



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO *STRICTO-SENSU* EM  
EDUCAÇÃO FÍSICA

PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES  
TÁTICAS: VALIDAÇÃO PRELIMINAR DA VERSÃO PARA  
AVALIAR JOGADORES DE FUTSAL

Leandro Corrêa Guimarães

BRASÍLIA  
2011

PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES TÁTICAS:  
VALIDAÇÃO PRELIMINAR DA VERSÃO PARA AVALIAR JOGADORES DE  
FUTSAL

LEANDRO CORRÊA GUIMARÃES

Dissertação apresentada ao Programa  
de Pós-Graduação em Educação  
Física da Universidade de Brasília,  
como requisito parcial à obtenção do  
grau de Mestre em Educação Física.

ORIENTADOR: ALEXANDRE LUIZ GONÇALVES DE REZENDE

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central da Universidade de Brasília. Acervo 992045.

G963p      Guimarães, Leandro Corrêa.  
Perfil de desenvolvimento das habilidades táticas  
: validação preliminar da versão para avaliar jogadores  
de futsal / Leandro Corrêa Guimarães. -- 2011.  
xiii, 140 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília,  
Faculdade de Educação Física, 2011.  
Inclui bibliografia.  
Orientação: Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende.

1. Futsal. 2. Jogadores de futebol - Avaliação. I. Rezende,  
Alexandre Luiz Gonçalves de. II. Título.

CDU 796.332

LEANDRO CORRÊA GUIMARÃES

Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas: validação preliminar da versão para avaliar jogadores de Futsal

Dissertação apresentada à Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília para obtenção do grau de Mestre em Educação Física.

Aprovado em:

Banca Examinadora

---

Prof. Dr. Alexandre Luiz Gonçalves de Rezende (Orientador/Presidente)  
FEF/UnB

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Rossana Travassos Benck (Membro Interno)  
FEF/UnB

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Siomara Aparecida da Silva (Membro Externo)  
CEDUFOP/UFOP

---

Prof. Dr. Alcir Braga Sanchez (Suplente)  
FEF/UnB

## **DEDICATÓRIA**

À minha família, grandes incentivadores em minha vida pessoal e profissional. Em especial, aos meus pais que sempre me dão todo suporte necessário e me apóiam incondicionalmente sem esperar nada em troca.

À minhas avós Terezinha e Maria (meus anjos da guarda), mulheres exemplares em suas trajetórias, que fizeram da simplicidade e da humildade, singelas características, marcas em suas personalidades.

À minha grande amiga e companheira Lucila que sempre procura o melhor lado que a vida possa ter.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais por sempre acreditarem em mim. Vocês são os pilares de nossa família e nos renovam a cada dia com um amor incondicional.

Aos meus irmãos Gustavo e Isa por serem meus maiores exemplos. Em especial à minha irmã pelo auxílio no início da jornada no Distrito Federal.

Aos professores e funcionários da FEF. Especialmente ao Professor Odiel pelos ensinamentos e às funcionárias Alba e Áurea pelo suporte durante esta etapa.

Aos colegas de mestrado, Giano, Lucas e Jacaono pela troca de experiências e conhecimentos.

Ao Professor Alexandre Rezende pela orientação e ensinamentos. E por aceitar minha proposta de estudo envolvendo um dos instrumentos de avaliação elaborados em sua tese de doutorado.

Às Professoras Rossana Benck e Siomara Silva pelas ricas e oportunas contribuições neste trabalho e pela participação na banca examinadora.

Aos professores Sérgio Adriano e Evaldo pelas oportunidades e inúmeros ensinamentos transmitidos.

Aos juízes, professores e alunos que de alguma forma contribuíram para que este estudo acontecesse.

Ao meu grande amigo brasileiro Les Paul, companheiro nos momentos de estudo.

Aos grandes amigos que conquistei durante minha vida escolar em Itaúna (3º B), e acadêmica em Viçosa (EFI 2005). Vocês fazem parte de meus pensamentos diários e me relembram os melhores momentos da vida, fazendo da nostalgia um exercício sem fim. Sem dúvidas vocês fazem parte da minha família e são os melhores amigos que eu poderia ter.

À Lucila e sua família pelos bons momentos que sempre me proporcionam.

*“A ciência é feita de dados,  
como uma casa é feita de pedras.  
Mas um conjunto de dados não é ciência,  
tal como um conjunto de pedras não é uma  
casa”*

*(Poincaré)*

## SUMÁRIO

	Página
LISTA DE TABELAS.....	ix
LISTA DE FIGURAS E QUADROS.....	x
RESUMO .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
1. INTRODUÇÃO.....	14
1.1 Objetivo Geral.....	22
1.2 Objetivos Específicos .....	22
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	23
2.1 Jogos Esportivos Coletivos.....	23
2.2 Futsal – Caracterização e Descrição.....	26
2.3 Habilidade Tática.....	29
2.4 Processos Cognitivos Envolvidos nas Habilidades Táticas .....	34
2.5 Avaliação da Tática no Futsal e Futebol.....	37
2.6 Perfil de Desenvolvimento da Performance Tática - PDPT .....	42
2.6.1 Histórico .....	42
2.6.2 Mensuração Realizada pelo PDPT (Indicadores e Itens).....	43
2.6.3 Aplicações e Resultados .....	47
2.6.4 Adaptações Iniciais do PDPT .....	48
2.7 Processos de Construção e Validação de Instrumentos .....	49
3. MATERIAIS E MÉTODOS .....	62
3.1 Caracterização do Estudo .....	62
3.2 Procedimentos.....	63
3.2.1 Adaptações Propostas para Alteração do PDPT para PDHT .	63
3.2.2 Análise por Juízes .....	66
3.2.3 Planejamento de Aplicação do Instrumento Piloto .....	69
3.2.3.1 Aplicação do Instrumento Piloto .....	70
3.3 Cuidados Éticos.....	72
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO .....	73
4.1 Análise Teórica.....	73

4.2 Instrumento Piloto - Validação Experimental .....	82
5. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES .....	98
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	101
ANEXOS .....	112
ANEXO I .....	113
ANEXO II .....	114
ANEXO III .....	118
ANEXO IV.....	125
ANEXO V.....	131
ANEXO VI.....	135
ANEXO VII.....	137
ANEXO VIII.....	138
ANEXO IX.....	139

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Descrição da idade, em anos, dos jogadores avaliados .....	71
Tabela 2 - Percentuais de itens adequados para cada fator, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade).....	74
Tabela 3 - Classificação dos itens segundo o índice de concordância entre os juízes para todos os fatores e itens, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade).....	74
Tabela 4 - Nível de concordância entre os juízes para o fator <i>Jogador no ataque com a posse de bola</i> , nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade).....	75
Tabela 5 - Nível de concordância entre os juízes para o fator <i>Jogador no ataque sem a posse da bola</i> , nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade).....	75
Tabela 6 - Nível de concordância entre os juízes para o fator <i>Jogador na defesa que marca o adversário com a posse da bola</i> , nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade) .....	76
Tabela 7 - Nível de concordância entre os juízes para o fator <i>Jogador na defesa que marca o adversário sem a posse da bola</i> , nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade) .....	76
Tabela 8 - Identificação do valor médio arredondado atribuído pelos juízes para cada um dos itens na escala de 1 a 11 pontos .....	79
Tabela 9 - Concordância entre avaliadores sobre perfil de desenvolvimento ..	88
Tabela 10 - Comparação da medida critério com as avaliações realizadas pelos dois professores .....	92
Tabela 11 - Classificação dos escores da avaliação e da reavaliação do jogador 5, para os dois professores .....	94

## LISTA DE FIGURAS E QUADROS

Figura 1 - Classificação, segundo Moreno (1994), dos esportes de cooperação/oposição .....	25
Figura 2 - Parte da versão do primeiro formulário de captação de dados (indicador movimentação e posicionamento) .....	47
Figura 3 - Parte da segunda versão do formulário de captação de dados (indicador movimentação e posicionamento) .....	49
Figura 4 - Organograma para elaboração de medida psicológica (PASQUALI, 1999) .....	52
Figura 5 - Parte da versão atual do instrumento de avaliação .....	66
Figura 6 - Gráficos com os níveis de desenvolvimento dos alunos avaliados pelo professor 1 nas situações de ataque. Jogador 5 identificado para comparação.....	83
Figura 7 - Gráficos com os níveis de desenvolvimento dos alunos avaliados pelo professor 1 nas situações de defesa. Jogador 5 identificado para comparação.....	83
Figura 8 - Gráfico com os valores da primeira (*) e da segunda (*) avaliação do jogador 5, comparada com os valores médios da turma .....	85
Figura 9 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator <i>Jogador no ataque com a posse da bola</i> , para cada um dos professores.....	86
Figura 10 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator <i>Jogador no ataque sem a posse da bola</i> , para cada um dos professores.....	86
Figura 11 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator <i>Jogador na defesa que marca adversário com a posse da bola</i> , para cada um dos professores .....	86
Figura 12 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator <i>Jogador na defesa que marca adversário sem a posse da bola</i> , para cada um dos professores .....	87

Figura 13 - Comparação das avaliações realizadas pelos professores no fator <i>Jogador no ataque com a posse da bola</i> . A esquerda avaliação do professor 1 e a direita avaliação do professor 2.....	87
Figura 14 - Gráfico de comparação entre avaliações dos professores. As colunas preta e roxa representam as médias das avaliações do grupo, para cada um dos professores. E as colunas azul e verde os valores das avaliações do jogador 5. ....	89
Figura 15 - Gráfico de comparação entre avaliações dos professores. As colunas preta e cinza representam as médias das avaliações do grupo, para cada um dos professores. E as colunas azul e verde os valores das avaliações do jogador 17. ....	89
Figura 16 - Gráfico de comparação entre avaliações dos professores. As colunas preta e roxa representam as médias das avaliações do grupo, para cada um dos professores. E as colunas azul escuro e claro os valores das avaliações do jogador 18.....	90
Quadro 1 - Princípios Táticos do Jogo de Futebol .....	29
Quadro 2 - Definições das estruturas dos processos cognitivos .....	36
Quadro 3 - Instrumentos de avaliação do CTP no Futsal e no Futebol .....	40
Quadro 4 - Alterações realizadas no PDHT .....	64
Quadro 5 - Apresentação dos conceitos de cada um dos critérios avaliados aos juízes .....	67
Quadro 6 - Modelo de avaliação dos itens pelos juízes .....	67
Quadro 7 - Identificação dos juízes participantes do estudo .....	68
Quadro 8 - Descrição dos itens considerados inadequados, por pelo menos um dos juízes, em um ou mais critérios de avaliação e sua nova descrição.....	77
Quadro 9 - Descrição de itens e sugestões apresentadas pelos juízes para sua alteração.....	78
Quadro 10 - Relação dos itens que devem ter seu nível de dificuldade alterado e sua nova descrição para que atenda tal mudança .....	82

## RESUMO

GUIMARÃES, L. C. Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas: validação preliminar da versão para avaliar jogadores de Futsal. 2011. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação Física/UnB, Brasília.

O interesse de pesquisadores na área dos esportes coletivos tem aumentado e buscado conhecer cada vez melhor os processos cognitivos que auxiliam o rendimento esportivo, em especial à tomada de decisão que dá suporte à tática. A partir de então, percebe-se a necessidade de uma avaliação científica destas variáveis para identificação dos níveis de desenvolvimento das habilidades táticas e para o aprimoramento dos processos de ensino-aprendizagem. O objetivo deste estudo foi adaptar e validar teoricamente um instrumento para avaliar as habilidades táticas em jogadores de futsal em quatro situações: no ataque com a posse da bola; no ataque sem a posse da bola; marcando o adversário com a posse da bola; e marcando o adversário sem a posse da bola. Os itens foram submetidos ao julgamento de 10 juízes que avaliaram quatro critérios: clareza da linguagem, pertinência prática, representatividade e precisão dos itens. Houve também uma aplicação piloto do instrumento de avaliação por dois professores de futsal, tendo cada um avaliado vinte e um jogadores entre 10 e 14 anos de idade. A análise da concordância entre os juízes, com índice mínimo de 84%, resultou em 57,8% dos itens adequados para clareza da linguagem, 57,8% dos itens adequados para pertinência prática e 64,4% dos itens adequados em relação a sua representatividade. A análise do critério precisão não atendeu a todas as expectativas iniciais de distribuição normal dos itens em relação ao seu nível de dificuldade. A aplicação do instrumento pelos professores apresentou baixa concordância entre as avaliações indicando a necessidade da elaboração de um manual de aplicação criterioso. O instrumento, após as alterações sugeridas pelos juízes, deverá passar por novos procedimentos para sua validação.

Palavras-chave: Tática, avaliação, instrumento, futsal, validação

## **ABSTRACT**

GUIMARÃES, L. C. Profile of the tactical skills development: preliminary validation of the version to evaluate Futsal players. 2011. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação Física/UnB, Brasília.

The interest of researchers in the area of team sports has increased, trying to know better the cognitive processes that help sports performance, especially taking decisions, which give support to the tactics. Since then, it is noticed the need of a scientific evaluation of these variables to identify the levels of development of tactical skills and to improve the teaching-learning processes. The purpose of this paper was to adapt and theoretically validate a tool to evaluate the tactical skills of Futsal players in four situations: attack with ball possession; attack without ball possession; marking the opponent with ball possession and marking the opponent without ball possession. The items were submitted to 10 experts who evaluated four criteria: clarity of language, practical relevance, representativeness and accuracy of the items. There was also a pilot application of the evaluation tool by two Futsal teachers, and each one evaluated twenty-one players aged between 10 and 14. The conformity analysis among the experts, with minimum index of 84%, resulted in 57,8% of the adequate items to the clarity of language, 57,8% of the adequate items to the practical relevance and 64,4% of adequate items to their representativeness. The analysis of the accuracy did not respond to all the initial expectations of normal distribution of the items concerning its level of difficulty. The usage of the tool by the teachers presented low concordance between the evaluations, showing the necessity of preparing a thorough application manual. The tool, after the modifications suggested by the experts, may pass through new procedures to its validation.

Key words: Tactic, evaluation, tool, futsal, validation

## 1. INTRODUÇÃO

O rendimento esportivo é influenciado por diferentes fatores que atuam de forma integrada para que o indivíduo seja capaz de expressar seu comportamento através de uma ação motora. Essa ação motora será resultado do nível de interação entre algumas capacidades, tais como: biotipológicas, sócio-ambientais, físicas, técnicas, táticas e psíquicas (GRECO; CHAGAS, 1992), ocorrendo ainda uma hierarquização dessas capacidades em relação à importância e à predominância, devido às características inerentes às diversas modalidades.

A expressão corporal pode ocorrer em diversos ambientes e situações, e atualmente encontramos os jogos esportivos coletivos como um importante meio para realização dessas. Os jogos esportivos coletivos representam uma atividade social organizada, uma forma específica de manifestação e de prática, na qual os jogadores estão agrupados em duas equipes numa situação de rivalidade esportiva (TEODORESCU, 1984).

A particularidade dos jogos esportivos coletivos está associada principalmente a grande variabilidade das situações que acontecem durante o jogo, devido à frequência, ordem cronológica e complexidades não previstas, aumentando os graus de aleatoriedade e imprevisibilidade dessas modalidades, exigindo uma elevada capacidade de adaptação e de resposta imediata por parte dos jogadores e das equipes (GARGANTA, 1994; 2005). Sendo assim, essas especificidades remetem os jogadores à utilização da inteligência e da cooperação, somados a importância da comunicação.

Ser considerado um jogo esportivo coletivo implica possuir aspectos comuns a outras modalidades, ou seja, possuir os invariantes atribuídos a este tipo de modalidade (como no basquetebol, no futebol, no handebol, entre outras), assim enunciadas: uma bola ou implemento similar, movimentado como as mãos, pés ou bastões/raquetes, um espaço de jogo, adversários, parceiros, um alvo a atacar e outro para defender, além de regras específicas (BAYER, 1994; GARGANTA, 1998).

Enquadrar-se como jogo esportivo coletivo não implica apenas possuir as invariantes, mas também requer a presença de outras características similares às demais modalidades coletivas. Estas similaridades foram nomeadas por Bayer (1994) de princípios operacionais e dividem-se em princípios de ataque:

conservação da posse de bola, construção de ações ofensivas, progressão em direção ao alvo adversário, criação de situações de finalização e por fim a finalização à baliza adversária, buscando o ponto ou gol; e de defesa: anulação das situações de finalização, recuperação da bola, impedimento da progressão da equipe adversária, proteção do próprio alvo e redução do espaço de jogo adversário; além das regras de ação, ligados aos aspectos táticos do jogo (BAYER, 1994; MORENO, 1994). Deste modo, os jogadores organizados individual ou coletivamente, procuram assumir comportamentos que promovam situações favoráveis à consolidação de tais objetivos (GARGANTA; PINTO, 1998).

Praticar um esporte coletivo é saber jogar tanto *com* como *sem* a posse da bola. Nas situações de jogo sem a posse da bola, nas quais o jogador está envolvido a maior parte do tempo, ele é responsável por movimentar-se em busca de espaços para ele e para seus companheiros, principalmente para aquele que está com a posse da bola, tornando-se opção de passe e procurando criar oportunidades de finalização.

Na defesa, todos precisam estar sincronizados para fechar os espaços vazios que podem ser ocupados pelos adversários, mas também devem estar atentos para cobrir os espaços deixados pelos companheiros que falharam em sua função. A defesa, assim como o ataque, é uma missão que deve ser executada de forma coletiva (BALBINO, 2001).

O futsal, modalidade a ser abordada nesse estudo, está inserido no conjunto dos jogos coletivos por apresentar características semelhantes a outras, que já foram citadas. Outras particularidades do futsal auxiliam na identificação de suas principais características, tais como, a atuação das equipes em um espaço comum e a participação simultânea dos jogadores (companheiros e adversários) sobre a bola, atuando de forma conjunta tanto para atacar quanto para defender, encaixando-se assim, segundo Moreno (1994), nos chamados esportes de oposição/cooperação.

As exigências de percepção em relação a objetos móveis (cinco adversários, quatro colegas, dois árbitros, bola) e objetos fixos (área de meta, zona de substituição, espaço de jogo, etc), são características particulares do futsal. Além disso, a área de jogo de 800m<sup>2</sup>, o controle óculo-pedálico da bola, a velocidade de ocorrência das ações, o nível de intensidade física e psicológica do jogo e a

proximidade com a torcida também são responsáveis pela especificidade da modalidade (SOUZA, 2002).

A característica complexa dos jogos esportivos coletivos faz com que os jogadores tenham que ter uma permanente atitude tático/estratégica para superarem a imprevisibilidade estrutural que as situações de jogo lhes apresentam (GARGANTA, 1998; SOUZA; PAULA; GRECO, 2000). Essas atitudes podem ser representadas na solicitação de respostas variadas, velozes, precisas e complexas, realizadas muitas vezes, sob uma forte pressão de tempo (GRECO, 2001).

Nos esportes coletivos tem-se, a todo o momento, a interação de vários componentes (tempo, espaço, companheiros, adversários, bola, placar, objetivos e metas a alcançar, etc), que exercem influência um sobre os outros ao longo das situações de jogo. Tais elementos colocam o jogador diante de uma série de problemas a serem resolvidos rapidamente e com precisão, envolvendo assim a trilogia espaço-tempo-situação como importantes componentes que caracterizam a capacidade tática (SOUZA; PAULA; GRECO, 2000).

A tática pode ser interpretada como a tomada de decisão sobre como buscar de forma criativa e inteligente a solução de problemas que o jogador enfrenta nas diversas situações que acontecem no jogo. Sendo a habilidade tática compreendida como a capacidade de o jogador aplicar o conhecimento e a experiência que possui na otimização do uso dos recursos técnicos que domina para responder adequadamente às situações do jogo (GRECO; BENDA, 1998). Um comportamento tático bem sucedido, portanto, depende de um componente relacionado com o auto-conhecimento, ou seja, com uma consciência realista das ações técnico-táticas que é capaz de executar.

De acordo com Souza et al. (2000) o comportamento tático bem sucedido se dá quando o jogador, conscientemente, usa seu conhecimento para tomar decisões que visam aproveitar os deslizes de comportamento dos adversários. Sendo assim, o desenvolvimento das habilidades táticas do jogador implica em aprimorar sua capacidade de ler o jogo e conhecer o adversário para que possa tomar decisões rápidas e eficazes sobre as jogadas mais adequadas (GRÉHAIGNE; GODBOUT, 1995).

Rezende (2003) define habilidades táticas como sendo ações voltadas para o jogar coletivamente. Ou seja, a capacidade de tomar decisões sobre o que fazer

levando em consideração as circunstâncias do jogo, tais como a posição da bola e as alternativas de ação tanto dos companheiros quanto dos adversários.

Ainda segundo o autor, para que as habilidades táticas possam ser bem desempenhadas os jogadores devem apresentar algumas qualidades. Dentre elas as (1) capacidades perceptivas – relacionadas com a visualização e interpretação das circunstâncias de jogo, destacando a distribuição e ocupação do espaço – (2) as capacidades cognitivas – relacionadas com a formação de conceito e a função de memória que permitem a análise da situação e a tomada de decisão sobre a melhor ação a ser executada – e (3) as capacidades motoras – relacionadas com as valências técnicas e físicas para realizar de forma eficiente as jogadas.

Saber *o que* fazer e ainda *quando* e *como* fazer, são aspectos importantes relacionados à compreensão tática, e ligados diretamente ao modo como o jogador concebe e percebe o jogo (GARGANTA, 2004). Esse conhecimento do jogo está relacionado a duas concepções táticas, ao mesmo tempo interdependentes entre si, mas também autônomas uma em relação à outra: o conhecimento declarativo e o conhecimento processual.

O conhecimento tático declarativo está associado àquilo que o jogador é capaz de narrar, explicar verbalmente, acerca da melhor opção de jogo possível em uma determinada situação. Ou seja, que não tem a exigência implícita de ser executado. O conhecimento tático declarativo deve cumprir duas funções diferentes que precisam estar bem articuladas entre si: (1) pode estar direcionado para uma decisão tática ideal, o que pressupõe um jogador com habilidades físicas e técnicas também ideais, de forma a ser capaz de executar qualquer tipo de jogada considerada possível naquela situação de jogo em particular, ou (2) pode estar direcionado para uma decisão tática adequada e possível de ser executada de forma eficiente pelo jogador real, ou seja, de acordo com as suas condições e os seus limites físico-técnicos, mesmo que não seja a melhor possível naquela situação de jogo.

A articulação supracitada requer a capacidade de o jogador tomar uma decisão tática consciente, que leve em consideração o seu potencial real de jogo, para que não fique tentando sempre executar a jogada perfeita e brilhante, difícil de ser bem sucedida. Mas também, por outro lado, para que não fique restrito às ações

físico-técnicas em que tem segurança de que é capaz de executar, deixando, portanto, de ser ousado e de arriscar jogadas alternativas e difíceis.

O conhecimento tático processual, por sua vez, está relacionado à tomada de decisão motora em si, ou seja, à tentativa, de preferência bem sucedida, de executar a jogada mais adequada para resolver a situação problema colocada pelo jogo. Enquanto o conhecimento declarativo está em um plano teórico, o processual situa-se no plano prático, o que não significa que está desprovido de uma dimensão cognitiva, pois implica em uma tomada de decisão. A diferença é que ao invés de ser declarada, essa decisão precisa ser executada, mesmo que o indivíduo não seja capaz de explicar por que agiu dessa ou daquela maneira.

O destaque para o fato de que o conhecimento processual está no âmbito da tentativa e não da execução em si tem o propósito de demarcar a diferença entre, de um lado, a tomada de decisão tática e, de outro lado, a capacidade de execução físico-técnica. Muito embora as considerações anteriores procurem fazer a articulação entre as possibilidades *ideais* e as possibilidades *reais* do comportamento tático, é preciso também demarcar a sua independência para evitar que a avaliação dos resultados permaneça presa ao sucesso da jogada.

A rigor, tanto o treinamento, em maior medida, como também a competição, em menor medida, devem estar com o foco direcionado para as situações ideais e para uma tomada de decisão tática que exijam do jogador o aprimoramento de suas capacidades físico-técnicas. Isso requer um grau de tolerância maior com a possibilidade de o jogador assumir uma atitude marcada pela ousadia tática no jogo, o que somente será possível a partir de uma transformação na maneira de avaliar o seu rendimento no jogo.

Deve-se inverter a postura comum de avaliar o comportamento tático somente pelo resultado final. O que se observa de uma maneira geral é que comportamentos táticos inadequados costumam ser vistos com aprovação quando resultam em gol, como se o fato de ter marcado o gol retirasse do jogador a responsabilidade de analisar qual é a possibilidade real daquela situação se repetir novamente durante o jogo. A recíproca, infelizmente, também é verdadeira, muitas vezes o comportamento tático adequado é reprovado pelo fato de não ter sido bem sucedido e resultado em gol.

As considerações acima indicam que, além de pesquisas científicas relacionadas aos modelos de ensino e de treinamento das habilidades esportivas, é preciso também investir no estudo dos métodos e procedimentos capazes de avaliar e mensurar o nível de desenvolvimento dessas habilidades.

A análise dos jogos coletivos com ênfase na dimensão tática tem se deparado com a dificuldade de desenvolver instrumentos de medida que satisfaçam alguns critérios. Sendo principalmente, as exigências científicas mínimas e o fornecimento de dados significativos para o acompanhamento e a revisão dos programas educacionais de ensino e treinamento esportivo. As atividades de estudo dirigidas para construção-validação-aplicação-limitações-interpretações de instrumentos psicológicos de avaliação do processo de formação e desenvolvimento das habilidades esportivas têm uma importante contribuição a oferecer tanto para pesquisa básica como para a aplicada.

A configuração de variáveis psicológicas que possam fornecer indicadores objetivos para o estudo dos aspectos que interferem no rendimento esportivo requer investimento na validação de instrumentos de avaliação a fim de obter dados considerados confiáveis, ou seja, que apresentem um grau de consistência e precisão que atenda os rigores científicos. Para serem considerados confiáveis, os dados obtidos a partir da aplicação do instrumento na avaliação de um indivíduo em uma mesma situação, por um mesmo avaliador, e, em dois momentos distintos, não devem ser diferentes (concordância intra-avaliador), como também, não devem ser diferentes os dados provenientes da avaliação de dois avaliadores diferentes de um mesmo indivíduo na mesma situação (concordância inter-avaliadores).

O processo de validação de um instrumento de avaliação psicológica é responsável por verificar em que medida o instrumento avalia aquilo que se propõe a medir. Paralelamente, é necessário definir com clareza qual é a sensibilidade e precisão das medidas obtidas e como também garantir que o instrumento pode ser aplicado com objetividade, de forma que a subjetividade do avaliador não interfira significativamente nos resultados das observações realizadas (ORTEGA, 1999).

O instrumento de avaliação psicológica deve, portanto, passar por um processo de validação teórica e empírica que segundo Pasquali (1999), abrange as etapas de: (1) análise semântica dos itens que compõem o instrumento, atestando que todos os extratos de sujeitos que compõem a amostra compreendem os itens da

mesma maneira e com a mesma clareza; (2) análise de construto, averiguando, de acordo com a apreciação crítica de juízes, especialistas na área, se os itens se referem ou não às características psicológicas que o instrumento se propõe a avaliar; e ainda (3) análise estatística (fatorial) dos dados obtidos na aplicação do instrumento.

O interesse de pesquisadores na área dos esportes coletivos vem aumentando e buscando conhecer cada vez melhor os processos de observação e análise do jogo, devido à sua importância para a compreensão do rendimento esportivo (GARGANTA, 2001). A partir de então, percebemos a necessidade de mensurar de forma científica as habilidades táticas.

Grande parte dos atuais instrumentos para coleta de informações referentes às habilidades táticas nos esportes coletivos está geralmente ligada a alguma tecnologia. Além disso, normalmente não tem como protocolos de avaliação a participação no jogo formal, tendo a avaliação realizada durante a participação em atividades adaptadas a algumas situações que acontecem no jogo (conhecimento tático processual) ou a observação de determinadas situações pelos jogadores para análise e resposta (conhecimento tático declarativo). Avaliando ainda um único elemento, como por exemplo, a tomada de decisão, geralmente envolvendo apenas o jogador em posse da bola.

Sendo assim, o instrumento denominado Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas - PDHT tem como principal característica a aplicação e mensuração do comportamento tático do jogador de forma direta. Pois ocorre por meio da observação sistemática dos jogadores durante a participação nos jogos e treinamentos. Constituindo-se assim, em uma alternativa acessível a diversos profissionais da área devido ao baixo custo e a facilidade na aplicação.

Além de ser uma oportunidade para criação de parâmetros reais e mensuráveis para avaliação das habilidades táticas dos jogadores, pode auxiliar na seleção de talentos esportivos. Sendo capaz de avaliar o jogador com ou sem a posse de bola, em situações de ataque e de defesa.

O instrumento PDHT, a ser validado nesse estudo, pretende avaliar o conhecimento tático processual em jogadores de futsal de 9 a 17 anos, a fim de verificar o nível de aprendizagem das habilidades táticas. Essa análise acontecerá após a observação longitudinal do avaliador, que deve ser o próprio professor, pois

reúne as condições necessárias para identificar patamares de aprendizagem (iniciante, transição para intermediário, intermediário, transição para avançado e avançado) relacionados às habilidades táticas em que se encontram os jogadores.

Este instrumento foi desenvolvido por meio de uma adaptação do instrumento inicial elaborado por Rezende (2003). Através de um redimensionamento de sua estrutura, reorganização dos atributos e seus fatores, além da modalidade esportiva a ser avaliada, sendo utilizado no futsal e não mais no futebol, iniciou-se o ajuste a esta nova versão.

A adoção, por parte do professor, de um sistema geral de avaliação do desenvolvimento dos jogadores, voltado para classificar as ações de jogo de acordo com a sua adequação tática, é um expediente imprescindível para o período de formação básica do jogador para atuação no jogo (REZENDE, 2008). Segundo Garganta (2001) a análise do desempenho dos jogadores nos jogos esportivos tem possibilitado:

- configurar modelos da atividade dos jogadores e das equipes;
- identificar traços da atividade cuja presença/ausência se correlaciona com a eficácia de processos e a obtenção de resultados positivos;
- promover o desenvolvimento de métodos de treino que garantam uma maior especificidade e, portanto, superior transferibilidade;
- indicar tendências evolutivas das diferentes modalidades esportivas.

O futsal, modalidade escolhida para aplicação do teste, pode ser justificada devido à grande dinâmica do jogo, fazendo com que todos os jogadores atuem juntos tanto para atacar quanto para defender. Além disso, não há trabalhos sistemáticos de avaliação do desenvolvimento e da aprendizagem dos jogadores que subsidie o planejamento e a revisão dos programas de ensino e treinamento das habilidades esportivas nesta modalidade.

Observando a literatura e os jogos de futsal, é possível perceber que durante uma partida os jogadores se deparam com desafios complexos em consequência das tarefas cognitivas e motoras múltiplas com que são defrontados. Comportamento diante de companheiros e adversários, em situações táticas que se alternam continuamente, representadas pela marcação intensa, passe acelerado, constante perda e recuperação da posse de bola, movimentações constantes sem e

com a posse da bola, situações de superioridade, inferioridade e igualdade numérica, enfim, uma diversidade de situações (SANTANA, 2004).

O número reduzido de jogadores de linha em quadra, quatro, facilita a observação do professor, podendo avaliar de maneira mais eficaz os mesmos. Essa modalidade também é mais praticada em Brasília e na região do Entorno, diferentemente do futebol de campo, o que facilita a localização dos grupos esportivos e conseqüentemente dos expert da área.

Esse estudo abordará temas relacionados principalmente ao futsal, às habilidades táticas nos esportes coletivos e a técnicas para elaboração e validação de instrumento de avaliação de habilidades psicológicas.

### **1.1 Objetivo Geral**

- Validar e adaptar para o futsal o Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas (PDHT) a ser aplicado em jogadores das categorias sub-11 a sub-17.

### **1.2 Objetivos Específicos**

1. Descrever as fases de construção do instrumento e o processo de uniformização de sua aplicação;
2. Especificar o público-alvo, as finalidades e as possibilidades de interpretação e aplicação dos resultados;
3. Verificar a calibragem do instrumento e os critérios utilizados pelos professores ao utilizá-lo;
4. Calcular os escores para classificação dos jogadores em níveis de desenvolvimento;
5. Propor uma forma de apresentação dos resultados aos jogadores e responsáveis;
6. Identificar diretrizes para a elaboração do Manual de aplicação-análise- interpretação dos resultados.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 Jogos Esportivos Coletivos

Os jogos esportivos coletivos representam uma atividade social organizada, uma forma específica de manifestação e prática do exercício físico. Nestas modalidades, os jogadores se agrupam em duas equipes numa relação determinada pela disputa através de luta com vista à obtenção da vitória (rivalidade desportiva), com a presença da bola, ou outro implemento de jogo, manobrada de acordo com as regras específicas de cada modalidade (TEODORESCU, 1984; LOVATTO; GALATTI, 2007). Esses jogos caracterizam-se pela diversidade de solicitação morfológica, ações técnicas diferenciadas e não cíclicas e intensa atividade psíquica, em situações de oposição e cooperação (MORENO, 1994; GARGANTA; PINTO, 1998; COSTA et al., 2002).

