

## INICIAÇÃO EM FUTEBOL NO BRASIL

Caros leitores, meu nome é Eduardo Barros e minha carreira como professor de futebol completa 10 anos em 2017. Neste período, quase 8 anos foram dedicados ao trabalho na iniciação, com crianças entre 7 e 13 anos, e nas categorias de base, com jovens entre 14 e 20 anos.

A formação como atleta de categorias de base de um clube de médio porte do futebol brasileiro, as experiências práticas adquiridas, além da sólida formação acadêmica e capacitação permanente, permitem-me discutir sobre um tema de grande relevância para a formação de futuros cidadãos brasileiros, a iniciação esportiva em futebol.

Para abordar a iniciação esportiva nesta modalidade no Brasil é preciso ter ciência da diversidade sociocultural do país, dos diferentes perfis de profissionais, do acesso e interesse à capacitação e o quanto os diferentes contextos possibilitam a composição de diferentes ambientes de aprendizagem, mais ou menos ricos.

Considerando os elementos mencionados acima, os principais ambientes de prática de futebol, dos 6 aos 13 anos no Brasil, são os seguintes:

- Ruas, campinhos de várzea, praças, futebol de areia, quadras de condomínios e de escolas. Nestes ambientes ocorrem as práticas livres, sem intervenção ou presença de professores. Já existem pesquisas no país que comprovam que nas grandes cidades, as ruas e campinhos cederam espaços ao crescimento imobiliário, diminuindo consideravelmente o número de praticantes e as horas de prática livre da modalidade, em que se predominam os jogos e brincadeiras de bola com os pés. Ainda não se mensurou o impacto desta diminuição para o surgimento de novos talentos, que ainda existem em grande escala;
- Escolinhas de futebol de campo, futebol society (fut 7) e de futsal. Nestes ambientes as aulas costumam ser pagas e as turmas são formadas por idade com heterogeneidade no nível dos jogadores. Geralmente, as crianças que se destacam tecnicamente são encaminhadas para equipes de treinamento;
- Equipes de treinamento de futsal. A modalidade é muito forte em todo o país, existindo competições regionais, estaduais e algumas vezes até nacionais a partir dos 7 anos de idade. Esta modalidade é considerada uma grande fornecedora de talentos para as categorias de base. Observadores técnicos e treinadores de categorias de base costumam monitorar os salonistas desde cedo, prospectando e captando os talentos para seus clubes;
- Equipes de treinamento de futebol de campo. Esta modalidade se inicia com maior evidência no país a partir da categoria sub-11, em que os principais clubes do país começam a formar suas equipes de competição. As crianças que se destacam nessas idades e que demonstram potencial de evolução avançam de categoria e ingressam nas equipes de especialização esportiva, a partir do sub-14.

A Confederação Brasileira de Futebol, CBF, entidade máxima da modalidade e responsável pela organização dos principais campeonatos do país não possui diretrizes para um trabalho voltado à iniciação esportiva em futebol. As primeiras competições organizadas pela entidade iniciam-se a partir da categoria sub-17. É necessário afirmar

que a não participação da CBF na estruturação do futebol de iniciação gera alguns problemas de ordem técnica importantes para a formação dos futebolistas, como por exemplo, a maioria dos torneios de futebol de campo do sub-9 ao sub-11 são disputados em campos com dimensões oficiais e no formato de 11 vs 11.

Sem o envolvimento da CBF, todo o trabalho desenvolvido pelos clubes de rendimento, clubes sociais, projetos sócio-esportivos e escolas, são de responsabilidade das próprias instituições, que dependem de um bom gestor de todo o processo de formação para as definições de currículo, metodologia e conteúdos de aprendizagem para esta faixa etária.

