

---

**COMPARAR A CAPACIDADE DE TOMADA DE DECISÃO E CONHECIMENTO DECLARATIVO DE JOGADORES DE FUTSAL DA CATEGORIA SUB-20 COM O CONHECIMENTO TÁTICO DE “EXPERTS” DO FUTSAL**

Osmar Novaes Ferreira Junior<sup>1</sup>,  
Roberto de Almeida<sup>1</sup>,  
Antonio Coppi Navarro<sup>1,2</sup>

**RESUMO**

O presente estudo pretende comparar a capacidade de tomada de decisão e conhecimento declarativo de jogadores de futsal (Categoria Sub-20) com o nível de conhecimento tático de “Experts” do esporte. Para isso recorreu-se ao teste de conhecimento tático proposto por Souza e colaboradores (2000), adaptado com base em situações específicas do jogo de futsal. Os resultados mostraram que em algumas situações, a decisão tomada pelo atleta e a sua justificativa não era ideal do ponto de vista dos “experts”. Conclui-se que a experiência que o atleta possui no jogo de futsal reflete diretamente no seu comportamento tático, seja na ação do jogo ou até mesmo na forma de orientar a sua equipe, referindo-se diretamente ao Técnico. Porém não podemos interpretar o resultado apresentado nesta pesquisa acreditando que o “expert” é a verdade única, sendo desprezado o que o atleta menos experiente entende do jogo. A pesquisa nos mostrou que o indivíduo pode enxergar e entender o mesmo fenômeno de diversas maneiras, evidenciando que no jogo de futsal com a sua riqueza de imprevisibilidade, não existe o “certo ou errado” mais o ideal para a situação ou decisão tomada pelo atleta.

**Palavras-chave:** Jogos Esportivos Coletivos, Futsal, Tomada de Decisão, Conhecimento Declarativo.

**ABSTRACT**

**Compare the capacity of decision taking and declarative knowledge of players of futsal (categoria sub-20) with the level of tactical knowledge of “experts” of the sport**

The present study it intends to compare the capacity of decision taking and declarative knowledge of players of futsal (Sub-20 Category) with the level of tactical knowledge of “Experts” of the sport. For this one on the basis of appealed adaptation to it of the test of tactical knowledge considered by Souza and collaborators (2000) specific situations of the futsal game. The results had shown that in some situations, the decision taken for the athlete and its justification were not ideal of the point of view of “experts”. One concludes that the experience that the athlete possesss in the futsal game reflects directly in its tactical behavior, either in the action of the game or even though in the form to guide its team, mentioning itself directly to the Technician. However we cannot interpret the result presented in this research believing that “expert” is the only truth, being rejected what the athlete less experienced understands of the game. However the research showed in them that the individual can the same enxergar and understand phenomenon in diverse ways, evidencing that in the game of futsal with its wealth of imprevisible, the better for the situation or decision taken for the athlete does not exist “right or wrong” more.

**Key Words:** Collective games, Futsal, Taking of Decision, Declarative Knowledge.

1 - Programa de Pós-Graduação Lato-Sensu da Universidade Gama Filho – Futebol e Futsal: As Ciências do Esporte e a Metodologia do Treinamento.

2 - Instituto Brasileiro de Pesquisa e Ensino em Fisiologia do Exercício.

E-mail: osmarnfjunior@ig.com.br

Alameda Tutóia, 389 – apto 51 Ed. Nevada.  
Gopoúva – Guarulhos – São Paulo.  
07092-000.

## INTRODUÇÃO

O Futsal brasileiro vem se destacando entre os melhores do mundo principalmente após a conquista do último Mundial de 2008 (Brasil), divulgando mais a modalidade e despertando o interesse pela sua prática nas escolinhas de esportes, clubes e escolas. Porém, os métodos de ensino-aprendizagem-treinamento no futsal abordam predominantemente o ensino dos gestos técnicos, totalmente dissociados das situações reais de jogo.

