






DESENVOLVIMENTO E VALIDAÇÃO DE UM INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO PARA OS ESPORTES COLETIVOS

Development and validation of an assessment instrument for teams sports

Luciano Santos Alves ¹ , Leilane Alves De Lima ² , Elson Aparecido de Oliveira ³ ,
Antonio Lopes ⁴ , Riller Silva Reverdito ⁵ 

¹ Centro Interdisciplinar de Pesquisa em Esporte e Exercício Físico - CIPEEF/UNEMAT/ Brasil

² Faculdade de Educação Física - UNICAMP; Secretaria de Estado de Educação - SEDUC/MT, Brasil

³ Centro Universitário de Várzea Grande, Brasil

⁴ Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, Portugal

^{1,5} Universidade do Estado de Mato Grosso, Brasil.

* Correspondence: lucianolsa2@gmail.com

Recibido: 11/11/21; Aceptado: 24/03/22; Publicado: 19/12/22

OPEN ACCESS

Sección / Section:

Ciencias Sociales aplicadas al Deporte / Social Science applied to Sport

Editor de Sección / Edited by:

Sebastián Feu
Universidad de Extremadura

Citación / Citation:

Santos-Alves, L., Alves, L. Aparecido, E., Lopes, A., Reverdito, R. (2022). Aplicación del conocimiento neurocientífico a un modelo sistémico de entrenamiento en balonmano. Una aproximación metodológica. *E-balonmano Com*, 18(3), 211-220.

Fuentes de Financiación / Funding:

Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Mato Grosso (FAPEMAT); Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Agradecimientos/

Acknowledgments:

Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Esporte e Exercício Físico (CIPEEF) e a Rede Cedes Mato Grosso, Ministério da Cidadania/Secretaria Especial do Esporte, Brasil.

Conflicto de intereses / Conflicts of

Interest: NO

Resumo

O objetivo deste estudo foi validar um instrumento para a avaliação das competências essenciais nos jogos esportivos coletivos. Trata-se de uma pesquisa descritiva de cunho qualitativo e quantitativo. Recorremos a especialistas para a validação de conteúdo dos indicadores elaborados. O instrumento foi avaliado quanto à clareza na linguagem, pertinência prática, relevância teórica e dimensão teórica. Os dados foram recolhidos e submetidos a uma análise estatística para o cálculo do coeficiente de validade de conteúdo (CVC) para determinar a validação do conteúdo. Os resultados apresentam médias superiores ao valor de corte (0.80) em todos os critérios. O CVCc-total para a clareza de linguagem foi de 0.80, para relevância teórica o índice foi 0.89, para a pertinência prática 0.90 e para a dimensão teórica o valor encontrado foi de 0.45. Assim, concluímos que o conteúdo dos indicadores, em relação ao CVCc-total, alcançou valores satisfatórios, obtendo valores iguais ou superiores ao valor de corte, demonstrando que os indicadores estão bem fundamentados na teoria e possuem capacidade de avaliar os jogos esportivos coletivos com base nas competências essenciais.

Palavras chaves: Esportes coletivos; Instrumento de avaliação; Validação; Competências essenciais.

Abstract

The aim of this work was to validate an instrument for the assessment of essential skills in team sports. This is a descriptive, qualitative and quantitative research. We used specialists to validate the content of the developed indicators. The instrument was evaluated for clarity in language, practical relevance, theoretical relevance and theoretical dimension. Data was collected and subjected to statistical analysis with content validation coefficient (CVC) to determine the content validation. The results show means above the cutoff value (0.80) in all criteria. The CVCc-total for language clarity was 0.80, for theoretical relevance the index was 0.89, for practical relevance 0.90 and for the theoretical dimension the value found was 0.45. Thus, we conclude that the content of the indicators, in relation to the CVCc-total, reached satisfactory values, obtaining values equal to or higher than the cutoff value, demonstrating that the indicators are well grounded in theory and have the ability to assess team sports based on core competencies.

Key words: Team sports; Assessment instrument; Validation; Essential skills.

Resumen

El objetivo del trabajo fue validar un instrumento para la evaluación de las competencias esenciales en los Juegos deportivos colectivos. El trabajo se trata de una investigación descriptiva, con características cualitativas y cuantitativas. Utilizamos especialistas para validar el contenido de los indicadores desarrollados. El instrumento fue evaluado respecto a claridad del lenguaje, relevancia práctica, relevancia teórica y dimensión teórica. Los datos fueron recolectados y sometidos a análisis estadístico del coeficiente de validez de contenido (CVC) para determinar la validación del contenido. Los resultados muestran medias por encima del punto de corte (0.80) en todos los criterios. El CVCc-total de claridad del lenguaje fue 0.80, de relevancia teórica el índice fue 0.89, de relevancia práctica 0.90 y de dimensión teórica el valor encontrado fue 0.45. Concluimos que el contenido de los indicadores, en relación al CVCc-total, alcanzó valores satisfactorios, obteniendo valores iguales o mayores al punto de corte, demostrando que los indicadores están bien fundamentados en teoría y tienen la capacidad de evaluar los juegos deportivos colectivos en función de las competencias básicas.

