

A necessidade de aumentar a densidade de princípios de (INTER)acção na construção complexa de cada «jogar».

Um olhar diferente sobre o basquetebol...

um Estudo de caso

Monografia realizada no âmbito da disciplina de Seminário do 5º ano da licenciatura em Desporto e Educação Física, na área de Alto Rendimento da Faculdade de Desporto da Universidade do Porto

Orientador: Prof. José Guilherme Oliveira
Afonso João Sampaio Montenegro

Porto, 2008

Montenegro, A. (2008). *A necessidade de aumentar a densidade de princípios de (INTER)acção na construção complexa de cada «jogar»*. Um olhar diferente sobre o basquetebol... um Estudo de caso. Porto: A. Montenegro. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

PALAVRAS-CHAVE: COMPLEXIDADE; SISTEMAS COMPLEXOS; PERIODIZAÇÃO TÁCTICA; CONCEPÇÃO DE TREINO; BASQUETEBOL.

AGRADECIMENTOS

Ao professor José Guilherme pela simplicidade, humildade e principalmente pela sua coragem em ter aceite entrar nesta aventura.

Ao professor Vítor Frade pela sua capacidade de despoletar a curiosidade nos outros, pelo prazer que tem em comunicar e por toda a sua qualidade.

À professora Marisa Gomes pela disponibilidade, pela ajuda, pelo conhecimento e acima de tudo por ter permitido a realização deste trabalho.

À minha família, principalmente ao Pai, à Mãe e à Nita, pela força, pela confiança, pelo apoio, por terem a capacidade de me mostrar que impossível é nada.

Aos meus amigos que comigo partilharam a edificação deste trabalho. As conversas proveitosas, as dúvidas pertinentes, os elogios moralizadores, no fundo a todos aqueles que tornaram este objectivo possível.

ÍNDICE GERAL

AGRADECIMENTOS	III
RESUMO	IX
ABSTRACT	XI
2. INTRODUÇÃO	1
3. REVISÃO DA LITERATURA	13
3.1. <i>Reduccionismo positivista: onde tudo “bate certo”, porque o erro não conta</i>	13
3.1.1. <i>Periodização Convencional: Consequência(s) do paradigma vigente</i>	19
3.2. <i>Para actuar sobre o mundo, precisamos de primeiro o perceber: O exemplo da Vida</i>	25
3.3. <i>Paradigma da Complexidade: Uma necessidade para compreender a verdadeira realidade</i>	31
3.3.1. <i>O que é um sistema? A equipa de basquetebol enquanto sistema complexo</i>	34
3.3.1.1. <i>Emergência(s), a magia dos sistemas complexos</i>	35
3.3.1.2. <i>Pseudo-Holismo, uma nova forma de perceber o sistema; O jogo enquanto macrosistema (sistema de sistemas)</i>	38
3.3.2. <i>Quando eu sou as relações que estabeleço</i>	41
3.3.2.1. <i>Interacção a dinâmica regular que produz o sistema</i>	46
3.3.3. <i>A unidade no seio da globalidade</i>	48
3.4. <i>A utopia que é ser Deus de Laplace</i>	50
3.5. <i>Organização; uma condição imprescindível para sobreviver</i>	59
3.5.1. <i>Autopoiese: A organização da vida</i>	63

3.5.2. <i>Modelo de Jogo: A organização da equipa</i>	66
3.5.2.1. <i>Princípios de acção; um princípio, infinitas possibilidades</i>	69
3.5.3. <i>A necessidade de qualificar a decisão</i>	71
3.5.4. <i>Decidir sem tomar consciência</i>	74
3.5.5. <i>“Pliometria” cerebral</i>	78
3.5.6. <i>Estimular à emoção para decidir melhor</i>	83
3.5.6.1. <i>Marcas do corpo – “Marcadores Somáticos”</i>	85
3.5.6.2. <i>Sentimentos – emergência resultante do corpo e mente serem uno</i>	89
3.5.6.3. <i>Treino, um processo emocional</i>	90
3.5.7. <i>Quando o sistema necessita de novidade para sobreviver</i>	92
3.6. <i>“Estruturas Dissipativas”, Obrigado Caos!</i>	93
3.6.1. <i>Auto-Organização, um requisito para complexificar</i>	100
3.6.2. <i>“Habitar” o Caos para evoluir</i>	101
3.7. <i>Princípios Metodológicos: A necessidade de controlar o processo</i>	104
3.7.1. <i>Princípios Metodológicos: Princípio da progressão complexa</i>	105
3.7.2. <i>Princípios Metodológicos: Princípio de alternância horizontal em Especificidade</i>	106
3.7.3. <i>Princípios Metodológicos: Princípio das Propensões</i>	108
4. MATERIAL E MÉTODOS	111
4.1. <i>O estudo de caso. Sustentação Etnometodológica</i>	111
4.2. <i>Recolha de dados</i>	113
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	115
5.1. <i>Modelo de Jogo: Quatro momentos, uma identidade</i>	115
5.1.1. <i>Modelação Sistémica: A edificação de um «jogar»</i>	118
5.1.2. <i>Articulação de Sentido: A fluidez do «jogar»</i>	119
5.1.2.1. <i>A articulação dos Princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios no desenvolvimento da Especificidade</i>	121

5.2. A construção de <i>bacias de atracção</i> : Quando o treinador é um alquimista, criando contextos propensos a...	123
5.2.1. Antes, durante e depois: A interferência do treinador, enquanto condição vital no sucesso da aprendizagem	125
5.3. <i>Padrão Semanal</i>	129
5.3.1. O dia da competição	130
5.3.2. Terça-feira: <i>Recuperação Activa</i>	131
5.3.3. Quarta-feira: <i>Fracção Intermédia do «jogar»</i>	134
5.3.4. Quinta-feira: <i>A grande fracção do «jogar»</i>	138
5.3.5. Sexta-feira: <i>Pequena fracção do «jogar»</i>	140
5.3.6. Sábado: <i>Predisposição para o jogo</i>	142
5.4. A alternância do <i>Padrão semanal</i>	144
5.4.1. Diferentes níveis de organização: <i>A vida do Padrão semanal</i>	145
5.4.2. <i>Padrão Semanal</i> : O exemplo do Futebol	147
5.5. <i>Criatividade no treino</i> : A rua no pavilhão	151
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	159
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	165
8. ANEXOS	177
Anexo 1: <i>Entrevista a Prof. José Guilherme Oliveira</i>	I
Anexo 2: <i>Entrevista a Prof. Marisa Silva Gomes</i>	XXXIX

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – O atractor estranho	56
Figura 2 – Padrão Semanal	107
Figura 3 – Nível de Organização de terça-feira	133
Figura 4 – Nível de Organização de quarta-feira	137
Figura 5 – Nível de Organização de quinta-feira	139
Figura 6 – Nível de Organização de sexta-feira	141
Figura 7 – Nível de Organização de sábado	143
Figura 8 – Morfociclo padrão	150

RESUMO

Ao observar o Homem, e o Mundo com um outro olhar, reparamos que ele pouco se assemelha a uma entidade estável e linear, urgindo a necessidade de compreender o seu funcionamento, e também compreender como actuar sobre fenómenos complexos. Defendemos a “Periodização Táctica” enquanto metodologia de treino, uma forma complexa de ver o Jogo e por isso o treino. Evidenciamos a necessidade de um modelo de jogo para a sua equipa, bem como o papel do aparelho emocional na aprendizagem do mesmo. Explicitamos a importância da compreensão do conceito de “Estruturas Dissipativas”, no sentido de assimilar a importância da criatividade no treino. Neste sentido definimos como objectivos do trabalho: evidenciar a importância de um paradigma emergente, na concepção de uma forma complexa de treinar; demonstrar a importância de um Modelo de Jogo, enquanto guia orientador de todo o processo; sistematizar os princípios metodológicos que regem a operacionalização de um «jogar»; compreender a necessidade de princípios metodológicos, na construção e operacionalização dos meios de treino, os exercícios, bem como a sua interacção no todo que é a “Periodização Táctica”; mostrar a importância dos princípios metodológico das propensões na operacionalização do jogar. Para atingir os objectivos propostos, analisamos a dissertação de licenciatura da professora Marisa Gomes (2006) que, inclui uma entrevista ao professor J.G. Oliveira (anexo 1), completando a amostra com uma entrevista à Professora Marisa Gomes (anexo 2). Foram obtidas as seguintes conclusões: a “Periodização Táctica” é uma metodologia de treino complexa, que ultrapassa a visão reducionista sobre o Mundo, o Homem, e o processo de treino; no seio de um sistema caótico como o Jogo, apresenta-se como imprescindível conceder uma Organização Específica à equipa; o treinador deverá construir exercícios que se comportem como bacias de atracção dos comportamentos que queremos ver de forma regular; a imprevisibilidade enriquecedora do «jogar» é proporcionada por uma desordem ilusória que, autorizará o evoluir da equipa enquanto sistema complexo.

Palavras-Chave: COMPLEXIDADE; SISTEMAS COMPLEXOS; PERIODIZAÇÃO TÁCTICA; CONCEPÇÃO DE TREINO; BASQUETEBOL.

ABSTRACT

Observing Man and the World from a different perspective, we realize that nothing is ever similar to a stable and linear entity, urging for the need to understand how things work and also to perceive how to act under complex phenomena. We support the “Tactical Periodization” as the training methodology which consists of a complex way of seeing the game and, therefore, the practice. We emphasise not only the need to have a playing strategy for the team, but also the observation of the role of emotions during the learning process. We state the importance of understanding the concept of “Dissipative Structures” in the perception of the relevance given to creativity along practice time. As a result, we establish the following objectives of this thesis: show the importance of an emerging paradigm when conceiving of a complex training model; demonstrate the relevance of a Game Model as a guideline of the whole process; systematise the methodological principles that underline the playing act; understand the need of having methodological principles when building and translating into field training methods, exercises, as well as its interaction with the whole “Tactical Periodization”; display the importance of methodological principles of tendencies in the playing field. To achieve the above set goals we analysed Professor Marisa Gomes’s thesis (2006) which includes an interview with Professor J. G. Oliveira (appendix 1), completing the sample with an interview with Professor Marisa Gomes (appendix 2). We reached the following conclusions: “Tactical Periodization” is a complex training methodology that goes beyond the narrow vision of the World, Man and training processes. Included in such a chaotic system, like a game, it becomes essential to provide the team with a specific organization. The coach should be able to think of exercises that act as models for the expected behaviour he or she wants to see regularly. The enriching unpredictable character of playing is then offered by a deluding chaos that will allow the team to evolve as a complex system.

Keywords: COMPLEXITY; COMPLEX SYSTEM; TACTICAL PERIODIZATION; THEORY OF PRACTICE; BASKETBALL.

2. INTRODUÇÃO

“E, se observar como funciona a ciência, verificará que existe um paradigma dominante e depois, hop!, uma espécie de heresia”.

(Serres, 2002:328)

Os métodos de treino utilizados pela maioria dos treinadores nacionais que dirigem a preparação dos atletas das modalidades mais populares do nosso País estão ainda muito longe de reflectir a aplicação dos conhecimentos adquiridos no âmbito das Ciências do Desporto no decurso dos últimos anos (Lima, 2000), sendo visível a necessidade do surgimento de propostas (métodos) que questionem o processo de treino à luz das mais recentes descobertas nas diversas áreas científicas. É por isso necessário, evidenciar que a escolha de um caminho enquanto treinador se traça na sua compreensão daquilo que é o Jogo¹, o jogador, a equipa e consequentemente o treino desportivo de uma modalidade colectiva.

O basquetebol possui uma estrutura de rendimento complexa (Tavares & Gomes, 2006), como tal existe um entendimento generalizado entre treinadores, jogadores e outros intervenientes do fenómeno desportivo sobre a enorme diversidade de variáveis que influenciam a prestação de um jogador ou de uma equipa numa competição desportiva (Brandão, 2001). Garganta (1998), no mesmo sentido afirma que no universo desportivo é comum afirmar-se que

¹ Ao longo deste trabalho iremos redigir a palavra Jogo, referindo-nos ao Jogo todo o qual é composto pelos diversos jogares. Quando nos reportarmos ao jogo praticado por uma determinada equipa, esta palavra será escrita com letra minúscula, ou será usada a expressão «jogar». Estes dois conceitos são interdependentes e como tal influenciam-se mutuamente, ou seja, interagem.

o rendimento competitivo é multidimensional, dada a diversidade de factores que concorrem para a sua efectivação.

Importa desta forma tentar perceber as características das modalidades em que pretendemos intervir enquanto treinadores, para dessa forma tentarmos estabelecer prioridades no que à construção de um caminho de treino diz respeito. Assim sendo, os Jogos Desportivos Colectivos, categoria na qual a modalidade de Basquetebol se insere, são actividades ricas em situações inesperadas às quais o indivíduo que joga tem que responder, sendo o comportamento dos jogadores determinado pela interligação complexa de vários factores. Nesta medida, Garganta (1998), afirma que nos Jogos Desportivos Colectivos a dimensão táctica ocupa o núcleo da estrutura de rendimento, pelo que desta forma, se torna importante salientar e explicitar a definição do conceito de Tática². Gomes (2008, cit. Maciel, 2008) reporta-se a este termo como uma determinada Cultura, que comporta uma determinada qualidade de jogo, a qual se relaciona, com o padrão de interacções expresso pelos jogadores que dão vida a um determinado jogar. Esta ideia é reforçada, quando a mesma autora (anexo 2) a define como um conjunto de valores e princípios ou seja, “*os princípios lógicos que regem o nosso contexto*”, assim “*a Tática é desenvolver um jogar, segundo uma lógica e um conjunto de valores*”. A autora apresenta esta dimensão, como a SupraDimensão, entendendo que é esta que se deve assumir, como o referencial balizador de todo o processo, ou seja, é a partir de um determinado Tático, que todas as restantes dimensões emergem e devem ser operacionalizadas, sendo que também as decisões do indivíduo que joga devem estar condicionadas a um espectro de possibilidades inscritas na referida SupraDimensão Tática.

² Iremos ao longo da dissertação fazer a distinção entre Tática (explicitada no texto) e tática enquanto intenção em acção, ou seja, a decisão (que engloba a concretização) do jogador, que se pretende que seja congruente com a Tática da sua equipa.

Desta forma a Tática será o referencial de todas as outras dimensões do treino desportivo (dimensão técnica, dimensão estratégica, dimensão decisional, dimensão fisiológica e dimensão psicológica), conferindo-lhes o seu verdadeiro sentido no jogar que cada equipa pretende desenvolver. Neste sentido Frade (1998, cit. Maciel, 2008) afirma que o Tático não é físico, técnico, psicológico nem estratégico, mas necessita dos quatro para se manifestar. Lima (2000) defende que a impossibilidade de dissociar essas componentes e dirigir o treino como se elas existissem separadamente. Todas estas dimensões são inseparáveis, ou seja, interdependentes, sendo das conexões que se estabelecem que resulta a identidade da equipa, que é o seu jogar, a sua Tática. *“Se o nosso «tático» é singular, tudo o que dele deriva é singular também”* (Mourinho, 2006, cit. B. Oliveira et al., 2006:111)

Desta forma não nos parece congruente que a maioria dos estudos realizados na área das ciências do desporto, seja pertença de fisiologistas do exercício sendo que disciplinas como a psicologia desportiva ou a aprendizagem motora são relegadas para segundo plano no que à produção científica diz respeito (Williamas & Hodges, 2004, cit. Campos, 2007). Mas os referidos autores apontam que a justificação de tal panorama se prende com o facto de ser muito mais fácil avaliar a efectividade de um programa de condição física do que monitorizar intervenções que visam alterar comportamentos. Reforçando que mudanças nas capacidades aeróbia e anaeróbia ou nas características antropométricas como a massa ou composição corporal, podem ser facilmente determinadas usando testes laboratoriais padronizados. Sendo que por outro lado, constructos como a ansiedade, autoconfiança, antecipação e tomada de decisão são difíceis de medir directamente e podem apenas ser inferidos através de mudanças comportamentais ao longo do tempo. Maciel (2008) afirma, neste sentido, que as Ciências do Desporto devem acompanhar a nova vaga que emerge na Ciência actual e que procura ultrapassar os condicionalismos da “excessiva especialização”, que segundo o autor levou

diferentes domínios de investigação, a fecharem-se e a ficarem tolhidos pelos respectivos bloqueios epistemológicos, que as levaram a desligar-se, erradamente, de tudo o que as rodeia e das informações provenientes de outras Ciências.

A mesma perspectiva parece dominar ao nível das metodologias de treino, visto que, embora se reconheça a dimensão Tática como ponto fulcral do rendimento desportivo, esta não parece ser a prioridade nas metodologias convencionais como o treino analítico, ou mesmo o treino integrado. O processo de preparação das equipas envolve um conjunto de procedimentos e decisões que resulta da forma como se vê o jogo e o treino.

No sentido de ultrapassar esta perspectiva Capra (2005) declara, que vivemos hoje num mundo globalmente interligado, no qual os fenómenos biológicos, psicológicos, sociais e ambientais são todos interdependentes. Afirmando que para descrever esse mundo de forma apropriada, necessitamos de uma perspectiva ecológica que a visão do mundo cartesiano não nos oferece. A alteração de paradigma apresenta-se assim como uma necessidade premente nas Ciências do Desporto, sendo que na nossa perspectiva o “pensamento complexo” se exhibe como uma forma de suprir esta visão cartesiano do mundo e do desporto. Logo, se nós reconhecermos a dimensão Tática como o núcleo central do rendimento, o processo de treino deve ser orientado nesse sentido, conduzindo a uma determinada forma de jogar, tratando o comportamento, as tomadas de decisão e as interações dentro de uma matriz específica, e por isso única, que concederá uma identidade própria à equipa, sendo desta forma Específico.

Assim, pensamos tornar-se premente a necessidade da experimentação de novas práticas sintonizadas com o pensamento sistémico, ultrapassando abordagens, já referidas, referentes às periodizações convencionais, descendentes do que Morin (2003) designa por “paradigma da simplificação”.

Paradigmas são os princípios essenciais que governam a visão das coisas e, portanto, comandam e orientam as acções que dela decorrem.

Neste sentido, um novo paradigma emerge, o da complexidade, acerca do qual Fortin (2005) pronuncia que este se opõe ao paradigma da simplificação que ele integra, relativizando-o. Sendo que o paradigma da simplificação está nele integrado dialogicamente, isto é, ao mesmo tempo ultrapassado e mantido numa relação complementar, concorrente e antagónica. À disjunção e à exclusão, o paradigma da complexidade opõe a distinção e a articulação. O autor afirma que há que evitar a confusão isolando, evitar a exclusão ligando. Ao princípio da ordem, o paradigma da complexidade associa um princípio da desordem necessário a qualquer procura de inteligibilidade. À redução mutiladora, ele opõe a comunicação entre o uno e o múltiplo, entre o todo e as partes, entre a análise e a síntese. Ao determinismo simples, ele opõe o ser, a existência, a autonomia. À separação entre o sujeito e o objecto, à intransigência lógica, ele lembra que é impossível eliminar o sujeito da observação, impossível eliminar a contradição e a incerteza que estão na base de todo o conhecimento. Desta forma a simplificação é incessantemente combatida, integrada, utilizada pelo paradigma da complexidade. Ele torna-se um momento singular de um processo global que precisa continuamente do seu antídoto. Em simultâneo é isolar e ligar, analisar e sintetizar, isolar sem separar, ligar sem confundir, analisar sem reduzir, sintetizar sem homogeneizar. Mudar a nossa maneira de pensar enquanto treinador, é transformar a nossa maneira de agir.

Tratar de forma isolada todas as dimensões do rendimento, esperando-se à posteriori um transfere adequado para a realidade competitiva apresenta-se como um postulado de diversas metodologias de treino correntes. Assim, desde os anos 60 que a didáctica dos Jogos Desportivos Colectivos repousa numa análise formal e mecanicista de soluções preestabelecidas. O ensino destas modalidades tem frequentemente consistido em fazer adquirir aos

praticantes sucessões de gestos técnicos, empregando-se muito tempo no ensino da técnica e muito pouco ou nenhum no ensino do jogo propriamente dito. Nesta perspectiva ensina-se o modo de fazer (técnica) separado das razões de fazer (tática). Ainda concorrendo para esta realidade estão Tani e Corrêa (2006) confirmando que a noção de que um sistema pode ser separado em componentes sem perder as suas características essenciais está ainda muito presente no campo dos desportos colectivos, por exemplo, quando se dá muita ênfase à prática de fundamentos técnicos de aprendizagem ou no treino de certas modalidades desportivas colectivas. Ou então, a exacerbação da dimensão física do treino, como defende a Periodização Convencional³. Atentemos às palavras de Mourinho: *“Quando vejo referências às pré-temporadas das nossas equipas e me mostram imagens de atletas a correr, a trabalhar no espaço que não é o campo de futebol, da praia ao campo de golfe, dou comigo a pensar que são métodos ultrapassados, para não dizer arcaicos.”* (Mourinho cit. B.Oliveira et al., 2006:88)

Vários são os autores que têm sugerido caminhos distintos dos anteriormente relatados, tentando ultrapassar a forte herança deixada pelo pensamento cartesiano, arriscando propostas que superem a atomização das diversas dimensões do rendimento desportivo.

A este respeito Pinto e Graça (2006), relativamente ao modelo de competência nos jogos de invasão, que os mesmos propõem, conjuntamente com o modelo de ensino dos jogos para a compreensão, proposto por Bunker e Thorpe em 1982 afirmam que ambos os modelos privilegiam o confronto com problemas reais de jogo em ambientes autênticos de jogo. Ambos os modelos subordinam declaradamente a introdução das habilidades do jogo à compreensão do seu uso táctico no jogo e à tomada de decisão.

³ Fragmenta a preparação da equipa (física, técnica, táctica e psicológica) e trabalha-as isoladamente.

No mesmo sentido dos autores anteriores Garganta e Pinto (1998) referem que face ao jogo de Futebol, tal como em qualquer outro jogo desportivo colectivo, o problema primeiro que se coloca ao indivíduo que joga, é sempre de natureza táctica, isto é, o praticante deve saber o que fazer, para poder resolver o problema subsequente, o como fazer, seleccionando a resposta motora mais adequada. Sendo que a verdadeira dimensão da técnica repousa na sua utilidade para servir a inteligência e a capacidade de decisão táctica dos jogadores e das equipas no jogo.

Mesmo assim, afirmamos que estes pensamentos baseiam-se em alguns pressupostos diferentes daqueles que assumimos no nosso trabalho pois, na verdade o treino perspectivado à luz da abordagem sistémica que iremos propor, deve exercer efeitos ao nível dos princípios de acção e não sobre os movimentos a serem executados pois esses inserem-se na dinâmica do imprevisível do “aqui e agora” e para isso não existe lei ou equação. Torna-se assim fundamental que o entendimento do conceito de Tática deva ser realizado tendo em consideração o que foi exposto anteriormente, dizendo respeito à forma específica do jogar que cada equipa apresenta e desenvolve. A forma como pensamos o jogo e a equipa, está directamente relacionada com a forma como concebemos o processo de treino, sendo que a implementação de abordagens sistémicas nos Jogos Desportivos Colectivos, particularmente no basquetebol, se assume como uma necessidade urgente, se assumirmos que o fundamental para o rendimento da equipa é a sua organização Específica⁴.

Noções como interacção, ligação entre os elementos constituintes do colectivo, adquirem, nesta perspectiva, a sua verdadeira dimensão. A equipa representa algo qualitativamente novo, o que Morin (2003) define como «emergências», cujo valor global não pode ser traduzido pelo somatório dos

⁴ Esta palavra aparecerá escrita com “E” maiúsculo de modo a diferenciar, a especificidade relativa a uma modalidade da Especificidade relativa ao jogar de determinada equipa.

valores individuais, mas por uma nova dimensão que emerge da interacção que ocorre ao nível dos elementos constituintes. Ideia defendida pelo Professo Jorge Araújo (2004) que mais do que da expressão das individualidades, os resultados a obter, no futuro, na modalidade de basquetebol em Portugal, vão depender do facto decisivo de o seu todo ser maior que a soma das partes.

Se como referimos anteriormente centrarmos as nossas preocupações nas interligações, nas interacções, nas tomadas de decisão, tendo a Supradimensão Tática como centro comum a todas as áreas interligadas, então não fará sentido o processo de treino ser de outra forma, diferente de uma abordagem sistémica. Pensamos ser fundamental referir que estas interligações, estes comportamentos, estas tomadas de decisão, se apresentam relativizadas a uma matriz comum, a um fio condutor de todo o processo de treino, não podendo ser consideradas como abstractas, devido às suas influências capitais no contexto em que estas se inscrevem. Desta forma, a dimensão Tática não se anuncia como geral, mas sim como uma organização Tática específica, não de cada modalidade, mas sim de cada equipa, de cada treinador, de cada conjunto de jogadores, sendo esta a criadora da identidade de cada formação, pois a Especificidade em relação ao Modelo de Jogo é fundamental (Faria 2007, cit. Campos, 2007).

Uma abordagem sistémica leva-nos a conceber o nosso objecto de estudo de outra forma e por isso, a adoptar procedimentos diferentes dos convencionais, na procura de elevados rendimentos. Podemos então concluir que, aquilo que é o cerne das preocupações de um treinador é também aquilo que o distingue, conotando-o como uma ou outra opção metodológica. Sendo a nossa preocupação máxima, o «jogar» que uma equipa pretende produzir na competição, a “Periodização Tática”, apresenta-se como o nosso caminho metodológico, isto porque, esta se distingue das outras metodologias ao entender o homem como uma entidade inteligente, ao entender o homem à luz

das suas interacções, concluindo sob o prisma de um pensamento complexo (Gomes, anexo 2). De acordo com o Professor Vítor Frade, preconizador deste método, o processo de preparação da equipa deve centrar-se na operacionalização de um «jogar» através da criação e desenvolvimento contínuo do Modelo de jogo, que se apresenta como a matriz de todo o processo. Assim sendo, Gomes (2006) refere que o processo de treino tem como objectivo primordial a aquisição de determinadas regularidades do «jogar» da equipa através da operacionalização dos princípios do Modelo de Jogo assumindo-se por isso, num Treino Específico, no fundo preocupa-se com aquilo que pode fazer com que existam mudanças no jogo (Gomes, anexo 2).

Este método de treino assenta em 5 grandes princípios: Princípio da “Desmontagem” e hierarquização dos princípios de jogo⁵, Princípio da Especificidade⁶, Princípio da alternância horizontal em especificidade, progressão complexa e princípio das propensões. É sobre este último que nos debruçaremos mais profundamente na feitura deste trabalho, sem nunca esquecer que este princípio só se realiza na contínua interacção com os outros princípios metodológicos. Apenas na presença desta interacção constante, durante a construção e operacionalização, de todo o processo de treino, poderemos alcançar o Supra-princípio da Especificidade.

Remetendo-nos ao princípio das propensões⁷, podemos afirmar que quando ambicionamos aprender ou desenvolver determinados princípios ou sub-princípios, a melhor forma para o fazer será criar exercícios para os treinar. Podendo parecer uma declaração demasiado óbvia, pretendemos comprovar

⁵ Este princípio metodológico assenta na necessidade de desmontar e hierarquizar os princípios de jogo para otimizar o desenvolvimento do processo de treino (Oliveira, G., 2008).

⁶ A especificidade é um princípio metodológico que contextualiza tudo o que se faz. Apenas se considera algo específico quando está relacionado com o Modelo de Jogo que se está a criar. Desta forma, a especificidade é sempre única (Oliveira, G., 2008).

⁷ Este princípio metodológico será explicitado durante a dissertação. Está directamente relacionado com “A Necessidade de Aumentar a Densidade de Princípios de (INTER)acção.

que essa operacionalização como afirma Frade (2004): *“É uma configuração que condiciona um determinado existir (...) Ou seja, interessa-me que determinadas «coisas» que se prendem com um princípio apareçam mais do que outras”*. Desta forma a geometria da operacionalização (objectivo, espaço, número de jogadores, regras) deve ser propensa ao aparecimento de determinada lógica de comportamentos.

Posto isto, parece-nos pertinente colocar os seguintes objectivos ao nosso trabalho:

- Evidenciar a importância de um paradigma emergente, na concepção de uma forma complexa de treinar
- Demonstrar a importância da existência de um Modelo de Jogo, enquanto guia orientador de todo o processo de treino.
- Sistematizar os princípios metodológicos que regem a operacionalização de um «jogar».
- Compreender a necessidade dos princípios metodológicos, na construção e operacionalização dos meios de treino, os exercícios, bem como a sua interacção no todo que é a “Periodização Táctica”.
- Mostrar a importância dos princípios metodológico das propensões na operacionalização do jogar.

Tendo por base esta metodologia estruturamos o trabalho em sete pontos. Iniciamos com a “Introdução” na qual expomos e delimitamos o tema, bem como o estado de conhecimento da área, a pertinência do estudo e também a delimitação dos objectivos propostos.

No segundo ponto realizamos a revisão bibliográfica onde articulamos um conjunto de informação relevante sobre o tema em

estudo, que se irá iniciar com a confrontação entre o paradigma cartesiano e o paradigma da complexidade, através da qual procuramos projectar uma nova forma de conceber o Homem e o Mundo e consequentemente o processo de treino.

No terceiro ponto fazemos a apresentação do material e métodos a partir dos quais desenvolvemos o nosso trabalho.

No quarto ponto, fazemos a análise e discussão dos dados sustentando e confrontando os conceitos desenvolvidos na revisão bibliográfica com os dados empíricos da operacionalização e assim, realizar o estudo de caso.

No quinto ponto apresentamos as conclusões mais relevantes do nosso trabalho.

O sexto ponto reporta-se às referências bibliográficas que nos apoiaram na realização deste estudo.

3. REVISÃO DA LITERATURA

3.1. Reduccionismo positivista: onde tudo “bate certo”, porque o erro não conta

“Para o mecanicismo, que tradicionalmente se opõe ao vitalismo, entre o vivo e o não-vivo unicamente existiria uma diferença quantitativa de complexidade; para o vitalismo, esta diferença é sobretudo qualitativa.” (Cunha e Silva, 1999:63)

“Nada é simples, tudo é simplificado.” (Bachelard, cit. Fortin, 2005)

A visão fragmentadora do Homem e do Mundo, que domina o pensamento contemporâneo pode ser considerada, na nossa opinião, como a culpada de diversas actuações mutiladores que daí têm decorrido, entre as quais se descobrem várias metodologias de treino. Cogitamos ser fundamental explicitar em que alicerces se funda esta forma de pensar, e consequentemente de estar e de agir, no sentido de podermos apreender as implicações para a prática desportiva que daí decorreram.

Assim, segundo Morin (2003), vivemos sob o império dos princípios da disjunção, de redução e de abstracção, cujo conjunto constitui o que ele designa de «paradigma da simplificação». O primeiro aspecto deste paradigma é a disjunção, e o segundo aspecto é a redução: reduzimos o conhecimento de um conjunto ou de um todo ao conhecimento das partes sem compreender que o todo tem propriedades que não se apresentam nas partes.

Descartes formulou este paradigma mestre do Ocidente, ao separar o sujeito pensante (ego cogitans) e a coisa extensa (res extensa), quer dizer, filosofia e ciência, e ao colocar como princípio da verdade as ideias «claras e disjuntivas», ou seja, o próprio pensamento disjuntivo (Morin, 2003). A revolução cartesiana no século dezassete reformou o curso do pensamento

tendo-se desenvolvido até aos nossos dias. Este método começou por servir de modelo às ciências naturais, tornando-se depois o padrão ao qual todas as ciências (mesmo as ciências humanas) se conformaram. Descartes (1937, cit. Durand, 1979, cit. Gomes, 2006) aponta os seguintes princípios fundamentais do seu paradigma:

- *“Dividir no maior número possível de parcelas cada uma das dificuldades a examinar, tanto quanto for necessário para melhor as resolver”;*
- *“Orientar ordenadamente os pensamentos, começando pelos objectos mais simples e mais fáceis de compreender para mostrar como pouco a pouco, por graus sucessivos, se chega a conhecimentos mais complexos”;*
- *“Fazer sempre levantamentos tão completos e apreciações tão gerais quanto possível, de forma a assegurar que nada omito”.*

Desta forma, a simplificação é realizada por redução e disjunção, assim isolam-se os objectos entre si, separam-se os objectos da sua envolvente, reduzindo-os depois a processos elementares, leis, mecanismos, forças, acções, densidades. O objecto é concebido de forma autónoma, substancial, independentemente do seu ambiente onde ele pode, neste sentido, ser conhecido unicamente a partir das suas qualidades intrínsecas. Estas qualidades intrínsecas são as suas propriedades químicas, a sua composição atómica, a partir do qual é possível deduzir os seus comportamentos específicos, como defende a teoria Behaviorista, aplicada na Psicologia, onde a partir do conhecimento da constituição do objecto se poderá prever o seu comportamento nas mais diversas situações.

Neste sentido Ashby (cit. Capra, 2000) presumiu que se uma máquina ou um animal se comportaram de certa maneira num certo momento foi porque a sua natureza física e química nessa mesma altura não lhe permitiram qualquer outra acção. E todos sabemos que a interpretação de grande parte dos mecanismos biológicos se fundamenta neste princípio de circularidade que pulveriza o lugar do par causa-efeito. Neste sentido falamos de um par que só tem oportunidade numa sequência linear de acontecimentos, situação esta que seguramente não representa o *modus operandi* da “coisa biológica”. (Bateson 1987, cit. Cunha e Silva 1999).

A causalidade linear é estabelecida como exterior aos objectos, é uma causalidade superior onde as mesmas causas, nas mesmas condições, provocam sempre os mesmos efeitos. Causa e efeito vivem assim numa relação de subordinação total, sendo o efeito o “todo dependente”, que obedece mecanicamente à causa, a “toda-poderosa”. Todos os acontecimentos tinham uma causa definida e davam origem a um efeito definido e o futuro de qualquer parte de um sistema poderia, em princípio ser previsto com certeza absoluta se o seu estado em qualquer instante fosse conhecido em todos os seus detalhes (Capra, 2000).

Esta é uma ideia puramente mecanicista que nega a forma de espontaneidade e de autonomia aos seres existenciais que ela trata como meros objectos. A causalidade clássica é linear, mecânica, determinista. É herdada de uma concepção de universo, que não vê através dos seres organizados mais do que leis, determinismos e necessidades (Fortin, 2005). Assim, tudo o que é referência exterior é abandonado em benefício de uma visão “coisificante” dos objectos. Estamos perante uma concepção determinista, sendo esta a postura que faculta a confiança na previsão, pois conhecendo com exactidão o estado inicial de qualquer sistema, seria possível definir o estado desse sistema em qualquer instante, a partir das leis que descrevem o seu desenvolvimento. A este respeito Bateson (1987, cit. Cunha e

Silva, 1999:96) declara que o pensamento linear irá gerar sempre “*ou a falácia teleológica ou o mito de uma agência de controlo sobrenatural*”. Os sistemas lineares que se comportam de forma previsível constituem não a regra fenomenológica do Universo, mas a excepção. A regra é a não linearidade, a desordem a imprevisibilidade.

“Estamos quase perante uma ditadura do paradigma: se esperamos, a partir do paradigma, uma certa resposta, torna-se necessário obtê-la manipulando as hipóteses de partida. Se não conseguimos é porque as hipóteses não foram correctamente manuseadas e não porque o paradigma esteja incorrecto. A ciência não é um jogo inocente” (Buescu, in Gleick, 2005:16). Assim o modelo científico cartesiano, racionalista, diz respeito ao estudo do comportamento de um sistema enclausurado num “tubo de ensaio”, em que todas as variáveis, excepto aquelas cujos efeitos no sistema se querem verificar, se encontram fixas, controladas (Cunha e Silva, 1999). Isto só seria possível retirando o objecto da sua natureza, não entendo que nesse momento o objecto seria algo diferente. Pretendemos desta forma evidenciar que o objecto se cria na sua interacção com o meio, sendo que a visão cartesiana se encontra bem distante de uma perspectiva ecológica, neste sentido pensamos que ao usar os testes de velocidade (20m por exemplo), ou o teste de impulsão vertical, estaremos a procurar uma velocidade e uma capacidade de salto muito relativo, deveras distante mesmo, daquilo que entendemos ser a capacidade de ser mais veloz e de chegar mais alto. Retirar as coisas do seu contexto, é neste sentido reduzir e descaracterizar.

Ao mesmo tempo, o ideal do conhecimento científico clássico era descobrir, por detrás da complexidade aparente dos fenómenos, uma Ordem perfeita legislando uma máquina perpétua (o cosmos), ela própria feita de micro elementos (os átomos) reunidos diferentemente em objectos e sistemas (Ilharco & Lourenço, 2006). Este tipo de conhecimento baseia necessariamente o seu rigor e a sua operacionalidade na medida e no cálculo; mas, cada vez

mais, a matematização e a formalização desintegraram os seres existentes para apenas considerarem como únicas realidades as fórmulas e equações que governam as entidades quantificadas (Morin, 2003). Para Descartes, todos os animais e plantas, como todo o Universo, eram apenas máquinas, não existindo qualquer princípio dando vida aos animais e às plantas. Desta forma poderemos concluir que se o mundo é uma máquina, podemos ter uma ciência totalmente mecânica e essa é a base que apoia toda a ciência institucional (Sheldrake, 2004, cit. Maciel, 2008). Descartes (cit. Capra, 2000) chegou mesmo a referir que não reconhecia nenhuma diferença entre as máquinas feitas pelos artesãos e os vários corpos que a natureza compõe sozinha. Este paradigma que controla a aventura do pensamento ocidental desde o século XVII permitiu sem dúvida os grandes progressos do conhecimento científico e da reflexão filosófica, mas as suas consequências nocivas últimas só começam a revelar-se no século XX (Morin, 2003).

Cunha e Silva (2008, cit. Maciel, 2008) afirma que necessitamos desta fragmentação para nos organizarmos, surgindo a necessidade de partir, dividir, separar. Temos medo do todo, ficando inibidos com a fragrância do todo, com a complexidade do todo, com a forma como o todo se apresenta à nossa frente. Daí advém a necessidade de o cortar aos pedacinhos para ver se o entendemos. Mas a grande problemática prende-se com o facto de que se cortarmos o todo, mutilamos o todo. Neste sentido, Heidegger (1977, cit. Ilharco e Lourenço, 2007) comenta, com ironia que a matematização do ser vivo o permite conhecer em todo o detalhe, excepto precisamente como ser vivo. O ser vivo não é só mais vivo que o ser não vivo, é radicalmente diferente.

No mesmo comprimento de onda, apresenta-se Ilya Prigogine (2002:37), que quando questionado acerca do que o incomodava na ciência tal como ela é praticada desde há três séculos (ciência cartesiana), responde: *“Ela não corresponde ao universo que nós vemos! Ela coloca questões impossíveis. Como terão as leis de Newton dado origem a um vegetal como a árvore?”*

Concluindo o reducionismo obra por limitação e divisão. Ele funda-se na ordem, excluindo a desordem, o acaso, o singular sendo que estes foram submersos em concepções estatísticas (probabilismo estatístico) ou pura e simplesmente rejeitados como resíduos, neste sentido a procura da verdade deu origem à eliminação contingente e circunstancial do erro.

Desenvolve-se na redução dos conjuntos complexos às suas propriedades elementares. Os objectos são desmontados, dissecados literal ou figurativamente, e depois são de novo juntos sem grande perda. A ideia de que quanto mais se souber sobre o funcionamento de cada peça, concorrendo com a ideia maquinizante do objecto, mais se aprenderá sobre o todo. Desta forma iríamos dissecar os objectos em estudo em partes muito pequenas para que cada uma dessas partes pendesse para zero. A expectativa era tornar simples o objecto em questão a partir dos seus elementos extremamente simples e onde nada mexeria, depois só seria necessário integrar no todo o objecto de forma a obterem-se as suas propriedades globais.

No desporto, podemos afirmar que a dimensão final da equipa seria igual ao somatório das características individuais de cada jogador. Conhecer as individualidades (características dos jogadores), seria conhecer o todo (a equipa), sendo que as qualidades ou propriedades do todo não são outra coisa que o resultado das qualidades ou propriedades das partes.

Também o jogador deveria ser entendido em função das dimensões física, psicológica, técnica, tática e disciplinar de forma fragmentada. Observar o mundo deste prisma é o perpetuar do paradigma mecanicista, sendo que os paradigmas são os princípios essenciais que governam a visão das coisas e, portanto, comandam e orientam as acções que dela decorrem (Fortin, 2005). Desta forma se o pensamento contemporâneo dominante se funda nos princípios atrás referidos, conseguiremos de forma lógica compreender as acções que daí sucederam, ou seja, conseguiremos entender em que se baseiam inúmeras metodologias de treino que dominam os Jogos Desportivos

Colectivos e particularmente o Basquetebol. A partir desta problemática, iremos evidenciar, no próximo ponto alguns dos resultados (práticos) da influência do paradigma cartesiano nas Ciências do Desporto, percebendo que se objectivarmos proceder a uma alteração metodológica, esta tem de ser, obrigatoriamente, precedida de uma mudança de paradigma vigente.

3.1.1. Periodização Convencional: Consequência(s) do paradigma vigente

“Um grande pianista não corre à volta do piano ou faz flexões com a ponta dos dedos. Para ser grande, toca piano” (Mourinho, cit. Ilharco e Lourenço, 2006)

Compreendemos que o modelo positivista assenta num esquema que preconiza o estudo do problema em causa através da sua separação e divisão em partes para, a partir de um entendimento detalhado dessas mesmas partes e da sua posterior junção, se tentar então explicar o todo. Também ao desporto e às metodologias de treino chegou o pensamento cartesiano, analítico e mutilante, com o intento de simplificar a complexidade que lhe é inerente, fazendo com que este sofresse uma fragmentação, uma descontextualização das suas diversas dimensões (física, técnica, tática e psicológica) e um isolamento dos vários momentos (momento ofensivo, defensivo e respectivas transições defesa-ataque e ataque-defesa), não considerando o princípio de “Inteireza Inquebrantável” (Frade, 1990) inerente ao próprio jogo. Assim exibiremos alguns dos reflexos herdados desta linha de pensamento e consequente aplicação prática nos processos de treino utilizados nos Jogos Desportivos Colectivos.

Filipe Martins (2003) identificou a existência de várias tendências de treino: a originária do Leste da Europa (LE), a originária dos países do Norte da Europa e América do Norte (NE), a originária dos países Latino-Americanos (TI) e por último, uma “tendência” denominada de “Periodização Tática”.

A primeira tendência, oriunda dos países de Leste da Europa, caracteriza-se pela divisão da época desportiva em «períodos», estruturados para atingir «picos de forma» em determinados momentos competitivos. Para além disso, este modelo de preparação confere primazia à variável «física», assente numa preparação geral e sem qualquer ligação com a forma de jogar. Deste modo, preconiza um processo abstracto centrado nos «factores de carga física», através de métodos analíticos.

A segunda tendência de treino, com origem nos países do Norte da Europa e América do Norte (NE), tentou transcender o carácter universal da primeira tendência, dando grande importância ao desenvolvimento das capacidades «físicas» exigidas na competição, definindo-as de «específicas». A partir daqui, exacerbou-se a avaliação das «cargas» através dos testes «físicos» procurando conhecer assim, a «forma» dos jogadores. Para além disso, esta tendência de treino caracteriza-se por desenvolver a variável «física», técnica e psicológica em separado.

Sem grande dificuldade percebemos as influências de conceitos como a redução, o recorte das realidades globais transformadas em factores de rendimento que se incrementam em separado, para mais tarde serem reagrupados e aplicados na competição. A exercitação das capacidades condicionais de forma fragmentada é bem vinculada na visão analítica, procurando que o desenvolvimento das mesmas promova uma melhoria no desempenho colectivo da equipa. Reduzir o desporto ao físico, seria nesta perspectiva, o perpetuar do positivismo. Neste sentido Tani e Corrêa (2006, pag.17) afirmam: *“O facto de o desporto colectivo caracterizar um sistema dinâmico e complexo implica que os jogadores não somente necessitem de ter energia para manter a sua estabilidade ou restabelecê-la após instabilidade, mas também saber como utilizá-la. Esse é o papel da informação. Por outras palavras, não adianta uma equipa de jogadores bem condicionados fisicamente se eles não conseguem lidar com a informação, isto é, criar incerteza no*

sistema adversário e reduzir as incertezas por eles criadas no seu sistema.” Vítor Frade (2003, cit. Gaiteiro, 2006) afirma a este respeito, que a maioria das pessoas ainda não compreendeu que os grandes erros conceptuais se prendem com o perpetuar de conceitos como fases, períodos, etapas e cargas.

Neste sentido, Óscar Schmidt (2008), considerado por muitos como o melhor jogador da história do basquetebol brasileiro, quando questionado sobre quem eram os seus ídolos no início da sua prática desportiva responde: “(...) *meu grande ídolo de carreira era o Larry Bird, não corre, não pula e joga como os melhores*”. No mesmo sentido Mourinho (cit. Ilharco e Lourenço, 2006) declara: “*Qual é o homem mais rápido do mundo? Vamos supor que é o Francis Obikwuelu, que faz menos de dez segundos em cem metros. É muito rápido e não conheço nenhum jogador de futebol que o consiga igualar numa corrida de cem metros. No entanto, numa partida de futebol, numa equipa por mim treinada, 11 contra 11, o Obikwuelu seria o mais lento! Dou ainda outro exemplo: um caso paradigmático de um jogador lento actual é o Deco. Se o colocássemos numa corrida de cem metros com os homens do atletismo, faria uma figura ridícula. É descoordenado a correr, não tem velocidade terminal, muscularmente de certeza que está carregado de fibras de contracção lentas e nada de fibras de contracção rápidas. No entanto num campo de futebol, é um dos jogadores mais rápidos que conheço, porque velocidade pura não tem nada a ver com a velocidade no futebol. A velocidade no futebol relaciona-se com a análise da situação, reacção ao estímulo e capacidade de o identificar*”.

Desta forma, José Mourinho, enquanto utilizador da “Periodização Táctica” justifica a ultrapassem de métodos analíticos e procede à promoção de uma abordagem de desígnios diferentes, em que a velocidade ganha uma nova dimensão numa perspectiva metodológica diferente, numa perspectiva Específica. Analisando desta forma a velocidade, um jogador lento do ponto de vista mecanicista, pode ser, um jogador rápido numa perspectiva complexa, porque vai deslocar-se num momento que os adversários não esperam, num

tempo correcto, num momento em que o companheiro com bola precise que ele se desloque (Lourenço & Ilharco, 2006).

Nottale (2002) completa, citando Galileu, que o “*movimento é como o nada*”, sendo que este não existe em si mesmo, defendendo que só o movimento relativo entre dois objectos possui sentido, que apenas existe o intra-movimento, apontando que “é uma propriedade do par (da equipa) e não do objecto”. Assim rejeitamos liminarmente a alienação do jogo e a pretensão de resolver os problemas do jogo fora dos quadros das relações de cooperação e oposição, intrínsecas a um jogo de colectivo como é o basquetebol (Graça, 2004), sendo que neste contexto jogar com ou sem velocidade representa uma decisão relacionada, respectivamente, com a eficácia com que o fazemos e com a experiência e a preparação anterior de cada equipa (Araújo, 2004). Logo a velocidade que pretendemos evidenciar, no nosso processo de treino é uma velocidade Específica, não de cada modalidade mas sim de cada «jogar».

Contrariando este carácter analítico, surge nos países Latino-Americanos uma tendência designada de “Treino Integrado” onde os aspectos físicos, técnicos e tácticos são desenvolvidos conjuntamente. Deste modo, procura promover uma maior semelhança com as exigências da competição conferindo uma grande importância ao jogo e à sua especificidade (Martins, 2003).

Mas mesmo o designado “Treino Integrado”, empenhando-se na unificação dos factores de rendimento, não contempla o ambiente nem as características dos elementos, podendo ser adjectivado de “holismo abstracto”, visto fazer referência ao jogo geral, neste caso sinónimo de modalidade (sendo esta a sua especificidade), a partir do qual se realiza a operacionalização de todo o processo.

O princípio metodológico das propensões, neste caso, resumira-se ao aumento da densidade do tempo de jogo com bola, ou da modalidade. Ficou fragmentado, reduzido, permanecendo muito longe de evidenciar a sua

verdadeira dimensão, que se concretiza na “Periodização Tática” na sua constante interacção com os restantes princípios metodológicos. Procuramos sim um aumento na densidade de princípios de acção (referentes ao nosso Modelo de Jogo), não de tipos de esforço, não de técnicas base, não de capacidades condicionais, visto que se os princípios de acção, atrás referidos, forem Específicos do nosso «jogar», todas as outras dimensões serão desenvolvidas na consequência do incremento dessa densidade, tornando-se específicas do «jogar» da nossa equipa.

Tentando perceber as limitações do “treino integrado”, atentemos às palavras de Alpert (1984, cit. Cunha e Silva, 1999), *“A performance está profundamente ligada ao imaginário visual. O lugar visualizado pede ao corpo para ser vivido, convoca-o para uma «passagem ao acto».”* Completa Mourinho (cit. Ilharco & Lourenço, 2006): *“... o que é o estímulo? É a posição no campo, a posição da bola, é o que o adversário vai fazer, é a capacidade de antecipar a acção, é a percepção daquilo que o adversário vai fazer, é a capacidade de perceber que espaço é que o adversário vai ocupar para receber a bola sozinho.”* Fora do contexto de uma “ecologia das imagens”, abordada na sua sensibilidade caológica, o olhar (e consequentemente o corpo) corre o risco de se dissolver e de se corromper na indiferença multimediada (Cunha e Silva, 1999).

Desta forma a abordagem “integrada” transforma-se em abordagem não-específica de cada “jogar”, apresentando limitações no alcance de elevados níveis de performance, fazendo referência a um jogo global, a um jogo-modalidade, face à ausência de uma finalidade, de um modelo de jogo. As decisões tomadas pelos jogadores nos diversos momentos não são reguladas por coordenadas gerais comuns, o que não permite que em cada momento os jogadores possam pensar em sintonia e assumirem o comportamento colectivo que pretendemos que aconteça em todos os instantes. Por outro lado, sabemos que quando tomamos decisões, somos influenciados pelo que vimos

no imediato, mais o que projectamos no futuro (ou seja a intencionalidade) e pelas recordações provenientes de experiências anteriores. Logo a melhoria da qualidade do nosso processo de tomada de decisão depende acima de tudo de muito treino e respeito prévio por princípios claros (Araújo, 2008), ou seja, a forma como os jogadores tomam decisões realiza-se através de ideias e conceitos (Maciel, 2008). Gomes (2006) completa, afirmando que as decisões dos jogadores resultam de dados contextuais mas são configurados por “regras” colectivas que os levam a optar por determinadas escolhas em detrimento de outras. Estas regras não são mais que os princípios de jogo, constituintes do Modelo de Jogo, e é o treino destes que condiciona as escolhas dos jogadores no sentido pretendido, desta forma a tomada de decisão não é abstracta porque tem repercussões no contexto onde se inscreve. A decisão do jogador não se reduz em si mesma, tem influência na dinâmica das relações com os seus colegas, adversários portanto, no contexto da dinâmica colectiva ou seja, no jogo. O treino em Especificidade deverá, desta forma, ser o máximo director do “jogar” de uma equipa pois será ele o responsável pelo sentido da familiaridade e reconhecimento que conduzem aos mesmos padrões de activação no que às decisões dizem respeito (Campos, 2007).

Para finalizar, atentemos às declarações de Carlos Carvalho (2004, cit. Amieiro, 2005): *“Há dois tipos de trabalho com bola: o integrado e o sistémico. No primeiro a bola está presente, mas não de forma subordinada ao modelo de jogo. Nós preconizamos o outro género, em que a bola está presente desde o primeiro, segundo dia de trabalho, com o intuito de modelar os jogadores, colectivamente e individualmente, à nossa forma de jogar”, assim, “A equipa está a ser organizada para jogar desde o primeiro dia e, ao mesmo tempo, está a ser modelada a todos os níveis: físico, técnico e psicológico. Nós damos atenção a todos os factores (dimensões) (...) mas quem coordena todo o trabalho, físico, técnico e psicológico, é a organização, o trabalho táctico (leia-*

se Tático).” Aceitamos que as metodologias têm vindo a evoluir e a melhorar bastante ao longo do tempo, mas a origem continua a ser a mesma: uma metodologia fragmentadora, que exercita os diferentes aspectos do jogo de forma analítica e descontextualizada e que mesmo no caso do treino “integrado” apresenta as mesmas prioridades das demais (Tamarit, 2007). Se por outro lado o objectivo for a melhoria da qualidade de jogo e de organização, esses parâmetros só se conseguem concretizar através de situações de treino onde se consiga trabalhar essa mesma organização (Faria, 2003, cit. B. Oliveira et al, 2006). Assim, *“estar em forma é jogar bem, é a equipa jogar como eu pretendo. A interpretação de um modelo de jogo, não de uma forma individual mas sim colectiva, é a base de sustentação da forma da equipa e das oscilações individuais da forma de cada jogador. Por isso é que eu digo que a base da sustentação da boa ou má forma de um jogador é a organização da equipa. Por exemplo, a «má forma» de um jogador pode ser disfarçada pela organização da equipa”* (Mourinho cit. Oliveira et al., 2006:98).

