

Leitura de jogo e tomada de decisão: elementos táticos do jogo nos esportes coletivos

Game reading and decision making: tactical elements of the game in collective sports

Raquel Valente de Oliveira¹, Bruno Minuzzi Lanes²

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre/RS, Brasil

² Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria/RS, Brasil

HISTÓRICO DO ARTIGO

Recebido: 28 março 2019
Revisado: 30 dezembro 2019
Aprovado: 06 fevereiro 2020

PALAVRAS-CHAVE:

Leitura de Jogo; Tomada de Decisão; Esportes Coletivos.

KEYWORDS:

Reading Game; Decision Making; Collective Sports.

RESUMO

INTRODUÇÃO: A Pedagogia do Esporte se configura como uma área de conhecimento que se dedica em estudar as práticas esportivas e compreendê-las em sua complexidade. Os esportes coletivos, nesse contexto, vêm ganhando destaque, bem como alguns dos elementos táticos que compõem o jogo, como a Leitura de Jogo e a Tomada de Decisão.

OBJETIVO: A partir disso, essa pesquisa objetiva discutir, junto a literatura da área, sobre os conceitos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão nos esportes coletivos, alicerçados nos conhecimentos da Pedagogia do Esporte.

MÉTODOS: Para isso, realizou-se uma pesquisa teórica, cujas principais fontes utilizadas foram livros, capítulos de livros e artigos científicos.

RESULTADOS: Desse modo, foi possível constatar que os elementos táticos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão influenciam diretamente no desenvolvimento e aprimoramento dos processos cognitivos dos jogadores quando imersos no contexto esportivo. De acordo com pesquisas da área, tais processos cognitivos se fazem essenciais para que o jogador solucione os problemas emergentes dos esportes coletivos, alicerçado em uma gama de informações do ambiente.

CONCLUSÃO: Por meio desta pesquisa e dos conceitos por ela abordados, foi possível apontar conhecimentos necessários à atuação dos jogadores nos mais diversos esportes coletivos, assim como orientar o trabalho pedagógico de professores ou treinador em sua atuação profissional.

ABSTRACT

BACKGROUND: The Pedagogy of Sport is configured as an area of knowledge that is dedicated to studying sports practices and understanding them in their complexity. Collective sports in this context are gaining prominence, as well as some of the tactical elements that make up the game, such as Reading Game and Decision Making.

OBJECTIVE: From this, this research aims to discuss, together with the literature of the area, the concepts of Reading Game and Decision Making in collective sports, based on the knowledge Pedagogy of Sports.

METHODS: For this, a theoretical research was carried out, whose main sources used were books, book chapters and scientific articles.

RESULTS: Thus, it was possible to verify that the tactical elements of Game Reading and Decision Making directly influence the development and improvement of the players' cognitive processes when immersed in the sports context. According to research in the area, such cognitive processes are essential for the player to solve the problems emerging from team sports, based on a range of environmental information.

CONCLUSION: Through this research and the concepts addressed by it, it was possible to point out the necessary knowledge for the performance of players in the most diverse team sports, as well as guiding the pedagogical work of teachers or coach in their professional performance.

INTRODUÇÃO

Atualmente, o esporte se manifesta na sociedade como um fenômeno sociocultural de grande relevância para a humanidade, com diversificada abrangência, em variados contextos. Pimentel, Galatti e Paes (2010) destacam que o esporte se expressa como um fenômeno globalizado e motivador de eventos internacionalmente reconhecidos, cenário de manifestações políticas, envolvendo grupos específicos em acontecimentos locais, com diferentes propósitos. Além disso, ele se caracteriza como “um fenômeno sociocultural que representa, promove e disponibiliza formas muito distintas, mas todas especificamente socioculturais e historicamente datadas, de lidar com a corporalidade” (BENTO, 1991, p. 17). Essa manifestação cultural mostra-se como objeto de estudo de diferentes áreas do conhecimento, como da fisiologia, biologia, medicina, pedagogia, antropologia, dentre outras, com sua respectiva especificidade de pesquisa.

Uma das áreas de conhecimento que também se dedica em estudar as práticas esportivas e compreendê-las em sua complexidade é a Pedagogia do Esporte, enquanto disciplina pertencente às Ciências do Esporte (GALATTI et al., 2014). A Pedagogia do Esporte também compreende o esporte como um fenômeno social e cultural, com diferentes significados e formas de manifestações (GALATTI, 2006). No contexto brasileiro, essa área de conhecimento teve influência de pesquisadores portugueses, como Jorge Bento, Júlio Garganta, Amândio Graça, Isabel Mesquita, José Oliveira e Fernando Tavares, tornando-se objeto de pesquisa de autores brasileiros que passaram a dedicar-se a essa temática.

De acordo com Galatti et al. (2008, p. 398), a Pedagogia do Esporte configura-se como uma linha de estudo de diversificada abrangência, na qual relaciona-se ao ato de “organizar, sistematizar, aplicar e avaliar procedimentos pedagógicos adequados para processos de ensino, especialização e treinamento de diversas modalidades esportivas”. Além disso, ela aborda procedimentos pedagógicos que potencializam o processo de ensino, aprendizagem e treinamento dos esportes, proporcionando possibilidades educacionais, de modo a desenvolver estratégias pedagógicas em seus mais diferentes contextos. No que diz respeito às modalidades coletivas, cabe a Pedagogia do Esporte contemplar princípios pedagógicos com o intuito de formar jogadores inteligentes, capazes de solucionar as diferentes situações-problema que o jogo constantemente impõe (GALATTI, 2006).