Palabras clave: Deportes de equipo; Instrumento de evaluación; Validación; competencias esenciales.

Introdução

Em se tratando do processo de ensino, vivência e aprendizagem do esporte, dedicar atenção à avaliação é fundamental. A partir da avaliação e dos instrumentos avaliativos, para Costa (2010), Collet et al. (2011), Greco et al. (2015) e Tavares (2017) é possível que o professor e treinador colem informações importantes a respeito do nível de jogo e progresso da sua equipe (tático, estratégico e técnico), ajudando-o com dados que podem modelar e direcionar as situações e objetivos das aulas/treinos. Entendendo a importância das informações que a avaliação pode trazer para todo o processo de ensino esportivo, existe um esforço no desenvolvimento e validação de instrumentos. Os estudos de Costa et al., (2011), Giacomini et al., (2011), Morales et al., (2012), Greco et al., (2015), Castro et al., (2015) e Costa et al., (2016), que procuram elaborar alternativas para avaliações técnico-táticas em esportes coletivos (basquete, futebol, voleibol), estão no contexto dessa busca pela validação de novos instrumentos. Ainda, possuem como marco as novas concepções sobre o ensino-aprendizagem dos Jogos Esportivos Coletivos (JECs), que tem na complexidade e na lógica interna do jogo os pilares do pressuposto teórico (Garganta, 1995; Reverdito & Scaglia, 2007; Leonardo et al., 2009; Galatti et al., 2014). Outros instrumentos de avaliação, como o Performance Assessment Instrument - GPAI e Assessment Performance - TSAP (Oslin et al., 1998; Richard & Griffin, 2002; Dos Santos et al., 2016), já estão consolidados na literatura internacional. Porém, segundo Leonardi et al. (2017), o número de instrumentos disponíveis para avaliação ainda é reduzido, considerando a necessidade de observar outros aspectos do processo de aprendizagem.

Os desafios dos instrumentos de avaliação estão nas circunstâncias desencadeadas pelo jogo e na evolução dos jogadores. Segundo Bettega et al. (2021) o processo de avaliação deve ser contextualizado às abordagens de ensino e que não descaracterizem o contexto dos JEC (complexidade, imprevisibilidade). Para os autores, espera-se que as avaliações forneçam mais informações que apenas caracterizam os jogadores. A avaliação tem que ser capaz de fornecer informações que sirvam de referências orientativas ao treinador na organização do processo de ensino, conseguindo acompanhar a evolução dos jogadores ao longo do percurso. Assim, considerando os desafios colocados aos instrumentos de avaliação, o foco na dimensão das competências essenciais (Scaglia et al. 2013; Reverdito & Scaglia, 2018) poderá trazer novas perspectivas de avaliação nos JEC.

Competência pode ser entendida como a capacidade da pessoa de guiar seu comportamento em diferentes situações da vida (Bronfenbrenner & Evans, 2000). Para Sacristán, (2011) competência pode ser entendida como a capacidade do sujeito de mobilizar as suas habilidades e conhecimentos em prol de solucionar um determinado problema e é nas ocasiões de problema que as competências são vistas. A partir desses pressupostos teóricos, Scaglia et al. (2013) reconhece as competências essenciais nos esportes coletivos, tendo como marco teórico Garganta (1995), a partir da ideia de níveis de jogo. Assim, se assume que todo jogador é capaz de jogar em algum nível e que pode melhorá-lo, sendo esse nível ligado a suas experiências e vivências no jogo. O conceito de competência pode ser entendido como a capacidade do jogador elucidar a lógica do jogo, ou seja, conceber soluções às circunstâncias que emergem do conflito de objetivos (ataque/defesa).

No debate a respeito do ensino dos JEC a ideia de competências essenciais vem ganhando espaço e trazendo novas perspectivas, as quais podem contribuir para o processo de organização e sistematização do processo de ensino-aprendizagem do esporte (Scaglia, 2017; Lima et al., 2017; Santana, 2019). O pressuposto é que todos os jogadores são capazes de jogar em algum nível. Ao reconhecer isto, começamos a pensar no jogo possível, e não no padrão motor ao qual o jogador precisa se encaixar. Assim, o jogador pode mudar seu nível de jogo de acordo com o tipo de experiência vivenciada (Scaglia et al. 2013; Reverdito & Scaglia, 2018).

Ao olharmos para o que o jogador é capaz de fazer em situação de jogo, as competências consistem na capacidade do jogador resolver os problemas do jogo. As competências essenciais são demonstradas pelos jogadores em três dimensões: estruturação do espaço, comunicação na ação e de relação com a bola na circunstância do jogo (Scaglia et al., 2013; Scaglia, 2014; Reverdito & Scaglia, 2018). A comunicação na ação está ligada a comunicação verbal, corporal e gestual. Não se refere apenas ao diálogo (verbalização de uma intencionalidade), mas como ela ocorre no momento do

jogo. A estruturação no espaço está relacionada à capacidade do jogador de ocupar os espaços do campo, garantindo vantagem numérica e espacial, tanto no ataque quanto na defesa. A relação com a bola refere-se à competência de manipular a bola, com objetivo de conservar (driblar, passar, finalizar) ou de recuperar a bola (tocar, interceptar) (Scaglia, 2014; Lima et al., 2017).