Consequentemente, isso gera um padrão de comportamento utilizado em situações padronizadas, que não possuem uma relação de proximidade com as condições táticas do jogo.

O futsal não atende somente o aspecto técnico, ou seja, os fundamentos, mas também são compostas dos aspectos táticos como as capacidades de percepção, conhecimento do jogo e tomada de decisão onde há uma exigência do processo cognitivo do jogador em solucionar as situações problemas que acontecem a todo o momento do jogo.

Filgueira e Greco (2008), Souza e Colaboradores (2000), têm demonstrado a importância atribuída à capacidade tática, procurando investigar os processos cognitivos e a capacidade de tomada de decisão como um dos fatores determinantes no desempenho sem negligenciar a relevância da qualidade de execução técnica por entenderem que fazem parte do jogo e não podem ser dissociadas.

O presente estudo tem como objetivo comparar a capacidade de tomada de decisão e conhecimento declarativo de jogadores de futsal (Categoria Sub-20) com o nível de conhecimento tático de "Experts" do esporte.

## REVISÃO DE LITERATURA

O Futsal modalidade de grande popularidade no contexto nacional, principalmente após a conquista do último Mundial de 2008 (Brasil) pela Seleção Brasileira, veio confirmar o que os estudiosos da modalidade e da ciência dos desportos vêm nos indicando, que além da eficiência técnica (fundamentos, habilidade, capacidade física), outros fatores importantes e relevantes devem ser identificados e observados durante o processo ensino-aprendizagem-treinamento, pelo fato do jogo apresentar uma variedade de acontecimentos cuja frequência, ordem cronológica e complexidade não podem ser previstas antecipadamente o que exige por parte dos jogadores uma permanente atitude tático-estratégica.

Para Souza (2002), a especificidade do futsal destaca-se basicamente pelos seguintes aspectos: as ações do jogo se desenvolvem em um espaço comum de 800m<sup>2</sup> (considerando as dimensões de quadra adotadas pela FIFA de aproximadamente 40m de comprimento e 20m de largura) com participação simultânea de

atacantes e defensores em relação à bola e as exigências impostas pelas regras da modalidade e a complexidade das ações no futsal fazem com que os jogadores tenham que adotar uma permanente atitude tática consciente para superarem a imprevisibilidade que as situações de jogo lhe apresentam.

Filgueira e Greco (2008), Greco (2006), Costa e Colaboradores (2002), entendem que é na ação do jogo que apresenta uma elevada variabilidade, imprevisibilidade e aleatoriedade que se justifica a importância do comportamento tático do jogador para o rendimento esportivo.

A dimensão tática tem sido o núcleo central da estrutura do jogo, ou seja, toda decisão durante o jogo é uma decisão tática, onde pressupõe uma atividade cognitiva do jogador que lhe possibilita reconhecer, orientar e regular suas ações motoras e emoções que precisam ser analisadas antes de tomar a decisão sobre o que deve ser feito e qual seria o melhor momento (Garganta, 1995; Souza, 2002).

Devido às mudanças nas regras aumentando a intensidade e o ritmo de jogo, o futsal tornou-se um jogo altamente dinâmico, interferindo significativamente nos aspectos técnicos e psicológicos exigindo assim uma demanda maior sobre os aspectos tático dos jogadores.

Por isso se faz necessário entender o que é a tática e quais os fatores táticos que possam interferir na ação do jogador.

De acordo com Garganta (1995), a tática é o entendimento da oposição entre os adversários e os companheiros, que através de uma relação de oposição, torna funcionais estratégias, às quais está implícito o conceito e o sentido de tática.

Para Bayer citado por Souza (2002), tática é a inter-relação dos fatores do jogo: espaço, tempo, colega, bola, adversário em cada situação na dependência direta do objetivo final do esporte e dos objetivos táticos gerais e específicos da ação.

