhe dizer... o que é que eu lhe posso dizer? Por exemplo, posso na lógica de um exercício de quatro contra quatro num espaço reduzido, posso limitar o número de toques, não é, em determinado espaço, e eu começo a perceber de que há muita dificuldade por parte dos atletas em fazer cumprir com aquilo que nós queremos, que será a lógica da posse e da dinâmica, da linha de passe, do apoio. Ou seja, poderá ser em função do espaço... a capacidade e a qualidade dos jogadores têm muita dificuldade, por exemplo, para aquilo que nós pretendemos, que seja uma lógica de qualidade do passe, o apoio, o movimento. Num espaço um pouco maior, talvez o jogador consiga melhor interpretar aquilo que nós pretendemos. Então, o objectivo foi o mesmo tivemos foi que adaptar, enquadrar o exercício para aquilo que nós pretendíamos, mas também condicionado àquilo que é, muitas vezes, a qualidade do jogador.

RELATÓRIO DE CLASSIFICAÇÕES

Pergunta 20

Respostas à pergunta 20: Como sabe que o modelo de jogo adoptado é o indicado para determinada equipa?

[Características dos jogadores]

Treinador A: Pelas características técnicas e físicas dos jogadores.

Treinador B: Essa é a questão mais complicada e que determina o sucesso ou insucesso da equipa e do treinador! Os resultados são o espelho do sucesso ou fracasso. Frequentemente, o planeamento é bem idealizado, o modelo de jogo bem elaborado, o treino tem qualidade e ainda assim o sucesso não surge. As variantes que contribuem e que influenciam os resultados no Futebol, são tantos e tão complexos que se torna muito difícil aferir com exactidão o que correu menos bem ou se foi responsabilidade do modelo de jogo.

[Resultados]

Treinador C: Devemos acima de tudo passar a mensagem aos jogadores que o modelo de jogo que adoptamos é o que acreditamos e que servem melhor a nossa equipa e o nosso jogar.

[Confiança no modelo]

Treinador D: Tendo nós uma ideia de jogo perfeitamente definida e a partir dela elaborarmos uma planificação conceptual, alicerçada nos vários subsistemas e com jogadores com características para isso, estaremos sempre balizados relativamente a isso.

[Confiança no modelo]

Treinador E: Só suspeitamos se ganharmos muitas vezes! Se não acontecer isto, colocamos sempre várias interrogações: Será do treino? Será dos Jogadores? Será do ou dos sistemas? Como já respondi anteriormente, só controlamos o processo de aquisição se definirmos o perfil do jogador, à partida, pois todos os outros cenários levantam sempre grandes interrogações.

[Resultados]

Treinador F: Bom antes de mais gostaria de informar que me parece existir alguma confusão acerca do que é modelo

[Resultados]

de jogo com outras conceptualizações. No meu entender modelo de jogo é bastante abrangente e contempla sistemas de jogo, sistemas táticos, métodos de jogo, tática e estratégia. Portanto, eu diria que o modelo vai sendo retocado em função das vivências desportivas do treinador. Os resultados condicionam a direcção dos processos dentro do modelo. Eu respondo não às questões anteriores sobre a alteração ou não do modelo de jogo, porque o meu modelo prevê essas variáveis. Portanto, eu não altero o modelo, altero sim o sistema tático, por exemplo.

[Características dos jogadores]

Treinador G: Em função das características dos jogadores que escolho para o plantel.

Treinador H: Como é que eu sei que determinado modelo... É assim, como eu lhe disse, nós temos o nosso modelo com quem nos identificamos. Procuramos sempre, não é, jogadores que possam interpretar as nossas ideias. Chegar por vezes a uma equipa e que o plantel está construído, temos o nosso modelo e poderá haver alguma dificuldade, porque não fomos nós que escolhemos o grupo e os jogadores que temos à disposição, não é, têm alguma dificuldade em perceber o nosso modelo. Teremos que, nessa altura, que ajustar o nosso pensamento e o nosso modelo em função do que é que são as características dos jogadores que temos ao dispor. É assim para determinada equipa tenho que... Ou seja, o modelo que eu tenho não posso agarrá-lo e metê-lo em determinada equipa com características diferentes. Eu tenho duas equipas, está a entender? O Futebol é que me vai dizer... tenho que conhecer as características dos jogadores e depois, dentro das características dos jogadores que nós temos, não é, temos que procurar o modelo, não é, já não é que se enquadre sobre o nosso pensamento, mas aquilo que são as características dos jogadores, está a perceber? Agora, o que é que diz que estou certo? Diz-me que estou certo é o nosso princípio, a qualidade do jogo apresentado, não é, a dinâmica. E isso é que nos diz que nós estamos certos com o nosso modelo, com nosso pensamento. Mas, como é que eu lhe digo... Não lhe posso dizer que eu agarro no meu modelo e vou jogar, por exemplo, para a equipa do Braga, ou que está estruturada para jogar num 4x4x2, não é, com um Futebol mais directo e mais em profundidade, se o meu modelo privilegia outras variantes, como a posse e a circulação. Agora, o que me dá confiança e o que me dá a garantia que o modelo adoptado por nós é correcto é a forma como a nossa equipa se expõe em campo, a forma como joga quando tem a posse de bola, a forma como joga quando não tem a posse de bola, a nossa organização ofensiva, a nossa organização defensiva.. Isso é que nos diz de que o nosso modelo está correcto. Depois é encontrar sempre os jogadores que tenham características e perfil para dar, enfim, corpo a essa nossa forma de pensar o Futebol.

[Características dos jogadores] ; [Confiança no modelo]