Corroborando com isso, Bento (1999) e Paes (2001) apontam que a Pedagogia do Esporte atribui às práticas esportivas uma função educativa, visando o desenvolvimento do aluno de maneira integral, tendo o jogo como um instrumento facilitador desse processo. Bento (1999, p. 31) destaca, ainda, que a Pedagogia do Esporte

problematiza a ação humana, não na sua abrangência e generalidade, mas restringindo o seu olhar a determinados tipos de ação marcados pelo jogo e pelo empenhamento do movimento e da corporalidade. Mais concretamente amarra-se ao compromisso de analisar, interpretar e compreender as diferentes formas de ação lúdico-esportiva à luz de percepções pedagógicas.

Desse modo, a Pedagogia do Esporte aborda questões que vão além de aspectos metodológicas, avançando em procedi-

mentos pedagógicos, com o intuito de trabalhar com o esporte em sua totalidade. Esse campo científico busca relacionar conhecimentos para observar a realidade da prática esportiva, apontando novas propostas de intervenção pedagógica, potencializando o desenvolvimento das dimensões físicas, cognitiva e afetiva do aluno-atleta, concedendo-lhes uma formação como cidadão através da educação por meio do esporte (GALATTI, 2006).

No que tange aos processos de ensino-aprendizagem-treinamento dos esportes, a Pedagogia do Esporte defende e difunde a concepção de que as práticas esportivas devem ter seu ensino focado no contexto do jogo, visando a compreensão de sua totalidade. Moura et al. (2008) destacam, a partir de seu estudo, que os modelos de ensino devem ser pautados no entendimento do jogo, ofertando ao aluno ou atleta determinados procedimentos pedagógicos estruturados a partir de situações-problema. Essa proposta ressalta que as situações-problema possibilitam ao aluno-atleta o desenvolvimento de algumas capacidades, como a de ler e interpretar o jogo, antecipar-se e tomar decisões, de modo a saber o que fazer frente à determinadas situações que o jogo constantemente impõe a seus atuantes (MOURA et al., 2008). Essas situações oportunizam a seus participantes analisarem os momentos de instabilidade do jogo, compreender sua complexidade, solucionar os problemas individuais e coletivos, além de proporcionar o desenvolvimento de diferentes capacidades, como motora, cognitiva e afetiva (GALATTI et al., 2008).

Dessa forma, a Pedagogia do Esporte aponta para a utilização de propostas contemporâneas para o ensino dos esportes, as quais visam a compreensão do jogo com foco em elementos táticos, destacando que o aprendizado da técnica deve se apresentar em função do contexto do jogo (GALATTI et al., 2014). Portanto, ela vai de encontro aos modelos balizados pelo princípio analítico-sintético que, por sua vez, propõe o ensino das modalidades esportivas a partir de exercícios lineares, desenvolvendo as habilidades motoras de forma isolada do ambiente do jogo, sendo sustentado por uma concepção tradicional de ensino que objetiva um padrão de movimento (GALATTI et al., 2012). Nesses modelos, a técnica é trabalhada isoladamente e *a priori* à tática, utilizando de exercícios para a aprendizagem ou aperfeiçoamento de elementos puramente técnicos, descontextualizados do jogo (GIUST et al., 2017).

Com isso, constata-se que os modelos analíticos objetivam o desenvolvimento da técnica em detrimento da lógica do jogo, sem considerar elementos determinantes para seu funcionamento, como a imprevisibilidade e variabilidade das jogadas, a presença de companheiros e/ou adversários, o objetivo do jogo, ou seja, sua lógica de funcionamento, bem como os processos de leitura de jogo e tomada de decisão, elementos táticos essenciais para o jogo e para a atuação de quem o pratica (GRECO, 1998; PARLEBAS, 2001; RIBAS, 2014). Sendo assim, foi a partir das discussões levantadas pela Pedagogia do Esporte acerca dos modelos e concepções consideradas as mais adequadas para o ensino-aprendizagem-treinamento dos esportes coletivos que se passou a considerar os elementos táticos relativos aos processos de leitura de jogo e tomada de decisão no contexto do jogo.

À mercê desse entendimento e tendo como pressuposto alguns estudos que abordam a referida temática (AFONSO; GARGANTA; MESQUITA, 2012; GRECO, 2006a; GRECO, 2006b; LIMA, 2008; MATIAS, 2010), tem-se a necessidade de discutir sobre estes dois processos táticos de jogo e a importância de ambos para o ensino-aprendizagem-treinamento dos esportes coletivos, bem como para a atuação de seus jogadores. Por-

tanto, a referida pesquisa objetiva discorrer, junto a literatura da área, sobre os conceitos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão nos esportes coletivos, alicerçados nos conhecimentos da Pedagogia do Esporte.

MÉTODOS

Para alcançar os objetivos do estudo realizou-se uma pesquisa teórica, pois foram utilizados livros, capítulos de livros e artigos científicos, materiais que contribuíram para a construção e desenvolvimento da pesquisa. Corroborando com isso, Demo (2009, p. 35) afirma que a pesquisa teórica é “orientada para a (re)construção de teorias, quadros de referência, condições explicativas da realidade, polêmicas e discussões pertinentes”. Ainda segundo o autor, a pesquisa teórica implica no rigor conceitual, argumentação diversificada, capacidade explicativa, desempenho lógico e análise apurada da literatura (DEMO, 2009).