Em linhas gerais, os professores de futebol da iniciação esportiva no país apresentam os seguintes perfis profissionais:

- Professores de educação física sem experiência como praticante da modalidade em nível profissional (grande escala);
- Professores de educação física com experiência como praticante da modalidade em nível profissional;
- Ex-jogadores profissionais da modalidade sem graduação (grande escala);
- Ex-jogadores profissionais da modalidade com graduação;
- Todos os profissionais acima podem buscar capacitação específica em futebol, chanceladas ou não pela CBF. A chancela da CBF que capacita o profissional para trabalhar com a iniciação esportiva é a Licença C.

Independentemente do perfil do professor e considerando a relevância da iniciação em futebol para a boa formação, esportiva e humana, das crianças é desejável que o profissional apresente uma série de competências. São elas:

- Visão Sistêmica
- Liderança
- Didática
- Ética
- Estágios de desenvolvimento da primeira infância
- Cultura lúdica da criança brasileira
- “Pedagogia da rua”
- Estágios de desenvolvimento da criança
- Metodologia de Treinamento
- Conteúdos do Jogo (Lógica, Referências, Princípios, Regras de Ação)
- Estatuto da Criança do Adolescente

Diversos autores abordam os temas supramencionados. No Brasil, os principais nomes da pedagogia do esporte são o Dr. Alcides Scaglia (atualmente coordenador da faculdade de Ciências do Esporte da UNICAMP) e o Dr. João Batista Freire (livre docente, atualmente consultor do IEE e colaborador da Universidade do Futebol).

Seguramente, quanto mais competências o professor dominar, maiores serão as possibilidades de oferecerem e criarem ambientes de aprendizagem ricos aos alunos.

Alunos que, em sua maioria, por característica sociocultural do país carregam desde a primeira infância o contato livre e espontâneo com a bola. Tal contato, aliado à liberdade, criatividade, musicalidade e improviso, características marcantes do povo brasileiro indubitavelmente contribuem para que nossas crianças aprendam, desde cedo, a se expressarem de tal forma com a bola nos pés. É válido repetir que ainda não se tem dimensão do impacto da redução da prática deliberada para o surgimento de novos talentos.

Trabalho há dois anos com futebol profissional, meu último cargo foi o de assistente técnico do Grêmio Osasco Audax, clube pequeno nacionalmente conhecido pelo estilo de jogo aplicado pelo seu ex-treinador, Fernando Diniz. Para muitos formadores de opinião a equipe do Audax resgatou a essência do jogo brasileiro, ofensivo, criativo, móvel e refinado tecnicamente. Sou também consultor técnico da Universidade do Futebol, portal de conteúdos sobre a modalidade que tem como missão a transformação pelo conhecimento.

Devido a minha distância da iniciação e das categorias de base, para ilustrar as atividades desenvolvidas sob os pressupostos de uma prática pedagógica rica recorri ao, na ocasião, treinador da equipe sub-11 do Coritiba Foot Ball Club (um dos 20 maiores clubes do país), Danilo Benjamim. Posso afirmar com segurança que o profissional busca permanentemente a excelência nas competências desejadas, mencionadas anteriormente, para uma boa atuação profissional.

Com sua experiência, conhecimento e habilidade para lidar com crianças e jovens, na sequência ele irá explicar algumas atividades desenvolvidas com sua equipe. Atualmente, Danilo Benjamim é assistente técnico da equipe sub-17 do Clube Atlético Paranaense, que possui um dos mais estruturados trabalhos de formação do Brasil.

Em minha prática profissional, sob o viés técnico, busco expor as crianças a uma série de situações problema que sempre possuem conexão com o jogo e que os submetam à mesma realidade, ou muito próxima, daquela que irão encontrar no jogo formal. Para isso, nas sessões de treino, manipulo algumas referências do jogo de futebol (tempo, dimensões do campo, número de jogadores, por exemplo) e crio atividades nas quais os jogadores devem permanentemente tomar decisões e agirem. Nestas atividades, de acordo com seu objetivo central, deixo evidente alguma(s) situação(ões) ou ação(ões) específica(s) do jogo, sem limitar as possibilidades de ação dos praticantes e oferecendo cenários onde ele possa usar de suas habilidades, conhecimentos e criatividade para encontrar as respostas melhores e mais inteligentes possíveis. Busco conduzi-los à descoberta de soluções para os problemas e não trazer as respostas prontas.

