



## Investigações preliminares sobre o conhecimento tático declarativo no futebol a partir de experiências em projetos/escolinhas de iniciação

Rafael M. Barros\*, Alcides J. Scaglia.

### Resumo

Os jogadores de jogos esportivos coletivos (JECs), segundo a Pedagogia do Esporte, apresentam dois tipos característico de conhecimentos táticos, o declarativo (declarado, explicado pelo jogador) e o processual (conhecimento em ação, não declarado verbalmente). O objetivo do projeto é investigar as possíveis correlações entre o conhecimento tático declarativo (CTD) do futebol e os diferentes tipos (e quantidade de exposição) de experiências relacionadas ao futebol, mais especificamente às advindas das aulas nas escolinhas/projetos de futebol, com jovens iniciantes com faixa etária entre 11 a 15 anos. Utilizamos um questionário para verificar tempo de exposição e experiência dos alunos de iniciação ao futebol e foi aplicado o Teste de Mangas (1999) como instrumentos de coleta para definição de um índice de Conhecimento Tático Declarativo (CTD), para o desenvolvimento da pesquisa.

### Palavras-chave:

Escolinhas de Futebol; Futebol; Conhecimento Tático Declarativo.

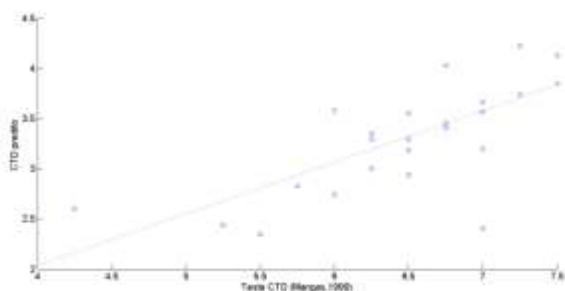
### Introdução

Os jogos esportivos coletivos (JECs) são caracterizados pela necessidade do jogador enfrentar variações de situações durante o jogo, sendo elas compostas por momentos de colaboração, oposição e imprevisibilidade. Tudo isso impõe-se ao jogador, que tem que tomar decisões a todo o momento durante o jogo. Isso é denominado conhecimento tático (GRECO E FILGUEIRA, 2008).

Nos estudos em Pedagogia do Esporte pode-se dizer, didaticamente, que há dois tipos de conhecimento tático (entendendo tática como a ação circunstanciada pela situação) sobre o jogo, que se manifestam em comportamentos: o conhecimento tático declarativo e o processual. O primeiro (objeto de investigação deste projeto) faz parte da capacidade de associação de conceitos durante o jogo, seria “o que fazer”, porém verbalizado após sua realização, ou seja, é o conhecimento explicado pelo sujeito da ação (GIACOMINI ET AL., 2011).

Se tratando de jogadores de diversos JEC, passando pelos processos de iniciação e especialização, o estudo tem o objetivo de verificar “se” e “como” diferentes ações relacionadas ao esporte, como observação através de jogos pela TV, assistir jogos no estádio e jogar jogos virtuais sobre os esportes podem estar relacionadas a uma melhora no desempenho do teste de CTD.

### Resultados e Discussão



Foi realizado o Teste de CTD (MANGAS,1999) nas crianças participantes da pesquisa, e por meio de um questionário foram coletadas informações sobre os diferentes tipos de experiências relacionadas ao futebol.

São elas: Idade, número de locais de prática de futebol, tempo em escolas de futebol, tempo em outros locais de pratica, tempo de jogo em videogames de futebol, tempo assistindo jogos pela TV e tempo assistindo jogos no estádio. Com auxílio do *software* Matlab 7.0 foi realizada uma regressão linear múltipla através do método *stepwise* de seleção de variáveis e foi obtido um modelo de previsão para o CTD baseado nas variáveis analisadas. Este método foi aplicado com os critérios padrão de seleção das variáveis, sendo a probabilidade para inclusão ( $p < 0,05$ ). Para testar este modelo foi utilizado a correlação de Pearson entre o teste de CTD real (CTDr) e o CTD previsto (CTDp). As variáveis Idade (I), tempo em escola de futebol (TEF) e tempo em videogames de futebol (TVG) mostraram ter relação o CTDr e o teste de correlação confirmou a qualidade do modelo ( $R = 0,70$  e  $p < 0,001$ ). A equação que representa o modelo é  $CTDp = 0,1834 * I + 0,007 * TEF - 0,0967 * TVG$ . As demais variáveis não mostraram ter relação significativa com o CTDr.

### Conclusão

A partir desta investigação preliminar, conclui-se que a idade e o tempo de prática dentro das escolinhas de futebol atuam de forma positiva no resultado do teste de CTD (Mangas,1999) para as crianças desta pesquisa. Já o tempo destinado a jogar vídeo game aparece como um fator negativo para o resultado do teste. Esses indicadores apontam para o fato de que o conhecimento tático de crianças praticantes de futebol é maior quando praticam o esporte em escolinhas em detrimento a jogar vídeo game, e tende a ser menor quando jogam vídeo game invés de praticar o esporte em escolinhas.

### Agradecimentos

PIBIC/CNPq.

GRECO, P. J.; FILGUEIRA, F. M. Futebol: um estudo sobre a capacidade tática no processo de ensino-aprendizagem-treinamento. *Revista Brasileira de Futebol*, v. 1, p. 53-65, 2008. ISSN 1983-7194. Disponível em: < <http://www.seer.ufv.br/seer/rbf/index.php/RBFutebol/article/view/34> >.

MANGAS, C. *Conhecimento declarativo no futebol: Estudo comparativo em praticantes federados e não-federados, do escalão de Sub-14*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Porto, Portuga

Giacomini et al., Comparação do conhecimento tático declarativo de jogadores de futebol de diferentes categorias e posições, *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Jun 2011, Volume 33 Nº 2 Páginas 445 – 463.