Na busca pela delimitação do referencial teórico da pesquisa, foram empregados os critérios propostos por Salvador (1986), sendo eles: parâmetro temático, principais fontes, parâmetro linguístico e parâmetro cronológico. Em relação ao parâmetro temático e às principais fontes, foram consideradas obras bibliográficas que discorrem sobre a Pedagogia do Esporte, os processos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão e os esportes coletivos. Para cada uma das temáticas abordadas, os principais autores que embasam essa pesquisa foram: Pedagogia do Esporte – Jorge Bento, Larissa Galatti e Roberto Paes, os quais foram citados no decorrer do texto para alinhar as discussões acerca do tema. Leitura de Jogo e Tomada de Decisão – Pablo Greco, autor que propôs a sistematização utilizada para o aprofundamento conceitual desses processos cognitivos. Por fim, esportes coletivos – Amândio Graça, Isabel Mesquita, Júlio Garganta, Valdir Barbanti, pesquisadores referências da área no que diz respeito ao ensino dos esportes.

No que tange ao parâmetro linguístico, foram selecionadas e analisadas, principalmente, obras da literatura nacional, além de obras portuguesas, por serem bases teóricas da Pedagogia do Esporte. Já em relação ao parâmetro cronológico, a busca dos estudos utilizados para embasar a construção do referencial teórico e dos resultados desta pesquisa não foi delimitada por meio de um recorte temporal, pois tal recorte poderia excluir informações importantes para seu desenvolvimento. Isso se justifica na medida em que alguns dos estudos utilizados são obras clássicas referentes às temáticas abordadas, principalmente, no que se refere à Pedagogia do Esporte.

RESULTADOS

Tendo em vista que a Leitura de Jogo e a Tomada de Decisão configuram-se como importantes processos oriundos da lógica do jogo, atualmente, são muitos os estudos que tratam dessas temáticas, seja a partir da Pedagogia do Esporte ou de outra perspectiva teórica, como pode-se constatar nas obras de Greco (2006a; 2006b), Lima (2008), Matias (2009) e Matias e Greco (2010). Partindo dessa premissa e do objetivo desse estudo, torna-se necessário discorrer, aprofundadamente, sobre esses dois elementos táticos do jogo, com o intuito de proporcionar a organização de um arcabouço teórico capaz de viabilizar o entendimento e as possíveis implicações desses

processos durante as fases de ensino-aprendizagem-treino dos esportes coletivos.

Sendo assim, pode-se afirmar que o processo de leitura de jogo está subordinado a percepção de mensagens dos jogadores e/ou demais elementos constituintes da lógica do jogo, para que, com isso, o participante possa processar as informações emergidas desse contexto e resolver as situações-problema impostas por ele. Por isso, a capacidade do jogador em ler o conjunto de situações e seus elementos, interpretá-los e antecipá-los, torna-se um dos processos mais relevantes para sua atuação durante o jogo. Segundo Greco (2006a) essas capacidades estão relacionadas aos processos cognitivos dos jogadores que englobam um conjunto de informações passíveis de serem processadas. Nos esportes coletivos, devido a prevalência de imprevisibilidade e aleatoriedade nas jogadas, a capacidade em ler o comportamento e as mensagens de companheiros e adversários, bem como a leitura e interpretação de suas ações, configura-se em capacidades cognitivas de suma importância para o desenvolvimento do jogo (TAVARES; GRECO; GARGANTA, 2006).

Portanto, é possível afirmar que nos esportes de cooperação e oposição, os chamados esportivos coletivos, os processos de leitura de jogo e tomada de decisão apresentam-se como elementos táticos essenciais para estabelecer a comunicação e a contracomunicação entre os jogadores. A exemplo do Voleibol, Matias (2009) salienta que o levantador, ao realizar a leitura do jogo por meio de processos cognitivos, deve verificar diferentes elementos oriundos desse contexto, como os bloqueadores da equipe adversária, a defesa adversária, a qualidade da recepção de sua equipe, a disponibilidade de seus atacantes e, a partir disso, determinar a movimentação do ataque em relação ao bloqueio adversário, tomando a melhor decisão em detrimento desses elementos e opções. Com isso, a leitura de jogo torna-se fundamental na medida em que dá suporte ao jogador e o possibilita desenvolver e aprimorar o processo de tomada de decisão durante o jogo (GRAÇA; MESQUITA, 2007).

De acordo com Afonso, Garganta e Mesquita (2012), a tomada de decisão, por sua vez, configura-se como um processo complexo que ocorre em situações de elevada pressão temporal. Tomar uma decisão significa elaborar um plano e executar uma resposta, tendo como base a interpretação de informações que são obtidas em situações com inúmeras escolhas (GRECO, 2006a). Corroborando com isso, Greco (2001) aponta que nos esportes, a tomada de decisão se concretiza por meio da execução de uma habilidade motora que terá relação com o contexto da prática. Em situações reais de jogo, a realização dos gestos motores implica em uma ação tática que é determinada pela tomada de decisão (MATIAS; GRECO, 2010). Sendo assim, a tomada de decisão define-se pela seleção de respostas em um ambiente que apresenta múltiplas possibilidades de ação (MATIAS; GRECO, 2010).