Ao assumir e reconhecer as competências essenciais como possibilidade para o ensino do esporte, encontramos alguns estudos que se debruçaram na construção de propostas de organização, sistematização e procedimentos metodológicos para o processo de ensino (Scaglia et al., 2013; Scaglia, 2014; Lima et al., 2017; Reverdito & Scaglia, 2018). Porém ainda há lacunas na literatura para se pensar a avaliação a partir das competências (Bettega et al., 2021). Assim, o objetivo deste estudo foi validar um instrumento para a avaliação das competências essenciais nos jogos esportivos coletivos.

Materiais e Métodos

Trata-se de uma pesquisa descritiva de cunho qualitativo e quantitativo (método misto), visto que a pesquisa conta com etapas de elaboração dos indicadores a partir dos referenciais teóricos e de validação de conteúdo do instrumento (Thomas et al., 2012).

Procedimentos da pesquisa

A pesquisa foi organizada e desenvolvida observando o encadeamento de 2 etapas. A primeira etapa foi destinada para o estudo e análise dos referenciais teóricos disponíveis na literatura científica a respeito da avaliação em JECs e das competências essenciais. A partir destes estudos foi possível se apropriar do referencial teórico capaz de sustentar a elaboração dos indicadores para avaliar o ensino e aprendizagem nos JECs. Para a elaboração dos indicadores foram utilizadas as pesquisas realizadas por Scaglia et al. (2013), Scaglia (2014), Lima et al. (2017) e Reverdito e Scaglia (2018), que apresentam propostas de sistematização e organização dos esportes coletivos (Futebol e Handebol) pautados na ideia de competências, e nos estudos de Garganta (1995), Bayer (1994) e Reverdito e Scaglia (2007), que sinalizam para importância de compreender os esportes coletivos como um sistema complexo, com diferentes níveis de jogo, os quais estão relacionados às experiências (vivências). Os indicadores seguem o princípio de níveis de jogo (Garganta, 1995), possuindo parâmetros avaliativos que vão do nível de jogo anárquico ao nível mais elaborado. Assim, o instrumento apresenta nos seus indicadores ações dos jogadores nas diferentes dimensões (estruturação no espaço, relação com a bola e comunicação na ação) e níveis de jogo no ataque e defesa.

Na segunda etapa, já com os indicadores formulados, foi realizado o momento de validação de conteúdo. Foram convidados 5 especialistas (avaliadores) por meio de correio eletrônico, dos quais 3 especialistas responderam ao convite, sendo este número considerado adequado para essa validação (Cassepp-Borges et al., 2009). Os avaliadores deram nota para cada indicador, assim como deixaram observações a respeito da validação do conteúdo dos indicadores. A partir das avaliações e observações foram tomadas decisões a respeito de correções e retiradas de indicadores. O processo de troca com os avaliadores aconteceu até não haver sugestões ou concordância entre dois ou mais avaliadores sobre um indicador. Os especialistas aos quais foi enviado o instrumento para avaliação foram escolhidos por serem pesquisadores doutores em Educação Física e Ciências do Esporte, vinculados a instituições de ensino superior públicas, com produção científica atual em esportes coletivos e avaliação.

Validação de conteúdo

A validação de conteúdo é uma maneira de aferir as fragilidades e potencialidades de um instrumento (indicadores), logo é possível verificar a confiabilidade e se consegue avaliar o que se propõe. Para essa validação de conteúdo utilizamos os seguintes critérios: clareza da linguagem (CL) - considera a linguagem usada, tendo em vista o público-alvo; pertinência prática (PP) - considera se cada item possui realmente relevância para o instrumento; relevância teórica (RT)

- considera o nível de associação entre o item (indicador) e a teoria; dimensão teórica (DT) - procura se os itens estão adequados com a teoria estudada (Cassepp-Borges et al., 2009). Os profissionais avaliaram cada indicador do instrumento utilizando uma escala Likert (Cassepp-Borges et al., 2009; Hernández-Nieto, 2002; Folle et al., 2014).

Análise de dados

Para validação de conteúdo foi utilizada a escala de Likert para avaliar cada um dos indicadores nos seguintes critérios: CL, PP, RT e DT. Para análise dos dados obtidos (CL, PP, RT), foi usado o coeficiente de validade de conteúdo (CVC), sendo considerados válidos quando apresentaram índices gerais iguais ou superiores a > 0.8 (Hernández-Nieto, 2002; Cassepp-Borges et al., 2009).

1. Com base nas notas dos juízes (1 a 5), calcula-se a média das notas de cada item (M_x):

$$M_x = \frac{\sum_{i=1}^j x_i}{J}$$

Onde $\sum_{i=1}^j$ representa a soma das notas dos juízes e J representa o número de juízes que avaliaram o item.

