

# Teoria Geral dos Jogos Esportivos Coletivos para uma Metodologia de Ensino do Jogo

## *General Theory of Collective Sports Games for a Game Teaching Methodology*

Walcyamar Souza Aleixo de Moura<sup>1</sup>

Laboratório de Biodinâmica do Movimento Humano, Universidade Federal do Amazonas (UFAM),  
Manaus, Amazonas, Brasil

### **Resumo**

A aprendizagem do “jogo” como objetivo principal do processo de ensino nos Jogos Esportivos Coletivos têm sido no decurso de sua existência ao longo dos tempos objeto de investigação no âmbito das Ciências do Esporte em busca da compreensão da lógica do jogo, através de diferentes perspectivas holísticas para um melhor entendimento do complexo processo de iniciação ao jogo, da formação do jogador e do treinamento do jogador e da equipe e sua contextualização no esporte através de suas principais vertentes na contemporaneidade. Esse artigo visa apresentar uma breve contextualização, conceitualização e caracterização dos Jogos Esportivos Coletivos para uma melhor metodologia de ensino e aprendizagem do jogo.

**Palavras-chave:** jogo; metodologia de ensino; jogos esportivos

### **Abstract**

The learning of the “game” as the main objective of the teaching process in the Collective Sports Games has been, over the course of its existence, an object of investigation within the scope of Sport Sciences in search of understanding the logic of the game, through different perspectives holistic for a better understanding of the complex process of initiation to the game, the formation of the player and the training of the player and the team and its contextualization in the sport through its main aspects in contemporary times. This article aims to present a brief contextualization, conceptualization and characterization of Collective Sports Games for a better teaching and learning methodology of the game.

**Keywords:** game; teaching methodology; sports games

1. Professor Doutor, Faculdade de Educação Física e Fisioterapia da Universidade Federal do Amazonas, Brasil

### **1. Introdução**

Como fenômeno social contemporâneo o esporte, como jogo, é uma criação e sistematização do homem que inequivocamente se desenvolveu e apareceu simultaneamente em todas as civilizações como parte integrante da cultura de todos os povos. O jogo é um fenômeno universal, presente em todas as épocas e civilizações. A permanência do lúdico em todo o percurso histórico e civilizacional, no mundo das crianças, dos jovens e dos adultos, é um bom indicador da sua

importância. O jogo com bola é na verdade uma atividade física complexa predominantemente motriz e emocional, espontânea e (ou) organizadamente efetuada segundo regras previamente estabelecidas com fins religiosos, lúdicos ou desportivos (FANALI, 1981, p. 23). Para (BAYER, 1994, p. 31), as origens dos desportos e em especial os coletivos, por mais que sejam obscuras nas sociedades civilizadas ou primitivas pertencem às suas tradições mais antigas e longínquas e numerosos jogos com bola já faziam parte a muito tempo do patrimônio cultural de cada civilização. Segundo (TEODORESCU, 1984, p. 15), o conhecimento e a atividade prática do desporto se constituem como atos da cultura, “a cultura desportiva”, que representam domínios da cultura material e espiritual universal, componente importante e inseparável da educação biopsicossocial do mundo contemporâneo. Os JEC (Jogos Esportivos Coletivos) são atividades com uma riqueza de situações “imprevistas” proporcionadas pela “aleatoriedade” nas ações envolvidas, como afirma (MESQUITA apud GARGANTA, 1995, p. 11), esta riqueza proporcionada pelas situações apresentadas principalmente nos JEC se constituem um meio formativo por excelência. É axiomático afirmar que ao longo dos tempos o jogo deixou traços de sua passagem na história das mais diferentes sociedades, para serem reencontrados, na sequência através de modificações e sistematizações nos principais EC (Esportes Coletivos) contemporâneos no início do século XIX, no qual se insere o basquetebol na qualidade de esporte coletivo. Em ligação com a origem, os JEC dimanam dos “jogos de movimento (dinâmicos) praticados pelas crianças e jovens dos diferentes povos, aos quais, e acompanhando o desenvolvimento do desporto, se imprimiu um caráter desportivo, ou seja, o de competição limitada por determinados regulamentos” (TEODORESCU, 1984, p. 19). Os JEC se constituem uma parte importante e significativa da atividade esportiva sistematizada, representando uma forma de manifestação de caráter lúdico e competitivo da atividade física com um enorme valor educativo e formativo para a sociedade. Como afirma (TEODORESCU, 1984, p. 16), a atividade prática dos JEC acumula as influências e efeitos positivos do desporto e da atividade física com as influências e efeitos educativos do jogo. As influências e efeitos positivos acumulados determinam a motivadora expansão e popularidade do esporte nas sociedades modernas, influenciando o comportamento social dos cidadãos comuns, independente de sua idade e classe social. O esporte como jogo é um instrumento centralizador e norteador da formação biopsicossocial e educacional de crianças e jovens proporcionando uma melhoria da qualidade de vida e da formação integral do cidadão, funcionando como um veículo de transformação social. O jogo antropológicamente é parte integrante da cultura de todas as sociedades existentes e das que o tempo sucumbiu, nasceu da espontaneidade lúdica das civilizações de todos os povos conhecidos que jogavam por prazer sem interferência ou mediação entre “jogo e jogador” em uma relação de dualidade e harmonia inseparável em que um depende da existência do outro. O fenômeno “jogo” deve ser compreendido na perspectiva sistêmica e complexa, em que seu ambiente (contexto) decidirá o que é

ou não jogo, evidenciando a predominância da subjetividade em detrimento da objetividade, caracterizando estado de jogo, sendo esta a condição em que o jogador se encontra ao ser envolvido e se envolver com o jogo (SCAGLIA, 2005; 2011 apud SCAGLIA, 2013, p. 228). O jogo é um fenômeno polissêmico, sendo objeto de estudo e investigação em diferentes áreas do conhecimento humano, trazendo contribuições significativas, tanto sobre uma compreensão ampla no âmbito da transdisciplinaridade do fenômeno, como no plano das fronteiras disciplinares (SCAGLIA, 2003 e REVERDITO, 2011 apud SCAGLIA, 2013, p. 228).