A capacidade esportiva estrutura-se em três componentes do rendimento, uma componente perceptiva, uma motora e outra cognitiva. O sucesso no esporte não é atribuído apenas ao padrão motor, ao gesto técnico em si mesmo, deve-se considerar também a capacidade de identificar e monitorar os sinais relevantes para uma leitura abrangente das circunstâncias de jogo e uma efetiva tomada de decisão sobre a alternativa de jogo mais adequada a ser realizada, o que inclui, por exemplo, habilidades como: antecipação, visão periférica, tempo de reação, criatividade e pensamento divergente (ALLARD; BURNETT, 1985 apud MATIAS; GRECO, 2009).

Nos jogos coletivos o primeiro problema a ser solucionado é de natureza tática, ou seja, o jogador deve tomar uma decisão sobre o que fazer, para aí sim dedicar-se a colocar em prática a solução do problema. Isto dá origem ao problema subsequente, de natureza técnica, ou seja, relacionado com o *como* fazer, quando precisa recorrer ao controle motor para organizar a resposta motora mais rápida e precisa que esteja ao seu alcance.

Sendo assim, é exigida dos jogadores uma adequada capacidade cognitiva de tomada de decisão, resultante do emprego das capacidades perceptivas de leitura do jogo. Para a partir de então, realizar a ação através de recursos motores específicos, que mobilizam as capacidades físicas e coordenativas (GARGANTA, 2002).

Segundo Garganta (1997) a maioria das classificações para os jogos esportivos coletivos apresentam como ponto central a dimensão estratégico-tática. Portanto, a caracterização do futsal neste estudo levará em consideração este referencial.

Diversos autores apresentam similaridades entre os jogos esportivos coletivos, tais como: (1) a frequência, ordem cronológica e complexidade dos acontecimentos imprevisíveis (GARGANTA, 1997); (2) os seguintes invariantes: bola, espaço e objetivo de jogo, regras específicas, colegas e adversários, além das relações técnico-táticas, de ataque/defesa e de cooperação/oposição (BAYER, 1994; MORENO, 1994); (3) os momentos de oposição com os adversários e de colaboração com os companheiros, além de (4) ações que sofrem influência da situação do jogo (jogador a mais ou a menos na equipe, placar do jogo, etc.) inter-relacionada com os objetivos do jogo (GRECO; BENDA, 1998).

Moreno (1994) propõe uma classificação que tem como referência a forma de utilização do espaço de jogo e a atuação dos jogadores neste ambiente. Assim, as ações de jogo resultam da interação dos participantes, produzidas de forma que a equipe coopere entre si e organize ações de oposição à outra equipe.

A atuação dos jogadores (companheiros e adversários) na ocupação do espaço pode acontecer de duas maneiras diferentes: modalidades em que há invasão do campo adversário (futebol, futsal, basquetebol); e outras modalidades, em que cada equipe permaneça em um dos lados do campo (voleibol).

Em função da forma de atuação temos como consequência a definição de como será a participação do jogador: alternada (como ocorre no tênis e no badminton) ou simultânea (é o caso do handebol, futsal e futebol). A seguir é apresentada a divisão das modalidades esportivas a partir da aplicação desses critérios.

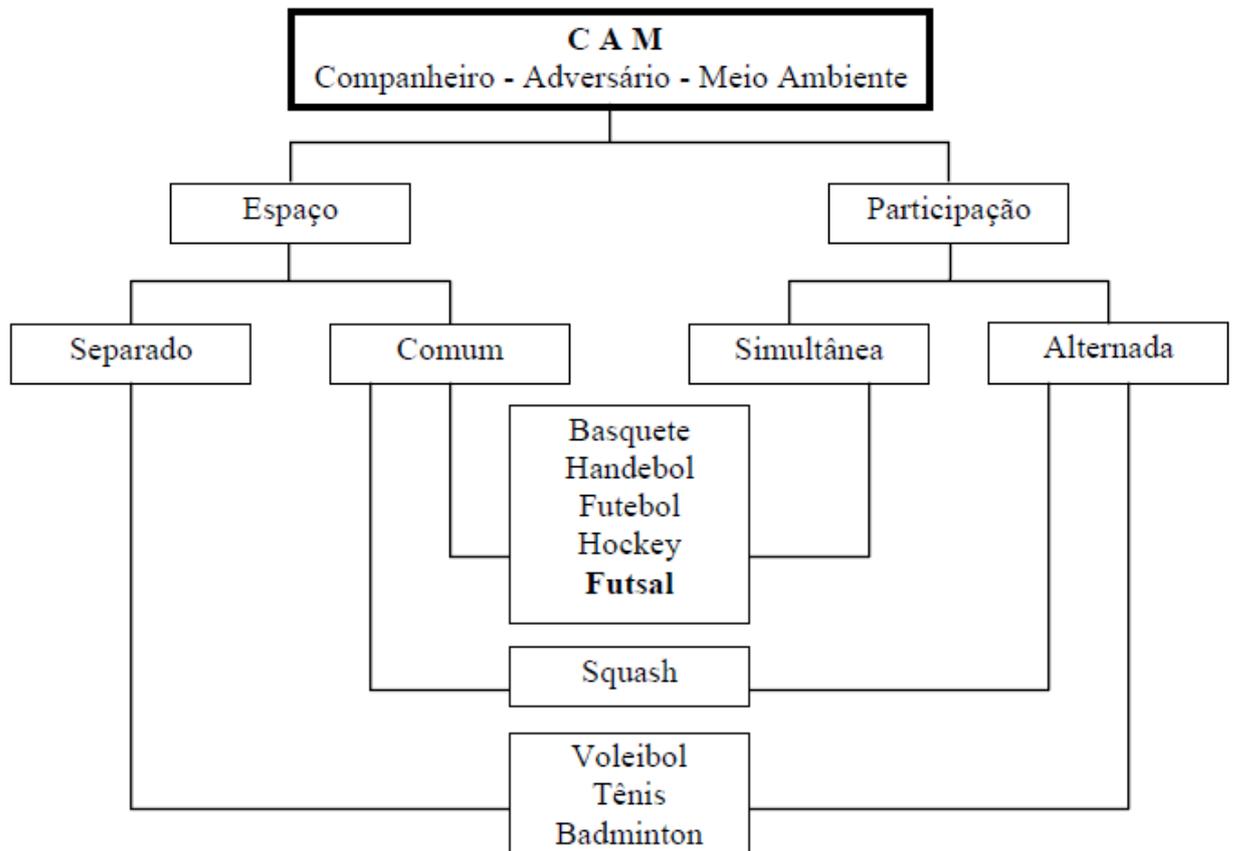


Figura 1 - Classificação, segundo Moreno (1994), dos esportes de cooperação/oposição

Fonte: SOUZA (2002, p. 29)

Segundo Tavares, Greco e Garganta (2006):

A identidade desses jogos materializa-se na variabilidade das constelações de ataque e defesa, nas características da velocidade de jogo, na imprevisibilidade do contexto ambiental e na riqueza das variações táticas.[...] Aquelas características inerentes à identidade dos jogos desportivos coletivos convertem-se em pré-requisitos do rendimento do atleta, porque fundam os parâmetros de pressão da ação, particularmente para os jovens praticantes, solicitando-lhes um comportamento tático-estratégico ajustado.

No futsal, as ações desenvolvem-se em um espaço comum, com participação simultânea dos jogadores em relação à bola, sem a necessidade de esperar a ação final do adversário. Os objetivos do jogo podem ser: princípios operacionais de ataque - conservar a posse da bola, progredir em direção ao alvo adversário, e finalizar, buscando o gol; ou princípios operacionais de defesa - além de recuperar a posse da bola para o próximo objetivo (parcial) ou marcar o gol (final), impedir a

progressão da equipe adversária e proteger seu próprio alvo (BAYER, 1994; SOUZA, 2002).

A simultaneidade das ações confere aos jogos de invasão a necessidade constante de atitudes tático-estratégicas que se associam aos processos cognitivos relacionados à percepção e tomada de decisão (SILVA; GRECO, 2009; TAVARES; GRECO; GARGANTA, 2006). Tais jogos manifestam-se pela organização espacial dos jogadores no campo de jogo face às circunstâncias da partida (DUPRAT, 2007).

## **2.2 Futsal – Caracterização e Descrição**

Os jogos de invasão caracterizam-se por um confronto entre duas equipes que se movimentam de forma complexa, com o objetivo de vencer, alternando-se em situações de ataque e defesa (GARGANTA, 1998). Essas duas grandes fases, ataque e defesa, apresentam objetivos antagônicos, pois quando a equipe tem a posse da bola, deve criar situações de finalização e marcar o gol; enquanto sem a posse da bola, deve impedir a criação de situações de finalização e marcação do gol, buscando recuperar a posse da bola (BAYER, 1994; GARGANTA, 2002).

Assim, encontramos o futsal como um jogo de invasão. Caracterizado pela participação simultânea de duas equipes em um espaço comum e com particularidades que demonstram um forte apelo à inteligência dos jogadores (MORENO, 1994; SILVA; GRECO, 2009).

No futsal, as exigências atribuídas pelas regras e a complexidade das ações induzem aos jogadores uma permanente atitude tática para solucionarem os diversos problemas apresentados durante o jogo. Assim, a exigência tática implica uma atitude cognitiva, que permite reconhecer, orientar e regular as ações (SOUZA, 2002; MOREIRA, 2005; SILVA; GRECO, 2009).

O futsal desenvolve-se em um espaço de aproximadamente 40 metros de comprimento por 20 de largura, podendo os cinco jogadores de cada equipe circular livremente neste espaço, o que lhes impõe uma capacidade de tomada de decisão e controle da bola a um nível qualitativo diferenciado sobre a pressão de tempo para as ações táticas. De acordo com as regras do jogo o controle da bola não pode ser feito com as mãos (com exceção do goleiro) o que dificulta sua manipulação, pela exigência do controle óculo-pedálico (SOUZA, 2002; CBFS, 2011).

Esta modalidade caracteriza-se ainda pelo contato corporal e pela grande exigência de vigor físico dos jogadores (GRECO; CHAGAS, 1992), com frequente confronto entre ataque e defesa (GRÉHAIGNE; GODBOUT; BOUTHIER, 1997). Apresenta ações de alta velocidade (LIMA; SILVA; SOUZA, 2005) num espaço de jogo relativamente pequeno (área proporcional de 80m<sup>2</sup> por jogador), que ainda pode ser considerada menor se levar-se em conta que a maioria das quadras brasileiras tem dimensões inferiores a 40x20m e que em determinadas situações de jogo praticamente os mesmos jogadores se encontram concentrados em um espaço específico bem menor do que o tamanho total da quadra (SOUZA, 2002).

O tempo de jogo, a exemplo do basquetebol, é aquele efetivamente jogado. A cada interrupção o cronômetro é travado pelo cronometrista, sendo iniciada ou reiniciada a contagem somente quando a bola está novamente em jogo (SOUZA, 2002; CBFS, 2011).

Tanto o futsal quanto o futebol apresentam características particulares, tais como a dimensão da bola, campo e baliza, o tipo de piso e as regras. Entretanto, vários comportamentos afiguram similaridades entre as duas modalidades.

Segundo Müller (2010) as atividades no futsal são voltadas para um jogador “universal” com estímulo tanto das capacidades ofensivas quanto defensivas. Ao contrário do que acontece no futebol, que exige maior especificidade dos jogadores.

Além disso, os jogadores de futsal tendem a efetuar maior número de ações táticas, devido às dimensões do espaço de jogo e da bola, a superfície mais regular do piso e a proximidade do portador da bola. Do mesmo modo, os comportamentos desempenhados pelos jogadores de futebol são influenciados pelas alterações nas dimensões do campo de jogo, principalmente no que concerne a organização defensiva das equipes (COSTA et al., 2011).

Assim como em outras modalidades coletivas (handebol, basquetebol, futebol), o futsal, caracteriza-se como um jogo de território comum e participação simultânea, em que há a disputa direta pela posse da bola. No futsal o jogador manipula a bola quase exclusivamente com os membros inferiores, estando estes simultaneamente implicados no equilíbrio do corpo e nos deslocamentos. Isto dificulta o controle e proteção da mesma, pois não há possibilidades de agarrá-la.

Como o desenvolvimento do jogo acontece, predominantemente, num plano baixo, isso dificulta a disponibilização da visão para efetuar a leitura do jogo,

trazendo grande exigência óculo-pedálica para controle da bola (GARGANTA, 2002). Apesar das inúmeras possibilidades de ação com bola, os comportamentos mais frequentes são realizados, principalmente sem a posse de bola (DUFOUR, 1993; SANTANA, 2006).

De acordo com Garganta e Pinto (1998) no voleibol, basquetebol e handebol, a relação quantificável de êxitos nas situações de finalização no ataque é de aproximadamente 2 para 1, enquanto no futebol é de apenas 50 para 1. No futsal, esta relação foi de 9 para 1, em uma análise realizada na final do Campeonato Mundial da Guatemala/2000 entre Brasil e Espanha (SANTANA, 2001 apud SOUZA, 2002). Estas relações permitem concluir que no futsal as probabilidades de uma equipe de nível de rendimento inferior vencer outra de nível superior é maior que no voleibol, no basquetebol e no handebol, sendo inferior, porém, das possibilidades no futebol de campo (SOUZA, 2002).

O Futsal como modalidade coletiva apresenta como principal característica o confronto entre duas equipes, numa relação de oposição entre elas e de cooperação entre os integrantes de cada uma dessas equipes. Nesta relação contraditória e permanente se impõem mudanças rápidas e alternadas de atitudes e de comportamentos dos jogadores participantes (SOUZA, 2002).

Em função da aleatoriedade, imprevisibilidade e variabilidade dos comportamentos no jogo (GARGANTA; OLIVEIRA, 1996), a tática concede relevância para todas as movimentações dos jogadores que são norteadas por princípios de jogo (COSTA et al., 2009b). Eles compreendem um conjunto de normas que norteiam as possibilidades de solução das situações problemas decorrentes do jogo (GARGANTA; PINTO, 1998).

Devido à similaridade nos comportamentos e ações entre o futsal e o futebol podemos incorporar os princípios de jogo, proposto por Costa et al. (2009b), baseado em Garganta e Pinto (1998), para a modalidade futsal. Tais princípios orientam as tomadas de decisões dos jogadores.

## Princípios Táticos do Jogo de Futebol

Princípios Gerais	Tentar criar superioridade numérica	Evitar a igualdade numérica	Não permitir a inferioridade numérica
Fases	<b>Ataque (com posse de bola)</b>		<b>Defesa (sem posse de bola)</b>
Princípios Operacionais	Conservar a bola Construir ações ofensivas Progredir pelo campo de jogo adversário Criar situações de finalização Finalizar a baliza adversária		Impedir a progressão do adversário Reduzir o espaço de jogo adversário Proteger a baliza Anular as situações de finalização Recuperar a bola
Princípios Fundamentais	<b>Penetração</b>	- Desestabilizar a organização defensiva adversária; - Atacar diretamente o adversário ou a baliza; - Criar situações vantajosas para o ataque em termos numéricos e espaciais.	<b>Contenção</b>
	<b>Cobertura Ofensiva</b>	- Dar apoio ao portador da bola oferecendo-lhe opções para a seqüência do jogo; - Diminuir a pressão adversária sobre o portador da bola; - Criar superioridade numérica; - Criar desequilíbrio na organização defensiva adversária; - Garantir a manutenção da posse de bola.	- Diminuir o espaço de ação ofensiva do portador da bola; - Orientar a progressão do portador da bola; - Parar ou atrasar o ataque ou contra-ataque adversário; - Propiciar maior tempo para organização defensiva; - Restringir as possibilidades de passe a outro jogador adversário; - Evitar o drible que favoreça progressão pelo campo de jogo em direção ao gol; - Impedir a finalização à baliza.
	<b>Mobilidade</b>	- Criar ações de ruptura da organização defensiva adversária; - Apresentar-se em um espaço muito propício para a consecução do gol; - Criar linhas de passe em profundidade; - Conseguir o domínio da bola para dar seqüência a ação ofensiva (passe ou finalização).	<b>Cobertura Defensiva</b>
	<b>Espaço</b>	- Utilizar e ampliar o espaço de jogo efetivo da equipe; - Expandir as distâncias/posicionamentos entre os jogadores adversários; - Dificultar as ações de marcação da equipe adversária; - Facilitar as ações ofensivas da equipe. - Movimentar para um espaço de menor pressão; - Ganhar "tempo" para tomar a decisão correta para dar seqüência ao jogo; - Procurar opções mais seguras, através do jogadores posicionados mais defensivamente, para dar seqüência ao jogo.	- Servir de novo obstáculo ao portador da bola, caso esse passe pelo jogador de contenção; - Transmitir segurança e confiança ao jogador de contenção para que ele tenha iniciativa de combate às ações ofensivas do portador da bola.
	<b>Unidade Ofensiva</b>	- Facilitar o deslocamento da equipe para o campo de jogo adversário; - Permitir a equipe atacar em unidade ou em bloco; - Oferecer mais segurança as ações ofensivas realizadas no centro do jogo; - Propiciar que mais jogadores se posicionem no centro do jogo; - Diminuir o espaço de jogo no campo defensivo.	<b>Equilíbrio</b>
			- Assegurar a estabilidade defensiva na região de disputa de bola; - Apoiar os companheiros que executam as ações de contenção e cobertura defensiva; - Cobrir eventuais linhas de passe; - Marcar potenciais jogadores que podem receber a bola; - Fazer recuperação defensiva sobre o portador da bola; - Recuperar ou afastar a bola da zona onde ela se encontra.
		- Aumentar a proteção ao gol; - Condicionar o jogo ofensivo adversário para zonas de menor risco do campo de jogo; - Propiciar aumento de pressão no centro de jogo.	
		<b>Unidade Defensiva</b>	
		- Permitir a equipe defender em unidade ou em bloco; - Garantir estabilidade espacial e sincronia dinâmica entre as linhas longitudinais e transversais da equipe em ações ofensivas; - Diminuir a amplitude ofensiva da equipe adversária na sua largura e profundidade; - Assegurar linhas orientadoras básicas que influenciam as atitudes e os comportamentos tático-técnicos dos jogadores que se posicionam fora do centro do jogo; - Equilibrar ou reequilibrar constantemente a repartição de forças da organização defensiva consoante às situações momentâneas de jogo; - Reduzir o espaço de jogo utilizando a regra do impedimento; - Obstruir possíveis linhas de passe para jogadores que se encontram fora do centro de jogo; - Possibilitar a participação em uma ação defensiva subsequente; - Propiciar que mais jogadores se posicionem no centro do jogo.	

Quadro 1 - Princípios Táticos do Jogo de Futebol

Fonte: Princípios táticos do jogo de futebol: conceitos e aplicação (COSTA et al. 2009b, p. 660)

### 2.3 Habilidade Tática

Segundo Garganta e Oliveira (1996) antes de discorrer sobre tática é interessante distingui-la de estratégia, pois imprecisões conceituais sobre estes

termos podem gerar alguma confusão. Portanto, alguns conceitos serão apresentados.

Para Parlebas (1981 apud GARGANTA; OLIVEIRA, 1996) tática refere-se à aplicação concreta dos meios de ação e estratégia é a arte de adaptar as táticas ao objetivo escolhido. No mesmo sentido Gréhaigne (1992 apud GARGANTA; OLIVEIRA, 1996) define tática como método de ação do sujeito em situação de jogo (presente), sendo uma adaptação instantânea das estratégias às configurações do jogo. Enquanto estratégia, por sua vez, representa o que está antecipadamente previsto (planejado) para permitir a organização.

A estratégia é algo que está mais relacionado à atuação dos treinadores, ocorrendo antes ou durante os jogos, por meio de mudanças de jogadores, de posicionamento e funções, além da análise do sistema de jogo adversário, ou seja, aspectos exteriores ao jogo. Ao contrário, tática é a própria ação do jogador e relaciona-se com aspectos do jogo propriamente dito (GARGANTA; OLIVEIRA, 1996). De modo geral a estratégia distingue-se da tática, pois está ligada à concepção ideal do jogo, enquanto a tática refere-se à ação concreta no jogo (SILVA; ROSE JUNIOR, 2005).

O termo sistema também merece ser definido para ser diferenciado de tática. Segundo Souza (2002) na literatura específica do futsal, algumas vezes, tais conceitos são utilizados indiscriminadamente. Portanto, considera-se sistema defensivo-ofensivo como “a colocação dos jogadores em quadra com o objetivo de anular as manobras ofensivas da equipe adversária (defender) e de confundir seus dispositivos defensivos para conseguir marcar o gol (atacar)” (MUTTI, 2003).

As ações táticas distinguem-se das restantes ações esportivas, pois seu desenvolvimento está diretamente ligado a processos cognitivos. Uma das primeiras explicações de como se produz uma ação nos esportes foi apresentada por Mahlo (1970). O autor descreve a ação tática em três fases sequenciais: percepção e análise da situação; solução mental do problema; resolução motora do mesmo.

De todas as atividades esportivas são nos jogos esportivos coletivos que a tática adquire seu mais alto nível de expressão (GRECO; CHAGAS, 1992; GARGANTA, 2001). As capacidades táticas são características fundamentais para o desenvolvimento de jogadores inteligentes, capazes de solucionar da maneira mais

apropriada os problemas que encontram durante as diversas situações de jogo (SOUZA; GRECO, 1997).

As referências científicas indicam que jogadores com limitado domínio das habilidades técnicas podem jogar se tiverem compreensão tática do jogo (OSLIN; MITCHELL; GRIFFIN, 1998). Outra constatação importante explica que a falta de conhecimento do jogo associada a um raciocínio tático ineficaz são causas decisivas para a execução errada das habilidades técnicas (TEODORESCU, 1984). Assim, a compreensão da capacidade tática torna-se fundamental para o aumento do conhecimento sobre o jogo e/ou no contributo para a modelação do treinamento (GARGANTA; PINTO, 1998).

A dimensão técnica é subordinada à inteligência e à capacidade de decisão tática dos jogadores e das equipas. Considera-se então um bom executante aquele jogador capaz de selecionar técnicas adequadas para responder às sucessivas configurações do jogo. A componente tática ocupa posição central no quadro de exigências dos jogos coletivos, tendo os demais fatores (físicos, psíquicos e técnicos) papéis de suporte e cooperação para o acesso a níveis táticos mais elevados (GARGANTA, 2002).

A tática é representada a partir de procedimentos e de ações tanto ofensivas quanto defensivas. Tem como principal objetivo assegurar a utilização da maneira mais adequada possível dos fundamentos técnicos, visando uma supremacia de desempenho individual e coletiva em oposição ao adversário em cada situação da partida (SILVA, 1988; GARGANTA; PINTO, 1998; SOUZA et al., 2000).

Tubino (1979) define tática como a totalidade das ações individuais e coletivas dos jogadores de uma equipa, a qual está organizada numa forma racional dentro dos limites do regulamento e da desportividade. Tendo como objetivo conseguir a vitória, levando em conta, por um lado as qualidades e particularidades dos jogadores, e por outro as condições dos adversários.

Silva (1988) ainda acrescenta que a tática consiste em utilizar, da melhor maneira possível, as peças de um determinado esporte. Com o intuito de impor ao adversário a própria iniciativa.

Greco e Benda (1998a p. 59) definem tática como “o complexo conjunto de processos psíquico-cognitivo-motor que conduz a tomadas de decisão adequadas

para resolver a tarefa-problema de jogo, permitindo um comportamento adaptado às situações do jogo ou atividade”.

Rezende (2003 p. 13) conceitua habilidade tática como

[...]capacidade de tomar decisões sobre o que fazer levando em consideração as circunstâncias do jogo: qual o posição da bola(?) e quais as alternativas de ação tanto dos companheiro quanto dos adversários(?).[...] De acordo com essa perspectiva, as habilidades táticas constituem-se num fenômeno complexo que abrange 1) capacidades perceptivas, relacionadas com a visualização e interpretação das circunstâncias de jogo, com destaque para a distribuição e ocupação do espaço; 2) capacidades cognitivas, relacionadas com a formação de conceitos e as funções da memória que permitam a análise da situação e a tomada de decisão sobre a melhor ação a ser desempenhada e 3) capacidades motoras, relacionadas com o domínio da técnica e a aptidão física para realizar as jogadas de maneira eficiente.

De acordo com a literatura a tática pode ser dividida em alguns parâmetros, dentre os quais se encontram as divisões que levam em consideração o número de jogador, podendo ser individual, de grupo ou coletiva (GRECO; BENDA, 1998; GRECO; CHAGAS, 1992). E divisões em relação à fase de jogo, que pode ser dividida em tática ofensiva e defensiva (SANTANA, 2004).

A tática individual é entendida como o comportamento de um jogador que através de sua ação, por meio de uma técnica, consegue interpretar, no tempo, espaço e situação, movimentos dirigidos a um determinado objetivo (GRECO; CHAGAS, 1992; GRECO; BENDA, 1998; SOUZA, 2002). No futsal pode ser exemplificada pela capacidade de o jogador de saber quando realizar determinada técnica, chute, passe, drible, variação do ritmo de deslocamentos, com o objetivo de solucionar um problema (SOUZA, 2002; SILVA, 2007).

Segundo Greco (1992) a tática individual é composta por alguns princípios. Os principais são: (1) segurança - princípio que irá proporcionar ao jogador o domínio técnico dos fundamentos específicos do jogo, tais como o passe, o lançamento, o drible, a recepção, os deslocamentos, etc; (2) variação do ritmo de deslocamentos - levado em conta, tanto no ataque quanto na defesa, em função da posse de bola, distância para com o adversário/colega e nível de participação na ação; (3) domínio dos espaços - ocupação dos espaços no ataque e na defesa com segurança, adaptando-se com eficácia às variações do jogo, movimentações dos colegas e adversários; e (4) reação/adaptação - o jogador deve antecipar-se à

situação de jogo, integrando-se velozmente ao decorrer temporal da situação/movimento de jogo.

Já a tática de grupo são ações coordenadas entre dois ou três jogadores (considera-se metade menos um dos integrantes da equipe), baseadas na realização de uma seqüência de técnicas individuais, visando um objetivo comum (GRECO; CHAGAS, 1992; GRECO; BENDA, 1998; SOUZA, 2002). Este tipo de tática pode ser exemplificado no futsal através da utilização de uma tabela, cruzamento, bloqueio no ataque e cobertura, ajuda, troca de marcação na defesa (SOUZA, 2002).

E a tática coletiva, também chamada de tática de conjunto, é a elaboração de ações simultâneas de três ou mais jogadores, realizadas a partir de um plano de ação previamente estabelecido para alcançar o objetivo traçado (GRECO; CHAGAS, 1992; GRECO; BENDA, 1998; SOUZA, 2002). Pode ser exemplificada no futsal como os padrões de jogo que têm como objetivo confundir o adversário, provocando erros em seu posicionamento e permitindo a infiltração do atacante nos espaços livres e assim conseguindo uma posição favorável para finalização ou ainda a criação de superioridade numérica (MUTTI, 2003; SAAD; COSTA, 2005).

Greco (1992) apresenta também os princípios da tática coletiva, sendo eles: criação de superioridade - modificar a situação de igualdade em favor do ataque ou conforme a fase de jogo da situação; ajuda recíproca - através da colaboração permanente ao colega. O ataque, por exemplo, caracteriza-se pelo desmarque ou pelo cruzamento, e a defesa pelas coberturas; ocupação dos postos - para evitar desequilíbrios ou deslocamentos, tanto no ataque quanto na defesa; ação resposta - as ações do protagonista e as de intervenções de ajuda devem ser realizadas simultaneamente, no momento taticamente adequado; e variabilidade - exigência dada para poder alcançar o objetivo final do jogo.

Os três tipos de tática descritos acima podem, por sua vez, ser subdivididos em função da finalidade definida pela fase do jogo. Assim, classificam-se em tática ofensiva ou de ataque e tática defensiva ou de defesa.

A tática ofensiva tem início quando a equipe está em posse da bola e é representada por trocas de passes, deslocamentos e infiltrações, com e sem a posse da bola, com o intuito de marcar gols e vencer a partida (MUTTI, 2003; MORENO, 1994). Já a tática defensiva diz respeito às ações da equipe que está

sem a posse da bola, podendo ser representada pela disposição dos jogadores em quadra em busca pela defesa de sua meta (MUTTI, 2003). A tática ofensiva e a defensiva possuem objetivos e princípios antagônicos e podem ser observados no Quadro 1 (página 28).

Os princípios coletivos e individuais se relacionam diretamente e de forma interdependente durante a partida ou treino. A análise das habilidades táticas dos jogadores é de suma importância, sendo capaz de auxiliar os professores e técnicos na identificação de pontos positivos e negativos no comportamento tático de seus jogadores durante os jogos, sendo uma referência para avaliar se seus métodos de treinamento estão sendo eficientes para aprendizagem dessas habilidades, o que influenciará diretamente no rendimento da equipe. Neste estudo teremos como base a análise das ações táticas individuais.

A capacidade tática é constituída pela interação dos processos cognitivos que desencadeiam tomadas de decisões, as quais resultam na execução motora direcionada ao alcance da meta desejada (GRECO; BENDA, 1998). Toda ação que o jogador realiza tem uma finalidade tática. A ação tática contempla pressupostos cognitivos indispensáveis à solução das tarefas e problemas que o jogo apresenta (GARGANTA, 2004).

## **2.4 Processos Cognitivos Envolvidos nas Habilidades Táticas**

Nos esportes coletivos os ambientes são abertos, variáveis e dinâmicos, o que remete à eficiência dos processos cognitivos para a tomada de decisão. Esta informação deve ser elaborada da forma mais rápida e precisa possível (GRECO, 2009b). Esses processos cognitivos têm a função de captar sinais relevantes eliminando detalhes sem importância para a formação de uma base para o pensamento tático (MAHLO, 1970).

Nas modalidades esportivas de alta estratégia, tais como o futsal e o futebol, o componente cognitivo centra-se nos processos de seleção de resposta, auxiliando o jogador na leitura do jogo e na tomada de decisão (MORALES; GRECO, 2007; MATIAS; GRECO, 2010). Os processos cognitivos, percepção, atenção, antecipação, memória, pensamento, inteligência, tomada de decisão, apresentam uma inter-relação e são fundamentais para o desempenho nos jogos esportivos coletivos, devido ao alto grau de complexidade, incerteza e imprevisibilidade que

compõem o contexto destas modalidades (GARGANTA, 1994; MORALES; GRECO, 2007).

Durante uma partida de futsal, o jogador é submetido a inúmeras situações distintas, as quais irão exigir do mesmo, adaptações constantes de suas ações motoras. Assim, torna-se de extrema importância o desenvolvimento de certas capacidades cognitivas, com o intuito de auxiliar o jogador na tomada de decisão mais adequada.

As capacidades táticas estão em direta relação com os processos cognitivos, devendo ser consideradas básicas para o processo ensino-aprendizagem-treinamento do ato tático no jogo, pois o desenvolvimento das habilidades táticas está vinculado ao desenvolvimento paralelo dos processos cognitivos, fundamentais para a performance no jogo. Este desenvolvimento oferece ao jogador subsídios na busca de soluções às tarefas que a situação de jogo impõe (GRECO; BENDA, 1998a; GRECO, 2009a).

Variáveis como a movimentação dos companheiros e adversários e a localização da bola em relação ao espaço de jogo, são constantemente percebidas durante a partida. Assim, a capacidade de perceber, antecipar, tomar decisões coerentes e definir a melhor técnica a ser empregada, são ações táticas suportadas por processos cognitivos que devem ser desenvolvidas para uma melhor execução das ações.

A seguir os conceitos de alguns processos cognitivos serão apresentados:

<b>Processo</b>	<b>Definição</b>
<b>Percepção</b>	A percepção é o processo de extração de informação do meio ambiente (Forgus, 1971). Morgan (1977), Marina (1995) e Laguna (2005) citam que a percepção permite dar significado as coisas e objetos, percebe-se a partir do que se sabe, assim a percepção está em interação com o conhecimento (Greco e Souza, 1999; Paula <i>et al.</i> , 1999).
<b>Atenção</b>	A atenção é um estado intenso e seletivo da percepção (Samulski, 1992; 2002b; 2009b), para que somente uma pequena quantidade desses estímulos sensoriais torne-se evidente na percepção. A atenção, apoiada na experiência e na cognição, focaliza o que se deseja perceber (Forgus, 1971; Marina, 1995; Paula, 2000). Konzag (1981) citado por Greco (1999) e Samulski (2002b) diferencia a atenção em concentrativa, distributiva e capacidade de alternância da atenção.
<b>Antecipação</b>	Greco (1999) define antecipação como um processo de perceber e avaliar. Ela é baseada em experiências anteriores e na cognição. Intencionalmente uma pessoa pode antecipar os resultados de uma ação (as metas da ação), as conseqüências (efeitos da ação) e os valores da ação (sentido da ação), como também antecipar todo o transcurso da ação (aspecto instrumental) (Nitsch 1986 apud Samulski 2002, 2009).
<b>Memória</b>	A memória é a capacidade de adquirir, conservar e restituir informações (Dorsch <i>et al.</i> , 2001; Doron e Parot, 2002). A memória se reflete no processo de armazenamento e recuperação de experiências.
<b>Pensamento</b>	Paula e colaboradores (1999) e Greco (1999; 2006a), apoiados em Sternberg (1997), citam a existência de dois tipos de pensamento: convergente e divergente. O <i>pensamento convergente</i> aplica-se quando o atleta procura resolver um problema com uma seqüência definida e hierárquica de alternativas, quando é evidente a solução mais adequada. Já o <i>pensamento divergente</i> é empregado em situações que não apresentam uma clara hierarquia de ações, há várias soluções diferentes e possíveis. O pensamento convergente está ligado à inteligência do atleta e o pensamento divergente ligado à criatividade. Essas duas formas de pensamento não são excludentes, pelo contrário, relacionam-se entre si e uma oferece subsídios à outra.
<b>Inteligência</b>	A inteligência se define como uma capacidade mental que permite raciocinar, planejar, resolver problemas, pensar de maneira abstrata, compreender idéias complexas e aprender (Marina, 1995; Flores-Mendoza e Nascimento 2001; Colom, 2006). Sternberg (1997) afirma que a inteligência é constituída por três tipos de habilidades mentais: analítica, criativa e prática.
<b>Tomada de decisão</b>	A tomada de decisão supõe o processo de selecionar uma resposta em um ambiente de múltiplas respostas possíveis (Sanfey, 2007) e consiste em determinar as possibilidades de sucesso ao se analisar certos resultados entre diferentes possibilidades (Greco, 2006b). Quando se decide perceber ou não um sinal, através dos processos cognitivos, já se realiza uma tomada de decisão (Greco, 2006b). Greco (1995, 2006a, 2006b) cita que a tomada de decisão envolve processos cognitivos já mencionados: percepção, atenção, antecipação, memória, pensamento, inteligência e a própria tomada de decisão. A tomada de decisão no esporte, por parte do praticante, se solidifica pela efetuação de uma habilidade motora (Dantas e Manoel, 2005) e é relacionada ao contexto da situação (Greco, 2001; Raab, 2005; 2007).