2. Com base na média, calcula-se o CVC inicial para cada item (CVC_i):

$$CVC_i = \frac{M_x}{V_{m\acute{a}x}}$$

onde $V_{m\acute{a}x}$ representa o valor máximo que o item poderia receber (por exemplo, no caso de uma escala Likert de 1 a 5, o valor máximo seria 5).

3. É recomendado ainda o cálculo do erro (Pe_i), para descontar possíveis vieses dos juízes-avaliadores, para cada item:

$$Pe_i = \left(\frac{1}{J} \right)^J$$

4. Com isso, o CVC final de cada item (CVC_c) será:

$$CVC_c = CVC_i - Pe_i$$

5. Para o cálculo do CVC total do questionário (CVC_t), para cada uma das características (clareza de linguagem, pertinência prática e relevância teórica), Hernández-Nieto (2002) sugere:

$$CVC_c = Mcvc_i - Mpe_i$$

onde $Mcvc_i$ representa a média dos coeficientes de validade de conteúdo dos itens do questionário e Mpe_i a média dos erros dos itens do questionário.

Figura 1. Cálculo validade de conteúdo. Fonte: (Cassepp-Borges et al., 2009, p. 513).

Para avaliar a DT do instrumento foi usado a resposta de 2 avaliadores, os quais foram exploradas a partir coeficiente de *Kappa*, segundo os critérios de Cassepp-Borges et al. (2009). Para as análises estatísticas dos resultados foi utilizado como instrumento de pesquisa o software Windows Excel 2019 e o software SPSS. 25.

Resultados

Quando o instrumento foi encaminhado para os especialistas, inicialmente contava com 25 indicadores, os quais foram submetidos à validação de conteúdo. Com a devolução dos itens avaliados pelos especialistas, iniciamos a exploração estatística dos escores obtidos por meio do coeficiente de validação de conteúdo. Após análise desses resultados e das observações feitas pelos avaliadores, foi realizado a retirada de 6 indicadores do instrumento, o qual ocorreu devido à presença de médias no CVCc-final (valor para cada indicador em cada critério de avaliação) abaixo da nota de 0.80 para os critérios avaliativos.

Na nova formatação, após a retirada de 6 itens, restaram 19 indicadores (Tabela 1) que passaram mais uma vez pelos procedimentos estatísticos. Foram mantidos na versão final aqueles que possuíam médias no CVCc-final notas acima de 0.80, sendo considerados satisfatórios. A CL apresentou resultado de 0.80, a PP 0.90 e a RT 0.89. E, portanto, todos são iguais ou superiores à nota de corte. Para o critério de avaliação da Dimensão Teórica, os indicadores obtiveram no *coeficiente de Kappa* o valor médio de 0.45, apresentando uma concordância considerada moderada.

Tabela 1. Versão com 19 indicadores.

INDICADORES	CVCc - Final		
	Clareza	Pertinência	Relevância
1 O jogador não entende o jogo, não sabendo quais ações realizar durante o ataque (não entendendo as regras do jogo).	0.763	0.830	0.830
3 O jogador já é capaz de entender situações de ataque, criando linha de passes e se colocando em condições de finalizar	0.763	0.896	0.830
4 O jogador observa o jogo (adversário e companheiros) e opta pela melhor decisão (finalização, manutenção da posse de bola, progressão) para a conclusão do ataque.	0.830	0.896	0.896
5 Aglutinação em torno da bola no momento de ataque.	0.830	0.896	0.896
6 O jogador se movimenta para receber ou passar a bola	0.963	.963	0.963
7 Os jogadores conseguem se organizar em campo de forma intencional para realizar a progressão para o ataque.	0.830	0.763	0.830
9 Dificuldade de manejar a bola e/ou os movimentos do corpo quando em posse da bola.	0.896	0.963	0.963
10 Consegue mesmo que minimamente manejar a bola e assim realizar ou se posicionar para receber passes.	0.696	0.963	0.963
11 Consegue ser eficaz em manejar a bola, assim conseguindo realizar a melhor ação (finalização, manutenção da posse de bola, progressão), em direção ao ataque.	0.763	0.963	0.963
13 O jogador não se preocupa em defender (não entendendo as regras do jogo).	0.830	0.830	0.763
14 O jogador procura defender, mas tem dificuldade em recuperar a bola.	0.830	0.830	0.830
15 O jogador consegue ler o adversário, conseguindo recuperar a bola e impedir situações de ataque.	0.696	0.896	0.896
16 Consegue analisar o jogo, optando pela melhor decisão (marcação individual ou de forma coletiva etc.), ocupando os espaços em apoio a defesa.	0.896	0.963	0.963
17 Aglutinação em torno da bola no momento defensivo	0.896	0.896	0.896
18 O jogador procura se movimentar para defender e/ou recuperar a bola.	0.896	0.896	0.896
20 Consegue se estruturar no espaço de forma coletiva obtendo vantagem espacial e/ou numérica para recuperar a bola e impedir o ataque, obtendo sucesso nessas ações defensivas.	0.763	0.963	0.963
22 Se concentra apenas em quem está com a posse da bola, no momento defensivo do jogo.	0.763	0.896	0.830
24 Realizar interceptação ou já consegue impedir alguns ataques com eficácia.	0.630	0.896	0.896
25 Consegue recuperar a bola, tendo eficácia na recuperação.	0.696	0.896	0.896
CVCc - Total	0.802	0.900	0.893