Segundo Greco (1995), a tática é a soma das ações individuais e de coordenações, entre vários jogadores, para obter resultados ótimos de conjunto que possam motivar situações de ataque ou defesa vantajosas. E o mesmo autor classifica a capacidade tática relacionando dois aspectos: a função do jogador e característica da ação. A) Função: diz respeito às ações do atleta na situação de ataque e defesa, determinadas pela posse ou não da bola; - Característica: diz respeito ao número de jogadores envolvidos na ação, podendo ser individual, de grupo ou coletiva. a) Individual – ocorre quando um jogador, através da aplicação de uma técnica em uma situação de jogo, visa com sua ação isolada atingir um objetivo determinado. No futsal, pode ser exemplificado pela capacidade de saber quando utilizar um chute, drible ou passe, em uma situação de ataque para a resolução de um problema; b) Grupo - são ações coordenadas entre dois ou três jogadores, através da aplicação

de uma seqüência de técnicas individuais, visando a um objetivo comum. No futsal, seria a utilização de uma tabela, visando finalizar a gol; c) Coletiva – elaboração de ações simultâneas, envolvendo três ou mais jogadores, conforme um plano de ação geral relativamente pré-estabelecido em relação ao objetivo visado. No futsal, seriam as chamadas “infiltrações do lado contrário do pivô”, em que todos os jogadores envolvidos executariam ações simultâneas visando uma organização geral que possibilitasse a um jogador finalizar em boas condições.

Evidentemente quando o jogador demonstra um conhecimento das opções táticas individuais e as combinações táticas de grupos, poderá possibilitar uma conduta com maiores possibilidades de êxito em qualquer situação, por mais nova e diversificada que ela seja.

Segundo Lopes (2008), o desenvolvimento de conhecimentos táticos deve ocorrer durante o processo de ensino-aprendizagem-treinamento de capacidades de jogos, com o intuito de capacitar os jogadores para decidirem de forma rápida, segura e efetiva.

O conhecimento tático possibilita ao praticante relacionar de forma satisfatória, os componentes presentes numa situação de jogo, estabelecendo planos de ação adequados para alcançar objetivos previamente estabelecidos (Souza, 2002).

Costa e Colaboradores (2002), acreditam que os inúmeros problemas surgidos durante o jogo obrigam o jogador a decidir e selecionar qual a solução mais adequada com a situação, obedecendo aos princípios gerais do jogo através do conhecimento que possui do jogo.

Greco (1995), Garganta (1995), Souza (2002), Costa e Colaboradores (2002), Lopes (2008), destacam como elementos importantes para a compreensão do jogo as decisões de sobre “o que fazer”, “quando fazer”, “onde fazer”, por que fazer” e “como fazer”

possibilitará ao jogador comporta-se de maneira inteligente durante a partida.

Em cada ação o jogador avalia as possibilidades de êxito e prepara mentalmente a ação a ser realizada em função da antecipação do comportamento dos adversários e da ação que os companheiros prevêem realizar-se nesse contexto, exigindo-lhe decisões inteligentes através de processos cognitivos. Além disso, cada sujeito percebe o jogo, as suas diversas variações ou configurações táticas, em função das aquisições anteriores e do estado presente.

Na literatura esportiva são apresentados diferentes modelos que explicam à ação esportiva diretamente ligada a tomada de decisão considerando a relação entre a tática e os processos cognitivos, entretanto para este estudo será adotado o modelo de Sonnenschein citado por Souza (2002).