Quadro 2 - Definições das estruturas dos processos cognitivos

Fonte: Cognição e ação nos jogos esportivos coletivos (MATIAS; GRECO, 2010)

Estas operações cognitivas poderão ser breves ou longas, sequenciais ou em paralelo, de acordo com o nível de habilidade e/ou acúmulo de experiência, cabendo ao jogador organizar as informações deste conhecimento de modo eficiente

(TENENBAUM, 2003). O desenvolvimento adequado destes componentes cognitivos, através do treinamento sistematizado e organizado, pode auxiliar de forma positiva na formação de uma compreensão tática comum do jogo nos praticantes de futsal.

Segundo Paoli (2008), os jogadores inteligentes devem apresentar algumas características táticas. Sendo as principais: (1) capacidade de realizar coberturas; (2) sentido de formação e disciplina tática; (3) jogador com características de marcação, armação e finalização; (4) capacidade de percepção, antecipação e tomada de decisão diante das diversas situações do jogo em função do adversário e dos companheiros; (5) versatilidade para executar funções ofensivas e defensivas; (6) capacidade de jogar em espaços reduzidos; (7) capacidade de ocupar com inteligência e disposição os espaços livres; (8) capacidade de alterar e adaptar seu posicionamento e sua função independente dos sistemas de jogo utilizados; (9) capacidade de marcar e desmarcar-se; (10) e capacidade de organizar sua equipe em quadra.

O componente tático torna-se cada vez mais relevante e fundamental no processo de ensino-aprendizagem-treinamento. Considera-se este, um dos fatores mais amplos e ricos, quando o objetivo é alcançar melhores índices de desenvolvimento de maneira eficaz.

## **2.5 Avaliação da Tática no Futsal e Futebol**

Construtos são conceitos que representam uma classe de comportamentos psicológicos que não possuem um tipo de manifestação empírica específica, também denominados de processos mentais superiores, pois ocorrem dentro do cérebro; os constructos não apresentam nenhuma consistência de realidade e a sua mensuração depende da identificação de indicadores que dêem acesso a uma realidade observável (PASQUALI, 2007). Referem-se, portanto, a propriedades dedutíveis do comportamento humano que não podem ser observáveis diretamente (DORSCH et al., 2001).

Segundo Garganta (2001):

O processo de recolha, colecção, tratamento e análise dos dados obtidos a partir da observação do jogo, assume-se como um aspecto cada vez mais importante na procura da optimização do rendimento dos jogadores e das equipas. Neste sentido, através dos denominados sistemas de observação,

os especialistas procuram desenvolver instrumentos e métodos que lhes permitam reunir informação substantiva sobre as partidas.

Inicialmente os estudos relacionados à análise do jogo focalizaram a atividade física imposta aos jogadores, centrando-se na mensuração das distâncias percorridas. O direcionamento das linhas de pesquisa foi ampliando o campo de análise, passando a avaliar o tempo-movimento, através da qual se procura identificar o número, tipo e frequência das tarefas motoras realizadas pelos jogadores ao longo do jogo.

A análise da técnica tem sido outro campo explorado na análise do jogo, porém a falta de resultados relevantes fez sobressair a necessidade de se considerar a dimensão técnica em relação aos comportamentos táticos. Sendo esta a nova tendência de investigação sobre o rendimento esportivo (GARGANTA, 2001). A análise tática tem adquirido elevada importância para investigadores e treinadores que buscam maior compreensão do processo, do conteúdo e da lógica do jogo (GARGANTA, 1998).

Assim, para avaliar as ações que os jogadores efetuam durante uma partida vários treinadores e investigadores utilizam da análise de jogo. Esta compreende, em grande parte, o processo de obtenção e registro de informações inerentes aos eventos de jogo (HUGHES, 1996).

Atualmente, a análise do jogo concentra-se no aspecto tático (CUNHA; BINOTTO; BARROS, 2001). Low, Taylor e Williams (2002) ressaltam que a análise tática do jogo é mais proveitosa quando abrange aspectos quantitativos e qualitativos. E segundo Tavares (2006 apud MARQUES JUNIOR, 2008) as informações obtidas por meio da observação podem apresentar vários riscos, por isso deve-se ter cuidado para que as observações não sejam supervalorizadas.

A observação do comportamento dos jogadores é referenciada a partir de diferentes denominações, dentre as quais se destacam a observação do jogo (game observation), análise do jogo (match analysis) e análise notacional (notational analysis). Sendo a expressão mais utilizada a análise do jogo (GARGANTA, 2001).

Na área de avaliação do conhecimento tático distinguem-se dois tipos de conhecimento: o conhecimento declarativo e o conhecimento processual (ANDERSON, 1982 apud GIACOMINI et al., 2011; GARGANTA, 1997).

No desporto o conhecimento tático declarativo é entendido como a capacidade de o jogador, diante de uma determinada situação problema hipotética de jogo, declarar verbalmente de forma correta “o que” um jogador deveria fazer. Ou seja, ser capaz de dizer qual é a melhor decisão de jogo para resolver de forma adequada o problema (CHI; GLASER, 1980; GRECO, 2006; OLIVEIRA; BELTRÃO; SILVA, 2003).

Enquanto que o conhecimento tático processual é identificado como a capacidade de, em uma situação problema real de jogo, colocar em prática a decisão mais adequada, demonstrando domínio tanto dos aspectos cognitivos da tática como dos aspectos técnicos das ações relacionadas com o “como fazer”. Nesse caso, muitas vezes o jogador não é capaz de explicar porque agiu dessa ou daquela maneira, ou quais foram os passos que seguiu para realizar a jogada, ele simplesmente realiza as ações como que de forma intuitiva.

O conhecimento tático declarativo refere-se ao que o jogador tem estruturado na forma de representações mentais. Permitindo-lhe relacionar os diferentes conceitos que constituem o conjunto de saberes sobre o regulamento, estratégias, táticas ofensivas e defensivas, assim como das diferentes posições dos jogadores na quadra, suas funções e como agir nas diferentes situações (MORALES, 2007).

O conhecimento tático processual pode ser considerado “sistemas de produção” (FRENCH; THOMAS, 1987). Esses sistemas seriam a base para a criação de ações, a decisão de quando e como agir, selecionando as ações adequadas conforme a situação problema que deve ser solucionada em uma partida (MORALES, 2007).

Garganta (1998) afirma que ao tratar da capacidade da análise de desempenho, um treinador, por mais experiente que seja, pode atentar-se apenas para parte das importantes informações que o jogo fornece. Assim, parece impossível que um treinador possa detectar todas as informações essenciais advindas de um jogo sem recorrer a algum tipo de instrumento para o registro do evento.

Alguns testes são utilizados para avaliar as movimentações dos jogadores e assim determinar comportamentos táticos. Dentre eles podem-se mencionar:

Autor	Instrumentos
Helsen e Pauwels (1987)	Simulador para avaliar o conhecimento tático processual. Responde e executa a ação tática mais adequada com bola.
Safont-Tria et al. (1996)	Planilha de observação para análise do comportamento tático e decisional, através da observação de material audiovisual.
Gréhaigne et al. (1997)	Team Sport Assessment Procedure (TSAP)
Oslin et al. (1998)	Game Performance Assessment Instrument – GPAI, possibilita avaliar a tomada de decisão, execução de habilidades e apoio ou suporte
Gréhaigne et al. (2001)	Avaliação do desempenho de jogadores considerando estruturas e configurações específicas do jogo de futebol. A metodologia combina o estudo de variáveis qualitativas (espaço efetivo de jogo, zona de ação e configurações do jogo) e quantitativas (suportada pelo nomograma utilizado no TSAP).
Lames e Hansen (2001)	Qualitative Game Analysis – QGA. Baseado no processo interpretativo de observação de jogo. Composto por procedimentos de filmagem de jogos, de fragmentação e organização das cenas coletadas, de análise qualitativa dos dados e comunicação desses aos jogadores e/ou à comissão técnica.
Tallir et al. (2004)	Instrumento baseado em imagens de vídeo para avaliar o desempenho individual de crianças de 11 e 12 anos em exercício de 3x3 no futebol.
Blomqvist et al.(2005)	Instrumento de codificação para avaliar a performance na tomada de decisão e execução da habilidade em jogos reduzidos de 3x3
Moreira (2005) – back-translation para a língua portuguesa do instrumento elaborado por Roth e validado por Memmert (2002)	KORA - possibilita analisar a capacidade tática nos parâmetros “oferecer-se e orientar-se” e “reconhecer espaços” para avaliar o conhecimento tático processual com e sem bola.
Costa et al. (2009a)	GR3-3GR - possibilita avaliar os comportamentos táticos a partir dos princípios táticos de jogo

### Quadro 3 - Instrumentos de avaliação do CTP no Futsal e no Futebol

Esses instrumentos são testes que apresentam similaridades ao jogo e são utilizados para avaliar o conhecimento tático processual.

Dentre os instrumentos apresentados o GPAI, o KORA e o GR3-3GR se destacam, pois levam em consideração as interações de jogo e as movimentações

dos jogadores envolvidos, com e sem a posse de bola. O TSAP tem a vantagem de apresentar uma avaliação mais próxima do jogo, pois considera o estatuto posicional e o próprio ambiente e espaço de jogo (GRÉHAIGNE; GODBOUT, 1997; COSTA et al. 2010).

Segundo estudo de Costa et al. (2010):

[...]pesquisadores têm afirmado que tais instrumentos e métodos possuem limitações no que se refere à descrição e quantificação dos indicadores táticos que expressam o desempenho no futebol (OSLEN; LARSEN, 1997; TENGA et al., 2009). As críticas se referem ao fato de a maioria dos instrumentos avaliar variáveis técnicas ou, simplesmente, descrever os eventos de jogo, como o tempo de posse de bola, a ocorrência de passes, o setor de origem da jogada e outros (ACAR et al., 2009; CASTELLANO PAULIS; PEREA RODRÍGUEZ; BLANCO-VILLASEÑOR, 2009).

Os estudos realizados nas modalidades futsal e futebol no âmbito do conhecimento tático declarativo (BRITO, 1995; WILLIAMS; DAVIDS, 1995; MACHADO, 1996; BAYÓ; ROCA BALASCH, 1998; BRITO; MAÇÃS, 1998; MANGAS, 1999; CORREIA, 2000; COSTA, 2001; MIRAGAIA, 2001; COSTA et al. 2002; SOUZA, 2002; BLOMQUIST et al. 2005; GIACOMINI et al. 2011) utilizam basicamente seqüência de imagens de jogo em slides, fotos e vídeos e/ou testes de inteligência desportiva, que devem ser respondidos pelos avaliados. Dentre estes estudos é válido ressaltar o realizado por Souza (2002) que teve como propósito a elaboração de um instrumento para análise do conhecimento tático declarativo de jogadores de futsal em situações de ataque, por meio de resposta a uma seqüência de imagens.

Por outro lado, a avaliação do conhecimento tático processual nessas modalidades dá-se pela observação e análise (geralmente de filmagens) do comportamento de jogadores durante jogos, treinos ou atividades similares aos jogos (SAFONT-TRIA et al. 1996; MOREIRA, 2005; BLOMQUIST et al. 2005; SILVA, 2007; MÜLLER, 2010; COSTA et al. 2010; 2011; GIACOMINI et al. 2011).

Uma das maneiras mais adequadas para avaliar e mensurar o nível de conhecimento tático processual é a utilização de testes em que os sujeitos devem executar ações dentro de um contexto equivalente ao de jogo, pois mesmo sem apresentar os controles rígidos possíveis de serem adotados em ambientes laboratoriais e, ao mesmo tempo, apresentarem todas as desvantagens próprias do jogo formal, terminam sendo a melhor opção para avaliar a tomada de decisão e

para dar suporte à realização de pesquisas com alta validade ecológica (MORALES, 2007).

As condições instáveis e aleatórias dos jogos esportivos, embora confirmem originalidade e interesse às situações de jogo, tornam mais delicada a tarefa do observador e do experimentador.

Atualmente existem diversos recursos advindos das tecnologias de informação e comunicação sendo aplicados na avaliação do rendimento esportivo, o que gera um série de contribuições importantes para o estudo do jogo. Deve-se ter clareza, no entanto, de que o recurso a meios sofisticados de coleta de dados não garante, necessariamente, a eficácia da observação nem o acesso a informações pertinentes para treinadores e investigadores. Uma crítica que merece atenção é o fato de que às vezes, o uso desses recursos pode conduzir o pesquisador a se posicionar mais como especialista em informática e cada vez menos especialista do jogo (GARGANTA, 2001).

## **2.6 Perfil de Desenvolvimento da Performance Tática - PDPT**

### **2.6.1 Histórico**

O instrumento para análise das habilidades táticas, PDPT (ANEXO I), foi elaborado durante a tese de doutorado do Professor Dr. Alexandre Rezende, para avaliar jogadores de futebol. Este instrumento foi desenvolvido para ser aplicado pelo próprio treinador da equipe, em longos períodos de tempo, para que pudesse acompanhar o nível de desenvolvimento e aprendizagem dos jogadores, de forma individual, e a evolução do padrão de jogo da equipe como um todo (REZENDE, 2003).

Sua elaboração teve como referência bibliográfica central, o trabalho de Garganta e Pinto (1998) – O ensino do Futebol. Neste estudo os autores propõem a configuração de cinco modelos de jogo, com indicadores que traduzem o nível de evolução tática da equipe a partir da observação do seu comportamento tático durante o jogo. O PDPT tem como proposta uma adaptação desses critérios, de forma a tornar-se um instrumento simples para ser aplicado na coleta de dados que auxiliem na revisão e no ajuste do programa de treinamento (REZENDE, 2003).

A avaliação proposta no PDPT em sua versão original leva em consideração quatro indicadores chaves: 1) movimentação e posicionamento; 2) foco central do jogo; 3) circulação da bola; 4) objetividade de ataque. Para cada um desses indicadores foram descritas características correspondentes a cinco modelos hierárquicos de desenvolvimento, sendo o Tipo 1 correspondente a uma equipe iniciante e o Tipo 5 a uma equipe de alto nível (REZENDE, 2003).

Originalmente o instrumento tinha como proposta avaliar aspectos coletivos e/ou individuais. Na avaliação dos aspectos coletivos, o observador deveria assistir a partida e posteriormente classificar a performance média de toda a equipe, caracterizando o rendimento geral da equipe. Para os aspectos individuais deve-se atentar para a influência do grupo, tanto pelo nível de entrosamento como pelo arranjo tático da equipe, na performance individual do jogador (REZENDE, 2003).

A aplicação do PDPT permite identificar grandes estágios (Tipo 1 – iniciante a Tipo 5 – alto nível), que caracterizam um patamar no desenvolvimento das habilidades táticas. Deste modo a classificação do padrão de jogo apresentado pela equipe fornece uma idéia aproximada da evolução no aprendizado das habilidades táticas (REZENDE, 2003).

Este instrumento não se caracteriza por uma avaliação transversal, sendo um recurso adicional para o monitoramento dos efeitos observados ao longo do treinamento (longitudinal). Assim, cruzando-se as informações do PDPT com os relatórios de treinamento alguns pontos podem ser identificados: 1) as fases de transição e estabilização da performance tática da equipe; 2) as diferenças de rendimento da equipe em cada um dos esquemas táticos organizados pelo treinador, assim como em virtude da mudança de alguns jogadores de posição; 3) a influência sobre o rendimento da equipe provocada pela entrada ou saída de jogadores, como também, as funções táticas que exercem maior influência sobre o rendimento da equipe (REZENDE, 2003).

### **2.6.2 Mensuração Realizada pelo PDPT (Indicadores e Itens)**

A análise crítica das possibilidades de uso dos dados fornecidos pela aplicação do PDPT requer a compreensão de qual é a parcela do fenômeno estudado, no caso, o desenvolvimento do domínio das habilidades táticas, que o instrumento é capaz de retratar e qual é o nível de precisão dessa avaliação. Para

tanto, é preciso conceituar e entender o que cada um dos cinco fatores utilizados nas versões anteriores significa.

O fator *movimentação e posicionamento* faz menção à maneira como o jogador se desloca dentro do campo durante o jogo. Os itens estão relacionados com a identificação de alguns padrões considerados como típicos das fases iniciais de aprendizagem que, ao longo do treinamento, são superados por padrões progressivamente mais sofisticados.

Sendo assim, os jogadores começam com um padrão estático e disperso, para depois ficar isolado em 1 grupo: no ataque ou na defesa. Em seguida adquire dinamismo, mas pode adotar um padrão com ênfase nos contra-ataques. E, finalmente, desenvolve a capacidade de realizar uma ocupação inteligente do espaço.

As ações ofensivas, para ser bem sucedidas, exigem movimentações inteligentes, coordenação e timing. O jogador que não se movimenta é facilmente marcado; já aquele se movimenta causa sempre enormes dificuldades à defesa adversária e ainda mais para seu marcador direto, que é obrigado a se preocupar em manter sob controle o atacante e a bola (PAOLI, 2008).

O jogador que se movimenta durante toda a ação ofensiva sempre traz benefícios à equipe, pois se for acompanhado, o atacante abre espaços para seus companheiros e caso não seja acompanhado, pode receber livre a bola. Assim, todo tipo de movimento é válido, seja a corrida em diagonal, as ultrapassagens por trás da defesa, os dribles ou outros. O objetivo é desorganizar a defesa adversária (PAOLI, 2008).

Enquanto isso, as ações defensivas de movimentação e posicionamento têm como idéia básica diminuir o tempo e o espaço para ação dos adversários, impedindo-os de jogar (induzindo-os ao erro ou retardando as jogadas, fazendo com que joguem para os lados ou para trás). O objetivo principal da movimentação e posicionamento defensivo é a recuperação da posse da bola, evitando assim, que o adversário crie situações de finalização contra a meta defendida (PAOLI, 2008).

Os espaços na defesa devem ser ocupados levando-se em consideração a cobertura equilibrada do espaço de jogo, procurando manter os jogadores bem posicionados também em áreas longe da bola. Preferencialmente, deve-se ter toda a

equipe posicionada entre a bola e a linha do gol em um bloco compacto e bem distribuído no espaço do jogo (PAOLI, 2008).

No caso do fator *foco central do jogo*, o que está em questão é o princípio tático geral que fundamenta as ações do jogador durante o jogo. Os itens descrevem, portanto, como padrões iniciais de aprendizagem, os jogadores que simplesmente acompanham a bola, onde quer que esteja; em seguida as ações de jogo passam a estar centradas nos passes, como um estágio intermediário para um comportamento tático com foco no gol; por fim, os jogadores aprendem a seguir o esquema tático da equipe, jogando de forma consciente tanto nos momentos ofensivos como nos defensivos.

O fator *circulação da bola* preocupa-se em descrever o que os jogadores fazem quando estão com a posse da bola, logo, refere-se particularmente às ações ofensivas e à consciência tática de organização do ataque. Os itens descrevem como padrões iniciais de aprendizagem a falta de intenção tática ao movimentar a bola; em um segundo momento, os jogadores passam a trocar passes com os companheiros que estão mais próximos, para depois adotar o padrão de correr para receber o passe a frente; por fim, desenvolve a capacidade de avançar e recuar para encontrar a melhor oportunidade para participar do jogo.

O jogador em posse da bola deve procurar sempre os companheiros livre de marcação, preferencialmente aqueles que estejam em boas condições de finalização. Realizar dribles com o intuito de criar superioridade numérica ou oportunidade de finalização para ele mesmo ou um companheiro.

O fator *objetividade do ataque* chama atenção para a importância de se criar e aproveitar o maior número possível de finalizações a gol. Os itens descrevem como padrão inicial de aprendizagem os jogadores que não participam da construção do ataque, para depois citar o caso dos que, apesar de manter a posse da bola, apresentam dificuldade para finalizar (chutar a gol); em seguida observa-se um padrão de ataque por meio de ações individuais e, em um estágio final, observa-se que o jogador passa a participar ativamente nas ações coletivas de construção do ataque.

O pequeno número de oportunidades de finalizações que caracteriza o futebol indica a importância de se aproveitar todas as oportunidades possíveis para se aproximar rapidamente do gol, criando espaço para finalização ou assistência a um

companheiro melhor colocado para finalizar a gol. Requer agilidade para conduzir a bola e ao mesmo tempo deve visualizar as alternativas de ataque existente.

De forma equivalente, foi introduzido nas versões mais recentes do instrumento, o fator *intencionalidade na defesa*, que se refere à capacidade de neutralizar as ações do ataque adversário, impedindo a progressão do ataque e as finalizações. Os itens descrevem como padrão inicial de aprendizagem os jogadores que não contribuem diretamente na defesa, para depois evoluir para marcação exclusiva do jogador ou da bola, com ações isoladas do fluxo do jogo e, por fim, passa a participar ativamente das ações coletivas de contenção do ataque adversário.

A defesa, apesar de culturalmente merecer pouco destaque no meio futebolístico brasileiro, corresponde à metade das ações do time em campo. Mesmo que não seja considerada tão importante como o ataque, não deve em hipótese alguma ser menosprezada.

Para qualquer time, recuperar a posição de bloqueio ou de interceptação da bola, ou em última instância, parar o jogo, é algo que deve ser realizado com inteligência. Os principais objetivos são, retardar o ataque adversário, pressionando o jogador em posse da bola, recuperação, com o objetivo de ter toda a equipe entre a bola e a linha do gol, cobrindo os espaços atrás dos companheiros envolvidos nas jogadas, ou seja, realizando coberturas. A defesa deve estar equilibrada cobrindo toda a área de jogo, principalmente aquela região onde se encontra a bola, procurando sempre ter a vantagem numérica em todas as zonas da área de jogo.

Nota-se que, apesar da inclusão de um fator específico para as ações de defesa, os fatores, de uma maneira geral, abordam de forma predominante as situações de ataque, não havendo grande discriminação dos momentos de defesa. A mesma observação pode ser extensiva para as ações com bola, em detrimento das ações sem a bola, que estão preferencialmente relacionadas com o fator movimentação e posicionamento.

A associação dos indicadores do PDPT com as escalas likert de 5 pontos, auxiliam na identificação do nível de aprendizagem e domínio das habilidades táticas, caracterizando-o em: 1) não aprendido, quando o observador assinala um; 2) iniciação, quando o observador assinala dois; 3) intermediário, quando o observador assinala três ou quatro; 4) totalmente aprendido, quando o observador assinala

cinco (REZENDE, 2003). Esta versão apresenta uma formatação compacta, sendo que os valores da escala (1 a 5) devem ser assinaladas em cada um dos cinco itens (tipos de jogo) dos quatro indicadores.

#### Perfil de Desenvolvimento da Performance Tática – PDPT

**Objetivo:** classificar o nível de desenvolvimento da performance tática da equipe, indicando, numa escala crescente de 1 à 5, a frequência de ocorrência dos indicadores referentes ao padrão tático de jogo apresentado pela equipe.

**Observações gerais:**

- escala de frequência:
  - 1 – raramente (1 ou 2 vezes)
  - 2 – poucas vezes (3 ou 4 vezes)
  - 3 – frequência média (5 ou 6 vezes)
  - 4 – muitas vezes (mais de 7 vezes)
  - 5 – sempre (todas as vezes)
- assinalar apenas os indicadores efetivamente verificados durante o jogo, assinalando um x para os demais (não presentes).

Classificação do Padrão de Jogo				
Tipo 1	Tipo 2	Tipo 3	Tipo 4	Tipo 5
Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento
Estático com jogadores isolados <input type="checkbox"/>	Estático com jogadores em blocos desarticulados <input type="checkbox"/>	Estático com 2 grupos: ataque e defesa <input type="checkbox"/>	Dinâmico com predomínio de contra-ataques <input type="checkbox"/>	Dinâmico com ocupação racional do espaço <input type="checkbox"/>
Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo
Centrado sobre a bola <input type="checkbox"/>	Centrado sobre os passes <input type="checkbox"/>	Centrado sobre o gol <input type="checkbox"/>	Centrado exclusivamente sobre uma função tática específica <input type="checkbox"/>	Centrado na disputa do espaço <input type="checkbox"/>
Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola
Aleatória (não voluntária) <input type="checkbox"/>	Pela periferia <input type="checkbox"/>	Jogadores a frente da linha da bola (jogo direto) <input type="checkbox"/>	Jogadores atrás da linha da bola (jogo indireto) <input type="checkbox"/>	Alternância entre jogo direto/indireto <input type="checkbox"/>
Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque
Sem objetividade <input type="checkbox"/>	Pouca objetividade com pequeno número de finalizações <input type="checkbox"/>	Ênfase ofensiva com ações individuais <input type="checkbox"/>	Ênfase ofensiva com ações em função do gol <input type="checkbox"/>	Equipe ataca e defende como um todo <input type="checkbox"/>

Figura 2 - Parte da versão do primeiro formulário de captação de dados (indicador movimentação e posicionamento)

### 2.6.3 Aplicações e Resultados

A versão original do instrumento (REZENDE, 2003) foi aplicada em dois grupos (grupo experimental e grupo controle). Na análise da aplicação os itens em que os jogadores obtiveram melhores pontuações na avaliação dos professores foram referentes ao foco central de jogo, que recebeu nota 4 nos dois grupos avaliados.

De acordo com os critérios do PDPT, que caracteriza cinco níveis hierárquicos de desenvolvimento da performance tática, os jogadores dos dois grupos situaram entre os tipos 2 e 3, portanto, em uma fase de iniciação com transição para o intermediário. O professor do grupo experimental também considerou como padrões de alta frequência, a ênfase ofensiva com ações individuais e a pouca objetividade do ataque, caracterizada pelo pequeno número de finalizações (REZENDE, 2003).

Como a fase experimental abrangeu um período curto, dois meses e meio, o PDPT não conseguiu retratar nenhuma diferença entre os jogadores no estudo. Esta pesquisa teve como objetivo comparar diferentes modelos de ensino e foi realizada por Rezende (2003).

#### **2.6.4 Adaptações Iniciais do PDPT**

Em 2006/07 ocorreram algumas adaptações na versão inicial do instrumento (ANEXO II). As alterações ocorreram em função da aplicação piloto do instrumento como parte das atividades de pesquisa de estudantes envolvidos com iniciação científica da Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília.

Parte das primeiras alterações realizadas no instrumento está relacionada à estrutura do instrumento, que passou a apresentar a escala completa à frente de cada item a ser avaliado. Adotando uma nova forma de apresentação e de preenchimento dos dados, além da inclusão de novos fatores.

Na análise dos dados obtidos da aplicação do PDPT constatou-se a ausência indevida de um fator diretamente relacionado com as ações táticas de defesa, como se o jogo tivesse somente ataque. Como existia um fator relacionado com a *Objetividade no ataque*, era, portanto necessário que também existisse um indicador relacionado com as ações defensivas. Ao ser criado, o indicador destacou o aspecto central da defesa, a *Intencionalidade*.

Outra alteração relacionada à estrutura originou-se de uma preocupação com a melhoria da precisão do instrumento, pois os cinco itens que compunham cada fator revelaram-se insuficientes para dar conta da descrição adequada de uma parcela representativa do comportamento que o indicador pretendia avaliar. Sendo assim, foi acrescentado um item em cada um dos indicadores, de maneira que o instrumento passou de 20 itens (4 indicadores com 5 itens) para 30 itens (5 indicadores com 6 itens cada).

Em relação à forma de apresentação, o formulário original exigia que o sujeito consultasse a escala, no bloco de instruções, para escolher o número que correspondia à sua avaliação e depois consigná-lo no espaço de resposta. A mudança, portanto, alterou a disposição dos indicadores, antes lado a lado, passando a ser dispostos em seqüência, para que a escala pudesse ser colocada ao

lado dos itens, permitindo que o avaliador registrasse a sua resposta marcando um “X” direto na escala.

Houve também uma adequação da escala utilizada no instrumento. Ela que antes fazia menção às fases do aprendizado foi modificada para uma escala de frequência (nunca, poucas vezes, mais ou menos, muitas vezes e sempre).

Por último, foi acrescentada uma parte dedicada à caracterização dos sujeitos que participaram do estudo, que solicitava o preenchimento de questões relacionadas com os seguintes dados pessoais: nome do jogador e do técnico, tempo acumulado de treinamento, a posição em que gostava de jogar, a posição na qual costumava jogar e por fim o nome do avaliador e a data da avaliação.

O novo formato do instrumento pode ser visto no extrato ilustrativo abaixo.

Como você avalia a performance tática do jogador em relação a...

movimentação e posicionamento:					
	<i>Nunca</i>	<i>Poucas vezes</i>	<i>Mais ou menos</i>	<i>Muitas vezes</i>	<i>Sempre</i>
1. Jogador estático e disperso	0	1	2	3	4
2. Jogador estático e isolado no ataque (fica na “banheira”)	0	1	2	3	4
3. Jogador com pouca movimentação, às vezes consegue se desmarcar para receber a bola	0	1	2	3	4
4. Jogador com média movimentação, sempre corre pra receber um passe longo e costuma ficar impedido	0	1	2	3	4
5. Jogador com média movimentação, às vezes atrai a marcação abrindo espaço para a progressão do ataque	0	1	2	3	4
6. Jogador com muita movimentação, posiciona-se de acordo com a necessidade da situação de jogo	0	1	2	3	4

Figura 3 - Parte da segunda versão do formulário de captação de dados (indicador movimentação e posicionamento)

## 2.7 Processos de Construção e Validação de Instrumentos

Os testes psicológicos são elaborados com a finalidade de medir diferenças: (1) entre indivíduos diferentes diante de uma mesma situação ou (2) entre as reações de um mesmo indivíduo em situações diferentes. A partir dos resultados obtidos com a aplicação destes testes é possível conhecer e interpretar melhor o comportamento dos indivíduos, tomar decisões práticas sobre questões

educacionais e profissionais e realizar estudos e pesquisas para formular e testar teorias psicológicas (ANASTASI, 1977).

Dentre outros cuidados, a construção e a validação de instrumentos psicológicos de avaliação exigem um controle rigoroso. O processo de elaboração, as condições de testagem, a análise, interpretação e padronização dos resultados, a divulgação e utilização dos dados obtidos são pontos que devem ser constantemente verificados para a adequada elaboração do teste (ANASTASI, 1977).

As adaptações no instrumento de avaliação propostas nesta pesquisa recomendam que seja realizado um processo de validação. Assim, algumas etapas propostas por Pasquali (1999) serão seguidas na metodologia de elaboração de instrumentos psicológicos de avaliação.

Segundo Pasquali (1999), os denominados psicometristas recorrem a uma série de técnicas para viabilizar a demonstração da validade dos seus instrumentos. Os vários tipos de instrumentos apresentam técnicas diferentes tanto de construção quanto de aferição dos parâmetros de validade e fidedignidade, características que conferem determinada taxonomia aos testes, sendo: testes referentes a critério, testes referentes a construto, testes referentes a conteúdo, testes comportamentais (observação do comportamento) e levantamentos (survey).

Entende-se como psicometria o conjunto de técnicas que permite a quantificação dos fenômenos psicológicos (ERTHAL, 1998). Ainda segundo a autora, para esta medição é necessária a atribuição de magnitudes numéricas às propriedades de um objeto, que devem seguir regras preestabelecidas de forma que sua validade possa ser provada empiricamente.

O conceito validade diz sobre a qualidade dos itens, bem como do instrumento em um todo. Demonstra qual é a parcela do fenômeno que o instrumento está medindo, como também, como que o constructo avaliado se divide em fatores e, por fim, como que os itens são capazes de descrever de forma abrangente cada fator.

Segundo Anastasi (1997) a validade de um teste psicológico se refere ao grau em que ele mede o que pretende medir. A determinação da validade exige o emprego de critérios externos e independentes. O coeficiente de validade deve

correlacionar a avaliação de jogadores com a posterior verificação de seu rendimento.

Já o conceito fidedignidade ou precisão se refere a quanto os escores de um sujeito obtidos por meio da aplicação do instrumento se mantêm idênticos quando é avaliado em situações idênticas por avaliadores diferentes ou quando é avaliado pelo mesmo avaliador em diferentes momentos. Esta ocorrência (concordância dos escores) evidentemente supõe que o traço que o teste mede se mantenha constante sobre estas diferentes ocasiões (PASQUALI, 1999).