Fonte: Elaboração dos pesquisadores

Como a versão de 19 indicadores, o instrumento alcançou índices acima de 0.80 para o CVCc-Total em relação a nota de corte. Para os critérios de clareza de linguagem os valores obtidos foram de 0.80, para pertinência prática 0.90 e relevância teórica foi de 0.89. A versão final do instrumento está estruturada com os indicadores (Quadro 1) divididos

em 3 dimensões (comunicação na ação, relação com a bola e estruturação no espaço), onde cada um desses grupos apresenta itens correspondentes para as diferentes fases do jogo (fase de ataque e defesa). Esta divisão em relação às fases do jogo foi atribuída por compreender que os JEC são constituídos por um contexto dinâmico e complexo, onde ocorrem momentos de cooperação e oposição. Entendendo estas características dos JEC, atribuímos aos indicadores a ideia de princípios operacionais de ataque e defesa, pois as competências exigidas para cada fase de jogo distinguem-se.

Quadro 1. Indicadores finais.

COMPETÊNCIAS	INDICADORES
Comunicação na ação (ataque)	O jogador não entende o jogo, não sabendo quais ações realizar durante o ataque do jogo (não entendendo as regras do jogo).
	O jogador já é capaz de entender situações de ataque, criando linha de passes e se colocando em condições de finalizar
	O jogador observa o jogo (adversário e companheiros) e opta pela melhor decisão (finalização, manutenção da posse de bola, progressão) para a conclusão do ataque.
Comunicação na ação (defesa)	O jogador não se preocupa em defender (não entendendo as regras do jogo).
	O jogador procura defender, mas tem dificuldade em recuperar a bola.
	O jogador consegue ler o adversário, conseguindo recuperar a bola e impedir situações de ataque.
	Consegue analisar o jogo, optando pela melhor decisão (marcação individual ou de forma coletiva etc.), ocupando os espaços em apoio a defesa.
Estruturação do espaço (ataque)	Aglutinação em torno da bola no momento de ataque.
	O jogador se movimenta para receber ou passar a bola.
	Os jogadores conseguem se organizar em campo de forma intencional para realizar a progressão para o ataque.
Estruturação do espaço (defesa)	Aglutinação em torno da bola no momento defensivo.
	O jogador procura se movimentar para defender e/ou recuperar a bola.
	Consegue se estruturar no espaço de forma coletiva obtendo vantagem espacial e/ou numérica para recuperar a bola e impedir o ataque, obtendo sucesso nessas ações defensivas.
Relação com a bola (ataque)	Dificuldade de manejar a bola e/ou os movimentos do corpo quando em posse da bola.
	Consegue mesmo que minimamente manejar a bola e assim realizar ou se posicionar para receber passes.
	Consegue ser eficaz em manejar a bola, assim conseguindo realizar a melhor ação (finalização, manutenção da posse de bola, progressão), em direção ao ataque.
Relação com a bola (defesa)	Concentra-se apenas em quem está com a posse da bola, no momento defensivo do jogo.
	Realizar interceptação ou já consegue impedir alguns ataques com eficácia.
	Consegue recuperar a bola, tendo eficácia na recuperação.

Fonte: Elaboração dos pesquisadores

Discussão

Procuramos elaborar um instrumento que traga uma nova perspectiva para a avaliação nos esportes coletivos. A partir dos resultados da validação de conteúdo, chegamos a versão final com 19 indicadores, apresentando critérios avaliativos acima de 0.80 para o CVCC-total. Em relação ao CVCC-final, a decisão pela manutenção de indicadores com valores abaixo em um de seus critérios de avaliação se deu pela sua importância para as características do instrumento, além da sua previsão na metodologia de validação de conteúdo (Cassepp-Borges et al., 2009).

Para os critérios da Dimensão Teórica, que apresentou correlação moderada ($Kappa= 0.45$), e o critério de Clareza de Linguagem (0.80), os resultados podem ser justificados pelas características que decorrem da circunstância de jogo (Reverdito & Scaglia, 2007). As competências não ocorrem de forma isolada, mas simultaneamente (Scaglia et al., 2013). Ou seja, a circunstância do jogo poderá exigir dos jogadores todas as competências. Portanto, é possível que os indicadores do nosso estudo (ações realizadas no jogo) possam ser classificados em diferentes dimensões teóricas.

Os critérios de avaliação que mais se destacaram nos itens elaborados são em relação à pertinência prática, com nota de 0.90, e a relevância teórica, com 0.89 de CVCC-final. Esses resultados revelam que os indicadores elaborados têm atribuição para avaliar o que se pretende, possuindo pertinência reconhecida pelos avaliadores e que os itens estão relacionados e fundamentados na teoria das competências essenciais (Scaglia et al., 2013; Scaglia, 2014; Lima et al., 2017; Reverdito & Scaglia, 2018). Portanto, mostra que os indicadores estão bem fundamentados na teoria, havendo capacidade de avaliar o que se pretende (Cassepp-Borges et al., 2009).