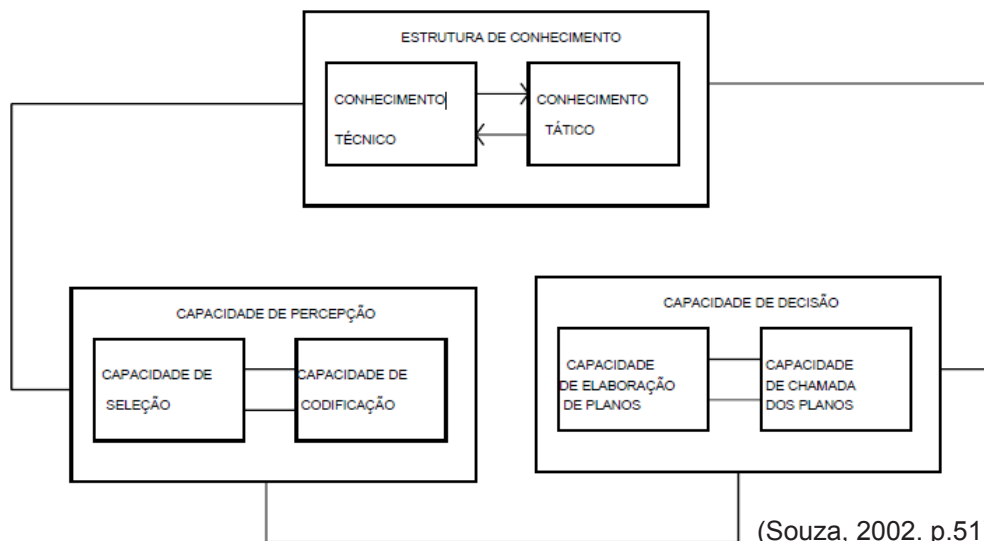
Esta escolha justifica-se pela visualização e compreensão das três estruturas cognitivas: conhecimento, percepção e tomada de decisão que segundos os autores Greco citado por Souza (2002), não se relacionam de forma seqüencial ou em fases, mas interagem simultaneamente, ilustrando uma continuidade dos níveis de processamento das informações, em que a percepção do estímulo e a tomada de decisão dependem da interação com o conhecimento armazenado na memória.

A compreensão de cada uma dessas estruturas do modelo acima se faz necessário para o entendimento da sua relação com a capacidade de decisão tática.

### Conhecimento

Para Bergius citado por Greco (2006), conhecimento são objetos do saber, armazenados e evocados, que podem se medir aplicando um teste de conhecimento. Greco (2006), acredita que o conhecimento se origina nos processos de percepção e de pensamento “conhecer é sempre referir o novo ou desconhecido com o velho e o conhecido”.

Figura 1 - A estrutura de conhecimento



Já Sternberg (2000), prefere definir a representação do conhecimento como “a forma mental pela qual as pessoas conhecem as coisas, as idéias, os eventos, etc., que existem fora da sua mente”, ou seja, como a mente cria e modifica as estruturas que representam o conhecimento.

Apesar de ficar evidente que não existe um consenso sobre o conceito, entretanto todos convergem ao afirmarem que o conhecimento é considerado o resultado do saber de uma informação, Greco (2006), acrescenta que é representada mentalmente em um formato específico e estruturado, organizado de alguma forma complementa Sternberg (2000), quando se descreve essas representações mentais pode-se caracterizar o conhecimento através do seu formato, e de como ele está organizado.

A aquisição de conhecimento pode ser definida como aprendizagem de novas informações simbólicas unidas como capacidade de utilizar essas informações de forma afetiva Greco (2006).

Na psicologia cognitiva a manifestação do conhecimento se apresenta de duas maneiras distintas: o conhecimento declarativo, ou seja, são os fatos que podem ser declarados, sua organização tem a forma de séries de fatos conectados e passíveis de descrição determinando a possibilidade de escolha (saber o que) como, por exemplo: Falar qual é a melhor decisão passar ou chutar a bola. Já o conhecimento processual são os procedimentos que pode ser executado, fundamental em ações de grande habilidade, procedimentos de ações motoras (saber o como fazer) como, por exemplo, um gesto técnico que pode ser aplicado em uma situação de jogo, Sternberg (2000), complementa Vieira (2003), que no campo dos Jogos Esportivos Coletivos (JEC) onde a associação do conhecimento declarativo e processual parecer ser essencial, pois à medida que se aprende, o cérebro estabelece circuitos que ligam diretamente o estímulo desencadeador à resposta mais vantajosa, e é o que acontece com automatização, quando a resposta surge rapidamente sem esforço ou deliberação.