E para Anastasi (1997) a validação do instrumento e a padronização dos resultados estão diretamente relacionados com o nível de fidedignidade da medida, ou seja, com a capacidade de, a partir da aplicação do instrumento de avaliação, o mesmo indivíduo ser avaliado da mesma maneira, ou seja obter escores iguais quando é avaliado por dois avaliadores diferentes ou pelo mesmo avaliador em duas situações diferentes.

Deve-se ressaltar que a mensuração de variáveis psicológicas é mais complexa que nas ciências exatas, pois esta variável apresenta diferentes níveis para cada indivíduo. Além disso, não se trata sempre de algo observável, tornando-se construtos hipotéticos. A mensuração de termos que não podem ser adequadamente medidos é um dos maiores problemas da psicologia, o que dificulta que as teorias sejam testadas (ERTHAL, 1998).

A medida do fenômeno psicológico é, em geral, o produto de uma operação de mensuração baseada em indícios que se supõe estarem associados com o atributo do objeto medido (ERTHAL, 1998). Para a coleta de informações existem basicamente três técnicas: observação, inquirição e testagem (MEDIANO, 1976 apud ERTTHAL, 1998). Enfatizar-se-á neste estudo a técnica de observação, por se tratar da técnica utilizada para coleta dos dados.

O método de observação utilizado no instrumento é sistemático, pois apresenta propósitos previamente determinados. O instrumento de observação constitui uma forma de codificar a informação, para assim facilitar a comunicação dos dados (ERTHAL, 1998).

O instrumento de avaliação psicológica deve ser construído de maneira a fornecer uma medida objetiva e padronizada de uma parcela representativa, ou seja,

pequena e cuidadosamente escolhida, do comportamento a ser avaliado (ANASTASI, 1977).

No nosso caso vamos avaliar o nível de desenvolvimento das habilidades táticas (comportamento) a partir de um conjunto de quatro indicadores chaves: ataque e defesa, com e sem a posse da bola (parcela), por meio de um conjunto de itens específicos (indicadores cuidadosamente selecionados).

Para a adequada elaboração de um instrumento Pasquali (1999) propõe que sejam executados procedimentos teóricos, experimentais e analíticos. No presente estudo realizou-se as etapas previstas nos procedimentos teóricos de validação, relacionados abaixo.

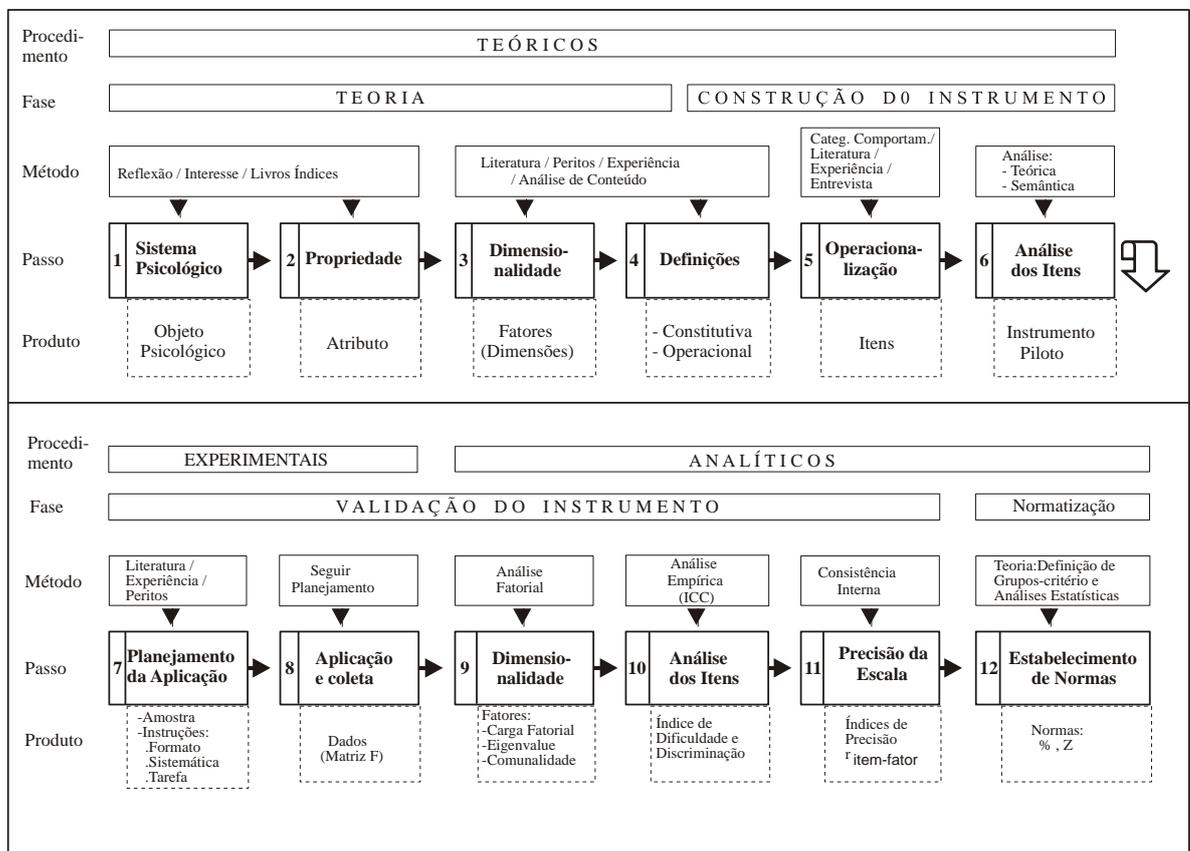


Figura 4 - Organograma para elaboração de medida psicológica (PASQUALI, 1999)

**1- Definição do sistema psicológico:** o sistema psicológico representa o objeto de interesse a ser estudado. O objeto em si não pode ser medido, podendo ser apenas enumerado. O que pode ser medido são suas propriedades ou atributos.

Para este estudo considerou-se o sistema psicológico como sendo o nível de aprendizado ou de desenvolvimento das habilidades táticas individuais também

interpretada como o nível de conhecimento tático processual do jogador nos jogos esportivos coletivos. Define-se como habilidade de tomar decisões sobre o que fazer nas diversas situações que acontecem durante o jogo para encontrar uma solução criativa e inteligente para os problemas que enfrenta (definição constitutiva).

**2- Propriedades do objeto:** o objetivo desse passo consiste em passar de um objeto psicológico amplo demais, para a delimitação dos aspectos específicos para os quais se quer construir um instrumento de medida (atributos).

A avaliação das habilidades táticas deverá ocorrer, especificamente, por meio da observação do seguinte atributo: as ações de movimentação e posicionamento que o jogador executa durante o jogo, ou seja, a maneira que o jogador se desloca dentro da quadra durante o jogo. Estas ações exigem inteligência, coordenação e timing e quando bem realizadas trazem grandes dificuldades aos adversários, seja em momentos defensivos ou ofensivos. Em situações defensivas as movimentações e posicionamentos têm como propósito central diminuir o tempo e o espaço para ação dos adversários, enquanto nas situações ofensivas tem-se como objetivo criar espaços para ele ou para os companheiros (definição operacional).

**3- Dimensionalidade:** diz respeito ao fato do atributo ser considerado uma dimensão homogênea, única, ou possuir mais de uma dimensão. A teoria ou outros estudos devem ser verificados para compreender a dimensionalidade do objeto.

Seguindo o modelo teórico de validação, identifica-se como as dimensões ou os fatores a serem avaliados, as ações realizadas em quatro situações do jogo distintas: (1) jogador no ataque com posse de bola, (2) jogador no ataque sem posse de bola, (3) jogador na defesa que marca adversário com posse de bola e (4) jogador na defesa que marca adversário sem posse de bola.

Constitutivamente a organização tática da equipe possui duas estruturas básicas que se intercalam sucessivamente durante o jogo. Os momentos em que está com a posse da bola e deve desenvolver as ações de construção do ataque e os momentos em que está sem a posse da bola e deve desenvolver as ações de defesa na desconstrução das ações do adversário.

Além dessas duas dimensões maiores, o jogo também se caracteriza pela diferenciação e subdivisão das ações de jogo em duas situações específicas, quando o jogador, individualmente, está com a posse da bola, que costuma ser um

período curto em relação à duração do jogo, e quando participa das ações de jogo, porém, sem a posse da bola, dando apoio às ações dos seus companheiros.

**4- Definições:** o atributo a ser estudado deve ser explicado em sua dimensão operacional, que se refere ao que pode ser observado, medido, podendo ser reduzido a um comportamento, onde o sujeito deve entender o que fazer, “faça isso”.

A próxima fase se refere à construção do instrumento e deve, segundo Pasquali (1999), atender as exigências relacionadas abaixo, com a ressalva de que, como se trata de uma adaptação, deve-se ressaltar que as versões anteriores forneceram importante material de consulta e orientação.

**5- Operacionalização dos itens:** este passo refere-se à seleção dos itens que farão parte do instrumento, partindo da revisão da literatura e da análise crítica das versões anteriores do instrumento de avaliação. Após a construção dos itens esses devem ser submetidos à análise de juízes para verificarem a validade de conteúdo.

Para elaboração dos itens levou-se em consideração os conceitos teóricos apresentados por Garganta (1998), Rezende (2003), Costa et. al (2009b) e Saad e Costa (2005). A criação dos itens levou em consideração as regras para construção de itens: critério comportamental, critério de objetividade, critério da simplicidade, critério da clareza, critério da relevância, critério da precisão, critério da variedade, critério da modalidade, critério da tipicidade, critério da credibilidade, critério da amplitude e critério do equilíbrio (PASQUALI, 1999).

Para cada um dos itens atribuiu-se um peso que corresponde ao seu grau de dificuldade, o que permite, ao final da avaliação, que os escores de cada jogador sejam calculados. Após os cálculos estes podem ser classificados em uma das cinco faixas de aprendizagem: iniciante, transição, intermediário, transição e avançado.

Os itens com jogador estático, que descrevem um comportamento típico das fases iniciais de aprendizagem, a ser superado ao longo do treinamento, foram ponderados com peso de -2; os itens com jogador com pouca movimentação, receberam um peso de -1; já os itens que descrevem o jogador com boa movimentação e descrevem um comportamento típico das fases intermediárias, foram ponderados com peso de +1; e por fim ao jogador com excelente movimentação atribuiu-se peso +2. Assim, o valor marcado pelo professor na escala de frequência - nunca (0), poucas vezes (1), algumas vezes (2), muitas vezes (3) e

sempre (4) - deve ser multiplicado pelo peso atribuído ao respectivo item para gerar a pontuação final obtida.

Com a ponderação dos itens definiu-se as faixas de classificação para o nível de aprendizagem dos jogadores. Os níveis utilizados são: iniciante (-36 a -14); transição para intermediário (-13 a -8); intermediário (-7 a +12); transição para avançado (+13 a +17); e avançado (+18 a +28).

A divisão destas faixas de aprendizagem baseou-se em conceitos da aprendizagem motora, da teoria de Garganta e Pinto (1998) quando apresenta os modelos de jogo e no estudo realizado por Müller (2010). Além das teorias, tomou como referência a necessidade de dividir os resultados em grupos cuja análise pudesse contribuir de forma significativa para os ajustes do programa de treinamento.

**6- Análise dos itens:** para a análise semântica dos itens Pasquali (1999) indica a utilização de duas técnicas: (1) uma análise dos itens por meio de juízes, especialistas na área de estudo, que tem por objetivo verificar se os itens estão se referindo ou não ao objeto de estudo; (2) a aplicação de um teste piloto com uma amostra de 30 sujeitos da população alvo, associada com um *brainstorming* com grupos focais de três a quatro sujeitos sobre a compreensão que tiveram dos itens ao responder o instrumento. A descrição dessas duas etapas técnicas será realizada no Capítulo 3, Materiais e Métodos.

Antes de prosseguir na análise dos aspectos específicos da validação é preciso esclarecer que os testes psicológicos costumam ser elaborados para aplicação individual ou coletiva, o que interfere na sua posterior utilização. Enquanto os testes individuais exigem a participação de juízes como avaliadores e possuem uma finalidade de caráter mais clínico e diagnóstico, a aplicação dos testes coletivos exige um treinamento simplificado dos avaliadores e possuem uma finalidade de caráter mais educacional (ANASTASI, 1977).

Os especialistas em elaboração de testes psicológicos alertam para o fato de que os testes coletivos não fornecem dados fidedignos para uma avaliação diagnóstica de um indivíduo em particular. Assim como os testes individuais não fornecem dados suficientes para uma avaliação de um grupo de indivíduos, pois a dimensão coletiva é mais do que a reunião de dados sobre indivíduos (ANASTASI, 1977).

O principal objetivo do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas é contribuir para que o professor avalie o grupo como um todo e defina os ajustes que devem ser feitos no programa de treinamento, a partir das grandes lacunas de aprendizagem indicadas pelos testes considerados em conjunto.

O perfil de desenvolvimento das habilidades táticas pode ser considerado como uma bateria que avalia quatro aptidões diferentes relacionadas com ataque e defesa, com e sem a posse da bola. A rigor o jogador pode demonstrar domínio de uma dessas habilidades em particular sem que isso signifique que já domina também as outras.

As baterias de aptidões múltiplas, portanto, têm por objetivo fornecer uma medida da posição do indivíduo em cada um dos diferentes aspectos avaliados para dar uma idéia geral do seu nível de habilidade (ANASTASI, 1977). No nosso caso, o objetivo é avaliar o nível de habilidade tática do jogador.

Quando o processo de validação consegue criar instrumentos psicológicos de avaliação padronizados os resultados ganham consistência e podem ser utilizados para comparação entre indivíduos e entre resultados obtidos pelo mesmo indivíduo em diferentes avaliações (ANASTASI, 1977). No processo de iniciação ao futsal as duas possibilidades são importantes.

Ser capaz de diferenciar os indivíduos em termos do nível de habilidade tática permite a elaboração de programas de treinamento individualizados. O que beneficia tanto os iniciantes como os jogadores que podem ser considerados como talentosos.

Dessa maneira, ambos podem ter acesso a experiências educacionais mais adequadas ao seu nível de aprendizagem. O que não implica obrigatoriamente na mera divisão deles em grupos diferenciados e sim na garantia de que, além das atividades básicas em comum, cada um deles pode usufruir de atividades específicas e adequadas para otimizar suas possibilidades de desenvolvimento.

A avaliação regular pode também contribuir para registrar e acompanhar o nível de desenvolvimento das habilidades do jogador ao comparar a sua condição atual com o rendimento anterior, seis meses atrás, por exemplo.

Um dos métodos de registro da observação é realizado através de uma escala de avaliação, caracterizando-se como um dispositivo de ordenamento, em uma mesma escala, de aspectos qualitativos com um correspondente numérico

(ERTHAL, 1998). Este método é o utilizado no instrumento, objeto deste estudo, e será apresentado de modo mais detalhado no capítulo seguinte.

“Qualquer teste pode ser validado em função de tantos critérios quantos são os seus usos específicos. Qualquer método de abordar o comportamento e qualquer situação poderia ser uma medida de critério para algum objetivo específico” (ANASTASI, 1977:126) do teste.

“No desenvolvimento de testes de aptidões específicas, um tipo freqüente de critério é baseado no *desempenho em treino especializado*” (ANASTASI, 1977: 127). Essa é uma das características do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas que se dirige para avaliação do desempenho médio obtido pelo jogador na observação do professor de sua atuação nos treinos durante as duas últimas semanas.

“Para muitos objetivos, o tipo mais satisfatório de medida de critério é o baseado em registros de acompanhamento do *desempenho real* na atividade a ser desenvolvida” (ANASTASI, 1977:128). Essa colocação reforça a argumentação anterior e garante a possibilidade de um ajuste na precisão do instrumento de avaliação, pois no caso de um jogador ter sido avaliado acima ou abaixo de suas capacidades reais, o desempenho real no jogo permite corrigir os dados do teste.

“Outra fonte válida para definição de critérios de validação de testes psicológicos são as classificações feitas pelos próprios professores” (ANASTASI, 1977:130). Esse, novamente, é um princípio chave do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas, que está fundamentado na capacidade de avaliação e classificação objetiva dos jogadores feita pelos professores, tomando com referência alguns indicadores táticos específicos.

Deve-se considerar, no entanto, que “o uso das classificações para definir um critério de validade deve considerar o fato de que tais classificações não estão restritas à avaliação de desempenhos específicos, mas incluem um julgamento pessoal de um observador a respeito de qualquer um dos inúmeros traços que os testes psicológicos tentam medir” (ANASTASI, 1977:130). Sendo assim, quando o professor avalia um jogador, essa avaliação não se restringe aos itens que fazem parte do teste, pois o professor sofre a influência e procura, inconscientemente, ser coerente com outros critérios de julgamento, relacionados, por exemplo, com o desempenho geral do jogador, o seu grau de simpatia, a sua personalidade etc.

Na discussão sobre a validade, um dos aspectos a serem considerados diz respeito ao grau de dificuldade de um teste psicológico, o que se refere à quantidade diferenciada do comportamento avaliado que o indivíduo deve possuir para obter resultados diferentes no teste (ANASTASI, 1977). No nosso caso, quanto mais habilidade tática o jogador possuir, maiores serão os escores alcançados por ele no instrumento de avaliação.

Uma vez atendidas as exigências em relação à estrutura do instrumento de avaliação é preciso dedicar uma atenção especial à interpretação dos resultados. O que exige o estabelecimento de normas, pois sem uma medida de referência os dados não têm como ser interpretados (ANASTASI, 1977).

Os testes psicológicos, portanto, não têm padrões pré-determinados que definam se um determinado resultado é alto ou baixo, desejado ou inadequado, normal, adiantado ou atrasado. Sendo assim, o resultado obtido por um indivíduo em um determinado teste somente pode ser interpretado por meio da comparação com os resultados obtidos por outros indivíduos no mesmo teste (ANASTASI, 1977).

A norma, assim como os seus desvios, é um valor de referência a ser obtido empiricamente a partir da aplicação padronizada do teste a uma amostra grande e representativa da população-alvo que o teste pretende avaliar. Como o próprio nome indica, a norma para interpretação de um teste psicológico expressa o resultado normal ou a média obtida pelos indivíduos no teste. Esses dados fazem, portanto, referência a um indivíduo típico ou comum e não aos indivíduos excelentes ou ideais (talentosos) (ANASTASI, 1977).

Os resultados devem ser comunicados de forma a evitar a má-interpretação e a utilização inadequada. A comunicação dos resultados, portanto, deve ser alvo de um planejamento adequado. Nos casos usuais, recomenda-se que seja divulgada uma interpretação do resultado do teste em vez de o resultado simplesmente, com a ressalva de que, quando os resultados são comunicados diretamente aos pais ou indivíduos devem estar devidamente acompanhados pelos conselhos e auxílios interpretativos (ANASTASI, 1977).

De acordo com um princípio referente à divulgação de testes para uso geral, recomenda-se que o material seja composto dos seguintes itens:

1. Manual do teste
2. Descrição do método de construção do teste

3. Descrição do processo de padronização do teste (uniformização)
4. Síntese da pesquisa de validação do teste
5. Especificação da população para qual o teste foi construído
6. Especificação das finalidades para as quais o teste é recomendado
7. Discussão das limitações acerca da precisão do teste
8. Detalhamento das limitações verificadas em relação à sua validade
9. Aviso explícito em relação às interpretações possíveis de serem feitas, mas que ainda não foram substanciadas por pesquisas
10. Devem ser indicadas as qualificações profissionais e o tipo de treinamento exigido para uma aplicação e interpretação segura do teste
11. Os anúncios do teste são factuais e descritivos, sendo defeso o uso de publicidade persuasiva ou de apelo emocional
12. Levar em consideração as Recomendações técnicas para testes psicológicos e Técnicas de diagnóstico (ANASTASI, 1977).

Quando se trata da avaliação de aptidões em jovens, Anastasi (1977) recomenda que o apelo do jogo é ainda o modo mais efetivo de aumentar o interesse de crianças e jovens pelo teste. No caso do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas não existe uma situação particular de teste, pois os jogadores são observados em diversas situações reais e naturais de treino de jogo, em uma dimensão longitudinal, que permitem uma adequada apreensão do nível de habilidade, ainda mais quando se considera que o professor é um observador treinado e experiente na modalidade.

A constatação de que o programa de treinamento não foi efetivo em determinados aspectos não deve resultar em uma crítica a ser aplicada ao próprio professor como parte principal do processo. Deve sim ser visto como uma oportunidade para identificar e corrigir um problema que antes passava despercebido de todos.

No entanto, segundo Anastasi (1977), a forma exata de descrever os resultados da aplicação do teste depende em grande parte do conhecimento, da conveniência e da facilidade do desenvolvimento de normas. Como no nosso caso,

as normas inexitem, a preocupação central é garantir o uso pedagógico dos resultados e reforçar os limites na interpretação dos resultados.

Segundo Anastasi (1977) no caso dos testes de aptidão, como o perfil de desenvolvimento das habilidades táticas, (...) a validade de conteúdo é comumente inadequada e pode efetivamente ser errônea (ANASTASI, 1977:122), pois a validação dos testes de aptidão requer muito mais uma estratégia empírica do que teórica.

Anastasi (1977, p. 122) alerta que em testes de aptidão:

(...) os indivíduos tendem a apresentar maior variação nos métodos de trabalho para responder os mesmos itens do teste. Sendo assim, o mesmo teste pode medir diferentes funções em pessoas diferentes. Nessas condições, seria virtualmente impossível determinar, por verificação do seu conteúdo, as funções psicológicas medidas pelo teste.

O perfil de desenvolvimento das habilidades táticas, portanto, não é capaz de definir que elementos são responsáveis pelo comportamento tático adequado ou não do jogador, mas somente registra se ele é capaz ou não de realizá-lo, ou seja, se a aprendizagem necessária para a execução correta já ocorreu ou ainda precisa ser assimilada.

“A validade aparente se refere ao fato de o teste parecer válido ou não para os sujeitos a serem avaliados e outros observadores não treinados tecnicamente” (ANASTASI, 1977:123). Trata-se, portanto, de uma característica desejável, embora não se constitua em um critério de validade a ser objetivamente determinado. Para determinar a validade aparente é necessário perguntar aos professores e depois aos jogadores e seus pais, se os dados fornecidos pelo instrumento de avaliação são considerados relevantes para o acompanhamento do treinamento.

Por fim, ao construir um instrumento de avaliação, deve haver restrições, especificadas pelos próprios autores, para liberação do teste para uso geral. Além disso, há a necessidade do compromisso que os autores devem assumir pela revisão periódica do teste.

No caso do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas, enquanto não for possível atender o conjunto das exigências psicométricas de validação, que tem como um dos aspectos finais o estabelecimento de normas, a divulgação do teste deve ser restrita para fins de pesquisa e estudo, desde que atendidas as demais considerações feitas no presente estudo em relação ao fato de ser uma bateria de

aptidões múltiplas a ser aplicada de forma coletiva, para acompanhar o desenvolvimento das habilidades táticas de jogadores das categorias sub11 a sub17.

### **3. MATERIAIS E MÉTODOS**

#### **3.1 Caracterização do Estudo**

Esta pesquisa, do ponto de vista metodológico, segue as orientações oriundas da psicometria para a elaboração e validação de um instrumento de avaliação psicológica, no caso específico, um instrumento capaz de identificar se as grandes etapas de aprendizagem das habilidades táticas estão ou não concluídas. Baseia-se, portanto, em teorias psicológicas cognitivistas para compreender o processo de desenvolvimento das habilidades táticas nos jogos esportivos coletivos.

Caracteriza-se também como um estudo aplicado, pois visa solucionar um problema específico em uma área definida. Visa à melhoria de um processo ou atividade ou o alcance de uma meta prática (THOMAS; NELSON; SILVERMAN, 2007).

A elaboração de um instrumento de avaliação de aspectos psicológicos reproduz a estrutura peculiar ao método científico. Pois inicia-se com uma fase teórica, onde a construção do objeto de estudo e identificação do constructo psicológico a ser avaliado confunde-se com a formulação da situação problema em um estudo experimental.

Da mesma maneira, a enumeração das hipóteses assemelha-se à construção dos itens que compõem o instrumento de avaliação, pois ambas devem ser submetidas posteriormente à comprovação empírica. No processo de validação, o primeiro passo dessa verificação empírica é feito com o auxílio de juízes ou especialistas na área de estudo. Logo em seguida, após as modificações pertinentes, a validação é complementada por uma aplicação piloto do instrumento.

Trata-se, portanto, não de um estudo sobre as habilidades táticas em si mesmas, mas de um estudo sobre a adequação de um instrumento que tem por objetivo avaliar o nível de desenvolvimento ou de aprendizagem de tais habilidades táticas. Um estudo avaliativo, mas que coloca em questão não o objeto a ser avaliado e sim o método ou estratégia utilizada para realizar tal avaliação.

As fases posteriores do processo de validação, a saber, a aplicação experimental para definição dos valores de referência para interpretação dos resultados (normatização) e as suas respectivas análises estatísticas não serão objeto do presente estudo.

Segundo Thomas, Nelson e Silverman (2007), o delineamento de uma pesquisa avaliativa, embora tenha procedimentos lógicos semelhantes aos de um experimento, diferencia-se deste por não haver um controle do pesquisador sobre a variável independente, no caso o programa de iniciação esportiva desenvolvido, mas por se dedicar à reflexão sobre a melhor maneira de mensurar efeitos gerados em uma variável dependente principal: o rendimento dos jogadores nas habilidades táticas requeridas pelo jogo.

### **3.2 Procedimentos**

O instrumento deste estudo é o próprio objeto do estudo, ou seja, adaptação e validação do Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas - PDHT. Segundo Pasquali (2010), uma parte importante do pólo teórico do processo de validação de um instrumento psicológico é a análise dos itens.

A fase prévia de adaptação do instrumento e operacionalização dos itens, ou seja, a definição dos indicadores a serem utilizados em cada um dos fatores foi relatada no capítulo anterior (tópico 2.7 Processos de Construção e Validação de Instrumentos).

Após a elaboração dos itens, estes devem seguir para análise de juízes, considerados como especialistas na área de estudo, com o objetivo de verificar se (1) a descrição dos itens favorece a compreensão (semântica), ou seja, os itens são inteligíveis para todos os extratos da “população de avaliadores” (que envolve professores de educação física e técnicos de futsal com diferentes níveis de experiência na modalidade) e (2) se cada item pertence efetivamente aquele fator e se contribui para avaliação do atributo e do sistema psicológico.

Após as correções sugeridas pelos juízes foi elaborado o instrumento piloto. Posteriormente a essa sistematização ocorreu a aplicação e a coleta de dados para ajustes finais.

#### **3.2.1 Adaptações Propostas para Alteração do PDPT para PDHT**

No presente estudo, novas alterações estão sendo propostas. A começar pelo nome do instrumento, que deve passar de Perfil de Desenvolvimento da

Performance Tática para Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas (ANEXO III).

A expressão *performance* não existe em português. Como o que está em foco na avaliação são os diversos níveis que, em uma dimensão longitudinal, caracterizam o desenvolvimento e a aprendizagem das habilidades táticas e não o rendimento tático do jogador em uma partida particular, medido de forma transversal, convém retirar a expressão *performance* e trocá-la por *habilidades*.

As adaptações também levam em consideração a mudança na modalidade esportiva a ser avaliada, deixando de ser o futebol e passando a ser o futsal. Em seguida foi realizado um redimensionamento do sistema psicológico e de suas dimensões e fatores, de acordo com o quadro a seguir.

O que se pretende avaliar...	Versão Original	Nova versão
<b>Sistema Psicológico</b>	Capacidade de jogo	Habilidades Táticas
<b>Atributo</b>	Habilidades Táticas	Movimentação e Posicionamento
<b>Dimensões ou fatores</b>	1- Movimentação e posicionamento 2- Foco central de jogo 3- Circulação da bola 4- Objetividade no ataque 5- Intencionalidade na defesa	1- Ataque com posse da bola 2- Ataque sem a posse da bola 3- Defesa que marca o atacante com bola 4- Defesa que marca o atacante sem bola
<b>Itens (quantidade)</b>	6 itens por fator – 30 itens ao todo	11 itens por fator – 45 itens ao todo*

\* O último fator possui 12 itens

#### Quadro 4 - Alterações realizadas no PDHT

Na nova versão o fator movimentação e posicionamento foi selecionado como o atributo principal para a avaliação das habilidades táticas, pois permite a subdivisão do comportamento dos jogadores nas quatro situações que caracterizam as ações de jogo: jogador no ataque com a posse da bola, jogador no ataque sem a posse da bola, jogador na defesa que marca o adversário com bola e jogador na defesa que marca o adversário sem bola. Como cada situação exige habilidades e conhecimentos diferentes, foram consideradas como fatores, pois reunidos dão um sentido mais completo do que se denomina habilidade tática.

Com intuito de atender as exigências em relação à abrangência e à dificuldade dos indicadores que compõem um fator, seguimos a diretriz de que cada fator deveria ter pelo menos dez itens, de forma a criar uma estrutura com 1 ou 2

itens fáceis e difíceis, ou seja, nas extremidades, e 6 itens considerados médios, no centro. Na nova versão, o número de itens por fator passou a ser 11, com exceção do último citado que apresenta 12 itens de avaliação.

A disposição do instrumento permaneceu praticamente a mesma. Passou a ter os fatores distribuídos um em cada página do instrumento, contendo os itens apresentados em seqüência, dispostos em ordem crescente do nível de dificuldade de cada um (do mais simples ao mais complexo), tendo a frente de cada item uma tabela com a escala de freqüência tipo likert de 5 pontos. Nesta tabela, o avaliador assinala o valor que corresponda à média do desempenho do jogador em situações de jogo, a partir da observação do comportamento nas duas últimas semanas.

Na construção dos itens foram utilizados os seguintes princípios: (a) ordem crescente em relação ao nível de dificuldade; (b) descrição inicial da condição do jogador em relação ao atributo central (movimentação e posicionamento), caracterizando-o em quatro níveis diferentes: estático, com pouca movimentação, com boa movimentação ou com excelente movimentação; (c) descrição do comportamento tático ou da ação de jogo; (3) descrição da consequência da ação (negativa ou positiva).

A frente destes itens acrescentou-se, entre aspas, uma expressão considerada típica do jargão futebolístico, que contribuísse para uma interpretação adequada do item por parte dos avaliadores. A seguir apresentamos um extrato ilustrativo da nova versão.

## Movimentação e Posicionamento:

*Jogador na defesa que marca o adversário com bola...*

	Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
23. estático, marca afastado sem disputar a bola ("defende de forma passiva")	0	1	2	3	4
24. estático, tem dificuldade para interceptar o passe ("...")	0	1	2	3	4
25. estático, posiciona-se fora da <i>linha de gol</i> (entre a bola e a meta) ("permite a progressão do ataque em direção ao gol")	0	1	2	3	4
26. com pouca movimentação, quando é ultrapassado tem dificuldade para recuperar uma posição adequada na defesa ("fica para trás")	0	1	2	3	4
27. com pouca movimentação, disputa a bola de forma precipitada ("entra de primeira")	0	1	2	3	4
28. com pouca movimentação, bloqueia a progressão do ataque, mas permite a finalização	0	1	2	3	4
29. com boa movimentação, surpreende o atacante e recupera a bola ("rouba a bola")	0	1	2	3	4
30. com boa movimentação, pressiona o atacante no momento da recepção da bola ("defesa ativa ou sob pressão")	0	1	2	3	4
31. com boa movimentação, retarda ou interrompe o ataque quando a defesa está desarmada e existe risco de gol ("para o jogo")	0	1	2	3	4
32. com excelente movimentação, afasta a bola em situações perigosas para a defesa (limpa a defesa ou dá um chutão)	0	1	2	3	4
33. com excelente movimentação, induz o ataque para áreas laterais e espaços recuados da quadra (impede ou dificulta a progressão)	0	1	2	3	4

Figura 5 - Parte da versão atual do instrumento de avaliação

### 3.2.2 Análise por Juízes

Os itens foram submetidos à análise teórica realizada por juízes. Esta avaliação teve como propósito verificar a adequação da representação comportamental do atributo. Foi solicitado que os juízes apresentassem sugestões das mudanças consideradas necessárias em um dos seguintes aspectos: (a) na redação do item, (b) na ordem e no número de itens que compõem cada fator, (c) na clareza da linguagem, considerando que o instrumento foi preenchido por professores e técnicos que trabalham em escolinhas de iniciação ao futsal, (d) em relação à pertinência prática, representatividade e a precisão dos itens do instrumento.

Nesta etapa foi enviado aos juizes um convite para participação do estudo, contendo o instrumento a ser avaliado e seus objetivos, além dos conceitos para cada um dos critérios a serem julgados (ANEXO IV).

Clareza da linguagem	Avalie se a forma de redação do item é clara e objetiva, ou seja, em sua opinião, os professores que atuam nas escolas de iniciação esportiva terão facilidade para entender o que deve ser avaliado?
Pertinência prática	Avalie se o item descreve uma ação típica de jogo, ou seja, ao ler o item é possível visualizar um comportamento do jogador que caracteriza a maneira de jogar em uma das fases de aprendizagem das habilidades táticas.
Representatividade	Avalie se o item é representativo do que se pretende avaliar, ou seja, o nível de desenvolvimento das habilidades táticas relacionadas com as ações de ataque e defesa, com e sem a posse da bola. Por exemplo, o item realmente descreve uma ação de ataque com a posse da bola?
Precisão	Pontue o item em relação ao nível de dificuldade para que o jogador execute a ação descrita; utilize a escala que inicia com 1 “completamente fácil” e vai até o 11 “completamente difícil”.