## **2. A Contextualização dos Jogos Esportivos Coletivos**

Preliminarmente não pretendemos fazer um estudo cronológico acerca da historicidade do jogo para uma compreensão exequível, o que seria uma pesquisa um tanto infunda, mas com certeza apresentar um mapeamento conceitual do jogo para uma melhor contextualização a partir do exato momento em que o jogo começou a ser compreendido enquanto um objeto de estudo de análise e pesquisa, ou seja, quando determinados autores/pensadores e pesquisadores começaram a refletir e criar uma teoria para explicá-lo, conceituando-o e observando seu funcionamento na sociedade e nas relações humanas. Embora pesquisadores contemporâneos apresentem propostas variadas, ao estudá-los, pode-se perceber que todos salientam a noção de que qualquer jogo necessita ser constituído por um conjunto de regras e de uma linguagem comum e ludicamente sem intervenientes, para que possa funcionar como jogo, conforme já havia sido proposto por Johan Huizinga em sua principal obra de 1938, intitulada *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*, na qual o autor concebe o jogo como: uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2001, p 33). Essas regras ou normas, das quais o jogo se constitui, denotam não apenas “a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade das imagens, símbolos ou instrumentos necessários a essa mesma atividade ou ao funcionamento de um conjunto complexo” (CAILLOIS, 2001, p. 10); há, portanto, um complexo sistema semiótico a ser investigado neste contexto do jogo e dos jogos. Para uma parte do desenvolvimento deste estudo ancorado nas principais idéias de Huizinga em sua obra “*Homo Ludens*” (1938) e nas pesquisas de Roger Caillois em seu livro “*Os jogos e os homens*” (1958), os autores priorizarem em suas pesquisas o aspecto lúdico do jogo. Para Roger Caillois o jogo possui uma compreensão formal com características de atividade livre e espontânea, separada, incerta, improdutiva e regulamentada. Essa categorização pouco explica as atitudes psicológicas que estruturam os jogos e que estes sempre aparecem margeando a organização da sociedade, embora em épocas remotas tenham sido vistos como parte das instituições fundamentais, fossem elas laicas ou sagradas. Sua função social teria se

modificado, mas não sua natureza (CAILLOIS, 1986 apud LARA, 2006, p. 180). O historiador Johan Huizinga, já afirmava, desde 1938, que todas as atividades humanas, incluindo a filosofia, a guerra, as artes, as leis e a linguagem, podem ser vistas como resultado de um jogo, pois, para ele, a ideia de jogo é central para a civilização. Assim Huizinga define o jogo como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana (HUIZINGA, 2001, p 33). Através da afirmação acima, podemos observar que, verdadeiramente, o jogo faz parte da sociedade, seja ela, desde os tempos antigos, tendo atravessado os séculos até alcançar os dias atuais, mantendo as suas características lúdicas, interativas e competitivas. Podemos observar que, embora, de um lado, mudem a forma de jogar, o local, o suporte, de outro lado, a ludicidade, o hábito, o prazer, o desejo, à vontade e a prática do jogo mantêm-se fortes e invioláveis através dos tempos. As teorias, por sua vez, transformam-se e avançam, os tempos mudam e os jogos também, pois eles vão evoluindo e modificando na maneira e forma de se apresentarem na sociedade, acompanhando os avanços sociais, históricos e tecnológicos na contemporaneidade. Um dos sentidos do jogo é saciar e preencher nosso desejo interno de sempre continuar brincando, enfrentando desafios e principalmente o desejo maior de vencer. Huizinga destaca a função significativa do jogo, demonstrando que o jogo não é um fenômeno fisiológico nem um reflexo psicológico, pelo contrário, pois ele traz consigo elementos que transcendem as necessidades imediatas e que transferem significado para a ação. Assim, a expressão de prazer, angústia, dor, desespero, alegria, ou seja, esse misto de sensações e emoções estampada no rosto do jogador não poderá jamais ser explicado apenas através da biologia, por isso buscamos aqui compreender o jogo como algo que pode até mesmo ser conceituado, entendido ou explicado, mas que sem dúvida exerce a sua função cultural em todas as sociedades. Para que um jogo realmente possa se caracterizar como tal, existem algumas particularidades que serão aqui explicitadas, todas essas características baseadas em Huizinga e em sua obra serão destacadas de acordo com a ordem em que o autor apresenta: primeiro a pessoa precisa querer jogar, ou seja, deve haver no indivíduo uma voluntariedade. O segundo aspecto é o tempo, pois o jogo deve ser compreendido como uma atividade temporária. O jogo não faz parte da nossa vida “real-comum” e, por isso, deve ser entendido como um momento de evasão e fuga temporária da realidade. O jogo representa uma ruptura ou uma suspensão momentânea da rotina e da seriedade do cotidiano e da realidade. Para Huizinga, a seriedade é o oposto do jogo, pois o significado de seriedade é definido pela negação do jogo, ou melhor, é a ausência da brincadeira. Podemos também pensar na ideia de trabalho como oposta ao sentido do jogo, porém o jogo não deve ser definido como algo em que a seriedade foi retirada. O jogo é uma entidade autônoma. O conceito de jogo é de ordem mais