Os treinos são sempre estruturados da seguinte forma:

1 – Conversa Inicial: são lembrados os conteúdos da sessão anterior e é dada a introdução dos conteúdos do dia.

2 – Atividade Inicial (Aquecimento): atividade com menor nível de complexidade, mas que já contenha elementos do conteúdo do dia.

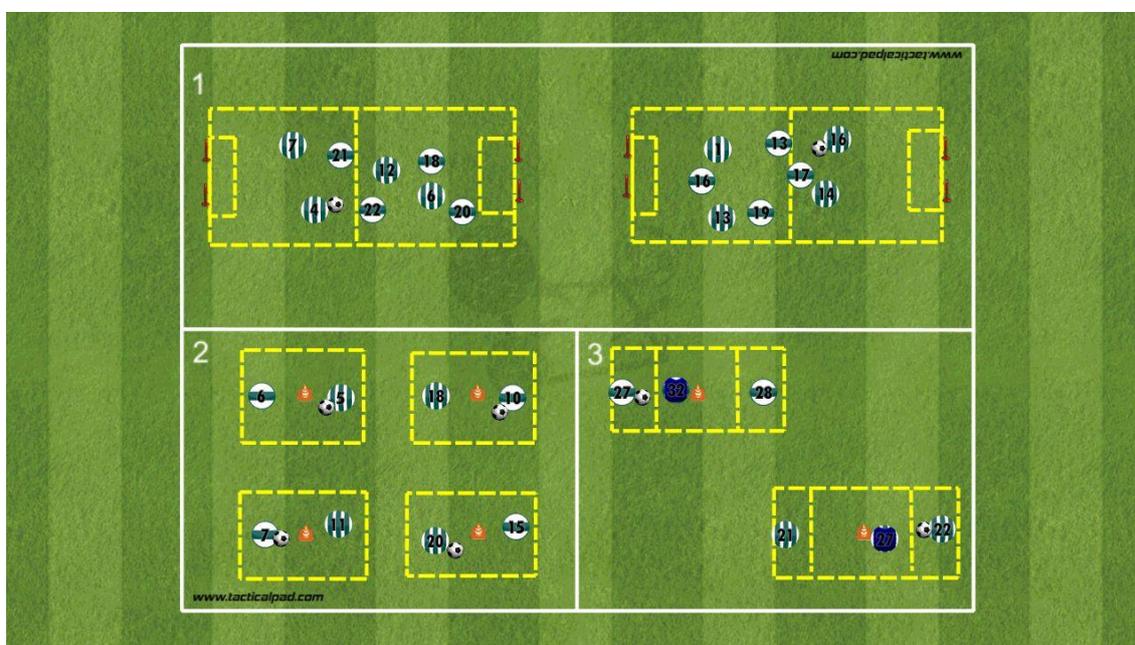
3 – Atividade (s) Principal (is): atividade com um grau maior de complexidade e onde os conteúdos da sessão estejam evidentes através das regras dos jogos.

4 – Atividade Formal: atividade que contenha somente as regras específicas do futebol, podendo ou não ter adaptações de número de jogadores, tempo e dimensões do campo, de acordo com a necessidade. Busco aqui já fazer uma avaliação do nível de compreensão dos jogadores em relação aos objetivos da sessão.

5 – Conversa Final: fechamento da sessão de treino quando busco chegar, junto aos jogadores, às conclusões do que foi feito no dia. A reflexão junto aos jogadores sobre o que se está fazendo, acontece de forma simultânea as atividades, em cada feedback os jogadores são estimulados a pensar sobre suas ações, ao final da sessão é feito um fechamento geral.

Explicada as bases que norteiam meu trabalho e frente ao que já foi explanado ao logo do artigo, seguem alguns exemplos de atividades.