Nos esportivos coletivos, os jogadores estão em um constante processo de tomada de decisão, devido, dentre outros aspectos, à incerteza do jogo resultante das interações estabelecidas entre companheiros e adversários (JIMÉNEZ, 2011). Esse elemento tático ganha relevância nessas modalidades esportivas, uma vez que o jogador precisa desenvolver princípios táticos e estratégicos em virtude das ações dos demais joga-

dores. Segundo Garganta e Oliveira (1996), para que o jogador tenha um bom desempenho técnico-tático, torna-se necessário que ele tenha uma boa capacidade de tomada de decisão, logo, o êxito nas decisões está na leitura de jogo, processo esse dependente, *a priori*, da percepção e da antecipação.

Conforme Greco (2001), considera-se um jogador eficiente aquele que apresenta elevadas capacidades cognitivas, pois ele possui o entendimento de “o que fazer”, “como fazer” e “quando fazer” determinadas ações durante o jogo. Assim, quanto maior for a facilidade do jogador em executar as ações, maior será sua capacidade em eleger uma opção tática, de ler o contexto do jogo como um todo e/ou alguns elementos, bem como de tomar decisões frente a um leque de opções. Logo, a eficiência do jogador não está apenas na execução dos gestos técnicos, mas também na capacidade de ler o jogo, interpretá-lo e de tomar decisões. Matias e Greco (2010) corroboram com isso ao afirmar que jogadores que se destacam possuem alta capacidade cognitiva de perceber certos componentes do jogo, de antecipar-se, de realizar a leitura e de tomar decisões, elementos esses relacionados aos aspectos táticos do jogo.

A partir deste pressuposto, Greco (2006a; 2006b) apresenta duas classes de estruturas que abordam o conhecimento técnico-tático dos jogadores: o Conhecimento Declarativo e o Conhecimento Processual. O Conhecimento Declarativo refere-se às situações que podem ser declaradas e suscetíveis de descrição, relativas à capacidade do jogador em descrever/relatar sobre a melhor decisão a ser tomada em determinada situação e o porquê – conhecimento referente ao saber “o que fazer”. Já o Conhecimento Processual diz respeito ao saber “como fazer”, referindo-se à compreensão acerca da realização dos gestos técnicos e de procedimentos motores. Esse conhecimento envolve a capacidade em executar determinadas ações e o grau de habilidade necessário para tal (GRECO, 2006a; GRECO, 2006b; MATIAS, 2009; MATIAS; GRECO, 2010).

Estes conhecimentos (Declarativo e Processual) orientam o processo de tomada de decisão, pois essa compreensão por parte dos jogadores viabiliza uma melhor seleção e execução de respostas (GRECO, 2006b). Para que o jogador atue de forma eficaz no contexto esportivo no qual está inserido, é preciso que ele apresente um comportamento inteligente sobre o que fazer, quando fazer e como fazer determinada ação, de modo a possibilitar um melhor entendimento do contexto do jogo. Portanto, a atuação do jogador está diretamente associada a essas classes de estruturas do conhecimento que possibilitam o desenvolvimento de suas capacidades técnico-táticas de forma simultânea, a partir de processos cognitivos.

De acordo com Greco e Benda (1998), nos esportes coletivos, os elementos táticos do jogo são constituídos por processos cognitivos que suscitam em tomada de decisões. É por meio da cognição que o jogador realiza a leitura de jogo, centrado na seleção de resposta, do mesmo modo que a tomada de decisão envolve processos cognitivos que, por sua vez, referem-se a todos os processos relativos à consciência e ao conhecimento do jogador (MATIAS; GRECO, 2010). Na perspectiva de Greco (2006a; 2006b), os processos cognitivos são constituídos pela: percepção, atenção, antecipação, memória, pensamento, inteligência e pela tomada de decisão. Esses processos condicionam o desenvolvimento do conhecimento técnico-tático, auxiliando o jogador a executar a melhor ação em

diferentes situações do jogo.

Desse modo, a percepção refere-se à extração de informações de um determinado meio, situação e/ou de pessoas, a qual permite dar sentido aos acontecimentos (COSTA; CARDOSO, 2013). Barbanti (2011) advoga que a percepção pode ser compreendida como um processo que possibilita ao indivíduo se tornar consciente dos objetos e das relações que fazem parte de uma modalidade esportiva. Greco (2004) divide a percepção em externa, referente ao espaço, tamanho, formato da quadra e distâncias, e interna que diz respeito às informações da própria pessoa.

No que tange à atenção, ela caracteriza-se como um estado intenso e seletivo da percepção (SAMULSKI, 2002). Segundo Matias e Greco (2010), a atenção configura-se pela seleção de informações que são relevantes, assumindo um importante papel sob a percepção, pois ela filtra e distingue os diferentes estímulos de uma mesma situação para que apenas os necessários sejam captados pela percepção. No contexto do jogo, a atenção pode ser seletiva, quando centrada em um aspecto específico, ou dividida, quando distribuída por diferentes tarefas. É por meio da atenção que o jogador é capaz de antecipar-se a partir das informações coletadas, uma vez que ela é a responsável pelo seu nível de capacidade de antecipação (AFONSO; GARGANTA; MESQUITA, 2012).

