

**DESCRIÇÃO DOS ASPECTOS TÁTICOS E TÉCNICOS PRESENTES NA MATRIZ  
DE JOGOS CONCEITUAIS, EM RELAÇÃO AOS CONSTRANGIMENTOS  
PROVOCADOS PELA ALTERAÇÃO DA COMPETÊNCIA ESSENCIAL DE  
ESTRUTURAÇÃO DO ESPAÇO.**

**ROVARIZ, V. T. A, SCAGLIA, A. J.**

**LEPE (Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte)**

**UNICAMP (Universidade Estadual de Campinas)**

**Bolsa de Iniciação Científica PIBIC/CNPQ**

Este projeto, que está relacionado aos demais projetos do Laboratório de Estudos em Pedagogia do Esporte (LEPE), da Faculdade de Ciências Aplicadas da UNICAMP, visou através de uma pesquisa interdisciplinar, pesquisar e descrever os aspectos técnicos e táticos presente na matriz de jogo conceitual, investigando sua relação aos constrangimentos provocados pela alteração da competência essencial de estruturação do espaço.

Foram utilizadas algumas ferramentas metodológicas para coleta de dados, dentre as quais, a análise cinemática e a metodologia baseada na videogrametria. Neste projeto também foi utilizado o Sistema Dvideo®, para a descrição quantitativa dos jogos conceituais.

Sintetizando, o objetivo se materializou no registro das ações técnicas realizadas pelos jogadores em um jogo conceitual associada ao registro da posição (coordenada bidimensional - 2D) do jogador no campo.

Realizou-se assim, os registros dos jogos a partir de suas Unidades Observacionais, que caracteriza-se pelo tempo entre um gesto técnico (ação motora) e outro. Portanto toda ação motora é o fim de uma e o começo de outra unidade observacional. Funcionalmente, usando o Sistema Dvideo®, marcou-se a posição de todos os jogadores, e o gesto técnico realizado no início e fim de cada UO. As informações coletadas foram agrupadas a partir das ações e eventos dos jogos registrados. Tais dados fazem parte dos princípios técnicos do jogo de futebol e os quais iremos considerar como primeira redução.

Sendo assim, com a posição de todos os jogadores em relação ao tempo em cada UO, foi possível, inferir os princípios táticos nas respectivas dimensões espaciais de jogos conceituais, que foi o cerne deste projeto. Desse modo, finalizamos contruindo um mapeamento operacional das ações (táticas) - que constituiu a segunda redução.

Todos os cálculos e análises supracitadas foram realizados em ambiente Matlab, bem como os cálculos estatísticos. Em todos os casos foi adotado 5% como nível de significância para aceitar ou rejeitar a hipótese nula de cada um dos testes realizados.

Assim, foi possível constatar por meio das variáveis dependentes ((a) ações técnicas; (b) número de UOs; (c) distância das finalizações; (d) presença e participações de jogadores dentro do CJ; (e) situações de superioridade ofensiva, igualdade numérica e superioridade defensiva; (f) tempo da tomada de decisão) que há uma relação direta da dimensão do campo nas diferenças de alguns conceitos técnicos e táticos em detrimento a outros, o que nos ajuda a direcionar o treinamento para um ambiente onde possa emergir as ações que são mais convenientes para aquele momento. Neste estudo foi possível evidenciar as implicações existentes na modificação de estrutura espacial em jogos conceituais com regras semelhantes. Esta afirmação mostra a complexidade da utilização deste método de treinamento, já que como exposto anteriormente, foi possível compreender as manifestações técnico-táticas para estes jogos conceituais.