#### Percepção

Segundo Piaget citado por Moreira (2008), a “a percepção, é, portanto, um processo ativo e construtivo, porque a forma como um sujeito interpreta os estímulos externos dependerá, sim, do funcionamento de seus órgãos dos sentidos e de sua maturação neurológica, mas se desenvolverá fundamentalmente através da interação do sujeito com o meio ambiente, produzindo esquemas mais ricos e poderosos, que serão mediados pôr conceitos para a produção de pensamento”.

Para Greco (2006), a percepção é um processo de redução e seleção informação.

De acordo com o modelo de Sonnenschein citado por Souza (2002), a estrutura de percepção implica em dois subprocessos que se influenciam reciprocamente: a seleção de informações e a codificação de informação.

Seleção de informação é compreendida pelos expostos acima como a procura, identificação e reconhecimento de informações relevantes para um determinado contexto, já a codificação de informação implica em vincular um significado ao que é percebido.

O que Marina citado por Souza (2002), define de uma maneira mais simples, o que ao encontro ao presente estudo, segundo a autora “a percepção permite dar significado as coisas”.

O que nos permite refletir para duas importantes operações no processo perceptivo: 1) identificar um objeto, captando-o na sua totalidade; 2) o reconhecimento de semelhanças.

Esse processo é extremamente importante pelo fato de recebermos uma gama de informações sejam elas visuais, verbais, auditivas etc., onde há necessidade de serem filtradas e decodificadas para que o indivíduo possa reconhecer a natureza e composição do meio ambiente.

Os autores entendem que conforme a maturação do mecanismo de percepção vai aumentando o indivíduo torna-se capaz de analisar vários estímulos ao mesmo tempo.

#### Processos Cognitivos subjacentes a Tomada de Decisão

Segundo os seguintes autores Vieira (2003), Filgueira e Greco (2008), Greco (2006), Costa e Colaboradores (2002), Souza (2000), Garganta (1995), os Jogos Esportivos Coletivos (JEC), e o Futsal em particular envolvem uma solicitação importante da capacidade cognitiva, por isso se deve ter atenção do desenvolvimento dessa capacidade, para que os atletas estejam prontos para responder às solicitações do jogo, uma vez que os não podem ser previstos antecipadamente a frequência, ordem cronológica e a complexidade dos acontecimentos, exigindo assim uma atitude tático-estratégico dos jogadores.

A terminologia atividade cognitiva ou processo cognitivo que Dorsch citado por Greco (1995), define como “desenvolvimento do fenômeno de interpretação e ordenamento das informações na consciência através das funções intelectuais e a formação de conceitos passíveis de oferecer soluções a um problema”.

Greco (2006), Costa e Colaboradores (2002), Souza (2000), acreditam que todos os processos e estruturas que se relacionam com a consciência e com o conhecimento como a percepção, a recordação, a expectativa e o planejamento estão diretamente ligados a tomada de decisão.

Sendo a tomada de decisão um processo cognitivo, não é admirável que a maior parte dos fatores relacionados com esta capacidade seja de natureza cognitiva. Logo os processos cognitivos que poderão influenciar a tomada de decisão são os seguintes: atenção, concentração, antecipação, inteligência e conhecimento, sensação, percepção, memória, nível de ativação, conclui Moreira (2008).

Costa e Colaboradores (2002), Souza (2002), acreditam que atualmente a investigação científica tem permitido identificar um conjunto de traços cognitivos característico do jogador experiente nos jogos esportivos.