A antecipação, por sua vez, consiste em perceber e avaliar determinadas situações do jogo para sobressair-se a elas da melhor maneira possível, considerando as experiências anteriores do sujeito (MATIAS; GRECO, 2010). Conforme Afonso, Garganta e Mesquita (2012), a antecipação torna-se essencial para a obtenção do resultado almejado pela equipe, pois o jogo requer que seus participantes reajam a determinadas situações com muita rapidez e que se ajustem a tais exigências, com ritmo elevado e com estratégias de antecipação.

A atenção e a antecipação dependem, *a priori*, da memória. A memória é a capacidade de registrar e armazenar informações e experiências, potencializando uma melhor capacidade de tomar decisões, pois quanto melhor for a organização dessas informações cognitivamente, melhor será o desempenho em realizar escolhas durante o jogo. A memória condiciona as respostas aos múltiplos estímulos, de modo que o corpo do jogador irá responder de acordo com determinada memória, operando consciente ou inconscientemente e indicando como o jogador deve executar determinadas ações (AFONSO; GARGANTA; MESQUITA, 2012). Dessa forma, a memória armazena e recupera experiências já adquiridas no processo de ensino-aprendizagem-treinamento dos esportes coletivos (MATIAS; GRECO, 2010).

O pensamento é um processo cognitivo que almeja auxiliar o jogador na resolução de problemas, a partir de recursos mais adequados, com alternativas pré-definidas. Ele pode estar relacionado à diferentes soluções ainda não definidas, associadas à criatividade do sujeito (pensamento divergente) ou à inteligência (pensamento convergente) (GRECO, 2006b; MATIAS; GRECO, 2010). No diz respeito à inteligência, essa é definida pela capacidade mental que permite raciocinar, planejar, resolver problemas e compreender ideias complexas (FLORES-MENDOZA; NASCIMENTO, 2001). Greco (2006b) afirma que a inteligência se caracteriza por dar suporte ao jogador mediante novas situações, sustentando-o em sua compreensão.

Por fim, o último processo cognitivo apresentado por Greco (2006a; 2006b) é a tomada de decisão, já explicitada anteriormente. Esse elemento tático está intimamente relacionado aos demais processos cognitivos descritos acima, uma vez que a capacidade tática dos jogadores se constitui pela interação de todos eles. Corroborando com isso, Greco e Benda (1998) destacam que a tática se refere às alternativas de decisão, um conjunto de processos psíquico-cognitivo-motor que, com o intuito de cumprir com as demandas do jogo, conduzem os jogadores ao processo de tomada de decisão mais adequado. Assim, o desenvolvimento de todos esses processos cognitivos acarreta em uma eficiente elaboração, seleção e execução de respostas, ou seja, em uma boa tomada de decisão.

No que tange aos conhecimentos Declarativo e Processual, bem como aos processos cognitivos que permeiam os elementos táticos do jogo, Greco (2006a) apresenta o Modelo Pendular, no qual consiste em um modelo que objetiva descrever a relação existente entre o conhecimento técnico-tático e os processos cognitivos associados à tomada de decisão. A estrutura base do processo de tomada de decisão é o Conhecimento técnico-tático, formado pelo Conhecimento Declarativo e Processual. Esse Conhecimento se apresenta como alicerce para o funcionamento das estruturas que constituem o Modelo Pendular: Estrutura de Recepção de Informação, Estrutura de Processamento de Informação e Estrutura de Decisão Tática.

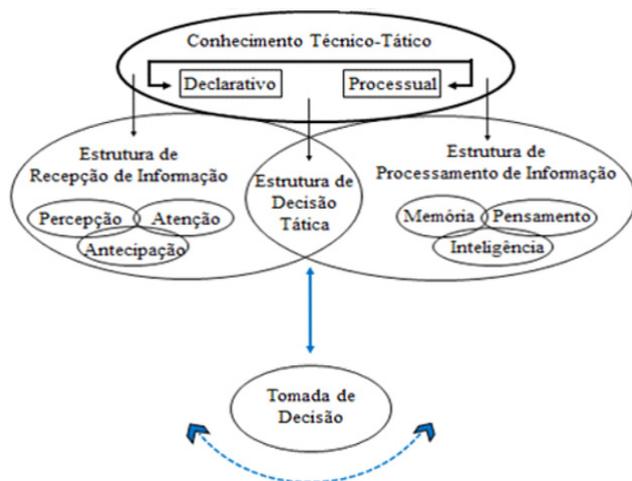


Figura 1. Modelo Pendular da Tomada de Decisão.

Fonte: Adaptada de Greco (2006a; 2006b).

Conforme a figura, a estrutura de Recepção de Informação compreende os processos cognitivos de percepção, atenção e antecipação. Já a estrutura de Processamento de Informação é formada pela memória, pensamento e inteligência. Essas duas estruturas se relacionam com o intuito de dar significado às informações e de formatar o processo de tomada de decisão. Com isso, tem-se a terceira estrutura do Modelo Pendular, a Estrutura de Decisão Tática composto pela tomada de decisão. No entanto, a tomada de decisão não ocorre somente no último momento, quando o jogador executa a ação propriamente dita, mas se faz presente em cada uma das estruturas anteriores, encontrando-se no centro do Modelo justamente para destacar sua importância e a relação com as demais (GRECO, 2006a; GRECO, 2006b).

