



# A ELABORAÇÃO DE UMA MATRIZ DE REFERÊNCIA PARA O ENSINO DE JOGOS ESPORTIVOS COLETIVOS

## THE DESIGN OF A REFERENTIAL MATRIX FOR TEACHING TEAM SPORTS

### EL DISEÑO DE UNA MATRIZ DE REFERENCIA PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS DEPORTIVOS COLECTIVOS

Thiago André Rigon

Universidade de São Paulo, São Paulo, São Paulo, Brasil  
Email: thiago.rigon@usp.br

Rafael Batista Novaes

Universidade de São Paulo, São Paulo, São Paulo, Brasil  
Email: batistaefe@gmail.com

Mariana Harumi Cruz Tsukamoto

Universidade de São Paulo, São Paulo, São Paulo, Brasil  
Email: maharumi@usp.br

#### RESUMO

No cenário atual, a perspectiva mecanicista vem cedendo espaço para propostas sistêmicas de ensino e treinamento do esporte. Isso significa que os exercícios para o desenvolvimento da técnica, realizados sem oposição, vêm sendo substituídos por atividades contextualizadas, que integram a técnica à tática. De maneira geral, entende-se que a melhor forma de se aprender a jogar é jogando, principalmente a partir de versões modificadas de jogo, que se popularizaram pelo termo Jogo Reduzido (JR). Visando auxiliar na construção de atividades de natureza sistêmica, o presente trabalho tem como objetivo oferecer uma matriz original para classificação e elaboração do JR, concebida a partir da reflexão sobre a utilização do jogo como ferramenta de ensino e a definição de objetivos pedagógicos, com exemplos no futebol e futsal. Pretende-se indicar contextos para a implementação do JR que podem ser estendidos, inclusive, para outras modalidades esportivas.

**Palavras-chave:** Jogo Reduzido; Ensino; Futebol; Futsal.

#### ABSTRACT

Currently, the mechanistic perspective has been giving way to systemic proposals for teaching and training sports. This means that the exercises used to develop the technique, carried out without opposition, has been replaced by contextualized activities, which integrate the technique with the tactic. In general, it is understood that the best way to learn to play is playing, mainly from modified versions of the game, named Small-Sided Games (SSG). Assisting in the construction of activities of a systemic design, the present work aims to offer an original matrix for the classification and elaboration of the SSG, conceived from the reflection on the use of the game as a teaching tool and the definition of pedagogical objectives, with examples in football and futsal. It is intended to indicate contexts for the implementation of the JR that can be extended, including, to other sports.

**Keywords:** Small-Sided Games; Teaching; Soccer; Futsal.

#### RESUMEN



Atualmente, a perspectiva mecanicista ha dado passo a propostas sistêmicas para a ensenanza y el entrenamiento deportivo. Esto significa que los ejercicios para desarrollar la técnica, realizados sin oposición, han sido reemplazados por actividades contextualizadas, que integran la técnica con la táctica. En general, se entiende que la mejor manera de aprender a jugar es jugando, principalmente a partir de versiones modificadas del juego, llamadas de Juego Reducido (JR). Con el objetivo de ayudar en la construcción de actividades sistêmicas, el presente trabajo tiene como objetivo ofrecer una matriz original para la clasificación y elaboración de la JR, concebida a partir de la reflexión sobre el uso del juego como herramienta de enseñanza y la definición de objetivos pedagógicos, con ejemplos en fútbol y futsal. Está destinado a indicar contextos para la implementación del JR que pueden extenderse, incluso, a otros deportes.

**Palabras clave:** Juego Reducido; Enseñaza; Fútbol; Futsal.

## INTRODUÇÃO

O jogo pode figurar de maneiras distintas no contexto da Educação Física, sendo objeto e conteúdo da área de estudo, denotando seu caráter autotélico; ou na qualidade de uma ferramenta pedagógica cuja finalidade transcende o “jogar” (FREIRE, 1989). Em que pese a profusão dessas possibilidades didáticas, nos últimos tempos, tem ganhado popularidade no meio acadêmico e profissional, a criação e utilização de “novos” jogos para o ensino de práticas culturalmente já estabelecidas. As ideias que fundamentam essa estratégia de ensino emergem da crítica ao paradigma tradicional, mecanicista, e têm influência das teorias de aprendizagem construtivistas e perspectivas sistêmicas (GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999; RIGON, 2019).

De acordo com a didática tradicional do esporte, predominam nas sessões de prática exercícios centrados no domínio de técnicas consagradas de movimento e na repetição de ações individuais sem oposição, fora de contexto real de jogo. Por conta de sua dinâmica, esse tipo de intervenção é considerado um ambiente de aprendizagem desmotivador, monótono, e que não prepara para as demandas que o jogo requer, como a complexa relação entre companheiros e adversários e a constante necessidade de tomada de decisão. Portanto, como alternativa para que o processo pedagógico seja otimizado, estudiosos da Pedagogia do Esporte, interessados nos jogos esportivos coletivos, passaram a propor que as sessões de prática deveriam incentivar os alunos a resolverem problemas no contexto de jogo, aliando o “porquê fazer” e “quando fazer”

(tática) ao “como fazer” (técnica) (GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999). Desse modo, são priorizadas atividades desafiadoras e que representam os problemas do jogo em um contexto de disputa mais próximo do real. De maneira geral, esses autores advogam que a melhor forma de se aprender a jogar é jogando (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016; REVERDITO; SCAGLIA, 2009; SCAGLIA et al., 2013; FREIRE, 2003).