De acordo com o exposto constatou que os atletas experientes no jogos desportivos apresentam ao nível cognitivo: 1- conhecimento declarativo e processual mais organizado e estruturado; - processo de captação de informação mais eficiente; - processo decisional mais rápido e preciso; - mais rápido e preciso reconhecimento dos padrões de jogo (sinais pertinentes); - superior conhecimento tático; - uma maior capacidade de antecipação dos eventos do jogo e das respostas do oponente; - superior conhecimento das probabilidades situacionais (evolução do jogo).

Esses traços cognitivos são visivelmente identificados em desportistas que apresentam um nível elevado de desempenho em situação de jogo, possuem processos cognitivos de alto nível, nos quais a recepção e elaboração das informações são mais rápidas e mais precisas.

Garganta (1995), afirma que o comportamento inteligente nos jogos esportivos coletivos depende da capacidade do jogador para assegurar três tipos de funções: - Função de Resolução - elaborar e selecionar soluções pertinentes para atingir os objetivos e resolver problemas; - Função de compreensão – responder de modo coerente e apropriado às questões e criar formas significantes compreensíveis; - Função de efetuação – organicamente ligadas à tomada de decisão.

De acordo com Neisser citado por Greco (2006), entende que o conhecimento oferece a estrutura de sustentação dos processos cognitivos, pois “cada sujeito percebe o jogo, as suas configurações, em função das aquisições anteriores e do estado presente” (Costa e Colaboradores, 2002).

O desempenho do atleta no aspecto tático está relacionado diretamente ao que o mesmo conhece sobre o jogo por esse motivo deve-se ter muito cuidado com a maneira que o mesmo recebe essas informações, para que possa elaborar de forma pertinente a ações e armazene essa informação com a maior qualidade possível.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

### **Amostra**

A amostra para este estudo foi formada por 09 jogadores de Futsal, do gênero masculino, pertencentes à equipe da categoria sub-20 com faixa etária entre 17 e 20 anos, da região do Alto Tietê.

### **Materiais**

01 - Filmadora Digital Sony DCR-DVD 610 com LCD Rotativo Com Zoom digital 2000x; 01 - Projetor de Imagens marca LG; 01 - Computador Notebook Marca: Microboard modelo: Ellite; 01 - Software Photo Scape

Ink.

### **Procedimentos**

Foi adaptado o Teste de Conhecimento Tático proposto por Souza (s/d) com base em situações específicas do jogo de futsal.

Entretanto para este experimento foram utilizadas às imagens das situações específicas dos jogos de futsal realizados pela a própria equipe, sendo que sob um total de 12 imagens somente 09 imagens que obtiveram consenso entre os experts.

Para que os jogadores não se reconhecessem nas imagens, foram utilizadas as filmagens dos primeiro jogos do campeonato.

As imagens coloridas passaram por um tratamento gráfico através do software Photo Scape, transformando-as em preto e branco e enquadrando somente os jogadores participantes da cena, com o propósito de dificultar o reconhecimento por parte do jogador.

### **Procedimentos utilizados na aplicação do teste**

Os testados foram conduzidos a uma sala escurecida onde foi projetada através de slides situações dos jogos realizados pela equipe. Inicialmente o aplicador explicou o teste, oferecendo exemplos práticos, objetivando a familiarização dos testados com o procedimento. O tempo de visualização de cada imagem foi de 4 segundos (conforme referência da regra do futsal). Após a visualização, os testados tinham 20 segundos responder que decisão ele tomaria naquela situação e justificar sua escolha em um questionário próprio, tendo como opção as seguintes ações do jogo na tomada de decisão: a) Passar; b) Chutar; c) Driblar; d) Não identificada.

Todas as respostas foram avaliadas por 3 “experts”, as discrepâncias das respostas foram discutidas e transformadas em consenso. As respostas foram classificadas quanto à escolha e quanto à justificativa, conforme o seguinte critério de avaliação: 1) 0 (Zero) ponto – se tanto a decisão, assim como a justificativa estivessem erradas, ou se a resposta era do tipo “não identificada” ou em “branco”; 2) 1 (um ponto) – se a justificativa estivesse errada, mas a decisão correta; 3) 2 (dois pontos) – se a justificativa estivesse mais ou menos correta e a decisão errada ou em branco; 4) 3 (três pontos) - se a justificativa estivesse mais ou menos correta e a decisão correta; 5) 4 (quatro pontos) – se a justificativa estivesse correta e a decisão errada ou em branco; 6) 5 (cinco pontos) – se a justificativa e a decisão estivessem corretas.