A partir do Modelo Pendular, constata-se que, nos espor-

tes coletivos, o processo de tomada de decisão configura-se em decorrência da interação entre as estruturas de Recepção de Informação, de Processamento de Informação e de Decisão Tática que se relacionam de forma simultânea. As informações oriundas desse processo ocorrem de forma paralela, enquanto que suas estruturas se relacionam simultaneamente, o que explica o movimento de pêndulo representado na figura. Ainda, constata-se que o conhecimento técnico-tático se concretiza por meio da execução de uma ação no final do processo, após o jogador tomar a decisão mais adequada mediante uma determinada situação-problema, fundamentada por todos os processos cognitivos descritos anteriormente.

A partir deste exposto, compreende-se que a Leitura de Jogo e a Tomada de Decisão envolvem uma gama de processos cognitivos que, no seu conjunto, objetivam solucionar os problemas impostos pelo jogo através da melhor decisão a ser tomada. Por intermédio da explanação acerca da estrutura e da constituição desses elementos táticos, elucida-se a importância de ambos para o contexto do jogo e para aqueles que nele atuam. Com o intuito de melhor compreender o processo de ensino-aprendizagem-treinamento dos esportes coletivos, pode-se transferir esses conhecimentos a alguns exemplos no campo prático das diferentes modalidades esportivas.

A exemplo do basquetebol, a escolha entre passar, infiltrar ou arremessar de fora do “garrafão” não ocorre apenas pela capacidade que o jogador possui em executar determinadas ações técnicas. Essa decisão é balizada por uma situação de complexa percepção e antecipação, nas quais existem inúmeras possibilidades de passe, de locais de infiltração e até mesmo de arremesso. No entanto, será a percepção dos sinais relevantes, como companheiros e adversários, posicionamento e distância em relação a tabela, estratégia do ataque e da defesa adversária, bem como sua capacidade de antecipação, que fará o jogador buscar em sua experiência a melhor escolha para solucionar a tarefa. Muitas vezes, existem jogadores exímios no 1x1 no basquetebol, mas que durante o jogo cometem diversos erros, pois no seu processo de ensino-aprendizagem-treinamento não desenvolveram as múltiplas possibilidades táticas que o jogo pode apresentar.

No voleibol, ao se tratar do ataque, a decisão de atacar na paralela, na diagonal, explorar o bloqueio, largar em um espaço vazio ou até mesmo atacar no bloqueio para que ocorra a cobertura da própria equipe, caracteriza-se por ser um processo extremamente complexo, à medida em que não se trata apenas de possuir força, impulsão e saber executar a técnica correta da cortada. Jogadores como Giba e Murilo, por exemplo, tornaram-se os melhores do mundo mesmo não sendo os mais fortes e os mais altos. No entanto, possuíam uma exímia Leitura de Jogo e Tomada de Decisão, o que os possibilitava, na maioria das vezes, decidir pelas melhores opções na resolução da situação-problema do jogo. Atualmente, é possível ver em ação o jogador francês Earvin N’Gapeth, considerado o melhor jogador mundial. A maneira como ele resolve as situações de ataque nem sempre se caracteriza pela técnica considerada a mais adequada, como na cortada de costas para a rede, entretanto, acaba por ser extremamente eficaz.

Em outras modalidades dos esportes coletivos isso não é diferente, em que se tem exemplos de jogares com grande capacidade tática. O que dizer de Zidane e Ronaldinho Gaúcho no futebol? Falcão que, no auge de seus 41 anos, ainda é considerado por muitos o melhor jogador de futsal? Romário que com sua estatura marcava inúmeros gols de cabeça? E tantos outros que possuem/possuíam uma grande capacidade tática de prever as situações e antecipá-las, tomando a melhor

decisão para resolvê-las. Portanto, constata-se, a partir dos questionamentos e embasamentos conceituais da Pedagogia do Esporte, a importância dos processos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão para que a eficácia no jogo seja atingida.

Conforme alguns pesquisadores da área, estas capacidades táticas não nascem já desenvolvidas com o jogador, elas são construídas e aperfeiçoadas durante o processo de ensino-aprendizagem-treinamento (GRECO; BENDA, 1998; MATIAS; GRECO, 2010). Por isso, é fundamental que esses elementos e capacidades táticas sejam materializados e operacionalizados nas situações didáticas do professor-treinador (GRECO, 1998; LANES; RIBAS, 2018). Os processos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão possuem menor chance de serem desenvolvidos/aperfeiçoados se o jogador estiver apenas reproduzindo um gesto técnico de levantamento no voleibol ou arremesso no handebol. Por essa razão, torna-se imprescindível que tais processos cognitivos e táticos sejam instrumentalizados em estruturas de atividades que materializem situações reais de jogo, pois elas possibilitam ao jogador a aprendizagem das habilidades técnicas de forma integrada ao desenvolvimento tático do jogo.

CONCLUSÃO

Tendo em vista que o esporte se apresenta como uma das manifestações culturais mais difundidas na sociedade, surge a necessidade de uma linha de pesquisa que se detenha em investigar esse objeto de estudo que vem sendo abordado por vários autores da área. Assim, tem-se a Pedagogia do Esporte que aborda os mais variados temas relacionados as diferentes manifestações esportivas, além de outras temáticas associadas. Essas discussões acerca desse tema vão desde a iniciação esportiva até o treinamento de alto rendimento, formação de professores e de treinadores, procedimentos didático-metodológicos, princípios didático-pedagógicos, técnicas de ensino e aspectos técnico-táticos (REVERDITO; SCAGLIA; MONTAGNER, 2013), ou seja, conhecimentos que, de uma forma ou de outra, subsidiam o ensino dos esportes.