Não se trata de promover nas aulas e treinos somente as formas institucionalizadas do jogo, ou como chamaremos no presente trabalho, do jogo formal (JF). Isso porque as exigências do jogo podem estar desafinadas com a capacidade e necessidade dos praticantes. Há que se recorrer, então, a versões modificadas, que preservam o contexto do jogo alvo da aprendizagem, visando, portanto, adaptar as exigências do jogo ao nível dos participantes e enfatizar a solução de determinados problemas. Essas versões do jogo, com finalidade pedagógica, foram designadas por diferentes terminologias, mas se popularizaram entre os treinadores e professores do Brasil como Jogo Reduzido (JR) (RIGON, 2019).

O JR pode ser definido como uma atividade orientada intencionalmente para o ensino e treinamento de esportes a partir da modificação de estruturas do JF, ajustando o jogo ao nível dos praticantes e enfatizando o desenvolvimento de determinados comportamentos (OMETTO et al., 2018). Por conta de manter as principais características do JF, o JR oferece a possibilidade de transferência dos saberes aprendidos para o cenário oficial de disputa. Além disso, pretende-se com esse tipo de atividade, elevar o nível de motivação dos praticantes e promover um



envolvimento maior com os problemas do jogo. Devido à sua importância pedagógica, o JR tem sido considerado objeto de estudo de pesquisadores e pedagogos do esporte (GRAÇA; MESQUITA, 2007; SCAGLIA et al., 2013).

Por conta da magnitude e relevância do esporte no contexto contemporâneo, o JR se tornou uma importante ferramenta pedagógica tanto na iniciação ao jogo (aprendizagem), como no cenário do alto-rendimento (treinamento). Porém, mesmo que sua utilização esteja sendo disseminada de forma crescente no contexto de ensino e treinamento do esporte, ainda são muitos os questionamentos acerca de diferentes configurações do JR e seus efeitos sobre o desempenho dos jogadores, especialmente no âmbito técnico-tático. O uso pouco refletido do JR não é raro, o que conduz a sessões tão descoladas da realidade e ineficientes quanto aquelas que oferecem ênfase na repetição de gestos técnicos fora de contexto, construídas a partir da perspectiva tecnicista.

Visando auxiliar na construção de atividades de natureza contextual, o presente trabalho tem como objetivo oferecer uma matriz original de classificação e elaboração do JR, concebida como ferramenta de ensino e objetivos da prática pedagógica. Pretende-se indicar contextos para a implementação do JR que podem ser estendidos, inclusive, para outras modalidades esportivas. A utilização dessa matriz pode se tornar substancial no auxílio da sistematização de aulas e treinos esportivos, pois permite a definição e hierarquização dos conteúdos e competências do jogo a serem desenvolvidos, passos essenciais para a construção de currículos esportivos.

## **A CONCEPÇÃO DO JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA**

O termo Jogo Reduzido (JR) apresenta definições análogas na literatura, como: Jogos Condicionados (GARGANTA, 1998), Formas de Jogo Simplificadas (ARAÚJO; MESQUITA, 1996), Exercícios Complexos (MAHLO, 1974), Exercícios Complexos de Treino (SÁ, 2001), Estruturas Funcionais (GRECO, 2007) e Jogos

Modificados (NOVAES, 2013; LOPEZ E CAMPO, 2016).

Os JRs são versões modificadas do JF, considerados ferramentas pedagógicas de modalidades esportivas (OMETTO, et al., 2018). Têm como característica essencial a conservação da essência do jogo que representa, mantendo em sua estrutura de funcionamento o mínimo de complexidade referente aos processos de percepção, decisão e execução motora (MAHLO, 1974). Por aproximarem-se das condições do JF, o JR exercita problemas (técnico-táticos) em contextos que permitem aos praticantes a transferência das aprendizagens para o cenário real de disputa. Destaca-se que nas condições de prática impostas em atividades dessa natureza, as tarefas dos jogadores, independentemente do nível de jogo, não estão completamente definidas, permitindo a inovação e a criação na solução dos problemas (LOPEZ; CAMPO, 2016).

Em se tratando do jogo como ferramenta pedagógica, Lopez e Campo (2016) partem de uma perspectiva dupla de análise sobre a elaboração e o funcionamento do JR. Em primeiro lugar, avaliam o compromisso do praticante com a sua aprendizagem através de três indicadores: (a) a participação, considerando que a atuação do professor deve assegurar que todos os praticantes participem da atividade de forma similar, por exemplo, tocando o suficiente na bola e apresentando um determinado nível de envolvimento com os problemas do jogo; (b) a diversão no jogo, ou seja, a ênfase do componente lúdico que levaria a uma motivação maior e ao envolvimento dos praticantes com as atividades propostas; e (c) a aplicação, enfatizando que a atenção e o empenho de quem participa das atividades são fundamentais para a eficácia do JR.