### **Análise dos dados**

Para analisar a significância da discrepância entre os resultados observados e esperados foi utilizado o teste do Qui-quadrado, conforme Tabela 1.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Conforme a tabela de valores críticos do Qui-quadrado (Thomas, Nelson e Silverman, 2007), mostra que para 8 gl, é preciso um qui-quadrado de 20,09 para obter significância no nível 0,01, o que podemos afirmar que para este experimento algumas decisões tomadas pelos atletas não eram as ideais do ponto de vista dos Experts.

Comparativamente ao nosso estudo, os resultados corroboram aos estudos de Souza e Colaboradores (s/d), Costa e Colaboradores (2002), Dantas e Manoel (2008), reforçando a tese de que a experiência adquirida através de um quadro competitivo mais vasto e rico contribui para a melhoria do conhecimento, concluindo assim que os indivíduos ou jogadores de melhor nível “experts” possuem um

conhecimento declarativo mais elevado do que os jogadores de nível inferior, fato comprovado pelo resultado.

Costa e Colaboradores (2002), Greco (2006), entendem que a tomada de decisão está relacionada ao conhecimento que o atleta tem do jogo e das suas experiências anteriores. O que vêm ao encontro com o estudo realizado por Ripoll citado por Costa e Colaboradores (2002) concluiu numa revisão realizada, que o “expert” processa apenas a informação relevante e eliminam as pistas não relevantes.

A qualidade de decisão do atleta depende ainda, segundo Alves & Araújo citado por Costa e Colaboradores (2002), do seu conhecimento declarativo e conhecimento processual específicos, das suas capacidades cognitivas e da competência da sua utilização.

Tabela 1 - Significância da discrepância entre os resultados observados e os resultados esperados.

	Atletas								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Score Observado	37	33	30	30	32	33	37	17	30
Score Esperado	45	45	45	45	45	45	45	45	45
	1,42	3,20	5,00	5,00	3,76	3,20	1,42	17,42	5,00

Qui-Quadrado= 45,42

**CONCLUSÃO**

A pesquisa nos mostrou que o atleta pode enxergar e entender o mesmo fenômeno de diversas maneiras, evidenciando que no jogo de futsal com a sua riqueza de imprevisibilidade, não existe o “certo ou errado” mais o ideal para a situação ou decisão tomada pelo atleta.

Porém devemos ter cuidado na interpretação dos resultados não o tomando como a verdade única partindo do ponto de vista do “expert” que nesse estudo são profissionais que não possuem conhecimento algum sobre a equipe que analisaram.

Acredito que essas informações possam ser utilizadas como um indicativo que ressalte a importância dos componentes envolvidos na tomada de decisão.

**REFERÊNCIAS**

1- Costa,J.C.; Garganta,J.M.; Fonseca,A.; Botelho,M. Inteligência e conhecimento específico em jovens futebolistas de diferentes níveis competitivos. Revista Portuguesa de Ciências do Desporto, 2002, vol. 2, nº 4;p.7–20.  
 2- Dantas,L.E.P.B.T.; Manoel,E.J. Conhecimento e desempenho do especialista motor. Revista da Educação Física/UEM. Maringá, v. 19, n. 3, p. 333-341, 3. trim. 2008.