A partir deste pressuposto, a referida pesquisa teve como objetivo percorrer, junto a literatura da área, sobre os conceitos de Leitura de Jogo e Tomada de Decisão nos esportes coletivos, alicerçados nos conhecimentos da Pedagogia do Esporte. Com base nos resultados apresentados, pôde-se constatar que tais elementos táticos influenciam diretamente no desenvolvimento e aprimoramento dos processos cognitivos dos jogadores quando imersos no contexto esportivo. De acordo com os pesquisadores da área, tais processos cognitivos se fazem essenciais para que o jogador solucione os problemas emergentes dos esportes coletivos, alicerçado em uma gama de informações do ambiente. Por meio da literatura acadêmico-científica da área que discorre sobre a temática investigada, foi possível apontar conhecimentos necessários para a atuação dos jogadores nos mais diversos esportes coletivos, assim como orientar o trabalho pedagógico de professores ou treinador em sua atuação profissional.

Do ponto de vista da pesquisa e de sua própria prática, constata-se que os esportes coletivos vêm sofrendo consideráveis avanços no que diz respeito ao seu processo de ensino-aprendizagem-treinamento, apontamentos evidenciados em estudos realizados pela própria Pedagogia do Esporte. As correntes dessa linha de pesquisa vêm defendendo que o en-

sino-aprendizagem-treinamento deve oportunizar o desenvolvimento do jogo integrado ao aperfeiçoamento dos processos cognitivos do aluno-atleta. Assim, métodos de ensino como o Método Situacional (GRECO, 1998), Teaching Games for Understanding (BUNKER; THORPE, 1982), Jogos Condicionados (GARGANTA, 1998; BALZANO, 2012) e Jogo Possível (PAES, 2002; VENDITTI Jr.; SOUSA, 2008) são possibilidades que a Pedagogia do Esporte apresenta para estruturar o processo de ensino dos esportes coletivos de maneira condizente com os princípios da lógica de funcionamento dessas modalidades e com o desenvolvimento técnico-tático integrado aos processos de Leitura de jogo e Tomada de Decisão.

REFERÊNCIAS

- AFONSO, J.; GARGANTA, J.; MESQUITA, I. A tomada de decisão no desporto: o papel da atenção, da antecipação e da memória. *Revista Brasileira de Cineantropometria e Desenvolvimento Humano*, Florianópolis, v. 14, n. 5, p. 592-601, 2012.
- BALZANO, O. N. *Metodologia dos Jogos Condicionados para o Futsal e Educação Física Escolar*. Várzea Paulista: Fontoura, 2012.
- BARBANTI, V. J. *Dicionário de Educação Física e Esporte*. Barueri: Manole, 2011.
- BENTO, J. O. *Contexto da pedagogia do desporto: perspectivas e problemáticas*. Lisboa: Livros Horizonte, 1999.
- BENTO, J. O. *Desporto, saúde, vida: em defesa do desporto*. Lisboa: Livros Horizonte, 1991.
- BUNKER, D.; THORPE, R. A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, Spring, v. 18, n. 1, p. 5-8, 1982.
- COSTA, I. T. da; CARDOSO, F. Avaliação da cognição no futebol: limitações e avanços científicos. In: NASCIMENTO, J. V. do; RAMOS, V.; TAVARES, F. (Orgs.). *Jogos desportivos: formação e investigação*. Florianópolis: Udesc, 2013. p. 225-46.
- DEMO, P. *Pesquisa e construção de conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2009.
- FLORES-MENDOZA, C. E.; NASCIMENTO, E. Inteligência: o construto melhor investigado em psicologia. *Boletim de Psicologia*, La Rioja, v. 1, n. 114, p. 37-64, 2001.
- GALATTI, L. R. *Pedagogia do esporte: o livro didático como um mediador no processo de ensino e aprendizagem de jogos esportivos coletivos*. 2006. 139 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.
- GALATTI, L. R.; FERREIRA, H. B.; SILVA, Y. P. G.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte: procedimentos pedagógicos aplicados aos jogos esportivos coletivos. *Conexões*, Campinas, v. 6 n. esp., p. 397-408, 2008.
- GALATTI, L. R.; REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; PAES, R. R.; SEOANE, A. M. Pedagogia do esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos coletivos. *Revista da Educação Física*, Maringá, v. 25, n. 1, p. 153-62, 2014.
- GALATTI, L. R.; SERRANO, P.; SEOANE, A. M.; PAES, R. R. Pedagogia do Esporte e Basquetebol: aspectos metodológicos para o desenvolvimento motor e técnico do atleta em formação. *Arquivos em Movimento*, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 79-93, 2012.
- GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Orgs.). *O ensino dos jogos desportivos coletivos*. 2. ed. Lisboa: Universidade do Porto, 1998. p. 11-25.
- GARGANTA, J.; OLIVEIRA, J. Estratégia e tática nos jogos desportivos Coletivos. In: OLIVEIRA, J.; TAVARES, F. (Orgs.). *Estratégia e tática nos jogos desportivos coletivos*. Portugal: Minerva, 1996. p. 7-23.