De forma a superar as propostas tradicionais ou tecnicistas, importantes autores foram decisivos no que diz respeito à construção de propostas pedagógicas que consideravam o contexto complexo no qual o esporte – como jogo institucionalizado – está inserido. Pela magnitude das proposições, as principais contribuições estão destacadas na Tabela 1.

**Quadro 1 – Propostas sistêmicas e reflexões sobre o uso do jogo no ensino do esporte**

<b>Autores</b>	<b>Proposta</b>	<b>Reflexões e contribuições</b>
Mahlo (1974)	O Acto Tático	Defende uma formação orientada à dimensão tática do jogo, exaltando uma maior participação dos processos intelectuais no desenvolvimento das ações (táticas), quando comparadas à reprodução de técnicas de movimento.
Bunker e Thorpe (1982)	Teaching Games for Understanding	Propõem a o ensino do esporte através de seis etapas, que basicamente tratam da reflexão e adaptação dos jogos institucionalizados.
Bayer (1994)	O ensino dos jogos coletivos	Propõe que as atividades de treino sejam adaptadas às características dos praticantes. Sugere quatro principais alterações do JF: a alteração do número de jogadores, a modificação do tamanho do terreno de jogo, a mudança dos regulamentos/objetivos e a adaptação do material.
Garganta, Graça e Oliveira (1995)	O ensino dos jogos desportivos	Propõem a sistematização do ensino das modalidades esportivas por meio da adaptação dos jogos (Obra organizada por Graça e Oliveira, na qual Garganta trata especificamente do futebol).
Griffin, Mitchel e Oslin (1997)	A tactical games approach	Realizaram importantes considerações com relação à dimensão tática das modalidades, situando as questões táticas e técnicas de forma integrada.
Garganta (1998)	O ensino do futebol	Propõe que o espaço de jogo menor e o número menor de jogadores por área o permitem ao participante um melhor acesso ao entendimento do jogo geral (futebol), como o cumprimento de seus princípios e regras.
Gréhaigne, Godbout e Bouthier (2001)	Decision model	Tratam de tentar compreender a tomada de decisão nos jogos.
Paes (2001)	Jogo possível	Defende o tratamento do jogo como ferramenta pedagógica, no contexto escolar e fora dele, por meio do “jogo possível”, utilizado para se compreender a lógica (técnica e tática) dos jogos coletivos. Possibilita o resgate da cultura infantil no processo pedagógico de ensino do esporte.
Freire (2003)	Pedagogia da rua	Propõe que o ensino do futebol deva conter elementos da “pedagogia da rua”, em oposição às concepções tecnicistas de ensino do jogo.
Scaglia (2003)	A família de jogos de bola com os pés	Propõe a categorização de “famílias de jogos”, facilitando a compreensão da complexidade do fenômeno esportivo (no caso, do futebol), assim como o tratamento metodológico na proposição de atividades que integrem e foquem nas relações sujeito, ambiente e estrangimentos das tarefas de jogo.
Greco (2007)	Iniciação Esportiva Universal	Propõe as estruturas funcionais, que permitem a integração do treinamento da técnica e da tática no processo de ensino das modalidades em complexidade crescente.
Hastie (2010)	Game Design	Propõe um modelo para a construção de jogos na educação física. De acordo com a classificação das modalidades (de rede, de alvo, de invasão, etc.) oferece estratégias para a gestão de atividades que maximizem o ensino dos alunos e os permitam vivenciarem diferentes papéis de atores que atuam indiretamente no jogo.

**Fonte:** construção dos autores

Basicamente, essas propostas indicam o jogo como a principal ferramenta para a construção de

saberes procedimentais (“saber fazer”) no contexto do esporte. Elas também compartilham



da perspectiva de que os praticantes - suas características, interesses, objetivos e possibilidades - devem ser colocados no centro do processo de ensino e treinamento do jogo. Acrescentam ainda que a compreensão das soluções (táticas) é fundamental na atribuição da função e eficácia do JR, e que, caso os conhecimentos declarativos e procedimentais construídos não permitam a tomada de decisões apropriadas durante o jogo proposto, deve-se perceber o que está limitando suas ações. Sendo assim, variáveis relacionadas às técnicas utilizadas, ao nível de dificuldade das regras utilizadas, às condições do tamanho do espaço e ao número de jogadores presentes na disputa podem orientar a participação dos alunos e devem ser manipuladas de forma coerente com os objetivos pretendidos.

Cabe, então, aos professores e treinadores, a partir da compreensão do efeito da manipulação das estruturas do jogo no comportamento dos jogadores, intervirem de maneira eficaz na elaboração e adaptação dos contextos de prática, para que estejam coerentes com os seus objetivos pedagógicos e com as possibilidades dos jogadores.

## **CONDIÇÕES PARA A CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DO JOGO REDUZIDO**

A elaboração do JR atende a dois objetivos principais (gerais) no processo de ensino e treinamento do esporte: promove a compreensão do funcionamento do jogo e exercita comportamentos (ações) de jogo desejáveis. No primeiro, a aplicação do JR visa permitir que o praticante compreenda a dinâmica de jogo (lógica interna), suas propriedades, regras e funcionamento geral. No segundo caso, pretende que sejam desenvolvidas determinadas competências, ressaltando comportamentos positivos que possam ser transferidos para o contexto de JF (SANTANA; RIBEIRO; FRANÇA, 2016; RIGON, 2019).