### Aquecimentos



#### 1 – “Handball adaptado”

- Conteúdos: Progressão através de passes com circulação da bola; criação de linhas de passe próximo e distante do portador da bola; mobilidade com trocas de posição; técnicas de interceptação e finalização com bolas aéreas;
- Desenvolvimento: 4x4; a equipe que detém a posse da bola só pode realizar passes com as mãos, as finalizações só podem ser feitas com 1 toque na bola utilizando qualquer parte do corpo, exceto as mãos; o adversário só pode tentar recuperar a bola na fase área após um passe ou finalização; nas áreas do gol só podem haver disputas de cabeça; o portador da bola não pode se deslocar e tem 3” para fazer o passe se não perde a posse de bola. Vence a equipe que fizer mais gols.
- Feedbacks: são realizados com o intuito de que a equipe com a bola esteja atenta para criar linhas de passe próxima ou distante do portador da bola, de que os

jogadores, após realizarem uma ação com a bola, rapidamente busquem ocupar um novo espaço e criar uma nova linha de passe, que os jogadores percebam as movimentações dos companheiros e busquem uma harmonia afim de que o portador da bola tenha linhas de passe disponíveis o mais rápido possível, e de que o portador da bola faça a transmissão de forma rápida. Os defensores devem buscar tirar as linhas de passe do portador da bola. Atenção também as técnicas de interceptação, finalização e disputas aéreas dos jogadores.

## 2 – “Futetênis”

- Conteúdos: aprimorar a técnica dos jogadores.
- Desenvolvimento: 1x1; cada jogador pode dar no máximo 3 toques na bola; é permitido 1 quique da bola no próprio campo. Para pontuar é preciso transmitir a bola à quadra do adversário, com qualquer parte do corpo (exceto os braços), e ele não conseguir devolvê-la ao seu campo. Vence o jogador que fizer mais pontos.
- Feedbacks: Atividade de prática lúdica e deliberada dos jogadores, portanto dá-se a eles o controle da atividade, sendo o treinador um mediador e incentivador de todos. Orientações e estímulos dos fundamentos técnicos do jogo.

## 3 – Derruba cone

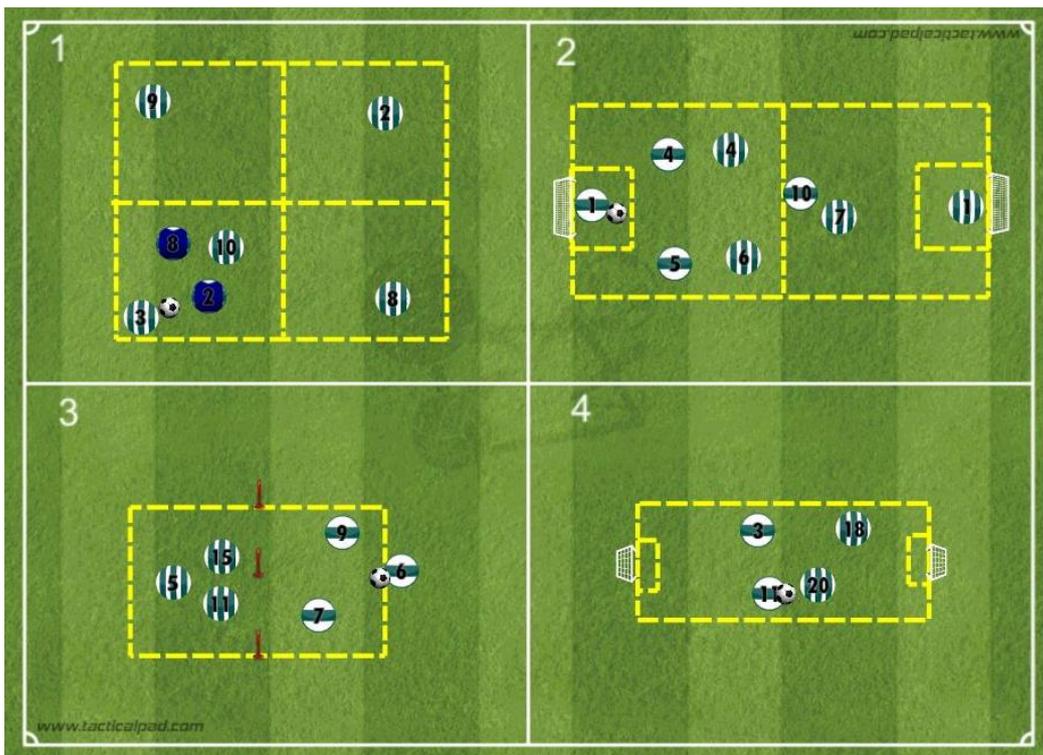
- Conteúdos: aprimorar a relação com a bola dos jogadores, principalmente para técnicas de condução, passe e domínio.
- Desenvolvimento: 2x1; a cada 1' troca-se o jogador que busca recuperar a bola; o jogador que está no centro busca interceptar os passes e impedir que os adversários acertem o cone com a bola; os jogadores que estão nas áreas das extremidades devem acertar o cone com a bola para ganhar 3 pontos ou acertar um passe para o jogador na outra extremidade e ganhar 1 ponto. Vence o jogador que fizer mais pontos.  
Feedbacks: são realizados com o intuito de que o jogador no centro esteja atento para fechar as linhas de passe e proteger o cone; os jogadores das extremidades para criarem linhas de passe e buscarem realizar os passes para o companheiro ou derrubar o cone de forma rápida. Orientações sobre as técnicas de passe, recepção e interceptação dos jogadores.