- GIUSTI, J. G. M.; GALATTI, L. R.; VOSER, R. C.; AZEVEDO, M. R. O ensino do esporte através do jogo: análise, possibilidades e desafios na educação física escolar. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 20, n. 3, p. 433-45, 2017.
- GRAÇA, A.; MESQUITA, I. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, Porto, v. 7, n. 3, p. 401-21, 2007.
- GRECO, P. J. Cogni(a)ção: conhecimento, processos cognitivos e modelos de ensino-aprendizagem-treinamento para o desenvolvimento da criatividade (tática). *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, Porto, v. 4, n. 2, p. 56-9, 2004.
- GRECO, P. J. Conhecimento tático-técnico: eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v. 20, n. 5, p. 210-2, 2006a.
- GRECO, P. J. Conhecimento técnico-tático: o modelo pendular do comportamento e da ação tática nos esportes coletivos. *Revista Brasileira de Psicologia do Esporte e Exercício*, Brasília, v. 0, n. 1, p. 107-29, 2006b.
- GRECO, P. J. **Iniciação Esportiva Universal**: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte: UFMG, 1998.
- GRECO, P. J. Métodos de Ensino-aprendizagem-treinamento nos Jogos esportivos coletivos. In: GARCIA, E. S.; LEMOS, K. L. M. (Orgs.). **Temas atuais VI em educação física e esportes**. Belo Horizonte: Health, 2001. p. 48-72.
- GRECO, P. J.; BENDA, R. N. **Iniciação esportiva universal**. Belo Horizonte: UFMG, 1998.
- JIMÉNEZ, F. J. Análisis estructural de las situaciones de enseñanza en los deportes colectivos. *Acción Motriz*, Gran Canaria, n. 6, p. 39-57, 2011.
- LAGARDERA, F.; LAVEGA, P. **Introducción a la Praxiología Motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2003.
- LANES, B. M.; RIBAS, J. F. M. As Interações Motrizes do Voleibol e o Método Situacional: reflexões para o processo de ensino-aprendizagem. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 21, n. 1, p. 220-30, 2018.
- LIMA, C. O. V. **Desenvolvimento do conhecimento tático declarativo e processual no processo de ensino-aprendizagem-treinamento do voleibol escolar**. 2008. 166f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008.
- MATIAS, C. J. A. S. **O conhecimento tático declarativo e a distribuição de jogo do levantador de voleibol: da formação ao alto nível**. 2009. 260f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Esporte) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.
- MATIAS, C. J. A. S.; GRECO, P. J. Cognição e ação nos jogos esportivos coletivos. *Ciências e Cognição*, Belo Horizonte, v. 15, n. 1, p. 252-71, 2010.
- MOURA, C. C.; GALATTI, L. R.; BALBINO, H. F.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte: a importância da utilização da situação problema no processo de ensino e aprendizagem dos jogos esportes coletivos. *Educação Física em Revista*, Brasília, v. 2, n. 1, p. 1-5, 2008.
- PAES, R. R. **Educação física escolar**: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. Canoas: Ulbra, 2001.
- PAES, R. R. Pedagogia do esporte e os jogos coletivos. In: DE ROSE JÚNIOR, D. **Esporte e atividade física na infância e na adolescência**. Porto Alegre: Artmed, 2002. p. 89-98.
- PARLEBAS, P. **Jogos, deportes y sociedad**: léxico de Praxiología Motriz. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- PIMENTEL, R. M.; GALATTI, L. R.; PAES, R. R. Pedagogia do esporte e iniciação esportiva tardia: perspectivas a partir da modalidade basquetebol. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 13, n. 1, p. 1-15, 2010.
- REVERDITO, R. S.; SCAGLIA, A. J.; MONTAGNER, P. C. **Pedagogia do esporte**: aspectos conceituais da competição e estudos aplicados. São Paulo: Phorte, 2013.
- RIBAS, J. F. M. **Praxiologia motriz e voleibol**: elementos para o trabalho pedagógico. Ijuí: Unijuí, 2014.
- SALVADOR, A. D. **Métodos e técnicas de pesquisa bibliográfica**. Porto Alegre: Sulina, 1986.
- SAMULSKI, D. M. **Psicologia do esporte**: manual para a educação física, psicologia e fisioterapia. São Paulo: Manole, 2002.
- TAVARES, F.; GRECO, P. J.; GARGANTA, J. Perceber, conhecer, decidir e agir nos jogos desportivos coletivos. In: TANI, G.; BENTO, O. J.; PETERSEN, S. D. R. (Orgs.). **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara, 2006. p. 284-98.
- VENDITTI JÚNIOR, R.; SOUSA, M. A. Tornando o “jogo possível”; reflexões sobre a Pedagogia do Esporte, os fundamentos dos jogos desportivos coletivos e a aprendizagem motora. *Pensar a Prática*, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 47-58, 2008.

CONFLITO DE INTERESSE

Os autores do estudo declaram não haver conflito de interesses.

FINANCIAMENTO

Este estudo teve apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES). Código de Financiamento 001.

ORCID E E-MAIL DOS AUTORES

Raquel Valente de Oliveira (Autor Correspondente)

ORCID: 0000-0003-1687-6456.

E-mail: raquelvvalente@hotmail.com

Bruno Minuzzi Lanes

ORCID: 0000-0001-7656-5719.

E-mail: brunolanes10@hotmail.com