Independentemente do nível dos praticantes, o JR tem sido considerado apropriado na aprendizagem e treinamento do esporte. No caso de jogadores de nível iniciante, por exemplo,

observa-se uma dificuldade em identificar os principais problemas do JF e solucioná-los de maneira adequada para se “jogar bem”. Nesse sentido, o contato com formatos reduzidos do jogo permitiria a apropriação do seu funcionamento, direcionando a atenção para um número menor de problemas e facilitando a participação. Da mesma forma, um praticante de nível intermediário ou avançado precisa direcionar sua atenção para aspectos específicos do jogo que precisam ser aprimorados. Assim, apenas o treino do jogo em sua forma institucionalizada, ou seja, sem nenhuma adaptação das suas estruturas, não garante que os problemas específicos que necessitam de exercitação apareçam com a devida constância. Para jogadores desses níveis, interessa que os problemas em destaque se repitam o maior número possível de vezes, na qualidade mais próxima do JF, de maneira que as soluções praticadas possam ser transferidas do contexto do treino para o do jogo (RIGON, 2019).

Com relação aos aspectos procedimentais do JF, o JR pode ser utilizado com o intuito de desenvolver competências de ordem técnico-motora, tático-estratégica, do condicionamento físico e psicológica-social-emocional. Basicamente, o JR atende a dois princípios básicos quando da sua construção: a representação e o exagero. (LOPEZ; CAMPO, 2016). No caso da representação, entende-se que o JR deve simular os problemas do JF, mantendo a relação da execução motora (técnica) integrada à tomada de decisão (tática). A congruência do problema apresentado pelo JF (especificidade) e o nível de tomada de decisão (imprevisibilidade condicionada pela presença de adversário) são condições essenciais para concebê-lo. Por sua vez, por meio das alterações regulamentares, o exagero visa direcionar a atenção do praticante para conceitos ou situações específicas que se pretende desenvolver, enfatizando problemas considerados aspectos-chave do jogo.

Para atingir os objetivos de ensino e treinamento, o JR é elaborado a partir de três estratégias pedagógicas: a facilitação, a indução e a obrigatoriedade da ocorrência de ações do jogo (RIGON, 2019). No primeiro caso, as regras manipuladas do JF tendem a facilitar



determinadas ações dos jogadores, indicando que sejam o caminho mais simples para que os praticantes consigam responder aos problemas de forma apropriada. Por exemplo, em um jogo de superioridade numérica ofensiva, o atacante com a posse da bola recebe uma pressão temporal menor dos adversários, quando comparados com jogos em igualdade e inferioridade numéricas ofensivas, facilitando o controle e direcionamento da bola (passe) para os companheiros. Essas ações, portanto, tendem a aparecer com maior frequência, de forma que os jogadores exercitem um volume maior de soluções apropriadas.

Algumas alterações do JF, por sua vez, induzem, mesmo sem facilitar, determinados comportamentos desejáveis nos jogadores. Ou seja, a construção de determinados cenários leva à intensificação da ocorrência de certas ações por estas serem, de fato, mais requeridas contextualmente. Por exemplo, em jogos de igualdade numérica, por conta de uma baixa oferta de passes e de uma maior pressão temporal no atacante com a posse da bola, as situações de drible são mais exigidas para que se possa criar vantagens sobre o adversário, aumentando a chance de pontuar. O drible não necessariamente é facilitado, mas sim, induzido pela condição que se apresenta, tendendo a ocorrer com maior frequência.

O JR também pode obrigar a ocorrência de determinados comportamentos. Nesse caso, as regras têm caráter de exigência para que os objetivos do jogo sejam atendidos. Por exemplo, o jogo dos “10 passes”, no qual a pontuação das equipes se dá pela troca de dez passes entre os seus jogadores, obriga-se a ação do passe para se pontuar. Dessa forma, garante-se a ocorrência de determinada ação – e a resolução de problemas referentes à ela – em contexto de jogo.

Independentemente da estratégia que se lança mãos para a elaboração do JR, por conta de sua propriedade prototípica, pode-se medir sua eficácia pela capacidade de transferência dos problemas exercitados para o contexto do JF. Ou seja, o JR deve permitir que os saberes aprendidos possam ser replicados em cenário de competição. Caso contrário, compromete-se sua

utilidade ou funcionalidade como ferramenta pedagógica.

## **MATRIZES DE CLASSIFICAÇÃO E CONTEXTOS PARA A UTILIZAÇÃO DO JOGO REDUZIDO**

Alguns dos autores que assumiram a importância da adaptação do JF para um otimizar o processo de ensino e treinamento do esporte, trataram de agrupar os jogos reduzidos (JRs) em diferentes categorias (SCAGLIA et al., 2013; GARGANTA, 1995). De fato, além de facilitar a construção de cenários de prática congruentes com os objetivos do treinamento, esta iniciativa também permite definir e a hierarquizar os principais conteúdos e competências do jogo a serem desenvolvidos, passos essenciais na construção de currículos esportivos.