elevada do que o de seriedade. Porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode incluir a seriedade (HUIZINGA, 2001, p. 51). O jogo se apresenta ao jogador como a possibilidade dele (jogador) poder ter vários tipos de experiências sem que corra riscos reais, onde é possível que ele brinque e desenvolva suas atividades cognitivas em um universo lúdico, em que não existe a força e o peso da realidade, ou seja, ao entrar no mundo do jogo, o jogador pode se sentir, mesmo que temporariamente, afastado da realidade em que vive e “viver” de modo seguro em outro mundo que lhe dá prazer. Essa prática de imersão do jogador “de estar no jogo” é o que caracteriza o jogo. O esporte como jogo é na atualidade, o domínio mais universal da cultura, um complexo e importante fenômeno social, anulando barreiras culturais e políticas, uma vez que mobiliza de forma direta ou indireta diferentes segmentos sociais. Podemos afirmar que o esporte moderno, sistematizado e padronizado como jogo abrange os mais diferentes setores da economia, envolvendo a prestação direta e indireta de serviços de entretenimentos à indústria esportiva e principalmente relacionados à vestimenta, materiais específicos e padronizados, jornais e revistas especializadas, suplementos alimentares, marketing, turismo, segurança, hotelaria, transporte terrestre e aéreo, construção e manutenção de grandes e modernos complexos esportivos, sem nem tanto esquecermos a importância dos investimentos voltados diretamente para as pesquisas em ciências do esporte, principalmente no alto rendimento esportivo como centro de convergência das descobertas em níveis elevados do desempenho humano, sempre mais surpreendentes e impactantes no cenário esportivo internacional. Os aspectos inerentes ao fenômeno esportivo tomaram dimensões de grande magnitude na atualidade, atingindo elevados níveis de organização e institucionalização, permitindo assim uma enorme pluralidade de olhares investigativos sem que o panorama esportivo generalista se esgote para uma compreensão do jogo como fenômeno cultural e, sobretudo, como cultura do movimento humano não apenas para o desempenho no alto rendimento esportivo, mas também para a melhoria da qualidade de vida e da formação educacional através do esporte escolar. De acordo com (MELO, 2009, p. 12) o fenômeno esportivo atingiu níveis de organização e institucionalização se fortalecendo por duas vias específicas, “agrupados em um extremo os atletas de alto rendimento e ao outro extremo, ou seja, o homem comum”. O esporte é o meio mais dinâmico e concreto para desenvolver pessoas e elevar seus níveis de saúde, ensinando a conhecer melhor e respeitar o semelhante, aceitar e explorar ao máximo suas possibilidades. Nele estão inseridos todos os elementos necessários para o funcionamento de uma sociedade participativa e organizada (RIBEIRO, 2011, p. 149). O esporte tem papel educativo pleno, capaz de unir pessoas, classes e países, neutralizando divergências ideológicas e amenizando posições políticas divergentes. O esporte é um direito de todos e um dever do estado, organismos internacionais reforçam a importância da prática das atividades esportivas para o desenvolvimento humano sustentável. O esporte, entendido como direito humano, reafirma seu potencial no

desenvolvimento social e econômico de uma nação, especialmente nas áreas de saúde, educação e meio ambiente.

### **3. A Conceitualização dos Jogos Esportivos Coletivos**

Os JEC são todas as formas de prática da atividade física que, através da participação ocasional ou organizada, visa à manutenção e equilíbrio da saúde ou melhoria da aptidão física e/ou mental, proporcionando entretenimento e satisfação aos seus participantes. Podendo ser de cunho competitivo, onde o vencedor ou vencedores podem ser identificados por obtenção de um objetivo, o resultado através do desempenho. Exigindo um grau de habilidade, especialmente em níveis mais elevados. São centenas os tipos de esportes existentes, incluindo aqueles para um único participante, até aqueles com número elevado de participantes simultâneos, em equipes ou individualmente. Para (MELO, 2009, p. 16) de uma forma genérica o esporte é “constituído pelos elementos que envolvem o desempenho físico, o jogo, a superação evidenciada no desempenho e nas regras; as quais servem para orientar os praticantes em espaços e tempos de jogo bem definidos”. A ação motora tem um papel fundamental nas características estruturais do conceito de esporte. (PARLEBAS, 2001, p. 41) considera a ação motora como um "processo de realização dos comportamentos motores de um ou vários sujeitos que atuam numa situação motora determinada". Neste âmbito podem ser assumidos vários pontos de vista com perspectivas completamente diferentes. Podemos destacar, a análise da realização material da tarefa, os aspectos técnicos e táticos implementados no jogo, as interações motoras ou a rede de comunicação utilizada no jogo. De acordo com (MELO, 2009, p. 17) a “situação motora ou motriz é a realização de uma atividade em que a ação ou movimento, não só mecânico, mas também comportamental, deve necessariamente estar presente e constituir parte insubstituível da tarefa”. O autor afirma ainda que três características definem a atividade e seu desenvolvimento: **1. Jogo:** com propósitos lúdicos e participação livre e voluntária tendo finalidade em si mesmo; **2. Competição:** com o objetivo de vencer através do rendimento elevado e com propósitos de superação com relação ao melhor tempo, distância ou vencer o adversário; **3. Regras:** a existência de regras específicas que definem as características e desenvolvimento da atividade. Segundo (FERREIRA NETO, 1995 apud MELO, 2009, p. 17), o esporte no final do século XX é considerado um dos maiores fenômenos sociais da história da humanidade. Sendo uma atividade que deve dimensionar a promoção dos valores humanos, princípios de solidariedade e cooperação social e cultural entre seus intervenientes. A atividade desportiva como espaço cultural tem uma identidade própria, deverá ser equacionada no âmbito das suas práticas, das formas de consumo e ao nível das suas representações (FERREIRA NETO, 1995, apud MELO, 2009, p.17). O jogo com características lúdicas e informais evoluindo ao longo de sua história foi sistematizado, sofrendo padronizações em sua realidade, alterando suas características estruturais com objetivos formais e competitivos, voltados para o

rendimento esportivo. Como afirma (GERHARDT, 1991 apud BENTO, 1995, p. 273), o desporto cumpre-se como moral e como cultura, assumindo essencialmente duas funções: a de jogo e a de competição.