Quadro 5 - Apresentação dos conceitos de cada um dos critérios avaliados aos juizes

Assim, para cada um dos 45 itens contidos no instrumento, o juiz deveria pontuar em uma escala tipo *likert* de três pontos sua avaliação em relação ao item. Sendo que, os valores significam: 1 – “inadequado”; 2 – “pouco adequado”; 3 – “adequado”. Conforme modelo apresentado no quadro abaixo.

Item	Clareza da linguagem	Pertinência prática	Representatividade	Precisão
12. estático, permanece isolado no ataque (fica na “banheira”)	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11

Quadro 6 - Modelo de avaliação dos itens pelos juizes

Na seleção dos juizes utilizou-se como referência o conceito de um indivíduo hábil, experimentado, entendido em determinado assunto (DICIONÁRIO AURÉLIO ELETRÔNICO, 1999). Para Ericsson et al. (2006) perito ou *expert* é a pessoa muito

habilidosa e reconhecida em um campo específico que adquiriu um nível de perícia graças à prática. Considerou-se também, por se tratar de um instrumento psicológico de avaliação, a experiência acadêmica e o envolvimento direto com o estudo das habilidades esportivas, particularmente, nos jogos esportivos coletivos.

Sendo assim, vinte professores foram convidados a participar do estudo como juízes. Por motivos diversos, não identificados, diversos professores não conseguiram devolver o material a ser analisado no prazo previsto. A amostra final foi composta por dez juízes, sendo três doutores, dois doutorandos, dois mestres e três treinadores de futsal escolar.

O número final de participantes foi suficiente para este procedimento de validação, pois segundo Hernández-Nieto (2002) são necessários de três a cinco juízes ou peritos da área dos itens a serem validados. Pasquali (2010) sugere que seis juízes são suficientes para cumprir esta tarefa.

<b>Nome</b>	<b>Titulação/Área de atuação</b>
Juiz 1	Professor Doutor/Psicologia do Esporte
Juiz 2	Professor Mestre/Treinador de Futsal
Juiz 3*	Professor Doutor/Esportes Coletivos
Juiz 4	Professor Doutorando/Esportes Coletivos
Juiz 5*	Professor Doutorando/Livros na área Futsal
Juiz 6*	Professor Doutor/Esportes Coletivos
Juiz 7**	Treinador de equipe de futsal escolar
Juiz 8**	Treinador de equipe de futsal escolar
Juiz 9**	Treinador de equipe de futsal escolar
Juiz 10**	Professor Mestre/Esportes Coletivos

#### Quadro 7 - Identificação dos juízes participantes do estudo

\* Juízes que não avaliaram o quesito “precisão”. Participaram das avaliações para os quesitos: “clareza”, “pertinência”, “representatividade”

\*\* Juízes que avaliaram apenas o quesito “precisão”

Os juízes sem “\*” avaliaram os quatro quesitos: “clareza”, “pertinência”, “representatividade” e “precisão”.

Os critérios clareza da linguagem, pertinência prática e representatividade foram avaliados por seis juízes (juízes 1; 2; 3; 4; 5; 6), sendo que todos eles possuem experiência na área, como docentes e pesquisadores. Já o critério precisão foi avaliado por sete juízes (juízes 1; 2; 4; 7; 8; 9; 10), contendo professores com ampla experiência prática, que atuavam como treinadores de futsal, além de professores com experiência acadêmica e em pesquisa na área de esportes coletivos.

### **3.2.3 Planejamento de Aplicação do Instrumento Piloto**

Para aplicação piloto do instrumento de avaliação foi elaborado um protocolo de aplicação simplificado, contendo: (a) informações sobre o instrumento, (b) instruções de preenchimento, (c) objetivos, (d) público alvo e suas características, (e) critérios de avaliação comuns aos avaliadores, com orientações que auxiliassem na identificação das situações que o teste se propõe a avaliar e na pontuação a ser dada a cada jogador.

A aplicação do instrumento piloto para coleta de dados não teve como propósito atingir um grande número de avaliações exigidas pela fase experimental de validação, quando se recorre a análises estatísticas mais sofisticadas. O objetivo principal desta aplicação foi (1) verificar a calibragem do instrumento e também as dificuldades e critérios utilizados pelos professores na aplicação, para (2) aprimoramento do manual de aplicação (ANEXO V), (3) cálculo dos escores e estruturação de uma forma adequada de apresentação dos resultados. Teve também como intuito, (4) verificar a capacidade do instrumento em utilizar critérios para classificar os jogadores segundo os diferentes níveis de habilidades táticas, de maneira a fornecer informações que permitissem avaliar a coerência e a capacidade do instrumento de realmente avaliar aquilo que se propôs a fazer.

A aplicação do instrumento deve ser realizada pelos professores, que devem assinalar a frequência aproximada, que em sua opinião, corresponda ao comportamento tático do jogador durante os jogos, realizados em treinos ou competições. As frequências serão assinaladas por meio do uso de uma escala tipo *likert*.

A avaliação deve acontecer após 16 sessões de treinos ou um mínimo de três meses para familiarização, e deve tomar como referência o desempenho observado

nas duas últimas semanas. Esta avaliação deve ser realizada em um momento fora dos treinamentos.

O instrumento busca avaliar o rendimento individual do jogador, porém como estamos tratando de uma modalidade coletiva, as atitudes de seus companheiros de equipe podem influenciar positiva ou negativamente em seus resultados, por isso a análise do jogador deve acontecer por um período de tempo maior, com o objetivo de diminuir o viés de influência do grupo no resultado final.

Da mesma forma, o PDHT não deve ser utilizado para se avaliar uma única partida, principalmente quando o observador não conhece os jogadores. O PDHT ganha precisão quando é aplicado pelo próprio treinador que, por acompanhar a evolução do jogador, é capaz de direcionar a análise para os pontos fortes e fracos já conhecidos.

### **3.2.3.1 Aplicação do Instrumento Piloto**

Para aplicação do instrumento piloto, uma escolinha de futsal de Brasília foi convidada a participar do estudo. Neste caso, dois professores atuavam simultaneamente na condução das aulas e das atividades. Eles foram orientados quanto aos objetivos e forma de aplicação do instrumento e após um prazo de aproximadamente três semanas, posterior à entrega do instrumento e das instruções, a avaliação foi devolvida para análise.

Os professores que atuavam nesta escolinha esportiva possuem graduação em Educação Física e já atuaram como jogador amador de futsal. Um deles possui 24 anos de idade, trabalha com futsal a quatro anos e meio, atuando a dois anos nesta escolinha e procura atualizar-se com a leitura de livros na área. O outro possui 47 anos, trabalha com futsal a dez anos, estando a seis anos nesta escolinha, e procura atualizar-se semestralmente com participação em palestras e cursos.

A escolinha esportiva participante do estudo tem como característica principal a iniciação ao futsal. Não apresenta caráter competitivo, tampouco excludente, tendo o enfoque de suas atividades em tarefas que auxiliem os jogadores na aprendizagem dos componentes do jogo, tais como a tática e técnica, associados a exercícios de coordenação e lúdicos.

Anteriormente à aplicação do instrumento foi realizada uma apresentação verbal do protocolo de aplicação para os professores. Enfatizaram-se os objetivos e

as finalidades da aplicação deste, sem muitos detalhes, pois um dos objetivos desta aplicação piloto era o de verificar o nível de complexidade para a aplicação do instrumento, quando eram apresentadas apenas as instruções mais básicas.

Os professores, individualmente, avaliaram os jogadores, utilizando um período de aproximadamente 20 dias. Cada um dos professores avaliou 21 jogadores de uma mesma turma, com idade média de  $12,095 \pm 1,26$  anos. Os mesmos jogadores foram avaliados pelos dois professores, seguindo uma ordem única para avaliação, totalizando assim 42 avaliações nesta fase.

Os dados de caracterização geral dos jogadores seguem abaixo.

Tabela 1 - Descrição da idade, em anos, dos jogadores avaliados

<b>Número de Jogadores</b>	<b>Idade média</b>	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>	<b>Desvio-Padrão</b>
Grupo 1 – 11	11,36	10	13	1,0269
Grupo 2 – 10	12,9	11	14	0,994
<b>Total - 21</b>	<b>12,095</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>1,26</b>

Após a tabulação e análise dos dados constantes nas avaliações realizadas pelos professores, foi elaborado um relatório com a síntese dos dados de classificação do estágio de desenvolvimento de cada jogador e uma avaliação do grau de concordância entre eles na avaliação dos jogadores.

Em seguida uma entrevista coletiva (ANEXO VI) foi marcada com os dois professores para apresentação dos relatórios síntese e discussão de algumas questões referentes aos critérios utilizados por eles na aplicação do instrumento de avaliação.

Na oportunidade, foi realizada uma leitura de cada um dos itens do instrumento para identificar possíveis diferenças no entendimento dos itens (análise semântica), como também da compreensão dos objetivos do teste e de sua forma de aplicação (“brainstorming” para análise semântica dos itens).

A partir desta entrevista obtivemos diversas sugestões que serão utilizadas na elaboração da versão final do manual de aplicação do teste, com o intuito de corrigir as dificuldades iniciais na aplicação do instrumento, acrescentar exemplos e apresentar o modelo de pontuação dos jogadores. Além disso, os professores foram

orientandos a reavaliar um jogador a fim de verificar se as informações discutidas durante a entrevista modificariam a lógica de preenchimento do instrumento e se afetou o grau de concordância entre os avaliadores.

### **3.3 Cuidados Éticos**

O projeto desta pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde/UnB, sendo aprovado pelo parecer/registro 020/11 (ANEXO VII), de 23 de março de 2011, em consonância com a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde.

Todos os componentes da amostra do estudo participaram de forma voluntária e foram informados sobre os objetivos, procedimentos metodológicos e sigilo dos resultados. Termo de consentimento livre e esclarecido (ANEXO VIII) foi assinado pelos sujeitos participantes do estudo. A coleta dos dados foi realizada após a aprovação do Comitê de Ética da UnB.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados serão apresentados e discutidos separadamente, considerando uma parte teórica, realizada pelos juízes, e uma parte experimental, aplicação do instrumento piloto. Utilizou-se o pacote estatístico SPSS 13.0 e o programa Excel da Microsoft Office 2007 para análise dos dados.

### 4.1 Análise Teórica

Para cada um dos quatro critérios utilizados na avaliação dos juízes, a saber, (1) clareza da linguagem, (2) pertinência prática, (3) representatividade do item e (4) precisão, verificou-se o índice de concordância entre eles. Todos os itens foram avaliados pelos juízes, sendo que nos três primeiros critérios a análise foi realizada levando-se em consideração uma escala do tipo *likert* de três pontos (1- inadequado; 2 - pouco adequado; 3 - adequado); no caso do critério precisão foi utilizada uma escala decimal de Thurstone de 1 a 11 (não possui o zero, pois não existe, conceitualmente, a possibilidade de alguém apresentar valores nulos no caso de aprendizagem e desenvolvimento).

O grau de concordância entre os juízes foi o critério utilizado para considerar a adequação dos itens em relação ao traço latente. Para tanto, considera-se aceitável uma concordância maior ou igual a 0,80 (PASQUALI, 1999, 2010; HERNÁNDEZ-NIETO, 2002; BALBINOTTI et al. 2006). Segundo Balbinotti et. al (2006) as concordâncias entre 0,70 e 0,80 estão no limite de aceitação. O nível de concordância utilizado para esta análise será, portanto maior ou igual a 0,84.

Para que o item fosse considerado inadequado seria necessário que apenas um, dentre os seis juízes participantes nesta etapa, o julgasse assim (mesmo que o índice de concordância considerando-o adequado fosse de 0,84). Os itens com nível de concordância entre 0,17 e 0,83 foram classificados como pouco adequados (concordância 2 a 4 dos 6 juízes). E por fim, a concordância acima de 0,84 coloca o item como adequado (5 ou todos os 6 juízes).

A submissão do instrumento de avaliação aos juízes da área pode ser entendida através das tabelas abaixo.

Tabela 2 - Percentuais de itens adequados para cada fator, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade)

	Jogador no ataque com a posse de bola	%	Jogador no ataque sem a posse de bola	%	Jogador na defesa que marca adversário com a posse de bola	%	Jogador na defesa que marca adversário sem a posse de bola	%
Itens Clareza		<b>72,7</b>		<b>54,6</b>		<b>63,6</b>		<b>41,7</b>
Itens Pertinência		<b>45,4</b>		<b>45,4</b>		<b>81,8</b>		<b>58,3</b>
Itens Representatividade		<b>36,4</b>		<b>63,6</b>		<b>81,8</b>		<b>75,0</b>

Tabela 3 - Classificação dos itens segundo o índice de concordância entre os juízes para todos os fatores e itens, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade)

	Inadequados $\leq$ 0,16 de concordância	%	Pouco adequados entre 0,17 e 0,83 de concordância	%	Adequados $\geq$ 0,84 de concordância	%
Itens Clareza	15; 16; 28; 29; 36	<b>11,1</b>	3; 10; 11; 14; 18; 21; 24; 27; 34; 35; 37; 39; 41; 45	<b>31,1</b>	1; 2; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 12; 13; 17; 19; 20; 22; 23; 25; 26; 30; 31; 32; 33; 38; 40; 42; 43; 44	<b>57,8</b>
Itens Pertinência	15; 16; 28; 36	<b>8,9</b>	3; 4; 8; 9; 10; 11; 14; 18; 21; 22; 29; 35; 37; 39; 41;	<b>33,3</b>	1 <sup>*</sup> ; 2 <sup>*</sup> ; 5; 6; 7; 12; 13 <sup>*</sup> ; 17; 19; 20; 23; 24; 25; 26; 27; 30; 31; 32; 33; 34; 38; 40 <sup>*</sup> ; 42 <sup>*</sup> ; 43; 44; 45	<b>57,8</b>
Itens Representatividade	5; 15; 16; 36	<b>8,9</b>	3; 4; 8; 9; 10; 11; 21; 22; 28; 29; 39; 41	<b>26,7</b>	1 <sup>*</sup> ; 2 <sup>*</sup> ; 6; 7; 12 <sup>*</sup> ; 13 <sup>*</sup> ; 14; 17 <sup>*</sup> ; 18; 19; 20; 23 <sup>*</sup> ; 24; 25 <sup>*</sup> ; 26 <sup>*</sup> ; 27; 30 <sup>*</sup> ; 31; 32; 33; 34; 35; 37; 38; 40 <sup>*</sup> ; 42 <sup>*</sup> ; 43; 44; 45	<b>64,4</b>

\* Itens que apresentaram 100% de concordância

Tabela 4 - Nível de concordância entre os juízes para o fator *Jogador no ataque com a posse de bola*, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade)

	Inadequados ≤ 0,16 de concordância	%	Pouco adequados entre 0,17 e 0,83 de concordância	%	Adequados ≥ 0,84 de concordância	%
Itens Clareza	---	<b>0,0</b>	3; 10; 11;	<b>27,3</b>	1; 2 <sup>*</sup> ; 4; 5; 6; 7; 8 <sup>*</sup> ; 9 <sup>*</sup> ;	<b>72,7</b>
Itens Pertinência	---	<b>0,0</b>	3; 4; 8; 9; 10; 11;	<b>54,6</b>	1 <sup>*</sup> ; 2 <sup>*</sup> ; 5; 6; 7;	<b>45,4</b>
Itens Representatividade	5;	<b>9,1</b>	3; 4; 8; 9; 10; 11;	<b>54,6</b>	1 <sup>*</sup> ; 2 <sup>*</sup> ; 6; 7;	<b>36,4</b>

<sup>\*</sup> Itens que apresentaram 100% de concordância

Tabela 5 - Nível de concordância entre os juízes para o fator *Jogador no ataque sem a posse da bola*, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade)

	Inadequados ≤ 0,16 de concordância	%	Pouco adequados entre 0,17 e 0,83 de concordância	%	Adequados ≥ 0,84 de concordância	%
Itens Clareza	15; 16;	<b>18,2</b>	14; 18; 21;	<b>27,3</b>	12; 13 <sup>*</sup> ; 17; 19 <sup>*</sup> ; 20; 22;	<b>54,6</b>
Itens Pertinência	15; 16;	<b>18,2</b>	14; 18; 21; 22;	<b>36,4</b>	12; 13 <sup>*</sup> ; 17; 19 <sup>*</sup> ; 20;	<b>45,4</b>
Itens Representatividade	15; 16;	<b>18,2</b>	21; 22;	<b>18,2</b>	12 <sup>*</sup> ; 13 <sup>*</sup> ; 14; 17 <sup>*</sup> ; 18; 19 <sup>*</sup> ; 20 <sup>*</sup> ;	<b>63,6</b>

<sup>\*</sup> Itens que apresentaram 100% de concordância

Tabela 6 - Nível de concordância entre os juízes para o fator *Jogador na defesa que marca o adversário com a posse da bola*, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade)

	Inadequados ≤ 0,16 de concordância	%	Pouco adequados entre 0,17 e 0,83 de concordância	%	Adequados ≥ 0,84 de concordância	%
Itens Clareza	28; 29;	<b>18,2</b>	24; 27;	<b>18,2</b>	23 <sup>*</sup> ; 25; 26; 30 <sup>*</sup> ; 31; 32; 33;	<b>63,6</b>
Itens Pertinência	28	<b>9,1</b>	29;	<b>9,1</b>	23 <sup>*</sup> ; 24; 25; 26; 27; 30 <sup>*</sup> ; 31; 32; 33;	<b>81,8</b>
Itens Representatividade	---	<b>0,0</b>	28; 29;	<b>18,2</b>	23 <sup>*</sup> ; 24 <sup>*</sup> ; 25 <sup>*</sup> ; 26 <sup>*</sup> ; 27; 30 <sup>*</sup> ; 31; 32; 33;	<b>81,8</b>

<sup>\*</sup> Itens que apresentaram 100% de concordância

Tabela 7 - Nível de concordância entre os juízes para o fator *Jogador na defesa que marca o adversário sem a posse da bola*, nos três critérios (clareza, pertinência e representatividade)

	Inadequados ≤ 0,16 de concordância	%	Pouco adequados entre 0,17 e 0,83 de concordância	%	Adequados ≥ 0,84 de concordância	%
Itens Clareza	36	<b>8,3</b>	34; 35; 37; 39; 41; 45	<b>50,0</b>	38; 40; 42 <sup>*</sup> ; 43; 44	<b>41,7</b>
Itens Pertinência	36	<b>8,3</b>	35; 37; 39; 41;	<b>33,3</b>	34; 38; 40 <sup>*</sup> ; 42 <sup>*</sup> ; 43; 44; 45	<b>58,3</b>
Itens Representatividade	36	<b>8,3</b>	39; 41	<b>16,7</b>	34; 35; 37; 38; 40 <sup>*</sup> ; 42 <sup>*</sup> ; 43; 44; 45	<b>75,0</b>

<sup>\*</sup> Itens que apresentaram 100% de concordância

Percebe-se que principalmente os itens 15, 16 e 36 apresentam maiores problemas, pois são considerados inadequados nos três critérios. Portanto, devem ser revistos e corrigidos para serem submetidos a uma nova análise de juízes.

Nos quadros a seguir estão relacionadas as principais sugestões dadas pelos juízes para alteração dos itens, assim como as correções realizadas tendo em vista eliminar pendências.

Item original	Item corrigido		
	Clareza	Pertinência	Representatividade
			X
5. Jogador com pouca movimentação, evita conduzir a bola (“sente-se inseguro em avançar com a bola”)	Crítica: Não há como observar o comportamento caracterizado como <i>evitar conduzir a bola</i> Jogador com pouca movimentação, executa o passe, pois sente-se inseguro em avançar com a bola		
	X	X	X
15. Jogador estático, apresenta dificuldade para se desmarcar e receber a bola (“fora de jogo”)	Jogador com pouca movimentação, apresenta dificuldade para se desmarcar e receber a bola (“participa pouco das ações de ataque”)		
	X	X	X
16. Jogador com pouca movimentação, aproxima-se do companheiro com bola e diminui os espaços para progressão do ataque (“facilita a marcação por um único defensor”)	Condição: pouca movimentação Ação: aproxima-se do companheiro com bola Consequência: diminui os espaços de progressão (negativa) Expressão: facilita a marcação por um único defensor Dar orientações explícitas sobre a estrutura dos itens no manual de aplicação		
	X	X	
28. Jogador com pouca movimentação, bloqueia a progressão do ataque, mas permite a finalização	Jogador com pouca movimentação, impede o avanço do atacante, mas permite a finalização a média e longa distância		
	X		
29. Jogador com boa movimentação, surpreende o atacante e recupera a bola (“rouba a bola”)	Jogador com excelente movimentação, desarma o atacante e recupera a bola		
	X	X	X
36. Jogador estático, marca jogador sem bola que está fora de jogo	Jogador estático, marca atacante que tem pouca possibilidade de receber a bola e de participar do ataque		

Quadro 8 - Descrição dos itens considerados inadequados, por pelo menos um dos juízes, em um ou mais critérios de avaliação e sua nova descrição

Item original	Item corrigido
11. Jogador com excelente movimentação, realiza ações de gestão racional dos espaços de jogo e aproveita as oportunidades de finalização a gol	Jogador com excelente movimentação, utiliza de forma racional os espaços de jogo e aproveita as oportunidades de finalização a gol
14. Jogador estático, permanece parado e facilita a interceptação do passe (“espera a bola chegar aos seus pés”)	Jogador estático, espera a bola chegar aos seus pés e facilita a interceptação do passe
34. Jogador estático, deixa sem marcação atacante sem bola em posição favorável de progressão	Jogador estático, deixa desmarcado atacante sem bola em posição favorável de progressão
40. Jogador com boa movimentação, anula as linhas de passe principais	Jogador com boa movimentação, anula as linhas de passe principais que possibilitam a progressão rápida do ataque
45. Jogador com excelente movimentação, participa de forma ativa e inteligente das ações coletivas destinadas a impedir a progressão e a finalização a gol	Jogador com excelente movimentação, participa das ações coletivas destinadas a impedir a progressão e a finalização a gol

Quadro 9 - Descrição de itens e sugestões apresentadas pelos juízes para sua alteração

É importante ressaltar que se utilizou um elevado nível de rigor para análise dos itens considerados inadequados. Outro importante ponto a ser destacado é o fato de um mesmo juiz realizar as críticas ao item nos três critérios de julgamento, ou seja, quando o juiz verifica falhas no item apresenta a tendência de apontar problemas do item em todos os critérios. Acredita-se, também, da mesma forma, que uma vez corrigido o item, todos os critérios possam ser atendidos de forma adequada.

Outro ponto que merece destaque foram os apontamentos realizados por um dos juízes, que após a leitura dos itens apresentava uma expressão comum do jargão futebolístico que em sua opinião retratava, com outras palavras, o item de forma sucinta. Isso sugere uma estratégia de entrevista com grupo focal para redefinir e selecionar expressões mais adequadas, como também, para buscar alternativas que evitem a ocorrência de erros de interpretação.

Como algumas sugestões para alteração dos itens foram apresentadas pelos juízes, as correções apresentadas nos quadros acima devem passar por uma nova

análise. Logo, o número final de itens do instrumento assim como o conteúdo específico de cada um somente serão definidos em um estudo posterior.

É pertinente destacar que em um estudo realizado por Souza (2002) para validar teoricamente um instrumento de avaliação do conhecimento tático declarativo em situações de ataque, foram validados 44 itens (cenas) de uma amostra inicial de 92, o que representa 47,8% de itens válidos.

Segundo Pasquali (1999) a psicometria tradicional positivista considera que para se ter vinte itens válidos após as etapas de construção e validação, deve-se começar com pelo menos o triplo de itens para se poder assegurar, no final, um terço deles. Uma quantidade maior de itens é exigida quando os itens não são construídos a partir de uma teoria, e sim coletados ou selecionados de um “pool of items” que parecem medir um dado constructo.

Já para a teoria dos traços latentes, para se salvarem vinte itens no final das etapas de elaboração e validação do instrumento, não é necessário iniciar com mais do que 10% de itens além dos vinte requeridos no instrumento final. Isto porque os itens incluídos no instrumento piloto possuem validade teórica real e não simplesmente parecem ter validade (PASQUALI, 1999).

Para análise do critério precisão apresentamos na Tabela 7 a média da pontuação atribuída pelos juízes para cada um dos itens do PDHT.

Tabela 8 - Identificação do valor médio arredondado atribuído pelos juízes para cada um dos itens na escala de 1 a 11 pontos

Pontuação	Faixa 1		Faixa 2				Faixa 3			Faixa 4		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Ataque com bola		2	3 4 5	←1 6			7		8	←9* 10	11	
Ataque sem bola		12 13 14*→ 15*→ 16*→	17		18				19 20 21→	22		
Defesa que marca adversário com bola		23 24*→ 25	26	27	28			31	30 32→	←29 33		
Defesa que marca adversário sem bola		35	←34 36	37 38	39			40 41 42	43	44	45	
<b>IDEAL</b>	2 itens		3 itens					3 itens			2 itens	

A avaliação da precisão teve como objetivo verificar a distribuição normal do nível de dificuldade dos itens. Esta análise se deu através da pontuação dos itens pelos sete juízes participantes nesta etapa. Cada item poderia ser pontuado de 1 a 11 pontos. A Tabela 7 apresenta a pontuação média das avaliações de cada um dos itens pelos juízes, o que resulta em um índice de dificuldade. Esta análise teve como modelo a escala de Thurstone que varia de 1 a 11.

Na Tabela 7 pode-se visualizar, na última linha, a quantidade de itens que deveria ter em cada uma das faixas de pontuação para que o nível de dificuldade apresentasse uma distribuição normal, de forma que um ou dois itens tivessem as pontuações extremas, 1 e 2 (faixa 1) ou 10 e 11 (faixa 4); e três ou quatro itens ocupassem os níveis de 3 a 5 pontos (faixa 2) e outros três ou quatro itens estivessem entre 7 e 9 pontos (faixa 3). O valor central, 6, foi adotado como um ponto de transição entre as faixas intermediárias 2 e 3, logo, poderia contar em qualquer uma delas.

Na análise da Tabela 7 as setas indicam a movimentação necessária dos itens para que a expectativa ideal de equilíbrio fosse atendida. As setas para direita indicam que o nível de dificuldade do item deveria aumentar, enquanto que as setas para esquerda indicam a necessidade de tornar o item mais fácil.

Os itens marcados em amarelo e com asterisco indicam as alterações que obrigatoriamente devem ser realizadas para se conseguir alcançar as expectativas iniciais. Aqueles marcados apenas em amarelo significam que os itens poderiam ser alterados, em relação ao seu nível de dificuldade, mas mesmo que permaneçam na posição em que estão, a expectativa de uma distribuição normal será satisfeita. E por fim, os números sem marcação em amarelo, tendo apenas as indicações das setas, sugerem uma alteração em sua ordem.

A pontuação de alguns itens sugere uma reordenação da seqüência desses em cada um dos fatores, pois a intenção é de que os itens estejam distribuídos em ordem crescente em relação ao nível de dificuldade.

O quadro a seguir apresenta o item original e sua nova redação para alteração de seu nível de dificuldade.

Nova redação – Mais fácil	Item original	Nova redação – Mais difícil
Jogador estático, tem dificuldade em manter a posse da bola	1. Jogador estático, tem dificuldade em fazer a proteção e manter a posse da bola	
Jogador com boa movimentação, cria oportunidade de finalização para os companheiros (“dar assistência”)	9. Jogador com boa movimentação, passa a bola nos espaços vazios da defesa e cria oportunidade de finalização para os companheiros (“dar assistência”)	
	14. Jogador estático, permanece parado e facilita a interceptação do passe (“espera a bola chegar aos seus pés”)	Jogador com pouca movimentação, facilita a interceptação do passe (“espera a bola chegar aos seus pés”)
	15. Jogador estático, apresenta dificuldade para se desmarcar e receber a bola (“fora de jogo”)	Jogador com pouca movimentação, apresenta dificuldade para se desmarcar e receber a bola (“participa pouco das ações de ataque”)
	16. Jogador com pouca movimentação, aproxima-se do companheiro com bola e diminui os espaços para progressão do ataque (“facilita a marcação por um único defensor”)	Jogador com pouca movimentação, posiciona-se para receber o passe na mesma linha da bola ou um pouco atrás.
	21. Jogador com boa movimentação, posiciona-se para receber a bola em situação que favorece a finalização ao gol	Jogador com excelente movimentação, posiciona-se para receber a bola em situação que favorece a finalização ao gol
	24. Jogador estático, tem dificuldade para interceptar o passe (“...”)	Jogador com pouca movimentação, tem dificuldade para interceptar o passe

	29. Jogador com boa movimentação, surpreende o atacante e recupera a bola (“rouba a bola”)	Jogador com excelente movimentação, surpreende o atacante e recupera a bola (“rouba a bola”)
Jogador com boa movimentação, afasta a bola em situações perigosas para a defesa (limpa a defesa ou dá um chutão)	32. Jogador com excelente movimentação, afasta a bola em situações perigosas para a defesa (limpa a defesa ou dá um chutão)	
Manter inalterado	34. Jogador estático, deixa sem marcação atacante sem bola em posição favorável de progressão	

Quadro 10 - Relação dos itens que devem ter seu nível de dificuldade alterado e sua nova descrição para que atenda tal mudança

As sugestões para alteração do nível de dificuldade dos itens são necessárias para que a distribuição desses seja normal, apresentando uma curva equilibrada com itens fáceis, intermediários e difíceis. Essas alterações devem ser submetidas à nova análise de juízes, para que a adequação destes itens seja verificada.

#### 4.2 Instrumento Piloto - Validação Experimental

A elaboração de um relatório para apresentação sucinta e clara dos dados é um dos desafios da pesquisa (ANEXO IX). Optamos inicialmente por um gráfico que fosse capaz de: (1) mostrar todos os alunos, para favorecer a visão da turma como um todo, inclusive com o valor médio; (2) indicar para cada aluno a sua posição em relação aos demais colegas; (3) dividir a turma nos cinco níveis diferenciados e progressivos de aprendizagem: iniciação, transição, intermediário, transição e avançado.

Em função dos dados obtidos pelo Professor 1 terem sido interpretados como mais próximos do esperado, além de se apresentarem mais próximos das informações colhidas na entrevista, os gráficos ilustrativos a seguir foram construídos com base nas avaliações deste professor.

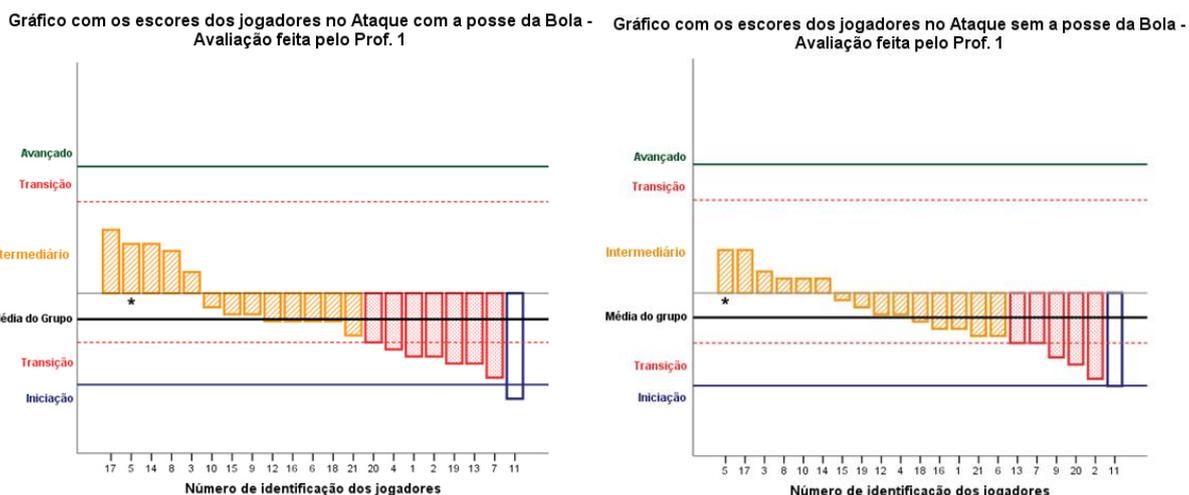


Figura 6 - Gráficos com os níveis de desenvolvimento dos alunos avaliados pelo professor 1 nas situações de ataque. Jogador 5 identificado para comparação

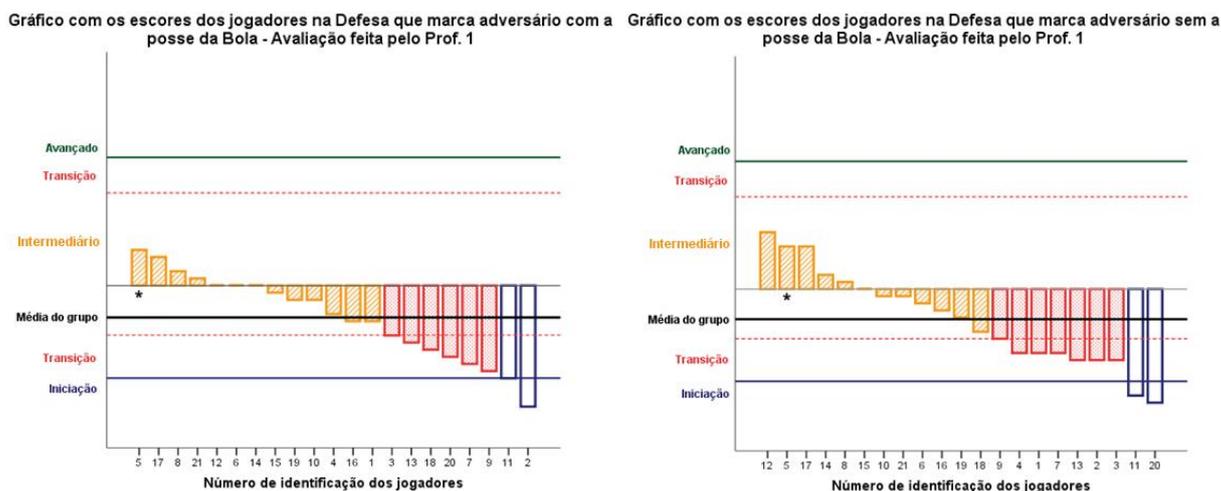


Figura 7 - Gráficos com os níveis de desenvolvimento dos alunos avaliados pelo professor 1 nas situações de defesa. Jogador 5 identificado para comparação

A partir da análise dos gráficos é possível afirmar que se trata de uma turma heterogênea em relação ao nível de habilidades táticas, pois possui jogadores em 3 dos 5 níveis de aprendizado. A turma como um todo está em uma fase intermediária considerando a posição ocupada pela média, o que corresponde aproximadamente ao desempenho esperado de jogadores dentro dessa mesma faixa etária. O jogador 5 apresenta rendimentos altos quando comparado com os demais colegas da turma em todos os fatores, demonstrando um comportamento tático polivalente, que se é algo não tão comum no futebol, costuma ser uma exigência do futsal, pois os mesmos quatro jogadores de linha devem executar todas as funções táticas no jogo.