## 1º Jogo de Finalização



- Conteúdos: progredir ao alvo adversário; finalizar ao alvo; coragem na disputa de bola; atenção e melhora no processo de perceber, pensar e agir.
- Desenvolvimento: 1x1; o treinador permanece com cones/coletes nas mãos de cores iguais aos que estão no campo junto às bolas, assim que levantar uma das mãos um atleta de cada equipe deve sair para disputar a bola correspondente à cor do cone/colete (pode haver variações para o gatilho da disputa da bola). O primeiro atleta a tocar na bola ou aquele que vencer a disputa tem 7'' para fazer o gol enquanto o outro busca o impedir. Vence a equipe que fizer mais pontos.
- Feedbacks: são realizados com o intuito de que os jogadores estejam atentos ao gatilho para a disputa da bola, se empenhem ao máximo em vencer a disputa e busquem fazer o gol o mais rápido possível.

## 2º Circuito de Jogos Ofensivos



### 1 – Jogo de Posse de Bola (rondo)

- **Conteúdos (objetivos):** manutenção da posse através de passes com circulação da bola; apoio e criação de linhas de passe próximo e distante do portador da bola; mobilidade com trocas de posição.
- **Desenvolvimento:** 5x2; a cada 1'30" trocam-se os 2 jogadores que buscam recuperar a bola; quem faz a posse busca trocar 15 passes entre a equipe, é obrigatório que se tenha sempre 1 jogador em cada quadrante e 2 no quadrante em que a bola estiver; os jogadores que fazem a posse não podem ter duas ações com bola consecutivas no mesmo quadrante, exceto quando recebem ou executam um passe de primeira; a contagem dos passes é zerada em três situações: a. cada vez que a bola sai fora do campo, b. quando os dois defensores a recuperam, c. quando algum jogador comete um erro da regra. Vence o jogador que mais vezes alcançou a meta dos 15 passes.
- **Feedbacks:** são realizados com o intuito de que a equipe com a bola esteja atenta para criar linhas de passe próxima ou distante do portador da bola, de que os jogadores após terem uma ação com a bola rapidamente busquem ocupar um novo espaço e criar uma nova linha de passe, de que os jogadores percebam as movimentações dos companheiros e busquem uma harmonia afim de que todos os espaços sejam preenchidos. Os defensores devem ter o ímpeto de pressionar de forma rápida e constante o portador da bola, através de dobras quando possível e/ou fazendo coberturas um do outro. Atenção também as técnicas de passe dos jogadores.