#### **4. A Caracterização dos Jogos Esportivos Coletivos**

No intuito de identificar características comuns dentro das práticas motoras em geral e em particular nos JE, diversos autores, dentre os quais (BAYER, 1994; MORENO, 1998, 2000; OLIVA, 1995; PARLEBAS, 2001 e RIVERA, 1989), estabeleceram critérios para classificar as tarefas esportivas. Com essas classificações havia a intenção de identificar seus elementos universais, apontando quais os seus princípios operacionais, sua estrutura funcional e (ou) dinâmica ou a lógica interna que regulam todas estas atividades. Dentro das classificações possíveis os esportes estão divididos em quatro grandes categorias a partir da combinação de outras duas distribuições, o que permite construir uma matriz de análise que, embora não inclua todos os esportes, envolve axiomáticamente uma importante parte do universo das atividades esportivas divididas a partir dos seguintes critérios: a) se existe ou não relação com os companheiros de equipe; b) se existe ou não interação direta com os adversários. Com base nesses princípios é possível classificar as atividades esportivas em individuais ou coletivas, quando utilizado o critério relação com os companheiros, com e sem interação direta com o adversário e quando o critério utilizado é a relação com o oponente. Com base no primeiro critério os esportes podem ser classificados como individuais, segundo seu próprio nome indica, quando o sujeito participa sozinho durante a ação esportiva total (duração da prova, do jogo), sem a participação colaborativa de um companheiro, e em esportes coletivos, quando as atividades esportivas exigem pela sua estrutura e dinâmica, a coordenação das ações de dois ou mais participantes para o desenvolvimento da atividade esportiva. Quando considerada a relação com o adversário como critério de classificação, esta interação pode ser identificada como a característica central dos esportes com oposição direta. Essa condição exige dos participantes adaptações e mudanças constantes na atuação motora em função da ação e da antecipação da atuação do adversário. Esses esportes podem de uma forma mais ampla, ser denominados de atividades esportivas motoras de situação, definidas como "atividades ludomotoras que exigem dos sujeitos participantes antecipar as ações dos adversários, e dos colegas se a atividade desportiva realizada requer ações em grupo, para organizar suas próprias ações orientadas a alcançar os mesmos objetivos das atividades lúdicas" (GONZÁLEZ, 1999, p. 4). Outros autores denominam a condição de interação com o adversário de oposição direta (RIVERA, 1989, p. 50), da mesma forma que a categoria com interação supõe a presença do adversário que se enfrenta diretamente, o qual procura a todo momento neutralizar a atuação do rival. As duas classificações combinadas apresentam as seguintes categorias: **1. Esportes individuais em que não há interação com o oponente:** são atividades esportivas em que a participação não é condicionada diretamente

pela necessidade de colaboração de companheiros nem pela ação direta do oponente; **2. Esportes coletivos em que não há interação com o oponente:** são atividades esportivas que necessitam da colaboração de dois ou mais jogadores, mas que não implicam a interferência do adversário na atividade esportiva; **3. Esportes individuais em que há interação com o oponente:** são aquelas atividades esportivas em que os participantes se enfrentam diretamente, tentando em cada ação alcançar os objetivos do jogo evitando simultaneamente que o adversário ganhe vantagem momentânea, porém sem a colaboração de um companheiro; **4. Esportes coletivos em que há interação com o oponente:** são atividades esportivas nas quais os participantes, colaboram diretamente com seus companheiros de equipe de forma combinada, se enfrentam diretamente com a equipe adversária, tentando em cada ação atingir os objetivos do jogo, evitando ao mesmo tempo que os adversários o façam. Com base na análise das características dos esportes modernos podemos identificar com relação à interação direta ou indireta com os adversários subcategorias que estão vinculadas diametralmente a diferentes critérios, para os esportes sem interação direta o critério é o desempenho motor para designar o vencedor nos diferentes esportes e para os esportes em que a interação é direta com o adversário o objetivo é a ação tática como propósito do confronto esportivo de acordo com (GONZÁLEZ, 2004, p. 1). Para Leon Teodorescu os JEC podem ser caracterizados de diversos pontos de vista: psicossociológico, morfológico-funcional, psicomotor, pedagógico e etc., e podem ser caracterizados pela “predominância da aciclicidade técnica, por solicitações e efeitos acumulativos (globais e não seletivos) morfológico-funcionais e motores e por uma intensa participação psíquica” (TEODORESCU, 1984, p. 16). A designação JEC engloba uma grande quantidade de esportes modernos, padronizados e com características e estruturas de competição semelhantes como: Futebol de Campo, Futsal, Handebol, Basquetebol, Voleibol, Rugby, Futebol Americano, Críquete, Beisebol, Polo Aquático, Polo Equestre, Pólo na Neve, Hóquei na Grama, Hóquei no Gelo entre outros. De acordo com (BAYER, 1994, p. 47) “todos os desportos coletivos estão submetidos a princípios que são comuns e idênticos”. São princípios que estabelecem um ponto de partida, “a base ou núcleo comum”, pois representam a origem da ação e definem propriedades invariáveis onde se une a estrutura fundamental do desenvolvimento dos acontecimentos. Para (GRAÇA, 1995 apud MELO, 2009, p. 23) uma das formas de jogo, enquanto atividade sociocultural organizada constitui-se os jogos esportivos coletivos, seus participantes se apresentam agrupados em duas equipes, numa relação constante de adversidade, porém não hostil manifestada através de ações individuais e coletivas. Podendo ser chamado esse quadro de “rivalidade esportiva”. Segundo (GARGANTA, 1995, p. 11) a abrangência de conteúdos dos JEC, suas características, identidade e importância são evidenciadas em dois traços fundamentais: 1. A “cooperação” de ações entre os elementos de uma mesma equipe com o intuito de vencer a oposição adversária, tendo como comunicação o modo de cooperação através do recurso a sistemas de