Os comentários acima, no entanto, não tem o propósito de discutir os resultados em si dessa turma, e sim de ilustrar as possibilidades de interpretação dos resultados a partir dos dados gerados pelo instrumento. Além da forma de apresentação por meio desses gráficos em particular.

Apesar de os gráficos não identificarem o nome dos jogadores, que estão assinalados com números, como a estratégia de divulgação prevê que cada jogador receba o seu relatório pessoal com um asterisco dizendo qual é no gráfico a barra que corresponde ao seu rendimento, é provável que os jogadores mostrem os seus relatórios para os colegas o que permitiria identificar os “melhores” e os “piores” jogadores da turma, causando convencimento ou constrangimento desnecessário.

O formato de divulgação deve, portanto, apresentar os jogadores divididos em grupos, de acordo com a fase de aprendizagem, com a respectiva indicação de qual é a fase em que cada um individualmente está. Dessa maneira, o jogador pode estar no grupo caracterizado como de iniciação ou avançado, porém vai estar na companhia de outros colegas, evitando-se, dessa maneira que os jogadores sejam marcados por um estigma.

O gráfico a seguir fornece uma visualização do nível de desenvolvimento do jogador nos quatro fatores ao mesmo tempo. Pode ser utilizado também para apresentar dados de forma acumulada, o que cria a possibilidade do desenho de uma curva de desenvolvimento, expresso pela área entre as linhas de duas avaliações consecutivas, plotadas no mesmo gráfico.

A comparação entre o nível de desenvolvimento da turma e o individual do jogador ainda é possível em função do gráfico de médias com barras de dispersão (no caso, o Intervalo de Confiança) indicar qual é o valor médio da turma como um todo.

Para demonstrar o recurso supracitado, utilizamos os dados de avaliação do Jogador 5 pelo Professor 1 na primeira avaliação, marcados com asterisco preto (que coincidem com os valores já vistos no gráfico anterior) com os dados da segunda avaliação após a próxima fase de validação, que inclui a realização de uma entrevista, um brainstorming e uma discussão sobre o manual de aplicação do instrumento (marcado com asterisco verde).

Comparação do escore individual do jogador com o escore médio do grupo (IC 95%) em cada uma das variáveis: ataque e defesa, com e sem bola

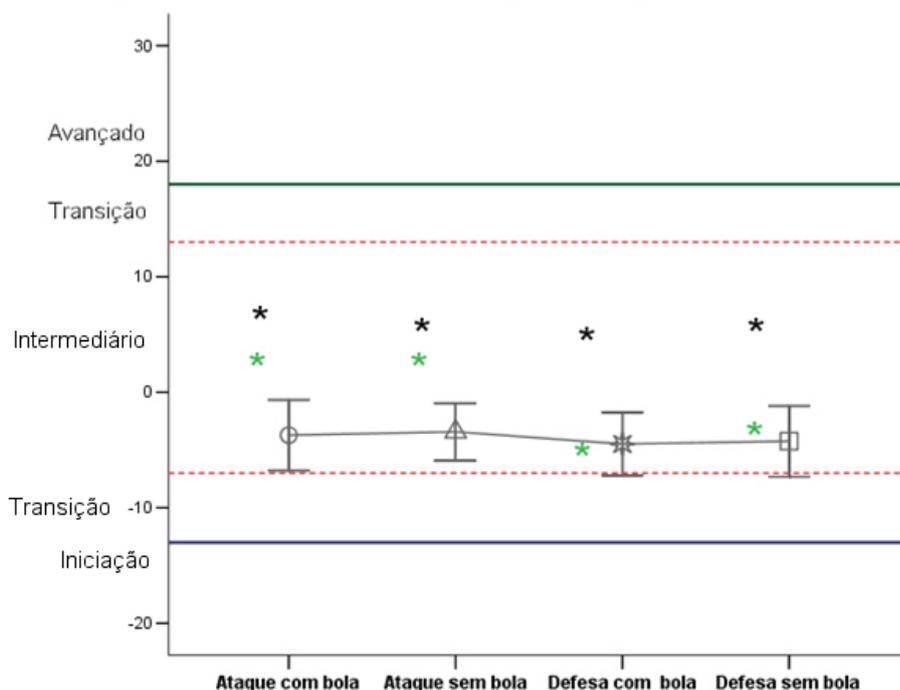


Figura 8 - Gráfico com os valores da primeira (\*) e da segunda (\*) avaliação do jogador 5, comparada com os valores médios da turma

O gráfico indica, portanto, que após a segunda fase da validação do instrumento, o Professor 1 alterou seus critérios de avaliação. Percebe-se que ele apresentou valores mais baixos para os fatores relacionados com as ações de defesa, pois o Jogador 5 deixou de ter destaque para estar dentro da média. Além disso, houve uma leve diminuição dos valores atribuídos para os fatores relacionados com as ações de ataque.

A expectativa é que, uma vez validado e calibrado o instrumento, a comparação entre avaliações sucessivas demonstre as mudanças ou estagnações no desenvolvimento das habilidades táticas do jogador. E não diferenças atribuídas a mudanças nos critérios de avaliação.

Retomando a discussão específica sobre a validação do instrumento, vamos analisar o nível de concordância entre os avaliadores a partir da comparação entre a classificação final obtida pelos jogadores com o preenchimento do instrumento pelo Professor 1 e pelo Professor 2 nos gráficos de setores a seguir.

**Nível dos jogadores - Ataque com posse de bola (Prof. 1)    Nível dos jogadores - Ataque com posse de bola (Prof. 2)**

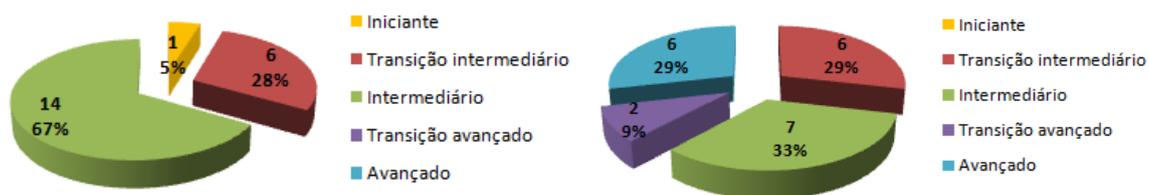


Figura 9 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator *Jogador no ataque com a posse da bola*, para cada um dos professores

A comparação pode levar em consideração a equivalência entre as cores e entre as dimensões de cada um dos setores. A partir desses dois critérios, é possível afirmar que os professores apresentaram um pequeno índice de concordância entre suas avaliações. Como foram utilizados somente dois avaliadores, não dispomos de um critério adicional que poderia exercer o papel de árbitro entre eles. Sendo assim, na continuidade do estudo, recomenda-se a utilização de pelo menos 3 avaliadores diferentes.

**Nível dos jogadores - Ataque sem posse de bola (Prof. 1)    Nível dos jogadores - Ataque sem posse de bola (Prof. 2)**

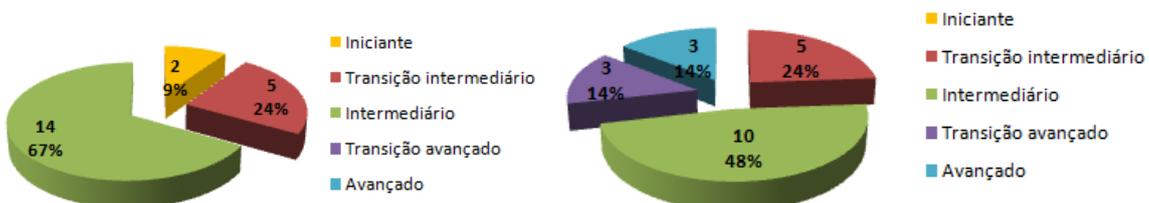


Figura 10 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator *Jogador no ataque sem a posse da bola*, para cada um dos professores

**Nível dos jogadores - Defensor que marca atacante com bola (Prof. 1)    Nível dos jogadores - Defensor que marca atacante com bola (Prof. 2)**

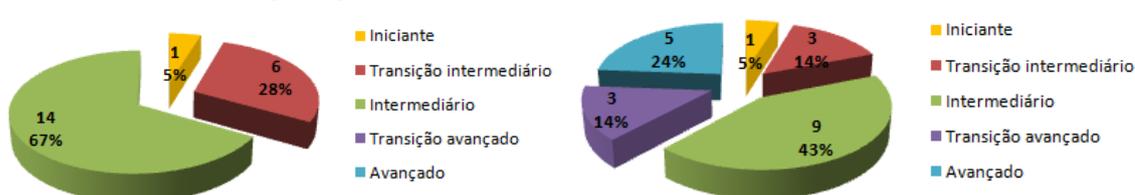


Figura 11 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator *Jogador na defesa que marca adversário com a posse da bola*, para cada um dos professores

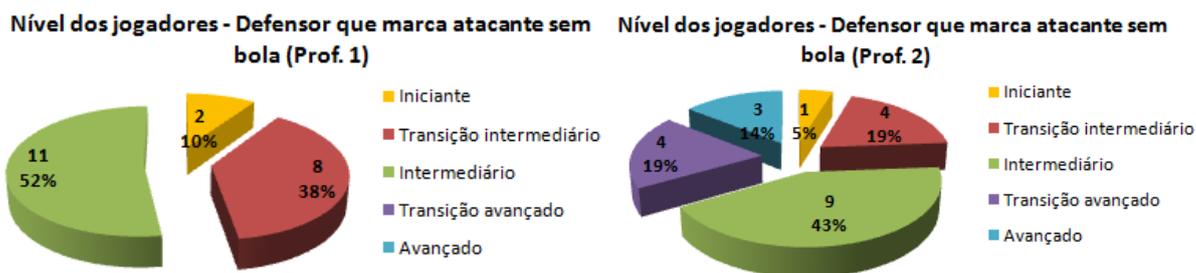


Figura 12 - Gráficos com nível de classificação do desenvolvimento dos jogadores no fator *Jogador na defesa que marca adversário sem a posse da bola*, para cada um dos professores

A falta de concordância, como se pode depreender da leitura dos gráficos acima, atingiu todos os fatores com o mesmo padrão. O Professor 1 foi mais rigoroso na avaliação dos jogadores, atribuindo valores mais baixos do que o Professor 2, tanto que não classificou, em nenhum dos fatores, algum jogador nos dois níveis mais avançados de aprendizagem, ao contrário do Professor 1 que em todos os fatores classifica jogadores nesses níveis.

Esta falta de concordância pode estar associada ao uso de critérios de julgamento diferentes durante a avaliação. O gráfico utilizado para o relatório dos jogadores também ilustra a diferença entre a avaliação dos professores.

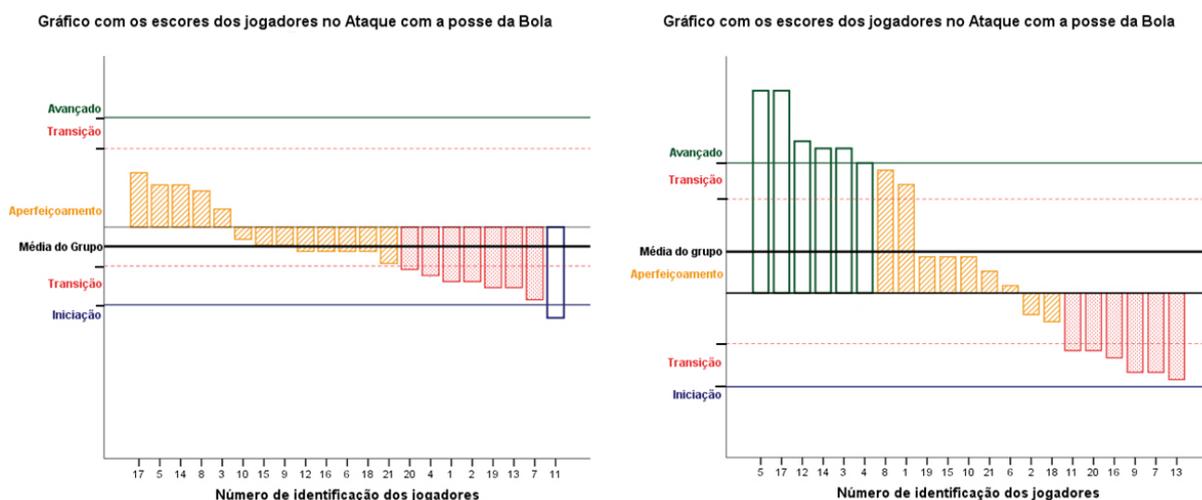


Figura 13 - Comparação das avaliações realizadas pelos professores no fator *Jogador no ataque com a posse da bola*. A esquerda avaliação do professor 1 e a direita avaliação do professor 2

Dando continuidade à discussão sobre o nível de concordância entre os avaliadores, selecionamos os cinco escores mais altos e os mais baixos, que correspondem aos jogadores que apresentam maior e menor desenvolvimento das

habilidades táticas, respectivamente, para verificar se, apesar do baixo nível de concordância geral, o instrumento forneceria medidas consistentes dos sujeitos posicionados nos extremos da escala, o que reduziria o trabalho de correção do instrumento, como também forneceria subsídios para elaboração do manual de uniformização de sua aplicação. Os dados são apresentados na Tabela 8.

Tabela 9 - Concordância entre avaliadores sobre perfil de desenvolvimento

<b>Variáveis</b>	<b>Concordância *</b>	<b>Cinco escores mais altos</b>	<b>Cinco escores mais baixos</b>
Ataque com bola	0,38	0,80	0,40
Ataque sem bola	0,62	0,60	0,80
Defensor que marca adversário com bola	0,33	0,60	0,80
Defensor que marca adversário sem bola	0,33	0,60	0,40

\* Houve concordância de 100% para três jogadores avaliados (7, 15 e 21). Jogador 7 esteve entre os escores mais baixos e os jogadores 15 e 21 obtiveram escores médios.

Esta comparação teve como objetivo verificar se os avaliadores adotaram critérios equivalentes em termos de direção no julgamento dos itens.

No entanto, na análise dos escores extremos, repete-se o baixo nível de concordância entre os avaliadores, ou seja, poucos foram os jogadores classificados por ambos os avaliadores no mesmo nível de desenvolvimento.

Os avaliadores apresentaram níveis de concordância aceitáveis no caso dos escores mais altos apenas para o fator ataque com posse da bola, o que pode ser explicado pelo fato de a avaliação, nesse fator, ser favorecida pela ênfase que se atribui ao ataque tanto na formação esportiva como no próprio jogo. Sendo assim, o fato de que os professores dedicam maior atenção aos jogadores que se destacam nessa situação tática, termina por contribuir para que possam avaliá-los melhor.

Por outro lado, nos escores mais baixos, o nível de concordância pode ser considerado adequado em dois fatores: (1) ataque sem a posse da bola e (2) defesa que marca o atacante com a posse da bola. Essa constatação fortalece a validação desses itens em um dos pólos da escala. Deve-se, portanto, ter uma atenção

especial para que mudanças porventura realizadas nos itens não venham a prejudicar as características positivas que já possuem.

Os gráficos abaixo exemplificam os resultados da aplicação do PDHT para jogadores que tiveram suas avaliações com grande nível de discordância entre os dois avaliadores.

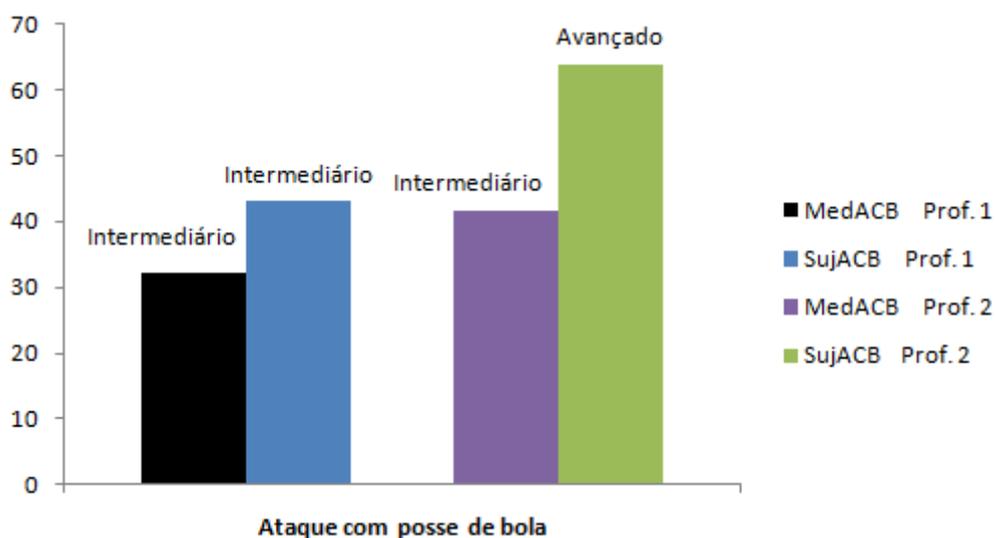


Figura 14 - Gráfico de comparação entre avaliações dos professores. As colunas preta e roxa representam as médias das avaliações do grupo, para cada um dos professores. E as colunas azul e verde os valores das avaliações do jogador 5.

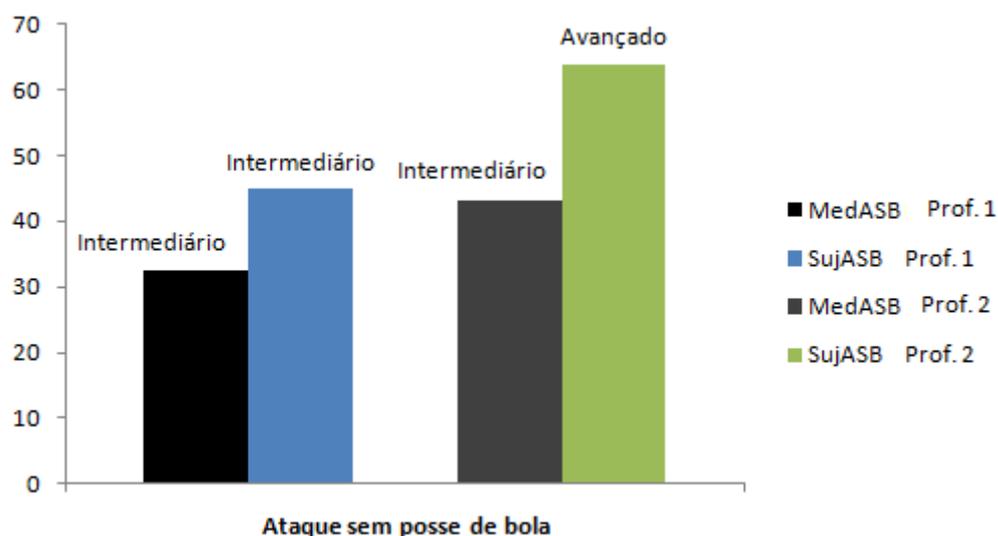


Figura 15 - Gráfico de comparação entre avaliações dos professores. As colunas preta e cinza representam as médias das avaliações do grupo, para cada um dos professores. E as colunas azul e verde os valores das avaliações do jogador 17.

A baixa concordância nas avaliações indica que os avaliadores utilizaram critérios diferentes para realizar o preenchimento do PDHT. Assim, a fidedignidade das medidas fornecidas pela aplicação do instrumento não pôde ser comprovada neste momento.

Em contraposição, o gráfico abaixo ilustra uma das avaliações concordantes entre os professores.

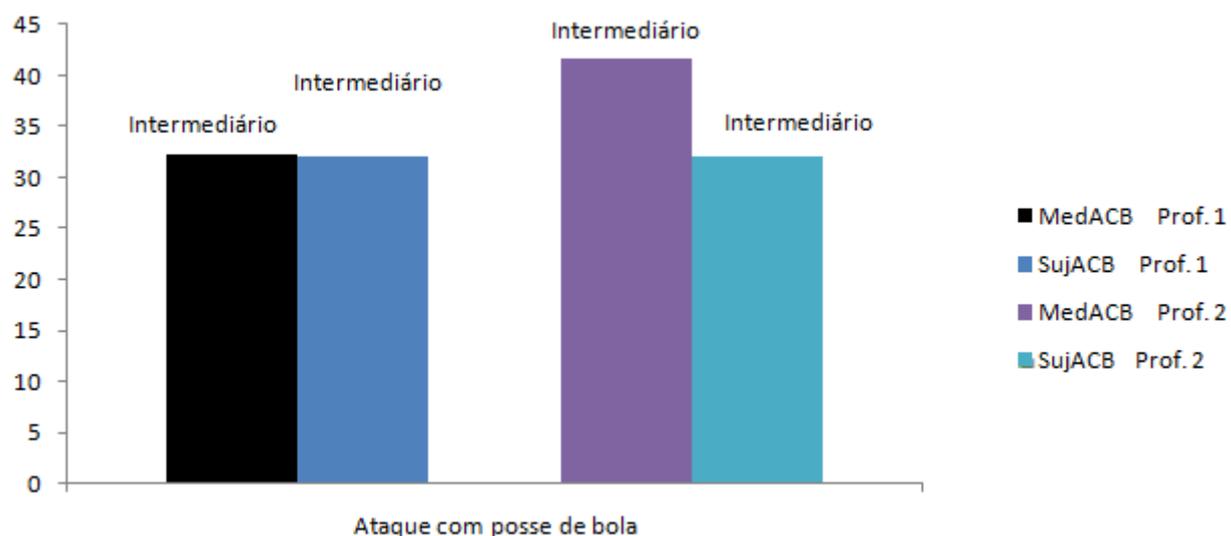


Figura 16 - Gráfico de comparação entre avaliações dos professores. As colunas preta e roxa representam as médias das avaliações do grupo, para cada um dos professores. E as colunas azul escuro e claro os valores das avaliações do jogador 18.

Feita a análise do nível de concordância entre os avaliadores, organizamos um protocolo de entrevista para verificar as possíveis causas das diferenças entre os critérios de julgamento utilizados pelos professores, na esperança de que algumas dessas diferenças possam ser minimizadas pela ação conjunta da uniformização do protocolo de aplicação associada com o treinamento dos avaliadores a partir de um manual de orientações mais completo e detalhado.

O principal intuito da aplicação piloto foi verificar o índice de concordância entre os avaliadores na avaliação dos mesmos sujeitos, quando recebiam apenas algumas orientações gerais, a fim de testar se o instrumento possuía uma calibração e interpretação unívoca por parte dos avaliadores. No caso do índice de concordância ser naturalmente alto, por assim dizer, o manual de aplicação poderia ser simplificado.

Não confirmada a hipótese de que o instrumento gera por si só medidas fidedignas, deve-se investir na análise dos cuidados necessários para que o manual de aplicação possa ser finalizado de forma a melhorar a consistência dos resultados. Espera-se que com criação do manual, a uniformização dos procedimentos de aplicação, o treinamento dos avaliadores e o esclarecimento sobre a correta interpretação da escala de medida, a fidedignidade dos resultados com a aplicação do instrumento seja maior, apontando assim, para avaliações com maiores níveis de concordância.

Na entrevista, os professores que fizeram a avaliação dos jogadores responderam juntos às perguntas do pesquisador de forma verbal, tendo a oportunidade de trocar informações entre si e esclarecer melhor a compreensão que tiveram dos itens que compõem o instrumento. O roteiro da entrevista e as respostas dos professores serão apresentadas e discutidas a seguir.

A primeira questão solicitava que os professores, antes de conversarem sobre o instrumento em si, fornecessem uma medida critério que permitisse verificar se o resultado obtido com a aplicação do instrumento corresponde à avaliação que possuem dos jogadores. Nesse momento, o fato de serem especialistas na área associado com a familiaridade que possuem com os jogadores transforma a sua opinião em um critério de rendimento real a ser comparado com o resultado do instrumento.

Na resposta, os professores afirmaram que, em média, o estágio de desenvolvimento dos jogadores das turmas em que atuavam era: a turma 1 era considerada iniciante (11 jogadores dos 21 avaliados) enquanto a turma 2 estava na transição de iniciante para intermediário (10 jogadores dos 21 avaliados).

Como de acordo com a avaliação do PDHT a média obtida pela amostra era equivalente ao estágio intermediário das habilidades táticas (ver comentários na página 77 e 78) os dados apresentam resultados superestimados, que dão a falsa impressão de que os jogadores estão mais adiantados, quando ainda estão em uma fase inicial de aprendizagem.

Analisando a situação de alguns jogadores em particular, selecionamos quatro jogadores com baixo índice de concordância entre as avaliações dos professores (5; 17; 4; 20) e um com maiores índices de concordância (18) para

comparar, na tabela abaixo: (a) a medida critério com (b) o resultado com a aplicação do instrumento pelo Professor 1 e (c) o resultado do professor 2.

Tabela 10 - Comparação da medida critério com as avaliações realizadas pelos dois professores

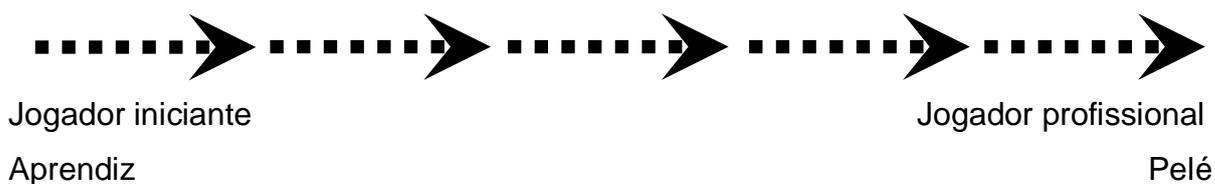
Jogador	NÍVEL DE APRENDIZAGEM				
	INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
5			▲☀		●
17		☀	▲		●
4	☀		▲		●
20	☀▲		●		
18	☀		●▲		

Legenda: ☀ Medida critério; ▲ Medida Professor 1; ● Medida Professor 2

Nesta comparação pode-se perceber que as avaliações dos professores, principalmente as do professor 2, praticamente não concordaram com a medida critério obtida durante a entrevista.

Ao serem argüidos em relação aos critérios utilizados na avaliação dos jogadores, o Professor 1 respondeu que atribuiu as notas a partir da comparação tanto do nível de desempenho do jogador com o nível de desempenho do grupo como um todo, como também, da comparação do grupo com outros grupos da mesma faixa etária com os quais já trabalhou anteriormente. O professor 2, por sua vez, afirmou que atribuiu as notas para os jogadores a partir da avaliação apenas daquele grupo em particular, sem considerar outros grupos.

O instrumento, na verdade, foi elaborado para que na avaliação, o avaliador, fizesse a comparação do rendimento alcançado por cada jogador com o rendimento correspondente a uma linha contínua de aprendizagem que inicia nas categorias de base e termina quando o jogador é considerado completo, independente da idade.



Sendo assim, ambos utilizaram como referência uma medida critério equivocada. Se o Professor 1 tem a seu favor o fato de comparar o jogador com outros jogadores para além da turma específica, comete por outro lado o equívoco de considerar como extremo superior da escala o jogador mais habilidoso que já conheceu para turmas daquela faixa etária, quando deveria considerar o jogador completo independente da idade, pois este é o objetivo final do processo de treinamento.

A fim de verificar se o instrumento de avaliação atende aos critérios de uma validade aparente, perguntou-se aos professores se consideravam o instrumento, da maneira como preencheram (ou seja, sem modificações) adequado, como também se existia algum item de difícil entendimento ou que utilizasse termos inadequados.

Os professores afirmaram que o instrumento é considerado por eles como válido. Apresentaram uma ressalva em relação ao item 36, pois não houve um entendimento inicial do termo “fora de jogo” presente no item. Após a compreensão do termo, outro ponto foi discutido, pois segundo eles o item não pode ser bem utilizado no contexto metodológico utilizado na escolinha de futsal, onde é priorizada a marcação individual. Ou seja, mesmo que um atacante adversário esteja “fora de jogo”, os alunos são instruídos a marcá-lo, pois estão em uma fase onde aprendem a marcar os adversários individualmente.

Em seguida o pesquisador solicitou que os professores, depois da conversa e da discussão conjunta do relatório da turma, fizessem novamente a avaliação do Jogador 5, simulando qual seria a diferença entre o resultado da aplicação por um avaliador não treinado em comparação com outro que realizou um treinamento rápido. Os resultados podem ser observados na tabela a seguir.

Tabela 11 - Classificação dos escores da avaliação e da reavaliação do jogador 5, para os dois professores

		Jogador no ataque com a posse da bola	Jogador no ataque sem a posse da bola	Jogador na defesa que marca adversário com bola	Jogador na defesa que marca adversário sem bola
Professor 1	Avaliação	Intermediário	Intermediário	Intermediário	Intermediário
	Reavaliação	Intermediário	Intermediário	Intermediário	Intermediário
Professor 2	Avaliação	Avançado	Avançado	Avançado	Avançado
	Reavaliação	Avançado	Avançado	Avançado	Transição avançado

Em relação à reavaliação do jogador 5 pode-se perceber que os professores foram um pouco mais rigorosos nas avaliações, quando observa-se os escores brutos. Porém, as diferenças apresentadas entre as avaliações não foram significativas.

Na questão seguinte, os professores responderam que após as novas informações fornecidas ao longo da entrevista, o preenchimento do instrumento tornou-se uma tarefa mais fácil. O que levaria a uma aplicação com maior nível de precisão.

Ao final o pesquisador solicitou que os professores apresentassem sugestões ou que retirassem dúvidas sobre a aplicação do instrumento que porventura persistissem, o que deu origem à relação abaixo (as colocações dos professores estão intercaladas com comentários do pesquisador):

- 1.A familiaridade existente entre o avaliador e os jogadores tanto contribui para uma avaliação mais precisa, como também gera um viés a partir da influência exercida pelas expectativas anteriores e pela intimidade existente entre avaliador e avaliados que prejudica a precisão dos resultados;

Comentário: Segundo Anastasi (1977:130), uma “fonte válida para definição de critérios de validação de testes psicológicos são as classificações feitas pelos próprios professores”. Esse é um princípio chave do perfil de desenvolvimento das habilidades táticas, que está fundamentado na capacidade de avaliação e

classificação objetiva dos jogadores feita pelos professores, tomando com referência alguns indicadores táticos específicos.

Anastasi (1977:130), no entanto, alerta para o fato de que

o uso das classificações para definir um critério de validade deve considerar o fato de que tais classificações não estão restritas à avaliação de desempenhos específicos, mas incluem um julgamento pessoal de um observador a respeito de qualquer um dos inúmeros traços que os testes psicológicos tentam medir.

Sendo assim, quando o professor avalia um jogador, essa avaliação não se restringe aos itens que fazem parte do teste, pois o professor sofre a influência e procura, inconscientemente, ser coerente com outros critérios de julgamento, relacionados, por exemplo, com o desempenho geral do jogador, o seu grau de simpatia, a sua personalidade etc.

Nossa preocupação, no entanto, deve estar centrada na uniformização da aplicação do instrumento e no treinamento dos avaliadores de forma a minimizar esse tipo de influência, pois

As classificações têm sido empregadas na validação de quase todos os tipos de teste. Ainda que as classificações possam estar sujeitas a muitos erros de julgamento, representam uma fonte valiosa de dados de critério, quando obtidas sob condições cuidadosamente controladas (ANASTASI, 1977:131).

2.O instrumento é sensível à evolução na aprendizagem e isso também pode influenciar a avaliação, como no caso de um jogador que na primeira avaliação é considerado como iniciante, mas que apresenta uma aprendizagem significativa em algum componente do jogo, e na segunda avaliação pode ser mais bem avaliado que outro jogador que apresentou um nível elevado de aprendizagem na primeira avaliação, mas que não conseguiu aprender algo novo e ficou estacionado no mesmo nível anterior;

Comentário: essa é uma das principais vantagens do instrumento, pois a sua finalidade principal é fornecer subsídios para os ajustes necessários no programa de treinamento. Tanto é preciso valorizar o jogador que apresentou uma evolução como atender para os que estão estacionados, pois o seu nível de habilidade é mais do que suficiente para ser bem sucedido naquele grupo em particular.