A metodologia de validação de conteúdo para o desenvolvimento de instrumentos de avaliação nos jogos esportivos coletivos é reconhecida na literatura da área (Morales et al., 2012; Greco et al., 2014; Castro et al., 2015; Greco et al., 2015; Costa et al., 2016). Em nosso estudo, no qual obtivemos médias superiores ou iguais a 0.80 no CVCC-total, sendo 0.80 (Clareza da linguagem), 0.89 (relevância teórica) e 0.90 (pertinência prática), reconhecemos esses resultados em outros estudos. No estudo de Greco et al. (2015), que obteve como resultado na validação de conteúdo valores de 0.83 (Clareza da linguagem), 0.95 (relevância teórica) e 0.91 (pertinência prática) na média do CVCC-total, percebemos que os valores que alcançamos em nosso estudo se aproximaram em todos os critérios de avaliação. Na mesma direção em relação a pesquisa de Castro et al. (2015), com índices de 0.82 (CL), 0.87 (PP) e 0.94 (RT), o estudo de Greco, et al. (2014) e Ribas et al. (2020) os resultados também se aproximam dos nossos em todos valores. No estudo de Quinaud et al. (2018) e Costa et al. (2016), que obtiveram respectivamente os resultados de 0.92 (CL), 0.99 (PP) e 0.98 (RT) e 0.92 (CL), 0.96 (PP) e 0.96 (RT), apenas Clareza de Linguagem se destacam por serem superiores ao do nosso estudo. Estas comparações mostram que os resultados que obtivemos vão ao encontro do resultado de outros estudos que foram produzidos pensando a avaliação dos JEC, principalmente em relação a relevância teórica e a pertinência prática.

A partir dos indicadores presentes na definitiva final, o professor e treinador poderão analisar e avaliar o desenvolvimento dos alunos/atletas, individual e coletivamente. De maneira simples e prática, os indicadores estão pautados na observação direta das competências essenciais para responder às circunstâncias do jogo em algum nível, e, portanto, como um método de avaliação processual (Lamas & Seabra, 2017). Assim, será possível reconhecer as competências dos jogadores em algum nível, uma vez que todos são capazes de jogar. Na avaliação o treinador percebe que os atletas manifestam um nível de jogo em que há “aglutinação em torno da bola no momento de ataque”. Com essa informação é possível reconhecer o nível de jogo em relação a competência para estruturação no espaço dos seus jogadores, além de obter indicativos para o próximo objetivo de aprendizagem pensando na estruturação no espaço.

Por fim, os indicadores apresentam outra característica importante, que é o fato de abranger diferentes JEC. Devido a estas características, os indicadores não apresentam especificidade (competência específicas) em nenhuma modalidade ou para alguma posição de jogo. Entendendo estas características dos indicadores, eles poderão ser úteis na avaliação no período de iniciação esportiva, onde os treinos devem abranger várias modalidades (experiências), e o jogador deverá vivenciar várias posições dentro do jogo (Oliveira & Paes, 2004; Vieira et al., 2017; Collet et al., 2017). É nesta fase de ensino que o instrumento se apresenta como uma boa alternativa aos treinadores na prática avaliativa.

Conclusão

O estudo de métodos para realizar análise e avaliação nos JECs ainda é incipiente, ainda que os avanços nas investigações científicas sejam reconhecidos nos últimos anos, especialmente quando se trata da prática avaliativa no processo de iniciação e formação esportiva. Ao reconhecer a lacuna nesta área, procuramos desenvolver um instrumento para a avaliação pautado no conceito de competências essenciais. Na validação de conteúdo dos indicadores, foram alcançados valores satisfatórios, mostrando que os indicadores estão bem fundamentados na teoria usada para sua elaboração e que eles possuem capacidade de avaliar. Portanto, torna-se uma ferramenta que poderá subsidiar professores e treinadores com informações capazes de apoiar o desenvolvimento de uma prática esportiva de qualidade. Contudo, é importante destacar que o processo de validação de conteúdo evidencia que os indicadores formulados neste estudo avaliam o que eles realmente se propõem a avaliar. Porém, é necessário que estes indicadores ainda passem por novas avaliações e testes de forma a evidenciar sua eficiência e fidedignidade na avaliação. Portanto, esse estudo abre novos caminhos de investigação.

Aplicações práticas

Um instrumento de avaliação, tendo como base as competências essenciais, permitirá uma avaliação processual do jogador a partir do que ele sabe e é capaz de fazer durante o jogo, ou seja, sobre como ele elucida os problemas dos jogos e procura resolvê-los. Portanto, possibilitando uma avaliação baseada na circunstância do jogo, oferecendo assim a possibilidade de analisar o nível do jogador e perceber a sua evolução no processo de aprendizagem. Desse modo, o resultado deste estudo busca apoiar o professor e treinador na prática avaliativa, oferecendo um instrumento acessível e capaz de avaliar seus alunos naquilo que são capazes de fazer em seu nível de jogo.