Com a finalidade de contribuir ainda mais com essa temática, auxiliando na construção de atividades desta natureza, segue uma proposta original de criação de matrizes e classificação do JR com foco no futebol e futsal, baseadas no modelo do jogo construído por Novaes, Rigon e Dantas (2014). Essas proposições também tiveram influência das concepções dos autores Garganta (1995), Graça e Mesquita (2007), Leonardo, Scaglia e Reverdito (2009), Scaglia et al. (2013) e Santana, Ribeiro e França (2016), que trataram da criação e utilização de jogos para o ensino do esporte.

De acordo com as propriedades estruturais e os objetivos de aplicação do jogo, foram tomadas como referência para a classificação (I) o intuito principal da aplicação do jogo (ou seja, o objetivo da atividade), (II) a condição coletiva do jogo (ou seja, se apresenta dois ou mais jogadores da mesma equipe no cenário de disputa), (III) a possibilidade de alteração do objetivo final do jogo (ou seja, se é autorizada a marcação de pontos de outras formas que não por meio do “gol”, no caso do futebol e do futsal), (IV) a presença de transições (ou seja, se apresenta as alternâncias e passagens entre a função ataque e defesa) e (V) a manutenção da dinâmica integral do JF (ou seja, se as condições de funcionamento são idênticas às condições do



JF quanto ao número de jogadores, espaço de jogo e regras).

O JR foi dividido em quatro matrizes: (1) Tarefa Situacional (TS), (2) Jogo Reduzido Integral (JRI), (3) Jogo Reduzido Fracionado

(JRF) e (4) Jogo Formal Direcionado (JFD). Segue a definição das matrizes para a classificação e ilustrações de cada uma delas com exemplos nas modalidades futsal e futebol.

Legendas:

**G** goleiro



sentido do ataque



golzinhos

**●** bola

**●** jogador da equipe com a posse da bola

**X** jogador da equipe sem a posse da bola

**1 – Tarefa Situacional (TS):** Diz respeito a situações mais simples do jogo, que são utilizadas para desenvolver e refinar técnicas de movimento contextualizadas, e destacar problemas pontuais do jogo. Nesse tipo de atividade, as situações não se obrigam à condição coletiva do jogo, não apresentam o objetivo final do jogo ou recorrem somente a ele (ex. atacante contra goleiro - 1xG), não possuem fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e não apresentam a dinâmica integral do JF. Segue três exemplos de TS (Figura 1):

1) bobinho: jogam quatro atacantes contra dois marcadores, em meio campo. O objetivo dos atacantes é manter a posse da bola, e os marcadores devem tirá-la do espaço de jogo. Feito isso, dois dos quatro atacantes devem assumir agora a função de marcadores, os dois antigos marcadores se transformam em atacantes, e o jogo se inicia com uma reposição de lateral. Essa atividade destaca elementos relacionados à

ação de passe, de desmarcação e de fechamento de linhas de passe.

2) cada um com uma bola (resta 1): jogam “cada um por si” em meio campo. O objetivo dos jogadores é manter a posse da sua bola no espaço do jogo e cortar a bola dos adversários para fora desse espaço. Feito isso, o jogador que teve sua bola cortada – ou que perdeu o seu controle e saiu com ela do campo – sai do jogo até que reste apenas um jogador com a posse da bola. Essa atividade destaca elementos relacionados à ação da condução de bola, de drible e de interceptação/corte da bola do adversário.

3) 1xG: jogam um atacante contra o goleiro, em meio campo. O atacante parte de uma região intermediária do campo e deve enfrentar o goleiro para marcar. O atacante tem apenas uma chance de finalizar e pegar o rebote. Essa atividade destaca elementos relacionados à ação de finalização, de drible e de defesa da meta (goleiro).



Figura 1 – Atividades TS



Fonte: construção dos autores

**2- Jogo Reduzido Fracionado (JFR):** Diz respeito a jogos que destacam problemas pontuais e situações um pouco mais complexas que a TS. Dão ênfase para o desenvolvimento de ações individuais e/ou grupais, a partir de situações que focam em problemas específicos em apenas um momento do jogo (ataque, defesa ou transição). Neste tipo de atividade as situações não se obrigam à condição coletiva do jogo, apresentam o objetivo final do jogo (pelo menos um dos jogadores ou equipes em disputa), não se obrigam à fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e não apresentam a dinâmica integral do JF. Segue três exemplos de JRF (Figura 2):

1) 1x1 gol caixote: jogam um contra um em campinhos espalhados em meio campo. Não há goleiros e os confrontos são alterados por tempo. Essa atividade destaca elementos relacionados à ação de drible, de marcação, de criação de linha de finalização e de bloqueio da finalização.

2) 2x1+G: jogam dois atacantes contra um marcador e goleiro em meio campo. Os atacantes

têm 15 segundos para tentarem marcar o gol e os marcadores e goleiro devem impedir, cortando ou ficando em posse da bola. Caso façam o gol, o marcador repete na função. Caso contrário, um dos atacantes assume o lugar do marcador e joga contra a nova dupla de atacantes. Essa atividade destaca elementos relacionados à ação de passe, de desmarcação e de fechamento de linhas de passe.