referência técnico-táticos comuns essencialmente de natureza motora. O jogo se constitui um campo privilegiado para que jogadores de uma mesma equipe possam exprimir todas as suas capacidades individuais aprendendo a subordinar os interesses pessoais em detrimento dos interesses coletivos; 2. A “inteligência” como a capacidade de adaptação a novas situações adequadas aos problemas aleatórios e diversificados que ocorrem no jogo. Para (GRÉHAIGNE E GUILLON, 1992 apud GARGANTA, 1995, p. 12), fundamentalmente o problema dos JEC são: a situação de oposição às ações dos jogadores que devem ser coordenadas com o objetivo de recuperar, progredir e conservar a bola, tendo como objetivo principal a finalização. As atividades dos JEC são riquíssimas em ações e reações “imprevisíveis” as quais os participantes devem responder, o comportamento “aleatório” dos jogadores é determinado pela interligação complexa de fatores de natureza: psíquica, física, técnica, tática entre outros. As diversas configurações exigem uma significativa adaptabilidade relacionada diretamente à dimensão tático-cognitiva. O espaço ou terreno de jogo fechado, padronizado, possuindo dimensões rigorosas e precisas, neutro e institucionalizado e apresentando linhas no solo que estabelecem os limites permitidos à ação dos jogadores, o espaço de jogo geométrico e compartimentado e delimitado serve de suporte para o desenvolvimento do confronto direto entre as equipes (BAYER, 1994, p. 35). A padronização do espaço de jogo geométrico na grande maioria dos JEC modernos e sistematizados é em sua maioria de formato retangular, com linhas maiores na vertical e menores na horizontal. O sentido de território de jogo ou territorialidade “fornece um quadro à atividade, oferecendo terrenos de aprendizagem e de jogo, coordena as atividades do grupo e assegura a sua coesão”, onde lugares devem ser conquistados e defendidos em espaços geométricos (BAYER, 1994, p. 35). Estas áreas geometricamente retangulares e regulamentadas em suas delimitações se constituem no “espaço de jogo”, preciso e fechado, com características próprias, está dividido em subáreas, ou seja, espaços delimitados dentro do espaço fechado de jogo, áreas que são na verdade desdobramentos da área global de jogo. Nem todas as subáreas que se constituem desdobramentos do espaço de jogo possuem as mesmas características e os mesmos objetivos no contexto do jogo. Sua regulamentação no espaço fechado do jogo define sua utilização, permitindo ou proibindo equipes em confronto no ataque ou na defesa. Com base na análise feita por (JUSTIN TESSIÉ, 1962 apud BAYER, 1994, p. 40 e MELO, 2009, p. 25), podemos distinguir dois tipos de zonas existentes no espaço de jogo que podem ser:

- 1. Zonas Fixas:**
  - 1.1 São zonas demarcadas onde o jogador não pode evoluir, espaços proibidos no terreno de jogo;
  - 1.2 São zonas condicionadas às regras do jogo e se tornam proibidas na ocorrência de um determinado evento durante o jogo;
  - 1.3 São zonas em que é necessário atingir no terreno de jogo.
- 2. Zonas Variáveis:**
  - 2.1 São zonas não demarcadas no espaço de jogo, mas se tornam proibidas dependendo do deslocamento de atacantes e defensores e no interior das quais o jogador não tem possibilidade de jogar;
  - 2.2 São zonas livres que não estão

demarcados no espaço de jogo, situados à frente do portador da bola e se constituem em zonas de apoio e atrás destas as zonas de suporte; 2.3 São zonas consideradas privilegiadas e não demarcadas no espaço de jogo, devem ser vigiadas e ocupadas particularmente pelos defensores para impedir a passagem da bola ou do adversário. A ocupação estratégica e devidamente organizada no espaço de jogo, através da presença constante da oposição defensiva ou ofensiva dos jogadores e de suas ações individuais livres ou organizadas coletivamente, carregadas de grande intensidade de cargas de força e velocidade claramente definidas pela regulamentação é que determinam a relação entre defensores e atacantes, permitindo assim a “vantagem momentânea” durante o jogo que poderá levar à equipe a vitória. A oposição entre dois indivíduos participantes do jogo, de pequenos grupos de jogadores ou de equipes ou de suas relações intrínsecas, servem de princípio fundamental para todo o desenvolvimento do jogo esportivo, todas as ações de cooperação realizadas pelos membros de uma mesma equipe são idealizadas e realizadas para conquistar um resultado e ao mesmo tempo para contrariar as ações dos adversários que têm sempre um caráter “destrutivo” já que tem como objetivo principal anular todos os planos do adversário (MELO, 2009, p. 47). Na tentativa de vencer os conflitos a que são submetidos os jogadores durante o confronto nos JEC, desenvolvem sequências de tomadas de decisões através de ações individualizadas, em pequenos grupos ou coletivas que são encadeadas e intrinsecamente ligadas às fases de defesa e ataque no contexto do jogo, sendo importante o domínio das técnicas específicas de cada esporte e sua inteira relação com a capacidade tática da tomada de decisão, perfeitamente adequada às situações apresentadas durante o jogo. “A verdadeira dimensão da técnica repousa na sua utilidade para servir a inteligência e a capacidade de decisão tática dos jogadores e das equipas no jogo” (GARGANTA, 1995, p. 99). A estratégia nos JEC antecede o jogo, como um conjunto de ações organizadas previamente e que servem como preparação para a competição. A estratégia é para (KIRKOV, 1979, p.35), uma ciência que planeja e administra uma equipe com objetivos precisos a curto e longo prazo, com planos de ação e alternativas de decisão baseados em princípios de desenvolvimento na competição. O confronto esportivo se desenvolve pela oposição entre duas equipes através da realização efetiva do jogo e que se reveza em uma transição constante da fase de defesa pela proteção do alvo e recuperação do móbil de jogo, na maioria das vezes uma bola, e da fase de ataque pela tentativa de realização do ponto, gol ou cesta para alcançar a vitória, todo o “desenvolvimento do jogo se faz pelo ataque que uma equipe impõe a outra e pela defesa com que a equipe atacada responde ao ataque sofrido” (MELO, 2009, p. 27). De acordo com a Teoria Geral dos Jogos a estratégia nos JEC está dividida em dois tipos: a estratégia defensiva e a ofensiva. A estratégia defensiva está baseada em princípios básicos de defesa e tendo como ponto de realização no jogo a “marcação”, caracterizada pela oposição constante dos jogadores de defesa no espaço de jogo em busca da recuperação constante da bola, evitando a progressão