Referências Bibliográfica

- Bayer, C (1994). O ensino dos deportes colectivos. Lisboa, Dinalivro.
- Bettega, O. B., Machado, J. C., Pasquarelli, B. N., Aquino, R., & Scaglia, A. J. (2021). Sport pedagogy: epistemological bases and joints for sports teaching. *Revista Inclusiones*, 185-213.
- Bronfenbrenner, U., & Evans, G. W. (2000). Developmental science in the 21st century: Emerging questions, theoretical models, research designs and empirical findings. *Social development*, 9(1), 115-125.
- Castro, H. D. O., Morales, J. C. P., Aburachid, L. M. C., & Greco, P. J. (2015). Teste de conhecimento tático processual 3x3 com os pés: alternativa para a orientação esportiva. *Revista brasileira de educação física e esporte*, 29, 621-629. <https://doi.org/10.1590/1807-55092015000400621>.
- Collet, C., Nascimento, J. V. D., Ramos, V., & Stefanello, J. M. F. (2011). Construção e validação do instrumento de avaliação do desempenho técnico-tático no voleibol. *Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano*, 13, 43-51. <https://doi.org/10.5007/1980-0037.2011v13n1p43>.
- Cassepp-Borges, V., Balbinotti, M., Teodoro, M. (2009). Tradução e validação de conteúdo: uma proposta para a adaptação de instrumentos. In: Pasquali, L. *Instrumentação Psicológica: Fundamentos e práticas* (506-520). Porto Alegre: Artmed Editora.
- Collet, C., do Nascimento, J. V., Folle, A., & Ibáñez, S. J. (2017). Atividades de prática deliberada e jogo deliberado na formação esportiva de atletas de elite do voleibol: diferenças entre os sexos. *E-balonmano. com*, 13(2), 95-104. Recuperado de <https://e-balonmano.com/ojs/index.php/revista/article/view/388>.
- Costa, G. D. C. T., Castro, H. D. O., Cabral, F. D. A., Morales, J. C. P., & Greco, P. J. (2016). Validação de conteúdo das cenas do Teste de Conhecimento Tático Declarativo no Voleibol-TCTD: Vb. *Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano*, 18(6), 629-637. <https://doi.org/10.5007/1980-0037.2016v18n6p629>.
- Costa, I. T., Garganta, J., Greco, P. J., & Mesquita, I. (2010). Análise e avaliação do comportamento tático no futebol. *Journal of Physical Education*, 21(3), 443-455. DOI:[10.4025/reveducfis.v21i3.8515](https://doi.org/10.4025/reveducfis.v21i3.8515).