3) 3x3+G: jogam três atacantes contra três marcadores e goleiro em campo inteiro. Os atacantes devem fazer o gol em três tentativas e os marcadores devem impedir. Caso façam o gol, os atacantes seguem na função e ganham novamente as três tentativas. Caso contrário, os marcadores invertem de função com os atacantes e iniciam o jogo com três tentativas. Ao sair a bola do espaço de jogo, a nova jogada se inicia com a posse da bola dos atacantes no campo de defesa contrário dos marcadores. Essa atividade destaca elementos relacionados à organização de movimentos ofensivos e de manobras defensivas.



Figura 2 – Atividades JRF



Fonte: construção dos autores

**3- Jogo Reduzido Integral (JRI):** Diz respeito aos jogos que destacam problemas e situações mais complexas que do que o JRF. Dão ênfase para o desenvolvimento de ações grupais e /ou coletivas, a partir de situações que focam em problemas gerais do jogo, com a integração dos momentos do jogo (ataque, defesa e transição). Neste tipo de atividade as situações se obrigam a condição coletiva do jogo, apresentam o objetivo final do jogo (necessariamente as duas equipes), apresentam fluidez na transição ataque/defesa e não apresentam a dinâmica integral do JF. Segue três exemplos de JRI (Figura 3):

1) 3+3 x 3+G: jogam três contra três e goleiros em campo inteiro. O jogo mantém as regras do JF, com a exceção do número de jogadores. Essa atividade destaca elementos relacionados à organização e relação de movimentos ofensivos, de manobras defensivas e de comportamentos na transição (ofensiva e defensiva).

2) G+3 x 2– gols: jogam três contra dois e goleiro em meio campo. Os três devem fazer gol e a dupla deve gol nos dois gols caixotes no centro da quadra. Ao final do tempo, mudam-se as configurações do trio e da dupla. Essa atividade destaca elementos relacionados à organização e relação de movimentos ofensivos em superioridade numérica, de manobras defensivas em inferioridade numérica e de comportamentos na transição (ofensiva e defensiva).

3) G+4 x G+4 – faixas: jogam quatro contra quatro em campo inteiro. Antes de iniciar a partida, definem-se os jogadores que vão ocupar faixas exclusivas no campo (alas ou laterais e centro), das duas equipes. Eles não poderão sair desses espaços delimitados para jogar. Ao final do tempo, alteram-se as posições dos jogadores de ambas equipes. Essa atividade destaca elementos relacionados à organização de posicionamentos ofensivos e defensivos, e de comportamentos na transição (ofensiva e defensiva).



Figura 3 – Atividades JRF



Fonte: construção dos autores

**4- Jogo formal direcionado (JFD)** – diz respeito ao protótipo mais próximo do JF e do seu caráter institucionalizado, pois mantém sua dinâmica integralmente. Utilizado com a finalidade de aplicação (transferência) dos conhecimentos aprendidos e treinados, aproxima-se ao máximo da situação de competitividade do JF. Neste tipo de atividade as situações se obrigam à condição coletiva do jogo, apresentam o objetivo final do jogo, apresentam fluidez na transição ataque/defesa e apresentam a dinâmica integral do JF. Porém, altera-se apenas a forma de valorização da pontuação (determinadas maneiras de se marcar gols podem valer mais ou menos), da gestão das situações (algumas situações se repetem mais vezes, como forma de premiação ou de reforço, como poder realizar a cobrança do escanteio por duas vezes consecutivas ou ganhar um pênalti a cada três finalizações próximas ao gol, por exemplo) e/ou da reposições/reinícios (pode sugerir que o jogo sempre recomeça do tiro de meta ou do lateral ofensivo, por exemplo). Segue três exemplos de JRI (Figura 4):

1) Gol de cabeça vale 2: jogam cinco contra cinco, incluindo os goleiros, em campo inteiro.

As regras do JF são mantidas, porém, caso haja um gol de cabeça, ele valerá dois pontos, diferente do JF. Essa atividade destaca elementos relacionados ao jogo aéreo ofensivo e defensivo (cabeceio, cruzamentos e interceptações).

2) Escanteio duplo: jogam cinco contra cinco, incluindo os goleiros, em campo inteiro. As regras do JF são mantidas, porém, a cada saída da bola para escanteio a equipe poderá fazer a cobrança três vezes para tentar marcar, diferente do JF. Caso após a terceira tentativa não faça o gol, o jogo segue normalmente. Essa atividade destaca elementos relacionados às jogadas e situações de bola parada ofensivas e manobras defensivas e marcações.

3) Começo da meta: jogam cinco contra cinco, incluindo os goleiros, em campo inteiro. As regras do JF são mantidas, porém, a cada saída da bola pelo espaço de jogo, independentemente de onde for, o reinício ou reposição da equipe acontece a partir do seu tiro de meta (goleiro). Essa atividade destaca elementos relacionados às jogadas e situações na reposição de tiro de meta ofensivas e manobras defensivas e marcações.