3.2. Para actuar sobre o mundo, precisamos de primeiro o perceber: O exemplo da Vida

“O que observamos não é a natureza em si, mas a natureza exposta ao nosso método de questionamento” (Heisenberg, cit. Capra 2000)

“Para sobreviver, a humanidade precisa de uma nova maneira de pensar” (Einstein, cit. Fortin, 2005)

As grandes realizações da biologia molecular, descritas como “a quebra do código genético”, resultaram na tendência para representar o genoma como um arranjo linear de genes independentes, cada um deles correspondendo a uma característica biológica. No entanto, pesquisas têm demonstrado que um

único gene pode afectar um amplo espectro de características, e que, inversamente, muitos genes separados se combinam com frequência para produzir uma única característica. Torna-se evidente que o estudo das actividades coordenadoras e integradoras de todo o genoma é de importância suprema, mas esta tem sido seriamente dificultada pela perspectiva mecanicista da biologia convencional (Capra, 2000).

Maciel (2008) referindo-se a este projecto, vulgo “segredo da vida”, afirma que este representa a metáfora perfeita das limitações do cartesianismo, uma vez que este, não atendendo que o verdadeiro segredo se encontra nas conexões e nos padrões de organização do todo, apresentava-se à partida, capaz de conhecer o Homem a partir das suas partes, no caso os genes. O mesmo autor declara que esta situação se revelou uma ficção, pois apesar dos animais de uma mesma espécie serem geneticamente iguais, o que se observa, é que é a diversidade que nos caracteriza. Uma diversidade que tem por base, a forma como os genes, se expressam, ou seja, a sua interacção individualizante. Sendo que se quebrarmos o padrão que une todas as rubricas de conhecimento, destruiremos automaticamente toda essa qualidade.

Venter (cit. Lourenço & Ilharco, 2006) defende que, relativamente a esta temática, há dois erros que devemos evitar; por um lado o determinismo, ou seja, a ideia de que todas as características de uma pessoa são determinadas pelo genoma, e o reducionismo, isto é, a ideia de que com o conhecimento total da sequência do genoma humano é apenas uma questão de tempo até que o conhecimento das funções e das interacções dos genes, nos proporcionem uma descrição causal total da variabilidade humana.

As limitações do modelo reducionista foram evidenciadas de maneira dramática pelos problemas do desenvolvimento e diferenciação. Nos primeiros estágios do desenvolvimento dos organismos superiores, o número de células aumenta de um para dois, para quatro, e assim por diante, duplicando a cada passo. Uma vez que a informação genética é idêntica em cada célula, como

podem estas especializar-se de diferentes maneiras, tornando-se musculares, sanguíneas, ósseas, nervosas e assim por diante? O problema básico do desenvolvimento, que aparece em muitas variações por toda a biologia, foge claramente diante da concepção mecanicista da vida. Por outras palavras, poderemos afirmar, que se conhece o alfabeto genético, mas quase não se tem ideia da sua sintaxe. É assim evidente que a maior parte do ADN, pode ser utilizado para actividades integrativas, a respeito das quais é provável que os biólogos permaneçam ignorantes, pelo menos enquanto continuarem presas a modelos mecanicistas (Capra, 2000). Neste sentido poderemos afirmar, que a relação entre as partes é mais importante que a soma das partes (Cunha e Silva, 2008).

O que pretendemos evidenciar, aproveitando o exemplo do “projecto do genoma humano”, é que o que é basilar não são só os genes. Um ser vivo não é determinado pelos seus genes (que o levariam a agir), mas nos seus genes (que o limitam nas suas acções). Desta forma o que conta bastante e de uma forma complexa são as relações entre esses mesmo genes – são as ligações, entre um e outro gene e um e outro conjunto, as conexões entre redes de componentes, os padrões de comportamento biológico, físico, cultural é que causam que cada ser vivo aquilo que é. Assim podemos afirmar, que os nossos genes não deliberam quem somos. O que nos torna dissemelhantes são as ligações entre os nossos genes, a forma como se relacionam entre si. Esta observação é global e aponta para a complexidade do comportamento do ser humano. Teremos pois de contemplar o fenómeno e assimilar que entre genes ou entre homens são determinantes as ligações, as relações, as conexões, os padrões de comportamento.

No mesmo sentido pretendemos evidenciar que uma equipa de basquetebol não o é apenas em função dos seus jogadores, é também a forma como esses mesmos jogadores estão e são juntos: as suas ligações, comportamentos, relacionamentos, padrões de actuação. Neste comprimento

de onda defendemos que são as conexões, as relações recorrentes entre vários elementos, que fazem o todo ser aquilo que é, que lhe dá identidade e que o distingue como dada entidade, sendo que a interacção entre diversos componentes é a actividade mais forte e mais eficaz (Benkirane, 2002). Assim compreendemos que o que de mais forte uma equipa pode ter é jogar como uma equipa (Mourinho, cit. Oliveira, 2006). Alcançando esta forma de reflectir não nos deixaremos surpreender, sobre o facto de Gershenfeld (2002) se ter apercebido de que, ao ligar entre si um grande número de pequenos computadores integrados em redes, se tornava possível fazer com que as máquinas efectuassem coisas que um grande computador não consegue devido ao seu isolamento. Assim, sendo se o jogo é resultado da interacção entre indivíduos pensantes, o que se pretende é que exista uma linguagem comum. Advogando que isto só se consegue se todo o processo de treino for concebido numa perspectiva de organizar comportamentos que criem essa mesma linguagem (Faria cit. Ilharco & Lourenço, 2006).

Pretendemos salientar, que o problema não reside nas ideias de Descartes, mas sim no uso irreflectido, que posteriormente se fez destas, e que nos conduziram à situação actual, que implica uma ruptura epistemológica, já encetada em algumas áreas do conhecimento, devido ao reconhecimento e ou constatação das limitações do reducionismo, uma tendência, que, deverá alargar-se às restantes ciências, sendo com base neste pressuposto, que também as Ciências do Desporto deverão encetar esta ruptura epistemológica (Maciel, 2008).

Neste sentido, o pensamento complexo situa-se num ponto de partida para a acção mais rica, menos mutiladora. Cremos profundamente que quanto menos um pensamento for mutilador, menos mutilará os humanos (Morin, 2003), e por consequência, menos mutilará o próprio mundo. A proposta da complexidade é que entendamos que o elemento relacional é fundamental para que possamos compreender (e actuar) (n)a verdadeira realidade do nosso

mundo sendo que, a própria organização da vida foi definida pela sua “conectividade”: átomos que formam moléculas, moléculas que formam células, células que formam órgãos, órgãos que formam criaturas, criaturas que formam famílias, famílias que formam comunidades (Gershenfeld, 2002).

Percebendo as limitações do pensamento vigente, sentimos ser o momento de evidenciar a necessidade de uma alteração metodológica, que atente às características reais do mundo em que vivemos. Nunca poderemos esquecer que uma alteração metodológica (mudança na forma de agir) terá sempre de ser precedida numa mudança na forma de pensar. Precisamos de o que Capra (2005) designa de “novo paradigma”. Como entender então a vida sem recorrer aos artifícios simplificadores que facilitam e possibilitam o entendimento, aos artifícios de que a vida se serve para entender?

Compreendendo que vivemos hoje num mundo globalmente interligado, no qual os fenómenos biológicos, psicológicos, sociais e ambientais são todos interdependentes e que para descrever e compreender esse mundo apropriadamente, precisamos de uma perspectiva ecológica que a visão do mundo cartesiano não nos oferece (Capra, 2005). Sendo que nesse sentido começa a formar corpo uma nova posição científica, pela mão de diversos autores (Capra, Maturana, Fortin, Cunha e Silva, Varela, Morin, Prigogine entre outros), que defendem o pensamento sistémico em detrimento do analítico. Boaventura Sousa Santos (1989, cit. Cunha e Silva, 1999) afirma que esta nova postura científica permite antever o aparecimento de um novo quadro conceptual, já não marcado pela arrogância totalitária de um conhecimento formatado num *método pronto-a-vestir*, mas sim fundada na humildade da valorização do pormenor, da especificidade, enfim, um *método feito-à-medida* (de cada contexto, das circunstâncias macro que dão significado à vida) necessidades e exigências do utilizador. Um caminho específico de cada treinador, de cada equipa, de cada conjunto. Acreditamos que os processos de treino devem ser equacionados à luz do pensamento sistémico para que a

partir daqui se desenvolvam metodologias congruentes com a sua complexidade.

Apoiada neste prisma surge a denominada “Periodização Tática” que, se comporta como uma resposta das Ciências do Desporto, preconizada pelo Professor Vítor Frade à necessidade urgente de uma visão alternativa (complexa) sobre o Jogo e consequentemente sobre o treino. A periodização e operacionalização deste processo dá primado à Tática, enquanto elo de ligação de todos os factores da performance, regulando-se no desenvolvimento de uma organização colectiva, centrando-se na aprendizagem de determinadas regularidades no “jogar” da equipa através da operacionalização dos princípios do Modelo de Jogo assumindo-se por isso num método Específico (da equipa), e por isso único. Entender esta concepção é perceber que a aprendizagem, a aquisição de conhecimentos específicos relativos a uma determinada forma de jogar, é a ocupação central da equipa (Oliveira, B. et al., 2006). Assim, este processo de treino, apresenta-se como uma emergência de uma nova forma de pensar o Jogo, a equipa, o Homem, dando resposta ao que Morin (2003) denominou de “paradigma da complexidade”, o novo paradigma. Perceber esta linha de pensamento assistir-nos-á a compreender melhor a pertinência de esta abordagem complexa, facto este sobre o qual nos debruçaremos no próximo capítulo.

3.3. Paradigma da Complexidade: Uma necessidade para compreender a verdadeira realidade

“A nova ciência deverá ser uma escuta poética da Natureza” (Prigogine, cit. Cunha e Silva, 1999)

O conceito paradigma apresenta-se como sinónimo de modelo, de modelo-matriz ou de modelo-estrutura. Para Thomas Kuhn (1996, cit. Ilharco & Lourenço, 2006), paradigma é a ferramenta teórica e o conjunto de procedimentos e leis que constituem a raiz que orienta toda a investigação em dada altura e contexto histórico. Daí que a história da ciência nos ensine que, cada vez que muda um paradigma, seja o próprio mundo a mudar. Ao mudar o mundo mudam, necessariamente, os homens e neles a sua forma de olhar, de interpretar e de experimentar o mundo e as coisas (Ilharco & Lourenço, 2006).

Todos nós sentimos que o mundo que vemos hoje à nossa volta é muito complexo, quer seja nas estruturas biológicas, nas estruturas anatómicas ou nas partículas elementares, em todo o lado descobrimos a complexidade (Prigogine, 2002). Assim na contínua demanda para compreender a verdadeira realidade do Mundo, procuramos um conhecimento que reconheça essa multidimensionalidade das coisas, de um conhecimento que procure em toda a parte as ligações, relações e associações. Procuramos um caminho que possua a capacidade efectiva de unir os conhecimentos desligados pelo método da simplificação (Fortin, 2005).

Desta forma faz todo o sentido acentuar a importância da desterritorialização dos saberes. Importa fomentar, definição usada por Karl Popper, o amolecimento das ciências “duras” e o endurecimento das ciências “moles”. Superar a obsessão tirânica da “demarcação, da assepsia dos lugares, da paranóia da contaminação. Saberes locais, muito senhores do seu quintal, do seu exíguo feudo, vão envelhecer inevitavelmente. Daí que se deva arriscar

na sua circulação por outros territórios; territórios esses que não os viram nascer, mas que estarão dispostos a acolhê-los temporariamente durante períodos de reciclagem. Sempre em trânsito, os saberes não envelhecem, ou como Einstein já sabia, envelhecem mais lentamente e, além disso, não correm o risco de se decompor, pois o confronto não anula as diferenças, acentua-as, enriquecendo os diferentes (Cunha e Silva, 1999). É imprescindível que estas interações sejam acentuadas para que se possa exponenciar a aprendizagem, isto é, a articulação entre todas as áreas fomenta a criatividade, as ideias novas (Steels, 2002). No mesmo sentido Dimas Pinto (2000), referindo-se à evidência de que a performance apresenta uma estrutura multidimensional defende que, os caminhos da sua pesquisa têm de ser obrigatoriamente percorridos através de abordagens pluridisciplinares.

Este conjunto de necessidades encontram resposta no pensamento complexo edificado por Edgar Morin. A palavra complexidade provém do latim *Complexus*, “Tecido em conjunto”, sugerindo o entrelaçamento das partes ou das componentes de base de um sistema físico ou biológico (Benkirane, 2002). Morin (2002) afirma que os dois aspectos fundamentais da complexidade são, por um lado, a natureza multidimensional dos problemas, onde o *complexus* é realmente tecido em conjunto, e por outro lado, as contradições irreduzíveis que os problemas profundos suscitam.

Acerca deste paradigma Fortin (2005) declara: “*O ponto de partida da complexidade é a recusa da simplificação sob todas as suas formas, redutora, disjuntiva, idealista, etc. A complexidade é o reconhecimento de que tudo o que nos rodeia, das estrelas ao homem, é sempre multidimensional, enredado, diversificado.*” Evidenciamos desta forma que uma diferença importante entre a ciência cartesiana e a perspectiva da complexidade é a ênfase dada por esta última às relações em detrimento dos objectos, por isso, ao todo em vez de às partes. É a recusa de reduzir a equipa ao somatório das características

individuais dos seus jogadores, circunscrever o Homem ao jogador, resumir o processo de treino à fragmentação das dimensões da performance.

Trata-se de compreender a importância do aspecto relacional, procurar que a equipa seja algo maior do que a soma dos seus jogadores, perceber o jogador enquanto entidade global e o próprio treino enquanto incremento de uma condição global colectiva, na procura constante de elevados patamares de rendimento durante toda uma época desportiva. Neste sentido e ao contrário do que se julgou durante muito tempo, o valor de uma equipa não reside exclusivamente nos membros que a compõem, por mais valiosos e prestigiados que sejam. Depende sim, e muito, da dinâmica relacional que possa vir a ser desencadeada no interior da equipa (Araújo, 2008).

Surge de capital importância explicitar que o emergir do paradigma da complexidade não implica a implosão do paradigma do reducionismo, ou seja, o não-cartesianismo da epistemologia contemporânea não poderá, se for bem entendido, fazer-nos menosprezar a importância do pensamento cartesiano (Bachelard, 2008). Pelo contrário, a sua coexistência e interacção darão sentido aos dois modelos fundamentais de pensamento filosófico e científico (Ilharco & Lourenço, 2006). O pensamento complexo não é assim o contrário do simplificador. A perspectiva da complexidade opera a união entre a simplicidade e a complexidade. O pensamento complexo não ignora nem anula a importância e contributo do paradigma simplificador na história do pensamento científico. Ele apenas reconhece as suas limitações e as suas impossibilidades, nomeadamente quando separa e descontextualiza os fenómenos estudados (Morin, 2003). Pretende-se então salientar que o problema não reside nas ideias de Descartes, mas sim no uso irreflectido, que posteriormente se fez destas, e que nos conduziram à situação actual, que implica uma ruptura epistemológica, já encetada.

3.3.1. O que é um sistema? A equipa de basquetebol enquanto sistema complexo

“ O único esforço científico sério é aquele que respeita a realidade: se esta é complexa, apresentá-la de maneira simples é pura traição (Jacquard cit. Fortin, 2005).

“À primeira vista, o funcionamento de uma orquestra sinfónica, de um grupo desportivo, de uma equipa científica, ou de uma nação parece incomparavelmente diferente.” (Damásio, 2006). Será assim tão distinto? Assumirá o seu comportamento global, na busca das melhores performances, características tão diferentes? Pensamos que esta pergunta encontrará resposta na definição de sistema complexo, expressa por Von Bertalanffy, aquando da formulação da sua Teoria geral dos sistemas.

A teoria geral dos sistemas opôs-se à “simplificação” pela ideia de que um sistema complexo é um sistema que não pode ser caracterizado a partir da reunião das características e qualidades das suas partes constitutivas, e cujo comportamento não pode ser previsto a partir das propriedades das partes componentes (Cunha e Silva, 1999). Assim um sistema passou a significar um todo integrado cujas propriedades essenciais surgem da relação entre as suas partes, e o pensamento sistémico, fundamentou-se na compreensão de um fenómeno dentro de um contexto maior (Capra, 2000). A equipa passa então a ser entendida como um sistema complexo, cujo valor global não pode ser traduzido pelo somatório dos valores individuais, mas por uma nova dimensão que emerge da interacção que ocorre ao nível dos elementos constituintes (Teodurescu, 1984).

Esse é de facto o significado da palavra “sistema” que, deriva do grego *synhistanai* (“colocar junto”), e segundo Von Bertalanffy, constitui-se por “complexos elementos em interacção “ (1977, cit. Frade 1990). Não existindo inter-relações entre os elementos, não há sistema ou seja, a partir do momento em que existe interacção entre pessoas, podemos delimitar um sistema

(Gomes, anexo). Assim, nós não dizemos que um “monte de lixo” é um sistema, sendo que para além disso as relações têm de ser mútuas e não lineares. Esta ideia significa que a totalidade dos elementos é irreduzível aos elementos tomados isoladamente, portanto irreduzível ao princípio da somatividade. Só neste caso existirá verdadeiramente sistema (Bertalanffy, 1982, cit. Fortin, 2005). Desta forma um sistema não pode ser entendido pelo princípio de análise, visto que uma célula é capaz de se alimentar, de se reproduzir, de metabolizar, mas as moléculas que a compõem são incapazes de tudo isso se as considerarmos isoladamente. Estamos neste caso perante propriedades emergentes (Fortin, 2005).

3.3.1.1. *Emergência(s), a magia dos sistemas complexos*

“Para dizer as coisa com toda a franqueza, esta oposição alma/corpo tal como a conhecemos desde há séculos é para mim um falso problema. Os mecanismos de emergência vieram por um ponto final em todas as questões gastas. O problema está resolvido, não falemos mais dele!” (Varela, 2002)

No início da década de 20, o filósofo C. D. Broad definiu o termo “propriedades emergentes” para as propriedades que emergem num certo nível de complexidade, mas não existem em níveis inferiores (Capra, 2000; Kauffman, 2002), isto é, as qualidades ou propriedades de um sistema que apresentam um carácter de novidade relativamente às qualidades ou propriedades das componentes consideradas isoladamente ou organizadas diferentemente num outro tipo de sistema (Morin, cit. Fortin, 2005). Desta forma, dois olhares não são um mais um olhar, são toda uma cumplicidade cognitiva que ultrapassa a álgebra linear e introduz, eventualmente, uma oportunidade de catástrofe no território do conhecimento (Cunha e Silva, 1999).

A utilização de dois olhos, ou seja, a visão binocular revela uma dimensão extra chamada profundidade (Bateson 1987, Cunha e Silva, 1999).

A “inteligência em enxame”, que se observa por exemplo nas formigas e nas térmitas, ilustra a sua capacidade de induzir movimentos colectivos que, em termos de complexidade, se situam alguns graus acima das possibilidades oferecidas aos componentes de base (Benkirane, 2002). Francisco Varela (2002, pag.142) chega mesmo a colocar a questão: “*Onde está o Francisco?*”, respondendo que ele não se encontra na sua perna nem no seu lobo occipital nem sequer no seu olho esquerdo. Ele não existe nesses locais porque ele é uma propriedade emergente. Sendo que ele é um nível que só existe enquanto *pattern* dinâmico e emergente, mas que lhe permite apertar a mão.

Assim, por exemplo, a memória enquanto efeito colectivo, é considerada uma propriedade emergente. Cada informação não é memorizada por um neurónio específico, por exemplo o neurónio que sabe onde deixei as chaves ou o que se lembra do meu número de telefone, mas está espalhada em diversos neurónios que agem colectivamente. Uma memória assim distribuída por numerosos neurónios que agem colectivamente é mais robusta, sendo que mesmo que um ou dois neurónios possam deixar de funcionar sem por isso afectarem o comportamento conjunto (Derrida, 2002).

Desta forma como afirma Cunha e Silva (1999), as partículas elementares que surgem depois da análise nunca conseguiriam reconstruir o todo. Existiria sempre qualquer coisa a menos, fosse um suplemento, um ar. Como se estivéssemos a contemplar um quadro de Seurat, onde o conjunto dos pontos que constituem a imagem define-se, sobretudo, nas relações de vizinhança com os outros pontos, ou seja, a emergência da imagem não está neles, mas na teia de cumplicidade que estabelecem, para iludir a retina e nos proporcionar uma falsa sensação de continuidade (Condé, 1993, cit. Cunha e Silva, 1999).

Da mesma forma, nas ciências humanas, podemos estudar o comportamento dos seres enquanto indivíduos ou enquanto população e, evidentemente certas propriedades não surgirão se não ao nível do grupo, assim sociedade comporta propriedades emergentes: podendo estas serem mitos, a moral, as instituições, a cultura (Fortin, 2005), sendo que a criação de uma cultura comum dentro de uma equipa, exhibe-se como a grande tarefa de quem orienta, no sentido que esta possa apresentar propriedades emergentes.

Tentamos desta forma estabelecer padrões de comportamento comuns, permitindo que o todo seja maior do que a soma das partes. Dotando a equipa de propriedades emergentes, baseadas numa ideia de jogo própria e por isso Específica, sendo por isso que Gomes (anexo 2) afirma: “*O lado Tático, é a emergência*”. Defender de forma zonal, por exemplo, é considerada uma emergência, pois depende de toda a equipa, não sendo uma capacidade presente, por si só, nos jogadores de forma individual. Apresenta-se literalmente como uma forma de actuar colectivamente, que só exhibe toda a sua potencialidade, no estabelecimento de uma linguagem comum entre todos os elementos. As qualidades organizacionais mais ricas são emergências, sendo que a própria organização, fundamento dessas emergências, é ela própria emergência. Indedutível ou irredutível, a emergência é uma noção singularmente complexa.

3.3.1.2. Pseudo-Holismo, uma nova forma de perceber o sistema; O jogo enquanto macrosistema (sistema de sistemas)

“A complexidade do sistema, reside no facto de tanto ser impossível reduzir o todo às partes, como as partes ao todo.” (Fortin, 2005)

Torna-se capital referir que, existem propriedades das partes que não são propriedades intrínsecas, mas só podem ser entendidas dentro do contexto do todo mais amplo. Assim, numa abordagem sistémica, as propriedades das partes, só podem ser percebidas a partir da organização do todo. Disso é consequência o facto de, uma abordagem sistémica se concentrar não nos elementos básicos, mas em princípios de organização básicos, sendo por isso uma abordagem ecológica (Capra, 2000), contemplando por isso o ambiente em que o sistema está inserido e respectivas interacções (Maciel, 2008).

A teoria geral dos sistemas teve o mérito de mostrar a universalidade do conceito de sistema: dos átomos às estrelas, passando pelos seres vivos e pela sociedade (Fortin, 2005). Mas por outro lado exibiu as suas limitações anulando a diversidade no seio da unidade, reagindo ao reducionismo por uma ideia de “holismo balofo”. Admitimos que o conceito de sistema se apresenta como fundamental no desenvolvimento do pensamento complexo, mas este não anula a individualidade, pelo contrário, esta é parte fundamental do todo, estabelecendo-se nas suas relações com o mesmo. A teoria dos sistemas reagiu ao reducionismo, em e pelo «holismo» ou a ideia do «todo», mas julgando ultrapassar o reducionismo, o «holismo» operou de facto uma redução ao todo: daí não só a sua cegueira sobre as partes enquanto partes, mas a sua miopia sobre a organização enquanto organização, a sua ignorância da complexidade no seio da unidade global (Morin, cit. Fortin, 2005). Reduzir o todo às partes, ou só ver o todo como realidade, em ambos os casos, aplica-se a mesma lógica que consiste em mascarar o que é interdependente (Fortin, 2005).

Neste sentido, o neurocientista português António Damásio (2006) declara, relativamente à importância que o individual assume dentro do sistema, que: *“... tem a ver com a forma como múltiplos executantes se comportam em torno de um projecto singular como se fossem uma entidade única, embora mantenham as suas individualidades”*, ou seja, um conjunto de elementos que interagem entre si a fim de alcançar um objectivo comum (Moriello, 2003, cit. Tamarit, 2007), colocando de parte uma ideia de “holismo”, que se vê ultrapassada por aquilo que Gomes (2006) designa de “Pseudo-Holismo”, ou seja, as entidades colectivas passam a ser entendidas como uma totalidade significativa, isto é, com uma ordem a partir da qual percebe as relações todo-partes (Gomes, 2006). Trata-se assim de um conceito de colectivo que não anula a individualidade onde cada jogador assume um papel na totalidade que constitui e Pascal (cit. Fortin, 2005, pag.45) conclui: *“Considero ser impossível conhecer as partes sem conhecer o todo, do mesmo modo que o é conhecer o todo sem conhecer singularmente as partes.”*

“A equipa é uma colectividade feita de singularidades. Eu acho que a coisa mais errada que os especialistas em futebol dizem é de uma forma muito definitiva: «a equipa é um todo». Sim, é um todo, mas é um todo feito de partes e essas partes são fundamentais, ou seja, não é um todo homogéneo, é um todo absolutamente diferente do que é um todo... é um mosaico fluído que é também uma imagem da biologia e da parede da membrana celular, é um mosaico, mas fluído e portanto só faz sentido que esse todo seja mutante, que não seja um todo cristalizado. A pior equipa é a equipa muito una, muito coesa, muito dirigida, com muitos objectivos, muito fechada em si própria” (Cunha e Silva, 2008).

Quanto mais conhecermos as partes, qualidades e comportamentos individuais, melhor conheceremos o todo, por outro lado quanto mais conhecermos o todo, emergências e constrangimentos globais, melhor conhecemos as partes. A recursão entre estes termos permite compreender as

inibições e transformações que surgem tanto ao nível do todo como ao nível das partes (Fortin, 2005). Deste modo sugerimos que a dinâmica evolutiva inerente ao processo de treino, deverá fazer-se de acordo com uma CoRelação Auto-Hetero, capaz de respeitar os princípios do “Pseudo-Holismo”. Assim deverá ser Auto, no sentido de permitir fazer evoluir a parte (os jogadores), e Hetero, no sentido de permitir fazer evoluir o todo (o jogar da equipa), consubstanciando-se esta evolução, através da evolução das relações entre as partes (Maciel, 2008).

Desta forma a ideia de sistema, não é uma ideia simples, simplificável. A ideia de sistema é uma ideia complexa que nenhuma redução analítica ou holística pode atingir. Assim não devemos nunca isolar ou reduzir um ao outro, o todo e as partes. Há que ligar sempre estes termos, inscrevendo-os num circuito recursivo onde, através de complementaridades e antagonismos, eles se co-produzam e se co-gerem. O sistema é assim uma unidade global onde as partes produzem um todo, o qual, retroagindo sobre as partes, por seu turno as produz. Todo e partes são sempre relativos um ao outro, são relacionais. Eles fundam essa unidade complexa que Morin designa de sistema complexo, sendo neste seguimento que sistema e complexidade necessitam desde o início de serem associados (Fortin, 2005). Analogamente o jogador fará a equipa, no sentido em que este lhe empresta as suas capacidades, sendo que no sentido contrário a equipa fornecerá um contexto de interacções, um padrão de organização, que irá retroagir sobre o jogador, permitindo-lhe a manifestação do seu talento, ou seja, uma abordagem ecológica onde o indivíduo influencia o meio e vice-versa, dito de outra forma, “sistemas dentro de sistemas”.

Acerca desta temática Capra (2000) refere que, uma propriedade que se destaca na vida é a sua tendência para formar estruturas multiniveladas de sistemas dentro de sistemas. Cada um desses sistemas forma um todo com relação às suas partes, enquanto que, ao mesmo tempo, é parte de um todo

maior. Desse modo as células combinam-se para formar tecidos, os tecidos para formarem órgãos e os órgãos para formar organismos. Estes por sua vez existem dentro de sistemas sociais e de ecossistemas. Ao longo de todo o mundo vivo, encontramos sistemas vivos aninhados dentro de outros sistemas vivos.

Assim o jogador, de acordo com a sua própria natureza é considerado um sistema e ainda como subsistema da equipa (Maciel, 2008). Considerando a equipa um sistema complexo, o jogo será um “sistema de sistemas” (Oliveira, G., 2004), no sentido em que é uma teia de relações, uma configuração em que é um espaço social, formado, vivido e praticado pelo movimento e pelas relações que ele opera (Veijola, 1994, cit. Cunha e Silva, 1999). O jogo é efectivamente assim, estimulando a uma interacção simultânea entre companheiros e adversários, ou seja com o confronto sempre presente (Barreto, 2001), Neste sentido e de uma perspectiva complexa o Universo será o Meta sistema, onde se relacionam todos os sistemas, no fundo, “mundos dentro de mundos” (Cunha e Silva, 2008).

3.3.2. Quando eu sou as relações que estabeleço

“O jogador tem de ser analisado tendo em conta as relações que estabelece com os outros. O individual sozinho não existe!” (Gomes, anexo)

Uma ideia fundamental do pensamento complexo prende-se com o facto de este defender que essa teia de relações, ligações e interacções que caracterizam um sistema não lhe são exteriores, estas são integrantes e caracterizadoras desse mesmo sistema. Desta forma, Bateson (cit. Capra, 2000) afirmava que para descrever a natureza com precisão, se deveria tentar falar a linguagem da natureza, que ele definia como uma linguagem de

relações. O mesmo autor reforçou a ideia, apontando, que as relações constituem a essência do mundo vivo. A forma biológica consiste em relações, tendo enfatizado que essa é também a forma como as pessoas pensam.

Esta ideia foi corroborada pela denominada psicologia de Gestalt, que reconheceu a presença de totalidades irreduzíveis como o aspecto chave da percepção. Os organismos vivos, afirmaram eles, percebem as coisas não em termos de elementos isolados, mas como padrões perceptuais integrados, isto é, totalidades significativamente organizadas que exibem qualidades que estão ausentes nas partes. (Capra, 2000). A gênese do nosso conflito habita na propensão para conceber as generalizações de objectos separados, inclusive de um eu separado, e de seguida confiar que elas pertencem a uma realidade objectiva, que existe além de nós. Para subjugar a nossa agonia cartesiana, necessitamos de reflectir de forma complexa, mudando o nosso foco conceptual de objectos para relações.

Neste sentido, podemos afirmar que as moléculas e os átomos, as estruturas descritas pela física quântica, consistem em componentes. No entanto, esses componentes, as partículas sub atômicas, não podem ser entendidas como entidades isoladas, mas devem ser definidas através das suas inter-relações. Nas palavras de Henry Stapp: *“uma partícula elementar não é uma entidade não-analisável que existe independentemente. Ela é, na sua essência, um conjunto de relações que se dirige para fora em direcção a outras coisas”* (cit. Capra, 2000:42).

Apontando na mesma direcção Morin (2003) declara que o homem é um ser evidentemente biológico e ao mesmo tempo um ser evidentemente cultural, metabiológico que vive num universo de linguagem, de ideias e de consciência. Ora, relativamente a estas duas realidades, a realidade biológica e a realidade cultural, o paradigma da simplificação obriga-nos a querer separá-las, quer também a reduzir a mais complexa à menos complexa. Iremos, neste sentido, estudar o homem biológico no departamento da biologia, mas como um ser

anatômico, fisiológico. Enquanto isso iremos estudar o homem cultural nos departamentos das ciências humanas e sociais. Ao mesmo tempo estudamos o cérebro como órgão biológico e o espírito (*the mind*), como uma outra função ou realidade psicológica. Esquecemo-nos que um não existe sem o outro, ou melhor, que um é simultaneamente o outro, embora sejam tratados por termos e conceitos diferentes.

“De facto ninguém tem um corpo. Há uma distância iniludível entre mim e um objecto que possuo: posso deitá-lo fora sem deixar de ser quem sou. Com o corpo não sucede o mesmo: sem ele eu deixo de ser quem sou. Por isso, o meu corpo não é físico, no sentido cartesiano do termo, não é Körper, mas o fundamento de toda a minha existência, da minha própria subjectividade, o Leib” (Sérgio, 2003, cit. Ilharco & Lourenço, 2006). Na realidade não há fenómenos simples, o fenómeno é um tecido de relações (Bachelard, 2008).

Assim e em última análise, não há partes em absoluto, sendo que o que denominamos de partes é um padrão numa teia inseparável de relações. Portanto uma mudança das partes para o todo também pode ser vista como uma mudança de objectos para relações. Na visão mecanicista o mundo é uma colecção de objectos. Estes, naturalmente, interagem uns com os outros, e portanto há relações entre eles, mas as relações são secundárias. Numa abordagem sistémica, compreendemos que os próprios objectos são redes de relações, dentro de redes maiores, sendo que neste sentido as relações são fundamentais. (Capra, 2000)

No mesmo sentido, *“Se admitirmos que nada em nós existe em si mesmo, nem física nem espiritualmente, que ninguém pode definir-se de outro modo que não em relação com o exterior e que nós somos o conjunto de todas as nossas relações com os outros e com o mundo, torna-se evidente que, se prejudicarmos as nossas relações, prejudicamo-nos a nós próprios... Portanto, não temos escolha: toda e qualquer acção negativa em relação ao que consideramos vulgarmente exterior a nós nos prejudica, não por contragolpe,*

mas imediatamente porque... somos nós! Somos autoconstituídos pelas nossas relações com o exterior. Isto não é moral, é um facto” (Nottale, 2002:294).

Concluimos assim que, a perspectiva complexa vê o mundo como uma rede de inter-relações complexas. Assim sendo, não podemos falar da realidade de uma entidade discreta fora do contexto da sua esfera de inter-relações com o seu meio e outros fenómenos (Dalai-Lama, 2006, cit. Maciel, 2008), sendo essas inter-relações e inter-dependências caracterizadoras do próprio objecto. Desta forma as relações apresentam-se como objecto de estudo fundamental para um pensador sistémico, sendo essas relações existentes entre os diversos constituintes que, conferem ao sistema uma determinada forma que os distingue (Capra, 2000).

O reducionismo e a fragmentação acabam por descontextualizar os fenómenos, tornando assim impossível explicá-los na sua totalidade, destruindo a sua forma, pois como alerta Thom (1994, cit. Cunha e Silva, 1999), quando se coloca a substância num tubo de ensaio e se juntam químicos, na tentativa de perceber o que se passa, destrói-se completamente a estrutura interna do objecto. Ora é ao reintegrá-los no todo, ou melhor, é ao não os descontextualizar do todo que são e onde estão que encontramos a resposta da complexidade.

Desta forma, a perspectiva complexa incita-nos a ver a árvore-e-a-floresta. Ao desagregarmos a parte do todo, ao destruir as relações existentes, não só descontextualizamos a parte como alteramos o todo. O todo torna-se diferente porque passa a estar estabelecido sem a parte que lhe foi retirada, o que levará a ajustamentos, novos equilíbrios e compensações. Assim, apenas pela alteração de uma parte, por mais pequena que seja, o todo pode modificar-se bastante. Desta forma, a alteração de uma parte pode levar a que todas ou muitas outras partes, das relações entre elas no âmbito do todo, tenham que se modificar, vindo por isso a gerar um todo diferente do anterior.

O todo, sendo uma pessoa ou um grupo, constitui-se pelas relações, conexões e interacções entre os seus elementos (Lourenço & Ilharco, 2006).

Neste sentido, imaginemos uma situação hipotética em que a selecção de basquetebol Espanhola, na preparação de uma qualquer partida, perdia por lesão Pau Gasol (homem interior, posição 4/5). Por essa altura o seleccionador espanhol debatia-se com uma grave onda de lesões e não possuía nenhum substituto natural (que esteja rotinado a desempenhar aquela função). A opção do seleccionador, por força das várias circunstâncias, seria colocar o extremo Rudy Fernandez na posição 4/5 (que era de Gasol), e fazendo entrar outro jogador para a posição 3 de Fernandez. Pretendemos evidenciar que de uma alteração deste género não resultou apenas uma equipa diferente (sem Gasol), mas antes uma equipa completamente diferente (sem Gasol, e sem o antigo Fernandez). Na nossa perspectiva, isto acontece porque as relações e os padrões de actuação, ou seja, a dinâmica da equipa se alteraram drasticamente. A ausência de Gasol, por si só, modificou o todo que é a equipa, tendo correspondido também à saída de Fernandez do seu lugar habitual e assim todos os jogadores foram obrigados a recompor o todo. O novo todo é por isso muito diferente do que eventualmente se poderia pensar ser o anterior todo, mais a ausência de Gasol. Estas alterações promoveram um enorme ajustamento na teia de relações, sendo que Fernandez já não era Fernandez, visto estabelecer naquele momento conexões e ligações diferentes das que estava habituado. Assim, se o elemento se caracteriza nas suas interconexões e interligações, e com as respectivas alterações nos padrões de actuação da selecção Espanhola, Fernandez era agora um jogador diferente.

Concluimos, neste sentido, que a mesma parte pode ser de facto algo muito diferente, em função da posição que ocupa no todo e das relações que desdobra com as outras partes desse mesmo todo. Acabamos por ter um enunciado segundo o qual as partes (relações) não existem em si mesmas, o que corresponde de alguma forma ao princípio da relatividade. Existe uma

vacuidade, ou seja, um desaparecimento das propriedades autónomas dos objectos. “Posição”, “orientação”, “velocidade”, são palavras que não possuem sentido absoluto, mas antes remetem para relações de par (ou da equipa), existindo apenas interposições, interorientações e intervelocidades (Nottale, 2002).

Nesta altura achamos pertinente referir que se uma equipa se deverá definir pelos seus processos, padrões de trabalho, pelas ligações entre os seus elementos, interacções recorrentes, intra e intergrupais e pelo relacionamento entre os seus elementos a todos os níveis, o processo de treino deve ter esta realidade sempre presente. Assim, o processo deverá visar a construção de comportamento colectivo dos jogadores. Específico, isto é, visando os relacionamentos, as interacções, o padrão global de actuação (Lourenço & Ilharco, 2006), bem como o padrão das partes e do individual.

3.3.2.1. Interacção a dinâmica regular que produz o sistema

“Aquilo que faz o jogo, que faz a vida são as relações” (Gomes, anexo 2)

Apesar de tradicionalmente se compreender as acções numa relação linear de causa-efeito, a noção de sistema leva-nos para um outro sentido ou seja, deixa de se entender os comportamentos dos jogadores como uma acção para ser reconhecida como uma Interacção (Gomes, 2006). De acordo com esta lógica, a acção de um jogador influencia a dinâmica do sistema e portanto, nas intenções e decisões dos demais ou seja, se existe um sentido não é acção é interacção (Gomes, anexo 2). Reforçando este raciocínio, Vítor Frade (1990) declara que o futebol é um jogo de dinâmicas cuja invariante estrutural é a Interacção, desta forma, compreendemos que o jogo é fundamentalmente um conjunto de interacções (Gomes, anexo 2), concluindo Guilherme Oliveira

(anexo 1): *“O jogo tem de ser um sistema de interacções em que essas interacções estejam relacionadas com o todo”*. Partindo deste panorama, o «jogar» é uma totalidade que resulta das interacções dos jogadores e por isso, não deve ser analisado como um somatório de acontecimentos aleatórios porque se inscreve num contexto colectivo (Gomes, 2006). Reforçando esta ideia, Gomes (anexo 2) afirma: *“És um jogador tendo em conta que tu jogares com 4 colegas é uma coisa, mas jogar com outros 4 é outra. Porquê? Porque o contexto muda de figura.”*

Desta forma a tomada de decisão do jogador não se reduz em si mesma, ela tem influência na dinâmica de relações do sistema em que se insere. *“O facto de eu fazer um passe, ou fazer um drible, ou no modo como resolvo o problema, faz com que os meus colegas interpretem”* (Gomes, anexo 2). Assim, a tomada de decisão de um elemento influencia na forma como os demais elementos antecipam os efeitos dessa decisão e a partir daí, fazem as suas escolhas. Contudo, estas interacções dos jogadores expressam a intenção individual que é subjugada a uma ideia colectiva, a uma Intenção. Através deste entendimento, reconhece que a natureza táctica do «jogar» compreende uma Organização colectiva que se repercute em cada intenção e decisão dos jogadores e portanto, nas interacções (Gomes, 2006).

Segundo Guilherme Oliveira (anexo 1) *“o jogo tem de ser um sistema de interacções”* em que *“essas interacções são criações nossas para se jogar de determinada forma”*. Assim, trata-se de manipular o sistema de interacções para fazer emergir uma unidade colectiva ou seja, um padrão de comportamentos dos seus jogadores. Na continuidade desta lógica afirma que *“para uma equipa jogar de determinada forma há interacções mas para uma equipa jogar de forma diferente, essas interacções são diferentes”*.

Pretendendo esclarecer esta temática, Gomes (anexo 2) declara: *“Um exemplo, para mim evidente, que existe no fustal, no futebol, e de certeza existe no basquetebol, são as situações de passe que se treinam. Na maioria*

das situações de passe que se treinam, as pessoas treinam como? Fazem a estrutura, alguns até fazem à sorte, outros fazem a estrutura estática e depois dizem: «Qualidade de passe, qualidade de passe». Querem um passe tenso e direccionado. Isso para mim não é qualidade de passe, porque não existe ajustamento. Muitas vezes a qualidade de passe, significa fazer um passe mais lento, que é para dar tempo do outro encontrar a bola no momento certo (...) por isso é que falo em interacções. Porque senão o passe é um fim em si mesmo, e se assim for não vale de nada, estamos a trabalhar o gesto técnico mecânico, não estamos a trabalhar o lado táctico.”

Assim, as interacções de jogo derivam das relações dos jogadores e que devem ser modeladas para fazer emergir a dinâmica colectiva que se ambiciona. Assim, as relações e interacções dos jogadores inscrevem-se numa Organização Colectiva ou seja, numa lógica que contextualiza os comportamentos (Gomes, 2006).

3.3.3. A unidade no seio da globalidade

“Levei tempo, (anos!) mas consegui por fim perceber que para haver uma equipa, não precisamos de negar tudo o que ao individual se refere.” (Araújo, 2008:74)

Torna-se fundamental explicitar que a visão de que o objecto se funde em si mesmo não existe, mas por outro lado este não se dissipa na globalidade do todo. Pretendemos sim evidenciar, como já foi referido, uma nova utopia da unificação, uma unificação que preserva o disperso, o diferente, uma unificação da reunião e não da intersecção, uma unificação do particular e não do elementar, a procura do máximo múltiplo comum e não do mínimo divisor comum (Cunha e Silva, 1999). Não pretendemos a homogeneização dos objectos, ou evidenciar que as suas características genéticas são de

importância nula. Pretendemos sim comprovar que enquanto a ciência de inspiração cartesiana fazia, muito logicamente, o complexo com o simples, o pensamento científico contemporâneo procura ler o complexo sobre o real, sob a aparência simples fornecida por fenómenos compensados, esforçando-se por encontrar o pluralismo sob a identidade, por imaginar ocasiões de quebrar a identidade para além da experiência imediata resumida demasiado cedo num aspecto de conjunto (Bachelard, 2008).

Esta é uma ideia tipicamente complexa sendo que, quando se vê a unidade, vê-se a diversidade na unidade e, quando existe diversidade, procura-se a unidade, daí que faça sentido, tomar os fenómenos complexos como realidades plurais, caracterizadas pela “impossibilidade de homogeneizar”, reforçando-se assim, a necessidade de abandono de lógicas reducionistas, as quais anulam a diversidade. Procuramos assim dentro da organização a diversidade. Apenas desta forma, poderemos almejar o evoluir da nossa equipa.

Não podemos esconder que a equipa é o mais importante e a parte interessa enquanto ao serviço do todo. O global é o colectivo pelo que a evolução da parte tem de ser vista ao nível do ritmo da evolução do todo. No entanto, o todo, a equipa, deve ser também o contexto que proporcione a cada jogador individual, a manifestação da sua singularidade plena, sendo desta forma que o individual é fundamental (Ilharco & Lourenço, 2006). Neste contexto Araújo (2008:74) declara: *“Levei tempo, (anos!) mas consegui por fim perceber que para haver uma equipa, não precisamos de negar tudo o que ao individual se refere”*.

Pretendemos enfatizar esta situação, pois cada membro da equipa é uma individualidade cujas características requerem ser respeitadas, mas nunca esquecendo que é o colectivo que deverá constituir a base de apoio fundamental para a expressão do talento (Araújo, 2004), isto sabendo que equipa e jogadores são indissociáveis. Desta forma, a ênfase dada ao

indivíduo deve sempre ter um referencial colectivo, isto é, o direccionamento do processo de evolução individual tem como “farol” uma crescente identificação com a matriz comportamental colectiva idealizada (Campos, 2007). A equipa deverá constituir um espaço de realização de todos aqueles que dela façam parte. Assumimos assim, que é fundamental não inibir a criatividade do individual, mas é fulcral que isso esteja inserido na perspectiva do todo, isto é, não pode ser aleatória nem desinserida de um contexto, pois os mais extraordinários jogadores são aqueles que, sem deixarem de jogar para a equipa, põem em campo os primores da sua subjectividade, permitindo o crescimento colectivo pela transcendência individual (Frade 1985, cit. Fonseca, 2006). A equipa é tanto melhor quanto mais conseguir catapultar o jogador para patamares de rendimento superiores.

3.4. A utopia que é ser Deus de Laplace

“(…) não existem leis deterministas da história nem «solução final»” (Benkirane, 2002:23)

Os jogos desportivos colectivos, como é exemplo o basquetebol, são actividades férteis em acontecimentos cuja frequência, ordem cronológica e complexidade que não podem ser previstas antecipadamente (Garganta, 1998), caracterizando-se assim por sistemas complexos que apresentam um elevado grau de incerteza no seu âmago (Tamarit, 2007). Neste sentido, teremos de admitir o jogo (de basquetebol neste caso) como um sistema dinâmico não linear, ou seja, um sistema cujo comportamento varia não linearmente com o tempo, percebendo que qualquer previsibilidade terá a oportunidade do instante. Para os instantes seguintes, a imensidão de soluções possíveis e a complexidade do cálculo desmobilizariam o matemático mais

delicado (Cunha e Silva, 1999). Isto é, para uma mesma equação, os parâmetros de não-linearidade engendram diversos comportamentos diferentes (Langton, 2002). Neste sentido Gleick (cit. Cunha e Silva, 1999:159) afirma: “(...) *analisar o comportamento de uma equação não linear é como avançar através de um labirinto cujas paredes se rearranjam a si mesmas por cada passo que é dado*”.

De facto, os sistemas não-lineares não vivem em circuito fechado, estão permanentemente sujeitos aos acasos e determinismos exteriores, condição essa que não nos permitiu ser capazes de prever o comportamento do homem a partir de equações matemáticas (Hawking, 2002, cit. Maciel, 2008). Os acontecimentos contêm um princípio de arbitrariedade, visto que envolvem descontinuidades, probabilidades e evolução irreversível. Por isso, temos de encarar o facto de habermos num universo dual cuja descrição envolve as leis e os acontecimentos, as certezas e as probabilidades (Prigogine, cit. Cunha e Silva, 1999). Necessitamos assim, que o novo paradigma, exiba respeito por esta faceta da própria realidade e a contemple no cerne da sua edificação, sendo que “*o único conhecimento que tem valor é aquele que se alimenta de incerteza e que o único pensamento que vive é o que se mantém à temperatura da própria destruição*” (Morin, 2002, cit. Benkirane, 2002:19).

A incerteza nasce da complexidade e do número de interacções que um fenómeno apresenta. Ela traduz-se pela dificuldade, ou mesmo pela impossibilidade de conhecer e de prever os seus comportamentos individuais. Na perspectiva complexa a incerteza não foi renegada mas sim integrada, fazendo parte do próprio fenómeno e não afogada enquanto erro estatístico, sendo a afirmação de Karl Popper (1988, cit. Cunha e Silva, 1999, pag. 96) descritiva da nova posição que esta ocupa: “Pessoalmente, julgo que a doutrina do indeterminismo é verdadeira e que o determinismo é completamente destituído de fundamento. Destaca-se entre as razões da minha convicção o argumento intuitivo de que a criação de uma obra nova,

como a *Sinfonia em Sol menor*, de Mozart, não poder ser prevista, em todos os seus pormenores, por um físico ou por um fisiologista que estudem pormenorizadamente o corpo de Mozart – sobretudo o seu cérebro – e o seu ambiente físico.

A este respeito, Cunha e Silva (1999) afirma que não existe treinador que no seu âmago não pretenda ser “deus de Laplace”, personagem que estaria situada num ponto de observação especial do Universo e que, por estar situado nesse ponto especial de observação, conseguiria compreender o movimento dos astros (Cunha e Silva, 2008). Desta forma conseguiria também, prever com uma certeza infinitesimal a evolução do jogo, controlar esse sistema multivariável. Nesse sentido, talvez ele optasse substituir a variabilidade pela estereotipia, na esperança que as atitudes dos seus jogadores fossem previstas e articuladas com a máxima infalibilidade, de que as propriedades topológicas do movimento que eles manifestassem fossem as menos variáveis (Fonseca, 2006).

É de carácter fundamental que se entenda que a concepção de complexidade integra a incerteza, porque não pode haver um saber total e absoluto e mesmo os problemas mais profundos nos escapam. Existe uma incerteza inscrita na própria concepção de complexidade, na própria realidade que se prende com o facto de que o conhecimento que daí decorre não ser eterno, isto é, apresentar uma vertente inacabada. Como Benkirane (2002:23) afirma: “(...) *não existem leis deterministas da história nem «solução final»*”. Vejamos o exemplo dado por Jorge Araújo (2008, pag. 44/45): “(...) *Numa final da liga profissional, a 4 segundos do fim, temos posse de bola e um desconto de tempo. Perdíamos por um ponto. Impunha-se marcar um cesto para ganhar o campeonato. Tudo planeado, a bola tinha de estar nas mãos do jogador atrás referido (Rui Santos), pois a sua capacidade resolutiva com bola assim o impunha. Penetraria para o cesto, obrigaria o adversário a fechar-se na área próxima do cesto que defendiam e, como tantas vezes antes já assim tinham*

acontecido, «ofereceria» a bola ao companheiro melhor colocado para marcar. Em reforço desta decisão coloquei em campo os melhores lançadores. Bola reposta em jogo, viu-se claramente que o treinador adversário antecipara a mesma solução. E, naqueles quatro segundos que restavam, o dilema para o treinador do F.C. Porto fugia completamente (seria?) ao seu controlo. Quem jogava eram os jogadores, nomeadamente aquele a quem tentara dispensar dois anos antes. E o paradoxo residia, em que, se ele fizesse como tínhamos combinado, face à antecipação do adversário, não seríamos campeões. Felizmente, mais uma vez, decidiu como tanto gostava. Pela cabeça dele, buscou a solução que se impunha e convertemos o cesto que necessitávamos. Moral da história?».

A necessidade urgente de percebermos, por exemplo, que não existe a lei universal, a receita global, o movimento perfeito, não existindo nenhuma lei que domine completamente (Serres, 2002), porque a vida é fluida, o que modela as circunstâncias. Existe sim uma lei, uma receita, um gesto eficaz que é belo (Bruant, 1992, cit., Cunha e Silva, 1999), de cada jogador, de cada ambiente, de cada circunstância, visto que uma acção lançada é relacionada, em seguida, com as condições do meio e pode ser desviada do seu sentido. (Morin, 2002, Benkirane, 2002). Neste sentido Merleau-Ponty (cit. Brandão, 2001) afirma que a aprendizagem não consiste na capacidade de repetir o mesmo gesto, mas de, perante a situação, dar uma resposta adaptada por meios diferentes. Assim toda a acção escapa cada vez mais à vontade do seu autor à medida que ela entra no jogo das inter-retro-acções do meio onde intervém. Os efeitos da acção dependem assim não só das intenções do actor, mas também das condições próprias do meio onde ela se desenrola (Morin, cit. Fortin, 2005), isto é, uma acção obedece muito mais a um jogo incerto de interacções e de retroacções do que às intenções daqueles que as efectuam.

Importa desta forma, desenvolver nos praticantes uma disponibilidade que transcenda largamente a automatização de gestos e se centre na

aprendizagem de princípios de acção, que lhe permitam comunicar com os companheiros e encontrar soluções para desequilibrar o sistema do adversário, sendo que desta forma o treino deverá exercer efeitos sobre princípios de acção e não taxativamente sobre os movimentos a serem executados pois esses inserem-se na dinâmica imprevisível do “aqui e agora” e para isso não há equação (Campos, 2007). Cunha e Silva (1999, pag. 161) corrobora afirmando que “*o acto ultrapassa o movimento, na medida em que o contextualiza, o significa*”.