Isso demonstra que os professores entenderam que não se trata de um instrumento de avaliação do rendimento tático, pois não possui precisão para fazer

tal diagnóstico. Mas sim de um instrumento de acompanhamento da sequência de progressão das grandes fases de aprendizado das habilidades táticas.

3. Deve-se ter uma atenção especial com a idade e o nível de experiência dos avaliadores, pois diferenças nesses aspectos podem gerar critérios diferentes e resultados inconsistentes;

Comentário: esse é um desafio a ser vencido pelo instrumento, pois não se pretende construir um instrumento a ser utilizado somente por peritos, até mesmo porque é algo difícil de ser viabilizado do ponto de vista logístico. O instrumento requer familiaridade com os jogadores por um período de pelo menos 2 meses, o que torna impraticável a contratação de peritos para avaliação de jogadores em uma escola de iniciação ao futsal.

Por outro lado, o instrumento se caracteriza por fornecer dados somativos sobre o processo de aprendizagem, que auxiliam a delimitar os resultados obtidos com o programa de treinamento; esses dados, no entanto, precisam ser cruzados com dados formativos sobre o processo de treinamento e as características dos jogadores que somente o professor dispõe. Logo, nada melhor do que criar um instrumento que possa ser aplicado e interpretado pelo próprio professor, pois é quem vai se beneficiar diretamente pelos dados fornecidos.

4. É fundamental que a aplicação do instrumento seja precedida por pelo menos uma palestra de esclarecimento e treinamento dos avaliadores para uma aplicação uniforme do instrumento;

Comentário: o manual de aplicação, a uniformização dos procedimentos e o treinamento dos avaliadores são imprescindíveis para que se obtenham medidas fidedignas e válidas; essa é uma das principais conclusões da pesquisa, muito bem destacada pelos professores.

5. O instrumento é muito extenso e trabalhoso de ser preenchido.

Comentário: a quantidade de itens do instrumento, para essa fase inicial de validação não tem condições de ser reduzida, o que impossibilita a criação de uma versão curta do instrumento. Essa meta deve, no entanto, ser destacada como uma exigência para o aprimoramento posterior do instrumento. Para o momento, é possível sugerir que o instrumento seja dividido em dois, um para o ataque e outro para a defesa, de forma que possam ser aplicados em momentos separados para diminuir a carga de trabalho dos professores. Acreditamos, também, que a primeira

aplicação é mais onerosa, mas a partir do momento em que o professor adquire a prática, o preenchimento do instrumento vai se tornando algo cada vez mais fácil e familiar, o que também pode contribuir para diminuir a carga de desgaste.

## 5. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

O processo de construção e validação de instrumentos de avaliação é algo longo e complexo, principalmente no âmbito esportivo, por isso são poucas as pesquisas científicas desenvolvidas nesta temática. Em especial, no futsal, a ausência de referenciais teóricos e estudos relacionados aos aspectos táticos e cognitivos foram fatores limitantes no procedimento deste estudo.

Durante o estudo demonstrou-se necessário um tempo maior para o cumprimento das diversas etapas necessárias para o processo de construção e validação de instrumentos psicológicos. Assim, percebe-se a necessidade da continuação deste processo para aprimoramento do instrumento desta pesquisa.

Apesar da validação de um número razoável de itens para composição do instrumento, a perda de itens durante as etapas realizadas neste estudo demonstram a necessidade de um processo criterioso para a construção de um instrumento de medida.

A análise da fidedignidade do instrumento deve ser realizada posteriormente, através da aplicação do teste por dois ou mais professores avaliando um mesmo sujeito, podendo verificar assim a similaridade inter e intra avaliadores. Isso, no entanto, somente poderá ser realizado a contento depois da uniformização do manual de aplicação e da normatização dos resultados por meio da aplicação experimental.

No presente estudo, após as alterações sugeridas pelos juízes pode-se considerar que o instrumento estará pronto para ser submetido a uma nova fase de avaliação com intuito de verificar se é teoricamente válido.

O maior destaque da nova versão do instrumento de avaliação é a diminuição das categorias avaliadas pelo instrumento. Ao invés de cinco fatores, nem sempre diretamente relacionados, cada um dos quatro novos fatores aproxima-se de um constructo diferente que estão inter-relacionados com as ações de movimentação e posicionamento que efetivamente ocorrem durante o jogo, nas situações de ataque e de defesa, com e sem a posse da bola.

Outras discussões em relação à forma de comunicação dos resultados obtidos com a aplicação do instrumento são necessárias, a fim de garantir que atenderá os propósitos educacionais para os quais foi criado.

Os dados devem permitir um acompanhamento do desenvolvimento das habilidades táticas por parte dos jogadores. Ao mesmo tempo, deve fornecer subsídios para que os professores façam ajustes no programa de treinamento, de maneira a atender tanto os casos extremos, que podem merecer uma atenção individualizada, como definir a quantidade e o tipo de estímulos necessários para o desenvolvimento das habilidades da turma como um todo.

Os preparativos para uma aplicação com objetivo de realizar a validação experimental do instrumento deve iniciar com a definição clara da população alvo, tendo em vista a escolha das estratégias de amostragem mais indicadas.

O instrumento de avaliação apresentou os seguintes aspectos positivos: (a) o jogador é avaliado dentro do contexto real de jogo da modalidade, (b) a aplicação sistemática do instrumento cria a possibilidade de uma avaliação longitudinal dos jogadores, (c) a familiaridade do avaliador com os jogadores contribui para obtenção de medidas mais consistentes, (d) os resultados serão utilizados pelo próprio professor, logo, mesmo que estejam sujeitos a algum tipo de viés, dificilmente seria possível alterar a visão do professor em relação ao desempenho de um jogador em particular ou da turma como um todo, (e) a aplicação do instrumento é de baixo custo, (f) a abrangência dos resultados na avaliação do jogador em situações de ataque e de defesa, com e sem a posse da bola.

E ainda alguns aspectos negativos do instrumento de avaliação também foram percebidos: (a) o preenchimento do instrumento está sujeito à influência da memória do avaliador na avaliação dos jogadores, (b) o contexto de treino e competição exerce influência na avaliação das habilidades do jogador (em um contexto muito competitivo e com jogadores com altas habilidades a avaliação certamente será diferente de quando o jogador é exposto a outro contexto menos competitivo e com jogadores iniciantes), (c) a aproximação afetiva do avaliador com os jogadores pode exercer um viés de preferência ou expectativa (visto que por esperar mais ou menos de um jogador o professor pode atribuir notas que não equivalem ao real estado em que se encontra o avaliado), (d) impossibilidade de dissociação de outros aspectos do rendimento da habilidade tática na avaliação do sujeito (influência da capacidade física, técnica e psicológica).

O cumprimento de uma das etapas, validação teórica, dá um bom suporte para que o instrumento siga para sua validação definitiva, através dos

procedimentos empíricos e analíticos, que poderão ser desenvolvidos em estudos subsequentes.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALLARD, F.; BURNETT, N. Skill in Sport. *Canadian Journal of Psychology*, Toronto, v. 39, n. 2, p. 294-312, 1985. In: MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. Desenvolvimento e validação do teste de conhecimento tático declarativo para o levantador de voleibol. *Arquivos em Movimento - Revista Eletrônica da Escola de Educação Física e Desportos/UFRJ*, v. 5, n.1, jan./jun., 2009;
- ANASTASI, ANA. *Testes Psicológicos*. São Paulo: EPU, 2 ed., 1977, 798 pp.;
- ANDERSON, R. J. Acquisition of cognitive skill. *Psychological Review*, 89, 369-406, 1982. In GIACOMINI, D. S.; SOARES, V. O.; SANTOS, H. F.; MATIAS, C. J.; GRECO, P. J. O conhecimento tático declarativo e processual em jogadores de futebol de diferentes escalões. *Motricidade*, vol.7, n.1, p. 43-53, 2011;
- BALBINO, H. *Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas*. Dissertação de mestrado. Faculdade de Educação Física – UNICAMP, Campinas, 2001;
- BALBINOTTI, M. A.; BENETTI, C.; TERRA, P. R. S. Translation and validation of the Graham-Harvey survey for the Brazilian context. *International Journal of Managerial Finance*, vol. 3, 2006. p. 26-48;
- BAYER, C. *O ensino dos desportos colectivos*. Lisboa: Dinalivro, 1994;
- BAYÓ, J. M.; ROCA BALASCH, J. Una propuesta de test de inteligencia deportivo (TID). *Apunts: Educació Física i Esportes*, 53: 75-82, 1998;
- BLOMQUIST, M.; VÄNTTINEN, T.; LUHTANEN, P. Assessment of secondary school students' decision-making and game-play ability in soccer. *Physical Education and Sport Pedagogy*, vol. 10, n. 2, p. 107-119, junho de 2005;
- BRITO, J. *A decisão técnico-táctica no jogador de Futebol. Estudo comparativo dos processos perceptivo-cognitivos inerentes à decisão técnico-táctica em sujeitos dos 12 aos 18 anos, federados em futebol*. Monografia de Licenciatura, UTAD, Vila Real, 1995;

- BRITO, J.; MAÇÃS, V. A decisão técnico-táctica no jogador de Futebol. *Horizonte* 81: 12-16, 1998;
- CHI, M. T.; GLASER, R. The measurement of expertise: Analysis of the development of knowledge and skill as a basis for assessing achievement. In E. L. Baker & E. L. Quellmalz (Org.), *Educational testing and evaluation: Design, analysis, and policy* (pp. 37-48). Beverly Hills, CA: Sage Publications, 1980;
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE SALÃO (CBFS). Livro Nacional de Regras, 2011.
- CORREIA, P. A decisão tático-técnica em Futebol. Estudo comparativo dos processos perceptivo-cognitivos inerentes à decisão tático-técnica em Futebolistas federados dos 8 aos 18 anos de diferentes estatutos posicionais e anos de prática. Monografia de Licenciatura, FCDEF-UP, 2000;
- COSTA, J. Inteligência geral e conhecimento específico no futebol. Estudo comparativo entre a inteligência geral e o conhecimento específico em jovens futebolistas federados de diferentes níveis competitivos. Dissertação de Mestrado, FCDEF-UP, 2001;
- COSTA, J. C.; GARGANTA, J.; FONSECA, A.; BOTELHO, M. Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, v. 2, n. 4, 2002. p. 7-20;
- COSTA, I. T.; GARGANTA, J.; GRECO, P. J.; MESQUISTA, I. Análise e avaliação do comportamento tático no futebol. *Revista da Educação Física/UEM*, v. 21, n. 3, p. 443-455, 3 trim. 2010;
- COSTA, I. T.; GARGANTA, J.; GRECO, P. J.; MESQUISTA, I. Avaliação do desempenho tático no futebol: concepção e desenvolvimento da grelha de observação do teste "GR3-3GR". *Revista Mineira de Educação Física*, 17(2), p. 36-64, 2009a;

- COSTA, I. T.; GARGANTA, J.; GRECO, P. J.; MESQUISTA, I. Princípios táticos do jogo de futebol. Revista Motriz, 15(3), p. 657-668, 2009b;
- COSTA, I. T.; GARGANTA, J.; GRECO, P. J.; MESQUITA, I.; MÜLLER, E. Relação entre a dimensão do campo de jogo e os comportamentos táticos do jogador de futebol. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v.25, n.1, p. 79-96, jan./mar. 2011;
- CUNHA, S. A.; BINOTTO, M. R.; BARROS, R. M. L. Análise da variabilidade na medição de posicionamento tático no futebol. Revista Paulista de Educação Física, v. 15, n. 2, p. 111-116, jul/dez 2001;
- DICIONÁRIO AURÉLIO ELETRÔNICO – SÉCULO XXI, Lexikon Informática Ltda. Versão 3.0, 1999;
- DORSCH, F.; HÄCKER, H.; STAPF, K. H. Dicionário de Psicologia Dorsch. Petrópolis: Editora Vozes, 2001;
- DUFOUR, W. Computer – assisted scouting in soccer. In T. Reilly, J. Clarys e A. Stibbe (Org.), Science and football II (p. 160-166). London: E e FN Spon, 1993;
- DUPRAT, E. Enseigner le football en milieu scolaire (collèges, lycées) et au club. Paris: Editions Actio, 2007;
- ERICSSON, K. A. et al. The Cambridge Handbook of Expertise and Expert Performance. Cambridge University Press, New York, 2006;
- ERTHAL, T. C. Manual de Psicometria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 4 ed., 1998;
- FRENCH, K. E.; THOMAS, J. The relation of knowledge development to children's basketball performance. Journal of Sport Psychology, v. 9, p. 15-32, 1987;
- GARGANTA, J. A análise da performance nos jogos desportivos. Revisão acerca da análise do jogo. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, v. 1, n. 1, p. 57-64, 2001;

- GARGANTA, J. A formação estratégica – tática nos jogos desportivos de oposição e cooperação. In: GAYA, A.; MARQUES, A.; TANI, G. (Org.) Desporto para crianças e jovens. Razões e finalidades. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2004. p. 217-233;
- GARGANTA, J. Analisar o jogo nos jogos desportivos colectivos – uma preocupação comum ao treinador e ao investigador. *Horizonte*, 14(83), 7-14, 1998;
- GARGANTA, J. Competências no ensino e treino de jovens futebolistas. *Revista digital*, Buenos Aires, ano 8, n. 45, fevereiro de 2002. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd45/ensino.htm>. Acesso em 13 de outubro de 2010;
- GARGANTA, J. Dos constrangimentos da acção à liberdade de (inter)acção, para um Futebol com pés ... e cabeça. In *O contexto da decisão. A acção táctica no desporto*: 179-190. Duarte Araújo (ed.). Lisboa, Visão e Contextos, 2005;
- GARGANTA, J. Modelação táctica do jogo de futebol – estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento. Doutorado, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto, Porto, 1997;
- GARGANTA, J. O ensino dos jogos desportivos coletivos; perspectivas e tendências. In: *Movimento*. Porto Alegre: 1998. p. 19-26;
- GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, A., OLIVEIRA, J. O ensino dos jogos deportivos. Porto: FCDEF, 1994. p. 11-25;
- GARGANTA, J.; OLIVEIRA, J. Estratégia e táctica nos jogos desportivos coletivos. In J. OLIVEIRA, J.; TAVARES, F. (Org.), *Estratégia e táctica nos jogos desportivos coletivos* (p.7-23). Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, 1996;
- GARGANTA, J.; PINTO, J. O ensino do futebol. In A. Graça e J. Oliveira (Org.), *O ensino dos jogos desportivos* (p. 95-136). Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto, 1998;

- GIACOMINI, D. S.; SOARES, V. O.; SANTOS, H. F.; MATIAS, C. J.; GRECO, P. J. O conhecimento tático declarativo e processual em jogadores de futebol de diferentes escalões. *Motricidade*, vol.7, n.1, p. 43-53, 2011;
- GRECO, P. J. Conhecimento tático-técnico: Eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, 20, 210-212, 2006;
- GRECO, P. J. Métodos de ensino-aprendizagem-treinamento nos jogos esportivos coletivos. In. Emerson Silami Garcia; Kátia Lemus Moreira. *Temas Atuais IV*. Belo Horizonte: Health, p. 48-72, 2001;
- GRECO, P. J. O componente tático. Material didático do curso de Mestrado em Ciências do Esporte. Escola de Educação Física da UFMG Belo Horizonte, 1992;
- GRECO, P. J. Percepção no esporte. In: SAMULSKI, D. *Psicologia do esporte: conceitos e novas perspectivas*. São Paulo: Manole, 2 ed., 2009a;
- GRECO, P. J. Tomada de decisão no esporte. In: SAMULSKI, D. *Psicologia do esporte: conceitos e novas perspectivas*. São Paulo: Manole, 2 ed., 2009b;
- GRECO, P. J.; BENDA, R. N. (Org.). *Iniciação esportiva universal – Da aprendizagem motora ao treinamento técnico*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, v. I, 1998a;
- GRECO, P. J. (Org.). *Iniciação esportiva universal – Metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, volume II. 1998b;
- GRECO, P. J.; CHAGAS, M. Considerações teóricas da tática nos jogos desportivos coletivos. *Revista Paulista de Educação Física*, São Paulo. V.6, n2, p. 47-58, jul/dez 1992;
- GRÉHAIGNE, J. F.; GODBOUT, P. Tactical knowledge in team sports from a constructivist and cognitivist perspective. *Quest*, 1995. Vol. 47, 490-505;
- GRÉHAIGNE, J. F.; GODBOUT, P. Performance assessment in team sports. *Journal of Teaching in Physical Education*, v. 16, n. 4, p. 500-516, 1997;

- GRÉHAIGNE, J. F.; GUILLON, R. L'utilisation des jeux d'opposition a l'école. Revue de l'Education Physique, v. 32, n. 2, p. 51-67, 1992;
- GRÉHAIGNE, J. F.; MAHUT, B.; FERNANDEZ, A. Qualitative observation tools to analyse soccer. International Journal of Performance Analysis in Sport, v. 1, n. 1, p. 52-61, 2001;
- HELSEN, W.; PAUWELS, J. The use of a simulator in evaluation and training of tactical skills. In Soccer Instituut voor Lichamelijke Opleiding, p. 13-17. Bélgica, 1987;
- HERNÁNDEZ-NIETO, R. A. Contributions to statistical analysis. Mérida: Universidad de Los Angeles, 2002. 119 p.;
- HUGHES, M. Notational analysis. In R. T. (Org.), Science and soccer (p. 343-361). London: E. e F. N. Spon, 1996;
- LAMES, M.; HANSEN, G. Designing observational systems to support top-level teams in game sports. International Journal of Performance Analysis in Sport, v. 1, n. 1, p. 83-90, 2001;
- LIMA, A. N. J.; SILVA, D. V. G.; SOUZA, A. O. S. Correlação entre as medidas direta e indireta do  $VO_{2máx}$  em atletas de futsal. Revista Brasileira de Medicina do Esporte, v. 11, n. 3, p. 164-166, mai/jun de 2005;
- LOVATTO, D. L.; GALATTI, L. R. Pedagogia do esporte e jogos esportivos coletivos: das teorias gerais para a iniciação esportiva em basquetebol. Movimento e Percepção, Espírito Santo do Pinhal, São Paulo, v. 8, n. 11, jul./dez. 2007;
- LOW, D.; TAYLOR, S. WILLIAMS, M. A quantitative analysis of successful and unsuccessful teams. Insight, v. 4, n. 5, p. 86-88, 2002;
- MACHADO, A. A decisão técnico-táctica em Futebol. Estudo comparativo da decisão técnico-táctica em indivíduos federados no escalão iniciados e sênior. Monografia de Licenciatura. UTAD, Vila Real, 1996;
- MAHLO, F. O acto táctico no jogo. Lisboa: Editora Compendium, 1970;

- MANGAS, C. J. Conhecimento declarativo no futebol: estudo comparativo em praticantes federados e não-federados, do escalão de sub-14. Tese (Doutorado em Educação). Universidade do Porto, 1999;
- MARQUES JUNIOR, N. K. O efeito do treino da visão periférica no ataque de iniciados do futsal: um estudo na competição. Dissertação (Ciência da motricidade humana), Universidade Castelo Branco, 2008;
- MATIAS, C. J.; GRECO, P. J. Cognição e ação nos jogos esportivos coletivos. Ciências e Cognição, vol. 15(1), p. 252-271, 2010;
- MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. Desenvolvimento e validação do teste de conhecimento tático declarativo para o levantador de voleibol. Arquivos em Movimento - Revista eletrônica da Escola de Educação Física e Desportos/UFRJ, vol. 5, n. 1, jan./jun., 2009;
- MIRAGAIA, C. Conhecimento declarativo e tomada de decisão em futebol. Estudo comparativo da exactidão e do tempo de resposta de futebolistas de equipas da I, II e 2ª divisão B. Dissertação de Mestrado, FCDEF-UP, 2001;
- MORALES, J. C. P. Processo de ensino-aprendizagem-treinamento no basquetebol: influência no conhecimento tático processual. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. Dissertação, 2007;
- MORALES, J. C. P.; GRECO, P. J. A influência de diferentes metodologias de ensino-aprendizagem-treinamento no basquetebol sobre o nível de conhecimento tático processual. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, São Paulo, v. 21, n. 4, p. 291-299, out./dez. 2007;
- MOREIRA, V. J. P. A influência de processos metodológicos de ensino-aprendizagem-treinamento (E-A-T) na aquisição do conhecimento tático no futsal. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais. Dissertação de Mestrado em Educação Física, 180 p., 2005.
- MORENO, J. H. Fundamentos del deporte: Análisis de las estructuras del juego desportivo. 2. ed. Barcelona: Inde Publicaciones, 1994;

- MÜLLER, E. S. Comportamentos táticos no futsal. Estudo comparativo referente a escalões de formação e ao futebol. Porto: Universidade do Porto. Dissertação, 2010;
- MUTTI, D. Futsal: da iniciação ao alto nível. São Paulo: Phorte, 2003;
- OLIVEIRA, F. A.; BELTRÃO, F. B.; SILVA, V. F. Metacognição e hemisfericidade em jovens jogadores: Direcionamento para uma pedagogia de ensino desportivo. *Revista Paulista de Educação Física*, 17, 5-15, 2003;
- ORTEGA, J. P. Evolución de los instrumentos y métodos de observación en fútbol. *Lecturas: Educación Física e Deportes*, ano 4, n. 17, 1999. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd17a/evalfut.htm>. Acesso em 04 de maio de 2010;
- OSLIN, J. L.; MITCHELL, S. A.; GRIFFIN, L. L. The game performance assessment instrument (GPAI): development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231-243, 1998;
- PAOLI, P. B. Material didático da disciplina Treinamento Tático do curso de pós-graduação em Futebol da Universidade Federal de Viçosa, 2008;
- PARLEBAS, P. Contribution a un Léxique Contingente en Science de V Action Motrice. Paris: INSEP. Paris, 1981;
- PASQUALI, L. Instrumento psicológicos: manual prático de elaboração. Brasília: Prática Gráfica e Editora LTDA. 1999. 306 p.;
- PASQUALI, L. Validade dos testes psicológicos: será possível reencontrar o caminho? *Psicologia: Teoria e Pesquisa*. Vol. 23 n. especial, 2007. p. 99-107;
- PASQUALI, L. (Org.). Instrumentação psicológica: fundamentos e prática. Porto Alegre: Artmed, 2010. 560 p.;
- REZENDE, A. L. G. Elaboração e estudo de uma metodologia de treinamento voltada para o desenvolvimento das habilidades táticas no futebol de campo com base nos princípios da teoria de formação das ações mentais por estágios idealizada por Galperin. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, 2003;

- REZENDE, A. L. G. Ensino e avaliação do futebol. Mimeo, 2008;
- SAAD, M. A.; COSTA, C. F. Futsal: movimentações defensivas e ofensivas. Florianópolis: Visual Books, 2005;
- SAFONT-TRIA, B. B.; NICOLAU, J. P.; TRAVER, V. A.; RIERA, J. R. Propuesta de análisis de la táctica individual ofensiva em el fútbol. Educación Física y Deportes, 1996 (43), p. 63-71;
- SANTANA, W. C. Brasil x Espanha: uma possível interpretação dos números do jogo, 2001. In SOUZA, P. R. C. Validação de teste para avaliar a capacidade de tomada de decisão e o conhecimento declarativo em situações de ataque no futsal. Dissertação (Mestrado em Treinamento Esportivo). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2002;
- SANTANA, W. C. Futsal: apontamentos pedagógicos na iniciação e na especialização. Campinas: Autores Associados, 2004. 145 p.;
- SANTANA, W. C. O modelo estratégico-tático do jogo de futsal na ótica de técnicos de sucesso e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem-treinamento de jogadores jovens. Campinas: Universidade Estadual de Campinas. Dissertação, 2006;
- SILVA, M. A. F. Tática científica para o futebol total. Revista Sprint, Ano VII (40), 1988;
- SILVA, M. V. Processo de ensino-aprendizagem-treinamento no futsal: influência no conhecimento tático processual. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Dissertação, 2007.
- SILVA, M. V.; GRECO, P. J. A influência dos métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no desenvolvimento da inteligência e criatividade tática em jogadores de futsal. Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, 23(3), 297-307, 2009;

- SILVA, T. A. F.; ROSE JUNIOR, D. Iniciação nas modalidades esportivas coletivas: a importância da dimensão tática. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, v.4(4), p. 71-93, 2005;
- SOUZA, P. R. C. Validação de teste para avaliar a capacidade de tomada de decisão e o conhecimento declarativo em situações de ataque no futsal. Dissertação (Mestrado em Treinamento Esportivo). Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, Belo Horizonte, 2002;
- SOUZA, P. R. C.; GRECO, P. J. Desenvolvimento da capacidade tática no futsal. In: GRECO, P. J.; SAMULSKI, D. M.; GARCIA, E. S.; SZMUCHROWSKI, L. A. (Org.). *Temas atuais II; Educação Física e Esportes*. Belo Horizonte: Editora Health, 1997, p.23-42.
- SOUZA, P. R. C.; PAULA, P. F. A.; GRECO, P. J. Tática e processos cognitivos subjacentes a tomada de decisão nos jogos esportivos coletivos. In: Emerson Silami Garcia; Kátia Lemus Moreira. *Temas atuais V*. Belo Horizonte: Health, 2000;
- TALLIR, I. et al. Validation of video-based instruments for the assessment of game performance in handball and soccer. In: LIGHT, R.; SWABEY, K.; BROOKER, R. (Ed.). *International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding*, 2, 2003, Melbourne: University of Melbourne, 2004, p. 108-113;
- TAVARES, F. Analisar o jogo nos esportes coletivos para melhorar a performance. Uma necessidade para o processo de treino. In: DANTE DE ROSE JUNIOR (Org.) *Modalidades esportivas coletivas*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, p. 60-67, 2006;
- TAVARES, F.; GRECO, P. J.; GARGANTA, J. Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos. In G. Tani, J. O. Bento e R. D. S. Petersen (Org.), *Pedagogia do desporto* (p.284-298). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006;
- TENENBAUM, G. Expert athletes: an integrated approach to decision making. In: STARKES, J. E ERICSSON (Org.). *Expert performance in sports: advances in research on sport expertise* (p. 191-218). Champaign: Human Kinetics, 2003;

TEODORESCU, L. Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos. Lisboa: Livros Horizonte, 1984;

TOMAS, J. R.; NELSON, J. K.; SILVERMAN, S. J. Métodos de pesquisa em atividade física. 5 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007;

TUBINO, Manoel. J. G. Metodologia Científica do treinamento desportivo. São Paulo: Ibrasa, 1979.

WILLIAMS, M.; DAVIDS, K. Declarative knowledge in sport: a by-product of experience or a characteristic of expertise. *Journal of Sport & Exercise Psychology* 17: 258-275, 1995;

## **ANEXOS**

ANEXO I.....	113
ANEXO II.....	114
ANEXO III.....	118
ANEXO IV.....	125
ANEXO V.....	131
ANEXO VI.....	135
ANEXO VII.....	137
ANEXO VIII.....	138
ANEXO IX.....	139

ANEXO I

**Perfil de Desenvolvimento da Performance Tática – PDPT**

**Objetivo:** classificar o nível de desenvolvimento da performance tática da equipe, indicando, numa escala crescente de 1 à 5, a frequência de ocorrência dos indicadores referentes ao padrão tático de jogo apresentado pela equipe.

**Observações gerais:**

- escala de frequência:
  - 1 – raramente (1 ou 2 vezes)
  - 2 – poucas vezes (3 ou 4 vezes)
  - 3 – frequência média (5 ou 6 vezes)
  - 4 – muitas vezes (mais de 7 vezes)
  - 5 – sempre (todas as vezes)
- assinalar apenas os indicadores efetivamente verificados durante o jogo, assinalando um x para os demais (não presentes).

**Classificação do Padrão de Jogo**

	<b>Tipo 1</b>	<b>Tipo 2</b>	<b>Tipo 3</b>	<b>Tipo 4</b>	<b>Tipo 5</b>				
Movimentação e Posicionamento		Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento	Movimentação e Posicionamento				
Estático com jogadores isolados	<input type="checkbox"/>	Estático com jogadores em blocos desarticulados	<input type="checkbox"/>	Estático com 2 grupos: ataque e defesa	<input type="checkbox"/>	Dinâmico com predominio de contra-ataques	<input type="checkbox"/>	Dinâmico com ocupação racional do espaço	<input type="checkbox"/>
Foco central do jogo		Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	Foco central do jogo	
Centrado sobre a bola	<input type="checkbox"/>	Centrado sobre os passes	<input type="checkbox"/>	Centrado sobre o gol	<input type="checkbox"/>	Centrado exclusivamente sobre uma função tática específica	<input type="checkbox"/>	Centrado na disputa do espaço	<input type="checkbox"/>
Circulação da bola		Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	Circulação da bola	
Aléatoria (não voluntária)	<input type="checkbox"/>	Pela periferia	<input type="checkbox"/>	Jogadores a frente da linha da bola (jogo direto)	<input type="checkbox"/>	Jogadores atrás da linha da bola (jogo indireto)	<input type="checkbox"/>	Alternância entre jogo direto/indireto	<input type="checkbox"/>
Objetividade de ataque		Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	Objetividade de ataque	
Sem objetividade	<input type="checkbox"/>	Pouca objetividade com pequeno número de finalizações	<input type="checkbox"/>	Ênfase ofensiva com ações individuais	<input type="checkbox"/>	Ênfase ofensiva com ações em função do gol	<input type="checkbox"/>	Equipe ataca e defende como um todo	<input type="checkbox"/>

## ANEXO II

### PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DA PERFORMANCE TÁTICA DO JOGADOR

#### FUTEBOL DE CAMPO



## Perfil de Desenvolvimento da Performance Tática do Jogador – Futebol de Campo

### Objetivo

Classificar o nível de desenvolvimento da performance tática do jogador.

### Identificação

Nome do avaliador: \_\_\_\_\_

Nome do jogador avaliado: \_\_\_\_\_

Pergunte ao jogador qual é a posição na qual gostaria de jogar? 1 – Defesa 2 – Meio Campo 3 – Ataque

Pergunte ao jogador qual é a posição na qual costuma jogar? 1 – Defesa 2 – Meio Campo 3 – Ataque

Pergunte ao jogador há quanto tempo treina regularmente futebol: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

### Orientações

- Não deixe nenhum item em branco.
- Marque apenas um número para cada item avaliado.
- Utilize a seguinte escala de freqüência:

- 0 – nunca
- 1 – poucas vezes
- 2 – mais ou menos
- 3 – muitas vezes
- 4 – sempre

Como você avalia a performance tática do jogador em relação a...

	<i>Nunca</i>	<i>Poucas vezes</i>	<i>Mais ou menos</i>	<i>Muitas vezes</i>	<i>Sempre</i>
1. Jogador estático e disperso	0	1	2	3	4
2. Jogador estático e isolado no ataque (fica na “banheira”)	0	1	2	3	4
3. Jogador com pouca movimentação, às vezes consegue se desmarcar para receber a bola	0	1	2	3	4
4. Jogador com média movimentação, sempre corre pra receber um passe longo e costuma ficar impedido	0	1	2	3	4
5. Jogador com média movimentação, às vezes atrai a marcação abrindo espaço para a progressão do ataque	0	1	2	3	4
6. Jogador com muita movimentação, posiciona-se de acordo com a necessidade da situação de jogo	0	1	2	3	4

Como você avalia a performance tática do jogador em relação ao...

foco central do jogo:	<i>Nunca</i>	<i>Poucas vezes</i>	<i>Mais ou menos</i>	<i>Muitas vezes</i>	<i>Sempre</i>
7. Jogador centrado na bola com ações isoladas	0	1	2	3	4
8. Jogador centrado na bola com finalidade coletiva	0	1	2	3	4
9. Jogador centrado nos passes para quem está mais próximo	0	1	2	3	4
10. Jogador centrado em fazer gol de forma individualizada	0	1	2	3	4
11. Jogador centrado nos passes para armação do contra-ataque	0	1	2	3	4
12. Jogador centrado no esquema tático da equipe – gestão racional do espaço ou atacar defendendo	0	1	2	3	4

Como você avalia a performance tática do jogador em relação a...

circulação da bola:	<i>Nunca</i>	<i>Poucas vezes</i>	<i>Mais ou menos</i>	<i>Muitas vezes</i>	<i>Sempre</i>
13. Jogador movimentava a bola sem intenção tática (“livrar-se da bola”)	0	1	2	3	4
14. Jogador movimentava a bola para os jogadores que estão mais próximos (“o primeiro que ele vê”)	0	1	2	3	4
15. Jogador que movimentava a bola <b>sempre</b> pelo centro, onde há um maior número de jogadores	0	1	2	3	4
16. Jogador corre e se posiciona <b>sempre</b> a frente da bola (“bola fica para trás”)	0	1	2	3	4
17. Jogador se posiciona <b>sempre</b> atrás da bola (“bola fica a frente do jogador”)	0	1	2	3	4
18. Jogador é capaz de ocupar os espaços vazios e criar situações de ataque	0	1	2	3	4

Como você avalia a performance tática do jogador em relação a...