## 2- Jogo de Progressão e Finalização

- Conteúdos: progredir ao alvo adversário através de dribles e tabelas; criação constante de linhas de passe; finalizar ao alvo o máximo possível.
- Desenvolvimento: 1+3 x 1+3; todos os gols marcados após um drible ou uma tabela valem 3 pontos; gols feitos em outras situações valem 1 ponto. Vence a equipe que fizer mais pontos.
- Feedbacks: são realizados com o intuito de que os jogadores busquem sempre um jogo vertical e objetivo, partindo para o confronto 1x1 sempre que isso for possível, busquem apoio para realização de tabelas e finalizem (e aqui, com atenção à técnica escolhida para a realização desta finalização) o máximo possível.

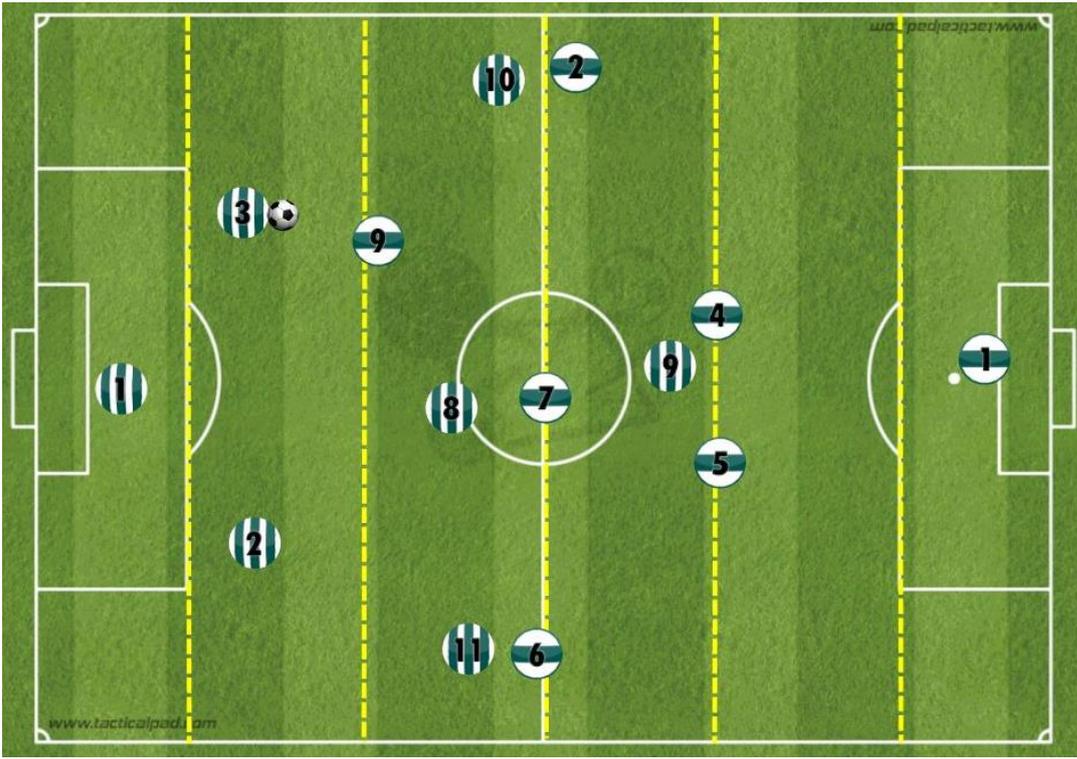
## 3 – Futevôlei

- Conteúdos: aprimorar a relação com a bola dos jogadores.
- Desenvolvimento: 3x3; de acordo com a idade e nível dos participantes, pode-se permitir ou não que a bola dê um quique em seu próprio campo e/ou que se possa dar 2 toques na bola, ademais, regras oficiais do futevôlei. Vence a equipe que fizer mais pontos.
- Feedbacks: este espaço se designa a uma prática mais lúdica e deliberada dos jogadores, portanto dá-se a eles o controle da atividade, sendo o treinador um mediador e um incentivador de todos, porém com maior atenção ao comportamento e relação com a bola dos jogadores.