Assim sendo, a prática desportiva apresenta um alto grau de variabilidade, complexidade e incerteza, resistindo, olímpicamente, à normalização e à uniformização científica. Funciona, assim, como uma eficaz alegoria sobre a irredutibilidade do indivíduo (o desportista), e a especificidade do lugar (o campo). Da interação entre ambos surge uma combinatória de infinitas possibilidades, de múltiplos resultados. Resulta um jogo que baralha qualquer estratégia de levantamento científico, e de procura de uma causalidade esclarecedora (Cunha e Silva, 1999). O carácter caótico do jogo advém do que cada aqui e agora efectivamente é, ou seja, da sua aleatoriedade e imprevisibilidade acontecimental e da sua extrema sensibilidade às condições iniciais⁸. Com efeito, no jogo, a ocorrência das situações não apresenta uma lógica sequencial, isto é, manifesta-se de forma não linear, elas “inventam-se” e “reinventam-se” a cada instante e, conseqüentemente, são extremamente sensíveis às condições iniciais, significando isto que, nos sistemas complexos de causalidade não-linear qualquer acontecimento que ocorra durante o processo tem implicações nos acontecimentos que se seguem e pode modificar completamente toda uma sequência, a lógica e o resultado do processo (Oliveira et al., 2006).

⁸ Entenda-se como a propriedade amplificadora dos mecanismos de feedback não-lineares, o que significa que alterações minúsculas podem sofrer uma escalada até à mudança completa do comportamento a longo-prazo (Stacey, 1995).

Mas como é óbvio, se não houvesse qualquer coisa que ligasse o jogo a um território de possíveis previsíveis, deixaria de fazer sentido insistir-se e investir-se no futuro, na preparação de uma equipa, sendo que Rodrigues (2001) aponta na perspectiva que pretendemos evidenciar, ao referir que no jogo de Basquetebol o jogador numa situação de incerteza, na qual terá de tomar uma decisão esta deverá ser orientada por princípios de jogo. Nesta óptica, o treinador sabe que, embora não seja o deus de Laplace, reconhece que há um atractor que condiciona este sistema multipolar, multivariável, dinâmico, não linear, complexo, fractal⁹, a um território de confiança, legitimando os seus investimentos (Cunha e Silva, 1999). É nesta lógica que a organização do sistema toma papel de relevo, ou seja, a existência de algo que configure as relações que o sistema estabelece, permitindo-lhe a emergência de um atractor estranho, contextualizando as decisões dos elementos do sistema numa lógica comum. Falamos assim de sistemas caóticos¹⁰ deterministas, isto é, que apresentam padrões de acção que se repetem no tempo, denominados de invariantes ou regularidades (Oliveira et al., 2006).

⁹ Fractal é a propriedade de fracturar e representar um modelo caótico em sub-modelos, existentes em várias escalas que sejam representativos desse modelo, isto é, um fractal é uma parte invariante ou regular de um sistema caótico que pela sua estrutura e funcionalidade consegue representar o todo, independentemente da escala em que possa ser encontrado (Stacey, 2005, cit. Campos, 2007). Para uma melhor compreensão, quer da fractalidade transversal (relacionada com a congruência dos momentos de jogo), quer da fractalidade em profundidade (relacionada com a congruência de intenção em acção, relativamente à intenção prévia), consultar a dissertação de licenciatura de C.Campos (2007) “*A singularidade da intervenção do treinador como a sua «impressão digital» na... Justificação da Periodização Tática como uma «Fenomenotécnica»*”.

¹⁰ Sistemas complexos que se caracterizam por um conjunto de agentes em interacção, que cooperam, com objectivos e comportamentos coordenados (comuns), fazendo emergir uma certa ordem e estabilidade num contexto caótico, de desordem e instabilidade permanente (Stacey, 1995).

Assim sendo existe possibilidade de um sistema complexo, morfologicamente limitado e funcionalmente ilimitado, produzir uma quantidade infinita de trajectórias que, apesar de tudo, mostram uma semelhança que sugere uma invariante motora. Ou seja, para um número infinito de órbitas periódicas instáveis, numa representação em estado de fase, há um atractor que as configura no despotismo da “bacia de atracção” (Cunha e Silva, 1999). Este atractor caracteriza-se por ser uma trajectória num espaço de fase bidimensional que gera padrões que quase se repetem (num plano macro) mas não totalmente, sendo que esta é então uma característica de todos os sistemas caóticos (que vivem no Caos, longe do equilíbrio). Estes atractores correspondentes a oscilações periódicas são denominados de atractores estranhos e são característicos dos sistemas caóticos, pois cada balanço desse oscilador é único. Desta forma o sistema nunca se repete, de modo a que cada ciclo cobre uma nova região do espaço de fase. Ainda assim a despeito do movimento aparentemente errático, os pontos no espaço de fase não estão distribuídos aleatoriamente. Juntos, eles formam um padrão complexo, altamente organizado, um atractor estranho (Fig.1). *“Havia um padrão, mas com variações. Uma desordem ordenada”* (Gleick, 2005:40).

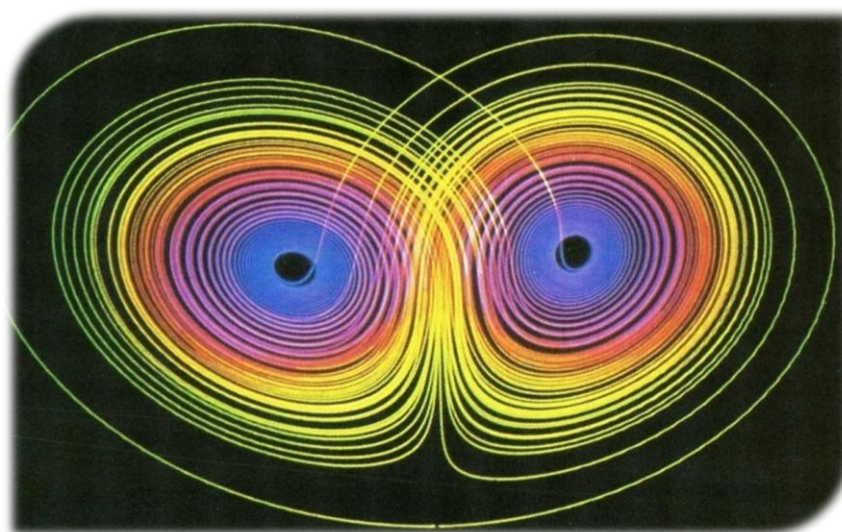


Fig.1 O atractor estranho

Deste modo, vemos que o comportamento caótico, na perspectiva complexa do termo, é bastante diferente do movimento aleatório, errático. Com a ajuda dos atractores estranhos, poder-se-á realizar uma distinção entre mera aleatoriedade, ou “ruído, e o caos (Capra, 2000). Concluindo, atentemos às palavras de Gleick (2005:57) acerca do comportamento dos atractores estranhos: *“Mantinha-se dentro de certos limites, sem nunca sair deles mas também sem nunca se repetir. Traçou uma forma estranha e distinta, uma espécie de espiral em três dimensões, como uma borboleta com duas asas. A forma revelava uma desordem total, dado que nenhum ponto ou padrão de pontos se repetia. Mas revelava igualmente um novo tipo de ordem.”* Pretendemos assim que a nossa equipa mantenha a sua identidade nos diversos momentos do jogo (num nível macro), mas que os espaços que lhe concedemos para a criatividade (organização criativa e criatividade organizativa) permitam que o sistema nunca se repita, tornando cada oscilação única,

O comportamento caótico, sobre o qual nos debruçaremos num próximo capítulo, poderá desta perspectiva apresentar-se determinista e padronizado, no sentido em que embora seja impossível predizer por que ponto num espaço de fase a trajetória do atrator passará num determinado instante, podemos fazer previsões muito precisas, referentes às características qualitativas do comportamento do sistema e não aos valores precisos das suas variáveis num determinado momento. Assim, os meios de modelização contemporâneos (complexos) permitem entender o comportamento dos sistemas caóticos, porque justamente não vivem angustiados na circunstância de descobrirem uma variável muito precisa, ou seja vivem satisfeitos com a possibilidade das variáveis serem variáveis flutuantes (Cunha e Silva, 2008).

Mas para isso há que dotá-lo de organização Específica, que configure as coordenadas gerais e ao mesmo tempo permita a desordem no sentido que cada “balanço” seja realmente único e imprevisível, ou seja, dotar o sistema

caótico de capacidade para que face à aleatoriedade que caracteriza o Jogo, e os sistemas que o compõem, fazer perdurar o seu padrão de organização, a sua identidade (Maciel, 2008). Quando tal sucede, irrompem padrões, que como já havíamos referido, à pequena escala (assim se deseja), denunciem um comportamento caótico, impossível de prever, mas que à grande escala revelam alguma regularidade (Cunha e Silva, 1999).

Por este motivo Frade (2006) refere que “o Jogo de Qualidade tem demasiado Jogo, para ser Ciência, mas é demasiado científico para ser só Jogo”, admitindo simultaneamente um plano científicável, que solicita contudo o pensamento sistémico, e que se refere ao plano dos princípios de jogo de uma equipa, as suas regularidades ou invariâncias, e comporta também um plano de jogo, não científicável, por se constituírem como emergências, o qual nos reporta para o incerto, para o aleatório e ainda para a criatividade (Maciel, 2008). O plano do detalhe será tanto mais qualitativo, tanto mais complexo, tanto mais relevante, quanto mais qualitativo for o plano dos princípios, isto é, do colectivo. E é ao nível deste plano dos princípios, da identificação com uma matriz de jogo, que o jogo é “científicável”, sendo o jogo neste plano bastante previsível. Não fosse assim, as equipas não eram identificáveis pelo seu padrão e nós conhecemo-las e distinguimo-las em função disso mesmo, da sua singularidade, dos seus princípios de jogo num plano macro (Oliveira et al., 2006).

3.5. Organização; uma condição imprescindível para sobreviver

"A dinâmica do jogo é uma funcionalidade organizada a partir de uma estrutura" (Gomes, 2006).

"A pessoa que percebe como conduzir o talento colectivo da sua organização irá arrasar os seus concorrentes" (Walter Wriston, 2008)

A emergência e o aprimorar da concepção de organização tem sido um elemento fundamental para o desenvolvimento do pensamento complexo, sendo este conceito se apresenta como vital para a compreensão da forma viva (Capra, 2000). Neste sentido, a teoria dos sistemas como já se havia referido, tinha definido o sistema como um conjunto de unidades em inter-relações mútuas. Ela punha em relevo as ideias de inter-relação e de totalidade. A ideia de inter-relações diz respeito aos tipos de relações, de ligações entre elementos ou unidades, entre elementos e o todo. A ideia de totalidade, por seu lado, refere-se à unidade global que resulta das inter-relações entre elementos (Fortin, 2005).

Pensamos que a insuficiência desta definição, se prende com a ausência da ideia de organização em articulação com as ideias de inter-relação e totalidade. Com efeito, a organização é aquilo que dá estabilidade, estrutura às inter-relações entre elementos, o que Bogdanov (Capra, 2000) definiu como totalidade de conexões entre elementos sistémicos, ou seja, a configuração de relações entre os componentes do sistema que determinam as características essenciais desse sistema (Capra, 2000). Ela une a ideia de totalidade com a de inter-relação, sendo importante referir que toda a inter-relação dotada de alguma estabilidade ou regularidade toma um carácter organizacional e produz um sistema. Constitui-se deste modo uma relação a três: inter-relação, totalidade e organização. Com o acréscimo de uma nova dimensão o todo surge agora diferente e por isso Morin (cit. Fortin, 2005) arrisca uma redefinição

do conceito de sistema, apontando que este se caracteriza por ser “uma unidade global organizada de inter-relações entre elementos, acções ou indivíduos”.

Assim sendo o conceito de organização pode ser descrito como a “ordenação de relações entre componentes ou indivíduos que produz uma unidade complexa ou sistema” (Fortin, 2005), ou por outras palavras, é a dinâmica do jogo entre determinadas regras que produz a estrutura geral (Deneubourg, 2002), fazendo com que grupos de jogadores pensem e reajam em simultâneo a cada variante do jogo, como equipa (Mourinho, 2004 in B. Oliveira et al., 2006). Sendo que, por outro lado, um sistema sem organização resulta numa agregação aleatória de acontecimentos sobre os quais os jogadores e treinadores têm maiores dificuldades em interagir (Garganta & Cunha e Silva, 2000), resulta no fundo num sistema anárquico (Gomes, anexo).

Sabendo que o Jogo de basquetebol, por ser um sistema caótico de causalidade não-linear, necessita de algo que o guie para um campo de previsibilidade, pretendemos evidenciar que a organização da equipa deve ser a prioridade fundamental do treinador durante o processo de treino. É fundamental perceber que a organização é o sucesso e quanto mais organizada for a equipa mais probabilidade de sucesso haverá (Faria, cit. Campos, 2007), ou seja, a base do rendimento colectivo e individual é a organização do jogo. Desta forma é a manifestação regular dessa organização o objectivo fundamental do processo (Oliveira, B. et al., 2006).

É prioritário ordenar as relações entre os jogadores, no sentido de produzir uma unidade complexa, uma verdadeira equipa, sendo que jogar como uma equipa se caracteriza por possuir uma organização Específica, ter determinadas regularidades que fazem com que, nos quatro momentos do jogo, todos os jogadores pensem em função da mesma coisa ao mesmo tempo (Mourinho cit. Oliveira et al., 2006). Neste sentido, Jorge Araújo (2004) conclui que, mais do que a expressão das individualidades, os resultados a obter, no

futuro, pelo Basquetebol vão depender do facto decisivo de o todo ser maior do que a soma das partes, sendo que neste sentido que cada um dos seus membros não pode nem deve fazer nada que se sobreponha os seus interesses individuais aos do colectivo.

Necessitamos, como é perceptível de algo que possa servir de guião na construção contínua dessas interacções, e daí torna-se imprescindível a construção de um Modelo de Jogo que oriente a modelação deste sistema complexo que é a equipa ou seja, o que é mais importante numa equipa é possuir um determinado modelo, determinados princípios e conhecê-los bem, interpretá-los bem, isto é precisa de uma organização Específica (Mourinho, 2002 in Oliveira et al., 2006). Só na presença de um padrão estável e regular, adquirido num processo de treino que respeite o carácter caótico e não-linear do jogo, poderemos objectivar a construir um atractor estranho. Assim a ideia de organização remete para a ordenação das partes em e por o todo. A organização é o rosto interiorizado do sistema (interacções, articulações, estrutura), o sistema é o rosto exteriorizado da organização (forma, globalidade, emergência).

Desta forma, admitindo a ideia de organização, já se entrevê melhor o sistema, adivinhando-se a razão pela qual certos sistemas são mais flexíveis, mais duráveis e mais eficazes que outros (Fortin, 2005). Percebemos assim o que distingue as equipas, fornecendo-lhes identidade e tornando-as mais flexíveis, mais duráveis e mais eficazes. No fundo um corpo de ideias que irão fornecer coordenadas gerais para que o sistema exiba padrões de actuação estáveis e regulares, onde mesmo colocado em condições de grande incerteza possa proteger a sua identidade.

O exemplo que Morin (cit. Fortin, 2005) nos dá, utilizando os isómeros, é bem explícito do papel que a organização desempenha no seio do sistema. Ele assume que no simples caso dos isómeros, compostos por uma mesma fórmula química, por uma mesma massa molecular, mas cujas propriedades

são diferentes porque e só porque, existe uma certa diferença de disposição dos átomos entre si na molécula.

A ênfase no conceito de organização tem importância fundamental para a compreensão dos sistemas vivos porque as propriedades emergentes surgem de uma configuração de padrões organizacionais. As propriedades de um sistema são definidas pelo seu padrão organizacional, ou seja, o que é destruído quando um organismo vivo é dissecado é o seu padrão. Os componentes ainda lá estão, mas a configuração de relações entre eles, a sua organização, o seu padrão, é destruído, e dessa forma o organismo morre (Capra, 2000). Logo a organização de um sistema, transcende aquilo que pode ser oferecido pelo “conjunto das suas partes” quando estas são consideradas isoladas umas das outras (Frade, 1985).

Deste modo a organização do jogar (os seus princípios), fazem com que os factos do jogo se desenvolvam num determinado universo de possibilidades, o que permite que a equipa adquira uma identidade própria (Gomes, 2006). Organização e sistema são assim indissociáveis, sendo co-produtores um do outro. Suprimir ao sistema a ideia de organização seria desmembra-lo, seria negá-lo, seria lança-lo no campo das probabilidades infinitas, seria abandoná-lo numa incerteza total e esperar que a entropia cumprisse o seu desígnio e levasse a equipa à sua total desintegração.

Mas se a nossa intervenção se limitar a organizar elementos por intermédio de vários tipos de articulações, e omitirmos que para que este se mantenha vivo terá de se adaptar constantemente, este terá um fim similar. Neste sentido Bogdanov (Capra, 2000), defende que a estabilidade e o desenvolvimento de todos os sistemas podem ser entendidos, por via de dois mecanismos básicos de organização: formação e regulação. Se a dinâmica de formação, como já referimos, se prende com a união de elementos pela via de diversas articulações, a dinâmica de regulação prende-se com o facto de que através da tensão entre crise e transformação, se podem formar novos níveis

de complexidade. Entende-se, assim, que a preparação da equipa deve consolidar um processo de jogo (e consequentemente de treino) cuja dinâmica permita a criatividade e não conduzir a uma forma mecanizada de jogar, visando a reprodução rígida de um modelo de jogo implantado pelo treinador (Lima, 2000).

Bogdanov (cit. Capra, 2000), mostra como a crise organizacional se manifesta como uma ruptura do equilíbrio sistémico existente e, em simultâneo, representa uma transição organizacional para um novo estado de equilíbrio. Desta forma reconheceu que os sistemas vivos são sistemas abertos que operam afastados do equilíbrio. No próximo capítulo iremos nos debruçar sobre esta temática, tentando perceber o papel da desordem organizacional no seio dos sistemas complexos, mas também como fornecer, à equipa, durante o processo de treino, capacidade para se adaptar aos diversos meios, evitando o caminho da desorganização total, vulgo entropia.

3.5.1. Autopoiese: A organização da vida

“ Desde as formas de vida mais arcaicas e mais simples até as formas contemporâneas, mais intrincadas e mais complexas, a vida tem-se desdobrado numa dança contínua sem jamais quebrar o padrão básico das suas redes autopoieticas.” (Capra, 2000:178)

Apresenta-se de carácter fundamental a existência de uma organização que vise coordenar a vida e a evolução dos sistemas complexos, como por exemplo uma equipa. É nosso objectivo evidenciar, utilizando mais uma vez o exemplo da Vida, em que consiste e como se organizam os sistemas vivos, para podermos evidenciar a importância da criação de um modelo de jogo. Assim, iremos explicitar o conceito de autopoiese, que se apresenta como

fundamental para percepcionarmos a importância da organização na estrutura viva.

Neste sentido, dois biólogos chilenos, Maturana e Varela, no ano de 1974 definiram por autopoiese, o padrão de organização que caracterizava os sistemas vivos. Auto, naturalmente, significa a “si mesmo” e refere-se à autonomia dos sistemas auto-organizadores, e poiese, significa “criação”, “construção”. Portanto, autopoiese significa “autocriação”. A autopoiese comporta-se então, como um padrão geral de organização comum a todos os sistemas vivos, qualquer que seja a natureza dos seus componentes. Neste sentido Varela e Maturana enfatizam que a organização do sistema é independente das propriedades dos seus componentes, de modo que uma dada organização pode ser incorporada de muitas maneiras diferentes por muitos tipos diferentes de componentes (Capra, 2000). O que defendemos prende-se com o facto de que mesmo com a alteração dos jogadores, o padrão organizacional da equipa, no nível Macro, se deverá manter inalterado. Só assim poderemos assumir determinada identidade para a nossa equipa.

A intuição fundamental da autopoiese é que esta totalidade, esta unidade emergente, este sistema complexo tem também um efeito “descendente”, que vai coagir os elementos e os processos elementares. Não é unicamente a matéria que faz emergir a vida, é também a vida que vai condicionar a matéria (Varela, 2002). Analogamente não será apenas o jogador a criar a equipa e a sua organização, ou seja, o jogador será também influenciado e reorganizar-se-á, através da actuação que a equipa e o seu modelo de jogo exercerá sobre ele. *“O global vai condicionar os agentes locais e, ao mesmo tempo, os agentes locais são os únicos responsáveis pela emergência da totalidade”* (Varela, 2002:141).

Assim sendo a autopoiese trata-se de uma rede de processos de produção nos quais a função de cada componente consiste em participar na produção ou na transformação de outros componentes do sistema. Deste

modo, toda a rede produz-se a si mesma, ou seja, ela é produzida pelos seus componentes e, por sua vez, produz esses mesmos elementos. No fundo, como explicam Maturana e Varela, num sistema vivo o produto da sua operação é a sua própria organização (Capra, 2000). Pretende-se já exibir que a organização, tal como outra qualquer cultura, desenvolve-se nos dois sentidos, isto é, ela é construída pelo jogador e ao mesmo tempo constrói o próprio.

Neste sentido afirmamos que, um sistema vivo é determinado de diferentes maneiras pelo seu padrão de organização e pela sua estrutura. O padrão de organização, como já referimos, define a identidade do próprio sistema, sendo que a estrutura formada por uma sucessão de mudanças estruturais autónomas. A estrutura é por isso organização, sendo que da sua interacção emerge o comportamento do sistema (Capra, 2000).

Assim, a equipa tem de se reger por coordenadas gerais conferidas pelo seu padrão organizacional, o que permite que os jogadores (que constituem a estrutura) possam decidir ao nível do detalhe e tenham liberdade para o fazer dentro de um espectro de opções. Pretendemos assim evidenciar que a criatividade, a novidade, é uma propriedade chave dos sistemas complexos, facto fulcral que lhe permitirá evoluir e se complexificar. Importa assim referir que a característica principal de um sistema autopoietico está no facto de que ele passa por contínuas mudanças de estrutura enquanto preserva o seu padrão de organização (Capra, 2000). Ou seja, apesar de todas as condicionantes de um sistema caótico como o Jogo, pretende-se que o sistema complexo preserve sempre o seu padrão comportamental, comportando-se como um sistema autopoietico.

A aplicação do conceito de autopoiese é extensível aos sistemas sociais (Gaitero, 2006), sendo pertinente a sua utilização no contexto de uma equipa de basquetebol, percebendo quer a importância desta adquirir um padrão de organização que a identifique e se preserve na incerteza que é o Jogo, mas

também que permita a emergência da criatividade e a incorpore no sentido de tornar a própria equipa mais adaptada às dificuldades do(s) meio(s), ou seja, o adquirir de uma organização criativa.

Com base nestes pressupostos, um determinado modelo de jogo (padrão de organização da equipa), deve ser entendido como um sistema auto-organizado (temática que trataremos num próximo ponto) e autopoietico, algo aberto e dinâmico. Ou seja, deve contemplar a mudança, sendo que esta se comporta como um aspecto determinante para o emergir da criatividade dentro do sistema, que estando subjacente a um determinado padrão (uma organização), permite ao jogar de cada equipa evoluir para níveis de complexidade mais elevados, sem perda da sua identidade (Maciel, 2008).

Pretendemos assim, ao longo do próximo ponto, evidenciar a importância da criação de um padrão de organização para a equipa. Assim a criação de um modelo de jogo, permitirá à equipa desenvolver um atractor estranho, isto é, um padrão de comportamentos que se mantenha, face às incertezas e contingências inerentes ao próprio sistema caótico que é o Jogo, sabendo que um sistema sem organização resulta numa agregação aleatória de acontecimentos sobre os quais os jogadores e treinadores têm maiores dificuldades em interagir (Garganta & Cunha e Silva, 2000).

3.5.2. Modelo de Jogo: A organização da equipa

“(...) o Processo de Treino é qualquer coisa que visa o ensino de. Ora, se eu não tiver um modelo de... o que é que eu posso ensinar?” (Frade, 2008:XV)

Frade (1985) reconhece que toda a acção do jogo contém incerteza e por isso é necessário realizar estratégias de comportamento, apresentando-se estas, como a arte de agir em condições aleatórias e adversas. Através desta ideia o autor evidencia a importância da criação de um modelo de princípios de

acção para construir uma determinada forma de jogar. Neste sentido, a construção de um atractor estranho que permita determinar um padrão que identifique as diversas equipas, apresenta-se de carácter imprescindível, ou seja, torna-se fundamental dotar o sistema complexo de organização.

Desta forma, pretendemos conceder à equipa, uma dinâmica que resulte das interacções dos seus elementos, por outras palavras, um Modelo de Jogo. A sua existência torna-se assim a base fundamentadora de tudo e a sua aprendizagem constitui-se como algo de relevância inquestionável (Campos, 2007). No mesmo sentido Guilherme Oliveira (2004), afirma que o Modelo de Jogo é um aspecto fundamental de todo o processo de treino devido ao facto de ser este que orienta e direcciona tudo aquilo que é realizado durante as sessões de treino, evidenciando mesmo que na sua ausência o processo de treino deixaria de fazer sentido, ou seja, é este que irá balizar toda a aprendizagem. Concluimos então, que a presença de um MODELO DE JOGO num processo de treino específico, se apresenta de importância capital, visto ser este que irá regular o desenvolvimento de todo o processo.

No mesmo sentido Araújo (2008) defende que a existência e visão clara sobre o Modelo de Jogo são condições essenciais para se prepararem equipas poderosas. Na ausência de um modelo, o treino poderá ser adjectivado de abstracto (Gomes 2008,in Oliveira, 2008), sendo que Frade (2008:XV) completa afirmando “(...) o *Processo de Treino é qualquer coisa que visa o ensino de. Ora, se eu não tiver um modelo de... o que é que eu posso ensinar?*”

Assim sendo, este conceito de Modelo define-se num projecto que se vai desenvolvendo ao longo do processo, através do qual se cria um conjunto de valores e princípios que conferem uma determinada lógica aos factos do jogo. De acordo com este raciocínio o Modelo de Jogo, afigura-se como a forma que se quer jogar, definindo-se na ideia de jogo que o treinador objectiva para a sua equipa e se vai desenvolvendo ao longo do processo de treino. Assim podemos

entendê-la como uma conjectura que vai configurar as interacções individuais e colectivas da equipa (Gomes, 2006), ou por outras palavras, é um corpo de ideias acerca de como queremos que o jogo seja praticado (Oliveira & Graça, 1998).

Qualquer que seja o modelo de jogo criado, este será sempre constituído por princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios para cada um dos 4 momentos do jogo (Campos, 2007). Desta forma, a organização de jogo da equipa deve também ela ser uma “inteireza inquebrantável”, sendo que também aqui o “todo será superior à soma das partes” quando estas são consideradas isoladas umas das outras (Amieiro, 2005), no fundo pretende-se a existência de uma “Articulação de Sentido” entre os diversos e em todos os momentos.

Assim, a ideia que o treinador tem para a equipa passa pela Organização Colectiva nos vários momentos do jogo (Gomes, 2006), ou seja, o treinador apresenta um conjunto de ideias relativas ao jogar que pretende para a equipa e para os jogadores (Guilherme Oliveira, anexo 1), e é através do entendimento que estes apresentem deste conjunto de ideias que, irão emergir determinados padrões de comportamento. Neste sentido, o Modelo de Jogo promove uma determinada cultura organizacional, ou seja, um conjunto de princípios que são partilhados pelos jogadores e treinador no sentido de desenvolverem, em conjunto, uma determinada forma de jogar (Gomes, 2006), assim, a identidade de uma equipa não é mais do que a afirmação com regularidade da organização que preconiza (Amieiro, 2005).

Desta forma, trata-se de desenvolver um jogar Específico e não um jogar qualquer (Gomes, 2006), não existindo um MODELO DE JOGO global porque cada treinador tem as suas ideias e portanto, determinados objectivos comportamentais para a equipa (Guilherme Oliveira, anexo 1). Para além disso, a forma como os princípios de jogo, são interpretados e concretizados pelos jogadores condicionam o desenvolvimento do próprio modelo, ou seja, torna-se

fundamental evidenciar que as características dos jogadores são determinantes na concretização desses mesmos princípios (Gomes, 2006). Defendendo esta ideia está Tavares da Silva (2008), treinador adjunto da equipa da Física (2007/2008), que militava na Proliga, quando afirma: *“Quero deixar claro que apesar de me identificar com o modelo de jogo praticado pela Física, com outra equipa (outros jogadores) e noutra quadro competitivo, poderia tomar opções diferentes”*.

Concluindo, os princípios adquirem uma determinada configuração em função das particularidades que envolvem a equipa, o que torna singular a evolução do processo (Gomes, 2006), ou seja, o seu desenvolvimento depende da forma como os jogadores e por conseguinte a equipa os assimilam e concretizam. Assim o modelo é qualquer coisa que não está terminada, ou seja, vai sendo construída, e nesse sentido vai-se alterando fundamentalmente ao nível da dimensão mais micro (do detalhe) porque aquilo que menos muda são os pilares do modelo, os grandes princípios, o plano macro. Portanto é imprescindível modelar, configurar uma lógica à volta da qual o processo vai acontecer (Frade, 2008), compreendendo que só num processo de treino Específico a tomada de decisão poderá ser otimizada.

3.5.2.1. Princípios de acção; um princípio, infinitas possibilidades

“Os princípios são bases comuns para que os jogadores “falem” a mesma língua, permitindo exprimir-se num estilo diferente” (Franz cit. Por Castelo, 1994, cit. por Campos, 2007:21)

Os princípios de acção são as referências (intencionais) do treinador para resolver os problemas do jogo e por isso, expressam-se no comportamento dos jogadores (Gomes, 2006). Procurando definir este conceito Guilherme Oliveira (anexo 1) refere-nos que *“o princípio é o início de um*

comportamento que um treinador quer que a equipa assuma em termos colectivos e os jogadores em termos individuais” ou seja, “*o início de qualquer coisa*” (Gomes, 2007:10). Deste modo, os princípios de jogo potenciam determinados comportamentos.

No mesmo sentido, poderemos definir princípio de jogo como sendo as referências de acção, ou referências comportamentais, que levam a que os jogadores joguem em equipa. São eles que fazem aparecer com regularidade a coordenação colectiva, vulgo entrosamento. São eles que dão organização à equipa (Oliveira, B. et. al., 2006), ou seja, são os padrões de comportamento tácticos colectivos, inter-sectoriais, sectoriais e individuais que se pretende que a equipa e os jogadores evidenciem nos diferentes momentos do jogo (Oliveira, G., 2008).

Clarifiquemos esta ideia, tomando por exemplo a forma como duas equipas defendem quando perdem a posse de bola. Perante a necessidade de evitar que a outra equipa marque cesto, um dos treinadores aposta numa defesa individual a campo inteiro, onde cada jogador marca o seu logo após a perda da posse de bola. Enquanto isso, outro treinador opta por uma zona press a campo inteiro, onde cada jogador ocupa uma determinada zona aquando da passagem para o momento defensivo. Desta forma, os treinadores promovem duas formas distintas de resolver um problema do jogo, e por isso os princípios de acção são diferentes. Assim, os princípios de acção permitem ao treinador desenvolver determinadas regularidades comportamentais dos jogadores, organizando as suas relações e interacções, nunca esquecendo que um princípio não pode ser um mecanismo mecânico (Gomes, 2007).

Deste modo a Organização do jogar ou seja, os princípios, fazem com que os factos do jogo se desenvolvam num determinado universo de possibilidades. Assim, a equipa adquire uma identidade própria, comportando um conceito de Especificidade subjacente aos princípios de jogo referidos. Neste sentido, Guilherme Oliveira (anexo 1) afirma que só assim este conceito

de Especificidade adquire uma expressão concreta, pois contempla as funções e interacções que os jogadores desempenham na dinâmica colectiva (Gomes, 2006). Pretendemos afirmar que, um jogador que desempenha a função de base com sucesso numa equipa pode ao mudar de equipa perder a qualidade que o caracteriza. Se mudarmos os princípios, mudamos certamente as interacções da equipa e por conseguinte mudamos os próprios jogadores.

3.5.3. A necessidade de qualificar a decisão

“(…) Estar no jogo é, fundamentalmente, estar a pensar e a tomar decisões, o que exige que se esteja concentrado em função do que é fundamental no nosso jogo.” (Faria cit. Oliveira et. al., 2006:104)

O modelo de jogo define-se, como já observamos, na referência colectiva a partir da qual os jogadores analisam e interpretam os factos do jogo conferindo-lhes uma significação pessoal, sendo desta forma, interpretados à luz do mesmo código simbólico, ou seja, de um universo conceptual comum. Este aspecto é fundamental para que as decisões e interacções dos jogadores sejam antecipadas pelos demais colegas de acordo com um conjunto de directrizes que configuram os vários momentos de jogo (Gomes, 2006). Assim, o modelo de jogo e os seus princípios procuram uma percepção comum dos acontecimentos do jogo concorrendo para uma mesma organização comportamental, ou seja, que as decisões dos jogadores se inscrevam num contexto Específico Colectivo (Gomes, 2006).

Sabemos que qualquer tomada de decisão é altamente influenciada pelas experiências passadas, por outras palavras, a tomada de decisão resulta dos valores e das representações que temos acerca dos fenómenos em que nos envolvemos (Damásio, 2003). Por isso, o que se treina são no fundo os

princípios, os sub-princípios e os sub-sub-princípios que articulam todo o funcionamento da equipa e que vão constituir um passado e uma experiência, permitindo dessa forma que os jogadores decidam e actuem à luz de uma lógica comum (Oliveira, 2008). Assim, se perante uma situação de jogo os jogadores da mesma equipa a compreendem e interpretam de um modo diferente então, os comportamentos que desenvolvem não convergem para uma mesma forma de resolução.

Desta forma cria-se uma mesma representatividade do jogo que se ambiciona desenvolver fazendo com que haja a categorização dos dados significativos do contexto. A tomada de decisão não é, desta forma, algo aleatório ou seja, apesar das peculiaridades do contexto, o jogador é sobrecondicionado a decidir em função do projecto de jogo da equipa e portanto, dos seus princípios. Assim, o modelo de jogo permite regular as escolhas dos jogadores para um padrão de possibilidades, isto é, dirige as decisões dos jogadores (Gomes, 2006). Logicamente que não basta a mera existência de um modelo de jogo para que os comportamentos sejam condicionados nesse sentido pois, há que treiná-lo de forma a enraizá-lo no imaginário dos jogadores e da equipa, torná-lo presente de forma consciente e seguidamente subconsciente (Campos, 2007).

Para uma mesma situação em que o jogador tem perante si uma infinidade de opções, será a forma de jogar da sua equipa (o seu Modelo) que irá condicionar a tomada de decisão, pretendendo-se que esta se insira dentro de uma mesma lógica comportamental. Assim, lançar aos 5 segundos ou lançar aos 22, arriscar um passe longo ou realizar uma transição ofensiva mais segura, criar zonas de pressão ou defender de forma mais individual, driblar na direcção do cesto ou esperar a desmarcação de um colega, entrar no ressalto ofensivo ou iniciar a recuperação defensiva, sendo todas soluções viáveis do jogo de basquetebol, só inseridas num modelo de jogo Específico, é que irão encontrar o seu significado. Deste modo, o modelo de jogo permite desenvolver

um conjunto de convicções e representações mentais dos comportamentos a desenvolver nos vários momentos do jogo, isto porque existem várias formas de resolver os problemas e nós pretendemos que os jogadores o façam dentro de determinada lógica (Guilherme Oliveira, anexo).

A importância do Modelo de jogo na tomada de decisão do jogador está bem expressa na declaração de Gomes, (2008:III):“(...) *a minha equipa tem um modelo, eu desenvolvo um modelo ao longo do processo. Imagine que isso para mim é uma cor, por exemplo, o laranja. Esse laranja vai ser laranja não só para mim como para todos os jogadores, portanto essa cor laranja significa que existem princípios nos vários momentos do jogo e esses princípios fazem que quando nós ganhamos a bola se calhar nós queiramos tirar a bola da confusão como aspecto mais importante para manter a bola na nossa posse e que se calhar noutro modelo não passa por ai, passa por tentar romper a equipa adversária. Portanto esta cor, este modelo vai fazer com que a tomada de decisão do treinador e jogador sejam num sentido comum, uma finalidade em termos macro que se repercute nas decisões do jogador ao mais ínfimo pormenor.*”

Pretende-se desta forma desenvolver uma cultura organizacional comum que signifique as tomadas de decisão de todos os jogadores nos diversos momentos do jogo, ou seja, objectiva-se criar uma base de funcionamento que faça com que os comportamentos individuais se inscrevam espontaneamente nessa mesma cultura. Tal como acontece nas sociedades, a existência individual desenvolve-se de acordo com um conjunto de princípios e valores que asseguram uma coexistência, segundo uma cultura. De forma análoga, o funcionamento colectivo da equipa resulta de uma “coexistência” onde o modelo rege as interacções individuais. Neste sentido, o jogo torna-se uma cultura comportamental Específica dos jogadores assente em determinados princípios (Gomes, 2006).

Assim as decisões dos jogadores, resultam das relações que estes estabelecem entre si, das ligações existentes e da forma como estes interagem entre si. Uma acção não pode desta forma ser concebida de forma isolada, pois quando, por exemplo, um jogador decide driblar, o seu companheiro irá comportar-se de forma diferente do que quando este opta por passar a bola ou lançar. Agora é fundamental que se compreenda que em situações de competição, de jogo, diversas vezes o basquetebolista não tem tempo para pensar, ou melhor, para tomar consciência. Assim é fundamental que exista uma dinâmica subconsciente para nos ajudar a encontrar soluções durante as situações de elevada intensidade e pressão. (Gomes, 2008). Desta forma torna-se imprescindível compreender a importância e os mecanismos da formação dos hábitos e dos automatismos na procura de maior qualidade no jogar, importando no entanto salientar que este.

3.5.4. Decidir sem tomar consciência

“A pessoa que faz uma determinada escolha pode não ter de todo consciência desta operação secreta” (Damásio, 2004)

A complexidade do envolvimento desportivo e grande velocidade com que as acções de jogo ocorrem, colocam o jogador numa situação de incerteza, confrontando-o com a presença de várias alternativas na resolução dos princípios e objectivos do jogo, de forma a resolver os problemas que o próprio jogo vai levantando. Ou seja, o basquetebol é caracterizado por uma enorme variabilidade de situações, exigindo do jogador a capacidade de processar um elevado e variado número de informações, num curto espaço de tempo (Rodrigues, 2001). Assim em contextos dinâmicos como o que caracteriza a modalidade do basquetebol, o conceito de consciência nuclear

adquire importância fundamental. Este conceito ajudar-nos-á a perceber porque é que em determinadas situações, na presença de inúmeros detalhes e a grande velocidade acontecimental, o jogador age em determinado sentido em detrimento de outra qualquer opção (Campos, 2007).

“A consciência nuclear constitui ela própria o conhecimento, directo e sem qualquer verniz inferencial, do nosso organismo individual no acto de conhecer e, por sua vez, esse conhecimento nasce do proto-si não consciente no processo de ser modificado. Este imediatismo ainda não inferencial assiste à transição de dados, de padrões neurais e imagens, e, porque estas últimas emergem em plena espontaneidade – nesta que é uma consciência do pertinente instantâneo – não podem ainda considerar-se em pleno jogo semiótico” (Carmelo, 2001, cit. Campos, 2007:9). Assim o treino terá de alguma forma de ser o condicionador deste imediatismo que acontecerá no jogo constituindo-se as imagens e os padrões neurais como os princípios que pretendemos estabelecer na equipa devendo por isso emergir no jogo em “plena espontaneidade”. (Campos, 2007).

Neste sentido, podemos afirmar que nem todas as acções comandadas pelo cérebro são causadas por deliberação. Pelo contrário, é correcto assumir que a maior parte das acções causadas pelo cérebro e que estão a decorrer neste preciso momento não são de todo deliberadas, no fundo, constituem respostas simples, das quais o movimento reflexo é um exemplo (Damásio, 1995). Efectivamente, enquanto algumas intenções resultam de uma deliberação consciente anterior à acção, outras nascem no calor da acção sem que sejam premeditadas. Ou seja, devem distinguir-se dois tipos de intenções: as intenções prévias (saber sobre um saber fazer), conscientes, e as intenções em acto (saber fazer), muitas vezes não conscientes. Nesta direcção afirmamos que muitas das tomadas de decisão do jogador, no calor da acção, não são premeditadas, conscientes (Oliveira, B. et al., 2006).

Exemplificando, um compositor citado por Goleman (2003:111) descreve assim os momentos em que o seu trabalho corre melhor: “*As minhas mãos parecem funcionar independentemente de mim e é como se eu nada tivesse a ver com o que se está a passar. Limito-me a ficar ali sentado num estado de espanto e reverência. E a música flui por si mesma.*”

No mesmo sentido, analisemos o seguinte exemplo que nos é trazido por Revoy (2006): “*Suponhamos que Simone é uma pianista profissional. Quando dá um concerto, as suas acções são essencialmente automáticas não sendo precedidas nem acompanhadas de intenções conscientes específicas. Podemos pensar que ela não age livremente? É aí que negligenciamos todo o seu trabalho meticuloso de preparação, as horas infindáveis que ela passou para ter estes automatismos*”. Ou seja, faz claramente em função de algo, de hábitos adquiridos, ou seja, saberes remetidos para o não consciente. No mesmo sentido Araújo (2008:84) declara: “*(...) a verdade é que a improvisação não é nada aleatória, nem caótica. Obedece a regras bem precisas e para ter a qualidade e eficácia necessária, necessita ter por base uma grande experiência anterior.*” Por aqui observamos que o processo de treino é o fulcro de tudo, mesmo daquilo que fazemos de forma automática e aparentemente inconsciente (Campos, 2007).

Percebemos assim que durante o jogo, os jogadores são constantemente “chamados” a tomar decisões e quanto mais rapidamente o fizerem tanto melhor, sendo que a velocidade da execução (leia-se intenção) distingue os melhores dos medianos. Se acreditássemos nas imagens tradicionais, o “espírito” deveria transmitir as ideias com uma rapidez que desafiava todas as leis da matéria (Campos, 2007). Mas a verdade é contraditória, pois o cérebro é demasiado lento em relação a certos fenómenos físicos de base. Sendo que o sistema nervoso de todos os organismos vivos, incluindo o homem, propaga sinais eléctricos a uma velocidade inferior à da luz. Isto significa que os sinais neuronais não exploram as ondas

electromagnéticas que provêm das forças fundamentais do mundo físico, sendo esta limitação física, uma herança legada através da evolução das espécies (Changeux, 2002).

Numa partida entre equipas de topo assistimos a movimentos velozes, execuções em que parece que os jogadores adivinham as movimentações dos companheiros e as decisões têm de ser tomadas de forma espontânea e de acordo com o modelo de jogo estabelecido e treinado. Esta avaliação da necessidade de agir tem de ser automática, tão rápida que raramente chega a entrar no consciente (Goleman, 2003). Desta forma decidir bem, implica também decidir de forma expedita, especialmente quando está em jogo o factor tempo (Damásio, 1995), como é o caso do jogo de basquetebol. Ora, a estas exigências contrapõe-se a lentidão de processos cerebrais daí que algo tenha de estar por detrás desta rapidez de decisão que caracteriza o próprio jogo (Campos, 2007).

Forma-se neste contexto, a necessidade de perceber e explicitar os mecanismos que o cérebro usa para solucionar os problemas que o jogo coloca a quem joga, da forma mais veloz possível, isto é, quem decide mais rapidamente é quem apresenta maior capacidade de ajustamento. O conceito antecipação, hábito, bem como a mente emocional apresentam-se, desta forma, imprescindíveis de serem conhecidos e entendidos.

3.5.5. “*Pliometria*” cerebral

“(…) o hábito leva a que a atenção decisional se circunscreva, fundamentalmente, ao equacionar das nuances particulares de cada situação, o mesmo é dizer à gestão do instante, do aqui e agora.” (Oliveira et al., 2006:130)

Sendo um dos objectivos do treino contrariar a lentidão fisiológica dos mecanismos cerebrais relacionados com a tomada de decisão, a antecipação adquire neste contexto uma relevância capital (Campos, 2007) Neste sentido, McCrone (2002, cit. Gomes, 2006:37) explica que *“toda a hierarquia de processamento cerebral para elaborar uma resposta em plena consciência demora cerca de meio segundo”*, o que tendo em conta a velocidade a que decorrem os acontecimentos no jogo, se poderá considerar demasiado tempo. Desta forma esclarece que as acções que decorrem num espaço de tempo mais curto resultam da antecipação. Através dela é possível reduzir o meio segundo da resposta consciente para um quinto de segundo. Segundo o mesmo autor, trata-se de um atalho do cérebro para se antecipar às situações. Contudo, refere que isso só acontece quando já se experimentou a mesma situação e *“a gravou como um hábito – como um automatismo”* (Gomes, 2006), sendo que podemos assim afirmar, que ao vivenciar quaisquer preocupações relativas ao Modelo de Jogo, estaremos sempre a incidir num processo de aculturação que permitirá ao jogador antecipar o futuro. Existe então, a necessidade de criar hábitos de acordo com aquilo que queremos para que, mesmo a decisão inconsciente vá sempre de encontro aos princípios estabelecidos.

No mesmo sentido Mário Gomes, (2008) treinador português de basquetebol, declara: *“São os hábitos de treino, diariamente repetidos, que garantem um estado de preparação adequado para dar respostas eficazes em competição. A questão será, então: repetir o quê? A resposta: as componentes fundamentais (leia-se princípios de acção) do modelo de jogo.”* Neste sentido

estaremos constantemente a promover a criação de uma linguagem de comportamentos comuns entre os jogadores da mesma equipa, que lhes facultará maior facilidade em antecipar diversas acções no decorrer dos inúmeros encontros. No mesmo sentido, Goleman (2006) defende que, o robustecimento dos hábitos se efectua, quanto mais frequentemente uma experiência é repetida, uma vez que consequentemente, mais densa se torna a conectividade neural resultante dessa exercitação. Ou seja, se estamos a repetir uma aprendizagem anterior, existem grandes probabilidades de as vias neuronais se tornarem cada vez mais eficientes (Jensen, 2002).

Grande parte do nosso conhecimento é baseado em hábitos, os quais são caracterizados pela não necessidade de reflexão sobre eles, visto que estes ocorrem predominantemente ao nível do não consciente (Shledrake, 2004 cit. Maciel, 2008). No mesmo sentido Mólénat (2007, cit. Maciel, 2008) sugere que os hábitos são um conjunto de disposições que guiam as nossas escolhas em todos os domínios da nossa existência, as quais se manifestam sem termos de reflectir sobre estas, para efectuar as escolhas ajustadas às circunstâncias.

Goleman (2006) acrescenta que quando o organismo se sente sobre elevada tensão, é a via inferior, caracterizada pela rapidez e automatismo, que assume o controlo das nossas acções, favorecendo deste modo o emergir de hábitos automáticos. Assim para que os comportamentos dos jogadores e da equipa se inscrevem automaticamente no desenvolvimento do projecto de jogo da equipa é necessário criar esses hábitos. Através deles, os comportamentos surgem ao nível do inconsciente, ou seja, resultam da capacidade de antecipação da resposta (Gomes, 2006), pretendendo-se assim desenvolver através do treino esses respectivos hábitos, baseados em princípios de jogo relativos a um determinado jogar, para que os jogadores consigam lidar de forma facilitada com a adversidade contextual caracterizadora do Jogo.

A automatização apresenta assim, enormes vantagens para a acção dos jogadores, visto que para além de lhes permitir gerir problemas de complexidade superiores, lhes permite também aceder a níveis de criatividade superiores, por se tornarem capazes de criar soluções de ordem de complexidade mais elevada, para os problemas que o Jogo lhes vai colocando (Maciel, 2008). Habituar e automatizar torna-se assim fundamental visto se saber, que os recursos mentais dispendidos numa tarefa cognitiva reduzem a quantidade de recursos disponíveis para processarmos outro tipo de informações (Goleman, 2003).

Assim o hábito resulta numa economia neurobiológica, devido ao facto da esfera fundamental deste saber fazer (o hábito) pertencer ao domínio do não consciente, que se adquire na acção, ou seja o treinar. Neste sentido a aprendizagem pela repetição, é um processo de construção do ser capaz de jogar em que o saber adquirido é predominantemente património do não consciente. Sendo assim, o hábito leva a que a solicitação mais complexa da tríade córtex-corpo-acção seja mais salvaguardada, diminuindo significativamente o esforço neurobiológico (Oliveira, B. et al., 2006).

Para reforçar esta ideia McCrone (2002, cit. Gomes, 2006:37) afirma que *“quase tudo o que fazemos, fazemos de forma inconsciente. Quando aprendemos algo pela primeira vez, sentimo-nos inseguros e temos consciência de muitos pormenores da acção”*. No entanto, com a prática vamos fazê-lo de forma cada vez mais inconsciente. Deste modo, a aprendizagem e exercitação de um comportamento faz com que a sua realização solicite cada vez menos recursos ao cérebro através da adaptação, sendo esse o objectivo do treino, ou seja, criar e desenvolver a adaptação dos jogadores no desenvolvimento de um jogar e portanto, de uma organização colectiva (Gomes, 2006). Desta forma poderemos considerar que existe aprendizagem quando uma célula necessita de menos input de outras células na vez seguinte em que é activada (Jensen, 2002).

Damásio (2003) refere que um exemplo importante de automatismos ou hábitos se observam na execução de aptidões sensório-motoras, como andar de bicicleta ou nadar, das quais não temos consciência dos conhecimentos relacionados com a aquisição dessa aptidão, mas cujo desempenho, através de execuções múltiplas se vai progressivamente aperfeiçoando. Acrescenta ainda que o facto destas aptidões poderem ser adquiridas com pouco ou nenhum exame consciente constitui, uma grande vantagem no desempenho rápido e eficaz de numerosas tarefas quotidianas. Esclarecendo que quando dispensarmos um exame consciente na execução de algumas tarefas se observa a automatização da parte substancial do nosso comportamento, libertando-nos em termos de atenção e tempo, para executar e planejar tarefas mais complexas e para criar soluções para os problemas. Assim o treino criará o hábito e depois no jogo, em vez do acto ser pensado, este surge de forma subconsciente e natural (Ilharco & Lourenço, 2007).

Pelo exposto, parece-nos evidente a importância da aquisição de hábitos referentes ao nosso “jogar”, não só para que esse padrão de comportamentos se manifeste com regularidade na competição, mas também para que a atenção dos jogadores passe apenas a ser necessária relativamente às nuances particulares de cada situação, o mesmo é dizer, à gestão do instante, do aqui e agora. Isto resultará em economia de esforço e na maior disponibilidade dos jogadores para encontrarem soluções criativas (Oliveira, B. et al., 2006).

Damásio (2003) corrobora advogando que a automatização tem um grande valor nos desempenhos motores tecnicamente complexos. Ele afirma mesmo que uma parte da técnica de um qualquer virtuoso musical pode permanecer inconsciente, permitindo que este se concentre nos aspectos mais elevados da concepção de uma determinada peça e possa assim orientar a actuação de forma a exprimir certas ideias, defendendo que o mesmo se aplica a um atleta. Assim, pretendemos criar hábitos nos nossos jogadores para que

estes decidam de forma cada vez mais veloz, mas por outro lado não podemos negligenciar que esta automatização se prende com o plano Macro (coordenadas gerais) do Modelo de Jogo, sendo que desta forma se pretende que o plano Micro (do detalhe) apresente maior qualidade. Pretendemos assim que o treino conceba o hábito, e que à posteriori no jogo, em vez do acto ser reflectido, que este desponte de forma subconsciente e instintiva, ou seja, pretendemos desenvolver um saber fazer corpóreo, induzido pela acção e aquisição de hábitos em regime de entendimento, de uma determinada relação mente – hábito (Oliveira, B. et al., 2006).

Desta forma a capacidade de antecipar está fortemente relacionada com os hábitos, ou seja, a nossa capacidade de antecipação em jogo é fruto do conhecimento do modelo de jogo, devido à existência de “um código de leitura de um contexto que é familiarizável” (Frade, 2008). A este respeito, o mesmo autor (2008:XVIII) conclui: “ *O hábito é o suporte subconsciente que você tem, é o lado cultural que você tem, é a afinidade com uma forma de jogar que você tem e não exclusivamente ao nível do entendimento, mas ao nível da execução, ao nível da realização, ao nível da prática, ao nível praxiológico que resulta da vivenciação dessa configuração ou desses princípios, (...) que é jogando.*”

O treino proporciona assim, um grau de convivência num contexto, que dá vantagem aos jogadores dessa equipa porque lhes permite antecipar códigos de leitura, e é aqui que surge o papel das emoções, sabendo que estas conferem valor às situações que experimentamos (Oliveira, 2008).