Figura 4 – Atividades JFD



Fonte: construção dos autores

Uma síntese das principais referências para a concepção do JR, bem como uma descrição dos tipos e formatos de utilização do JR são apresentadas na Quadro 2.

QUADRO 2 – Condições gerais para a elaboração e utilização do JR

<b>JOGO REDUZIDO (JR)</b>
<b>Objetivo gerais</b> Compreender o funcionamento do jogo Exercitar comportamentos desejáveis
<b>Aplicação</b> Iniciação (aprendizagem do jogo) Nível intermediário (desenvolvimento do jogo) Nível avançado (treinamento/refinamento do jogo)
<b>Princípios para a construção</b> Representatividade: (a) congruência com o problema do jogo formal (especificidade) e (b) manutenção do nível de tomada de decisão do jogo formal (presença de adversário, imprevisibilidade) Exagero: enfatizam problemas táticos considerados aspectos chaves do jogo
<b>Estratégias para a construção</b> Facilitação da ocorrência das ações Indução da ocorrência das ações Obrigação da ocorrência das ações
<b>Eficácia</b> Capacidade de transferência para o JF



<b>Tipologia</b>			
<b>Tarefa situacional (TS)</b>	<b>Jogo Reduzido Fracionado (JRF)</b>	<b>Jogo Reduzido Integral (JRI)</b>	<b>Jogo Reduzido Formal (JRF)</b>
Neste tipo de atividade não se obriga à condição coletiva do jogo, não se apresenta o objetivo final do jogo ou se apresenta somente o objetivo final do jogo (ex. 1xG), não apresenta fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e não se mantém a dinâmica integral do JF.	Neste tipo de atividade não se obriga à condição coletiva do jogo, se apresenta o objetivo final do jogo (pelo menos um dos jogadores ou equipes), não se apresenta fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e não se mantém a dinâmica integral do JF.	Neste tipo de atividade se obriga à condição coletiva do jogo, se apresenta o objetivo final do jogo (para as duas equipes), se apresenta a fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e não se mantém a dinâmica integral do JF.	Neste tipo de atividade se obriga à condição coletiva do jogo, se apresenta o objetivo final do jogo, se apresenta a fluidez na transição ataque/defesa e defesa/ataque e se mantém a dinâmica integral do JF. Porém, altera-se apenas a forma de valorização da pontuação, da gestão das situações e/ou das reposições/ reinícios.
<b>Objetivos específicos, utilização e orientação</b>			
Utilizado para desenvolver e refinar técnicas contextualizadas e habilidades requeridas no jogo.  Foca em ações individuais e correções técnico-táticas básicas.	Utilizado para desenvolver e refinar competências técnico-táticas em situações específicas do jogo.  Foca em ações individuais e/ou grupais, em recortes de ataque, defesa ou contra-ataque.	Utilizado para desenvolver competências técnico-táticas em situações gerais do jogo.  Foca em ações grupais e/ou coletivas, em situações de jogo que integram ataque, defesa e contra-ataque.	Utilizado para aplicar conhecimentos aprendidos e treinados em contexto de competição.  Foca em ações coletivas e em situação de jogo formal que envolvem a competitividade.

**Fonte:** construção dos autores

Sugere-se uma “trilha” para a construção do JR para que seja utilizado em uma sessão de ensino e treinamento do esporte de maneira eficaz. Inicialmente, devem ser definidos os objetivos pedagógicos pretendidos (gerais e específicos), em função do nível dos jogadores. Em seguida, devem ser destacadas as estruturas do jogo que podem ser modificadas e os princípios e estratégias que permitam que os objetivos sejam atendidos. Por último, deve se fazer uma previsão do desempenho dos jogadores na atividade, de maneira que sejam indicadas possíveis orientações (verbais, visuais)

que otimizem o aprendizado. Pretende-se, com isso, oferecer um referencial teórico heurístico, que possa orientar e fundamentar a prática pedagógica.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A crescente disseminação da utilização do jogo como ferramenta de ensino e treinamento do JF, torna necessária a criação de parâmetros para a concepção do JR, de maneira que atenda a diferentes finalidades pedagógicas. O presente



trabalho tratou de propor, à luz de outras importantes contribuições teórico-práticas sobre o tema, uma matriz original de classificação do JR, que estabelece critérios para a sua elaboração e utilização que atendem diferentes objetivos, a partir da manipulação das estruturas do jogo. Entende-se que a criação dessa matriz possa ser utilizada de maneira substancial, pois possibilita a sistematização de aulas e treinos esportivos e a construção de currículos esportivos.

Foram oferecidos exemplos práticos quanto à implementação do JR no futsal e futebol, que podem servir como referência para a construção de atividades de mesma natureza para se ensinar e treinar outras modalidades esportivas coletivas,

especialmente de invasão. Para além da simples reprodução do JR, sugere-se que os profissionais da Educação Física e do Esporte que desejam desenvolver o trabalho por meio de jogos, se apropriem não apenas da matriz referencial usada na elaboração e classificação do JR proposta neste ensaio, mas também – e talvez, principalmente – das perspectivas que fundamentaram essa concepção. Dessa maneira, pretende-se tornar ainda mais eficaz o processo de ensino e treinamento do jogo, à medida que demonstra um possível caminho trilhado para fundamentação do JR como principal ferramenta pedagógica do próprio jogo, permitindo que seja adaptado para diferentes contextos de prática.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Rui; MESQUITA, Isabel. Organização do ataque à recepção do serviço em voleibol: comparação de dois programas de treino, (exercícios analíticos vs formas de jogo simplificadas). In: MOUTINHO, Carlos; PINTO, Dimas (Edits.) **Estudos CEJD**. Porto, Portugal: FCDEF-UP, 1996.