dos jogadores adversários em direção ao alvo defendido, protegendo e ganhando espaço nas áreas próximas ao alvo e evitando assim a finalização do ataque adversário. A estratégia ofensiva como parte integrante do contexto do jogo também apresenta princípios básicos que são caracterizados pela conservação e manutenção da bola e sua progressão vertical em direção ao alvo, através da vantagem momentânea pela ocupação do espaço e ataque ao alvo adversário, resultando na finalização em busca do ponto, cesta ou gol. O principal objetivo dos JEC consiste em aprender a utilizar racionalmente os gestos técnicos no contexto do jogo. Nesta fase, tudo depende do fato do gesto técnico em questão estar consolidado em situações imprevisíveis e em condições de forte agitação emocional, devendo aprender as variações convenientes do gesto técnico no contexto do jogo. Consolidando as técnicas em situações susceptíveis de alterações imprevisíveis, utilizadas sob a influência do adversário na tentativa de alcançar o perfeito domínio e o estilo individual das técnicas, “a técnica tem um carácter individual, devido às particularidades de ordem física e psíquica do jogador” (TEODORESCU, 1984, p. 30), aplicando-as corretamente em situações diferentes no contexto jogo. As ações e reações de cooperação e oposição entre companheiros de equipe e adversários nos JEC constroem a estrutura funcional do jogo, solidificadas através do domínio das habilidades técnicas inseridas na execução eficiente das táticas de defesa e ataque respectivamente. Os automatismos, ou técnicas, são atuações elementares ou sucessão de gestos elementares automatizados nos JEC, a realização eficiente do automatismo é caracterizada pela força, segurança, precisão e velocidade na execução do movimento (MAHLO, 1974, p. 80). A especificidade mais importante dos JEC gravita em torno do conceito de equipe, entendida “como um grupo de indivíduos reunidos para realizar um objetivo comum previamente definido” (BAYER, 1979 apud GARGANTA, 1995, p. 23). A exigência tática nos JEC é evidente, existindo um sistema de referência com componentes interligados, no qual se integram todos os jogadores e com o qual todos se confrontam constantemente estabelecendo o verdadeiro sentido de equipe. No jogo, “a tática é um meio através do qual uma equipe tenta valorizar as particularidades dos seus próprios jogadores, bem como outras qualidades acumuladas durante a preparação” (TEODORESCU, 1984, p. 31). Podemos concluir que a tática como parte integrante do contexto do jogo é inexoravelmente a circulação do móbil de jogo, geralmente uma bola, através da sincronização de passes e a movimentação ordenada e constante dos componentes da equipe no interior do sistema defensivo e ofensivo de jogo.

## **5. Metodologia de Ensino dos Jogos Esportivos Coletivos**

Na metodologia de ensino dos JEC devemos priorizar a compatibilidade das práticas com o intuito de atender as especificidades de cada clientela, pois o esporte deve servir axiomáticamente para inúmeros propósitos, os quais podem ser vistos em práticas plenas de sentidos e significados, levando a uma continuidade de sua prática por toda vida, em busca de uma vida sadia, prazerosa e relaxante; numa