3.5.6. Estimular à emoção para decidir melhor

*“Uma visão da natureza humana que ignore o poder das emoções é tristemente míope”
(Goleman, 2003)*

*“Na ausência da emoção, teria sido difícil conceber a figura de Deus” (Damásio,
2004:183)*

Os automatismos ou hábitos, além de permitirem uma redução quantitativa ao nível do tempo de resposta, são igualmente úteis por fornecerem indicadores qualitativos acerca do que os induz. Permitem, separar o ameaçador do não ameaçador, o que consequentemente determina que a repetição dos estímulos que os provocam não seja emocionalmente neutra para os nossos cérebros (Levitin, 2007, cit. Maciel, 2008). Assim, de acordo com estas evidências a experiência permite ajustar a antecipação das decisões através da memória e portanto, a familiaridade com um determinado jogar, cria uma maior eficácia das decisões, ou seja, as consequências positivas ou negativas de determinadas escolhas condicionam as intenções e simulações posteriores porque se antecipam os efeitos da acção em função do que aconteceu anteriormente em contextos semelhantes (Gomes, 2006).

Os acontecimentos emocionalmente marcados são sujeitos a processamento preferencial (Jansen, 2002), sendo que as referidas emoções desencadeiam múltiplas respostas químicas e neurais que alteram o meio interior, o estado das vísceras e o estado dos músculos, durante um determinado perfil, sendo deste modo, que se conseguem realizar certas posturas do corpo. Neste contexto as emoções são acções ou movimentos, muitos deles públicos, que ocorrem no rosto, na voz, ou em comportamentos específicos. Alguns comportamentos da emoção não são perceptíveis a olho nu mas podem tornar-se «visíveis» com sondas científicas modernas, tais como a determinação de níveis hormonais sanguíneos ou de padrões de ondas

electrofisiológicos. As emoções são por isso somáticas, pois desenrolam-se no teatro do corpo. (Damásio, 2004).

No mesmo sentido Revoy (2006) reforça a importância das emoções aludindo às experiências de Markus Junghofer em que existe um diferente tratamento cerebral de imagens com elevada conotação emocional e o tratamento cerebral de imagens pouco carregadas de emoções. Assim, passados 200 mseg. da apresentação de imagens com um forte conteúdo emocional estas geram um sinal eléctrico, enquanto que as imagens neutras geram um sinal mais tardio o que evidencia que o sistema límbico reage a certos estímulos-chave antes mesmo que a informação tenha atingido o córtex visual. Concluímos que existe uma inteligência das emoções pois estas ajudam-nos a tomar boas decisões, factor este que está intrinsecamente ligado ao facto do cérebro pensante ter evoluído do emocional, isto é, havia um cérebro emocional muito antes de existir um racional (Goleman, 2003). Neste sentido, no treino deveremos deixar acontecer a emoção pois assim estaremos a dotar a equipa e os jogadores de um crescente património decisional de qualidade (Campos, 2007).

A excitação da amígdala, que se apresenta como fundamental no processo emocional, parece gravar na memória com uma força acrescida a maior parte dos momentos de grande intensidade emocional, sendo por isso mais fácil recordar, por exemplo, o local do nosso primeiro encontro ou onde estávamos aquando do embate dos aviões durante o 11 de Setembro. Quanto mais intensa for a excitação da amígdala, mais forte será a impressão, desta forma as experiências que mais nos assustaram ou mais nos emocionaram contam-se com certeza entre as nossas recordações mais indeléveis (Goleman, 2003). No mesmo sentido, quer a solução para um certo problema do passado se tenha feito acompanhar com emoções ou sentimentos de dor ou prazer, de mágoa ou alegria, guardamos de forma cuidadosa essa informação.

Guardamos também na nossa memória o resultado futuro dessas soluções no que respeita à punição ou à recompensa (Damásio, 2004).

3.5.6.1. *Marcas do corpo – “Marcadores Somáticos”*

*“O pensamento não está aprisionado no cérebro, mas está espalhado pelo corpo todo”
(Restak, 1993, cit. Jensen, 2002:119)*

A tomada de decisão implica habitualmente por parte do indivíduo, que este disponha de alguma estratégia que lhe permita produzir inferências válidas com base nas quais é seleccionada uma opção de resposta adequada (Damásio, 1995). Tendo em conta a evidência da importância das emoções na Aprendizagem, torna-se pertinente referir a hipótese dos “marcadores somáticos” divulgada pelo Neurocientista Português António Damásio, na qual o autor demonstra que o resultado da experiência condiciona as antecipações e decisões futuras através do que designa de “marcadores - somáticos”. De acordo com o autor, através deles existe o registo emocional das decisões, ou seja, os efeitos da decisão provocam determinadas emoções que podem ser positivas ou negativas e que vão ser associadas à decisão que originou. Desta forma, quando nos confrontamos com uma situação similar, a memória vai ajudar o cérebro associando a decisão ao respectivo estado emocional, que pode ser positivo ou negativo (Gomes, 2006), ou seja, comportamentos normalmente associados à noção de prazer ou dor incluem reacções de aproximação e retraimento do organismo em relação a um objecto ou situação específica (Damásio, 2004).

A experiência deste tipo de situações à medida que desenvolvemos, levou os nossos cérebros a ligarem directamente o estímulo desencadeador à resposta mais vantajosa. A “estratégia” para a selecção da resposta consiste

em activar a forte ligação entre estímulo e reacção, para que a resposta surja de forma veloz e automática, sem muito esforço ou deliberação, embora possamos tentar suprimi-la de livre vontade (Damásio, 1995).

Esta capacidade de cancelar determinada estratégia é fundamental, mas só acontece porque a consciência não é um simples armazenamento de registos que se limita a validar as escolhas decididas naquele momento. A prova é que ela dispõe de uma espécie de “direito de recusa”. No fundo nós dispomos de liberdade quando pudemos recusar o que o nosso cérebro acaba de decidir, ou seja, dispomos da possibilidade de ajustar a nossa intenção em acção à nossa intenção prévia, ajustar o nosso táctico ao Táctico. Vamos imaginar agora que alguém simula querer atirar-vos uma bola. Numa primeira instância, o nosso córtex motor gera o impulso do “potencial de preparação motriz”, que 350 ms depois cria junto de nós a tomada de consciência que nos faz abrir as mãos. Mas, apercebendo-nos rapidamente que se trata de uma simulação e que o nosso gesto será inútil, é necessário que algo iniba a nossa execução. Na verdade só dispomos de 200 ms, para interromper o processo desencadeado visto ser este o intervalo que existe entre a vontade de agir, conscientemente percebida pelo sujeito e o início efectivo da acção (Revoy, 2006).

Compreendemos desta forma que os marcadores-somáticos não deliberam por nós, ajudam-nos sim a decidir de forma mais veloz e precisa. Neste sentido, quando um “marcador somático” negativo é associado a um determinado resultado futuro, a combinação funciona como uma campanha de alarme. Quando, ao contrário, é justaposto um marcador somático positivo, o resultado é um incentivo (Oliveira, B. et al., 2006). No fundo, é como se o nosso cérebro dissesse: “Isto foi bom, vamos recordá-lo e repeti-lo!”. Reforçando esta ideia, Gomes (anexo 2) declara como fundamental o reforço positivo aquando de uma interacção desejada. O nosso sistema límbico, que funciona como um treinador pessoal, normalmente recompensa a

aprendizagem com sensações agradáveis (Jensen, 2002). Face a isto somos direccionados a repetir decisões e experiências que motivaram os estados positivos e a evitar o que se associa aos estados negativos. Procura-se desta forma otimizar as decisões futuras em função do passado, regulando as escolhas para o que nos levou ao sucesso (Gomes, 2006).

A base funcional para este “sistema de preferências” forma-se pela modificação de padrões neurais inatos e tem por objectivo garantir a sobrevivência. Da mesma forma como o organismo tende a procurar o prazer e evitar a dor, tentará atingir esses fins em situações sociais. Assim, os marcadores somáticos dependem da aprendizagem, associando determinados tipos de entidades e fenómenos a sensações agradáveis ou desagradáveis (Campos, 2007). Os marcadores somáticos não decidem por nós, ajudam no processo de decisão colocando em destaque algumas opções, tanto adversas como favoráveis, e eliminando-as rapidamente da análise subsequente (Damásio, 1995).

Por outras palavras, os marcadores somáticos, reduzem o leque de opções, sem o qual estaríamos condenados a uma interminável e infrutífera, embora estritamente racional, análise de prós e contras perante a mais simples das escolhas, o que no ambiente veloz e frenético (caótico) que caracteriza o jogo, seria de modo algum possível (Campos, 2007). Assim a nossa enorme bagagem de sabedoria e a nossa capacidade de comparar o passado e o presente abrem a possibilidade de nos preocuparmos com o futuro, abrem a possibilidade de o antecipar sob a forma de uma simulação imaginária, ou seja, de o prever, em suma, de moldar o futuro de uma forma benéfica (Damásio, 2004). Resumindo, segundo Damásio (1995:186): *“os marcadores somáticos são um caso especial do uso de sentimentos que foram criados a partir de emoções secundárias. Estas emoções e sentimentos foram ligados, por via da aprendizagem, a certos tipos de resultados futuros ligados a determinados cenários.”*

No mesmo sentido, e reforçando a importância do papel das emoções na aprendizagem, Damásio realizou cuidadosos estudos sobre o que é exactamente afectado nos doentes com lesões nos circuitos que ligam o córtex pré-frontal à amígdala. O neurologista português concluiu que a capacidade de decisão destes doentes fica terrivelmente diminuída e no entanto estes não apresentam quaisquer deteriorações do QI ou das capacidades cognitivas, argumentando que esta dificuldade de decidir está directamente relacionada com a perda do acesso à aprendizagem emocional. A ligação entre a amígdala (e as estruturas límbicas associadas) e o néocortex estão no cerne das batalhas ou tratados de cooperação que se travam e estabelecem entre a cabeça e o coração, entre o pensamento e o sentimento. Estes circuitos explicam a razão por que a emoção é tão crucial para o pensamento eficaz, tanto na tomada de decisão como para simplesmente nos permitir pensar de forma clara (Goleman, 2003).

Podemos assim afirmar que as emoções e consequentemente os sentimentos se apresentam como indispensáveis no processo de tomada de decisão, sendo que estes nos apontam na direcção correcta. Desta forma a chave para tomar boas decisões, é no fundo, “dar ouvidos ao nosso corpo”, isto porque o conteúdo do sentimento aparece claramente como a representação de um estado muito particular do corpo. Na ausência de emoções normais, o indivíduo seria incapaz de categorizar a sua experiência de acordo com a marca emocional que confere a cada experiência a qualidade de “bem” ou do “mal” (Damásio, 2004). *“Assim a tomada de decisão com base na emoção não é uma excepção: é a regra”* (Jensen, 2002: 121).

Importa destacar que ao nível neural, os marcadores somáticos dependem da aprendizagem dentro de um sistema (a equipa) que possa associar determinados tipos de entidades ou fenómenos (o seu “jogar”) com a produção de um estado do corpo, agradável (preferencialmente obtendo sucesso) ou desagradável (insucesso).

3.5.6.2. *Sentimentos – emergência resultante do corpo e mente serem uno*

“ À parte pública do processo chamo emoção e À parte privada sentimento.” (Damásio, 2004:43)

Os sentimentos emergem quando a acumulação dos pormenores mapeados no cérebro atinge um determinado nível, considerado crítico. Assim, quando as emoções são mapeadas no cérebro, o resultado é o sentimento, sendo que são estes que orientam os esforços conscientes e deliberados de auto-conservação e ajudam-nos a fazer escolhas que dizem respeito à maneira como a auto-preservação se deve realizar. Desta forma, os sentimentos decorrem no teatro da mente, sendo que estes no seu mais puro e estreito significado, são a ideia do corpo a funcionar de uma certa maneira.

As emoções permitiram aos organismos a capacidade de responderem com eficácia, mas de um modo pouco original, a várias circunstâncias que promovem ou ameaçam a sobrevivência (sejam estas boas ou más). Enquanto isso, os sentimentos, introduziram alertas mentais para as boas e más circunstâncias e permitiram prolongar o impacto das emoções ao afectar a atenção e a memória de maneira duradoira. Mais tarde (filogeneticamente), numa combinação frutífera de memórias do passado (aquisições), imaginação e raciocínio, os sentimentos levaram à emergência da capacidade de antecipação e previsão de problemas e à possibilidade de criar soluções novas e não estereotípicas (Damásio, 2004). Desta forma não podemos negligenciar que uma boa aprendizagem envolve sentimentos (Jensen, 2002).

Podemos afirmar que a separação cartesiana entre corpo e mente se exhibe realmente como um erro, pois sem corpo não há mente. Se se cortasse todos os nervos que levam sinais do cérebro para o corpo, o nosso estado do corpo alterar-se-ia radicalmente e, como consequência o mesmo sucederia com a nossa mente. Se se desligasse apenas os sinais do corpo para o cérebro, a nossa mente também se alteraria (Damásio, 1995). Por isso, torna-

se de carácter fundamental referir que a ideia de sentimento sem referência ao estado do corpo, esvazia irremediavelmente o conceito de sentimento e emoção, isto é, quando se remove essa essência corporal a noção de sentimento desaparece. Se não tivéssemos a experiência do corpo em estados aprazíveis e que consideramos bons e positivos no enquadramento geral da vida, não teríamos qualquer razão para considerar nenhum pensamento como feliz ou triste. Ter experiência de um sentimento de prazer, por exemplo, consiste na percepção do corpo num certo estado, e ter a percepção do corpo em qualquer estado requer a presença de mapas sensoriais nos quais certos padrões neurais possam ser instanciados e a partir dos quais certas imagens mentais possam ser construídas (Damásio, 2004).

3.5.6.3. Treino, um processo emocional

“É necessário dar ao pedal, e então se der ao pedal com emoção... tanto melhor será a aprendizagem!” (Frade, 2006)

Como percebemos os sentimentos e as emoções estão implicadas nas percepções que fazemos do mundo, nas tomadas de decisão, nos raciocínios, na aprendizagem, nos processos de memorização, nas acções (Oliveira, B. et al., 2006). Neste sentido não podemos omitir a importância que estes devem possuir durante o processo de treino, sendo que desta forma, a aquisição de determinados comportamentos por parte dos jogadores passa sobretudo pela exercitação, para existir qualificação emotiva das respostas, o que irá potenciar determinadas decisões e eliminar outras (Gomes, 2006).

Mas isso exige a concretização dos princípios de jogo. Neste sentido, para desenvolver o projecto de jogo da equipa tem que existir a concretização dos seus princípios do jogo para criar uma maior identificação do jogador com

determinados contextos, para otimizar a capacidade de antecipação e consequentemente, de decisão. Deste modo cria-se uma cultura de representações que se consegue apenas com a concretização e desenvolvimento dos princípios de acção que regem a dinâmica dos jogadores (Gomes, 2006). Assim o processo de treino deverá caracterizar-se por uma vivenciação dos princípios de jogo, mas uma vivenciação associada a emoções positivas (Gomes, 2008), isto porque as emoções comprometem o significado e prevêm a futura aprendizagem porque envolvem os nossos objectivos, crenças, preconceitos e expectativas (Jensen, 2002).

Assim, quando os circuitos dos córtices sensoriais posteriores e das regiões parietais e temporais processam uma situação que pertence a uma certa categoria conceptual, tornam-se activos os circuitos pré-frontais que detêm memórias relativas a essa categoria conceptual. De seguida dá-se a activação de regiões cerebrais que desencadeiam os sinais emocionais propriamente ditos, uma activação que é devida à aquisição de uma ligação entre a categoria da situação e as respectivas respostas de emoção e sentimento que aconteceram no passado. Neste sentido damos especial valor às emoções e sentimentos ligados às consequências futuras visto que eles constituem uma antecipação da consequência das acções, uma espécie de previsão do futuro (Damásio, 2004).

Neste sentido, a aprendizagem e o recordar dos objectos e situações emocionalmente competentes é apoiada pela presença do sentimento, assim de um modo geral, a memória de uma situação sentida (no corpo e por isso somática) promove, de forma consciente ou não, o evitar de acontecimentos associados com sentimentos negativos, bem como a procura de situações que nos possam proporcionar sentimentos positivos (Damásio, 2004). Desta forma, o processo de treino deverá procurar descortinar as condições nas quais os sentimentos podem, de facto, ser um árbitro, e de concertar de forma

inteligente, circunstâncias e sentimentos para que eles possam guiar correctamente o comportamento do jogador.

3.5.7. Quando o sistema necessita de novidade para sobreviver

“A natureza é imprevisível porque, no ponto de bifurcação, apresentam-se em geral diversas possibilidades. É então um problema de probabilidade determinar qual das possibilidades se vai realizar. É o fim das certezas e o aparecimento da pluralidade de futuros.” (Prigogine, 1999 cit. Ilharco e Lourenço, 2006:78)

Como já percebemos o Modelo de Jogo é algo que fornece identidade ao sistema, concedendo um contexto onde se estabelecem as relações entre os diversos jogadores (Portolés, 2007 cit. Tamarit, 2007). Mas esta organização não é, nem pode ser estanque. Isto porque, se o modelo não evoluir, não se desenvolver e não se enriquecer a própria equipa acaba por atrofiar, por estagnar (Oliveira, 2008).

Exibe-se de importância capital especificar que o sistema complexo que é a equipa, necessita de aportes de novidade no sentido de se manter vivo, de se complexificar e se adaptar perante as adversidades do meio (comportando-se como um sistema autopoietico). Isto porque sabemos que o que garante a nossa sobrevivência é a adaptação e a criação de opções. Desta forma, um processo de ensino (leia-se treino) de qualidade, incentiva a exploração de formas de pensar alternativas, respostas múltiplas e conclusões criativas (Jensen, 2002). Pretendemos no próximo ponto, evidenciar a importância da integração da novidade, da criatividade no seio do sistema complexo, e de que forma esta actua para o aumento de qualidade do mesmo.

3.6. “Estruturas Dissipativas”, Obrigado Caos!

“Hoje talvez haja outros conhecimentos por adquirir, outras questões a pôr, partindo não do que outros souberam, mas antes do que eles ignoraram” (Moscovici, cit. Fortin, 2005).

“A criatividade só tem sentido em função de uma ideia de jogo que tem como nome Modelo de jogo” (Resende, 2002).

Segundo a Segunda Lei da Termodinâmica, a direcção natural de tudo no universo é a entropia, a desorganização, a desordem, porque na utilização de energia, do calor, na passagem do quente ao frio, alguma energia se perde na interacção com o meio (Capra, 2000). Desta forma podemos perceber que o universo está a tornar-se cada vez mais desordenado. A referida lei da termodinâmica é bem visível no nosso quotidiano, como por exemplo o nosso quarto onde temos de nos esforçar para o arrumar mas, quando o abandonamos, ele volta facilmente a ficar desarrumado. Se nunca lá entrarmos, ele fica com pó e com mofo. É difícil manter uma casa arrumada, uma máquina em bom funcionamento e o próprio corpo em bom estado de saúde, sendo que assim compreendemos melhor que é muito fácil que tudo se deteriore. Na realidade, a única coisa que temos de fazer é não fazer nada e tudo se deteriora, desmorona, avaria e gasta só por si (Ilharco & Lourenço, 2006). De facto, o universo tende para a entropia geral, ou seja, para uma desordem maximal, importando contudo não ignorar, que a desordem e a ordem, durante muito tempo concebidas como inimigas, cooperam no sentido de organizar o universo (Maciel, 2008).

Neste sentido pretendemos evidenciar que, não é suficiente dotar um sistema de organização. É necessário evitar que este caminhe na direcção da entropia, ou seja, é necessário que este receba frequentemente aportes de energia, no sentido de criar estrutura e de avançar para níveis superiores de complexidade. Estes *inputs* energéticos podem ser conseguidos de várias

formas, quer através do aproveitamento da desordem (em forma de criatividade) criada pelo próprio sistema, quer também através da introdução de mais organização no seio do sistema complexo, sendo necessário que estas condições devam sempre ser consideradas na operacionalização processo de treino. A este respeito Guilherme Oliveira (2007 in Campos, 2007:58) afirma: *"Por vezes há momentos em que solidificamos determinada forma de jogar e pensamos que essa forma se deve manter, mas não! Do meu ponto de vista e tendo em consideração a minha experiência, devemos logo criar mais complexidade, caso contrário não há evolução nem na equipa nem dos jogadores"*. Continuando (pag. 63): *"(...) se eu não crio ali determinado tipo de desequilíbrios, complexificando mais o nosso jogo, criando outro tipo de problemas, mudando de estruturas para que eles tenham uma cultura maior de compreensão do jogo, adoptando determinado tipo de estratégias para que a complexidade do nosso jogo seja maior, os princípios a nível comportamental também mais complexos, acontece uma estagnação, um certo «deixar andar» e isso é mau em termos evolutivos porque a qualquer momento aparecem problemas que nós não conseguimos resolver. Assim nós tentamos ser sempre cada vez melhores, mais complexos e essa procura de maior complexidade vai provocar permanentemente evolução."* Esta é uma temática de grande importância pois, ajudar-nos-á a combater a tendência natural do universo de se dirigir no sentido da desordem total, e a munir a nossa equipa de capacidade para combater os meios mais adversos.

Enquanto para a ciência clássica a desordem era um resíduo irrecuperável, miserável e portanto eliminável, Morin mostrou que esta era um princípio constitutivo essencial de todo o fenómeno organizado. A ciência clássica girava à volta da ideia de ordem, acreditando num determinismo absoluto das coisas que encarnava, segundo ela, a ideia de leis gerais da Natureza. Falar de desordem, nestas condições, tornava-se anti-científico e anti-racionalista. Ordem e desordem eram consideradas incompatíveis. Não

compreendendo que uma sociedade que se fundamenta numa ordem imperial, absoluta, será uma sociedade fundada na conservação do antigo e na negação do novo. Em última análise, será uma sociedade onde a liberdade é impossível, como nos sistemas totalitários que eliminam toda a oposição e contradição isto é, toda a iniciativa da parte dos indivíduos (Fortin, 2005). Assim um método puramente mecânico, que não pede nenhum esforço ao espírito de invenção, não pode ser realmente fecundo (Bachelard, 2008), sendo que hoje em dia a maioria dos jovens cresce num ambiente tendencialmente hostil para o desenvolvimento da sua criatividade. Várias vezes, o contexto familiar e escolar caracteriza-se por um clima de excessiva orientação, com normas restritas, inibindo a iniciativa individual, a independência, a originalidade, ou seja obstando o “fazer diferente” (Wein, 2005, cit. Fonseca, 2006). Esta ideia é combatida por Prigogine (2002) defendendo que desta forma o mundo seria uma identidade, e como sabemos o mundo evolui, sendo que o binómio estabilidade/fluidez se apresenta aqui como fundamental, no sentido que observarmos cada vez maior complexidade no nosso mundo.

Neste sentido o pensamento complexo advoga que a desordem não é inimiga da ordem, a desordem é criadora de ordem e de organização. No princípio, antes do “big bang”, toda a matéria do universo estava num estado caótico, num estado de desorganização total, o famoso caldo original. Imperava a desordem. E depois é a explosão, tudo explode e é através dessa propagação que o universo se organiza, atingindo níveis de complexidade superiores. Da desordem, dos encontros, da dispersão, e da agitação entre partículas vão constituir-se as primeiras estruturas: núcleos, átomos, estrelas, galáxias (Fortin, 2005).

O universo só existe através deste duplo processo que o mantém e fez nascer: agitações, dispersões, colisões ao acaso, ordem e organização. A desordem, como se vê, não é só destruidora e desorganizadora, ela é também capaz de colaborar com a ordem e ser cooperadora. Um universo somente

ordenado ou um universo somente aleatório são ambos impossíveis. A harmonia perfeita é tão improvável como uma total cacofonia. Ele é alimentado pela dialógica complexa, complementar, concorrente e antagônica da ordem e da desordem que é o jogo próprio das criações, transformações e organizações (Fortin, 2005).

Admiremos assim a organização viva, que só pode estabilizar-se pela desestabilização, organizar-se pela desorganização onde moléculas e células se degradam sem cessar, são substituídas, regeneradas. Tudo é ordem e desordem no seio da organização viva, ordem que utiliza a desordem, desordem que ameaça incessantemente a ordem de se desintegrar (Fortin, 2005). O próprio corpo vive na vertigem da desintegração, da entropia, e só faz neguentropia, só faz informação, porque foi “ensinado” a aproveitar o desequilíbrio permanente para fabricar equilíbrios precários, soluções de compromisso com as circunstâncias que duram o tempo de um esgar, de uma resposta a um estímulo (Cunha e Silva, 1999). Sendo que uma das definições fundamentais da Vida é a “entropia negativa” isto é, a capacidade desta se desenvolver do caos para a ordem (Dalai-Lama, 2006, cit. Maciel, 2008). A relação ordem/Desordem torna-se assim uma relação de alcance metodológico geral, uma relação de ordem paradigmática que vem comprovar a riqueza e a complexidade de todas as coisas (Fortin, 2005).

Para mais, sendo o jogo uma sequência de sequências, um tempo que se funda no cruzamento de vários tempos, é de admitir, como refere Bateson (1987, cit. Cunha e Silva, 1999), que essa sequência só possa ser jogada enquanto reter alguns elementos criativos e inesperados, pois se a sequência for totalmente conhecida, trata-se de um ritual. Neste sentido a equipa tem de integrar a desordem e não negá-la, tendo em vista o alcance de níveis de complexidade superiores. Seja sob a forma de mais organização, mais informação, que não permitirá um equilíbrio estável, obrigando o sistema complexo a adaptar-se e a criar uma nova ordem momentânea, logo a dotar-se

de mais complexidade. Mas também, autorizando a criatividade no seu seio, permitindo novas soluções para diversos problemas, vivendo desse equilíbrio precário que lhe facultará a capacidade de se adaptar com mais sucesso às adversidades do(s) meio(s) em que habita, sendo que neste sentido Michael Jordan (cit. Fonseca, 2006 pag 13), considerado quase que unanimemente, como o melhor jogador de basquetebol de todos os tempos, defende que: “*o melhor conselho que se pode dar às crianças é que, nos seus tempos livres, desfrutem jogando e não se deixem fechar na caixa que os adultos fabricaram para eles*”. Neste sentido Jordan apela à insolvência da ordem perpétua e formatadora, invocando o incitamento à criatividade no processo de treino, no fundo à permissão da desordem organizadora.

Logo, no treino a diversidade deve estar presente, não somente através da possibilidade de congregar num determinado jogar, indivíduos diferentes, mas também através de estímulos que são proporcionados aquando da exercitação. Somente deste modo, entendemos ser possível, contrariar a crescente tendência de homogeneização, e que cada vez mais formata os jovens (Maciel, 2008). Defendemos que ser criativo não é ser indisciplinado nem individualista, mas sim decidir em cada momento de jogo com eficácia, tendo em conta o comportamento dos seus companheiros (dentro de uma lógica comum) e os seus adversários (Araújo, 2004). Desta forma o processo de treino requer que a aprendizagem inspire um imaginário ao mesmo tempo disciplinado (pelos princípios de acção), mas suficientemente flexível para que permita, em certas circunstâncias, desvios criadores (Damásio, 2006).

Agora, é fundamental que se compreenda que essa mesma criatividade deverá sempre ser contextualizada à nossa organização, não podendo surgir de forma anárquica. Desta forma torna-se impossível que o treino analítico consiga promover a criatividade, ou então falamos de malabaristas que realizam habilidade fora do contexto (Faria, cit. Resende, 2002), ou como Guilherme Oliveira (2007, in Campos) declara, existe uma impossibilidade de

haver criatividade sem organização, pois isso seria uma criatividade abstracta. A criatividade deverá surgir em função de padrões comportamentais muito concretos e específicos.

No mundo determinista de Descartes, não há novidade nem criatividade. No mundo vivo das estruturas dissipativas, o futuro é incerto e essa incerteza está no cerne da criatividade. Neste sentido, nasce a necessidade de explicitar em que consiste a “termodinâmica do não-equilíbrio”, e as “Estruturas Dissipativas”, de que Prigogine é o principal teórico. O autor desenvolveu a sua teoria a partir de estudos sobre sistemas físicos e químicos mas, de acordo com as suas próprias recordações, foi levado a fazê-lo depois de ponderar a respeito da natureza da vida: *“Eu estava muito interessado no problema da vida... Sempre pensei que a existência da vida nos queria transmitir alguma coisa muito importante a respeito da natureza”* (Capra, 2000:80).

Esta teoria estabelece a ligação entre a desordem e a possibilidade de emergência de estrutura nos sistemas afastados do equilíbrio (Cunha e Silva, 1999), devido ao conhecimento de que longe do equilíbrio a matéria adquire novas propriedades (Prigogine, 1993, cit. Cunha e Silva, 1999). Como se longe do equilíbrio em meios excitáveis, que apelem à superação, se desenvolvesse uma espécie de solidariedade, uma inteligência associativa, que levasse os elementos do sistema a interagir, com o objectivo de criar uma estrutura mais complexa que as viabilizasse e lhes apresentasse novas oportunidades (Cunha e Silva, 1999), conseguindo desta forma ter sucesso perante meios cada vez mais adversos. Assim um meio excitável remete para a noção dinâmica de sistema, em que podem desencadear-se actividades “espontâneas” devido à capacidade intrínsecas do sistema para mudar de estado (Goodwin, 2002).

Nas teorias clássicas, ou a complexidade está ligada às condições particulares iniciais do universo, ou a seta do tempo implicada nas estruturas dissipativas vem do facto de que o universo era inicialmente muito organizado e em seguida se desorganizou. Mas este último cenário está em total

contradição com aquilo que nós observamos, uma vez que vemos emergirem estruturas cada vez mais complexas, começando nas partículas mais elementares e continuando com o aparecimento da vida e, finalmente, do Homem. Podemos através da termodinâmica, estabelecer que a complexidade é uma propriedade que advém do não-equilíbrio, sendo que exemplos disso abundam na física, química e biologia. Assim o facto de que o “não-equilíbrio” é uma fonte de complexidade, é um dado adquirido (Prigogine, cit. Benkirane, 2002). Logo, as “estruturas dissipativas” não só se mantêm num estado afastado do equilíbrio, como podem graças a essa condição evoluir ou seja, quando o fluxo de energia que passa através delas aumenta, elas podem experimentar novas instabilidades e transformarem-se em novas estruturas de complexidade crescente. Além disto, a teoria de Prigogine, mostra que o comportamento de uma estrutura dissipativa afastada do equilíbrio, não segue uma lei universal, mas é específico de cada sistema ou seja, perto do equilíbrio, encontramos fenómenos repetitivos e leis universais. À medida que nos afastamos do equilíbrio, movemo-nos do universal para o único, em direcção à riqueza e à variedade (Capra, 2000). Então, por definição, os sistemas que se constituem “longe do equilíbrio”, na medida em que necessitam de um aporte contínuo de energia e matéria para se manter designam-se assim por “estruturas dissipativas”.

3.6.1. Auto-Organização, um requisito para complexificar

“ À medida que nos afastamos do equilíbrio, movemo-nos do universal para o único, em direcção à riqueza e à variedade. Essa, naturalmente, é uma característica bem conhecida da vida.” (Capra, 2000:151)

Se, sob o efeito de perturbações aleatórias do meio, o sistema, em vez de ser destruído ou desorganizado, reage por um aumento de complexidade e continua a funcionar, este é caracterizado como sistema auto-organizador. Esta surpreendente emergência de novas estruturas e de novas formas de comportamento, que é a “marca registada” da auto-organização, ocorre apenas quando o sistema está afastado do equilíbrio (Capra, 2000), ou seja, os processos de auto-organização advêm de um estado de desordem, estado esse que se caracteriza como fundamental para a existência de vida (Maciel, 2008). Por outras palavras, a propriedade de auto-organização parece ligada à possibilidade de se servir de perturbações aleatórias (de ruído), para produzir organização (Fortin, 2005). A propriedade de auto-organização é assim, um processo de criação e de estabilização da novidade (Atlan, 1993, cit. Cunha e Silva, 1999).

Assim a auto-organização pode ser definida, como a emergência espontânea de novas estruturas e formas de comportamento nos sistemas abertos não-lineares (Capra, 2000). A autocatálise é um caso de auto-organização, ou seja, quando se aumenta a diversidade molecular das espécies num sistema, a diversidade de reacções que ela pode engendrar aumenta de forma mais veloz do que a diversidade das espécies (Kauffman, 2002).

Marisa Gomes (2008) salienta que podemos estabelecer uma analogia entre o que se observa na evolução das espécies e dos talentos, sugerindo que

é da maior ou menor adaptabilidade¹¹, e consequentemente maior ou menor criatividade que os talentos revelam face aos contextos, que resulta a respectiva evolução ou extinção. Neste sentido a equipa evoluirá qualitativamente na emergência de novas relações e novos níveis de complexidade, sem claro a perda dos padrões globais que a identificam.

3.6.2. “Habitar” o Caos para evoluir

“Onde o caos começa, a ciência clássica para.” (Gleick, 2005:26)

“As situações de jogo não são estanques, interpenetram-se, mudam contínua e rapidamente” (Araújo in Lima, 2000:175), logo o nosso sistema (a equipa) está (deve estar) em desequilíbrio, ou melhor, está “longe do equilíbrio”. E é esta distância que lhe permite reinventar o seu lugar. Criar ordem a partir de desordem. Um organismo vivo pode, de facto, ser definido como um sistema que mantém e eventualmente expande a sua estrutura organizada a partir da importação de energia (organização, informação) (Cunha e Silva, 1999). Esta opção parte do pressuposto termodinâmico de que as equipas são sistemas abertos, isto é, que têm a possibilidade de trocar continuamente massa e energia com o exterior (Fortin, 2005).

Verifica-se assim, que a sobrevivência do sistema depende da sua habilidade na utilização do comportamento aperiódico, ou seja, na utilização da adversidade do meio para se complexificar (Cunha e Silva, 1999). O facto de

¹¹ Referimo-nos a este conceito enquanto capacidade de adaptação a novos envolvimento, não definidos à partida (Frade, 1979).

os sistemas viverem e evoluírem em estados longe-do-equilíbrio¹², apresenta-se como uma grande vantagem, por lhe permitir incorporar o novo, revelando-se assim capazes de viver numa “franja” ou “zona fluida”, que lhes confere uma flexibilidade comportamental muito maior, do que a que se verificaria se fossem fechados, ou “pré-programados” (Cunha e Silva, 2008).

É no “mecanismo não mecânico”, na valorização do detalhe, no pormenor do aqui e agora, na existência de alternativas, que o sistema evolui para novos níveis de complexidade, ou seja, aquilo que nos interessa é uma organização, uma dinâmica, que torne identificável um mecanismo, mas assente numa estrutura e funcionalidade que o faça não mecânico, para que este possa estar aberto à relação com o meio que lhe permita reajustes e, portanto, adaptabilidade e capacidade de auto-organização. Do mesmo modo que a organização do jogo deve estar aberta ao envolvimento, também todos os exercícios devem estar abertos ao mesmo, que no que se refere à natureza do jogo, implica sempre mais ou menos confrontação com o inesperado. Assim a estrutura acontecimental do treinar tem de reflectir a natureza da estrutura acontecimental do jogar (Oliveira et al., 2006). Para que a emergência desta propriedade auto-organizadora aconteça, segundo Morin (Fortin, 2005), são necessárias quatro condições essenciais durante a modelação (entenda-se processo de treino):

- situação de jogo;
- criação de alternativas;
- possibilidade de escolha ou decisão;

¹² “Estado de não equilíbrio do sistema, ou seja, um estado em que o comportamento é facilmente alterado para uma forma qualitativamente diferente por pequenas perturbações do acaso.” (Stacey, 1995:548).

- acções estratégicas capazes de transformar, em função da escolha feita, os constrangimentos e acasos que se opõem à acção.

No mesmo sentido Frade (2002, cit. Fonseca, 2006) menciona a importância de injectar o aleatório, simular comportamentos auto-organizadores, ou seja, a aplicação de processos probabilísticos em vez de processos estritamente deterministas, isto é, formas de jogo em que as acções desenvolvidas possuem um certo grau de liberdade (Queiroz, 1986, cit. Fonseca, 2006). Assim e no mesmo sentido, como o que o jogador num definido momento irá efectuar não pode ser controlado, porque é imprevisível, devem ser criadas condições que desenvolvam a mudança/ inovação (Fonseca, 2006), ou seja, o processo de treino deverá fomentar a criação de possibilidades de acção e não de certezas de acção, repercutindo-se na dinâmica de criação, solidificação e recriação dos conhecimentos dos jogadores e na dinâmica do próprio jogo (Guilherme Oliveira, 2004).

Desta forma as “estruturas dissipativas” fundadas no processo de utilização da desordem e do aleatório para a construção de novos níveis de complexidade, estão perfeitamente adaptados à verdadeira novidade, pois o aleatório é por definição a própria novidade (Cunha e Silva, 1999). Como afirma Jack Ramsey (Lima, 2000:168), antigo treinador da NBA (1966/1988): *“Well coached teams are never surprised, they can adapt to anything they see”*, ou seja, as equipas bem treinadas nunca são surpreendidas, elas conseguem-se adaptar a qualquer novidade, isto porque, as “estruturas dissipativas” são sistemas criativos, que como tal têm capacidade de contemplar o novo, sem lhe sucumbir (Cunha e Silva 2008).

Logo o processo de treino deverá sempre conter a possibilidade de decisão por parte dos jogadores, dentro de uma organização específica, o que

lhes facultará criar, dentro de uma lógica de comportamentos comum que nos ajuda a desenvolver a capacidade de ajustamento e adaptabilidade, possibilitando a emergência de novos estados de complexidade para a equipa e consequentemente maior capacidade de resposta perante as oscilações do meio. Assim, concluímos, que quanto mais uma equipa procurar viver nos limites do caos, mais evoluirá para níveis de complexidade superiores, mas se pelo contrário permanecer no equilíbrio, os seus estados de desenvolvimento serão nulos e enquanto sistema vivo morrerá (Maciel, 2008).

3.7. Princípios Metodológicos: A necessidade de controlar o processo

Na “Periodização Tática” procuramos atingir um nível óptimo de rentabilidade procurando apresentar sempre uma elevada qualidade de jogo. Este nível de rentabilidade não é se refere a uma condição física óptima mas sim, a um nível óptimo de desempenho, colectivo e individual, expresso na manifestação regular da forma de jogar desejada e para tal, preocupa-se com a vivenciação e aquisição hierarquizada dos seus princípios de jogo. (Oliveira, B. et al., 2006). No fundo, pretendemos construir uma dinâmica semanal e de a manter ao longo de toda a época desde o período dito preparatório. Tendo sempre em mente que o fundamental é a organização de jogo preconizada, respeita-se o princípio da Especificidade, o cerne de toda esta metodologia de treino, atingido através da vivenciação hierarquizada e aquisitiva dos diversos princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios do nosso jogar (Tavares, S/d).

Atentemos às palavras de Mourinho (cit. Campos, 2007:7): “Exercitamos o nossos Modelo de Jogo, exercitamos os nossos princípios e sub-princípios, adaptamos os jogadores a ideias comuns a todos, de forma a estabelecer a mesma linguagem comportamental. Trabalhamos

exclusivamente as situações de jogo que me interessam, fazemos a sua distribuição semanal de acordo com a nossa lógica de recuperação, treino e competição, progressividade e alternância”. Desta forma pretendemos aliar ao nosso modelo de jogo, à nossa organização, algo que lhe dê estabilidade durante o padrão semanal, e que permita uma otimização da aprendizagem ao longo das unidades de treino. Neste sentido falamos dos 5 princípios metodológicos que irão permitir exponenciar a qualidade do processo. Assim, o morfociclo padrão irá reger-se por cinco princípios fundamentais: o princípio da “Desmontagem” e hierarquização dos princípios de jogo, o princípio da Especificidade, *o princípio da progressão complexa, princípio de alternância horizontal em especificidade e princípio das propensões* (Frade, 2005).

Iremos de seguida debruçarmo-nos sobre o princípio da progressão complexa, princípio da alternância horizontal em especificidade e princípio metodológico das propensões.

3.7.1. Princípios Metodológicos: Princípio da progressão complexa

O princípio da progressão complexa refere-se a importância de hierarquizar os princípios, tentando evitar a concorrência entre os mesmos (Gaiteiro, 2006), ou seja, pretendemos que a vivenciação dos princípios e sub princípios adquira complexidade ao longo do processo e que evolua conforme os jogadores os consigam interiorizar. Assim, para existir progressão, é também necessário ordenar, hierarquizar. Não falamos da convencional progressão do geral para o específico, do volume para a intensidade, do aeróbio para o anaeróbio. Falamos sim de uma progressão que diz respeito à já referida hierarquização dos princípios por um lado, e à diferenciação do esforço ao longo da semana de treino, por outro (Oliveira, B. et al., 2006).

Referimo-nos então, a uma “montagem” e “desmontagem” dos princípios e sub-princípios e a sua hierarquização durante o padrão semana e ao longo dos padrões semanais, conforme a evolução da equipa. Nesta perspectiva, este princípio metodológico apresenta dois níveis de planificação e periodização que interagem entre si, o mais importante a curto prazo, ou seja, partida a partida, e um nível referente ao médio e longo prazo (Oliveira, G., 2008).

Procuramos assim através do processo de treino, uma evolução continuada de nosso jogar e consequentemente dos jogadores que lhe estão subjacentes, reconhecendo que esta evolução, para ser qualitativa, se tem de observar em termos de complexidade, urgindo deste modo, que a operacionalização desse jogar, aconteça longe do equilíbrio, caminhando contra a estagnação e morte do próprio sistema (Maciel, 2008).

3.7.2. Princípios Metodológicos: Princípio de alternância horizontal em Especificidade

Este princípio defende a necessidade da existência, de uma alternância horizontal (ou seja, ao longo dos dias da semana), ao nível do tipo da contracção muscular dominante, segundo as suas variáveis de tensão, duração e velocidade, sem nunca esquecer a Especificidade do jogar de cada equipa (Tamarit, 2007). Isto é, procede-se a uma alternância do padrão de contracção muscular dominante e, consequentemente, alternamos entre treinos mais descontínuos e treinos menos descontínuos, mas sempre em Especificidade mais ou menos complexa (Oliveira, B. et al., 2006). Esta alternância é considerada horizontal porque, falamos de uma alteração que decorre de treino para treino ao longo da semana, e não ao longo da unidade de treino, de exercício para exercício, evitando dessa forma que o sobretreino ocorra

(Gaitero, 2006). Desta forma pretendemos estar sempre em Especificidade mas, variando o registo dessa mesma Especificidade (Frade, 2007). Na figura 2 pode observar-se um exemplo dum padrão semanal.

Este comporta-se então, como o princípio encarregue de regular a relação existente entre esforço e recuperação (Tamarit, 2007). Isto porque, em termos biológicos, não é possível que um organismo se esforce constantemente dentro do mesmo registo, solicitando todos os dias as mesmas coisas do seu “jogar” (Resende, 2002), sendo do senso comum que o organismo para estar acordado, mantendo-se desperto, precisa também de dormir. Para se esforçar precisa de descansar e recuperar (Oliveira e tal, 2006). Assim não existem dois dias iguais ao longo da semana, o que irá permitir a regeneração das estruturas já trabalhadas (Tamarit, 2007).

Desta forma, consideramos desde o início que, existe uma invariância de preocupação, e esta prende-se com a operacionalização do modelo de jogo, mas a escala a que isso acontece vai sendo diversa. Assim pretende-se que os jogadores não estando sempre a massacrar as mesmas coisas do seu jogar, possam chegar ao jogo frescos (de um prisma global, e por isso Tático) (Oliveira et al., 2006).

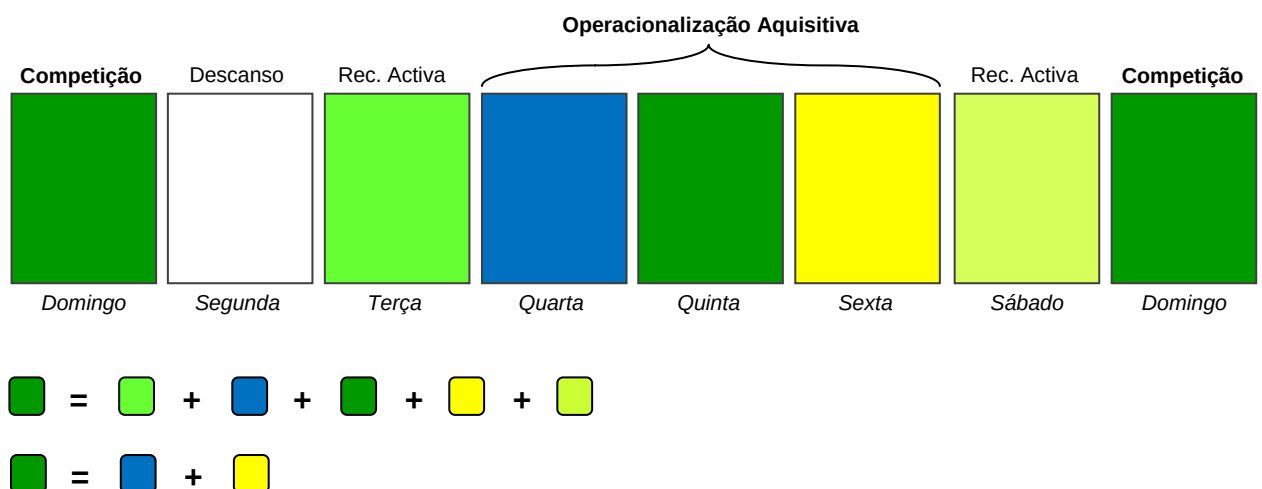


Fig. 2 Padrão Semanal

3.7.3. Princípios Metodológicos: Princípio das Propensões

Este princípio será descrito de forma mais profunda do que os restantes, devido à sua relevância na feitura deste trabalho, mas nunca esquecendo que estes (os princípios) só ganham verdadeiro significado, na sua constante interacção com os restantes. Assim este princípio caracteriza-se, por fazer aparecer um grande número de vezes os comportamentos que ambicionamos que os nossos jogadores adquiram, provocando assim uma repetição sistemática dos princípios pretendidos (Tamarit, 2007). Ou seja, pretende garantir uma significativa densidade de aparecimento do contexto fundamental relativo aos princípios de jogo que se pretende exacerbar (Oliveira, B. et al., 2006).

Vejamos o exemplo, dado pelo já falecido Eddie Mast (Knicks, 1970-1972; Hawks, 1972-1973) e que segundo ele sempre resultou, na tentativa de condicionar o aparecimento de certos comportamentos em detrimento de outros. Quem nos conta é Charles Rosen (2008): “ *O Eddie costumava esconder um pin nas meias e antes do início do jogo (durante o treino em situação de 5x5), tirava algum ar da bola sem que ninguém se apercebesse. Assim que o jogo começava, os bases ficavam frustrados pelo facto de não conseguirem driblar bem a bola e como resultado libertavam-na mais para os jogadores interiores*”. Este exemplo, ilustra bem a necessidade que muitos treinadores já sentiram, na tentativa de condicionar um determinado existir dentro do exercício, isto é, a procura incessante de que a geometria do exercício oriente os jogadores em determinado sentido pretendido, aumentando assim a densidade desse(s) comportamento(s). Pretende-se assim que as preocupações do momento dos treinadores apareçam, no treinar, muito mais vezes que outras quaisquer (Oliveira, B. et Al., 2006).

O princípio das propensões caracteriza-se por uma sábia construção de condicionantes (número de jogadores, espaço, tempo, regras.) que permitam o

aparecimento natural de determinados princípios e sub-princípios em detrimento de outros, sendo que só desta forma a repetição sistemática poderá ser alcançada. Esse calibrar deve facilitar então o aparecimento de uma densidade significativa das coisas do jogar que se pretende vivenciar, para que isso se repercuta em termos de assimilação, aquisição e alteração comportamental (Oliveira, B. et al., 2006). Concluindo: “O exercício não se circunscreve nem à configuração visível (geométrica), nem ao que está a acontecer no momento. Está para além disso. E o que o leva para além disso é a cabeça dos jogadores, sabendo com que fim estão a realizar e não perdendo nunca o padrão de conexões com o todo. Portanto, o exercício de treino é uma determinada configuração geométrica e simbólica que fomenta um determinado acontecer relacionado com o todo que se deseja” (Oliveira, B. et al., 2006:142).

Concluindo, o princípio metodológico das propensões refere-se ao facto de se contextualizar as coisas para que aquilo que se quer que aconteça, aconteça mais vezes. Seja um princípio de jogo, seja a articulação de um princípio com o outro, tudo é balizado pela ideia de jogo que é inicialmente uma *“configuração mental lata porque o próprio processo gerido por uma determinada intervenção é que vai possibilitar o concretizar da sua existência”* (Campos, 2007:11).

4. MATERIAL E MÉTODOS

4.1. O estudo de caso. Sustentação Etnometodológica

A análise do processo desenvolvido pelo professor José Guilherme Oliveira é de utilidade capital para assimilarmos as premissas conceptuais e metodológicas da “Periodização Táctica”. A sua aplicação ainda não transpôs as fronteiras do Futebol de 11, pelo menos publicamente, sendo esta a justificação para que a amostra seja recolhida de um desporto distinto do basquetebol. Mas, mais do que nos reduzirmos à análise descritiva dos conceitos e do próprio método, desejamos sistematizar uma forma de edificar o jogo que se aspira para a sua equipa. E como já expusemos, esta construção não sucede de forma linear ou seja, abarca um agregado de aspectos contextuais que têm de ser orientados em função do modelo de jogo. Neste sentido, há que atender ao carácter empírico do jogar ou seja, para apreender o desenvolvimento do processo temos de contextualizar o modelo de jogo do autor, pretendendo compreender a sua prática.

Ao contrário dos autores behavioristas, que pretendem alargar ao estudo dos fenómenos sociais os mesmos procedimentos utilizados no estudo das ciências da natureza, a etnometodologia insiste na especificidade dos fenómenos sociais, sugerindo por isso uma forma diferente tanto para a sua explicação como para a sua descrição e compreensão. Para a etnometodologia a abordagem quantitativa que só se interessa com a entrada e a saída dos dados sem observar o processo como eles são construídos, não reflecte adequadamente o modo de construção da realidade.

Desta forma, pensamos que a Etnometodologia se anuncia como o método mais adequado para a efectuação deste estudo, uma vez que se propõe a compreender e descrever os procedimentos contextualizados nos

seus locais de concretização e a sua actualização prática, isto porque como já vimos, o modelo de jogo decorre num contexto singular que lhe confere uma “singularidade prática” (Silva, 2008). O conceito Etnometodologia refere-se assim, à investigação das propriedades racionais das expressões contextuais e de outras actuações práticas como os esforços ininterruptos e contingentes das práticas engenhosamente organizadas da Vida quotidiana. (Garfinkel, 2006 cit. Maciel, 2008).

Os estudos neste âmbito demarcam-se das abordagens da Sociologia comum, imprimindo a esta área de investigação uma orientação fenomenológica (Watson, 2001 cit. Maciel, 2008). Uma concepção fenomenológica que solicita uma intercrítica de conhecimentos que possibilite a reconciliação das Ciências Humanas e Sociais com as Neurociências, realidades que têm permanecido desligadas, e ainda a aproximação entre a Filosofia e o empirismo (Berthoz & Petit, 2006 cit. Maciel, 2008). O estudo etnometodológico centra-se sobre a produção local e endógena dos fenómenos sociais escusando os métodos de análise formal para objectar às questões de ordem lógica e de sentido no contexto (Watson, 2001, in Gomes, 2006). Deste modo, analisa as práticas em si mesmas e não como indicadores de representações genéricas. Assim, busca nas condições concretas onde sucede a acção, a sua legitimidade prática ou seja, analisa e reflecte as decisões práticas no seu contexto e desta forma, em função dos detalhes imediatos que as produzem. Por isso, contrariamente à análise formal, a etnometodologia questiona não só o que acontece mas o que origina o seu acontecimento (Watson, 2001, in Gomes, 2006).

Face a isto, as decisões e procedimentos do método têm um sentido em função do modelo de jogo que se ambiciona desenvolver ao longo do processo. Por isso, estudamos a operacionalização desse mesmo modelo. Para isso analisamos a dissertação de licenciatura de Marisa Gomes (2006), que se debruça sobre a operacionalização do modelo de jogo por parte do professor

José Guilherme. De forma a entender melhor essa operacionalização, analisamos também a entrevista aberta realizada ao referido treinador (anexo 1) por parte de Marisa Gomes, e para concluir realizamos uma entrevista semi-directiva à professora Marisa Gomes (anexo 2).

4.2. Recolha de dados

A entrevista decorreu a 30 de Outubro de 2008 nas instalações da Faculdade de Desporto no Porto, tendo sido utilizado um gravador AEG. Posteriormente, foi reproduzida para o papel e utilizada na elaboração deste trabalho.

A acrescentar à análise concedida pelo professor José Guilherme (anexo 1), procedemos ao estudo da dissertação de licenciatura da professora Marisa Gomes (2006).