**objetividade do ataque:**

	<i>Nunca</i>	<i>Poucas vezes</i>	<i>Mais ou menos</i>	<i>Muitas vezes</i>	<i>Sempre</i>
19. Jogador sem participação na construção das ações de ataque	0	1	2	3	4
20. Jogador que contribui para equipe manter a posse da bola, porém sem avançar para o ataque	0	1	2	3	4
21. Jogador que se afoba no momento de dar o passe ou finalizar o ataque	0	1	2	3	4
22. Jogador que prende a bola e retarda o avanço ou a finalização do ataque	0	1	2	3	4
23. Jogador com ênfase ofensiva através de ações individuais	0	1	2	3	4
24. Jogador participa ativamente nas ações coletivas de construção do ataque	0	1	2	3	4

Como você avalia a performance tática do jogador em relação a...

**intencionalidade na defesa:**

	<i>Nunca</i>	<i>Poucas vezes</i>	<i>Mais ou menos</i>	<i>Muitas vezes</i>	<i>Sempre</i>
25. Jogador sem contribuição na defesa (não marca nem a bola nem o jogador)	0	1	2	3	4
26. Jogador com ação defensiva independente da situação de jogo (visa predominantemente o desarme – “tomar a bola”)	0	1	2	3	4
27. Jogador que marca a média distância e de forma passiva (sempre recuando)	0	1	2	3	4
28. Jogador que cerca os espaços de armação do ataque, mas não impede a finalização	0	1	2	3	4
29. Jogador que interrompe o jogo para impedir o ataque adversário em uma situação desnecessária	0	1	2	3	4
30. Jogador que participa ativamente das ações coletivas de impedir o avanço e a finalização para o gol	0	1	2	3	4

**Comentários adicionais:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## **ANEXO III**

### **PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES TÁTICAS DO JOGADOR (análise do perfil tático)**

#### **FUTSAL**



## Orientações

- Não deixe nenhum item em branco.
- Marque apenas um número para cada item avaliado.
- Utilize a seguinte escala de frequência:

- 0 – nunca**  
**1 – poucas vezes**  
**2 – algumas vezes**  
**3 – muitas vezes**  
**4 – sempre**

Como você avalia a performance tática do jogador em relação a...

### Movimentação e Posicionamento:

#### *Jogador no ataque com a posse da bola...*

1. estático, tem dificuldade em fazer a proteção e manter a posse da bola (“...”)
2. estático, passa a bola de forma precipitada (“livra-se da bola”)
3. estático, passa a bola para o primeiro companheiro que vê (“não constrói o ataque”)
4. com pouca movimentação, passa a bola para os jogadores que estão mais próximos (“não levanta a cabeça”)
5. com pouca movimentação, evita conduzir a bola (“sente-se inseguro em avançar com a bola”)
6. com pouca movimentação, prende a bola e demora para dar o passe (“fominha”)
7. com boa movimentação, prioriza ações de penetração pela faixa central da quadra onde há um maior número de jogadores (“joga pelo meio”)
8. com boa movimentação, alterna ações de jogo pelas laterais da quadra e em direção ao gol (“inversão de jogo e jogada em profundidade”)
9. com boa movimentação, passa a bola nos espaços vazios da defesa e cria oportunidade de finalização para os companheiros (“dar assistência”)
10. com excelente movimentação, dribla de maneira a criar oportunidade para finalizar ao gol (“infiltrar com a bola”)
11. com excelente movimentação, realiza ações de gestão racional dos espaços de jogo e aproveita as oportunidades de finalização a gol

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4

## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador no ataque sem a posse da bola...*

12. estático, permanece isolado no ataque (fica na “banheira”)
13. estático, posiciona-se atrás da linha da bola (“jogo recuado”)
14. estático, permanece parado e facilita a interceptação do passe (“espera a bola chegar aos seus pés”)
15. estático, apresenta dificuldade para se desmarcar e receber a bola (“fora de jogo”)
16. com pouca movimentação, aproxima-se do companheiro com bola e diminui os espaços para progressão do ataque (“facilita a marcação por um único defensor”)
17. com pouca movimentação, afasta-se do companheiro com bola para uma posição que dificulta a realização do passe (“prejudica a armação do ataque”)
18. com pouca movimentação, desloca-se em profundidade para receber um passe (“corre para o gol”)
19. com boa movimentação, desmarca-se e cria linha de passe que facilita a progressão do ataque (“oferece opção no ataque”)
20. com boa movimentação, desloca-se para atrair a marcação e abrir espaço para a progressão do companheiro com bola
21. com boa movimentação, posiciona-se para receber a bola em situação que favorece a finalização ao gol
22. com excelente movimentação, posiciona-se nos espaços vazios próximos ao gol e ao companheiro com bola para finalizar ao gol (“receber uma assistência”)

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4

## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador na defesa que marca o adversário com bola...*

23. estático, marca afastado sem disputar a bola (“defende de forma passiva”)
24. estático, tem dificuldade para interceptar o passe (“...”)
25. estático, posiciona-se fora da *linha de gol* (entre a bola e a meta) (“permite a progressão do ataque em direção ao gol”)
26. com pouca movimentação, quando é ultrapassado tem dificuldade para recuperar uma posição adequada na defesa (“fica para trás”)
27. com pouca movimentação, disputa a bola de forma precipitada (“entra de primeira”)
28. com pouca movimentação, bloqueia a progressão do ataque, mas permite a finalização
29. com boa movimentação, surpreende o atacante e recupera a bola (“rouba a bola”)
30. com boa movimentação, pressiona o atacante no momento da recepção da bola (“defesa ativa ou sob pressão”)
31. com boa movimentação, retarda ou interrompe o ataque quando a defesa está desarmada e existe risco de gol (“para o jogo”)
32. com excelente movimentação, afasta a bola em situações perigosas para a defesa (limpa a defesa ou dá um chutão)
33. com excelente movimentação, induz o ataque para áreas laterais e espaços recuados da quadra (impede ou dificulta a progressão)

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4

## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador na defesa que marca o adversário sem bola...*

34. estático, deixa sem marcação atacante sem bola em posição favorável de progressão
35. estático, permite a existência de espaço livre para a penetração de atacante sem bola
36. estático, marca jogador sem bola que está fora de jogo
37. com pouca movimentação, tem dificuldade para recuperar uma posição adequada na defesa
38. com pouca movimentação, mantém a marcação sob atacante sem bola e deixa de fazer cobertura
39. com pouca movimentação, posiciona-se próximo da *linha de gol* (entre a bola e a meta)
40. com boa movimentação, anula as linhas de passe principais
41. com boa movimentação, posiciona-se do lado em que o ataque provoca mais perigo para a defesa
42. com boa movimentação, posiciona-se próximo dos demais defensores de maneira a fechar os espaços vazios (“defesa compacta”)
43. com boa movimentação, realiza cobertura dos companheiros
44. com boa movimentação, antecipa-se e intercepta o passe
45. com excelente movimentação, participa de forma ativa e inteligente das ações coletivas destinadas a impedir a progressão e a finalização a gol

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4
0	1	2	3	4

**Comentários adicionais:** \_\_\_\_\_

---



---



---



---

## Perfil de Desenvolvimento da Performance Tática do Jogador – Futsal

### Objetivo

Classificar o nível de desenvolvimento da performance tática do jogador.  
(analisar e classificar o perfil tático dos jogadores, segundo avaliação dos professores)

### Identificação

Data da avaliação: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

*Avaliador*

Nome do professor avaliador: \_\_\_\_\_

Idade do professor avaliador: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

Qualificação do professor avaliador: \_\_\_\_\_

Com que frequência procura atualizar-se? Como o faz (cursos, palestras, livros...)? \_\_\_\_\_

Há quanto tempo trabalha com futsal: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

Foi jogador de futsal: ( )SIM – em qual nível:\_\_\_\_\_ ( )NÃO

Há quanto tempo trabalha na escolinha: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

Qual o cargo ou função em que atua na escolinha e qual o nome da instituição:\_\_\_\_\_

Qual ou quais os sistemas ofensivos utilizados na equipe? ( ) 2x2 ( ) 3x1 ( ) 1x3 ( ) 4x0

Qual ou quais os sistemas defensivos utilizados na equipes? ( ) individual ( ) zona ( ) mista

*Avaliado*

Nome do jogador avaliado: \_\_\_\_\_

Idade do jogador avaliado: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

Pergunte ao jogador qual é a posição na qual gostaria de jogar? 1 – Ala 2 – Fixo 3 – Pivô

Pergunte ao jogador qual é a posição na qual costuma jogar? 1 – Ala 2 – Fixo 3 – Pivô

Há quanto tempo atua nesta posição? |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

Pergunte ao jogador há quanto tempo treina regularmente futsal: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

Questionário de prática deliberada

Pergunte ao jogador há quanto tempo treina na escolinha: |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

As atividades de treino e a participação em jogos são realizadas com que frequência?  
|\_\_\_\_| 1 a 2 vezes na semana |\_\_\_\_| 3 a 4 vezes na semana |\_\_\_\_| 5 a 7 vezes na semana

Pergunte ao jogador se ele pratica ou praticou outra modalidade esportiva regularmente, além do tempo de prática da mesma:

( ) SIM Modalidade: \_\_\_\_\_ |\_\_\_\_|\_\_\_\_| anos |\_\_\_\_|\_\_\_\_| meses

( ) NÃO

Nos últimos três meses, qual o domínio do atleta avaliado em relação aos aspectos:

Técnicos: |\_\_\_\_| pouco |\_\_\_\_| médio |\_\_\_\_| muito

Físicos: |\_\_\_\_| pouco |\_\_\_\_| médio |\_\_\_\_| muito

Psicológicos: |\_\_\_\_| motivado |\_\_\_\_| desmotivado

## ANEXO IV

### PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES TÁTICAS DO JOGADOR (PDHT) - FUTSAL

Prezado(a) Pesquisador(a)

Solicitamos sua colaboração na validação de conteúdo de um instrumento para avaliação do nível de desenvolvimento das habilidades táticas de jogadores de futsal das categorias sub-11, sub-13, sub-15 e sub-17.

A validação compreende a análise de quatro quesitos: clareza de linguagem, pertinência prática, representatividade do item e precisão.

O instrumento tem por objetivo auxiliar os professores na identificação das lacunas de aprendizagem de forma a contribuir para elaboração de um programa de treinamento que contemple, na medida do possível, as necessidades individuais.

A aplicação do instrumento será realizada pelos próprios professores ou técnicos que atuam na formação dos jogadores, a partir da observação sistemática dos treinos e jogos. Os itens a serem avaliados possuem um foco nas ações de movimentação e posicionamento em quatro situações: jogador no ataque com a posse da bola; jogador no ataque sem a posse da bola; jogador na defesa que marca o adversário com bola; jogador na defesa que marca o adversário sem bola.

Na avaliação do instrumento você deve clicar sobre o quadrinho ao lado do número que melhor expressa a sua opinião sobre o item avaliado.

<b>Inadequado</b>	<b>Pouco adequado</b>	<b>Adequado</b>
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3

Veja no quadro abaixo o exemplo de um item “xxx” avaliado na *Clareza da linguagem* como pouco adequado, na *Pertinência prática* como adequado, na *Representatividade* como inadequado e com *Precisão* equivalente a 5.

Item	<i>Clareza da linguagem</i>	<i>Pertinência prática</i>	<i>Representatividade</i>	<i>Precisão</i>
xxx	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11

Para avaliar os itens, leve em consideração as seguintes definições:

Clareza da linguagem	Avalie se a forma de redação do item é clara e objetiva, ou seja, em sua opinião, os professores que atuam nas escolas de iniciação esportiva terão facilidade para entender o que deve ser avaliado?
Pertinência prática	Avalie se o item descreve uma ação típica de jogo, ou seja, ao ler o item é possível visualizar um comportamento do jogador que caracteriza a maneira de jogar em uma das fases de aprendizagem das habilidades táticas.
Representatividade	Avalie se o item é representativo do que se pretende avaliar, ou seja, o nível de desenvolvimento das habilidades táticas relacionadas com as ações de ataque e defesa, com e sem a posse da bola. Por exemplo, o item realmente descreve uma ação de ataque com a posse da bola?
Precisão	Pontue o item em relação ao nível de dificuldade para que o jogador execute a ação descrita; utilize a escala que inicia com 1 “completamente fácil” e vai até o 11 “completamente difícil”.



## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador no ataque com a posse da bola...*

1. estático, tem dificuldade em fazer a proteção e manter a posse da bola
2. estático, passa a bola de forma precipitada (“livra-se da bola”)
3. estático, passa a bola para o primeiro companheiro que vê (“não constrói o ataque”)
4. com pouca movimentação, passa a bola para os jogadores que estão mais próximos (“não levanta a cabeça”)
5. com pouca movimentação, evita conduzir a bola (“sente-se inseguro em avançar com a bola”)
6. com pouca movimentação, prende a bola e demora para dar o passe (“fominha”)
7. com boa movimentação, prioriza ações de penetração pela faixa central da quadra onde há um maior número de jogadores (“joga pelo meio”)
8. com boa movimentação, alterna ações de jogo pelas laterais da quadra e em direção ao gol (“inversão de jogo e jogada em profundidade”)
9. com boa movimentação, passa a bola nos espaços vazios da defesa e cria oportunidade de finalização para os companheiros (“dar assistência”)
10. com excelente movimentação, dribla de maneira a criar oportunidade para finalizar ao gol (“infiltrar com a bola”)
11. com excelente movimentação, realiza ações de gestão racional dos espaços de jogo e aproveita as oportunidades de finalização a gol

Clareza da linguagem	Pertinência prática	Representatividade	Precisão
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11



## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador no ataque sem a posse da bola...*

	Clareza da linguagem	Pertinência prática	Representatividade	Precisão
12. estático, permanece isolado no ataque (fica na “banheira”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
13. estático, posiciona-se atrás da linha da bola (“jogo recuado”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
14. estático, permanece parado e facilita a interceptação do passe (“espera a bola chegar aos seus pés”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
15. estático, apresenta dificuldade para se desmarcar e receber a bola (“fora de jogo”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
16. com pouca movimentação, aproxima-se do companheiro com bola e diminui os espaços para progressão do ataque (“facilita a marcação por um único defensor”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
17. com pouca movimentação, afasta-se do companheiro com bola para uma posição que dificulta a realização do passe (“prejudica a armação do ataque”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
18. com pouca movimentação, desloca-se em profundidade para receber um passe (“corre para o gol”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
19. com boa movimentação, desmarca-se e cria linha de passe que facilita a progressão do ataque (“oferece opção no ataque”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
20. com boa movimentação, desloca-se para atrair a marcação e abrir espaço para a progressão do companheiro com bola	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
21. com boa movimentação, posiciona-se para receber a bola em situação que favorece a finalização ao gol	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
22. com excelente movimentação, posiciona-se nos espaços vazios próximos ao gol e ao companheiro com bola para finalizar ao gol (“receber uma assistência”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11



## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador na defesa que marca o adversário com bola...*

	Clareza da linguagem	Pertinência prática	Representatividade	Precisão
23. estático, marca afastado sem disputar a bola (“defende de forma passiva”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
24. estático, tem dificuldade para interceptar o passe	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
25. estático, posiciona-se fora da <i>linha de gol</i> - entre a bola e a meta (“permite a progressão do ataque em direção ao gol”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
26. com pouca movimentação, quando é ultrapassado tem dificuldade para recuperar uma posição adequada na defesa (“fica para trás”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
27. com pouca movimentação, disputa a bola de forma precipitada (“entra de primeira”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
28. com pouca movimentação, bloqueia a progressão do ataque, mas permite a finalização	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
29. com boa movimentação, surpreende o atacante e recupera a bola (“rouba a bola”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
30. com boa movimentação, pressiona o atacante no momento da recepção da bola (“defesa ativa ou sob pressão”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
31. com boa movimentação, retarda ou interrompe o ataque quando a defesa está desarmada e existe risco de gol (“para o jogo”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
32. com excelente movimentação, afasta a bola em situações perigosas para a defesa (“limpa a defesa ou dá um chutão”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
33. com excelente movimentação, induz o ataque para áreas laterais e espaços recuados da quadra (“impede ou dificulta a progressão”)	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11



## Movimentação e Posicionamento:

### *Jogador na defesa que marca o adversário sem bola...*

	Clareza da linguagem	Pertinência prática	Representatividade	Precisão
34. estático, deixa sem marcação atacante sem bola em posição favorável de progressão	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
35. estático, permite a existência de espaço livre para a penetração de atacante sem bola	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
36. estático, marca jogador sem bola que está fora de jogo	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
37. com pouca movimentação, tem dificuldade para recuperar uma posição adequada na defesa	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
38. com pouca movimentação, mantém a marcação sob atacante sem bola e deixa de fazer cobertura	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
39. com pouca movimentação, posiciona-se próximo da <i>linha de gol</i> ("entre a bola e a meta que defende")	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
40. com boa movimentação, anula as linhas de passe principais	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
41. com boa movimentação, posiciona-se do lado em que o ataque provoca maior perigo para a defesa	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
42. com boa movimentação, posiciona-se próximo dos demais defensores de maneira a fechar os espaços vazios ("defesa compacta")	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
43. com boa movimentação, realiza cobertura dos companheiros	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
44. com boa movimentação, antecipa-se e intercepta o passe	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
45. com excelente movimentação, participa de forma ativa e inteligente das ações coletivas destinadas a impedir a progressão e a finalização a gol	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11



## ANEXO V

### MANUAL DE APLICAÇÃO

#### PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES TÁTICAS (PDHT)

##### JUSTIFICATIVA

O PDHT é uma estratégia de avaliação elaborada para verificar quais os conhecimentos táticos seus jogadores já possuem e também aqueles que ainda não foram aprendidos, tornando-se uma ferramenta útil no acompanhamento do processo de ensino-aprendizagem.

As escolas esportivas devem possuir mecanismos que permitam avaliar e registrar o resultado de suas atividades, similar ao que ocorre com o histórico ou **boletim escolar**, que registra as notas nas diversas disciplinas. Ao utilizar o questionário você terá um bom parâmetro para definir quando o treino deve ser revisto e melhorado.

##### OBJETIVO

Registrar, por meio da **observação dos treinadores**, o perfil de desenvolvimento do jogador no desempenho das habilidades táticas de movimentação e posicionamento requeridas durante o jogo nas seguintes situações:

1. ataque com a posse da bola
2. ataque sem a posse da bola
3. defesa marcando o adversário com posse da bola
4. defesa marcando adversário sem a posse da bola

##### ESCALA DE MEDIDA

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	4

Para avaliar o jogador considere a escala de frequência acima, mas cuidado com a interpretação dos extremos.

Quando um jogador executa **a maioria** de suas ações com boa movimentação, ou seja, para cada 10 ações no ataque sem posse de bola, este jogador apresenta o comportamento adequado em 8 ações, você deve marcar a opção **sempre (4)**.

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	X

Quando um jogador **raramente** permanece estático em suas ações na defesa marcando o adversário sem bola, por exemplo, para cada 10 ações ele se movimenta de forma adequada em apenas 2, você deve avaliá-lo como **nunca (0)**, mesmo que já tenha feito correto em duas vezes, pois esse comportamento ainda não está estruturado.

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
X	1	2	3	4

Resumindo:

Nunca	Poucas vezes	Algumas vezes	Muitas vezes	Sempre
0	1	2	3	4
0 a 20% das ações	21 a 34% das ações	35 a 65% das ações	66 a 79% das ações	80 a 100% das ações

Não há a necessidade da contagem do número de ações realizadas pelo jogador.

Deve ser realizada uma interpretação subjetiva de cada avaliador ao utilizar este instrumento de avaliação.



## **EM CASO DE DÚVIDA**

Caso haja alguma dúvida na avaliação de um determinado jogador, opte pela menor pontuação.

É mais adequado subestimar a avaliação deste jogador, pois mesmo que aluno já tenha o domínio da capacidade avaliada este ainda será estimulado neste aspecto durante as aulas.

Isto é mais interessante, pois caso sua avaliação seja superestimada, fica subentendido que o aluno já domina o aspecto avaliado, assim durante as aulas não serão oferecidos estímulos pedagógicos suficientes para o desenvolvimento da capacidade, pois a avaliação dirá que o jogador já domina tal habilidade.

Na **dúvida** faça uma avaliação subestimada.

### ***Importante!***

O tempo de preenchimento diário de questionários não deve exceder a quarenta minutos, evitando a fadiga do avaliador e a perda de consistência da medida.

O avaliador deve, sempre que identificar algum aspecto que não está adequadamente caracterizado no teste, fazer comentários adicionais no final do formulário.

Antes de aplicar o instrumento, faça uma leitura dos itens e veja se todos os itens e conceitos estão inteligíveis. Preferencialmente, faça algumas aplicações para familiarizar-se com o instrumento.

A avaliação do jogador não deve ser feita comparando-se a performance deste com o restante do grupo. A avaliação deve ser realizada com base em um “padrão ideal” de jogador.

## ANEXO VI

### ROTEIRO ENTREVISTA

1. Em média, qual o estágio dos jogadores de sua escolinha?

INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
-----------	-----------	---------------	-----------	----------

2. Em qual estágio você classificaria os jogadores:

Jogador 5      

INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
-----------	-----------	---------------	-----------	----------

Jogador 17      

INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
-----------	-----------	---------------	-----------	----------

Jogador 4      

INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
-----------	-----------	---------------	-----------	----------

Jogador 20      

INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
-----------	-----------	---------------	-----------	----------

Jogador 18      

INICIANTE	TRANSIÇÃO	INTERMEDIÁRIO	TRANSIÇÃO	AVANÇADO
-----------	-----------	---------------	-----------	----------

3. Quais os critérios você utilizou na avaliação dos jogadores?

( ) comparação do jogador com o grupo em que treina

( ) comparação do jogador com um padrão de excelência (jogador profissional)

Além destes aponte outros critérios relevantes utilizados por você na avaliação:

---

---

---

---

---

4. O instrumento está inadequado? Algum item está de difícil entendimento ou algum termo está inadequado?

( ) Não

( ) Sim

Qual:

Porque:

Sugestão para alteração:

- Apresentação do “novo” manual de aplicação
- Apresentação dos resultados
- Discussão dos critérios de avaliação (calibragem)
  - avaliação não deve ser realizada comparando jogadores do grupo. Deve-se analisá-los com referência em padrão “ideal”;
  - o objetivo do teste é apresentar o nível/estágio em que o jogador se encontra;
  - a avaliação pode ser feita por fatores, pela análise individual dos itens e pela análise geral dos quatro fatores.

5. Você poderia reavaliar os jogadores apresentados?

6. Com esta apresentação e as novas informações apresentadas, além do manual, a aplicação do instrumento ficou mais fácil e precisa?

7. Você tem alguma sugestão ou ainda há alguma dúvida na aplicação do instrumento? Apresente suas sugestões para o manual.

## ANEXO VII

Universidade de Brasília  
Faculdade de Ciências da Saúde  
Comitê de Ética em Pesquisa – CEP/FS

### PROCESSO DE ANÁLISE DE PROJETO DE PESQUISA

Registro do Projeto no CEP: **020/11**

Título do Projeto: “Adaptação e Validação do Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas (PDHT) para Avaliar Jogadores de Futsal”.

Pesquisadora Responsável: Leandro Corrêa Guimarães

Data de Entrada: 14/03/11

Com base na Resolução 196/96, do CNS/MS, que regulamenta a ética em pesquisa com seres humanos, o Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde da Universidade de Brasília, após análise dos aspectos éticos e do contexto técnico-científico, resolveu **APROVAR** o projeto **020/11** com o título: “Adaptação e Validação do Perfil de Desenvolvimento das Habilidades Táticas (PDHT) para Avaliar Jogadores de Futsal”, analisado na 2ª Reunião Ordinária, realizada no dia 22 de março de 2011.

O pesquisador responsável fica, desde já, notificado da obrigatoriedade da apresentação de um relatório semestral e relatório final sucinto e objetivo sobre o desenvolvimento do Projeto, no prazo de 1 (um) ano a contar da presente data (item VII.13 da Resolução 196/96).

Brasília, 23 de março de 2011.

  
Prof. Natan Monsores  
Coordenador do CEP-FS/UnB

## ANEXO VIII

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

O(a) Senhor(a) está sendo convidado(a) a participar, como voluntário(a), da pesquisa: “ADAPTAÇÃO E VALIDAÇÃO DO PERFIL DE DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES TÁTICAS (PDHT) PARA AVALIAR JOGADORES DE FUTSAL”.

Nosso objetivo é elaborar um instrumento de avaliação do nível de desenvolvimento das habilidades táticas em jogadores de 9 a 17 anos, para auxiliar os professores a verificarem se seus métodos de ensino estão causando efeito sobre esta variável e ainda servindo como parâmetros para identificar talentos esportivos na modalidade. O próprio professor da escolinha utilizará o instrumento para avaliar, através da observação, os jogadores.

Não haverá despesas pessoais para o participante em qualquer fase do estudo. Também não haverá compensação financeira relacionada à sua participação. Além disso, é garantida a liberdade de recusar ou retirar o consentimento a qualquer momento sem qualquer penalidade. Comprometo-me a utilizar os dados e o material coletado somente para esta pesquisa, sendo os mesmos assegurados de forma sigilosa. Este estudo não apresenta riscos para os participantes à medida que não terá intervenção no decorrer da pesquisa.

Sou Leandro Corrêa Guimarães, o principal autor deste estudo e coloco-me a disposição para dúvidas, a qualquer momento do estudo, pelo número: (61) 8156-1429.

Ao final da pesquisa, teremos elaborado um instrumento capaz de mensurar o nível de habilidade tática dos jogadores, oportunizando ao professor correlacionar os dados da avaliação com os métodos de ensino que utiliza durante os treinos, além de verificar quais são os pontos em que cada jogador apresenta deficiência ou é eficiente.

O projeto desta pesquisa foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Faculdade de Ciências da Saúde/UnB, sendo aprovado pelo parecer/registro 020/11. A instituição coloca-se a disposição pelo número (61) 3107-1947.

Este termo será elaborado em duas vias em que uma ficará com o pesquisador responsável e a outra com o participante.

Nome do Responsável: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

Pesquisador Responsável: \_\_\_\_\_

Leandro Corrêa Guimarães

## ANEXO IX

### Boletim de acompanhamento do desenvolvimento do jogador no domínio das habilidades táticas

**Objetivo:** registrar, no formato de um histórico, o nível de desenvolvimento do jogador e sugerir adaptações que devem ser realizadas no programa de treinamento para garantir a melhoria progressiva do rendimento esportivo

### Dados pessoais do jogador e informações sobre o avaliador

Nome: JOGADOR 5 \_\_\_\_\_ Sexo: |\_M\_| (M ou F)

Data de ingresso: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Idade: |\_1\_|\_1\_| anos Tempo acumulado de treino: |\_3\_|\_9\_| meses

Qual a posição em que atua: Ala \_\_\_\_\_ Freqüência de treinos e jogos semanais: 2 vezes \_\_\_\_\_

Avaliador: PROFESSOR 1 Data: 1ª 28 / 04 / 2011

Avaliador: PROFESSOR 1 Data: 2ª 14 / 06 / 2011

Avaliador: \_\_\_\_\_ Data: 3ª \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

Avaliador: \_\_\_\_\_ Data: 4ª \_\_\_ / \_\_\_ / \_\_\_

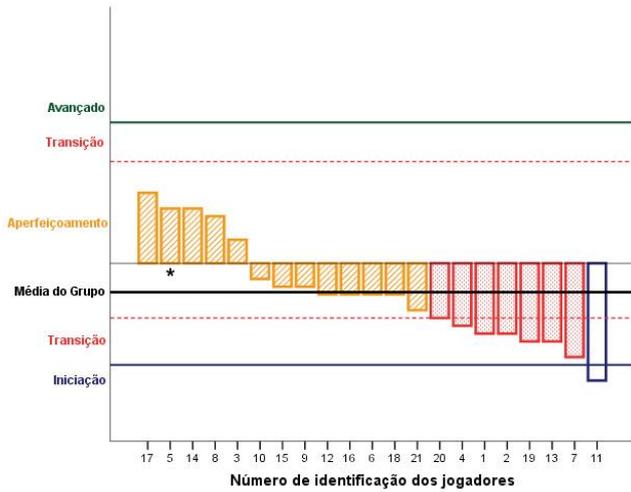
### Gráficos do nível de desenvolvimento das habilidades táticas no futebol

- ⤴ Cada barra representa um jogador; a barra que avalia o seu nível de desenvolvimento está assinalada com um asterisco;
- ⤴ Existem 5 grandes níveis de desenvolvimento: iniciação, transição, aperfeiçoamento, transição e avançado;
- ⤴ Quando o jogador muda de categoria, pode obter uma avaliação em níveis de desenvolvimento inferiores ao que tinha sido avaliado na categoria anterior, pois o desenvolvimento é afetado pela idade cronológica;
- ⤴ Compare o nível de desenvolvimento entre os jogadores (tamanho e cores das barras) e o nível médio da turma assinalado pela linha média preta;
- ⤴ A avaliação deve ser realizada em longos períodos (uma ou no máximo duas vezes por ano);
- ⤴ A avaliação do nível de desenvolvimento permite definir o que deve ser realizado nos treinos, mas não está relacionada com a escalação de um time.

## ATAQUE

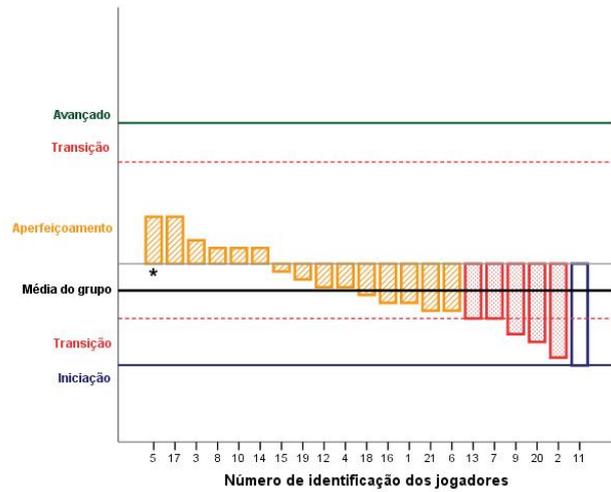
### Jogador no ataque com a posse da bola

Gráfico com os escores dos jogadores no Ataque com a posse da Bola



### Jogador no ataque sem a posse da bola

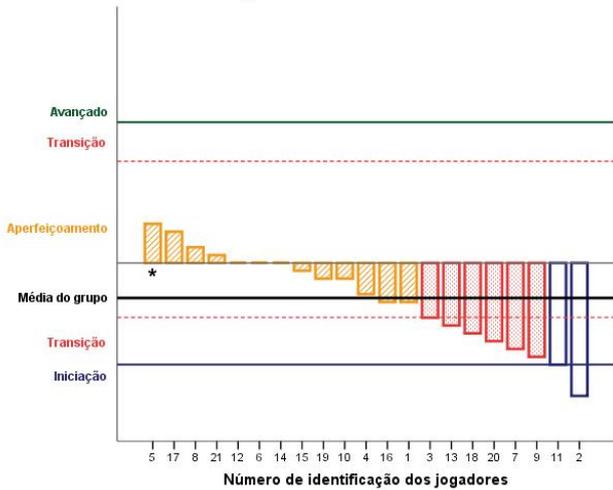
Gráfico com os escores dos jogadores no Ataque sem a posse da Bola



## DEFESA

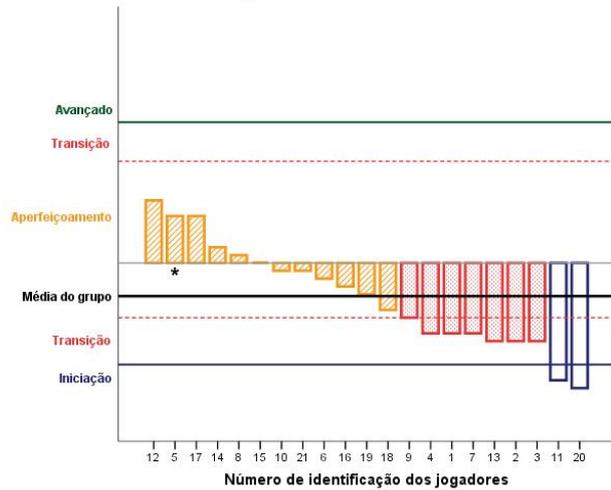
### Jogador na defesa que marca o atacante com a bola

Gráfico com os escores dos jogadores na Defesa que marca adversário com a posse da Bola

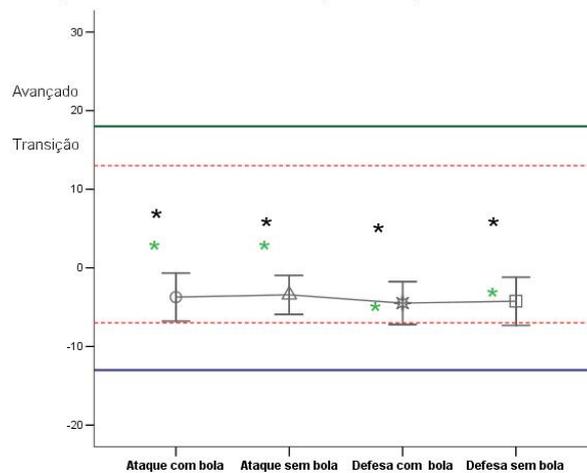


### Jogador na defesa que marca o atacante sem a bola

Gráfico com os escores dos jogadores na Defesa que marca adversário sem a posse da Bola



Comparação do escore individual do jogador com o escore médio do grupo (IC 95%) em cada uma das variáveis: ataque e defesa, com e sem bola



## Perfil de desenvolvimento das habilidades táticas