prática voltada para formação de equipes esportivas de competição; para o sucesso nas vitórias e para a transmissão de valores socioculturais de forma a estimular os elementos da cultura esportiva de cada povo, garantindo assim sua plena preservação e divulgação para as futuras gerações (MELO, 2009, p. 22). O processo de ensino e aprendizagem nas atividades esportivas ao longo dos tempos sofreu influência de diversas correntes de pensamentos diferentes e de conhecimentos provenientes de diversas disciplinas de cunho científico, impactando diretamente em esportes individuais nomeadamente o Atletismo e a Natação e posteriormente sobre os JEC através da transposição direta de meios e métodos, sem que tivesse sido levada em consideração a especificidade estrutural e funcional dos esportes coletivos modernos. (GARGANTA, 1995, p. 13). Uma das consequências mais relevantes foi à obsessão pelos aspectos do ensino e aprendizagem centrados na aplicação da técnica partindo do princípio de que a soma do desempenho individual apresenta uma melhora qualitativa da equipe e que o gesto técnico apreendido de forma analítica possibilita uma aplicação mais eficaz nas situações de jogo (BONNET, 1983 apud GARGANTA, 1995, p. 13). Segundo Pablo Juan Greco o processo pedagógico da metodologia de ensino das atividades esportivas nos JEC está diretamente ligada aos aspectos relacionados com “o que ensinar”, “quando ensinar” e “como ensinar”, quais são os processos metodológicos planejados para ensinar o esporte, objetivando na ação pedagógica ensinar mais do que apenas o esporte, ao ensinar o esporte ensinar pelo esporte, valorizando no processo de ensino e aprendizagem na iniciação esportiva a importância da ação de jogar para aprender e do aprender jogando (GREGO, 2009, p. 164). São vários os autores como (GRECO, 1998; ROTH, 1999; ROTH & RAAB; GRECO, 2000; GRECO, 2002; ROTH, KROGER & MEMMERT, 2002; GRECO; ROTH & SCHORER, 2004; GRECO & SILVA, 2008), que apresentam resultados satisfatórios em pesquisas que permitem na atualidade planejar o processo contínuo de ensino dos JEC, tornando-se importante organizar os parâmetros constitutivos como a técnica e a tática em uma sequência caracterizada pela aprendizagem incidental (jogar para aprender) em direção à aprendizagem intencional (aprender jogando), de acordo com (GREGO, 2009, p. 164). De acordo com Isabel Mesquita em seu livro *Pedagogia do Treino: A formação em jogos desportivos colectivos*, afirma que entre as principais aquisições necessárias que um jogador deverá possuir, destaca-se a aprendizagem das habilidades técnicas esportivas, por serem necessárias para a materialização de suas decisões no contexto de jogo, porque a “decisão correta das numerosas opções táticas em condições competitivas depende, antes de tudo, do domínio qualitativo das habilidades técnicas” (MESQUITA, 1997, p. 54). A vida esportiva de um jogador é construída ao longo dos anos pela busca da excelência, alicerçada no processo de ensino, aprendizagem e treinamento das habilidades técnicas e táticas esportivas de forma sistemática em determinada atividade esportiva. Ainda de acordo com Isabel Mesquita, todo esse processo de ensino, aprendizagem e treinamento deve ocorrer até a idade de 13/14 anos na medida em

que: 1. Verifica-se que nesta idade o desenvolvimento da criança do ponto de vista coordenativo, é favorável a assimilação de movimentos específicos de determinado esporte; 2. A aquisição oportuna e consistente das habilidades técnicas esportivas é o suporte indispensável para alcançar elevados níveis de condição técnica a longo prazo. Para que a técnica esportiva possa ser utilizada de forma eficaz e eficiente principalmente a médio e longo prazo o jogador deve, antes de tudo, aprender a executá-la corretamente, sendo importante que nas primeiras aprendizagens durante o processo de ensino a procura pela execução correta seja perseguida, em virtude de determinados erros técnicos serem condicionados e passarem a ser difíceis de serem corrigidos. Com base nas questões apresentadas, o professor/técnico esportivo deve ter presente sempre que: 1. O ensino das habilidades técnicas esportivas deve ser feito de forma organizada (dirigido e orientado), minimizando assim a ocorrência de automatismos errados e difíceis de serem corrigidos; 2. No momento oportuno (quando o jogador estiver em condições de adquirir); 3. A sua aquisição além de ser um problema individual não se traduz no seu domínio imediato, devendo o professor/técnico ser paciente e individualizar a aprendizagem sempre que for necessário (MESQUITA, 1997, p. 55). A eficácia e eficiência em todo processo de aprendizagem e treinamento nos JEC não depende exclusivamente do desenvolvimento das habilidades técnicas esportivas, mas principalmente de um conjunto interligado de componentes físicos, técnicos, táticos e psicológicos que servem de suporte para todas as ações de jogo no âmbito da competição esportiva. É o que afirma Pablo Juan Greco, jogar por jogar, não provoca inexoravelmente uma adequada aprendizagem, tornando necessário observar que a atividade esportiva solicita diferentes capacidades técnicas, táticas, motoras e psicológicas que se concretizam através do nível de aprendizagem motora do jogador (GRECO, 2009, p. 168).

Componentes do processo de aprendizagem e treinamento nos JEC



Fonte Adaptado de (MESQUITA, 1997, p. 54)

Na organização do processo de ensino, aprendizagem e treinamento de todo e qualquer conteúdo das atividades esportivas nos níveis de iniciação, de formação de jovens jogadores e do treinamento do jogador e da equipe é de fundamental

importância que o professor/técnico estruture o ensino e o treinamento de forma metódica e sequencial para que os jogadores possam utilizar de forma consistente e adequada às habilidades técnicas em situações imprevisíveis e aleatórias da competição (MESQUITA, 1997, p. 47). Uma das questões pertinentes ao processo de ensino das atividades esportivas é qual o método a ser utilizado. Os diferentes conteúdos a serem aplicados no processo de treinamento devem ser em condições idênticas ou quase idênticas, ao seu contexto de aplicação, neste sentido o método global parece ser o mais indicado por enfatizar o todo em detrimento das partes, porém a conjugação dos dois métodos global/analítico também conhecido como método misto parece ser a melhor forma de alcançar resultados positivos no processo de ensino, aprendizagem e treinamento nos JEC (MESQUITA, 1997, p. 49). Todo o processo de ensino-aprendizagem deve ser estruturado de uma forma progressiva, permitindo aos jogadores a aquisição consistente do conteúdo e de sua utilização com maior eficácia. Os conteúdos de treinamento devem ser organizados através de ligações progressivas constantes entre o que foi adquirido e o que será o alvo da aquisição, em uma perspectiva crescente com referência ao antes e ao depois (MESQUITA, 1997, p. 50). A existência de várias metodologias de ensino do jogo nos Jogos Esportivos Coletivos de diferentes autores está diretamente relacionada à existência de dois tipos de atitudes, uma que parte do princípio de que cada esporte tem uma especificidade elevada e seu ensino e treinamento devem ocorrer com base na utilização de princípios, meios e técnicas que são exclusivos do esporte e outra que admite reconhecer nos JEC semelhanças entre os diversos esportes, possibilitando assim construir situações no processo de ensino e treinamento que permitam a assimilação de princípios comuns, recorrendo a meios e técnicas comuns, estas semelhanças permitem um agrupamento dos esportes levando-se em consideração suas relações estruturais e funcionais (GARGANTA, 1995, p. 15).