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

5.1. Modelo de Jogo: Quatro momentos, uma identidade

Para Guilherme Oliveira (anexo 1), o modelo de jogo afigura-se como o orientador de todo o processo de treino, sendo que este deverá estar constantemente presente na operacionalização. Neste sentido, objectiva gerar uma determinada forma de jogar, criando um conjunto de princípios para a sua equipa (Gomes, 2006), “*uma criação dialéctica entre treinador e jogadores*” (Guilherme Oliveira, anexo 1), de forma a conduzir a sua equipa para ter determinados comportamentos tácticos em campo.

Neste sentido, o autor (anexo 1) afirma que, ambiciona “*criar, conjuntamente com os jogadores, um modelo de jogo e desenvolvê-lo o mais possível*”. Assim, principiaria por “*reconstruir na minha cabeça, o meu modelo de jogo, as minhas ideias para optar pela melhor estratégia de transmissão dessas ideias a esses jogadores*”. Desta forma, elucida “*como é que tinham de jogar: como tinham de atacar, como tinham de defender e como é que tinham de realizar as transições*.” Corroborando da ideia de que um modelo de jogo, é constituído pelos princípios da equipa nos quatro momentos do jogo (ataque, defesa, transição ofensiva e transição defensiva).

De ajuste com esta lógica, para conceber uma dada forma de jogar, o autor (anexo 1), constitui a organização dos princípios de jogo da equipa de modo a desenvolver o modelo. Para jogar como pretende, Guilherme Oliveira quer que a sua equipa em momento ofensivo “*seja uma equipa de posse de bola, mas com uma posse de bola com objectivo de desorganizar a estrutura defensiva adversária*” ou seja, “*através da circulação de bola*.”

No basquetebol, devido às suas características muito peculiares, existe tempo de ataque (24 segundos), o que só por si condiciona bastante as opções

ofensivas. Mas mesmo assim, podemos encontrar inúmeras opções que caracterizem a forma da nossa equipa atacar. Desde o conhecido “Run & Gun”, caracterizado pelo pouco tempo de ataque e por encontrar rapidamente um jogador sem marcação para que este possa finalizar, aos ataques mais pausados que assentam na uso da totalidade do tempo de ataque, no sentido da equipa ter mais tempo de posse de bola e a equipa adversária passar mais tempo em momento defensivo. Todas as opções são válidas, desde que o treino seja Específico de cada forma de jogar, não nos esquecendo que qualquer que seja a opção sobre a forma de atacar de cada equipa, esta não se deverá prender com movimentos mecânicos que não permitam o aparecimento da criatividade, isto é, devemos falar sim de movimentos “não – mecânicos” referentes a princípios de acção, de forma a instalar uma lógica comportamental comum, não negligenciando a inteligência do jogador e a sua capacidade adaptativa.

Continuando com a ideia de Guilherme Oliveira, em momento de transição defensiva (ataque-defesa), aspira que a equipa procure no primeiro momento recuperar a posse de bola. Para além disso, procura em simultâneo fechar a equipa para, no caso de não conseguir ganhar a posse de bola, estar compacta e entrar em organização defensiva. Complementando, acrescenta que este grande princípio é essencial para coibir a exploração do contra-ataque das equipas adversárias e por isso, procura ser agressivo na concretização deste mesmo princípio (Gomes, 2006).

Reportando-nos ao basquetebol, podemos evidenciar a existência de diversas formas de encarar este momento de jogo. Podemos ter como grande princípio para este momento fechar a equipa, numa área próxima do seu cesto. Noutro sentido poderemos realizar uma pressão zonal aquando da perda da bola, ou também uma pressão individual. A escolha de qualquer uma das opções, está então relacionada, com a ideia do treinador, com os jogadores

disponíveis, mas também pela forma como cada jogador interpreta este grande princípio.

No momento de organização defensiva, Guilherme Oliveira tem como objectivo condicionar a equipa adversária, tentando mesmo sem bola, continuar no controle do jogo, para isso utiliza a defesa zona. Esclarecendo esta ideia exemplifica: “Se quisermos que jogue longe, pressionamos mais à frente para ganhar a bola em determinados momentos” no entanto, *“se quisermos que a equipa jogue mais perto, deixamos a equipa subir para depois, estrategicamente em determinadas zonas ganhar a posse de bola”*. Assim, procura estimular o erro ao adversário e assim readquirir a bola (Gomes, 2006).

Analogamente no basquetebol, podemos referir a existência de dois grandes princípios, que em geral são mais utilizados pelos treinadores. A defesa zona e a defesa individual. Pretendemos afirmar que somos defensores da defesa zona, como grande princípio da organização defensiva, justificando com alguns pontos essenciais. O primeiro prende-se com a denominação de jogo desportivo colectivo que o basquetebol apresenta. Pensamos que a zona é a única forma de defender verdadeiramente colectiva, onde para se obter sucesso, necessitamos de uma constante interacção entre os elementos da equipa, isto é, o todo torna-se assim mais do que a soma das partes. Por outro lado, é a única forma de organização defensiva que nos permite saber onde estarão os nossos jogadores no momento de recuperarmos a bola, e que por conseguinte nos permitirá atingir um maior rendimento nesse próximo momento.

Assim, após a recuperação, em momento de transição ofensiva (defesa-ataque), Guilherme Oliveira pretende que a equipa procure manter a posse de bola e por isso, aposta na situação de contra-ataque com segurança. Através deste princípio, fortalece que o principal objectivo é conservar a posse de bola para encetar o momento ofensivo. No entanto, clarifica que sempre que *“for*

possível dar profundidade em segurança”, a equipa deverá realizar esse comportamento. (Gomes, 2006).

Na modalidade do basquetebol, possuímos neste momento do jogo várias formas para o interpretar, podendo optar por apostar bastante nas situações de contra-ataque e ataques rápidos, ou por outro lado tal como a equipa do professor Guilherme Oliveira, preservar a bola na posse da nossa equipa correndo poucos riscos de a perder, entrando em organização ofensiva.

5.1.1. Modelação Sistémica: A edificação de um «jogar»

No sentido de desenvolver o modelo que descrevemos anteriormente, Guilherme Oliveira define os grandes princípios de cada momento de jogo para formar e desenvolver as regularidades comportamentais que ambiciona. Deste modo modela o sistema, ou seja, configura o «jogar» da equipa. Por isso referimo-nos a uma modelação sistémica (Gomes, 2006). De forma a atingir este desígnio, torna-se primordial treinar em Especificidade, ou seja, subordinar todo o processo à vivenciação dos princípios que suportam a nossa forma de jogar. No entanto, esta modelação não surge por geração espontânea ou seja, necessita de um período de tempo para se desenvolver, constituindo-se no processo de treino e competição. Neste sentido falamos de periodização. De acordo com Guilherme Oliveira (anexo 1), a periodização consiste *“no tempo que é gasto na construção do jogar que se pretende.”*

Convergindo neste sentido, Vítor Frade (2003) refere que o “jogar” não é um fenómeno natural mas edificado por um processo Específico ou seja, centralizado no desenvolvimento do modelo de jogo, e por isso, na operacionalização dos princípios nos vários momentos do jogo. (Gomes, 2006).

5.1.2. Articulação de Sentido: A fluidez do «jogar»

De acordo com a “Periodização Tática”, o processo tem como finalidade desenvolver uma determinada forma de jogar e portanto, defender atacar e transitar entre estes dois momentos. Desta forma, o desenvolvimento do «jogar» que irá distinguir a equipa exige a organização de comportamentos em momento defensivo, ofensivo, da transição ofensiva e da transição defensiva (Gomes, 2006).

Embora exista a possibilidade de distinguir estes vários momentos de jogo, eles sucedem-se incessantemente de forma não linear isto é, sem uma ordem determinada. Assim o jogo é constituído pelos diversos momentos que não se dissociam. Reforçando esta ideia, José Mourinho (cit. Oliveira, B. et al., 2006:192) afirma que *“não consigo dizer se o mais importante é defender bem ou atacar bem, porque não consigo dissociar esses dois momentos.”* Acrescentando que *“a equipa é um todo e o seu funcionamento é feito num todo também”* e por isso, *“está demasiado interligado para eu conseguir fazer essa separação”* (Gomes, 2006).

Neste sentido, a Organização da equipa nos vários momentos deve ser coerente ou seja, deve existir a já referida Articulação de Sentido. Convergindo para esta ideia, Guilherme Oliveira (anexo 1) enuncia um exemplo muito esclarecedor da interrelação entre os princípios defensivos e os ofensivos: *“eu quero ter uma boa posse de bola, uma boa circulação de bola e para ter uma boa circulação de bola tenho de ter um jogo posicional muito bom. Por isso, os jogadores têm de estar bem colocados mesmo nos aspectos defensivos, para quando ganharem a posse de bola estarem nos sítios certos para a bola poder circular.”* Neste contexto acrescenta: *“se eu tenho este princípio ofensivo de posse e circulação de bola e defendo homem a homem, faço marcações individuais, o que vai acontecer é que em muitos momentos, quando ganhar a posse de bola, os jogadores não vão estar colocados nos sítios certos para ter*

uma boa posse de bola”. Neste caso, não existe uma relação adequada dos princípios de jogo desenvolvidos nestes momentos e por isso, esta articulação não é eficaz para o «jogar» que se deseja (Gomes, 2006).

Imaginemos, por exemplo, uma equipa de basquetebol que tem como grande princípio para o momento da transição ofensiva a exploração constante de situações de contra-ataque, e que explora a ocupação dos corredores laterais por parte dos extremos, para que estes progridam sem bola. Apostando numa marcação individual, o treinador de qualquer equipa terá inúmeras dificuldades em prever onde estarão os seus extremos no momento de recuperação da bola, o que certamente, irá dificultar a respectiva ocupação dos corredores laterais e por conseguinte a exploração constante da situação de contra-ataque no decorrer do próprio jogo. Assim, não se estabelece uma Articulação de Sentido entre os diversos princípios, sendo esta, uma articulação pouco eficaz para o “jogar” que pretendemos construir.

Concorrendo para este sentido, Vítor Frade (2003) reporta-se à Articulação de Sentido para dizer que os princípios defensivos, ofensivos, de transição defesa-ataque e ataque-defesa assentam numa lógica de funcionamento, o modelo de jogo. Assim, clarifica que os princípios de cada momento se articulam numa relação Específica. No entanto, a Especificidade que narramos não se limita à articulação dos princípios dos vários momentos do jogo ou seja, compreende igualmente a articulação dos princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios de cada momento do jogo (Gomes, 2006).

5.1.2.1. A articulação dos Princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios no desenvolvimento da Especificidade

Guilherme Oliveira relata que a interacção dos princípios é capital para a qualidade do «jogar» e por isso, acrescenta que a articulação entre os sub-princípios e os sub-sub-princípios é também primordial. No entanto, menciona que muitas vezes as dificuldades destas interacções não são muito evidentes obrigando que o treinador esteja atento a esta dinâmica. Neste sentido, afirma que muitas vezes estes sub-princípios de sub-princípios têm de ser *“reformulados em função daquilo que se pretende treinar para que os comportamentos passem a ser mais proveitosos entre esses jogadores da equipa”* (Gomes, 2006).

Dentro desta lógica, Vítor Frade (2003) menciona que o grande dilema da operacionalização se descobre na articulação entre os princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios. Para além disso, acrescenta que o facto de o treinador colocar maior ou menor ênfase num ou noutro princípio, numa ou noutra articulação entre princípios ou sub-princípios faz com que a evolução do processo seja exclusiva ou seja, única. (Gomes, 2006).

Concorrendo para esta ideia, Guilherme Oliveira refere-se ao trabalho do cozinheiro, que com os mesmos ingredientes é capaz de produzir sabores distintos devido á forma como os confecciona. Através desta analogia, ilustra que isso também acontece no desenvolvimento do jogo pelo modo como *“os princípios se interrelacionam: mais um, menos um, mais este, menos aquele, dar mais importância a um e menos importância a outro. Isto faz com que o jogo assuma manifestações consideravelmente diferentes”* (Gomes, 2006).

Podemos enquanto treinadores, conceber uma ideia de jogo em que a articulação entre o momento de organização defensiva e transição defesa-ataque se torna prioritário, isto é, pretendo por exemplo, ter constantemente uma pressão no portador da bola da equipa adversária e promover interacções

que permitam regularmente criar situações de contra-ataque. Desta forma, embora eu tenha princípios para todos os momentos do jogo, estes irão merecer um maior grau de importância na construção do «jogar» que cada treinador pretende. Assim, a evolução de cada «jogar» resulta do desenvolvimento da equipa e dos problemas que apresenta levando o treinador a dar maior ou menor importância a determinados princípios, em detrimento de outros. Neste seguimento, imaginemos uma equipa que num jogo cria muitas situações de finalização, mas apresenta uma eficácia reduzida. Perante este problema, o treinador terá de dar maior importância ao sub-princípio da finalização sobretudo nos movimentos e no posicionamento dos diversos jogadores. No entanto num outro momento, a equipa poderá apresentar dificuldades em ocupar correctamente os espaços após a perda da bola, impedindo, por exemplo, que a defesa zona a campo inteiro se possa executar e que dessa forma facultemos diversas situações de finalização em vantagem numérica ao nosso adversário. Neste caso, o treinador procura incidir sobre o princípio da transição defensiva, ao nível dos comportamentos dos homens da primeira linha de pressão, de modo a corrigir este aspecto que afectou o rendimento da equipa.

Através destes exemplos, compreendemos que o desenvolvimento do «jogar» tem origem na importância que o treinador dá aos princípios ou sub-princípios ou à articulação de sub-sub-princípios que identifica como essenciais para a qualidade do jogo. Assim, a operacionalização impõe uma colossal sensibilidade e entendimento do «jogar» que se aspira, para desta forma, recair mais neste ou naquele aspecto em detrimento de outros. Estas opções fazem a diferença porque se diante de um problema de finalização, o treinador delibera não incidir sobre este sub-princípio e inquieta-se com outros, então dirige o desenvolvimento do processo para um sentido discrepante de um treinador que coloca ênfase nesta contrariedade e pretende corrigi-la. Desta forma, o propósito elementar do treino passa por conceber uma determinada forma de

«jogar» isto é, desenvolver os princípios de jogo dos vários momentos através de exercícios Específicos, no sentido da equipa alcançar os comportamentos que se ambiciona. Concluímos assim, que o exercício desempenha um papel fulcral no desenvolvimento da Especificidade (Gomes, 2006).

5.2. A construção de bacias de atracção: Quando o treinador é um alquimista, criando contextos propensos a...

Guilherme Oliveira para desenvolver a articulação hierarquizada dos princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios cria situações de exercitação através das quais os jogadores adquiram determinados comportamentos. Neste sentido, acrescenta que estas situações provocam os comportamentos que deseja e elucida como desenvolve os sub-princípios da transição defesa-ataque: *“crio situações em que acontecem muitas transições e direcciono as escolhas dos jogadores para a forma como quero que eles joguem porque eles ao identificarem isso em situação de treino também o vão fazer em situação de jogo”* (Gomes, 2006). O autor demonstra desta forma, as suas preocupações com o condicionar de um determinado existir para o exercício isto é, o exercício é arquitectado de forma a que a situação que se pretende executar ocorra com maior frequência, nunca desprezando que o mesmo, deverá sempre atrair a que as decisões dos jogadores, aconteçam no sentido de como aspiramos que a equipa jogue (Gomes, 2006).

Exemplificando, Guilherme Oliveira (anexo 1) relata: *“os jogadores podem optar pela transição em segurança ou pela transição em profundidade mas vou levá-los a escolher mais vezes as transições em segurança do que as transições em profundidade”*, uma vez que pretende que a sua equipa conquiste e conserve a posse de bola. Assim, dirige as selecções dos jogadores para criar o jogo que pretende. No entanto, para que isso aconteça

não basta que o treinador diga o que aspira, pois é fundamental que a situação seja ajustada (Gomes, 2006).

No mesmo sentido, Mourinho (cit. Oliveira, B. et al., 2006:113) refere: *“Se queremos que na unidade de treino haja uma predominância de acções táctico-técnicas em regime de «força-técnica», aquilo que fazemos é procurar um conjunto de situações de jogo onde isso esteja presente. Agora não temos a preocupação de quantificar se o jogador faz dez ou quinze mudanças de direcção. A nossa preocupação é que a situação em si arraste consigo uma dominância dessas acções.”*

Imaginemos uma situação em que o treinador pretende trabalhar o princípio da transição ofensiva em profundidade. Se este exercício for realizado em apenas meio campo, só por si já estaremos a condicionar a profundidade desejada, bem como a progressão da bola através do passe longo, por exemplo. Mas é também de cariz fundamental que para além de criarmos um exercício onde as transições sejam constantes, pretendemos guiar os comportamentos dos nossos jogadores para a forma como pretendemos jogar. Assim torna-se importante, se pretendermos ser uma equipa que jogue em contra-ataque, criar exercícios em que a transição ofensiva em profundidade tenha sucesso. Por exemplo, colocando vantagem numérica na equipa que realiza a transição ofensiva (com 2 Joker), uma situação de 4x2 a $\frac{3}{4}$ de campo (com 2 tabelas) e podendo ainda reforçar a ideia valorizando os pontos obtidos através de situações em 1x0, que tenham ocorrido em situação de contra-ataque. Este é apenas um exemplo da criação de um contexto propenso ao aparecimento dos comportamentos que pretendemos ver a equipa assimilar, ou seja, criamos uma bacia de atracção que se pretende que construa o atractor estranho que desejamos, o “jogar” pretendido.

Torna-se fundamental referir que o sucesso é condição essencial para que o comportamento seja adquirido pela equipa. Imaginemos que os jogadores optam por uma transição em segurança e têm sucesso com essa

conjuntura. Perante esta situação o treinador tem de intervir de modo a que o exercício concorra para o que pretende ou seja, deverá criar condições para que os jogadores ao optarem fundamentalmente na segurança tenham dificuldades em finalizarem, ou os pontos obtidos tenham um valor significativamente menor, porque se isso não acontecer iremos comprometer os objectivos dos exercícios e estaremos a conduzir a equipa num sentido que não se enquadra no pretendido.

Concluindo, o treino deverá comportar-se como uma bacia de atracção dos comportamentos que pretendemos para o “jogar” da nossa equipa, sendo este o caminho da Especificidade. Isto porque, todos os exercícios de treino visam a aprendizagem, pela repetição sistemática, de comportamentos específicos do modelo de jogo construído ou seja, está relacionado com a contextualização dos propósitos que se querem alvo dessa repetição sistemática”. Assim, os exercícios deverão ser condicionadores de uma determinada (a nossa) forma de jogar, exacerbando aquilo que pretendemos que esteja presente e dificultando os comportamentos que pretendemos negligenciar. Só assim poderemos construir o nosso atractor estranho, só desta forma poderemos manipular um sistema caótico como o jogo, fornecendo-lhe um cariz de previsibilidade qualitativa, o nosso «jogar».

5.2.1. Antes, durante e depois: A interferência do treinador, enquanto condição vital no sucesso da aprendizagem

Para Guilherme Oliveira (2004:159) a Especificidade dos exercícios só é alcançada com a interferência consentânea do treinador antes, durante e após a sua realização. Neste sentido afirma que, *“por vezes, os exercícios estão completamente adequados ao modelo de jogo, no entanto, devido à intervenção inadequada ou à não intervenção do treinador eles podem tornar-*

se *desajustados*”. Com esta ideia, o autor supracitado compreende que a dinâmica da situação também é configurada pela mediação do treinador antes, durante e após a mesma. Por isso, a Especificidade do exercício não considera somente a configuração estrutural e funcional dos acontecimentos (Gomes, 2006).

No prosseguimento desta ideia apreciemos o próximo exemplo: o treinador concebe um exercício de 10x10 em espaço reduzido de modo a existirem transições frequentes. No entanto, busca que uma das equipas se preocupe essencialmente com os comportamentos nas transições ofensivas mencionando a esses jogadores, que a equipa ao conquistar a posse da bola deve afastá-la prontamente da zona de pressão defensiva ou seja, jogar para um espaço distinto. Em contrapartida, quer que a outra equipa se centralize nos comportamentos na transição ataque-defesa solicitando aos jogadores mais próximos que formem uma zona de pressão no local da perda da bola. Deste modo, o “mesmo” exercício alcança uma configuração divergente para as duas equipas porque incidem em aspectos distintos. Com esta intervenção, entendemos que o treinador dirige a atenção dos jogadores para os comportamentos que pretende desenvolver, dirigindo os jogadores para longe dos erros evitando que estes se repitam. No fundo, trata-se de contextualizar a dinâmica do exercício para um desígnio ou seja, preocupado com determinados comportamentos. Por isso, os acontecimentos deste exercício ganham um sentido Específico (Gomes, 2006).

No basquetebol poderíamos criar uma situação de 4x4 em $\frac{3}{4}$ de campo com 2 tabelas, onde uma das equipas estaria preocupada com a organização defensiva e transição ofensiva, e a outra se iria concentrar nos aspectos relativos à organização ofensiva e transição defensiva. Assim, a equipa A começaria em organização defensiva e teria como objectivo recuperar a bola e finalizar em situação de contra-ataque ou entrar em organização ofensiva, por outro lado, a equipa B tentaria finalizar e tentar recuperar a bola na sua

transição defensiva (zona press por exemplo), evitando que a equipa A consiga finalizar ou entrar em organização ofensiva. Desta forma, a dinâmica do exercício tem intuítos Específicos através dos quais direcciona a atenção dos jogadores para determinados comportamentos. No entanto, a Especificidade não se resume apenas ao momento precedente ao exercício mas também à intervenção do treinador durante a sua realização (Gomes, 2006).

De modo a compreender este aspecto, reportemo-nos ao exercício de 4x4, onde uma equipa se preocupa fundamentalmente com a transição ofensiva e outra com a transição defensiva. Vamos imaginar que no decorrer do exercício a actuação do treinador não é congruente com o objectivo do exercício, previamente traçado, corrigindo aspectos esporádicos que se prendam, por exemplo, com a organização defensiva. Desta forma, a sua intervenção no acontecer do exercício não converge no sentido do próprio exercício, levando os jogadores a apontarem a sua atenção para os aspectos que são corrigidos. No entanto, se a intervenção do treinador se prender realmente com o objectivo proposto, neste caso a exercitação sobre as transições de ambas as equipas, reforçando os aspectos positivos e corrigindo os erros, faz com que a dinâmica do exercício se centralize na melhoria desses aspectos. Desta forma, o treinador não só deve explicar os aspectos comportamentais dos exercícios como, durante os exercícios, tem de proceder à orientação dos jogadores no sentido dos comportamentos desejados.

Vamos supor, que uma equipa tem dificuldades em reagir à perda da bola (na transição defensiva), não iniciando de imediato uma pressão sobre o portador da bola, ou sendo deveras lenta a fechar a equipa no sentido de evitar contra-ataques da equipa adversária. Assim o treinador terá de intervir, corrigindo os comportamentos dos jogadores no decorrer do exercício e mais concretamente no momento da perda da posse de bola, para que reconheçam como se movimentarem para tornarem a pressão eficaz, ou evitar a superioridade numérica por parte do adversário. Só desta forma a dinâmica do

exercício adquire o carácter ambicionado, isto é, não basta o exercício estar geometricamente bem construído, mas é necessário que a intervenção do treinador seja precisa e congruente com os objectivos pretendidos, caso contrário poderão estar a treinar e automatizar erros.

A importância deste aspecto é decisiva para dar sentido aos acontecimentos do exercício, onde o treinador deve participar de forma activa através de uma intervenção, também ela, Específica. No entanto, não ambicionamos dizer com isto que o treinador deverá chefiar os seus jogadores porque, como já expusemos, os jogadores e equipa devem ser autónomos no desenvolvimento do jogo uma vez que é isso que acontece na competição. (Gomes, 2006).

Neste sentido Guilherme Oliveira (anexo 1) menciona que o objectivo do treino é preparar os jogadores e equipa para resolverem de forma autónoma os problemas da competição, segundo o modelo de jogo. Pretendemos assim, demonstrar que a intervenção do treinador no decorrer do exercício assenta no desenvolvimento daquilo que o referido autor designa de *“criação dialéctica entre treinadores e jogadores”*. No fundo, relaciona-se com auxiliar os jogadores e a equipa a resolverem os problemas do jogo, de acordo com uma lógica comum.

Concluindo, pretendemos referir que todos os exercícios, com mais ou menos jogadores, mais ou menos pormenores têm de estar contextualizados pelo sentido do jogo que pretendemos. Assim, um mesmo exercício poderá ser adequado para uma determinada equipa e totalmente desadequado para outra, tendo em conta os respectivos modelos de jogo. Desta forma, torna-se capital referir que a Especificidade se apresenta como um princípios metodológico da *“Periodização Táctica”*, e assim sendo, é fundamental perceber como é estruturado o processo ao longo da semana.

5.3. Padrão Semanal

De acordo com Guilherme Oliveira (anexo 1), o padrão semanal é indispensável para a organização do processo, uma vez que após o jogo analisa e decide um conjunto de propósitos a incidir ao longo da semana. Assim, *“o padrão semanal seguinte visa preparar o próximo jogo tendo em consideração o que se passou no jogo anterior e que se perspectiva para o jogo seguinte”*. A partir daqui direcciona o processo para a competição seguinte (Gomes, 2006).

Face a esta lógica, Guilherme Oliveira (anexo 1) organiza o processo jogo a jogo porque através do desempenho da equipa na competição analisa o que tem de ser reformulado no processo de treino. No entanto, robustece que no seu entendimento, *“o treino e a competição fazem o jogo”*. Esclarecendo que *“o treino é o principal meio para criar a competição e o jogo que nós queremos”* mas acrescenta que *“a competição também é muito importante porque nos dá indicações para a reformulação permanente do que temos de fazer no treino”*. Assim, reconhece que o treino tem um papel capital na estruturação do jogo que ambiciona e que se expressa com maior ou menor qualidade na competição. Perante isso, o autor acrescenta que *“a competição é a forma mais fidedigna de identificarmos se o que nós pretendemos está ou não a ser conseguido, se as nossas ideias estão ou não a ser transmitidas correctamente”* (Gomes, 2006).

Podemos perceber desta forma, a importância da competição na estruturação do padrão semanal de trabalho, ou seja, a competição anterior e o próximo jogo irão balizar a organização do trabalho semanal, definindo sobre que princípios se irá incidir mais ou menos. Teremos então de considerar a competição como o principal momento de avaliação do nosso “jogar”, permitindo desta forma que possamos controlar a evolução do processo de construção da nossa identidade, não esquecendo, como já foi referido, que

relativamente ao princípio da progressão complexa, o seu planeamento e periodização se realiza em dois níveis: curto prazo (partida a partida) e médio/longo prazo.

5.3.1. O dia da competição

Gomes (2006) expõe que a competição se constitui num momento fundamental do processo de treino, uma vez que é esta que lhe concede sentido. No entanto, poucos são os autores que se inclinam sobre esta conexão fazendo parecer que se tratam de dois aspectos distintos.

Obstando este entendimento, Vítor Frade (2003) certifica que “a competição é também parte do treino” e em virtude disso, o treino não se dissocia da competição uma vez que considera que “*tão relevante quanto a dinâmica do treinar, é a própria dinâmica do competir*” (Frade, 2004). No mesmo sentido Gomes (anexo 2), reforça a ideia afirmando que também o jogo é um momento de aprendizagem bastante enriquecedor.

Assim, Gomes (2006) confirma que a competição é um momento essencial do processo, sendo através dela que a edificação do treino se dirige para determinados objectivos. Por isso, constitui-se num momento essencial de verificação do processo. Esclarecendo esta lógica, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que é uma avaliação onde se entende “*se a competição e o jogo vão de encontro ao que pretendemos e acontece de modo como nós construímos no treino ou se pelo contrário, a competição não está a ir de encontro ao que queremos, então temos de reformular o que estamos a fazer*”. Deste modo, como afirma Gomes (2006), o processo deve constituir-se como um meio de desenvolver um «jogar» cuja manifestação mais «real» se encontra na competição.

Vamos imaginar uma equipa que se caracteriza por realizar pressão em todo o campo sempre que perde a bola, sempre com pressão no portador da bola e 2x1 constantes em zonas de pressão previamente definidas. Num dado jogo consegue impor a sua forma de jogar, passando grande parte do tempo dentro deste padrão. No entanto, num determinado jogo enfrenta uma equipa que lhe coloca inúmeras dificuldades na concretização com sucesso da respectiva pressão, obrigando-a a passar grande parte do tempo em organização defensiva. Constatamos assim, que a equipa desenvolveu um jogo diferente do que está habituado, logo as necessidades e o desgaste são diferentes.

Deste modo, Gomes (2006) considera a competição não só como um momento importante que o treinador deve preparar mas que deve também ser gerida uma vez que condiciona, como já vimos, a evolução do processo. Neste sentido, achamos que o dia da competição tem de ser tomado não como algo abstracto mas como um momento determinante da Especificidade.

Assim, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que no seu padrão semanal folga no dia seguinte à competição para que os jogadores recuperem, pois treinar no dia seguinte à competição embora seja melhor para o corpo, é pior para a cabeça (Mourinho cit. Oliveira, B. et al., 2006). Deste modo à segunda-feira não existe treino, sendo que no dia seguinte, terça-feira, as preocupações primordiais ainda passam pela recuperação.

5.3.2. Terça-feira: Recuperação Activa

Tendo em vista o propósito de recuperar de forma activa, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que neste dia aborda *“alguns sub-princípios que entendemos que devemos «treinar» face ao que aconteceu no jogo anterior (bem ou mal) e face aquilo que perspectivamos ser o próximo jogo.”* Elucida

explicando: *“estivemos mal em termos de organização ofensiva em saída para construção curta ou seja, a bola não entrava bem no sector intermédio devido ao mau posicionamento dos médios, do posicionamento dos defensores que também escolhiam o momento errado para fazer o passe, devido à fraca qualidade do passe”*. Face a isto, decide fazer *“exercícios de passe”* como quer que apareçam no jogo, mas *“sem oposição para corrigir os aspectos importantes que estavam errados.”*

No entanto, destaca que estas situações são muito descontínuas ou seja, com paragens constantes para que os jogadores recuperem. Neste sentido, informa que promove um *“esforço característico do nosso jogo mas com uma redução muito grande tanto ao nível da velocidade, da tensão e da duração da contracção”*. Por isso, desenvolve os sub-princípios mas em regime de recuperação. De exaltar, que esta limitação não se restringe ao tipo de contracções que o treino privilegia ou seja, alude igualmente à redução da concentração, concebendo situações sem oposição ou com um grau de dificuldade não muito elevado (Gomes, 2006).

Ao produzir um estudo sobre esta questão, Carvalhal (2002:118) conclui que a melhor forma de recuperar é *“solicitar as mesmas estruturas que o jogo requisita, retirando aos exercícios espaço, tempo de duração e concentração”*. Para além disso, menciona que a recuperação dos jogadores ao nível do sistema nervoso é indispensável para conseguir que recuperem a aptidão de decidir com qualidade no jogo (Gomes, 2006).

De acordo com esta ideia encontra-se José Mourinho (cit. Oliveira, B. et al., 2006: 128) quando declara que o mais importante é gerir a *“fadiga central e não a fadiga física”* porque entende que *“qualquer equipa profissional minimamente treinada sob o ponto de vista energético acaba por resistir, com maior ou menor dificuldade, aquilo que é o jogo”*. Acrescenta também que quando existe fadiga central, os jogadores não conseguem estar concentrados e portanto, a qualidade da decisão fica diminuída (Gomes, 2006).

Concebe-se assim como fundamental, que este dia, tenha como grande preocupação a recuperação ao nível do sistema nervoso central e consequentemente o sistema nervoso periférico. Se assim não acontecer, a evolução do processo ficará comprometida, devido ao facto da capacidade de concentração ser de importância capital no desenvolvimento da Especificidade. Desta forma apresentam-se como sugestões, a diminuição do espaço, do tempo, da oposição dos exercícios, mas também o trabalho ao nível dos sub-princípios, diminuindo desta forma o nível de organização requerida. Podemos trabalhar o sub-princípio da finalização, em situação de 3x0 em 1/3 de campo, trabalhando ao nível do posicionamento e das movimentações dos jogadores.

Nível de Organização de terça-feira:

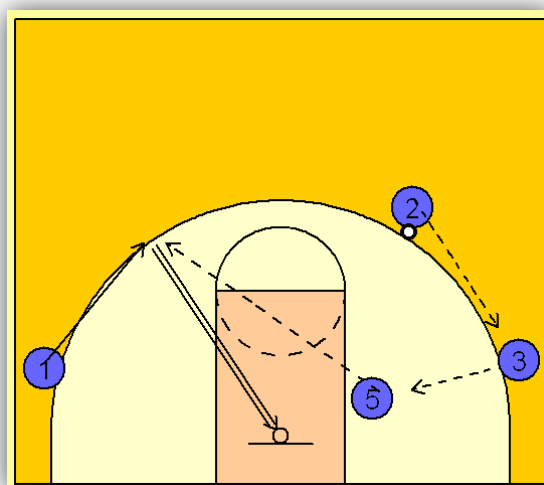


Fig.3 Nível de Organização de terça-feira

Organização Ofensiva (Ataque Posicional). Situação de 4x0 (Fig.3), com vista a melhorar o jogo posicional, as movimentações ofensivas, bem como a qualidade do passe. A bola terá de entrar num jogador interior e sair antes de a equipa poder finalizar.

No treino de Quarta-feira, Guilherme Oliveira (anexo 1) aborda os sub-princípios de jogo ao nível das relações sectoriais e intersectoriais. Da dimensão colectiva do jogo, incide nos comportamentos dos jogadores em termos de sectores e intersectores. Por isso, fracciona a complexidade colectiva do “jogar” numa dimensão mais Intermédia ou seja, não trabalha numa dimensão colectiva tão complexa nem ao nível dos sub-princípios de sub-princípios e por isso, nas relações mais pormenorizadas do jogo. Daí a designação de Fracção Intermédia do «jogar» (Gomes, 2006).

5.3.3. Quarta-feira: Fracção Intermédia do «jogar»

Como já relatamos anteriormente, Guilherme Oliveira (anexo 1), na Quarta-feira incide *“nos aspectos não tão colectivos mas sobretudo ao nível dos comportamentos intersectoriais e sectoriais”* dos jogadores e da equipa. Para isso cria situações com *“um número de jogadores relativamente pequeno, com espaço reduzido e com tempo de duração também reduzido.”*

Gomes (2006) refere que a partir daqui entendemos que para desenvolver os sub-princípios sectoriais, as situações exigem esta configuração, porque não faz sentido procurar incidir num sub-princípio com uma situação de 10x10, que compreende uma maior dimensão colectiva do jogo e que não é o que se ambiciona alcançar. No basquetebol, imaginemos uma equipa que joga em organização ofensiva com dois jogadores interiores. Se queremos desenvolver interacções entre estes dois jogadores, uma situação de 5x5 não se apresentará como o mais indicado. Então, tal como Gomes (2006) refere, a dimensão do propósito desenha as situações.

Em resultado desta configuração, vamos estar diante de situações onde prepondera um regime de esforço com *“contracções de tensão muito elevada,*

de duração reduzida e uma velocidade de contracção elevada". Para além disso, existem muitas paragens porque *"há muita pressão e muita rapidez de execução e por isso, eles fazem e param para voltar a fazer"*, uma vez que ambiciona a qualidade dos comportamentos (Gomes, 2006). Ou seja, situações em que há uma grande densidade de contracções excêntricas, incluindo, por isso, um número significativo de travagens, acelerações, mudanças de direcção, saltos, quedas, etc. Embora façamos referência às contracções excêntricas, os objectivos de cada exercício e da unidade de treino são outros, relacionados com a forma como se pretende jogar. Essas contracções excêntricas aparecem como *"um meio para"*, um meio para superar dificuldades relativas ao seu jogar, um meio para enraizar determinados princípios de jogo (Oliveira, B. et al., 2006). Este dia apresenta-se assim, como o mais descontínuo de todos, já que apresenta uma elevada densidade de contracções excêntricas como forma de elevar a tensão muscular e a velocidade de contracção (Gaiteiro, 2006).

As preocupações neste dia têm de ter em conta que a três dias da competição, a recuperação dos jogadores ainda não é total (Gomes, 2006). Em conformidade com esta ideia, José Mourinho (cit. Oliveira, B. et al., 2006: 112) refere-nos que pela sua experiência confirma que a três dias do jogo *"os jogadores ainda não estão totalmente recuperados"* sobretudo *"em termos emocionais"*. Nesse sentido deveremos construir exercícios, nos quais a relação esforço-recuperação permita um descanso significativo.

Assim sendo, as incidências do treino não podem recair sobre a grande dimensão colectiva do jogo uma vez que em termos de concentração é muito mais exigente porque existem mais jogadores, logo uma maior necessidade de articulação entre eles, mais espaço e portanto, aproximam-se muito das exigências do jogo. Por isso, se neste dia se incide nos grandes princípios de jogo acaba por se coibir a recuperação completa dos jogadores especialmente em termos de concentração e solicitações emocionais, que são capitais para o

rendimento do jogador e da equipa. Em consequência, os jogadores ficam mais cansados para o treino e dia seguinte. De modo a que isso não aconteça, fracciona-se o «jogar» numa dimensão mais reduzida onde as exigências são distintas das da competição (Gomes, 2006).

É também nosso objectivo, contrariar algumas ideias que têm dominado ao nível do processo de treino no basquetebol, utilizando a referência anterior para o fazer. Falamos do princípio de alternância horizontal em Especificidade, mas observamos principalmente uma alternância vertical ou seja, alternância de solicitações ao longo da unidade de treino e não ao longo do padrão semanal. Com isto fazemos referência que o nível de organização se deverá modificar ao longo da semana, e não ao longo da unidade de treino. Parece-nos importante, também referir que nos opomos à norma de finalizar todos os treinos semanais em situação de 5x5 (jogo formal), isto porque se trabalharmos todas as unidades de treino no mesmo nível de organização, impossibilitaremos que os jogadores cheguem frescos ao momento da competição e treinem com qualidade.

Atentemos às palavras de José Mourinho (cit. Oliveira, B. et al., 2006:114), fazendo referência a um exercício possível para este dia: *“Aquilo que fazemos é pegar nesses sub-princípios como a posse com transição de zona ou o evitar passe em primeira estação, e potenciá-los em espaços mais reduzidos e com menor número de jogadores. Depois, num contexto com maior número de jogadores e espaços mais largos, fazemos a articulação desses subprincípios.”*

Nível de Organização de quarta-feira:

Organização Ofensiva com Transição Defensiva. 3 equipas de 4 elementos cada, em que 3 elementos são jogadores exteriores e apenas 1 é um jogador interior (Fig.4). A equipa em posse de bola procura finalizar e no

momento da perda da bola pressionam de forma a recuperar novamente a sua posse, antes que a equipa adversária ultrapasse o meio campo.

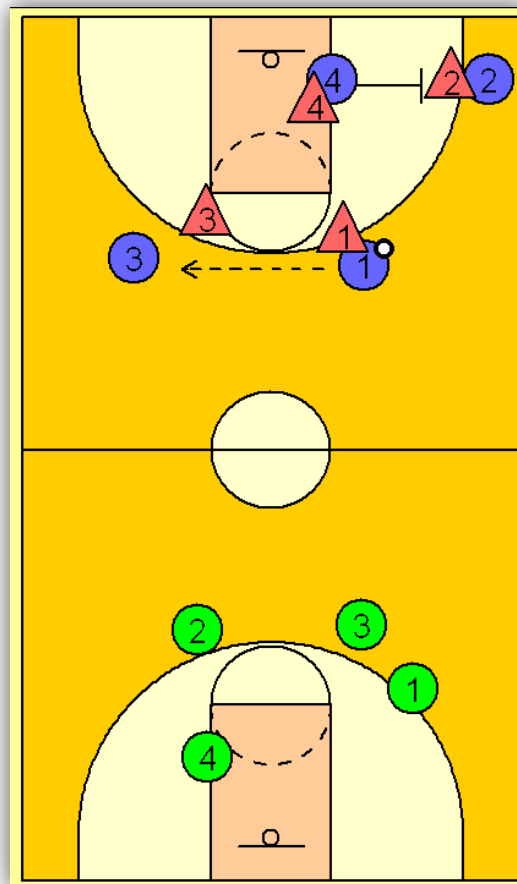


Fig.4 Nível de Organização de quarta-feira

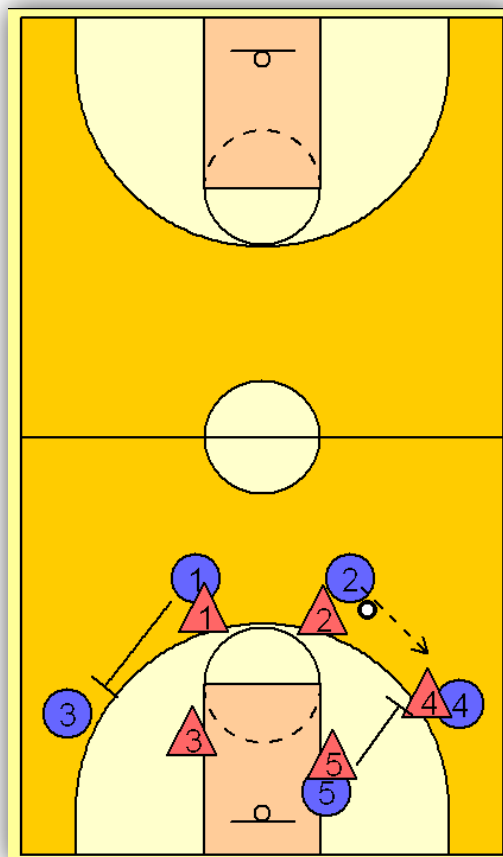
A Quinta-feira é o dia que se exhibe como o mais afastado da competição anterior e da que se aproxima. Face a isto, Guilherme Oliveira (anexo 1) incide sobretudo ao nível dos grandes princípios de jogo e por isso, a dinâmica colectiva da equipa. Preocupa-se com a grande dimensão do «jogar» (Gomes, 2006).

5.3.4. Quinta-feira: A grande fracção do «jogar»

Reportando-se a este dia do padrão semanal, Guilherme Oliveira (anexo 1) afirma que trabalha privilegiando os *“grandes princípios ou alguns sub-princípios que estão muito relacionados com esses grandes princípios”*. E para isso, acrescenta que *“treinamos a articulação dos sectores com quase toda a equipa.”*

Gomes (2006) expõe que, através desta ideia entendemos que para se incidir sobre a dinâmica colectiva e portanto, na abordagem dos grandes princípios é essencial formar situações com a globalidade da equipa. Deste modo desejamos ilustrar que não se trata de um grande número de jogadores de forma abstracta como por exemplo, uma situação de 11x11 mas nomeadamente da organização colectiva. Deste modo, neste dia privilegia-se a dimensão colectiva da equipa com exercícios em espaços grandes, onde se incrementa também a duração dos mesmos, proporcionalmente aos demais da semana. Em afinidade, José Mourinho (cit. Oliveira, B. et al., 2006:117) neste dia do padrão semanal afirma que se preocupa em *“treinar aquilo que fazemos em jogo em espaços mais alargados, mais próximos da situação real”* ou seja, da competição. É importante compreender que este é o regime que mais desgasta causa e, portanto, aquele que mais cansaço transporta para os dias subsequentes.

Percebemos assim, que este treino será muito semelhante à competição, o que fará com que trabalhemos num nível de organização perto do máximo. Desta forma trabalharemos os grandes princípios de jogo utilizando espaços grandes (o campo de jogo ou perto dessa dimensão), e também um número elevado de jogadores (com 5 elementos, ou 4 no mínimo). Iremos assim, aproximar bastante esta unidade de treino à competição, exercitando sobre os grandes princípios do nosso «jogar», mas sabendo que haverá tempo para recuperar para a competição de Domingo.

Nível de Organização de quinta-feira:**Fig.5** Nível de Organização de quinta-feira

Organização Ofensiva com saída para Transição Ataque-Defesa. Situação de 5x5 (Fig.5), na qual a equipa A que está a atacar procura finalizar em organização ofensiva. No momento em que a finalização se dá, esta equipa (A) procura evitar situações de contra-ataque à equipa B, e em simultâneo roubar a bola à equipa contrária.

Preocupação para explorar a transição defensiva tentando atacar a bola neste momento (valorizar por isso), ou então assim que a equipa B entrar em organização ofensiva oferecer a bola à equipa A, no sentido que esta volte a entrar em organização ofensiva.

Após esta abordagem, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que no dia seguinte, Sexta-feira, se preocupa também com a recuperação para o jogo que se acerca e por isso, afirma que *“reduzo nas intensidades que têm a ver com o jogo, para começarmos a recuperar desse tipo de esforço para o jogo de Domingo”*. Para isso, aborda fundamentalmente os sub-princípios do jogo ao nível de cada sector. Deste modo, trabalha numa dimensão mais reduzida da complexidade do jogo ou seja, nas pequenas fracções do «jogar» (Gomes, 2006).

5.3.5. Sexta-feira: Pequena fracção do «jogar»

No dia de sexta-feira, Guilherme Oliveira (anexo 1) afirma que incide ao nível dos sub-princípios onde privilegia o trabalho em termos de sectores. No entanto, clarifica que a *“grande preocupação é nos exercícios haja uma grande velocidade de decisão por parte dos jogadores, que sejam rápidos a decidir e a executar”*.

Neste seguimento refere que para isso acontecer cria situações onde *“não há oposição ou há uma oposição muito reduzida comparativamente com o jogo como situações de 4 ou 5 contra 0, situações de 10 contra 0, de 8 contra 4, de 7 contra 3”*. No entanto, refere também que por vezes cria *“exercícios de 8x8 ou 10x10 num campo muito reduzido para os jogadores sejam obrigados a decidir muito rapidamente”*. Desta forma os jogadores interagem de forma veloz e como não têm tempo nem espaço, são condicionados a executar também rapidamente (Gomes, 2006).

Desta forma, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere-nos que para *“facilitar a rapidez de decisão e de execução por parte dos jogadores”* tem vindo a reduzir

os exercícios com uma grande oposição. Deste modo cria situações de superioridade numérica em espaços reduzidos onde a predominância de esforço é a grande velocidade de contracção. Em virtude disso, as contracções neste dia têm grande velocidade de contracção elevada e que faz com que a tensão da contracção também aumente ligeiramente. No entanto, a duração é muito reduzida e por isso, são situações muito descontínuas (Gomes, 2006).

Neste dia pretende-se então, um número significativo de contracções musculares rápidas, mas também que a densidade de contracções excêntricas seja reduzidíssima. Neste sentido há que retirar dos exercícios os saltos, as quedas, as mudanças de direcção, as travagens, ou seja, realizar as coisas sem grande oposição (Oliveira, B. et al., 2006).

Nível de Organização de sexta-feira:

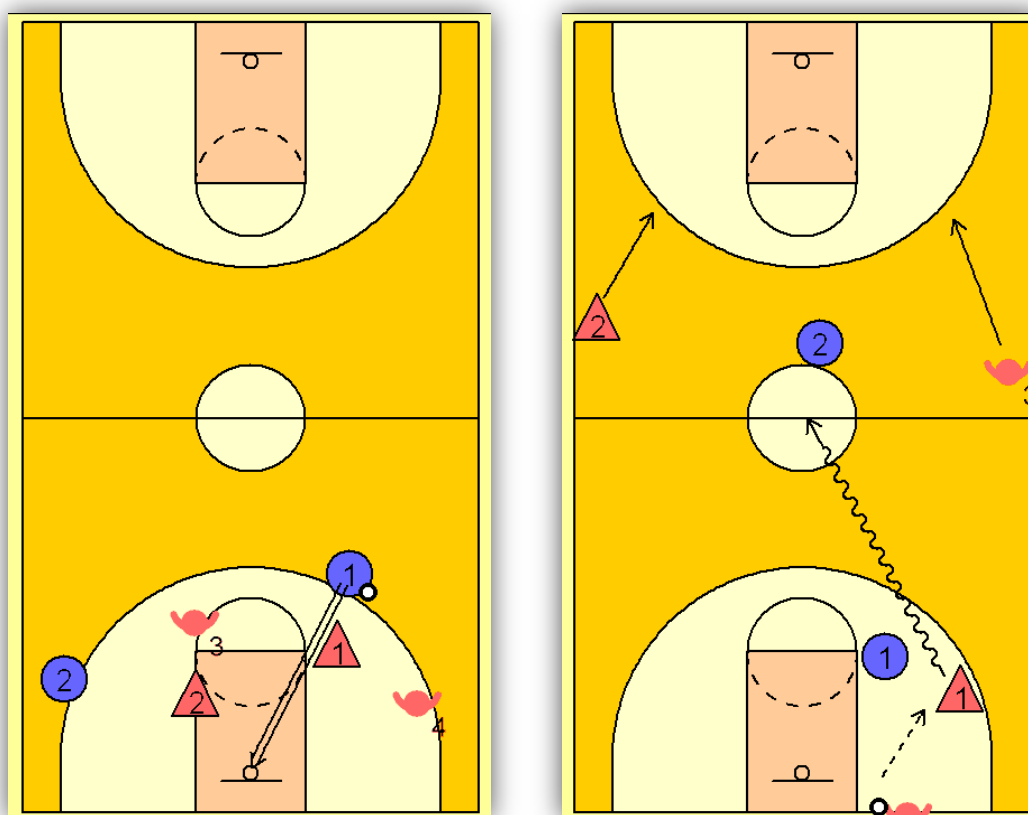


Fig.6 Nível de Organização de sexta-feira

Organização Defensiva com saída para Transição Defesa-Ataque. Situação de 2x2 + 2 Joker (Fig.6), na qual a equipa A (4 elementos) que está a defender procura recuperar a bola sem sofrer cesto. No momento em que a recuperação se dá, esta procura finalizar em situação de contra-ataque.

Preocupação para explorar a transição ofensiva tentando finalizar neste momento (valorizar por isso), enquanto isso a equipa B (2 elementos) depois de tentar finalizar irá tentar roubar a bola, no sentido de entrar em transição ofensiva.

Relativamente ao dia anterior ao jogo, Guilherme Oliveira (anexo 1) refere que se trata substancialmente de uma pré-activação para o jogo do dia seguinte. Contudo, esta ideia não denota despreocupação ou situações abstractas. Comprovando isso, delibera como objectivo *“recuperar dos dias anteriores e activar os jogadores para o jogo do dia seguinte” através da abordagem a alguns sub-princípios muito simples.*

5.3.6. Sábado: Predisposição para o jogo

Explicando a forma como organiza a unidade de treino no dia anterior à competição, Guilherme Oliveira (anexo 1) declara que se preocupa em *“relembrar alguns aspectos que treinamos durante a semana mas sempre sem grande esforço ou seja, sem oposição”*. Neste sentido, acrescenta que *“podemos abordar alguns sub-princípios que considero relevantes mas sem dar grande ênfase ao lado aquisitivo porque não quero que haja grandes solicitações em termos de concentração uma vez que vão ter jogo no dia seguinte. É basicamente uma pré-activação.”*

Face a este entendimento, este autor refere que “*visa a recuperação através de um esforço muito mais reduzido com tensão e velocidades elevadas mas a uma densidade mínima e com uma duração muito reduzida*”. Neste sentido, aborda algumas situações onde efectua a activação de alguns automatismos dinâmicos da equipa ou seja, de alguns comportamentos que não obrigam a muita concentração e que recordam os padrões colectivos da equipa (Gomes, 2006).

Nível de Organização de Sábado:

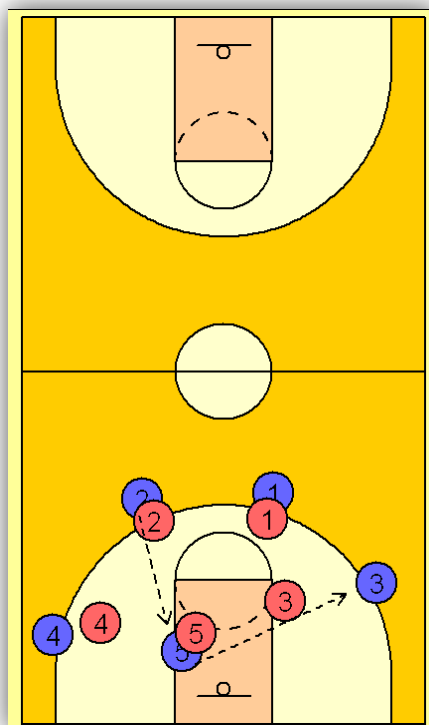


Fig.7 Nível de Organização de sábado

Situação de 5x5 em $\frac{3}{4}$ de campo (Fig.7). No sentido de relembrar alguns aspectos a desenvolver no jogo, que foram falados ao longo da semana como: jogo interior/jogo exterior, zonas de pressão após perda da bola, defesa zona (posicionamento).

5.4. A alternância do Padrão semanal

Pelo que abordamos precedentemente, compreendemos que ao longo da semana Guilherme Oliveira desenvolve diferentes “dimensões” do «jogar» ou seja, fracciona a sua dimensão mais complexa. Através desta abordagem, operacionaliza e recai em determinados aspectos do «jogar» tendo em conta as exigências que cada “dimensão” contém. Assim, ao longo da semana desenvolve distintas escalas de organização (Gomes, 2006).