BAYER, Claude. **O ensino dos desportos colectivos**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 1994.

BUNKER, David; THORPE, Rod. A model of teaching games for secondary school. **Bulletin of Physical Education**, v. 18, n. 1, p. 5-8, 1982.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do futebol**. Campinas, SP: Autores Associados, 2003.

GARGANTA, Júlio. O ensino dos jogos desportivos colectivos. **Movimento**, ano IV, n. 8, p. 19-27, 1998.

GARGANTA, Júlio. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In: GRAÇA, Amândio; OLIVEIRA, José. (Orgs.). **O ensino dos jogos desportivos**. Porto, Portugal: FCDEF-UP, 1995.

GARGANTA, Júlio; GRÉHAIGNE, Jean-Francis. Abordagem sistémica do jogo de futebol: moda ou necessidade. **Movimento**, v. 5, n. 10, p. 40-50, 1999.

GRAÇA, Amândio; MESQUITA, Isabel. A investigação sobre os modelos de ensino dos jogos desportivos. **Revista portuguesa de ciências do desporto**, v. 7, n. 3, p. 401-421, 2007.

GRECO, Pablo Juan. **Iniciação esportiva universal**: metodologia de iniciação esportiva na escola e no clube. Belo Horizonte, MG: UFMG, 2007.



GRÉHAINE, Jean-Francis; GODBOUT, Paul; BOUTHIER, Daniel. The teaching and learning of decision making in team sports. **Quest**, v. 53, n. 1, p. 59-76, 2001.

GRIFFIN, Linda; MITCHELL, Stephen; OSLIN, Judy. **Teaching sport concepts and skill: a tactical games approach**. Champaign, IL: Human Kinetics, 1997.

HASTIE, Peter. **Student-designed games: Strategies for promoting creativity, cooperation, and skill development**. Champaign, IL: Human Kinetics, 2010.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz**, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009.

LOPEZ, Luis Miguel García; CAMPO, David Gutiérrez Díaz de. **Aprendiendo a enseñar deporte: modelos de enseñanza comprensiva y educación deportiva**, Barcelona, Espanha: INDE, 2016.

MAHLO, Friedrich. **O acto tático no jogo**. Lisboa, Portugal: Compendium, 1974.

NOVAES, Rafael Batista Novaes; RIGON, Thiago André; DANTAS, Luiz Eduardo Pinto Basto Tourinho. Modelo do jogo de futsal e subsídios para o ensino. **Movimento**, v. 20, n. 3, p. 1039-1060, 2014.

NOVAES, Rafael Batista. **Efeitos de um programa de ensino em futsal, baseado em uma perspectiva tática do jogo, sobre o desempenho tático**. 2013. 79f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2013.

OMETTO, Lucas e colaboradores. How manipulating task constraints in small-sided and conditioned games shapes emergence of individual and collective tactical behaviours in football: a systematic review. **International journal of sports science & coaching**, v. 13, n. 6, p. 1–15, 2018.

PAES, Roberto Rodrigues. **Educação física escolar: o esporte como conteúdo pedagógico no ensino fundamental**. Canoas, RS: ULBRA, 2001.

REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia do esporte: jogos coletivos de invasão**. São Paulo: Phorte, 2009.

RIGON, Thiago André. **O comportamento de variáveis de desempenho tático em jogos reduzidos de futsal**. 2019. 117f. Dissertação (Mestrado em Atividade Física, Saúde e Lazer). Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2019.

SÁ, Pedro João Ramos Amorim. **Exercícios complexos de treino: influência das variáveis espaço, tempo e número de jogadores na intensidade do esforço de um exercício de treino**. 2001. 100f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Desporto). Universidade do Porto, Porto, Portugal, 2001.

SANTANA, Wilton Carlos, RIBEIRO, Danilo Augusto, FRANÇA, Vinícius dos Santos. **70 contextos de exercitação tática para o treinamento do futsal**. Londrina, PR: Companhia Esportiva, 2016.

SCAGLIA, Alcides José e colaboradores. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, v. 19, n. 4, p. 227-249, 2013.



SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés**: todos semelhantes, todos diferentes. 2003. 164f. Tese (Doutorado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2003.

Dados do autor:

Email: thiago.rigon@usp.br

Endereço: Rua Coronel Camisão, 347, apto. 123, Vila Gomes, São Paulo, SP, CEP: 05590-120, Brasil.

Recebido em: 05/07/2020

Aprovado em: 17/07/2020

Como citar este artigo:

RIGON, Thiago André; NOVAES, Rafael Batista; TSUKAMOTO, Mariana Harumi Cruz. A elaboração de uma matriz de referência para o ensino de jogos esportivos coletivos. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 172-186, mai./ ago., 2020.