## 4 – “Golzinho”

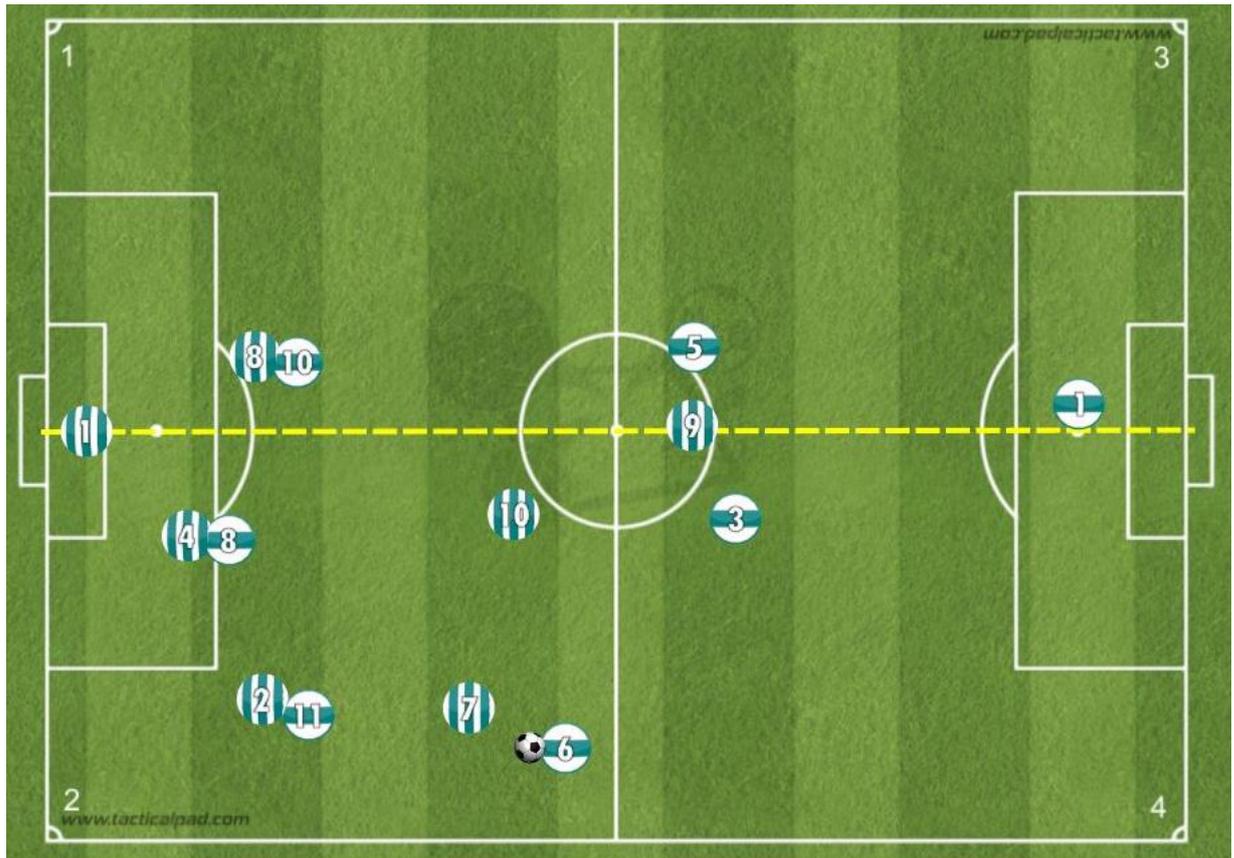
- Conteúdos: progredir ao alvo adversário através de dribles, tabelas e criação constante de linhas de passe.
- Desenvolvimento: 2x2; dribles de menor grau de dificuldade valem 1 ponto, de maior grau de dificuldade valem 2 pontos e gols valem 4 pontos. Vence a equipe que fizer mais pontos.
- Feedbacks: este espaço se designa a uma prática mais lúdica e deliberada dos jogadores, portanto dá-se a eles o controle da atividade, sendo o treinador um mediador e um incentivador de todos, porém com maior atenção ao comportamento e relação com a bola dos jogadores.