Henri Laborit (1987:44) refere-nos que *“uma das características dos sistemas vivos é a sua estrutura por níveis de organização”*. De acordo com este pensamento, os sistemas constituem-se por níveis de organização e por isso, podem ser analisados a vários níveis e escalas. Transferindo esta ideia para o «jogar», compreendemos que os níveis de organização se processam nos grandes princípios, dos sub-princípios ou mesmo dos sub-princípios de sub-princípios (Gomes, 2006).

A partir desta abordagem, Guilherme Oliveira (anexo 1) dá um exemplo esclarecedor do fraccionamento do «jogar» por níveis de organização, tornando-se pertinente referir que nos diferentes níveis de organização existe a possibilidade de “existirem” os diferentes momentos de jogo. Considerando o momento de transição ataque-defesa, menciona que *“um grande princípio deste momento é a pressão imediata ao portador da bola e ao espaço circundante”*. E a partir deste grande princípio desenvolve vários sub-princípios como *“o fecho das linhas para se entrar em organização defensiva ou para ajudar na pressão sobre a bola”* e portanto, criar uma zona de pressão onde se perde a posse de bola. Refere também os sub-princípios de *“fechar a equipa criando várias linhas em profundidade”* para *“haver apoios permanentes entre todos os jogadores”*, e de obrigar a equipa adversária *“a jogar para o exterior da nossa equipa”*, quando *“não conseguimos ganhar a posse de bola.”*

Permanecendo neste exemplo, o supramencionado autor declara que um sub-princípio de sub-princípio da sua equipa neste momento de jogo é a *“mudança de atitude dos jogadores do momento ofensivo para o defensivo”* através do qual procura ganhar logo a posse de bola ou então, evitar um contra-ataque ou golo adversário. A partir desta abordagem, existe o fraccionamento do «jogar» para não o empobrecer (Gomes, 2006).

5.4.1. Diferentes níveis de organização: A vida do Padrão semanal

O desenvolvimento dos distintos níveis de organização já referidos concebe determinadas exigências ou seja, o nível ou escala de organização configura as solicitações. Facilmente alcançamos que, é diferente abordar os grandes princípios ou abordar os sub-princípios do «jogar» porque prevalecem esforços diferentes e por isso, cada nível de organização manobra num determinado registo de solicitações. Este registo é consequência do padrão predominante de acontecimentos, em virtude da configuração do exercício (Gomes, 2006).

Sendo assim, se nos vários dias da semana se opera dentro do mesmo registo – ou seja, num mesmo nível de organização – defende-se uma relação esforço-recuperar incorrecta, porque há uma sobrecarga sobre as mesmas estruturas. De modo a assimilar esta ideia, imaginemos que um treinador decide à Quarta-feira abordar a dimensão mais complexa do «jogar», ao nível dos grandes princípios de jogo. Em consequência desta abordagem, predominam determinadas exigências e por isso, situa-se num determinado registo. Se no entanto, o treinador no dia seguinte voltar a privilegiar esta “dimensão” do «jogar» através de situações de 10x10, continua no mesmo registo (no mesmo nível de organização) porque as solicitações são semelhantes nos dois dias, não existindo por isso, a recuperação do tipo de

exigências que provocou na dita Quarta-feira. Deste modo não varia nos níveis de organização e incide nas mesmas exigências que a referida escala comporta (Gomes, 2006).

Assim, fazemos referência à necessidade de respeitar o Princípio metodológica da Alternância Horizontal isto é, abordar ao longo da semana de treino vários níveis de organização, de forma a preservar a qualidade do processo. Pretendemos evidenciar, que embora as exigências entre Futebol de 11 e Basquetebol sejam distintas, este princípio metodológico terá de se manter, embora possa sofrer alterações relativamente à sua distribuição ao longo da semana. Tendo em conta a modalidade do Basquetebol, este Padrão semanal poderá sofrer algumas alterações tendo em conta alguns aspectos particulares:

- A dominância (macro) do tipo de esforço, ou seja, a caracterização do padrão de ocorrências, que determina o plano de concretização. Como por exemplo, o facto de no basquetebol ser normal existir competições em dias consecutivos;
- O facto de muitas equipas não terem a capacidade de realizarem 5 treinos semanais;
- Ter em conta a distribuição das competições ao longo da semana;

Esta ideia é de importância capital na operacionalização de todo o processo, logo exige-se uma grande capacidade de adaptação, mas também um enorme conhecimento acerca da metodologia em causa, para que se consiga proceder à sua manipulação sem perda de qualidade no processo de treino. Isto porque, o objectivo é manter a equipa durante o período de competição no máximo da rentabilidade, e se cometermos erros metodológicos

podemos sair prejudicados. Vejamos o que nos refere Gomes (anexo 2): *“Agora, eu também reconheço, que na passada Sexta-feira cometi um erro, um erro metodológico. Que foi, eu estava no processo de treino, e estávamos a fazer uma situação que não era muito reduzida, ou seja a fracção ou o nível de organização até era intermédio, e joguei no domingo. E o que é que aconteceu? Aconteceu que, a situação correu muito bem, estava a ser muito aquisitivo. E eu, no contexto em que estou, exagerei no tempo e nas séries. E no domingo paguei por isso. Porquê? Porque o sistema descambou, e então eles não tiveram frescura, não tiveram capacidade para...”*.

5.4.2. Padrão Semanal: O exemplo do Futebol

Em afinidade com esta lógica, Guilherme Oliveira (anexo 1) desenvolve em cada dia do padrão semanal um nível de organização, considerando o tipo de solicitação que cada um envolve. No sentido de esclarecer esta organização metodológica, desenvolvemos um esquema com as incidências do padrão semanal, onde adoptamos as cores do morfociclo – padrão para cada dia da semana (Fig.8). A partir daqui, analisemos de uma forma sintética as preocupações de cada dia do padrão semanal:

- Na Segunda-feira, a cor branca expõe a recuperação passiva dos jogadores da equipa.
- Na Terça-feira, a dois dias da competição, as preocupações assentam na recuperação activa dos jogadores e por isso, é representado com o verde-claro, resultante da junção do verde do jogo com o branco da recuperação. Neste treino abordamos uma dimensão muito mais parcelar do «jogar» ou seja, ao nível dos sub-princípios. De enaltecer

que nesta abordagem as preocupações e portanto, as exigências não são de carácter aquisitivo. Em consequência, as solicitações diferem das que predominam na competição com contracções musculares de tensão, duração e velocidade reduzida. Para além disso o desgaste emocional é também reduzido.

- Na Quarta-feira, já se trabalha numa dimensão maior do «jogar» ou seja, ao nível dos sub-princípios ou a articulação de sub-princípios. Incide-se assim, numa escala “média” do «jogar» e portanto, mais exigente pela escala da dinâmica colectiva e pela sua configuração aquisitiva. Deste modo, trabalha-se num nível Intermédio da dinâmica colectiva com um carácter aquisitivo na Organização do «jogar». Sendo assim, existe um maior desgaste emocional onde predominam contracções musculares de grande tensão, maior velocidade e portanto, de duração reduzida. Em virtude desta configuração, as situações são muito descontínuas para conceder tempo de recuperação. O azul é a cor que expressa esta dominância.

- A Quinta-feira é o dia que mais se distancia das competições (anterior e a que se segue) e por isso, incide na dimensão mais complexa, ao nível dos grandes princípios do «jogar». As exigências são similares às da competição que se quer, pela dimensão a que se trabalha e portanto, com grande desgaste emocional.

A partir desta abordagem, predominam contracções musculares de grande tensão, de velocidade reduzida e de grande duração. Desta forma, a cor que representa este dia é o verde que resulta do azul (de Quarta-feira) com o amarelo (Sexta-feira). Procuramos desta forma evidenciar que este nível de organização engloba o do dia anterior e o do dia seguinte uma vez que se refere à dimensão completa.

- Na Sexta-feira, as incidências encontram-se a um nível mais parcelar (pequena fracção) ou seja, dos sub-princípios ou de sub-princípios de sub-princípios. Reduz-se o «jogar» em partes mais pequenas com solicitações diferentes das do dia anterior e menos exigentes, permitindo assim também recuperar para a competição. Por isso, existe um menor desgaste emocional.

Com esta configuração, predominam as contracções com alguma tensão muscular e de grande velocidade e portanto, de curta duração. Verificam-se paragens frequentes sendo um regime descontínuo.

- No Sábado, no dia anterior à competição, relembram-se os principais objectivos desenvolvidos ao longo da semana na preparação desta competição. Deste modo, as preocupações neste dia não são aquisitivas ou seja, procura-se predispor a equipa e os jogadores para o dia seguinte através de situações pouco exigentes. Este carácter não aquisitivo resulta sobretudo das situações promoverem uma densidade muito reduzida das incidências aquisitivas ou seja, acontecem com uma percentagem muito baixa e portanto, não provoca grande desgaste.

Deste modo, a cor que representa este dia é um amarelo claro resultante do amarelo do dia anterior com o branco da recuperação uma vez que existem grandes preocupações com a recuperação dos jogadores (do trabalho realizado na Quinta-feira) para predispor para o jogo do dia seguinte.

- A competição decorre no Domingo e por isso, trabalha-se ao nível do colectivo, do entrosamento de toda a equipa, num grande espaço e com uma forte oposição adversária. Em virtude desta configuração, as exigências são ao nível da dimensão mais complexa e total do jogo.

Este dia assume a coloração verde. Esta tonalidade resulta da junção das cores desenvolvidas ao longo da semana para expressar o fraccionamento do «jogar». Este «jogar» é um todo fraccionado em partes que se desenvolvem ao longo da semana, com nuances diferentes em cada dia para salvaguardar a qualidade evolutiva do processo (pela relação desempenho-recuperação), e então, a cor deste «jogar» resulta dessas nuances – que compreende as referidas cores. Deste modo, este verde resulta do branco (Segunda) com o verde-claro (Terça), com o azul (Quarta), com o verde mais escuro (Quinta), com o amarelo (Sexta) e com o amarelo-claro (Sábado). Assim fracciona-se o «jogar» (todo=verde) em níveis de organização que se constituem nas partes representadas por: branco + verde-claro + azul + verde-escuro + amarelo + amarelo-claro = verde.

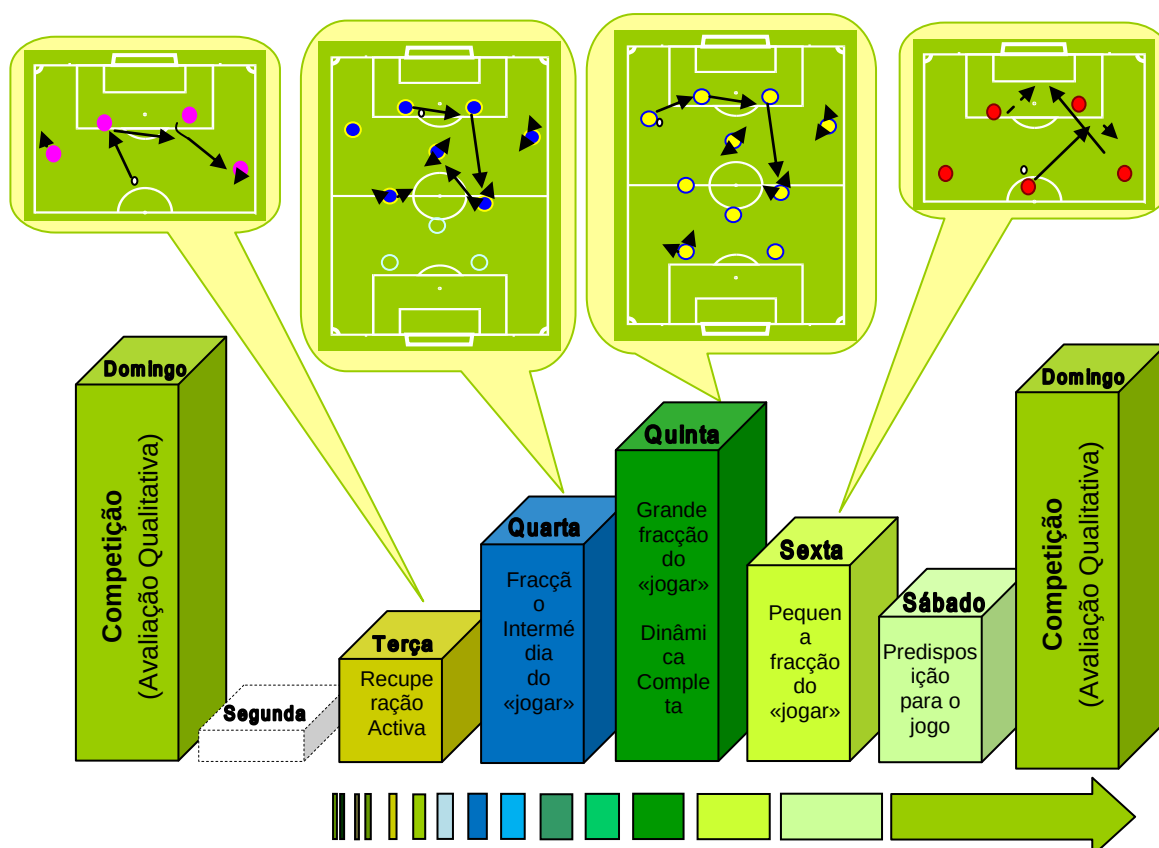


Fig.8 Morfociclo padrão

5.5. Criatividade no treino: A rua no pavilhão

Percebendo a importância de uma organização Específica no seio da equipa, bem como a articulação dos princípios metodológicos no sentido da aprendizagem ser otimizada, pensamos ser necessário transmitir a ideia de que a evolução progressiva da equipa deverá ser uma realidade, e por conseguinte a criatividade tem um carácter fundamental no decorrer do processo de treino. A primeira ideia prende-se com as formas de jogar mecanizadas, isto é, as equipas que apresentam mecanismos fechados na abordagem aos diversos momentos do jogo. Nós defendemos os princípios de (INTER)acção.

Atentemos a esta declaração: *“Uma equipa de futsal, ou de basquetebol, que não tenham princípios de acção, isto é ter os valores, e ao nível da concretização poder fazê-lo de milhares de formas possíveis, ela torna-se mecânica, e o empobrecimento do futsal tem sido exactamente esse”* (Gomes, anexo 2). Entendemos assim, que a mecanização é o descurar da capacidade táctica dos jogadores, o recusar do Homem enquanto ser inteligente, o negligenciar da capacidade adaptativa ao contexto.

Ainda relativamente ao facto de se tender a mecanizar os momentos de jogo, Gomes (anexo 2) declara: *“isto não é jogo, jogo enquanto dinâmica emergente e adaptativa. Se tu reparares as melhores equipas do mundo de futsal... Quando há jogo, têm a capacidade de ajustar a diferentes problemas, os melhores jogadores do mundo, distinguem-se dos outros porque conseguem ajustar. Não é, eu só sou bom nisto, e depois face a outros problemas ele não tem a capacidade de ser bom na mesma. Se não for bom na mesma acaba por morrer”*. O que pretendemos evidenciar, é que devemos orientar o processo de treino no sentido de permitir uma constante capacidade de adaptação à nossa equipa e aos nossos jogadores. *“O trabalho do um treinador é exactamente esse, é criar uma organização que seja criativa, e que a criatividade dos*

jogadores seja organizadora” (Gomes, anexo 2). Assim, perante problemas diversos e mantendo a nossa Identidade, encontrar soluções e conseguir resolver os problemas que o jogo nos coloca, *“por isso, eles (jogadores) têm de criar, recriar e inventar dentro de padrões que nós queremos que esse comportamento aconteça.”* Desta forma, opomo-nos de forma clara a formas de jogar mecanizadas, ao “robotizar” das nossas equipas, formatando a sua forma de jogar e por conseguinte tornando-a menos apta à alteração dos contextos. Qualquer noção de organização de jogo que procure reduzir ou eliminar o aleatório, o variável e o imprevisível, exacerbando a mecanização das rotinas de jogo e transformando os princípios em finalidades, representa um entrave ao desenvolvimento da qualidade individual do jogador e, por inerência, limita-o taticamente no que respeita aos comportamentos que será chamado a executar em prol da equipa (Fonseca, 2006).

Desta forma, dentro do nosso «jogar», necessitamos de ter um espaço em aberto isto é, tem de existir um lado que promova a transcendência das relações que cada jogador estabelece com os outros e depois da própria equipa. Gomes (anexo 2) refere que: *“nas situações que promovo, nos exercícios que crio, eu crio sempre de maneira a que o jogador tenha de se transcender para crescer, e ele crescendo faz crescer os outros. O crescer não é só individual, se calhar ao tirar a bola da pressão em vez de tirar só por baixo, começo a passar a meia altura, e como a fazer uma simulação antes de o fazer, o que permite sermos mais eficientes, e este é o lado adaptativo.”*

Neste sentido, o da transcendência, Gomes (anexo 2) faz referência ao desaparecimento das actividades de rua e à sua importância na evolução adaptativa dos jogadores. Eles *“achavam as soluções.”* Esta declaração dirige-nos para uma temática deveras interessante, as actividades de rua, que segundo diversos treinadores e jogadores, se apresentavam como as melhores escolas das diversas modalidades.

“Nos escalões de formação existia uma vantagem que infelizmente hoje não existe, pelo menos em Portugal. A rua. Enquanto que no meu tempo de adolescência a rua era o nosso “habitat” desportivo, em que tudo dava “jeito” para jogar basquetebol, desde a árvore até ao cesto feito por nós com as cintas dos barris e à possibilidade de ter sempre um campo disponível com bolas para nos recrearmos, hoje em dia isso acabou. Os espaços são de difícil acesso para a maioria dos jovens, a rua tornou-se local de criminalidade e esses factos obrigam os encarregados de educação a permanente acompanhamento dos seus filhos. O tempo disponível para a prática diminuiu imenso. Por isso costumo dizer aos jovens que, nos períodos em que têm disponíveis o espaço para praticar basquetebol, devem aproveitar ao máximo para se aperfeiçoarem em termos de fundamentos do jogo e não desperdiçar esse tempo com pura brincadeira sem que tal lhes traga mais valia ou progressão como jogadores. Isso se quiserem ser atletas de alta competição amanhã” (Rui Pinheiro, 2008).

No mesmo sentido, por observação directa, Carlos Neto (2008) fala de um progressivo “analfabetismo motor” que está a tomar conta desta geração criada entre quatro paredes. As crianças mexem-se cada vez menos e cada vez pior, reforçando a ideia de que o “afinamento perceptivo” está em decadência. Desta forma, defende que as crianças precisam de brincadeiras espontâneas, ter tempo para explorar, de contacto com a natureza, de dispêndio de energia, de aventura. Reportando-se ao exemplo da vida humana e tendo em conta a sua infância prolongada, o autor aponta como necessidade capital o investir muito tempo e jogo durante esse tempo como uma ferramenta de aprendizagem e adaptação para situações inesperadas e imprevisíveis de natureza motora, social e emocional na vida adulta, ou seja, “brincar é treinar para o inesperado.”

Frade (2005 in Fonseca, 2006) refere que o futebol de rua, mesmo não sendo uma prática sistematizada, continha uma particularidade fantástica, que era a de incluir indivíduos mais velhos e mais novos e onde a aprendizagem ocorria por imitação do mais velho. Ainda, no mesmo contexto, refere a

importância dos mais novos observarem os seus ídolos em acção, no sentido de tentarem fazer, de imitar.

As actividades de rua existiam devido a um aspecto elementar, que se prendia com o tempo livre das crianças e a presença de espaços livres na rua que conduzia os miúdos a jogarem. A variabilidade e a imprevisibilidade que estão subjacentes aos jogos aí desenvolvidos são significativas no domínio material, temporal, espacial e humano, induzindo uma elevada plasticidade das habilidades técnicas (Fonseca, 2006). Na ausência de tais condições, deixamos a sugestão para que no treino se recrie o espírito das actividades de rua, no sentido de promover o prazer do jogo entre os atletas, bem como a criatividade dentro da unidade de treino. Assim deixamos algumas sugestões (adaptado de Gomes, 2007):

- **Exercícios com competição.**

Necessitamos de criar exercícios competitivos ou seja, promover a competição no treino, a vontade de ganhar e o arranjar das melhores soluções para o fazer. No fundo não desmantelar o prazer pelo jogo que as crianças trazem.

- **Criar constantemente equipas diferentes.**

Precisamos de não criar sempre as mesmas equipas, promovendo uma maior capacidade de adaptação entre os jogadores e por conseguinte da equipa, interacções diferentes obrigando a que a equipa encontre soluções diferentes para problemas diferentes. Pretende-se assim que os jovens jogadores vivenciem uma grande variabilidade de situações de jogo, o que permite a emergência de novos problemas, e de forma consequente o enriquecer da própria actividade.

- **Jogar sem coletes.**

No mesmo sentido, a ideia de jogar sem coletes, parece fazer sentido para quem pretende promover a ideia de criar uma linguagem comum dentro da sua equipa, conduzindo ao desenvolvimento do sentido da própria prática, “Bola na mão, olhos no jogo”. Por vezes, a sua não utilização, ao obrigar os praticantes a perceberem o espaço de jogo, para identificarem colegas e/ou adversários, poderá ser vantajosa no desenvolvimento quer da percepção, quer da tomada de decisão.

- **Jogar sem o feedback do treinador.**

Outra sugestão prende-se então, com a ausência de feedback por parte dos treinadores, no sentido de não influenciar a decisão, e mesmo a concretização, por parte dos jogadores, procurando que estes encontrem as suas soluções. Por vezes, abrandar intencionalmente a vigilância directa sobre as crianças, para estas organizem, explorem e construam o seu jogo, pode resultar num importante estímulo à criatividade e conduzir a uma crescente autonomia para solucionar os problemas do jogo.

- **Aumentar o número de tempo de jogo no treino (jogo ≠ 5x5)**

Finalmente, terminando este conjunto de sugestões, evidenciamos a necessidade de aumentar o tempo passado em situações jogadas, visto ser o acto de jogar que origina a paixão dos miúdos pelas diversas modalidades. Óbvio que quando falamos de jogo, falamos muito para além do jogo formal ou seja, da situação de 5x5 em todo o campo. Desta

forma, as situações reduzidas promovem que os atletas toquem muito mais vezes na bola, sendo que o desenvolvimento técnico se realiza no jogo, com contactos regulares. Assim, este desenvolvimento acontece quase sempre subordinado a uma decisão, a um objectivo, a um contexto que tinha um sentido. (Gomes, 2007).

Estas são apenas algumas sugestões deixadas no sentido de se proceder à criação do “Basket de rua” no treino. Neste sentido, as actividades de ruas são consideradas como actividades ricas no desenvolvimento das habilidades para jogar e na potenciação da respectiva aprendizagem, como resultado da pluralidade de estímulos e experiências vivenciadas num contexto de elevada variabilidade e incerteza. Neste contexto, os problemas emergem da forma como as próprias crianças entretecem o jogo, o que induz à descoberta de múltiplas, variadas e renovadas soluções (Fonseca, 2006).

Assim, face ao eclipse das actividades de rua, é imprescindível que os clubes “importem” a respectiva matriz para o processo de formação, com o intuito de revitalizar essa realidade, aproveitando o respectivo potencial lúdico-formativo. Concluindo, atentemos à declaração de Fonseca (2006:235): *“Considerando a matriz do futebol de rua, a sistematização do conteúdo a ser vivenciado pelos jovens jogadores e a presença do esboço de uma organização estrutural que melhor responda às exigências futuras de diferentes formas de jogar, poderão ser um acréscimo qualitativo à prática. Tal reclama do responsável pelo processo, conhecimentos e competências para «manipular» os constrangimentos em função das necessidades momentâneas do praticante e do principal objectivo orientador do processo – formar jogadores de qualidade e inteligência superior, quer ao nível da individualidade, que não do individualismo, quer no domínio do entendimento colectivo do jogo (cultura táctica).”*

Finalizamos, lançando o repto da necessidade de tentar recriar no pavilhão aquilo que era feito na rua. A paixão pelo jogo é essencial, e cabe também ao treinador influenciar decisivamente os seus jovens jogadores. Nesse sentido, defendemos o incentivo à prática desportiva fora do horário de treino, no sentido de se atingir a excelência.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, no sentido de concluir esta dissertação, apresenta-se como necessidade realizar uma compilação das principais ideias que retiramos da feitura deste trabalho. Pensamos que as conclusões que iremos evidenciar de seguida são as mais importantes, compreendendo também a existência de outras terminações que aqui não serão referidas:

- A “Periodização Tática” é uma metodologia de treino assente num pensamento complexo, que observa o Mundo, o Homem e consequentemente o processo de treino de uma forma diferente do habitual. Tendo por base este pensamento, a “Periodização Tática” valoriza de forma capital as ligações, conexões e interações dentro da equipa. Assim sendo, a equipa é vista como um sistema complexo, segundo uma perspectiva pseudo-holista, logo a ideia de Tática é fundamental comportando-se esta cultura Específica como a emergência da equipa (sistema). No mesmo sentido, defendemos que os jogadores se caracterizam no seu contexto, isto é, nas relações e interações que estabelecem dentro da equipa, dentro de um determinado «jogar». Pretende-se então, otimizar as características dos jogadores de forma a elevar a qualidade da própria equipa
- No seio de um sistema caótico como o Jogo, apresenta-se como imprescindível conceder uma Organização Específica à equipa. Neste sentido, a “Periodização Tática” é uma concepção metodológica que se organiza no desenvolvimento do modelo de jogo da equipa, sendo este o referencial de todo o método, concedendo-lhe Sentido. Assim, o processo de treino deve tender sempre para o ensino de uma forma de

jogar, possibilitando a construção de um propósito comum entre os intervenientes, no projecto colectivo de jogo. Neste sentido, mas reforçando a ideia do jogador enquanto entidade inteligente (e por isso adaptativa), defendemos que o treino deve desempenhar efeitos sobre os princípios de acção e não taxativamente sobre os movimentos a serem efectuados pois esses incluem-se na dinâmica do “aqui e agora” e para isso não há lei, logo, a operacionalização dos princípios de acção possibilita ao treinador modelar as conexões e interacções dos jogadores.

- O processo de treino incrementa vários automatismos comportamentais, de forma a edificar uma realidade interna não consciente, que possibilita actuar com mais eficácia e portanto, com mais qualidade. Assim, a precisão dos comportamentos deriva nomeadamente da intenção não consciente desenvolvida pela dinâmica organizada das interacções, que auxiliam a capacidade de intervir no “aqui e agora” do jogo.

O hábito apresenta-se como um saber alcançado na acção, na familiarização com determinados contextos que, quando relacionados a emoções positivas são mais velozmente e mais facilmente evocados., sendo que estes estão grandemente relacionados com a capacidade de antecipação e ambas são sustentadas pelos processos emocionais. Assim, o concretizar do Modelo com êxito, e consequentemente ligado a emoções positivas fortes, quer a nível individual, quer a nível colectivo, faz com que o processo de aquisição do mesmo seja mais célere e eficaz. Importa contudo frisar que os marcadores-somáticos (enquanto agentes fundamentais no associar de contextos a estados emocionais) não decidem por nós, mas funcionam como alarmes positivos na procura do “prazer”, e alarmes negativos na fuga da “dor”. Ajudam-nos a decidir quando o factor tempo é importante.

- O modelo de jogo apresenta-se como imprescindível para o processo de treino, norteador todo o trabalho realizado. Este é constituído por princípios, sub-princípios e sub-princípios de sub-princípios, para os quatro momentos do jogo (ofensivo, defensivo e respectivas transições). Os diversos princípios devem respeitar a Articulação de Sentido, para que se promova uma forma eficaz de jogar.

Para alcançar esta forma eficaz de jogar, a operacionalização do «jogar» realiza-se com exercícios Específicos que afluem para a aquisição dos princípios de acção que se ambiciona. Neste sentido, o treinador deverá construir exercícios que se comportem como bacias de atracção dos comportamentos que queremos ver de forma regular, isto é, torna-se imperativo garantir uma significativa densidade do aparecimento do contexto fundamental relativo aos princípios de jogo que se pretende exacerbar.

O treinador adopta um papel fundamental na estruturação do processo, conduzindo-o e interferindo para alcançar uma maior qualidade no desenvolvimento do modelo de jogo, logo, o treinador deverá actuar para além da configuração do exercício, intervindo antes, durante e depois do contexto propenso que criou.

O princípio metodológico da Alternância Horizontal em Especificidade ressalva a constante relação esforço-recuperação, distribuindo semanalmente distintas escalas do «jogar», bem como as sub-dinâmicas de esforço que pretende para a equipa. Assim, a estruturação metodológica desenvolve-se por níveis de organização do «jogar». Os níveis de organização desenvolvem distintas escalas do «jogar» permitindo incidir nos diferentes aspectos sem empobrecimento na operacionalização da Especificidade. A periodização do processo efectua-se no tempo que separa a competição anterior da seguinte.

Avalia os aspectos a incidir face ao que aconteceu na competição anterior e o que prevê da seguinte.

Na crescente assimilação dos Princípios de Jogo, o incremento da complexidade cumpre um papel fulcral, ou seja, o acréscimo da complexidade é uma indispensabilidade constante, uma vez que a riqueza do «jogar» nunca se esgota. Neste sentido, a imprevisibilidade enriquecedora do «jogar» é proporcionada por uma desordem ilusória que, autorizará o evoluir da equipa enquanto sistema complexo. Com vista a este objectivo, o treino dos mais jovens deverá recrear o espírito das actividades de rua, visto estas serem consideradas como fundamentais no seu desenvolvimento enquanto jogadores.

Foi nosso objectivo evidenciar que a “Periodização Táctica” não é apenas um método para o Futebol. Esta apresenta-se como uma solução para quem entende o Homem, a equipa e o Jogo enquanto entidades complexas. Se o objectivo do treinador se prender com a melhoria da qualidade de jogo da sua equipa, então esta é a resposta ao problema. Construir uma forma de jogar, construir bacias de atracção, modelar um sistema, este é trabalho dos treinadores. Assim, pretendemos que a feitura deste trabalho tenha contribuído para uma forma diferente de olhar, e por conseguinte de observar e operacionalizar o processo de treino no Basquetebol.

“Que conselhos daria a um jovem treinador Português em início de carreira?”

“Que não imite ninguém e que descubra o seu próprio caminho e o «Seu jogar». Por estar instituído que algo tem que ser assim, questione sempre o porquê. Se acredita que algo deve ser diferente do pensar geral, estude e discuta com os outros e teste a teoria.”

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Amieiro, N. (2005). *Defesa à Zona no Futebol. Um pretexto para reflectir sobre o «jogar»... bem, ganhando!.* Edição de Autor.

Araújo, J. (2008). *Gerir é treinar – A Alta competição no Desporto e nos Negócios* (2ª Ed.). Booknomics Lda.

Araújo, J., Leite, M., & Pinto, C. (2004). *BASQUETEBOL – Modelo de Jogo* (1ª Ed.). Lisboa: Editorial Caminho, SA.

Bachelard, G. (2008). *O Novo Espírito Científico* (1ª Ed.). Lisboa: Edições 70, Lda..

Barreto, H. (2001). Ensino do Basquetebol no ambiente de jogo. In Tavares, F., Janeira, M., Graça, A., Pinto, D. & Brandão, E. (Eds.), *Tendências actuais da investigação em basquetebol* (pp. 195-202). Porto: FCDEF-UP.

Benkirane, R. (2002). *A Complexidade – Vertigens e Promessas* (1ª Ed.). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Brandão, E. (2001). As habilidades técnicas e a performance em jovens basquetebolistas. In Tavares, F., *Tendências actuais da investigação em basquetebol, actas do seminário «estudos universitários em basquetebol»* (pp.75-79). Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto.

Campos, C. (2007). *A singularidade da Intervenção do Treinador como a sua «Impressão Digital» na Justificação da Periodização Tática como uma fenomenotécnica*. Monografia não publicada, Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Porto.

Capra, F. (2000). *A TEIA DA VIDA – Uma nova concepção Científica dos Sistemas Vivos* (N. R. Eichenberg, Trans. 9ª Edição Ed.). São Paulo: Editora Culturix.

Capra, F. (2005) *O PONTO DE MUTAÇÃO* (Á. Cabral, Trans. 31ª Edição Ed.). São Paulo: Editora Culturix.

Carvalho, C. (2002). *No treino de futebol de Rendimento Superior. A Recuperação é... muitíssimo mais que “recuperar”*. Braga: Liminho, Indústrias Gráficas Lda.

Changeux, J. P. (2003). *A VERDADE E O CÉREBRO – O Homem de Verdade* (J. Pinheiro, Trans.). Lisboa: INSTITUTO PIAGET.

Damásio, A. (1995). *O Erro de Descartes – Emoção, Razão e Cérebro Humano* (14ª Ed.). Mem Martins: Publicações Europa – América.

Damásio, A. (2003). *O Sentimento de Si – O Corpo, a Emoção e a Neurobiologia da Consciência* (14ª Ed.). Mem Martins: Publicações Europa – América.

Damásio, A. (2004). *Ao Encontro de Espinosa. As emoções sociais e a neurobiologia do sentir* (6ª Ed.). Mem Martins. Publicações Europa – América.

Damásio, A. (2006). Apresentação. In Mourinho, porquê tantas vitórias?. Lisboa: Gradiva.

Deneubourg, J. L. (2002). *Emergência e Insectos Sociais*. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas (Cap. V; pp.67-82). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Derrida, B. (2002). Transições de Fase. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas (Cap. XI; pp.183-198). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Faria, R. (2006). Apresentação. In Mourinho, porquê tantas vitórias?. Lisboa: Gradiva.

Fonseca, H. (2006). *Futebol de Rua, um fenómeno em vias de extinção?* Contributos e implicações para a aprendizagem. Monografia não publicada, Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Porto.

Fortin, R. (2005). *Compreender a Complexidade* (1ª Ed.). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Frade, V. (1979). Disciplina de “Opção – Futebol”. “Esboço analítico” de programa. – 4º Ano (pp. 1 – 58). Porto: Instituto Superior de Educação Física – Universidade do Porto.

Frade, V. (1985). *Alta Competição – Que exigências do tipo metodológico?* – Comunicação apresentada ao Curso de Actualização – Futebol. Porto: ISEF – UP.

Frade, V. (1990). *A interação, invariante estrutural do rendimento do futebol, como objecto de conhecimento científico – Uma proposta de explicitação de causalidade*. Projecto para a prestação de provas de doutoramento. FCDEF-UP. Porto. Não publicado.

Frade, V. (2003). Entrevista. In A “Periodização Tática” segundo Vítor Frade: Mais do que um conceito, uma forma de estar e de reflectir futebol. Dissertação de Licenciatura. FCDEF-UP. Porto.

Frade, V. (2004). Apontamentos das aulas de Metodologia Aplicada II, Opção de Futebol. Porto. FCDEF-UP. Não publicado.

Frade, V. (2005). Apontamentos das aulas de Metodologia Aplicada II, Opção de Futebol. Porto. FCDEF-UP. Não publicado.

Frade, V. (2006). Dossier de Metodologia de Futebol I de Jorge Maciel – 3º Ano – Opção de Futebol. Dossier das aulas não publicado. Faculdade de Desporto – Universidade do Porto.

Frade, V. (2007). Entrevista realizada por Lírio Alves.

Frade, V. (2008). Entrevista in *As Emoções como condição essencial na Aprendizagem de um “jogar”*. Porto: A. Oliveira. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Gaiteiro, B. (2006). *A CIÊNCIA OCULTA DO SUCESSO! – Mourinho aos olhos da ciência*. Monografia não publicada, Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Porto.

Garganta, J. (1998). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In Graça, A. & Oliveira, J., O ensino dos jogos desportivos (3ª Ed. pp. 11 -25). Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto.

Garganta, J. & Pinto, J. (1998). Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In Graça, A. & Oliveira, J., O ensino dos jogos desportivos (3ª Ed. pp. 95 -135). Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto.

Garganta, J., & Silva, P. C. (2000). *O Jogo de Futebol: entre o Caos e a Regra*. Revista Horizonte, Vol.XVI (91), 5-8.

Gershenfeld, N. (2002) Fundir os Bits e os Átomos. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas (Cap. III; pp.49-66). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Gleick, J. (2005). *CAOS – A construção de uma nova ciência* (J. C. F. e L. C. Rodrigues, Trans. 3ª Ed.). Lisboa: Gradiva.

Goleman, D. (2003). *INTELIGÊNCIA EMOCIONAL* (M. D. Correia, Trans. 12ª Ed.). Lisboa: Temas e Debates.

Goleman, D. (2006). *INTELIGÊNCIA SOCIAL – A Nova Ciência do Relacionamento Humano* (1ª Ed.). Lisboa: Temas e Debates.

GOMES, M. – Entrevista a Mário Gomes [Em linha]. 2008. [Consult. 28 Out. 2008]. Disponível em WWW:<URL:[http://www.planetabasket.pt/dev/images/pdf/Treinadores/as%](http://www.planetabasket.pt/dev/images/pdf/Treinadores/as%20)

20tend%EAncias%20do%20jogo%20e%20o%20basquetebol%20portugu%EAs.pdf>.

Gomes, M. (2006). *Do Pé como Técnica ao Pensamento Técnico dos Pés Dentro da Caixa Preta da Periodização Tática – um Estudo de Caso*. Porto: M. Gomes. Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Gomes, M. (2007). Entrevista a Simão Neto In Textos de apoio às aulas de Metodologia II – Futebol. Porto.

Gomes, M. (2008). Entrevista. In Maciel, J., A (In)(Corpo)r(Ação) Precoce dum jogar de Qualidade como Necessidade (ECO)ANTROPOSOCIALTOTAL – Futebol um Fenómeno AntropoSocial, que «primeiro se estranha e depois se entranha» e... logo, logo, ganha-se!(LXXVII-C). Porto: Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Goodwin, B. (2002). Para uma Ciência Qualitativa. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas. (Cap. IX; pp.149-166). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Graça, A. (2004). A dosagem da distância – deixe o possuidor da bola respirar para o jogo evoluir. In Tavares, F. & Graça, A. (Eds.), *O basquetebol e a pedagogia de Hermínio Barreto*. Porto: FCDEF-UP. Pp 71-81.

Ilharco, F., & Lourenço, L. (2006). *LIDERANÇA – As lições de Mourinho* (1ª Ed.). Prime Books – Sociedade Editorial, Lda.

Jensen, E. (2002). *O cérebro, a bioquímica e as aprendizagens* (J. Pinto, Trans. Vol. PERSPECTIVAS ACTUAIS / EDUCAÇÃO). Porto: ASA Editores II, S. A.

Kauffman, S. (2002). Espirais da Auto-Organização. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas. (Cap. X; pp.167-182). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Laborit, H. (1987). *Deus não joga aos dados*. Mem Martins. Publicações Europa-América.

Langton, C. (2002). As «Bio-Lógicas», ou tudo o que poderia ser. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas. (Cap.VII; pp.101-116). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Lima, T. (2000). *Saber Treinar, Aprende-se!* (1ª Ed.). Centro de Estudos e Formação Desportiva, Ministério da Juventude e do Desporto.

Maciel, J. (2008) *A (In)(Corpo)r(Acção) Precoce dum jogar de Qualidade como Necessidade (ECO)ANTROPOSOCIALTOTAL – Futebol um Fenómeno AntropoSocial, que «primeiro se estranha e depois se entranha» e... logo, logo, ganha-se!* Porto: Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Martins, F. (2003). *A “Periodização Tática” segundo Vítor Frade: Mais do que um conceito, uma forma de ensinar e de reflectir o futebol*. Monografia não publicada, FCDEF-UP, Porto.

Morin, E. (2003). *Introdução ao Pensamento Complexo* (D. Matos, Trans. 4ª Ed.). Lisboa: INSTITUTO PIAGET.

Morin, E. (2002). *O Complexus, Aquilo que é tecido em conjunto*. In Benkirane, R., *A complexidade - Vertigens e Promessas*. (Cap. I; pp.17-32). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Mourinho, J. (2005) *Futebol é tudo. A Bola*

Neto, C. (2008). *Criados entre quatro paredes*. Público, 13 de Novembro 2008, pp. 3-7.

Nottale, L. (2002). *A Relatividade de Escala*. In Benkirane, R., *A complexidade - Vertigens e Promessas*. (Cap.XVI; pp.273-290). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Oliveira, A. (2008). *As Emoções como condição essencial na Aprendizagem de um “jogar”*. Monografia não publicada, Faculdade de Desporto da Universidade do Porto, Porto.

Oliveira, B., Amieiro, N., Resende, N., & Barreto, R. (2006). *Mourinho – Porquê tantas vitórias?* (1ª Ed.). Lisboa: Gradiva.

Oliveira, J.G. (2004). *Conhecimento Específico em Futebol. Contributos para a definição do processo ensino-aprendizagem/treino do jogo*. Porto: FCDEF-UP.

Oliveira, J. G. (2008). *Curso Superior De Especializacion. El entrenamiento global en el Fútbol profesional: nuevas tendencias*. Barcelona: FADEUP-UP.

Oliveira, J. & Graça, A. (1998). O ensino do basquetebol. In Oliveira, J. & Graça, A., O ensino dos jogos desportivos (pp. 61-94). Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto.

PINHEIRO, R. – Entrevista a Rui Pinheiro [Em linha]. 2008. [Consult. 15 Nov. 2008]. Disponível em WWW:<URL:http://www.planetabasket.pt/dev/index.php?option=com_content&task=view&id=2610&Itemid=498 >.

Pinto, D. (2000). *Concepções de treinadores acerca da hierarquia dos indicadores da performance*. In Tavares, F., Tendências actuais da investigação em basquetebol, actas do seminário «estudos universitários em basquetebol» (pp. 203-211). Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto.

Pinto, D. & Graça, A. et al (2006). Modelo de Competência no jogos de invasão: uma ferramenta didáctica para o ensino do basquetebol. In Tavares, F. (ed.), Estudos 6 – actas do II seminário estudos universitários em basquetebol (pp. 7-28). Porto: Centro de estudos dos jogos desportivos faculdade de desporto, Universidade do Porto.

Prigogine, Y. (2002). *O Fim das Certezas*. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas. (Cap. II; pp.33-48). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Resende, N. (2002). *Periodização Táctica. Uma concepção metodológica que é uma consequência trivial (da especificidade do nosso) jogo de futebol*. Porto:

Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física da Universidade do Porto.

Revoy, N. (2006). *Libré Arbitre. Notre cerveau decide avant nous!* (R. Almeida, Trans.). France: Fondamental.

Rodrigues, J. A. (2001). A capacidade de decisão táctica e o conhecimento do jogo em jogadores juniores de basquetebol. In Tavares, F. et al., Tendências actuais da investigação em basquetebol, actas do seminário «estudos universitários em basquetebol», (pp. 227-234). Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto.

ROSEN, C. – Entrevista a Charles Rosen [Em linha]. 2008. [Consult. 12 Out. 2008]. Disponível em WWW:<URL:http://www.planetabasket.pt/dev/index.php?option=com_content&task=view&id=1672&Itemid=417>.

SCHMIDT, O. – Entrevista a Óscar Schmidt [Em linha]. 2008. [Consult. 12 Out. 2008]. Disponível em WWW:<URL:http://www.planetabasket.pt/dev/index.php?option=com_content&task=view&id=893&Itemid=420>.

Serres, M. (2002). Ciências que nos aproximam da Singularidade. In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas. (Cap. XVIII; pp.311-330). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

SILVA, J. T. D. – Entrevista a José Tavares da Silva [Em linha]. 2008. [Consult. 10 Out. 2008]. Disponível em

WWW:<URL:http://www.planetabasket.pt/dev/index.php?option=com_content&task=view&id=1816&Itemid=270>.

Silva, M. (2008). *“O desenvolvimento do jogar, segundo a Periodização Tática”*. Pontevedra: MCSports.

Silva, P. C. (1999). *O Lugar do Corpo – Elementos para uma Cartografia Fractal*. Lisboa: Instituto Piaget.

Silva, P. C. (2008). Entrevista In. Maciel, J., *A (In)(Corpo)r(Ação) Precocidade do jogar de Qualidade como Necessidade (ECO)ANTROPOSOCIALTOTAL – Futebol um Fenómeno AntropoSocial, que «primeiro se estranha e depois se entranha» e... logo, logo, ganha-se!* Porto: Dissertação de Licenciatura apresentada à Faculdade de Desporto da Universidade do Porto.

Stacey, R. D. (1995). *A FRONTEIRA DO CAOS* (F. F. e M. E. Paulo Simões Trans. Vol. BIBLIOTECA DE ECONOMIA E CIÊNCIAS EMPRESARIAIS). Venda Nova: BERTRAND EDITORA

Steels, L. (2002). A Inteligência Artificial, Evolutiva e Ascendente. In Benkirane, R., *A complexidade - Vertigens e Promessas*. (Cap. VI; pp.101-116). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

Tamarit, X. (2007). *Qué es la “Periodización Tática”? Vivenciar el «juego» para condicionar el juego* (1ª ed.). MCSports.

Tâni, G. E Corrêa, U. (2006). Esportes Coletivos: *Alguns Desafios Quando Abordados Sob Uma Visão Sistémica*. In Dante de Rose Júnior (Eds.),

Modalidades Esportivas Coletivas. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, pp. 15-23.

Tavares, F. & Gomes, N. (2006). Estudo do conhecimento dos factores de rendimento entre técnicos de basquetebol. In Tavares, F. (ed.), Estudos 6 – actas do II seminário estudos universitários em basquetebol (pp.177-190). Porto: Centro de estudos dos jogos desportivos faculdade de desporto, Universidade do Porto.

Tavares, J. (s/d). Periodização Tática...a metodologia de treino!. Futebolista, s/nº, pp. 43-45.

Teodurescu, L. (1984). *Problemas da teoria e metodologia nos jogos desportivos*. Lisboa: Livros Horizonte.

Varela, F. (2002). A Autopoiese e Emergência In Benkirane, R., A complexidade - Vertigens e Promessas. (Cap. VIII; pp.135-148). Lisboa: Epistemologia e Sociedade, Instituto Piaget.

WRISTON, W. – sem título [Em linha]. 2008. [Consult. 01 Nov. 2008]. Disponível em WWW: <URL:<http://treinadoresgalitos.blogspot.com/>>.

8. ANEXOS

Anexo 1: Entrevista a Prof. José Guilherme Oliveira

Entrevista realizada por Prof. Marisa Gomes
(27 de Janeiro de 2006)

O jogo de futebol é um fenómeno complexo e por isso, existem diferentes concepções relativas a este fenómeno. Deste modo, vamos começar por tentar perceber a ideia que o professor tem do jogo.

Marisa Gomes: *Segundo alguns autores, o jogo é um fenómeno que deve ser entendido como uma totalidade ou seja, uma unidade colectiva. Concorda com isso?*

Prof. José G. Oliveira – Claro que concordo. O jogo é uma unidade colectiva que não pode ser «desmantelada» porque só existe enquanto jogo. O jogo tem uma dinâmica que é uma dinâmica colectiva, que é originada pela interacção de um conjunto de aspectos que estão relacionados. Por isso, nós não podemos separar o que tem essa unicidade porque resulta de uma relação que dá a característica de unicidade própria ao jogo. Se nós não entendermos o jogo nessa unicidade, aquilo que fazemos é separar “coisas” e ao separar estamos a «desmantelar» o jogo. Aquilo que devemos fazer é promover que em todos os momentos o jogo seja único. É neste sentido que o jogo e o treino devem ter uma organização fractal, em que todos os momentos, o jogo tem de ser um fractal representando o todo, em que todas as componentes que fazem parte desse jogo se consigam visualizar nesse fragmento fractal. Só assim é que tem sentido o jogo, é desta forma que vejo o jogo, o jogo como um momento único que tem uma dinâmica muito própria e que nós nunca podemos

perder essa dinâmica, que é uma dinâmica do conjunto, mas que tem sub-dinâmicas que estão relacionadas a essa mesma dinâmica de conjunto.

Marisa Gomes: *Então acha que temos de partir sempre do todo para as partes?*

Prof. José G. Oliveira – Primeiro, temos de ter muita atenção no que é que são as partes porque muitas das vezes as partes são impeditivas de compreender o todo. É nesse sentido que eu falo que o jogo deve ser compreendido dentro de uma organização fractal. E porquê? Porque se as partes não forem um fractal, aquilo que acontece é que as partes não representam o todo. E ao não serem, não são o todo e muitas vezes, impedem a compreensão do todo. E então estamos a tentar perceber uma parte que não tem sentido relativamente ao todo. E nós temos é de perceber as partes no sentido do todo.

As partes têm de estar completamente representadas no todo e só tem sentido se assim for, se não for estamos a ser enganados, estamos a fazer coisas que muitas vezes não têm qualquer sentido de evolução do próprio todo. Por isso, quando em termos didácticos, desmontamos o jogo em “partes” estas devem ser fractais. Fractais que têm relações entre si e que têm dinâmicas e sub-dinâmicas que vão criar a dinâmica que pretendemos que o jogo tenha.

Marisa Gomes: *Então podemos dizer que reconhece o jogo como um sistema, não de acções mas de interacções?*

Prof. José G. Oliveira – Exactamente, o jogo tem de ser um sistema de interacções em que essas interacções estejam relacionadas com esse mesmo

todo. Essas interações, muitas vezes, são criações nossas para se jogar de determinada forma. Para uma equipa jogar de uma determinada forma há interações mas para uma equipa jogar de forma diferente, essas interações são diferentes. Por isso é normal que haja essas interações mas nós conseguimos direccionar essas interações para se jogar da forma como pretendemos.

Por exemplo, nós queremos que o relacionamento entre a defesa e o meio campo se processe de determinada forma, então promovemos um conjunto de princípios e de subprincípios de jogo que vão interagir nesse sentido. Se quisermos que o relacionamento entre esses sectores seja diferente, criamos situações em que o relacionamento entre esses princípios e sub-princípios e as respectivas interações promovam o desejado. Isto implica que princípios de jogo e interações desses princípios diferentes promovem jogos também diferentes. Tudo isto está dependente da forma como nós promovemos essa interação entre princípios, entre jogadores, entre sectores, da forma como hierarquizamos os princípios e da forma como interrelacionamos tudo isso. E nós temos a possibilidade de “mexer” com tudo isso se tivermos consciência que essas coisas existem desta forma, que é uma globalidade e que mesmo mexendo nessas partes, o todo tem de estar sempre presente. É como a história do cozinheiro, em que vários cozinheiros têm os mesmos ingredientes mas a forma como os põe para a panela, primeiro um e depois outro, mais ou menos sal, mais água, mais batata ou menos batata... isto vai dar coisas/sabores completamente diferentes. Acontece exactamente o mesmo no futebol. Nós temos todas as coisas ao nosso dispor mas a forma como nós promovemos as interações, como os diferentes jogadores se interagem, como os comportamentos e os princípios se interrelacionam: mais um, menos um, mais este, mais aquele, dar mais importância a um e menos importância a outro. Isto faz com que o jogo assuma manifestações consideravelmente diferentes.

Marisa Gomes: *Então, no fundo trata-se de manipular (modelar) esse sistema de interações para fazer emergir uma unidade colectiva?*

Prof. José G. Oliveira – Evidentemente. Por isso é que eu acho que não é correcto dizer: “*Nós adoptamos um modelo de jogo*”. Não adoptamos nada um modelo de jogo, nós criamos um modelo de jogo. E essa criação é uma criação que não é apenas do treinador, é uma criação dialéctica entre treinador e jogadores. O treinador dá determinadas coisas e recebe determinadas coisas e os jogadores recebem determinadas coisas e dão outras. Há uma dialéctica permanente a que eu chamo um desenvolvimento em espiral dessa mesma dialéctica entre o treinador e jogadores. Os treinadores transmitem determinado tipo de ideias que querem que os jogadores assumam em termos de jogo, os jogadores vão receber essas ideias e vão reconstruir essas ideias. Por isso, há uma criação de um modelo e não há uma adopção de um modelo.

Um exemplo: vamos supor um dos comportamentos/princípios que eu quero que a equipa tenha no jogo é a circulação da bola em toda a largura do campo, à procura de espaços para entrar ou desorganizar a equipa adversária e entrar nesse momento de desorganização do adversário. E então, tenho um jogador que quando a bola vem para ele, consegue virar o jogo muito rapidamente com dois toques. A bola vem para ele e ele recebe com um e com o segundo mete a bola completamente no lado oposto no jogador que está desmarcado e consegue ver o jogo dessa forma. O que é que isso permite? Permite acelerar o jogo de uma forma brutal porque ele recebeu e já viu o outro jogador completamente desmarcado do outro lado e com um passe acelerou o jogo. Por isso, é uma situação muitíssimo rápida. Mas se estou a treinar outra equipa, em que o princípio é exactamente o mesmo mas não tenho nenhum jogador com essas características. Aquilo que tenho é um jogador que recebe e não consegue fazer um passe de 50 metros, só consegue fazer um passe de

20 metros e o outro jogador que recebe também só consegue fazer um passe de 20 metros e a bola vai chegar ao outro lado mas demora muito mais tempo. Por isso, no jogo a manifestação do mesmo comportamento numa equipa e noutra é completamente diferente. Uma é muito mais rápida e outra muito mais lenta. Porquê? Por causa da compreensão, da capacidade que eles têm de compreender esse comportamento. Por isso, dou o princípio, eles interpretam e há uma recriação. E o jogo é assim e por isso é que digo que é uma criação e não uma adopção. É uma criação nesse sentido.