## **6. Considerações Finais**

Nos JEC o jogo é entendido como um sistema complexo e dinâmico, envolvendo jogadores e equipes em um contexto de enorme aleatoriedade, necessitando de um constante ajustamento frente às incertezas e imprevisibilidades da competição em que as habilidades abertas são predominantes, sendo exequível que os processos de ensino, aprendizagem e treinamento de jogadores e equipes em esportes coletivos de invasão devem inequivocamente atender às exigências impostas pela competição, possibilitando axiomáticamente a interpretação imediata do inesperado e proporcionando assim decisões oportunas, adequadas e precisas.

## **7. Referências**

- BAYER, Claude. **O ensino dos Desportos Colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994. 249p.
- BENTO, Jorge Olímpio. **O Outro Lado do Desporto**. 1. ed. Porto: Campo das Letras, 1995. 285p.
- CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens: A máscara e a vertigem**. 1. ed. Lisboa: Cotovia, 2001. 232p.
- FANALI, Otávio Augusto Aníbal Cattani. **Terminologia da Educação Física e Desportos**. 1. ed. Brasília: SEED-MEC, 1981. 104p.
- GARGANTA, Júlio. **Para uma Teoria dos Jogos Desportivos Colectivos**. In: O Ensino dos Jogos Desportivos. 2. ed. Porto: CEJD-FCDEF, p. 11-25. 1995.
- GONZALEZ, F. J. **Influência do nível de desenvolvimento cognitivo na tomada de decisão durante jogos motores de situação**. In: Revista Movimento, Porto Alegre, v. 10, n. 1, p. 3-14. 1999.
- GONZALEZ, F. J. **Sistema de Classificação de Esportes com Base nos Critérios: Cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho comparado e objetivos táticos da ação**. EFDeportes.com, In: Revista Digital. Buenos Aires, Año 10 – n. 71 - Abril de 2004.
- GRAÇA, Amândio. **Os comos e os Quando no Ensino dos Jogos**. In: O Ensino dos Jogos Desportivos. 2. ed. Porto: CEJD-FCDEF, 1995. p. 27-46.
- GREGO, Pablo Juan; SILVA, Siomara Aparecida; SANTOS, Lucídio Rocha. **Organização e Desenvolvimento Pedagógico do Esporte no Programa Segundo Tempo**. In: Fundamentos Pedagógicos do Programa Segundo Tempo: da reflexão à prática. Maringá: Eduem, p. 163-202. 2009.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O Jogo como elemento da cultura**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva. 2001.
- KIRKOV, Dragomir. **Básquetebol: Técnica y táctica**. Buenos Aires: Stadium, 1979. 165p.
- LARA, Larissa Michelle; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. **Resenha do Livro os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem, de Roger Caillois**. In: Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Curitiba, vol. 27, n. 2, p. 179-185, jan. 2006.
- MAHLO, Friedrich. **O Acto Tático no Jogo**. Lisboa: Compendium, 1974. 254p.
- MELO, José Pereira; SANTOS, Lúcido Rocha; **Pedagogia do Esporte**. Coleção Educação Física Ead: curso de licenciatura / módulo II: caderno 1 / FEF. Manaus: Edua, 2009. 54p.
- MESQUITA, Isabel. **Pedagogia do treino: a formação em jogos desportivos colectivos**. Lisboa: Horizonte, 1997. 96p.
- MORENO, José Hernández. **Análisis de las Estructuras del Juego Deportivo**. 2 ed. Barcelona: INDE Publicaciones, 1998. 184p.
- MORENO, José Hernández. (org.). **La Iniciación a los Deportes desde su Estructura y Dinámica: Aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo**. Zaragoza: INDE, 2000.
- OLIVA, F. J. C. **Fundamentos de Iniciación Deportiva y Actividades Físicas Organizadas**. Madrid: Dykinson, 1995.
- PARLEBAS, P. **Léxico de Praxiología Motriz Juegos, Deporte y Sociedad**. Barcelona: Paidotribo, 2001. 502p.
- RIBEIRO, Nuno Cobra. **A semente da vitória**. 102. ed. São Paulo: Senac, 2011. 223p.
- RIVERA, J. R. **Fundamentos del Aprendizaje de la Técnica y la Táctica Deportivas**. Barcelona. INDE Publicaciones, 1989. 161p.

SCAGLIA, Alcides José. **O ensino dos jogos esportivos coletivos: As competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico.** Porto Alegre: Movimento, v.19, nº. 04, p. 227-249, out-dez; 2013.

TEODORESCU, Leon. **Problemas de Teoria e Metodologia nos Jogos Desportivos.** Lisboa: Horizonte. 1984. 224p.

**Endereço para Correspondência:**

Walcyamar Souza Aleixo de Moura  
Av. General Rodrigo Octávio Jordão Ramos, 6200. Coroado I  
69.080-900 Campus Universitário – Setor Sul  
Faculdade de Educação Física e Fisioterapia  
Universidade Federal do Amazonas  
Manaus – Amazonas Brasil  
E-mail: spiderwmoura@gmail.com - spiderwmoura@ufam.edu.br