3- Filgueira,F.M.; Greco,P.J. Futebol: um estudo sobre a capacidade tática no processo de ensino-aprendizagem-treinamento. Revista Brasileira Futebol, 2008. Jul- Dez; 01(2); p. 53-65.  
 4- Garganta, J.M. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos. In Graça, A.; Oliveira, J. (Ed.). O ensino dos jogos desportivos. 2.ed. Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, 1995. P.11-25.  
 5- Greco, P.J. O Ensino do comportamento Tático nos Jogos Esportivos: Aplicação no Handebol. Tese de Doutorado em Educação. Faculdade de Educação da UNICAMP. Campinas. 1995.  
 6- Greco,P.J. Conhecimento técnico-tático: O modelo pendular do comportamento e da ação tática nos esportes coletivos. Revista Brasileira de Psicologia do Esporte e do Exercício,v.0,107-129,2006.  
 7- Lopes, L.S. Avaliação do Comportamento Tático no Futebol de Campo: Um estudo do perfil de tomada de decisão do atleta e sua relação com a percepção do estilo de liderança do treinador. Dissertação de Mestrado em Educação Física. Brasília. Universidade de Brasília. 2008.  
 8- Moreira, V.J.P. Aspecto cognitivo inerente a prática esportiva. Tablóide On Line, Ibitité,02 Jun.2008. Disponível

---

em: [http://fha.mg.gov.br/tabloide\\_artigos/tabloide\\_valmo1.pdf](http://fha.mg.gov.br/tabloide_artigos/tabloide_valmo1.pdf) Acesso em <09.Jun.2008>

9- Souza, P.R.C.; Paula, P.F.A.; Greco, P.J. Tática e Processos Cognitivos Subjacentes à Tomada de Decisão nos Jogos Esportivos Coletivos. In: Garcia, E. S.; Lemos, K. L. M. (Org.). Temas atuais V em Educação Física e Esportes. Belo Horizonte: Health, 2000. p. 11-27.

10- Souza, P.R.C.; Costa, V.T.da; Greco, P.J. Proposta de Avaliação para Comparação do Nível de Conhecimento Tático no Futsal em Escolas e Clubes. Indesp UFMG (s/d) Disponível em: [www.eeffto.ufmg.br/pablo/arquivos/conhecimentotatico.pdf](http://www.eeffto.ufmg.br/pablo/arquivos/conhecimentotatico.pdf). Acesso em: <09.Jun.2008>.

11- Souza, P.R.C. Validação do teste para avaliar a capacidade de tomada de decisão e o conhecimento declarativo em situações de ataque no futsal. Dissertação de Mestrado em Educação Física. Minas Gerais. Universidade Federal de Minas Gerais. 2002.

12- Sternberg, R.J. Psicologia Cognitiva. Porto Alegre. Artmed. 2000.p.20-38.

13- Thomas, R.J.; Nelson, J.K.; Silverman, S.J. Métodos de Pesquisa em Atividade Física. 5.ed. Porto Alegre. Artmed. 2007.

14- Vieira, J.H.G. Capacidade de decisão tática no futebol. Estudo da adequação e do tempo de resposta em Seleções Nacionais presentes no Campeonato da Europa de Sub-17/2003. Dissertação de Mestrado em Ciência do Desporto na área de especialização em Treino de Alto Rendimento. Porto. Universidade do Porto – Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física. 2003.

---

## FORMULÁRIO DE RESPOSTAS DO TESTE DE TOMADA DE DECISÃO

Nome do Avaliado: \_\_\_\_\_

Idade: \_\_\_\_\_

Tempo de experiência no futsal (Federado) \_\_\_\_\_ Tempo na categoria Sub-20 \_\_\_\_\_

**Ações do jogo a serem analisadas e justificadas:** Passe, Chute e Drible.

### RESPOSTAS

**a) IMAGEM 01**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_**b) IMAGEM 02**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_**c) IMAGEM 03**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_**d) IMAGEM 04**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_**e) IMAGEM 05**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_**f) IMAGEM 06**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_**g) IMAGEM 07**

Ação: Passe ( ) Chute ( ) Drible ( ) Não Identificada ( )

Justificativa : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_