Marisa Gomes: *Nessa lógica poderíamos dizer que o modelo de jogo é uma criação do treinador que é recriada pelos jogadores?*

Prof. José G. Oliveira – É uma criação do treinador e dos jogadores. As ideias que o treinador tem para que a equipa jogue de determinada forma e diz-lhes. O treinador tem um conjunto de ideias relativas ao jogar que pretende que a equipa e jogadores assumam. Aquilo que deve fazer é transmitir essas ideias explicando e criando exercícios Específicos para que os comportamentos/princípios desejados sejam potenciados. No entanto, não nos devemos esquecer que estes princípios o início de um comportamento desejado e que os jogadores, face às suas capacidades de interpretação do jogo, têm formas diferentes de o entender. Em virtude disso, pretende-se criar uma certa filosofia de entendimento e de manifestação do comportamento. Porém, dando espaço para a criatividade individual e colectiva. Isto é, existe em simultâneo uma similitude de entendimento e de expressão do comportamento e uma diversidade que deve manifestar-se dentro de determinados padrões. Depois a equipa, entre treinador e os jogadores é que vão criar o modelo de jogo e não apenas os jogadores. São os jogadores e treinador que vão criar um

comportamento face àquilo que o treinador pretende. É neste sentido que é um acto dialéctico entre treinador e jogadores. Depois quanto mais se avança nesse processo, existem determinadas coisas que são determinantes. Uma das coisas é que o jogador só consegue fazer determinado comportamento bem se primeiro o compreender e depois, se achar que realmente esse comportamento é benéfico, tanto para a equipa como para ele. Assim, muitas vezes utilizamos estratégias para que os jogadores reconheçam a importância daquele comportamento, porque só dessa forma a qualidade se manifesta.

Marisa Gomes: *Então, é fundamental o jogador acreditar...*

Prof. José G. Oliveira – Muito! É importantíssimo acreditar naquilo que está a fazer. Se ele não acredita, ele não se envolve. Um dos aspectos fundamentais numa equipa é exactamente os estados emocionais que essa equipa pode criar face à envolvimento que eles têm. Se eles gostam de jogar de determinada forma, se eles se envolvem emocionalmente em determinada forma de jogar, os comportamentos pretendidos vão aparecer com uma densidade muito maior do que se eles não gostarem de jogar e não acreditarem na forma como o estão a fazer. Por isso, há necessidade dos jogadores se envolverem completamente e estarem comprometidos emocionalmente neste projecto de construção de equipa. Caso contrário não se consegue ter qualidade no desempenho tanto colectivo como individual.

Marisa Gomes: *Acredita que as características do jogo resultam do modo como os jogadores se organizam durante todo o jogo?*

Prof. José G. Oliveira – As características de jogo que se manifestam no jogo resultam do relacionamento que existe entre aquilo que o treinador quer e aquilo que os jogadores entendem e recriam entre eles e se envolvem nessa criação. O que dá as características de jogo e que são evidentes no próprio jogo. O treinador transmite aos jogadores a forma como quer jogar, essa forma como quer jogar vai ser interpretada por parte dos jogadores e há aí uma criação de um modelo de características e comportamentos que depois são evidenciadas em jogo.

Marisa Gomes: *Mas essa interpretação por parte dos jogadores também resulta muito do modo como o treinador os organiza porque se assume um determinado princípio tem de fazer com que a organização da equipa seja congruente com isso.*

Prof. José G. Oliveira – É evidente, por isso é que temos que perceber o que é um princípio de jogo. O que é um princípio? O princípio é o início de um comportamento que um treinador quer que a equipa assuma em termos colectivos e os jogadores em termos individuais. Mas esse princípio é o início desse comportamento. O desenvolvimento desse comportamento, o treinador não sabe muito bem o que vai acontecer face àquilo que eu expliquei atrás no exemplo da posse de bola, em que um jogador acelera mais ou acelera menos. Mas ele sabe que o comportamento do jogador tem de se inserir dentro de um determinado padrão de jogo, isto é, dentro de uma organização pré-definida. Esta variabilidade circunscreve-se dentro de determinado padrão e por isso está dependente da forma como os jogadores interpretam os princípios porque os jogadores não interpretam esses mesmos princípios e a sua interacção da mesma forma. E porquê? Porque os jogadores têm um passado que os vai direccionar na interpretação desses princípios e nós temos de perceber isso.

Quando essa interpretação é muito divergente daquilo que o treinador quer, tem de haver uma reformulação do entendimento desses princípios, que muitas vezes demora algum tempo. E então o que vai acontecer numa fase inicial é que os comportamentos que o jogador está a ter são comportamentos muitas vezes desadequados ou seja, não se inserem no padrão de jogo pretendido para esses comportamentos e da criatividade que eles podem assumir. Isto é, está fora da organização pretendida e por isso, são comportamentos desajustados. Mas à medida que ele vai entendendo, à medida que se vai envolvendo naquele projecto que é da construção da equipa, o jogador vai reformulando o seu entendimento acerca desses comportamentos. E ao reformular entra nos padrões desejados e na organização pretendida. A configuração exacta dos padrões não vamos saber antecipadamente mas não interessa muito porque é importante existir diversidade para os envolver em termos criativos e promover a diversidade ao jogo. Isso vai levar a que sintam que envolvendo-se estão a dar coisas novas à equipa. O que é muito importante senão eram «robots» e não eram jogadores! Por isso, eles têm de criar, recriar e inventar dentro dos padrões que nós queremos que esse comportamento aconteça. Agora, quanto mais criatividade existir dentro dessa lógica organizacional de comportamento que nós queremos, excelente! Por isso é que o princípio é um início. Nós sabemos o padrão que vai aparecer, mas não sabemos os detalhes de como o padrão vai emergir. Esses detalhes são de extrema importância porque vão ser eles que vão promover a diversidade e vão fazer evoluir a equipa, os jogadores, o treinador e consequentemente, o jogo.

Marisa Gomes: *No fundo, podemos dizer que esse jogo é condicionado por uma ideia de jogo que se tem, face a um modelo de jogo?*

Prof. José G. Oliveira – Exactlymente.

Marisa Gomes: *Então, o que é que o professor entende por modelo de jogo?*

Prof. José G. Oliveira – O modelo de jogo é uma coisa muito complexa e muitas vezes as pessoas são muito redutoras no entendimento deste conceito de modelo porque pensam que o modelo de jogo é apenas um conjunto de comportamentos e ideias que o treinador tem para transmitir a determinados jogadores. E só isto. Quando o treinador tem este entendimento relativo ao modelo de jogo muitas vezes não tem sucesso na sua transmissão. E porquê?

Porque o modelo de jogo tem a ver com as ideias que o treinador tem para transmitir aos jogadores, isto é, com a sua concepção de jogo, mas também tem de estar relacionado com os jogadores que tem pela frente, com o que entendem de jogo. Deve estar relacionado com o clube onde está, com a cultura desse clube porque existem clubes com culturas completamente diferentes. Deve estar relacionado com a própria cultura de entendimento do jogo de toda a massa associativa porque se nós vemos os ingleses jogar, eles têm uma cultura e os portugueses têm outra. Por exemplo, os ingleses não admitem determinado jogador batoteiro e cá o jogador batoteiro é um jogador inteligente. Lá um jogador batoteiro é completamente marginalizado, cá é idolatrado. São culturas completamente diferentes, de países e de massas associativas. Estas muitas vezes exigem que se jogue com determinado tipo de qualidade e quando não se joga, há assobios e por isso, há uma envolvimento de muitas coisas que estão no modelo de jogo. E muitas vezes as pessoas não levam em consideração tudo isso. Isto tudo tem de ser levado em consideração quando estamos a tentar criar um modelo de jogo para que esse modelo de jogo tenha sucesso. É evidente que quando um clube contrata um treinador, contrata ideias de jogo porque sabe

que vai jogar dentro de determinadas ideias. Mas também o treinador quando chega a um clube tem de compreender que vai para um clube com um determinado tipo de história, com determinado tipo de cultura, com um determinado historial num país com determinadas características. E o treinador tem de compreender tudo isso e o modelo de jogo tem de envolver tudo isso. E se não se envolve com tudo isso, o que vai acontecer é que, por mais qualidade que possa ter, pode não ter o mesmo sucesso do que se tudo isso estiver relacionado.

Marisa Gomes: *O professor falou há pouco na cultura. Quando se refere à cultura refere-se ao facto dos jogadores valorizarem determinadas coisas que o treinador não valoriza?*

Prof. José G. Oliveira – Mas cultura de quê?

Marisa Gomes: *A cultura de jogo.*

Prof. José G. Oliveira – A cultura de jogo é o entendimento de jogo que os jogadores têm e a forma como é utilizado em prol de um projecto colectivo de jogo. Se estou a treinar uma equipa de jogadores em que todos são de selecção nacional, a cultura de jogo que eles têm se calhar é diferente do que se eu estou a treinar uma equipa que não tem nenhum jogador na selecção nacional. São culturas de jogo completamente diferentes, são entendimentos de jogo completamente diferentes que proporcionam jogar(es) também diferente(s).

Agora (a cultura de um país), se eu estou a treinar em Inglaterra ou se estou a treinar no Brasil, são coisas completamente diferentes em que eu tenho de perceber que as culturas desses países vão ter implicações directas a vários

níveis: no entendimento dos jogadores, no envolvimento das massas associativas e o modelo de jogo tem de ter em consideração essas especificidades culturais.

Se estou a treinar um clube como o Porto, em que o seu historial foi sempre com equipas determinadas que procuram sempre a vitória, que procuram impor a sua forma de jogar, que procuram impor perante o adversário a sua forma de jogar então, não posso jogar (ou ter um modelo de jogo no Porto) em que me submeto ao peso e à força dos outros. Porque não vou ter sucesso, porque a massa associativa começa a assobiar de imediato pois não estão habituados a isso, mesmo que vá ganhando a jogar dessa forma! Isto porque as pessoas não gostam pois a cultura daquele clube não é essa. A cultura é ser cada vez melhor, é ganhar sempre, é impor a forma de jogar e tentar quase «massacrar» os outros e ser sempre superior aos outros. É a cultura daquele clube e o meu modelo de jogo tem de ter atenção a esses pequenos pormenores porque senão não tenho sucesso. Tenho de ter sempre atenção a essas particularidades e por isso, quando estivermos a criar esse modelo de jogo temos de ter em consideração todos esses aspectos que estão relacionados e interrelacionados entre si e são determinantes para o sucesso de uma equipa ou não.

Marisa Gomes: *No fundo, o professor está a dizer que tão importante como o lado ideológico está o lado prático ou aquilo que vai acontecendo...*

Prof. José G. Oliveira – Completamente!

Marisa Gomes: *Então, considera que este modelo de jogo é fundamental para o desenvolvimento do processo no sentido de o encaminhar para determinados objectivos?*

Prof. José G. Oliveira – Sim, o modelo de jogo é fundamental para a operacionalização de todo o processo. Esse mesmo modelo é que vai direccionar todo o trabalho que vamos tendo no dia a dia.

Marisa Gomes: *No seu caso pessoal, como é que o seu modelo de jogo se repercute na sua planificação do treino?*

Prof. José G. Oliveira – Repercute-se em todo o instante. O modelo de jogo é que guia todo o processo de operacionalização do processo de treino.

Marisa Gomes: *Então, treinar para si é desenvolver um modelo de jogo?*

Prof. José G. Oliveira – É desenvolver um modelo de jogo, é criar um modelo. No fundo, é criar uma equipa com determinadas características, a jogar de determinada forma. E isso é aquilo que pretendo que aconteça e por isso, o modelo de jogo é um aspecto fundamental de todo o meu processo de treino porque é ele que me vai orientando, me vai direccionando em tudo aquilo que faço e peço para fazerem dia a dia. É, no fundo, um guia para mim porque as coisas estão a correr bem ou estão a correr mal ou há determinado tipo de comportamentos que estão a acontecer ou não estão a acontecer, em função daquilo que estou a criar.

E se as coisas não estão a acontecer, tenho de reformular para que aconteçam e se estão a acontecer, tenho de desenvolver ainda mais esse tipo de coisas que estão a acontecer positivas. Por isso, há uma necessidade permanente do modelo de jogo estar sempre presente em todo o instante de forma a que as coisas sejam sempre direccionadas como eu pretendo que aconteçam.

Marisa Gomes: *Então, segundo esta lógica, pode definir o que é para si treinar?*

Prof. José G. Oliveira – De uma forma simples pode-se dizer que treinar é criar uma forma de jogar e consequentemente, uma equipa tendo em consideração as ideias que eu quero que a equipa apresente em campo. É conseguir transmitir determinadas ideias à equipa e a equipa entender as ideias e nós, em conjunto, construímos um jogo em que essas ideias estejam permanentemente representadas nesse mesmo jogo.

Marisa Gomes: *No seu entendimento, o treino deve criar a competição?*

Prof. José G. Oliveira – É evidente que o treino faz a competição. No entanto, eu gosto mais de dizer que o treino e a competição fazem o jogo. O que pretendo dizer com isto é que o treino é o principal meio para criar a competição e o jogo que nós queremos. É através do treino que desenvolvemos o nosso modelo de jogo e transmitimos as ideias que queremos aos jogadores. E por isso, é a partir do treino que nós construímos a forma de jogar que pretendemos.

No entanto, a competição também é muito importante porque nos dá indicações para a reformulação permanente do que temos que fazer no treino. Se a competição e o jogo vão de encontro ao que pretendemos e acontece do modo como nós construímos no treino ou se pelo contrário, a competição não está a ir de encontro ao que queremos, então temos de reformular o que estamos a fazer. E é nesse sentido de avaliação qualitativa que a competição é muito importante. Mas também podemos e devemos fazer essa avaliação qualitativa no processo de treino mas a competição é a forma mais fidedigna de identificarmos se o que nós pretendemos está ou não a ser conseguido, se as

nossas ideias estão a ser transmitidas correctamente. Por isso digo que o treino e a competição criam o jogo que nós queremos.

Marisa Gomes: *Mas no treino existe um espaço que o treinador pode manipular e que não existe no jogo.*

Prof. José G. Oliveira – Exactamente e por isso é que a competição é o expoente máximo de possível aprendizagem porque a intervenção do treinador no treino é de preparação para a resolução do problema do jogador. E na competição o treinador tem uma influência muito reduzida no jogador e numa equipa e então, o jogador e a equipa têm de resolver esses problemas. Ou são capazes e estão a evoluir ou não são capazes e tem de se arranjar durante todo o processo de treino mais formas de eles conseguirem resolver esses problemas. Por isso, a competição é um momento de aprendizagem muito grande e é um momento também de nós avaliarmos todo o processo de aprendizagem a que estão a ser submetidos. Por isso, a competição é de extrema importância. E muitas das vezes as pessoas pensam que a competição é...o culminar, é uma coisa à parte de treino. Não é! Para mim, não é! A competição é um momento muito importante de aprendizagem dos jogadores e das equipas e tem de ser considerado, no meu ponto de vista, como tal. Se não for considerado como tal, não estamos a dar importância a um momento, que do meu ponto de vista é muito importante em todo o processo.

Marisa Gomes: *Então, concorda que possamos dizer que o treino é uma aprendizagem que permite tornar o jogador e a equipa autónomo ou pelo menos, com mais autonomia para superar os problemas da competição?*

Prof. José G. Oliveira – Sim. O treino visa exactamente isso. Nós apetrechamos os jogadores e a equipa para que eles consigam resolver os problemas que no jogo se colocam de uma forma permanente, dentro de determinada forma de resolução desses problemas. Isto porque há várias formas de resolver os problemas e nós queremos que eles sejam resolvidos com uma determinada lógica. E então é dentro dessa lógica, que são os princípios de jogo, os comportamentos que queremos que eles assumam. A lógica que damos ao processo é provocada pela relação hierarquizada com que ele é criado. É essa relação hierárquica que origina uma forma de jogar e consequentemente de resolver os problemas *sui generis*.

Marisa Gomes: *Há um aspecto que gostaria que esclarecesse, o professor fala numa forma de jogar que cada equipa tem de desenvolver e é face a essa forma de jogar que interpreta e controla o que vai acontecendo?*

Prof. José G. Oliveira – Sim.

Marisa Gomes: *No fundo, não existe um controlo abstracto, é um controlo...*

Prof. José G. Oliveira – ...É um controlo completamente contextualizado.

Marisa Gomes: *Contextualizado (concreto) com aquilo que quer que aconteça?*

Prof. José G. Oliveira – Sim, face aos comportamentos que eu quero que aconteçam, aquilo vai ou não acontecendo. Se vai acontecendo, tentamos

ainda desenvolver cada vez mais. Se não vai acontecendo, tentamos resolver esses problemas de forma a que a equipa jogue em função do que pretendemos.

Marisa Gomes: *De uma forma muito prática, imagine que se encontra no início de uma temporada, como planifica o processo para essa época?*

Prof. José G. Oliveira – Eu não funciono assim a longo prazo, funciono mais a curto prazo. Aquilo que acontece é identificar logo um conjunto de aspectos. O clube onde estou é mais fácil porque conheço a realidade do clube, conheço os jogadores que vou ter e por isso, a minha entrada perante os problemas que vão surgir está mais ou menos resolvida. Mas se estivesse numa equipa em que não conhecesse tinha de perceber muito bem os jogadores que tinha, as suas qualidades e características, o clube onde estava e quais eram os objectivos para poder, face a isso, idealizar as ideias que inicialmente ia transmitir aos meus jogadores. Reconstruir na minha cabeça, o meu modelo de jogo, as minhas ideias para optar pela melhor estratégia de transmissão dessas ideias a esses jogadores. Depois, em termos de operacionalização, começava logo a transmitir de uma forma muito geral aquilo que eu queria: como queria que se jogasse, os comportamentos todos em todos os momentos que eu queria que acontecesse para eles perceberem logo à partida o que estavam ali a fazer. Como é que tinham de jogar: como é que tinham de atacar, como tinham de defender e como é que tinham de fazer as transições. Como tinham de fazer tudo para ficar logo tudo definido para eles compreenderem em termos gerais e para começarmos, eu e eles, a recriar esse tal modelo. Depois disso, ia particularizando. Ia às partes de todo o processo, desmontar o processo para o montar. Ou seja, primeiro fazia uma abordagem geral para depois dar abordagens muito mais específicas sobre determinadas coisas para no total ou globalidade ir ficando cada vez mais forte.

Marisa Gomes: *Então, o professor através dessa ideia de jogo que pretende desenvolver dá a conhecer o papel ou função que cada jogador vai desempenhar nesse todo?*

Prof. José G. Oliveira – Exactamente. Dos jogadores, dos sectores, da equipa. Eu começo sempre do global para o particular porque eles têm de perceber logo o global, só percebendo o global é que depois tem lógica eles perceberem as partes. Isto porque se eles não perceberem o global, não entendem como é que uma parte se insere nesse global. E então muitas vezes estão a treinar sem estarem contextualizados. E eu de princípio pretendo informar de todo o contexto para depois quando estiver a treinar partes, eles entenderem que aquela parte pertence a um determinado contexto e tem toda a lógica aquela parte aparecer. Vamos supor que em termos defensivos quero que a equipa defenda à zona. Então, a primeira ideia que lhes transmito é como a equipa na globalidade vai defender à zona. Vai defender com linhas próximas, tanto em profundidade como em largura, como se articulam essas linhas entre si, se é mais à frente se é mais atrás, etc...Depois deles perceberem tudo isso, eu vou dizer como quero que o sector defensivo defenda, o espaço entre jogadores, no caso dos jogadores das equipas adversárias se posicionarem de determinada forma como é que o sector defensivo joga em função disso, se a bola estiver em determinada zona, onde os jogadores se devem colocar, se estiver noutra como é que se posicionam. E isto, tanto para o sector defensivo, como para o sector intermédio e para o sector atacante. E eles só compreendem isso quando já entenderam o geral. Assim, eles percebem melhor quais as relações das partes com o todo, ou seja, dos sectores com a equipa. Depois a articulação entre os sectores, por exemplo, entre o sector defensivo com o sector intermédio e o sector intermédio com o sector atacante de forma a se articularem para que esse

global, que é o colectivo da equipa, se solidifique cada vez melhor. Isto porque este colectivo só é mais forte quando todos os jogadores, todos os sectores e a articulação entre sectores começa a ser muito forte e então, para perceberem a articulação entre sectores, a forma como os sectores têm de jogar, a forma como individualmente eles têm de se comportar face aos colegas, face à equipa, só quando eles percebem todo o contexto onde estão inseridos, toda a forma de jogar. Por isso é que vou sempre do geral e depois do geral para as partes mas sempre com essa contextualização. É aquela problemática que falei no início: o ir às partes mas as partes são representadas como fractais porque representam sempre o todo. É sempre esta articulação que deve estar inserida na construção do processo e tenho sempre preocupações muito concretas nisso. Falei em termos defensivos mas poderia falar em termos de transição e em termos ofensivos, é tudo assim, funciona tudo assim: dou uma ideia global e partir dessa ideia global vou às partes para criar e solidificar, sempre com a ideia global inserida nessas partes.

Marisa Gomes: *Então, quando se refere à abordagem global refere-se aos grandes princípios de cada momento de jogo?*

Prof. José G. Oliveira – Exactamente.

Marisa Gomes: *Como define a periodização?*

Prof. José G. Oliveira – A construção de uma forma de jogar implica tempo. Nesse sentido, a periodização é o tempo que é gasto na construção do jogar que o treinador pretende.

Neste sentido, o período que temos é normalmente de um ano. Mas depois há sub-períodos que eu utilizo e que são os mais determinantes no processo de operacionalização, que é o padrão semanal.

Como temos jogos, normalmente, semana a semana, é esse o período que utilizo para preparar a equipa para o jogo seguinte. Eu considero o padrão semanal de extrema importância porque é ele que me vai dando, através dos treinos e dos jogos, as indicações de evolução ou não da equipa e dos jogadores, relativos aos padrões de comportamento desejados. Em virtude disso, surge a possibilidade de permanentes ajustes de todo o processo. Ou seja, através do padrão semanal nós podemos gerir a evolução de todo o processo de construção da forma de jogar.

Marisa Gomes: *Então não tem períodos pré- estabelecidos?*

Prof. José G. Oliveira – Na periodização anual pretendo criar, conjuntamente com os jogadores, um modelo de jogo e desenvolvê-lo o mais possível. Agora relativamente ao padrão semanal aquilo que eu pretendo é preparar a equipa, tendo em consideração o nosso modelo de jogo, para o jogo que vem e essa preparação da equipa passa por definir os objectivos para essa semana face ao estado da equipa no momento. A equipa pode estar a atacar bem ou mal, a fazer as transições bem ou mal, a defender bem ou mal e face a isso defino um conjunto de objectivos para essa semana tendo em consideração também a equipa com quem vamos jogar. Por isso, tendo em consideração o nosso estado e tendo em consideração a equipa com quem vamos jogar, defino um conjunto de objectivos que vão sendo contemplados durante a semana. Em que vou desenvolver mais ou menos determinado tipo de princípios que estão melhor ou pior de forma a nos preparar o melhor possível para o jogo que vem.

Isto é, face ao jogo que tivemos na semana anterior, o período que vem a seguir ou seja, o padrão semanal seguinte visa preparar o próximo jogo tendo em consideração o que se passou no jogo anterior e o que se perspectiva para o jogo seguinte. Nós fizemos bem ou mal determinadas coisas, nós vamos jogar com uma equipa que tem determinadas características e então, há uma lógica de preparação para esse jogo face aos objectivos que pretendo que sejam atingidos durante essa semana e ao desenvolvimento de determinado tipo de características que quero que a equipa venha a assumir.

Marisa Gomes: *Jogo a jogo?*

Prof. José G. Oliveira – Jogo a jogo.

Marisa Gomes: *Temos vindo a falar de princípios de jogo. Pode-nos referir quais são os princípios de jogo que definem a sua equipa?*

Prof. José G. Oliveira – De uma forma simples, que isso é um bocado complicado, pretendo que seja uma equipa de posse de bola, mas com uma posse de bola com objectivo de desorganizar a estrutura defensiva adversária. Ou seja, é uma posse de bola que pretende ser objectiva e inteligente para conseguir resolver os problemas que a outra equipa em termos defensivos nos vai colocando e objectiva no sentido de quando aparece a desorganização da equipa adversária, nós podemos aproveitar essa mesma desorganização. Esse aproveitamento procura a desorganização através da circulação de bola, de posse de bola.

Em termos de transição ataque - defesa é uma equipa que procura ser muito decidida na transição. Nós perdemos a posse de bola e procuramos logo ganhar_a posse de bola e fechar a equipa logo de imediato para que se não conseguirmos ganhar a posse da bola, quando entrarmos em organização

defensiva, já estarmos fechados, já estarmos compactos. Normalmente todas as equipas que jogam contra nós ou a grande parte das equipas que jogam contra nós, jogam fundamentalmente para aproveitar esse momento para sair em contra-ataque. E por isso, neste momento treinamos muito para não permitir que esse contra-ataque seja feito pelas equipas contrárias, sermos muito agressivos quando perdemos a posse da bola para não permitir esse contra-ataque.

Se entrarmos em organização defensiva, somos uma equipa que defendemos à zona. E aquilo que procuramos em organização defensiva é fazer com que a equipa adversária jogue em função daquilo que nós queremos. Quer dizer, nós sem posse de bola tentamos mandar, direccionar a outra equipa. Se quisermos que a jogue longe, pressionamos mais à frente para ganhar a bola em determinados momentos. Se quisermos que a equipa jogue mais perto, deixamos a equipa subir para depois, estrategicamente em determinadas zonas ganhar a posse de bola. Por isso, tentamos mandar na equipa adversária mesmo sem posse da bola. Somos uma equipa que defendemos à zona e tenta ser o mais agressiva possível quer dizer, não está à espera do erro do adversário mas tenta provocar o erro ao adversário para ganhar a posse de bola.

Em transição defesa-ataque somos uma equipa que fundamentalmente queremos ficar com a bola ou seja, não privilegiamos o contra-ataque, privilegiamos ficar com a bola. Se for possível dar profundidade em segurança, por isso, o contra-ataque com segurança nós fazemo-lo. Se não for possível, nós queremos ficar com a bola e iniciar o processo ofensivo. Não gostamos de entrar em jogos em que as transições sejam constantes, de perde- ganha porque é um jogo quase de «flippers» e não gostamos. Gostamos de mandar mais no jogo porque num jogo de transições ninguém manda no jogo. Nós gostamos de ficar com a bola e por isso, se der para dar profundidade em segurança, damos. Se não der, ficamos com a bola e jogamos.

Estes são os grandes princípios e depois há muitos sub-princípios que se articulam juntamente com estes.

Marisa Gomes: *Então, os princípios não assumem todos a mesma importância?*

Prof. José G. Oliveira – Não, os princípios não assumem todos a mesma importância. Os sub-princípios estão subjugados aos grandes princípios e por isso, há uma hierarquização de princípios. Mas somos nós que criamos a hierarquia desses princípios e sub-princípios, dando-lhe uma configuração própria. Se nós quiséssemos que determinados princípios se sobrepusessem a outros, dava um jogo completamente diferente e temos de ter essa consciência. Por isso, num processo de treino há sempre princípios que se sobrepõem a outros. Agora uma coisa muito importante é a interação desses mesmos princípios. Eles devem estar todos relacionados entre si porque estando interrelacionados entre si, não pode haver princípios que não consigam interagir com outros. Estou-me a fazer entender?

Imaginemos isto: eu quero ter uma boa posse de bola, uma boa circulação de bola e para ter uma boa circulação de bola tenho de ter um jogo posicional muito bom. Por isso, os jogadores têm de estar bem colocados mesmo nos aspectos defensivos, para quando ganharem a posse da bola estarem nos sítios certos para a bola poder circular. Por isso, se eu tenho este princípio ofensivo de posse e circulação de bola e defendo homem a homem, faço marcações individuais, aquilo que vai acontecer é que em muitos momentos, quando ganhar a posse de bola, os jogadores não vão estar colocados nos sítios certos para ter uma boa posse de bola. Por isso, é um princípio que não se encaixa com outro para ser muito eficaz. Isto é, não há interrelação entre esses princípios.

Por isso, é muito importante que na escolha dos princípios, todos se interliguem uns com os outros de forma a não haver problemas de relacionamento entre si. Caso contrário, existe problemas. Muitas vezes, não se conseguiu e dizemos: “eu quero que a equipa circule muito bem a bola e nos treinos quando faço circulação, eles circulam mas depois no jogo...”. E porque é que isto acontece? Pode acontecer por duas razões.

Primeiro, no treino fazem só circulação e têm muitas vezes momentos de organização ofensiva porque só fazem e só pensam em organização ofensiva. Mas depois no jogo, eles passam por momentos de organização ofensiva mas também passam por momentos de transição e de organização defensiva e como fazem marcações individuais, aquilo que vai acontecer é que quando ganham a posse de bola, não estão nas posições que normalmente deveriam estar em posse de bola. Por isso, não conseguem ter a posse de bola, perdem de imediato a bola e por isso é um problema muito mais de interacção de princípios do que propriamente de outra coisa. E nós temos de perceber que o problema não está na posse de bola mas está nos princípios que estão subjacentes, que neste caso estão relacionados com a organização defensiva e não tem haver com a organização ofensiva. Isto é muito importante que as pessoas entendam porque neste exemplo é evidente mas há muitas situações em que essa evidência é mais difícil de detectar. No jogo há muitas situações em que existe este mesmo problema.

Por exemplo, muitas vezes há equipas que têm como aspecto fundamental a grande mobilidade entre os jogadores atacantes e essa característica assume-se como sub-princípio e revela-se extremamente produtiva porque na verdade, destabiliza completamente a equipa adversária. A equipa habituou-se a essa mobilidade e criou-se sub-princípios que caracterizam a organização ofensiva. E então há um desses jogadores que se lesiona e o jogador que entra para o seu lugar é muito mais estático e então, a relação desse jogador, que é um jogador mais posicional, com os outros passa a ser diferente. E então eles têm

de interagir de uma forma diferente do que interagem com o outro e se nós não tivermos essa preocupação e essa leitura, muitas vezes estamos a criar problemas no relacionamento desses três jogadores. Porque são sub-princípios de sub-princípios que têm de ser logo reformulados em função daquilo que se pretende e treinar para que os comportamentos passem a ser mais proveitosos entre esses jogadores e a equipa.

Marisa Gomes: *Então, o professor fala que é importante a articulação entre os grandes princípios mas também é muito importante a articulação entre princípios, sub-princípios e sub-sub-princípios?*

Prof. José G. Oliveira – Isso tudo, temos de estar a pensar sempre nessas coisas todas. Porque muitas das vezes surgem problemas exactamente por esse tipo de coisas e temos de estar sempre atentos para que esses problemas não se coloquem ou seja, resolvidos de imediato.

Marisa Gomes: *O professor falou na hierarquização dos princípios de jogo. Então, para desenvolver o jogar que pretende, quais os princípios que considera mais importantes?*

Prof. José G. Oliveira – Os princípios mais importantes são os grandes princípios de organização defensiva, ofensiva, de transição defesa-ataque e ataque-defesa. Estes são os mais importantes porque são eles que fazem com que todos os outros se interrelacionem.

No entanto, existe um ou outro conjunto de sub-princípios que assumem uma importância preponderante. Por exemplo, em termos de organização ofensiva temos como grande princípio posse e circulação da bola com o objectivo de desorganizar a equipa adversária e marcar golo.

E este grande princípio tem vários sub-princípios que são determinantes como por exemplo, o jogo de posições dos jogadores onde todos devem estar colocados de modo a facilitar a nossa posse e circulação da bola, com variação constante de corredores e de passes curtos com longos. Estes são sub-princípios do grande princípio da posse e circulação da bola.

E para que o jogo surja com uma dada lógica existe a hierarquização desses sub-princípios. Para esclarecer esta ideia vejamos um outro momento de jogo, a transição defesa-ataque. Neste momento, mal conquistamos a posse da bola pretendemos tirá-la imediatamente da zona de pressão para uma zona de segurança para não a voltarmos a perder.

A partir deste grande princípio assumimos dois sub-princípios: o tirar a bola da zona de pressão com um passe para uma zona de segurança e o outro, com passe em profundidade. Com estes sub-princípios faremos uma hierarquia onde podemos exacerbar a transição em segurança ou a transição em profundidade. No meu caso, quero jogar fundamentalmente em segurança e não quero um jogo de transições constantes. Então, aquilo que digo aos meus jogadores é que quero que joguem em segurança e a primeira prioridade é jogar com segurança. E por isso, só damos profundidade quando o passe em profundidade é de segurança ou quando existe a possibilidade de conseguir o golo e então, assumimos o risco para tentar marcar. Caso contrário, jogamos em segurança e por isso, se não dá para ir para a frente e dar profundidade porque há uma grande probabilidade de perder a posse da bola então jogamos em segurança e entramos em organização ofensiva. Assim, ao privilegiarmos a segurança fazemos com que a partir da transição defesa-ataque iniciemos o processo de organização ofensiva.

Com esta hierarquia, em momento de transição defesa-ataque vamos perder poucas vezes a posse da bola e vamos privilegiar um jogo não de transições mas de posse de bola. No entanto, se valorizasse mais o sub-princípio da transição em profundidade e a primeira prioridade fosse o passe em

profundidade já tínhamos um jogo diferente. Resultava um jogo essencialmente de transições e que não quero que aconteça na minha equipa. Por isso faço a hierarquização dos comportamentos que quero que os jogadores assumam para que o jogo tenha determinadas características. Assim, ao treinarmos esses sub-princípios hierarquizados fazemos com que o jogo saia como eu pretendo.

Marisa Gomes: *E a partir desta hierarquização que situações de situações promove para o seu desenvolvimento?*

Prof. José G. Oliveira – Para hierarquizar crio situações em que esses princípios apareçam com uma grande densidade de modo a que os jogadores realizem esses comportamentos com muita frequência. Contudo, nas situações que praticamos os jogadores têm várias possibilidades e procuramos que escolham em função do que nós pretendemos, ou seja, face à ideia de jogo que eu tenho. Voltando ao exemplo anterior das transições: crio exercícios onde os jogadores podem optar pela transição em segurança ou pela transição em profundidade mas vou levá-los a escolher mais vezes as transições em segurança do que as transições em profundidade e de risco porque estas vão fazer com que percam sistematicamente a posse de bola enquanto que a transição em segurança vão permitir que entrem em organização ofensiva e percam poucas vezes a posse da bola. Ou seja, crio situações em que acontecem muitas transições e direciono as escolhas dos jogadores para a forma como quero que eles joguem porque eles ao identificarem isso em situação de treino também o vão fazer em situação de jogo.

Marisa Gomes: *Mesmo para o desenvolvimento dos sub de sub-princípios concebe e cria as situações de exercitação desta forma?*

Prof. José G. Oliveira – Sim, crio situações de modo a que eles façam determinadas coisas que quero que façam em jogo. O objectivo é sempre levá-los, direccioná-los para aquilo que eu quero que façam.

Marisa Gomes: *Temos vindo a falar do desenvolvimento dos princípios de jogo ao longo do processo, então como faz essa operacionalização semanalmente? Pode, de uma forma sintética, dizer-nos como estrutura o seu padrão semanal?*

Prof. José G. Oliveira – Nós jogamos aos Sábados mas no entanto, imaginemos que jogamos Domingo porque a lógica é a mesma. Então referimo-nos ao período de tempo que vai de Domingo a Domingo. Folgamos no dia seguinte ao jogo, que corresponde à Segunda-Feira. Na Terça-feira, o objectivo é o da recuperação dos jogadores e por isso, as situações são muito descontínuas. Neste dia, faço com que os exercícios tenham uma velocidade de contracção muito reduzida, a duração da contracção também reduzida e a tensão da contracção também muito reduzida. Crio exercícios muito descontínuos, com muitas paragens e com um esforço característico do nosso jogo mas com uma redução muito grande tanto a nível da velocidade, da tensão e da duração da contracção. Para além disso, neste dia treinamos alguns sub-princípios que entendemos que devemos treinar face ao que aconteceu no jogo anterior (bem ou mal) e face aquilo que perspectivamos ser o próximo jogo. Imaginemos o seguinte: estivemos mal em termos de organização ofensiva em saída para construção curtas ou seja, a bola não entrava bem no sector intermédio devido ao mau posicionamento dos médios, do posicionamento dos defensores que também escolhiam o momento errado para fazer o passe, devido à fraca qualidade do passe e etc. Então, nesse dia (Terça- feira) fazia exercícios de passe como quero que apareçam

no jogo mas sem oposição para corrigir os aspectos importantes que estavam errados.

Depois de fazer este tipo de passe com a defesa passava a realizar passe com a defesa e meio campo sem oposição para corrigir o que erraram e como deveriam fazer. Ou seja, treino alguns sub-princípios que estiveram mal mas também posso treinar outros aspectos que já perspectivado que poderão acontecer no próximo jogo.

Imaginemos o seguinte: sei que no próximo jogo a equipa adversária tem um sector atacante que condiciona muito a saída da bola pelo corredor central e permitem essencialmente, as saídas pelos laterais. Então, como nós sabemos sair pelo corredor central mas também pelos laterais, aviso a equipa que a equipa adversária condiciona muito a saída pelos centrais mas permite sair com alguma facilidade pelos laterais. Isto para que os jogadores fiquem logo a saber.

Então neste treino já privilegiamos algumas saídas pelas laterais de modo a preparar a equipa para o que potencialmente poderá acontecer no jogo que vem a seguir, de acordo com a nossa forma de jogar. De uma forma muito simples, realizava a saída pela defesa sem oposição para a equipa adquirir segurança na saída pela zona central e também pelas zonas laterais.

Marisa Gomes: *Então, já contempla o lado estratégico neste dia?*

Prof. José G. Oliveira – Sim, já contemplo o lado estratégico. No meu entendimento, o lado estratégico deve ser contemplado em função dos nossos princípios, da nossa forma de jogar.

Nós devemos abordar o lado estratégico sem que este colida com a nossa forma de jogar porque se o lado estratégico não ajuda a desenvolver a nossa forma de jogar então, não o devemos abordar. Isto porque o importante é o

nosso jogo. Por exemplo, imaginemos que sabemos que os adversários condicionam as saídas pelo corredor central com os ponta de lança a pressionarem muito a defesa e aviso os meus jogadores que eles pressionam a zona central mas que não pressionam as laterais. E como sabemos sair tanto pela zona central como pelas laterais então, se eles nos pressionam na zona central, saímos pela lateral. Assim, preparamos a defesa para o caso disso acontecer. Mas imaginemos que o adversário nos pressiona não na zona central mas nas zonas laterais porque sabiam que íamos pensar que eles iam fazer isso e então, procuram surpreender-nos fazendo pressão nas laterais. Neste caso, a equipa tem de ter capacidade para sair pela zona central apesar de termos treinado para sair pelas laterais. Ou seja, o lado estratégico não condiciona os nossos princípios de jogo porque apesar de termos incidido e preparado as saídas pelas laterais nós temos capacidade para sair a jogar pela zona central.

Não podemos esquecer que o jogo também depende do lado estratégico do adversário que pode surpreender e contrariar o que pensamos que iria acontecer. Por isso, nós fazemos opções estratégicas que nos ajudam na nossa forma de jogar e não colidem com os nossos princípios.

Marisa Gomes: *Voltando ao padrão semanal. O que faz normalmente à Quarta-feira?*

Prof. José G. Oliveira – Na Quarta-feira treinamos essencialmente sub-princípios que têm a ver com os nossos grandes princípios e incidimos nos aspectos não tão colectivos mas sobretudo ao nível dos comportamentos intersectoriais e sectoriais. Em termos de esforço, promovo situações onde predominam as contracções de tensão muito elevada, de duração reduzida e uma velocidade de contracção elevada mas não muito elevada. Treinamos

fundamentalmente sub-princípios neste regime de esforço onde aproveito para abordar os comportamentos de cada sector e da articulação entre sectores. Para isso, crio situações com um número de jogadores relativamente pequeno, com espaço reduzido e com um tempo de duração também reduzido e portanto, com muitas paragens. Neste dia, os exercícios são muito descontínuos porque há muita pressão e muita rapidez de execução e por isso, eles fazem e param para voltar a fazer.

A Quinta-feira é o dia em que abordamos essencialmente os grandes princípios de jogo e treinamos a articulação dos sectores com toda ou quase toda a equipa mas sempre com o privilégio dos grandes princípios ou alguns sub-princípios que estão muito relacionados com esses grandes princípios. Para isso, os exercícios decorrem em espaços grandes, com um grande número de jogadores e portanto, a dinâmica destas situações promove um esforço muito semelhante ao da competição que pretendemos. Por isso, o tipo de contracções predominantes neste dia têm uma maior duração, a velocidade de execução já é mais reduzida e a tensão da contracção também é mais reduzida. As situações decorrem em campos grandes salvo algumas excepções, como no caso de irmos jogar num campo pequeno ou contra uma equipa que pressiona e condiciona muito os espaços e por isso, temos a necessidade de jogar em espaços mais reduzidos. Estes campos têm sempre a largura máxima (excepto quando vamos jogar num campo mais estreito) e reduzo sempre o comprimento ou seja, em termos de profundidade.

No dia de Sexta-feira treinamos sub-princípios onde normalmente fazemos trabalho entre sectores embora possamos incidir ao nível de cada sector. Em termos de esforço privilegiamos a velocidade de contracção, que aumenta significativamente (relativamente ao dia anterior), a tensão aumenta ligeiramente porque se a velocidade da tensão aumenta então a tensão também aumenta e a duração é reduzida. A minha grande preocupação é que nos exercícios haja uma grande velocidade de decisão por parte dos

jogadores, que sejam rápidos a decidir e a executar. E para que isso seja possível crio exercícios onde não há oposição ou há uma oposição reduzida comparativamente ao jogo como situações de 4 ou 5 contra 0, situações de 10 contra 0, de 8 contra 4, de 7 contra 3 de modo a facilitar a rapidez de decisão e de execução por parte dos jogadores.

Por vezes, crio alguns exercícios de 8x8 ou 10x10 num campo muito reduzido para não haver espaço e os jogadores serem obrigados a decidir muito rapidamente. O importante nesta situação é a rapidez de decisão e de execução e é esse o objectivo que pretendo. Neste sentido, tenho reduzido cada vez mais os exercícios com uma oposição com o mesmo número de jogadores para facilitar a velocidade de decisão e de execução. Isto porque já nos estamos a aproximar do jogo e por isso, reduzo nas intensidades que têm a ver com o jogo, para começarmos a recuperar desse tipo de esforço para o jogo de Domingo.

Relativamente ao dia de Sábado, é um treino de pré-activação para o jogo porque visa a recuperação através de um esforço muito mais reduzido com tensão e velocidade elevadas mas a uma densidade mínima e com uma duração muito reduzida.

No fundo, o que pretendo neste dia é recuperar dos dias anteriores e activar os jogadores para o jogo do dia seguinte. Para isso, treino alguns sub-princípios muito simples e aproveito para relembrar alguns aspectos que treinamos durante a semana mas sempre sem grande esforço ou seja, sem oposição. Sem grandes exigências de concentração, relembramos alguns aspectos que abordamos ao longo da semana como por exemplo, o que estamos a fazer bem algumas das características do adversário. No fundo, relembrar o que fizemos durante a semana.

No entanto, podemos abordar alguns sub-princípios que considero relevantes mas sem dar grande ênfase ao lado aquisitivo porque não quero que haja

grandes solicitações em termos de concentração uma vez que vão ter jogo no dia seguinte. É basicamente uma pré-activação.

Marisa Gomes: *Agora gostaria que o professor nos esclarecesse como estrutura a sua unidade de treino.*

Prof. José G. Oliveira – Para ser mais claro, imaginemos o dia de Quarta-feira. Iniciamos com a activação do jogador tendo em consideração o tipo de esforço a que ele vai ser submetido. Por isso, a activação de Terça-feira é diferente da Quarta como a activação de Sexta é diferente da de Quinta. Todas as activações são diferentes porque estão dependentes do tipo de esforço que vamos privilegiar.

Este aspecto é muito importante porque há algum tempo atrás eu não fazia uma activação em todos os treinos e começava logo com situações que incidiam nos objectivos tácticos que eu queria para o treino. Mas como estas situações eram muito exigentes em termos de concentração, havia alguns jogadores que não conseguiam estar logo concentrados. Não tinham capacidade para começar o treino concentrados e por isso pediram-me para fazer uma activação antes de realizar esses exercícios. Desta forma queriam preparar-se para o treino porque não conseguiam estar logo predispostos às grandes exigências de concentração que o treino requisita. E achei este aspecto muito curioso pelo facto deles sentirem necessidade de me pedir uma activação para poderem estar melhor nas situações posteriores. Face a isso agora fazemos sempre a activação com uma determinada configuração, em função do que vamos incidir nesse treino.

Quanto à estruturação da unidade de treino vamos contextualizar imaginando que esta Quarta-feira quero treinar essencialmente organização defensiva dos diferentes sectores com transições defesa-ataque. E tenho consciência que ao treinar os aspectos mais defensivos da minha equipa também estou a treinar

os aspectos ofensivos dos outros jogadores e por isso, formo logo as equipas de modo a treinar os aspectos defensivos mas também os ofensivos embora eu vá estar essencialmente preocupado com os comportamentos defensivos e de transição ofensiva enquanto que os meus adjuntos é que vão estar preocupados com os aspectos ofensivos e também de transição defensiva dos outros jogadores.

Então, fazemos um treino com muitas transições para haver frequentes mudanças de atitude e retiradas da bola da zona de pressão. A partir deste objectivo crio o exercício porque um dos aspectos fundamentais nas transições ofensivas é a mudança de atitude dos jogadores de modo a tirar logo a bola da zona de pressão. Vejamos por exemplo um exercício que fazemos em que divido equipas de seis em dois sub-grupos de três em que durante 1,5' existem imensas transições. No entanto, apesar deste exercício não ser por sectores as equipas são feitas de modo a que determinados jogadores joguem juntos, em função do que eu quero.

De seguida, direccionávamos os exercícios de modo a treinar por sectores em termos posicionais e fazíamos por exemplo, a organização da defesa para treinar comportamentos defensivos e de transição ofensiva do modo como nós queremos que sejam feitas. E para isso, havia a outra equipa a trabalhar a organização ofensiva do meio campo com transições ataque-defesa.

Num outro jogo, fazíamos a organização defensiva e transições ofensivas da defesa e organização ofensiva e transições defensivas do sector atacante. Deste modo estávamos a incidir sobre estes aspectos da organização com exercícios Específicos.

Depois fazíamos o contrário em que a defesa passava a treinar a organização ofensiva e transição ataque-defesa enquanto que o meio campo trabalhava a organização defensiva e transições defesa-ataque. Fazemos isso com jogos em que o guarda-redes joga nos defesas que têm como objectivo marcar golo em determinadas balizas, que são estrategicamente colocadas para promover

zonas de saída da bola. Do outro lado, os jogadores do meio campo procuram impedir que marquem golo e tentam ganhar a posse da bola para realizar transição defesa-ataque, jogando em segurança ou em profundidade, consoante o que entenderem melhor. Desta forma, estamos a treinar coisas diferentes para os diferentes jogadores e o treino está a ser construído em função disso.

Depois iríamos treinar com vários sectores como por exemplo, a articulação entre a defesa e o meio campo em que colocávamos numa equipa a linha defensiva e os jogadores do meio campo contra os atacantes e o outro meio campo. A bola sai a jogar pela equipa dos atacantes e meio campo com objectivo de marcar golo e portanto, estão a trabalhar a organização ofensiva e a transição ataque-defesa. Deste modo, incidimos nos princípios que estivemos a treinar no início apenas por sectores e agora fazemo-lo ao nível da articulação entre os sectores. Nestes exercícios podemos ter jogadores de todos os sectores ou apenas um número parcial em que por exemplo, na defesa em vez de utilizar quatro defesas posso fazer apenas com três. Deste modo direccionamos o treino em função dos nossos objectivos iniciais ou seja, todos os exercícios concorrem para o que nos queremos incidir. E abordamos o treino desta forma nos diferentes dias.

Por exemplo, à Quinta-feira para trabalhar essencialmente os grandes princípios crio situações onde se incide nesses grandes princípios mas também na relação entre esses mesmos princípios. Para isso, conto com a equipa toda ou apenas com determinados jogadores mas sempre com jogadores de todos os sectores de modo a haver interacção entre todos os sectores podendo ser uma situação com oito jogadores constituída por dois atacantes, três médios e três defesas ou quatro defesas, três médios e um atacante. Mas isto depende muito do que eu quero treinar porque imaginemos que quero treinar na Quinta-feira organização ofensiva ao nível da posse e circulação da bola. E quero fazer isso, impondo um grande grau de dificuldade

à equipa que tem a posse da bola porque sei que a outra equipa vai pressionar muito. E também sei que isso vai exigir uma grande mobilidade dos nossos jogadores e por isso, vamos trabalhar esse aspecto.

Para isso, constituo a equipa estrategicamente ou seja, organizo os jogadores de modo a criar essas dificuldades no próprio treino. Imaginemos o seguinte: quero que a bola esteja predominantemente no meio campo e ataque sem chegar muitas vezes à defesa e muito menos aos centrais. Para isso temos de pressionar muito à frente e mesmo quando estamos em organização ofensiva, com a posse da bola, temos de ser muito fortes para que a bola não chegue aos centrais. Então, para acentuar isso constituo a equipa sem os centrais e assim, deixa de haver referências de passe atrás. Desta forma são obrigados a jogar só com o meio campo e com o apoio dos laterais porque retiro estrategicamente os apoios centrais. Isto é uma situação mas posso criar outras.

Imaginemos que quero que a equipa tenha uma grande posse de bola chegando a descansar em posse e por isso não podemos jogar muito em profundidade. Sabemos que a equipa adversária é fraca por isso, teremos facilidade de marcar golos e portanto, quero que tenha uma posse de bola com muita qualidade para não a perder ainda que o adversário nos pressione. Pretendo que a equipa faça a gestão do jogo em posse e circulação da bola com pouca profundidade e para configurar o jogo desta forma constituo a equipa sem os ponta de lança. Assim, a equipa faz a posse da bola entre a defesa e o meio campo com determinadas características ou seja, circular para podermos descansar com a posse da bola. Transmito o que pretendo aos jogadores e reforço esse aspecto específico com a própria configuração do exercício.

Marisa Gomes: *Como concebe a Intensidade dos exercícios?*

Prof. José G. Oliveira – Eu não falo em Intensidade mas em Intensidade máxima relativa porque é a intensidade necessária para se fazer determinado exercício com êxito ou seja, a intensidade é relativa aos objectivos que traçamos para o exercício. Desta forma contextualizamos a intensidade porque em determinadas situações o jogador para ter êxito deve estar parado, outras vezes a correr muito, outras vezes a correr pouco ou a fazer uma «cocha» a outro. O importante reside na parte qualitativa do jogo e tem a ver com a execução que permite ao jogador ter êxito na situação em que se encontra, sendo lento ou rápido. Deste modo é relativa ao contexto da situação e por isso, falo em máxima relativa.

Marisa Gomes: *De acordo com esta lógica, o professor gere a intensidade das situações através da oposição que coloca nos exercícios?*

Prof. José G. Oliveira – Exactamente, com ou sem oposição, com mais ou menos espaço, com mais ou menos jogadores. Tenho de jogar com tudo isso.

Marisa Gomes: *O professor falou de grandes princípios, de sub-princípios e de sub-princípios de sub-princípios. Pode dar-nos um exemplo?*

Prof. José G. Oliveira – Sim. Consideremos o momento de transição ataque-defesa. Um grande princípio deste momento é a pressão imediata ao portador da bola e ao espaço circundante. Um sub-princípio desse grande princípio é o fecho das linhas para se entrar em organização defensiva ou para ajudar na pressão sobre a bola. Deste modo, o fecho das linhas procura ir ao encontro da zona de pressão que nós criamos e por isso, não é um fecho de

linhas recuado mas na zona da perda da bola e que pode ser numa zona avançada. Este é um sub-princípio.

Um outro sub-princípio consiste em fechar a equipa criando várias linhas em profundidade para haver apoios permanentes entre todos os jogadores. Um outro sub-princípio é não permitir que a equipa adversária tenha a posse da bola no interior da nossa equipa, quando não conseguimos ganhar a posse da bola. Assim, procuramos obrigá-los a jogar para o exterior da nossa equipa.