- Daolio, J. (2002). Jogos esportivos coletivos: dos princípios operacionais aos gestos técnicos-modelo pendular a partir das idéias de Claude Bayer. *Rev. bras. ciênc. mov*, 99-103.
- Folle, A., Quinaud, R. T., Barroso, M. L. C., Rocha, J. C. S., Ramos, V., & Nascimento, J. V. D. (2014). Construção e validação preliminar de instrumento de avaliação do desempenho técnico-tático individual no basquetebol. *Revista da Educação Física/UEM*, 25(3), 405-418. <https://doi.org/10.4025/reveducfis.v25i3.23085>.
- Garganta, J. Para uma teoria dos jogos desportivos coletivos (1995). In: Graça, Amândio & Oliveira, J. *O ensino dos jogos desportivos*. Universidade do Porto, Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física.
- González-Espinosa, S., García-Rubio, J., Feu, S., & Ibáñez, S. J. (2021). Learning Basketball Using Direct Instruction and Tactical Game Approach Methodologies. *Children*, 8(5), 342. DOI: 10.3390/children8050342.
- Greco, P. J., Perez Morales, J. C., Aburachid, L. M. C., & Silva, S. R. D. (2015). Evidência de validade do teste de conhecimento tático processual para orientação esportiva-TCTP: OE. *Revista brasileira de educação física e esporte*, 29, 313-324. <https://doi.org/10.1590/1807-55092015000200313>.
- Greco, P. J., Aburachid, L. M. C., da Silva, S. R., & Morales, J. C. P. (2014). Content validation of tactical-technical actions of the Tactical Procedure Knowledge Test - Sporting Orientatio. *Motricidade*, 10(1), 38-49. DOI: <https://doi.org/10.6063/motricidade.2124>.
- Hernández-Nieto, R. A. (2002). Contribuciones al análisis estadístico. Mérida, Venezuela: Universidad de Los Andes/IESINFO.
- Lamas, L., SEABRA, F. (2017). Estratégia, tática e técnica nas modalidades esportivas Coletivas: Conceito e Aplicações. In: ROSE JUNIOR, D. *Modalidades Esportivas Coletivas* (40-58). Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Leonardi, T. J., Galatti, L. R., Scaglia, A. J., De Marco, A., & Paes, R. R. (2017). Pedagogia do esporte: sinalização para a avaliação formativa da aprendizagem. *Pensar a Prática*, 20(1). DOI: [10.5216/rpp.v20i1.36744](https://doi.org/10.5216/rpp.v20i1.36744).
- Lima, L., A., Galatti, L., R., Reverdito, R., S., Medina, A., A., Scaglia, A., J., (2017). Pedagogia do Esporte e Handebol: pressuposto para organização do conteúdo a partir das competências essenciais. In: Machado, A., A., Tertuliano, I., W., (org.). *Educação Física e Esportes: novos caminhos* (129-142). São Paulo: Alexa Cultura.
- Machado, J. C., Barreira, D., Galatti, L., Chow, J. Y., Garganta, J., & Scaglia, A. J. (2019). Enhancing learning in the context of street football: a case for nonlinear pedagogy. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(2), 176-189. DOI: [10.1080/17408989.2018.1552674](https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1552674).
- Morales, J., Greco, P., & Andrade, R. (2012). Validade de conteúdo do instrumento para avaliação do conhecimento tático processual no basquetebol. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 12(1).
- Oliveira, V., & Paes, R. R. (2004). A pedagogia da iniciação esportiva: um estudo sobre o ensino dos jogos desportivos coletivos. *Efdeportes.com: Revista Digital*, 10, 71.
- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of teaching in physical education*, 17(2), 231-243. DOI: [10.1123/jtpe.27.2.220](https://doi.org/10.1123/jtpe.27.2.220).
- Quinaud, R. T., Backes, A. F., Silva, D. C. D., Nascimento, J. V. D., Ramos, V., & Milistetd, M. (2018). Construction and content validity of the coaches' knowledge and competence questionnaire-CKCQ. *Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano*, 20, 318-331. Doi.org/10.5007/1980-0037.2018v20n3p318.
- Reverdito, R. S., & Scaglia, A. J. (2007). A gestão do processo organizacional do jogo: uma proposta metodológica para o ensino dos jogos coletivos. *Motriz. Journal of Physical Education. UNESP*, 51-63.
- Reverdito, R., S., Scaglia, A., J. (2018). Competências essenciais e a lógica do jogo de handebol: conteúdo do treino a partir das matrizes de jogos. In: Molina, S., F., García-Rubio, J., Godoy, S., J., I. (ed.1). *Avances Científicos para el aprendizaje y desarrollo del balonmano: Grupo de optimización del Entrenamiento y Rendimiento Deportivo GOERD* (81-94). Cáceres: Editora Unemat.
- Ribas, S., Aburachid, L. M. C., Morales, J. C. P., Monteiro, G. N., Praça, G. M., Castro, H. D. O., & Greco, P. J. (2020). Content validity evidences in the motor coordination test with ball. *Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano*, 22. Doi.org/10.1590/1980-0037.2020v22e72376.
- Richard, J. F., & Griffin, L. L. (2002). Assessing game performance: an introduction to the team sport assesment procedure (TSAP). *Physical & Health Education Journal*, 68(1), 12.

- Sacristán, J. Dez teses sobre aparente utilidade das competências em educação. In: Sacristán, J., Gómez, Á., Rodríguez, J., Santomé, J., Rasco, F., Méndez, J. Educar por competências: o que há de novo?. Porto Alegre: Artmed, 2011. Cap. 1. p. 13-63.
- Santana, W. (2019). Pedagogia do futsal: jogar para aprender. *Londrina: Companhia Esportiva*.
- Scaglia, A. J., Reverdito, R. S., Leonardo, L., & Lizana, C. J. R. (2013). O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. *Movimento*, 19(4), 227-249. DOI:[10.22456/1982-8918.37893](https://doi.org/10.22456/1982-8918.37893).
- Scaglia, A., J. (2014). Pedagogia do futebol: construindo um currículo de formação para iniciação ao futebol. In: Nista-Piccolo, V., Toledo, E., D (ed.1). *Abordagens Pedagógicas do Esporte: Modalidades convencionais e não convencionais (273-317)*. Campinas: Papyrus.
- Scaglia, A. J. (2017). Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. *Revista Portuguesa de Ciências do Desporto*, 17 (S1.A), 27-38.
- Tavares, F., J., S. (2017). Analisar o Jogo nos Esportes Coletivos para Melhorar a performance: Uma necessidade para o Processo de Treino. In: Rose Junior, D. *Modalidades Esportivas Coletivas (60-66)*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.
- Thomas, J. R., Nelson, J. K., & Silverman, S. J. (2012). *Métodos de pesquisa em atividade física (ed.6)*. Artmed Editora.
- Vieira, L., F., Vieira, J., L., L.,; Krebs, R., J. (2017). O Ensino dos Esportes: uma abordagem desenvolvimentista: Uma abordagem Desenvolvimentista. In: Paes, R., R., Balbino, H., F. *Pedagogia do Esporte: contexto e perspectivas. Contexto e Perspectivas (63-76)*. Rio de Janeiro: Guanabara.