### 3º Jogo de Progressão ao Alvo



- Conteúdos: progredir ao alvo adversário buscando passes verticais e condução de bola.
- Desenvolvimento: 1+6 x 1+6; num campo com dimensões adaptadas, dividido em faixas horizontais (lateral a lateral) e com as regras formais do futebol, as equipes se enfrentam e sempre que houver um passe que cruze totalmente uma ou mais faixas, ou que um jogador cruze uma faixa conduzindo a bola, sua equipe ganha 1 ponto de acordo com a quantidade de faixas cruzadas. Os gols valem 5 pontos se forem marcados após dribles ou tabelas e 3 pontos nas demais situações. Vence a equipe que fizer mais pontos.
- Feedbacks: são realizados com o intuito de que os jogadores busquem progredir ao alvo adversário, encontrando e criando situações para os passes e conduções verticais.

#### 4º Jogo de Progressão e Circulação da Posse:



- Conteúdos: Gerar superioridade numérica no setor da bola; progredir ao alvo adversário através de dribles e circulação.
- Desenvolvimento: 1+6 x 1+6; num campo com dimensões adaptadas, dividido em 4 setores e com as regras formais do futebol; dribles verticais = 1 ponto; mudar a bola de setor no campo de defesa = 1 ponto; mudar a bola de setor no campo de ataque = 2 pontos; Gol = 3 pontos; mudar a bola de setor no campo de ataque e fazer o gol = 5 pontos; vence a equipe que fizer mais pontos.
- Objetivos/Feedbacks: Progressão ao alvo adversário, buscando sempre gerar superioridade numérica no setor e, quando pressionado, tirar a bola do setor de pressão; estimular a progressão também através de dribles.

É possível notar que a sequência de atividades apresentadas possui uma evolução de complexidade e o respeito à manutenção dos elementos do jogo (relação de oposição x cooperação, exigência de habilidades abertas e aleatoriedade das ações) e de sua Lógica (caminhos para se aproximar da vitória). Todas as sessões de treino são elaboradas respeitando o planejamento anual da categoria e a Zona de Desenvolvimento Proximal dos jogadores. Além disso, é fundamental frisar que os comportamentos de jogo que pretendemos ensinar são expressões dos comportamentos de vida dos jovens. Por isso, valores, educação, moral e princípios de um bom ser humano são constantemente

abordados e estimulados. Acredita-se que melhores pessoas seguramente tornam-se melhores jogadores.

Os tempos de estímulo e pausa para cada atividade variam de acordo com os objetivos e necessidades definidos pela comissão técnica.

A diversidade já destacada do país e a ausência de diretrizes definidas pela CBF não permite afirmar que este modelo de atividades seja apontado como o padrão de aula na iniciação em futebol no Brasil. É comum observarmos aulas em que o objetivo central preconiza a melhoria dos fundamentos da modalidade, algumas vezes com a repetição do gesto técnico descontextualizado da tomada de decisão. Este fato, para estudiosos da pedagogia do jogo, como Alcides Scaglia e João Batista Freire, deve ser evitado por não reproduzir o contexto da aula na forma e circunstância em que aparecerá no Jogo, distanciando-se de sua essência e minimizando o desenvolvimento de elementos fundamentais a quem o pratica, como a ludicidade, autonomia, criatividade e o improviso.

Esperamos que o artigo tenha contribuído e conseguido mostrar sobre como pensamos e atuamos na iniciação em futebol, num contexto ideal, que potencialize a formação das crianças, futuros cidadãos e quem sabe jogadores de futebol.