Agora um sub-princípio deste sub-princípio é a mudança de atitude dos jogadores do momento ofensivo para defensivo porque os jogadores facilmente mudam de atitude defensiva para ofensiva mas o contrário não acontece. Ou seja, quando a equipa tem não tem a posse da bola e ganha a posse da bola os jogadores facilmente reagem e estão predispostos para agir. No entanto, mudar de atitude ofensiva para defensiva é mais difícil e poucos os jogadores o conseguem e isso treina-se. O que acontece muitas das vezes é que se o jogador que perdeu a posse da bola ou outro jogador qualquer mudar de atitude rapidamente evita o contra-ataque, pode evitar um golo e pode fazer com que se ganhe logo a posse de bola. E por isso, este é um aspecto fundamental e é um sub-princípio de um sub-princípio.

Anexo 2: Entrevista a Prof. Marisa Silva Gomes

(30 de Outubro 2008)

Afonso Montenegro: *A periodização táctica respeita uma forma diferente de ver o mundo e o homem, é esta uma forma complexa?*

Prof. Marisa Gomes – A Periodização Táctica é uma periodização relativamente recente, comparativamente à periodização convencional, sendo uma periodização que se distingue das outras porque entende o jogo, o homem e as interacções de uma maneira diferente. Essa maneira diferente podemos dizer que, é à luz de um pensamento complexo. E o que é isso de um pensamento complexo? O pensamento complexo é entender o homem segundo uma identidade inteligente, à luz das suas interacções com os outros, entender o homem como um ser que também é circunstâncias. E tudo isso faz também com que o jogo ao ser analisado segundo o pensamento convencional, que rege a periodização convencional, não se ajuste. Se não se ajusta, a periodização táctica é uma alternativa que o Professor Vítor Frade encontrou e tem vindo a construir continuamente, de fazer com que a teoria se adeque à natureza e à essência do próprio jogo. Ele em 1979 falava, no seu programa de cadeira, na Teoria do Caos, numa abordagem sistémica, isto numa altura em que a Teoria do Caos não era o que é hoje, a teoria Sistémica não era o que é hoje, as neurociências quase que não existiam e isso resultou dos problemas que ele teve na prática, ao interpretar o jogo e aquilo que necessitava que o treino tivesse para conseguir jogar da forma que pretendia e fez com que ele fosse pensando nas coisas de uma maneira diferente, que não se adequavam à teoria dos jogos e à teoria convencional que estava presente. Foi criando um caminho alternativo e hoje a periodização táctica assume contornos concretos, por vários treinadores, com um corpo teórico muito forte,

sustentado sobretudo na evolução da ciência, não da tradicional mas da nova ciência. E que quem estiver apoiado na etnometodologia, na sociologia, nas neurociências, na teoria dos sistemas, no pensamento ecológico, encontra bases e fundamentos concretos para dizer “A periodização táctica afinal tem toda a fundamentação científica que necessita”. No entanto, nós sabemos que todas as mudanças... As pessoas têm medo da mudança e o medo da mudança muitas vezes expressa a dificuldade que as pessoas têm em ver aquilo que existe. Para mim o jogo é um conjunto de interacções porque joguei futsal, jogo futebol e vejo que o jogo é a minha capacidade de interacção com os outros. E estarmos todos dentro de um contexto e resolvermos os problemas porque ambas as equipas têm objectivos semelhantes. (*a interacção é assim a dinâmica invariante do jogo.*) Exactamente, portanto começo a ver o jogo e acho que o jogo é uma interacção e compreendo que os comportamentos não são algo abstracto. São uma coisa do passado tendo em conta aquilo que pretendemos no futuro e tudo isso condiciona. Condiciona a acção em si, a interacção, o entendimento e portanto, o desenvolvimento do contexto. O desenvolvimento do contexto é aquilo que fazemos em termos de equipa, tendo em conta o adversário e a evolução do próprio sistema. A Periodização Táctica é uma periodização que se preocupa fundamentalmente com o Jogo e ao ter essa preocupação, ocupa-se com o jogar, tendo em conta que cada contexto é um contexto e as circunstâncias fazem com que o seu desenvolvimento seja particular. E isto porquê? Eu tenho um exemplo muito concreto: estou num clube, no Foz, e “peguei” numa equipa que subiu para a 1ª divisão com algumas dificuldades técnicas, com muitas dificuldades no entendimento do Jogo e o Jogo para eles é uma coisa selvagem. Uma coisa selvagem cujo padrão resultou de um entrosamento natural que surgiu entre eles. Foi, depois ao longo dos anos, adquirindo uma determinada configuração tendo em conta o treinador que eles tinham e o entendimento que o treinador tinha das coisas. Que é muito condizente com aquilo que os pais, familiares e

as pessoas pensam do jogo, que é “pontapé para a frente”. O “pontapé para a frente” para eles é que é jogo. Portanto, se escolher algo para além disto é uma coisa abstracta para eles, aquilo que é real para mim, é abstracto para eles. Do mesmo modo, se disser que o jogo é sobretudo tomar decisões e sermos inteligentes, para eles o jogo é sobretudo o lado da disputa da bola, do adversário, a agressividade combativa, quando para mim “isso não existe”. Existe enquanto realidade na cabeça deles e tenho de gerir essa realidade porque senão, eu é que estou a ser abstracta. Isto para provar o quê? Um contexto é um contexto e se chegasse a este contexto e dissesse “Não, isto não existe”, ia estar sempre a falar para o boneco porque não entrava na cabeça/corpo deles. Agora, tenho de ver que aquilo que é a realidade contextual, a realidade da cabeça deles, e ir interferindo gradualmente nisso. Tem sido uma experiência espectacular no sentido que todo o contexto (ou envolvimento) diz que o jogo é “pontapé para a frente”, ou seja, um conjunto de coisas que não acredito que seja, o melhor. E o que é que isto faz? Faz com que eu tenha de ter um processo de treino que os leve a jogar do modo como eu quero, de uma forma nãoconsciente. Porque, quando lhes digo que eles têm de jogar de “pé para pé”, eles respondem constantemente: “Oh Mister, isso não dá”. Porquê? Porque os comportamentos anteriores que eles tinham (e têm) eram de “pontapé para a frente”, e de facto, sempre que encontramos uma dificuldade maior ou qualquer outra coisa que nós não conseguimos “dominar”, o que emerge é o “pontapé para a frente”. Porque é aquilo que é real na cabeça deles, é nisso que eles se sentem seguros, são os seus hábitos anteriores. No entanto já vejo, dentro do jogo selvagem, algumas coisas, algumas nuances daquilo que eu quero. Portanto, está a existir aquisição ainda que eles não tenham consciência disso. E a periodização táctica é isto, é sobretudo o contrariar de um contexto geral de que o futebol é isto porque não é! O futebol é também esta realidade. O futebol é tudo aquilo que as pessoas que o estão a fazer, fazem. Como eu dizer, que para mim a força é uma coisa

que não existe, a velocidade é um contexto que “não existe”, mas que existe! O que é que eu quero dizer? A força é uma contracção muscular que resulta de uma enervação nervosa, e portanto, este lado físico tem um suporte emocional, logo, aquilo que as pessoas dizem de psicológico é físico e o físico tem aquilo que as pessoas dizem que é psicológico. Portanto a força e a velocidade são coisas que para mim não existem mas eu tenho de ter consciência que para as outras pessoas existem. Para mim, se perco um jogo é por causa da organização de jogo mas para as pessoas, como tenho treinadores meus a dizerem: que perdem o jogo porque não tiveram “pulmão”! E eu pergunto: “Mas não tiveste «pulmão» para quê? Para defender? Para atacar?”, e eles não sabem falar do defender e do atacar! Não percebem a organização do jogo e então, refugiam-se em coisas completamente abstractas, no fundo em fantasmas! No entanto, na realidade onde eu estou, quem está a falar em fantasmas sou eu! Então, não tenho de falar, tenho de os levar a fazer. E então, a periodização táctica, demarca-se das outras todas exactamente por isso. Primeiro, porque se preocupa com aquilo que é efectivamente o jogo, com aquilo que pode fazer com que haja mudanças no jogo, que são os comportamentos e por isso é uma periodização complexa. Porque tem sido uma dificuldade enorme para os miúdos, que são juvenis, perceberem porque não correm à volta do campo para ganharem a performance física. Tem sido um problema! Como tem sido um problema, eles jogarem já dentro do padrão que eu quero. Chegam aos jogos e quando as coisas descambam, voltam aos comportamentos antigos. Agora, tenho de reconhecer que isso é o que os deixa mais à vontade. E também tenho de reconhecer que em alguns jogos, estar a pedir para eles não fazerem aquilo é a mesma coisa que estar a dizer para eles não jogarem. Um exemplo muito concreto: os miúdos têm uma dificuldade enorme para enquadrarem com a bola... *(no momento defensivo?)* Sim, no momento defensivo. Porque digo que nós devemos pressionar em determinados contextos e eles sistematicamente saem de rompante, sendo

facilmente “batidos”. No entanto, nos jogos de maior dificuldade em que o adversário joga com isso, eles saem de rompante, e se eu passar o jogo todo a dizer: “Não entra de rompante”. Sei que eles não vão deixar de o conseguir fazer durante o jogo. Se eu disser “Não entra de rompante” o jogo todo, vai chegar uma altura que eles não fazem nada. Porquê? Porque não conseguem deixar o hábito antigo naquela situação. Portanto, estar a dizer aquilo é “acabar” com os miúdos. Então, “deixei-os” entrar de rompante porque de vez em quando eles até ganham a bola, é melhor do que não fazer nada. *(Pelo menos naquele contexto do jogo, não vais conseguir alterar.)* Não consigo, e ainda assim no contexto de treino é preciso muita prática, muito tempo de acção. Por isso digo que tenho de levar os miúdos pelo lado nãoconsciente, pelo lado da prática. Porque estou-lhes a dizer que é preciso fazer aquilo na explicação do exercício, e eles quase que não ouvem. Mais, tem situações em que eles contrariam, “Ah, mas isso não é possível fazer”. Então, já estou naquela fase em que não lhes digo qual o objectivo. Crio o contexto em que a coisa acontece, mesmo que eles não tenham consciência disso. É difícil? É muito difícil. Fazer com que o corpo faça aquilo que a cabeça não quer conscientemente, é muito complicado, demora muito mais tempo, exige um processo de treino muito mais específico, e que não era possível com qualquer outra periodização. Tinha de ser com a periodização táctica, com o princípio metodológico das propensões, com o princípio da Especificidade. E esta Especificidade é até neste contexto, neste lado macro, o que é também as cabeças dos pais! Nos jogos em campos mais pequenos, os pais não param de dizer coisas contrárias aquilo que a gente quer. E isso tem interferência no desenvolvimento do jogo, tem interferência no papel dos jogadores. E nós não podemos dizer que sai a equipa toda e vêm outros. Como por exemplo, tenho dois miúdos que são os líderes, um central e um ponta de lança. Porquê? A maneira como eles jogavam, era o central que tinha alguma técnica e algum cabedal, metia a bola na frente, e então aquilo era futevólei. E sei que nas

situações de “aperto”, eles são as pessoas a quem os outros jogam a bola. O jogo está completamente viciado nestes dois jogadores. Podem estar sozinhos mas passam a bola ao ponta de lança, está viciado! Mas se eu tiro estas duas referências, então não jogamos! Agora, estou a fazer com que, primeiro: a actuação do central seja sempre pressionada para que ele não consiga fazer aquilo; segundo, ponho sempre pressão sobre o ponta de lança, para que ele não esteja sempre sozinho e levar os outros a perceber que aquela não é a melhor opção. Paro o treino e digo: “Reparem, não é a melhor opção”, e eles contestam! Mas fazem e a seguir já não metem a bola no ponta de lança. (Claro, é um contexto propício a...) Isto é que se chama o princípio das propensões. Por isso é que eu digo que o treinador tem de ser um alquimista e que tem de dominar isto. Esta realidade tem-me levado a assumir uma atitude que antes não tinha. Anteriormente, apostava muito nos conceitos e era mais uma treinadora centrada apenas naquilo que queria que acontecesse, no idioma que queria que acontecesse e queria transmiti-lo, descurando um bocadinho a intervenção neste lado selvagem. Da linguagem que eles traziam em si. Também eram mais pequeninos e isso não era tão evidente. Agora nos juvenis eles já têm um corpo de conhecimentos inconscientes, que são difíceis e demoram muito tempo a desaparecer. Não conseguia interagir tanto neste lado selvagem o que já estou a conseguir. Não consigo ainda como quero, mas noto que estou a ter mais capacidade de interagir neste lado selvagem. Há uns tempos atrás, se calhar, era capaz de estar o jogo todo a berrar, a dizer para eles não entrarem de rompante, agora já não faço isso porque sei que isso não me leva a lado nenhum. Uma das características que esta aprendizagem me tem dado é exactamente o começar a reconhecer o quanto é que tenho de falar, e aquilo que posso mudar com as palavras. Chego à conclusão muito engraçada que é, quanto mais percebo isso, mais calada estou! Agora, também tenho consciência que se estiver um jogo todo calada, os miúdos se sentem perdidos. Porque eles estão habituados a isso. Existe um treinador do

outro lado que está sempre a falar, e então, de vez em quando é preciso eles sentirem que está ali alguém! (É quase como sentirem a ausência do líder.) Exactamente, porque ainda não existe uma prática e um funcionamento nos quais... Eu falo e eles não me ouvem. (Praticamente serem autónomos.) Exactamente, isso ainda não existe. Portanto, também tenho de ter consciência disso, e interagir com isso porque senão estou-me a subtrair de uma realidade. E também porque, acho que na fase da formação não deve ser totalmente calados, porquê? Porque acho que o jogo é um momento de aprendizagem, percebes? E é um momento de aprendizagem muito enriquecedor. Agora é sobretudo no chegar ao intervalo, sistematizar as coisas e dizer é “assim e assado”. E a segunda parte, se calhar, passa pela configuração deles já ser um bocadinho diferente. Como também dizer a um jogador: “Estás muito à frente e tens de jogar mais atrás”. Sendo que esse pormenor faça com que ele jogue melhor. Sem dúvida alguma, e é uma aprendizagem! Ou então dizeres: “Olha, não venhas tanto para a linha”, como ainda me aconteceu ontem a um pivô que se chegou demasiado para a linha. E ele não acredita que jogando no meio ganha mais bolas, tem mais tempo para quando ganhar a bola jogar no outro lado. E ontem disse-lhe: “Não venhas, fica aí”, e logo a seguir ganhou a bola, não ganhou no momento imediato mas ganhou logo a seguir e libertou-a para o outro lado. Chamei por ele e disse-lhe: “Viste como tu ali ganhaste a bola? E tiveste condições para jogá-la?” E ele fez-me sinal positivo porque reconheceu. Por isso, isto foi uma aprendizagem, foi um ganho. (Também porque marcou o momento positivamente.) Claro, tinha de marcar! Porque também é uma característica muito importante neste contexto. Eu quero mudar comportamentos que é mais do que ter que lhes dizer o que têm de fazer. Senão passo o tempo todo a dizer isso e eles começam a dizer: “O que ela quer é impossível”, que já é o que eles dizem. Então, o que todos têm de fazer é quando acontece alguma coisa importante valorizar, que é para eles todos dizerem: “Ele faz aquilo? Então, também consigo fazer.” Porque eles também

sentem muito o lado do afecto, é muito importante! No início, reconheço que descurava um bocadinho isso, e depois, até foi curioso porque aquilo que acho é que os afectos são uma coisa real. Aliás, não acho, tenho a certeza! É uma coisa real, são uma coisa física, uma coisa concreta e no entanto descurei um bocadinho isso. Serve para nós vermos o quanto o nosso subconsciente, nos leva a fazer coisas contrárias aquilo que a gente pensa! “Então, estou sempre a dizer isto, e agora descurei e não valorizei aquilo que devia ter valorizado”. Concluindo, acho que isto tudo demonstra o quanto a periodização táctica é complexa, e a complexidade resulta fundamentalmente disto. Termos a consciência de que ela é complexa, e não complexificada! É saber interagir com essa complexidade, é saber que não pode resolver os problemas todos de uma vez, porque as coisas não são estanques, nem abstractas. Pode resolver na cabeça do treinador mas isso não existe na realidade. Na realidade há sempre problemas, e também há que ter a capacidade de hierarquizá-los porque uns levam aos outros.

Afonso Montenegro: *Penso que existe um entendimento confuso, dos conceitos de Tática, de organização, de modelo. Eu gostava que esclarecesse melhor, o que entende por Tática e tática.*

Prof. Marisa Gomes – A periodização táctica, é denominada por esse nome porque é a periodização de um jogar. Podemos dizer que é a periodização do Jogo. Só que o Jogo é uma coisa que existe independentemente daquilo que a gente faz por ele, e isso é o Jogo. E depois, existe o Jogar, que é quando esse jogo adquire um contexto. Agora estou no Foz e tenho um contexto, é um Jogar. Só que esse Jogar, que é o contexto do Foz, tem uma parte de concretização que é a com a equipa. Esse jogar, já não é o jogar do contexto, é um jogar ao nível da concretização e por isso um jogar

com letra minúscula. E o lado de Tática, é saber que esse Jogar vai ter determinadas nuances porque tenho um modelo e tenho uma lógica com a qual eu vou desenvolver o processo. No fundo, a Finalidade que expressa a Intencionalidade. Porquê? Porque nós enquanto cultura temos uma Tática, um conjunto de princípios e valores. No meu Jogar, o lado da Tática é isso, os princípios lógicos que regem o nosso contexto. Isto é, é o idioma com o qual me vou começar a relacionar com os meus miúdos que relativamente ao que te falei anteriormente, ainda estamos a falar linguagens muito diferentes. Mas com o tempo, com o processo, a coisa vai encaminhar para essa lógica, e então é essa Intencionalidade. Porque esse lado da Intencionalidade, condiciona o jogar porque condiciona as intencionalidades. Levanto-me às oito horas da manhã, que para mim é cedo, na nossa cultura é cedo. No entanto, numa cultura totalmente diferente, às seis da manhã é que é cedo. Portanto, este princípio, esta lógica é completamente diferente. Então, a minha intencionalidade de me levantar às oito da manhã que é uma decisão micro, é sentida como: “Tenho de me levantar cedo amanhã”. Na outra cultura não, na outra cultura é: “Vou-me levantar super cedo amanhã”. Esse j pequeno tem significâncias diferentes face ao contexto macro, à lógica e à cultura, aos princípios. No jogar é a mesma coisa. A Tática, é desenvolver um Jogar, segundo uma lógica e um conjunto de valores. A minha equipa sabe que se tiver a bola sofre menos golos e passa a dominar melhor o jogo. No entanto, tenho consciência que a defender nós também temos de ter algum conforto porque vamos passar muito tempo a defender. E isso é uma lógica, mas como é que a gente vai defender? Como é que vamos atacar? Tudo isso tem de ser do âmbito da lógica. Da cultura de um país, passamos para uma lógica regional. Com essa lógica regional que adquire determinadas nuances, pelo contexto em si, pelo nicho ecológico que o caracteriza, passamos a ter um jogar, que é resultante do processo. E esse j pequeno é o tático. Faço um conjunto de coisas nas quais já nem penso nelas, porque já passei por um

processo de adaptação quando era mais pequenina. Ando de bicicleta e “não sei” como é que dou aos pedais, e se começar a pensar quase que caio. Porque é o lado nãoconsciente que domina as acções e não o consciente. Mas para aprender a andar de bicicleta cai muitas vezes, e tive de andar com rodinhas durante N tempo. Depois de aprender foi sempre a andar, e não esqueço. Faz parte do meu corpo, do meu contexto. *(Foi somatizado.)* Exactamente. E o jogar é a mesma coisa, o lado táctico do miúdo, ou do gráúdo, que toma uma determinada decisão, resulta daquilo que ele quer fazer no futuro, face aos valores e aos princípios que ele tem. Porque, por exemplo, temos como princípio tirar a bola da confusão, ou melhor, ainda estamos a caminhar para lá, ainda não temos. Tirar a bola da confusão, e tirar a bola da confusão implica jogar tendo em conta... Digamos que tirar a bola da confusão é um princípio, é uma lógica de resolução, mas como ela vai ser concretizada no aqui e agora depende das circunstâncias. No entanto, este aqui e agora é sobrecondicionado por este princípio. Se fizer parte do corpo deles, corpo/mente. Então, esse lado da Tática é um contexto no plano Macro, que depois se vai expressar no táctico micro até no subconsciente. Por exemplo, o levantar cedo ou levantar tarde. Aqui não é normal as pessoas andarem de fato e de bicicleta mas, eu vou a Itália e isso é norma. As pessoas nem pensam que vão vestir o fatinho e andar de bicicleta. E isto tudo é um conjunto de valores. Que faz em com que o vestir o fato, que é uma coisa inconsciente nas pessoas, tenha já em conta aquilo que ele vai fazer a seguir, se vai de mota ou vai de carro para o trabalho. Tendo em conta a cultura onde eles estão. E este lado de Tática ,é sobretudo um lado macro. Mas seria importante esclarecer que este lado Táctico organizativo, contempla o lado criativo. E este lado criativo, é saber que a minha equipa quer tirar a bola da confusão, mas tirar a bola da confusão não pode ser, dizer aos jogadores: “É pela direita, pela esquerda ou é por trás”. Têm de ser sobretudo eles próprios. Terem a capacidade de fazer tendo em conta as circunstâncias e para terem conta as

circunstâncias, uma vez que elas mudam, é ter capacidade de ajustamento. Ter capacidade de ajustamento, é saber jogar para a frente, para trás, para a direita e para a esquerda. (*Como o professor Frade diz “Nós damos o tema, e eles fazem a redacção”.*) Tem de ser! Porque senão, se tu disseses sempre ao lateral direito que ele tem de jogar no extremo, estás a reduzir. Se tiveres uma equipa adversária que fecha sobre o lateral direito, a tua equipa não joga. E o miúdo não tem capacidade de ajustamento, por isso é que os melhores jogadores são aqueles que têm capacidade de ajustar e para ter capacidade de ajustar é preciso ter capacidade de realização. Este lado táctico micro, tem repercussões no Táctico porque o lado Táctico é o emergente. O facto de ele só jogar pela direita condiciona toda a equipa. Se ele souber jogar pela direita, pela esquerda, pelo meio e por trás, faz com que a equipa se ajuste. Se ele recebe a bola e o meio estiver fechado, ele sabe jogar pela direita. Se ele só souber jogar pela direita e eles no momento perceberem que a direita está fechada, eles sabem que vamos perder a bola. Isto porque ele não tem capacidade de ajustamento. Isto é uma mecanização e por isso é que gente fala em princípios de acção. O lado táctico faz parte da natureza humana. Tu não fazes nada sem que tenhas uma intenção. Agora, as intenções podem ser conscientes, ou inconscientes. (*Então estás a dizer que a táctica, no fundo, é um conjunto de intenções que dão corpo à organização da nossa equipa?*) O lado Táctico macro é a emergência que resulta do jogar. É a finalidade, é para onde a gente quer ir, é a Intenção que a gente expressa enquanto todo. Que depois se repercute, ou se inscreve e se concretiza em cada uma das partes, sendo que essas partes são as interacções dos jogadores. É a concretização, é a emergência. Agora o importante realçar é que nós não conseguimos viver sem o lado táctico. Nós, seres humanos, não conseguimos. Agora, o lado táctico subconsciente, consciente ou inconsciente, tem manifestações... Como te dizia há bocado, os jogadores não sabem como fazem determinadas coisas porque aquilo é inconsciente, mas fazem! Fazeres com que os

comportamentos do lado inconsciente, sejam não comportamentos mas interacções, isso é que é difícil. Porque existe o lado do ajustamento, o lado natural. É a natureza humana e desrespeitá-la é dar tiros nos nossos próprios pés, aliás na nossa cabeça, que é aquilo que temos de mais valioso. Porque repara, se pusermos um conjunto de jogadores a jogarem, as interacções que eles vão ter uns com os outros surgem naturalmente, surgem espontaneamente. E nem temos consciência, mas sei que se o meu colega receber a bola, tenho determinado comportamento. Joguei futsal muitos anos na mesma equipa, e agora, reflectindo sobre as coisas, apercebo-me que sendo o fustal um contexto mais pequeno que o futebol de 11, isso é ainda mais evidente. Mas também é maior a tentação para a mecanização. Uma equipa de futsal, ou de basquetebol, que não tenham princípios de acção, isto é, ter os valores e ao nível da concretização poder fazê-lo de milhares de formas possíveis, ela torna-se mecânica. O empobrecimento do futsal tem sido exactamente esse. É a indeferenciação. São jogadores que não têm critério na maneira como resolvem as coisas e fazem naquilo que chamam de criatividade, malabarismo. A criatividade tem de ser organizativa..! (*Malabarismo?*) Malabarismo! Porque é um fim em si mesmo. Vemos muitos jogadores a procurarem a bola, mas só procuram a bola enquanto reacção individual, e portanto não é uma interacção. (*Existe também quando o comportamento cai fora de determinado padrão que eles mecanizam, eles depois não sabem agir.*) Porque não têm capacidade de ajustamento, e então perdem-se e entram em pânico. Porque não têm sensibilidade nem critério. Porque não têm capacidade de... Agora demora muito mais tempo! Demora muito mais tempo, a tua equipa saber adaptar-se quando tu jogas pela direita, ou jogas pela esquerda. (*Demora mais tempo, e é mais difícil de operacionalizar*) Mas tornas os jogadores mais inteligentes! A formação é outra e a tua capacidade de resolução de problemas é muito maior. Agora, para tornares inconsciente os princípios de acção, é complicado. (*O basquetebol*

tem sofrido esse problema, principalmente no momento ofensivo, das jogadas, jogadas, jogadas, e quando sai fora daquele padrão, os jogadores não sabem actuar. E estamos a falar desde a formação.) Exactamente. Repara uma coisa, a mecanização é o descurar da capacidade táctica dos jogadores. *(E o descurar também da ideia que o Homem é um ser inteligente.)* Exactamente. O lado táctico é a evidência cabal, de que nós somos seres inteligentes. E somos seres inteligentes porquê? Porque temos capacidade adaptativa. Agora essa capacidade adaptativa individual é a capacidade adaptativa ao contexto. Mas, não existe “o individual”, o individual é o contexto, mas dentro desse contexto também fazem parte outras pessoas, é o lado da cultura, é o lado do nicho ecológico, é a zona onde tu vives, é o teu país, é o teu mundo. Que também tem um lado temporal. O teu contexto de hoje, é diferente do dos teus pais há vinte anos atrás. E isso muda tudo. O teu lado adaptativo, repercute-se no t pequenino, até no modo como tu tomas banho, nos teus hábitos, na alimentação que tu tens. No jogar é a mesma coisa, sendo o jogar digamos que uma dimensão mais pequenina daquilo que nós somos. Cada vez que uma equipa ou um jogador tem comportamentos mecanizados, estão a negar a sua capacidade de ajustamento, a dele e a dos colegas. E um treinador que faça jogadores assim, primeiro está a tirar o critério de realização dos jogadores, e portanto, é ele o “cérebro” da equipa. Mas é um cérebro que não joga. Isto não é jogo, jogo enquanto dinâmica emergente e adaptativa. Se tu reparares nas melhores equipas do mundo de futsal... Quando há jogo, têm a capacidade de ajustar a diferentes problemas. Os melhores jogadores do mundo, distinguem-se dos outros porque conseguem ajustar. Não é: “Só sou bom nisto”, e depois face a outros problemas ele não tem capacidade de ser bom na mesma. Se não for bom na mesma acaba por morrer. A importância do lado táctico micro é fundamental para tu criares bons jogadores na formação, e isto porquê? Porque o treinador no desenvolvimento do processo, tem de construir um nicho ecológico que vai fazer emergir este lado táctico dos jogadores. Há jogadores

inteligentes, muito inteligentes com capacidade adaptativa, capacidade adaptativa intencional, o que vai fazer com que o lado da concretização seja cada vez melhor com a prática, com o jogar. Mas carece de tempo. Treinadores que não entendem isto, treinadores que só querem que ele faça 1x1 na linha, só querem que bata a bola cá atrás, estão a matar os miúdos! A matar os jogadores! Porque redu-los na condição fundamental para eles conseguirem ser cada vez melhores. *(Vamos imaginar no caso do basquetebol, um jogador no 1x1, mas que evidencia dificuldades no lançamento exterior, nós devemos manter aquilo em que ele é bom. Mas devemos dar outras opções, e isso é que o lado táctico micro, do detalhe. De ele saber, dentro de uma lógica, de uma cultura comum, de ele ter várias opções.)* Exacto, mas esse lado de ele ter várias opções, que estavas a falar da cultura, tem o lado Táctico, o treinador tem de ser o criador do contexto, o treinador tem de ser o criador do contexto Táctico. Isto é, ele fazer com que a minha equipa seja caracterizada por uma determinada lógica de funcionamento, e para isso tenho de criar um contexto propício, que faz emergir, os jogadores que têm mais inteligência, aqueles que têm mais capacidade de ajustamento. E naqueles que têm mais dificuldades em ajustar, vão ser mais evidentes as suas dificuldades. Mas, com o tempo e por arrasto, e por solicitação do contexto, até vão melhorar um pouco. Vão melhorar porque o processo de treino os obriga a isso. O que te quero dizer é que esse lado táctico micro tem de ser fabricado, tem de ser estimulado pelo treinador. Não dizendo as jogadas, mas criando... O meu jogador é bom no 1x1, como tu estavas a dizer, eu não vou parar a jogada e dizer: “Olha, eu não quero que tu faças 1x1”. Não, tenho é de colocar um opositor que, em 9 vezes que faça 1x1 passe apenas 5 vezes. E nessas 5 vezes nós temos de lhe mostrar alternativas. Agora, se quiseses que ele passe tens de lhe criar linhas de passe viáveis. Se calhar tens de pôr lá um jogador para que ele faça isso, e ele encontra a resposta. *(Estamos novamente a falar de propensões).* Exactamente, é tudo propensões. As propensões são o lado do nicho

ecológico. (*Ou seja, aquilo que tu pretendes criar.*) Exactamente. Um exemplo: para mim é evidente, que existe no futsal, no futebol, e de certeza que existe no basquetebol, são as situações de passe que se treinam. Na maioria das situações de passe que se treinam, as pessoas treinam como? Fazem a estrutura, alguns até fazem à sorte, outros fazem a estrutura estática e depois dizem: “Qualidade de passe, qualidade de passe”. Querem um passe tenso e direccionado. Isso para mim não é qualidade de passe porque não existe um ajustamento. Muitas vezes a qualidade de passe significa fazer um passe mais lento, que é para dar tempo do outro encontrar a bola no momento certo. Portanto, esse lado intencional do ajustamento táctico, sou eu que se calhar devo meter duas bolas e dizer: “A primeira não pode apanhar a segunda”. E eles até atrasam um bocadinho a segunda e aceleram a primeira. Isto é, houve um ajustamento de uns em relação aos outros, e por isso é que falo em interacções. Porque senão o passe é um fim em si mesmo, e se assim for, não vale de nada, estamos a trabalhar o gesto técnico mecânico, não estamos a trabalhar o lado táctico. Um exemplo, os meus miúdos actualmente têm muitas debilidades técnicas, então, a minha abordagem ao passe porque quero que eles saibam passar a bola, não foi chegar lá e dizer: “Qualidade de passe, qualidade de passe”, nem pensar nisso! Porquê? Porque se a qualidade técnica deles é má, o lado das intenções também não é muito bom. Estaria a perturbar a liberdade das intenções, o espaço para eles optarem... A minha primeira preocupação foi que eles optassem bem, e largassem aqueles vícios de jogar de cor. Então, se a minha preocupação é essa, não posso estar a ocupá-los na concretização do passe em si mesmo, se é tenso ou não. Se eu estivesse a fazer isso, eu estaria a perturbar o lado do ajustamento, que é a parte que me importa mais. Então, se a parte inicial que me importa mais era que eles tivessem uma capacidade de ajustar e perceber, então não “falei” na qualidade do passe. Agora quando começo a perceber que eles começam a entender o lado do ajustamento, agora sim, já posso incidir mais no lado da

concretização do passe. Porquê? Porque o lado da concretização, já começa a evidenciar alguma qualidade da intenção. Senão, estaria a ser perturbadora nas aquisições dos próprios miúdos. Por isso é que digo, a primazia tem de ser dada às intenções. Primeiro num lado macro, porque... O Henri Laborit, dizia uma coisa em 1970 fantástica: “Aquilo que caracteriza o homem é o lado projectivo”. Este lado projectivo é o lado da intenção. E as tuas acções hoje guiam-se por aquilo que tu irás fazer no futuro. Pode ser num espaço mais ou menos distante mas é isso. Este lado projectivo condiciona tudo. A minha equipa defende muito mal porque, ela defende para defender. Quando a minha equipa tem é de defender para atacar. Se a minha equipa, não defender para atacar... (*Defender torna-se um fim em si mesmo*). Exactamente. Se eu não ganho a bola tendo em conta que a quero pôr a jogar, tudo muda! Muda porquê? Porque eu vou à bola de qualquer maneira, quando se mudar esse princípio de intenção faço com que a concretização seja diferente. Eles passam a reconhecer o lado e o momento certo de a ganhar... (*São selectivos*). Exactamente, o ser selectivo, o ter critério, isto é que é táctica. Por isso é que é fundamental haver princípios de acção, é um princípio de acção tendo em conta esta intencionalidade porque a concretização é o lado físico, o lado visível para quem não entende este lado intencional. No entanto, é só uma finalidade, é a ponta do iceberg. É a mesma coisa que o meu pivot tentar passar por fora e não conseguir, mas sei que o princípio da intenção estava correcto. E portanto, não estou ali a desvalorizá-lo. Agora, este lado projectivo e este lado táctico têm a ver com um outro conceito: o da necessidade. A gente só ajusta, e só interage, em função das necessidades que temos. Aquilo que te dizia sobre o teu jogador, ele não tem necessidade de passar porque passa sempre no 1x1, portanto, temos de lhe criar uma dificuldade acrescida. Não é dizer, como vejo alguns treinadores, o miúdo finta o primeiro, o segundo e o terceiro, e eles mandam parar para ele passar a bola. Isto é uma aberração! O miúdo é que está certo, não é o treinador! O treinador deve é colocá-lo a jogar

contra uma equipa mais forte. (*Tem de adaptar o contexto.*) Tem de o obrigar. Por isso é que te digo, no meu processo de treino... Está a levar muito mais tempo. Podia ter muito mais facilidade dizendo para fazermos um ou dois comportamentos, jogamos assim e assim. Se calhar estava “certo” mas nos jogos isso não acontecia porque as características dos adversários são todas diferentes, os problemas que nos colocam são diferentes, não teríamos capacidade de ajustar e não seríamos uma equipa enquanto todo. Agora ainda não o somos um todo ainda como eu quero. Se calhar, daqui a dois, três meses... Este lado projectivo, daqui a uns tempos, guia-me e faz com que oriente o processo. Ainda domingo jogamos bastante mal, muito longe daquilo que quero. Mas tenho a certeza que estamos a caminhar para aquilo que quero. Ainda ontem fizemos um jogo treino e a equipa jogou, como já não jogava há muito tempo, contra Juniores, que nos apresentaram um conjunto de problemas totalmente diferentes daquilo que apresentou a equipa contra quem jogamos no domingo. Mas, isto foi resultante das adversidades que eles tiveram. Agora também reconheço, que na passada sexta feira cometi um erro, um erro metodológico. Que foi: estava no processo de treino e estávamos a fazer uma situação que não era muito reduzida, ou seja, a fracção ou o nível de organização até era intermédio e joguei no domingo. E o que é que aconteceu? Aconteceu que a situação correu muito bem, estava a ser muito aquisitivo. E eu, no contexto em que estou, exagerei no tempo e nas séries. E no domingo paguei por isso! Porquê? Porque o sistema descambou, e então, eles não tiveram frescura, não tiveram capacidade para... E então passaram a jogar naquilo que é mais simples, naquilo que conhecem, e no pontapé para a frente, porque não “têm de ajustar”. Foi péssimo! Mas reconheço, que isso não teria acontecido se eu não tivesse este lado. Por isso te digo, este lado do princípio das propensões, é um princípio muito complexo. Tens de ver não só o que tens agora, mas também aquilo que tu queres. E sei que no domingo também perdi por aquilo, mas também foi a prova evidente que aquilo foi aquisitivo na Sexta.

Se calhar, no domingo paguei por isso. Mas ontem vi a equipa a jogar muito bem, a fazer aquilo que eu quero. Portanto, isto é um aquisitivo face ao lado Projectivo, com P.

Afonso Montenegro: *O pensamento complexo apresenta um conceito muito importante, que é o de sistema. Considera que a equipa de futebol, de basquetebol, de futsal, é um sistema dinâmico complexo? Porquê?*

Prof. Marisa Gomes – Sim. É um sistema complexo porquê? A definição de sistema é um conjunto de elementos em interacção. A partir do momento em que existe interacção entre as pessoas, podemos delimitar um sistema. No entanto, a delimitação do um sistema é de acordo com aquilo que nós queremos. Por isso falamos do Jogar e do jogar, e de Tática e de tática e falamos de níveis de organização. Porque um sistema pode ser uma equipa de basquetebol com 5 elementos, uma equipa de futsal com 5 elementos e tem um nível de organização. O futebol de 11 já é um nível de organização mais amplo porque o conjunto de elementos em interacção é maior, portanto o contexto é maior. A delimitação desse contexto é diferente. O sistema não deixa de ser sistema, por fazer essa delimitação. Isto é como o corpo humano. O corpo humano é um sistema, se a gente o analisar como um sistema, como um todo. Mas dentro desse sistema, temos subsistemas porque existe a diferenciação funcional. É como os jogadores, o conjunto de sectores, os jogadores. Existe uma diferenciação funcional. Portanto, o coração ou os pulmões não deixam de ser corpo. (*Não são algo à parte do corpo.*) Não são algo à parte, são um subsistema. São um nível de organização pertencente ao corpo. Há diferenciação mas não há... (*Separação?*) Separação. Isolamento. Porque faz parte do mesmo contexto. Agora tenho de analisar o coração tendo em conta que estou a analisar o corpo. É a mesma coisa que a equipa, tu

analisas a equipa do basquetebol, podes analisar o basquetebol de uma maneira geral, podes analisar o basquetebol enquanto a tua equipa, podes analisar enquanto a relação de dois ou três jogadores e podes analisar um jogador. Mas esse jogador tem de ser analisado tendo em conta as relações que estabelece com os outros. O individual “sozinho” não existe! E por isso é que falamos de modelo, e de Tática porque é isso que vai ligar os diferentes níveis de organização. E a delimitação do sistema é teres em conta que existe um idioma e que dentro desse idioma existem muitas palavras que tu não utilizas. O que é que eu quero dizer com isto? Dentro do jogar, temos de ter um espaço aberto. Porque cada jogador nas relações que estabelece com os outros, tem de encontrar um lado que promova a transcendência deles e depois da própria equipa. E por isso é que tem de haver capacidade de ajustamento, não no comportamento em si mas no princípio. E este lado do sistema é exactamente isso, é a evolução transcendente do sistema enquanto todo e enquanto parte. Que só resulta, quando existe transcendência naquilo que se enfrenta e no modo como as pessoas se relacionam para resolver os problemas. E no jogo é a mesma coisa. Reconhecendo que o jogo resulta de uma equipa adversária que também coloca uma série de problemas. Tem características diferentes, faz com que tenha de ter essa capacidade sistémica de evoluir, de transcender, de ser cada vez mais eficaz e eficiente no modo como vê os problemas, e como se está nos problemas. Porque, tu enquanto jogador, não és só jogador. És jogador tendo conta que tu jogares com 4 colegas é uma coisa, mas jogar com outros 4 é outra. Porquê? Porque o contexto muda de figura. E o contexto muda de figura num nível. (*Ou jogar numa posição diferente.*) Exactamente. Mas é isso mesmo, o contexto muda a um determinado nível mas não muda o contexto do sistema grande. Isto para dizer que o lado emergente tem de cair dentro de uma bacia de atracção mas essa bacia de atracção não pode ser totalmente conhecida. Tem de ser uma fenomenologia emergente, que tem o lado da concretização da transcendência,

que o treinador tem de conceber o espaço para que ela aconteça. Eu sei que a transcendência acontece fundamentalmente em situações de dificuldade. Nas situações que promovo, nos exercícios que crio, crio sempre de maneira a que o jogador tenha de se transcender para crescer, e ele crescendo faz crescer os outros. O crescer não é só no individual. Se calhar, ao tirar a bola de pressão em vez de tirar só por baixo, começo a passar a meia altura e como fazer uma simulação antes de o fazer, o que permite sermos mais eficientes. Este é o lado adaptativo. E o treino serve para isso, para sermos mais eficientes, melhores, mais eficazes na resolução das coisas. Por isso é que é tático.

Afonso Montenegro: *Tendo em conta que o jogador se caracteriza no seu padrão de relações comportamentais, que importância tem para si o conceito de interacção?*

Prof. Marisa Gomes – O conceito é fundamental. Porque a acção, estando dentro de um contexto... Isto é, se existe um sentido, não é acção é interacção. Porquê? Porque tem significado para aqueles que estão nesse mesmo contexto. E portanto, se tem significado, tudo muda. O facto de fazer um passe, ou fazer um drible ou no modo como eu resolvo o problema, faz com que os meus colegas o interpretem. Havendo um entrosamento, havendo uma lógica, faz com que ao receber a bola no pé esquerdo vou passar porque não sou boa a fintar com o pé esquerdo, por exemplo. E isto é uma coisa inconsciente que resulta de quê? Das interacções e da prática comum. (*Então tu achas que o treino desprovida desta ideia de interacção, tem pouco sentido?*) Eu acho que isso “não existe”! É uma coisa vazia! Porquê? Até o próprio treinador que não sabe mas dá a bola aos miúdos e lhes diz para jogarem... Ele próprio, a dada altura, sabe que determinado jogador se receber a bola em determinadas condições manda um pontapé para o ar. E isto é o

quê? É também uma interacção. É uma interacção daquilo que a gente sabe que vai acontecer, há uma adaptação. E nós próprios pensamos, face às condições e... Não ao comportamento em si, é às condições. O modo como ele vai receber a bola. E essas condições, nós interpretamos de um modo comum. Por isso é que falamos de princípios de interacção. Existem princípios de interacção porque havendo uma lógica, havendo um contexto, têm significado. Ao terem significado, fazem com que saiba que a minha colega vai receber a bola e ajusto em função de ser ela ou ser outra colega. E tu igual, no basket. E em contextos reduzidos, isto ainda é mais evidente. No futebol de 11, existe um contexto mais amplo, mas se o jogador mais distante do contexto próximo da bola não tiver em conta isto e não estiver a ser uma interacção para ele aquilo que acontece aqui, é que é um jogador a menos. (*Interessa-te a ti, enquanto treinador, manipular ou guiar essa interacção?*) Claro, claro que sim. Como é que eu o faço? Criando contextos para que o modo de interpretação das coisas se faça num sentido comum porque ao fazermos num sentido comum, o modo da relação dos jogadores faz com que haja uma congruência e ao haver congruência, há um ajustamento mais fácil. E ao haver um ajustamento mais fácil tudo é mais simples. Aquilo que faz o jogo e que faz a vida, são as relações. Aquilo que liga as pessoas é o lado intencional. E não é o lado do comportamento em si como normalmente estamos habituados a ouvir. O comportamento em si resulta de quê? Da nossa obsessão por só valorizarmos apenas o que é visível. Quando o lado do que é visível resulta fundamentalmente do lado intencional. Enquanto não se perceber o lado intencional das coisas, nunca se vai perceber o jogo em si, nem se vai perceber a vida. Porque o visível é a expressão última, do que foi, do que tem sido e o que se projecta vir a ser. (*Ou seja, aquela ideia cartesiana de que os objectos se fundamentam em si mesmos.*) Resulta disso, resulta desse pensamento de que só as coisas visíveis é que são válidas. Quando nós vivemos fundamentalmente das coisas que não são visíveis. (*A ideia de que*

um gesto como o lançamento, neste caso no basket... As pessoas têm a ideia que aquilo existe quase em si próprio) Exactamente. Por isso ainda aceito que os meios de comunicação, exacerbem o lado “tecnicista”. Isso ainda aceito. Agora, um treinador de top, não se guia pelo comportamento, guia-se pela forma como se concretizam os comportamentos.

Afonso Montenegro: *Imagine um atleta que não tem a capacidade de lançar ao cesto de zonas exteriores. Normalmente a ideia passa por colocá-lo a repetir o gesto técnico em si, quando a minha ideia passa precisamente pela criação dessa bacia de atracção, desse contexto propício a... Um contexto em que ele sinta a necessidade de... “Eu preciso disto para resolver os problemas, para ser melhor”. Esta ideia coloca em conflito, a ideia de gesto e da interacção. Isso também marca a passagem do pensamento cartesiano, para o pensamento complexo, a ideia de interacção.*

Prof. Marisa Gomes – Exactamente porque se valoriza o lado funcional. O lado funcional que resulta do tático. O lado exterior, o lado físico, desprovido de sentido, negligencia a própria inteligência humana. Porque mesmo que a gente negue, ela existe. É uma questão de postura, ou a gente valoriza aquilo que existe ou... Mas temos de ter consciência daquilo que te disse: eu é que falo de fantasmas, e os outros, esses é que estão a falar da realidade. Quando falam da força, da resistência, do “pulmão” e de não sei quê. E falarem de interacções ou de organização de jogo, zero! Eu tenho de ter consciência disso e tenho de dizer às pessoas... Tenho de mostrar-lhes. Mas que é difícil é. Por isso é que digo, que o importante num treinador de formação, enquanto formador de jogadores, de talentos, tem de ser um treinador que perceba isto. Tem de ser um treinador que perceba o lado do modo como fazem as coisas, no seguimento que eles querem dar às coisas e

na capacidade adaptativa aos diferentes problemas. Normalmente os treinadores fazem precisamente o contrário, e portanto, matam a maioria dos talentos.

Afonso Montenegro: *Considerando o jogo como um sistema caótico, que importância é que o conceito de organização adquire, dentro deste sistema complexo que é a equipa?*

Prof. Marisa Gomes – É assim, se não houver organização, o sistema, é um sistema anárquico. Isto é, o lado da organização é fundamental. Imagina que a gente se encontra 5 ou 6 vezes para jogar e os primeiros jogos são anárquicos, são selvagens. Não há uma ordem, não há um padrão, não há uma figura que saia dali... A Tática é a essência da nossa existência que faz com que passados vários jogos com “a mesma equipa”, a gente tenha uma capacidade de ajustamento, e que passe a haver uma certa organização espontânea. Um treinador faz com que esse processo seja mais rápido sendo ele próprio o modelador desse sistema. Como? Concedendo e trabalhando essa organização. É esse o papel do treinador. Agora, conceder uma organização, como? Não é dando um conjunto de comportamentos é dando um conjunto de princípios de acção, no plano macro, para que se defina o idioma que se vai falar. Depois com o tempo, e sobretudo com a prática, com o treino desportivo, chegar àquilo que ele entende que é o jogar da equipa, que nunca está acabado porque é uma emergência que resulta constantemente daquilo que acontece. *(Consideras que o trabalho do treinador é tornar esse processo mais rápido, mas também dirigi-lo para aquilo que te interessa.)* Exactamente! *(Nesse jogo que a gente se encontra para jogar, as interacções que se criam são espontâneas mas podem não ser aquelas que te interessam mais.)* Exactamente, mas repara, até nessas interacções espontâneas, há uma

característica impressionante. Nós normalmente somos bons nalguma coisa e nessas interacções espontâneas está sempre em evidência aquilo que um jogador faz melhor. E nós vemos nos jogos dos pequeninos, na constituição das equipas eles escolhem a posição onde conseguem realizar aquilo em que são melhores. Nos adultos é igual, não só pela prática que tiveram mas, evidencia-se sempre... Agora pode ser incongruente. O treinador é que tem esse papel. O papel do treinador é sobretudo criar contextos propícios. Criar contextos propícios é modelar essas interacções. Se nós pomos um jogador com determinadas características, por exemplo, um driblador, à beira de um que circula, se calhar, a relação resulta melhor para os dois. Se puseres dois dribladores, não podes esperar que eles circulem a bola, a não ser que sejam obrigados. E esse ser obrigado passa por ter um jogador com qualidade de passe, que o leva a que passe e receba na frente. Vai estimular esse lado e esse é que é o trabalho do treinador.

Afonso Montenegro: *Pegando na ideia das estruturas dissipativas de Ilya Prigogine, e sabendo que a criatividade se assume de importância capital no aumento da complexidade do sistema, como a operacionaliza no processo de treino?*

Prof. Marisa Gomes – Eu acho que a criatividade é uma coisa natural. Isto é, se nós tivermos de fazer uma acção qualquer todos os dias, nós nunca a fazemos da mesma maneira no seu plano mais micro. Se nós tivermos uma rotina até damos por nós a variar essa rotina. A jogar é a mesma coisa. Por isso é que digo que estabelecer relações faz com que essa criatividade seja natural e as estruturas dissipativas (as equipas), no modo como se organizam, têm um lado criativo. Afirmo que a organização tem de ser criativa e a criatividade tem de ser organizativa. Isto é, fala-se na criatividade num gesto

técnico, mas para mim a criatividade é um jogador simular que vai fazer o passe e segura a bola, metendo a bola a seguir criando um espaço. Isto é que é criatividade! Porquê? Porque criou um espaço para o colega, isto é, ele pensou no contexto e criou o contexto propício. Isto é das coisas que mais me emociona, mais do que um drible ou uma acção com a bola. *(Eu penso que as pessoas acham que ser criativo, só pode acontecer quando se tem bola no momento ofensivo.)* Outra coisa que me emociona bastante, é quando um jogador recebe a bola e o outro lhe cria condições para que ele possa decidir bem. Porque o miúdo está a interagir na criação de um contexto, e portanto, isto para mim é fantástico. Mesmo que a capacidade de concretização possa não ser, tão fina como a de muitos jogadores mas sei que é ele que vai sobreviver no decorrer dos vários anos da evolução Adaptativa do processo das coisas. Ele vai sobreviver porque, vai ter essa capacidade de ajustamento, vai ter em conta aquilo que se quer. Agora, se ele encontrar um treinador que só quer que ele faça uma coisa e não entender este lado intencional, esse miúdo, tenderá a desaparecer porque não vai criar um contexto propício em que isso se apresente. O trabalho de um treinador é exactamente esse, isto é, criar uma organização que seja criativa e que a criatividade dos jogadores seja organizadora. *(Muitas vezes vemos miúdos que tecnicamente não são muito bons mas são muito criativos nas suas interações só porque dão um passo para o lado, só porque desocupam um espaço, mas normalmente esses são negligenciados.)* Que por isso esses morrem, é algo evidente! Uma das coisas que mais me custa é ver treinadores a matar talentos. Porque existe tanto miúdo que não tem capacidade de concretização por motivos de crescimento mas nós vemos a forma como eles procuram as coisas. Mesmo que não tenham sucesso, pela forma como eles interpretam as coisas são fantásticos, apenas não têm capacidade de concretização. Pode ser uma situação momentânea, mas também pode ser uma coisa que precise de tempo para ser aflorada, para se manifestar com confiança e com sucesso. Muitos treinadores

“arrumam-nos” porque não têm capacidade de concretização. E normalmente os que têm capacidade de concretização são explorados como um fim em si mesmos e ao serem explorados como um fim em si mesmos, acabam por morrer. Sobrevivem num escalão e depois acabam por morrer. *(Se eu estiver a mecanizar um momento, e disser que só pode ser feito assim, teoricamente estaria a matar quem não o conseguisse fazer, é isso que queres dizer?)* Eu quando digo “matá-lo” é tudo o que o leva a perder qualidades. Se eu falo em capacidade de ajustamento, se falo em princípios de acção, falo na necessidade de eles terem estratégias em função das circunstâncias, (quando digo estratégias são contextualizadas). Tudo aquilo que reduz isso, é matar. Por isso é que eu valorizo a inteligência em vez da execução técnica em si mesma. Se for um miúdo inteligente com capacidade técnica, é um craque. Eu tinha um miúdo no Porto que no 1x1 era fantástico, um miúdo do lado esquerdo fantástico, porque ele fazê-lo conseguia com técnica ser inteligente. Ele era mesmo fantástico! Agora eu tinha de fazer com que ele continuasse a crescer. Como é que faço para ele crescer? Criando-lhe mais dificuldades, e obrigando-o a passar por situações diferentes. Não é abre na linha, e a restante equipa passar a bola ao Nuno, que ele resolve em 1x1. O contexto acaba por não diversificar. E depois em jogos em que isto não era possível, ou por que a bola não chegava lá, ou porque a oposição era mais forte, ou porque estava “num dia mau”, ele(s) não jogava(m). E mais, a capacidade Táctica do miúdo acabava por ser reduzida pelo treinador. Se ele chegasse lá todos os dias e jogasse de uma maneira ou de outra, isso não acontecia *(Teria outras soluções, para outros contextos)*. Por isso o futebol de rua, e as actividades de rua, tinham muita importância neste lado... Os jogadores achavam as soluções.

