



Futebol Go: as TICs possibilitando o ensino do futebol e para além dele pelo viés lúdico

Ferreira, B.M; Impolcetto, F. M

Universidade Federal de São Carlos, São Carlos; Brasil

Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho; Brasil

Resumo

O objetivo desse trabalho foi desenvolver aprendizagens de aspectos atitudinais e conceituais do futebol por meio de abordagem lúdica com alunos/as de 08 a 15 anos, participantes de um Camping de férias de uma escola de futebol. Nesse sentido criou-se um jogo denominado Futebol Go (FG) por meio das lógicas de um jogo eletrônico e um jogo tradicional de cartas. Os dados da implementação do jogo foram anotados num diário de campo e os principais resultados revelam progressos na compreensão do futebol em suas dimensões conceitual e atitudinal, protagonizados pela ludicidade envolvida no jogo. Somado a isso a proposta pedagógica contribuiu na formação dos participantes, pois para além de se apropriarem de modo crítico das TIC, eles conseguiram significar como tais artefatos podem e devem estar a serviço da sociedade.

Abstract

The aim of this study was to develop learning attitudinal and conceptual aspects of soccer through playful aspects with students from 08 to 15, participating in a Holiday Camp at a soccer school. Accordingly a game called Futebol Go (FG) was created through an electronic game's logic and a traditional game of cards. The data obtained by the implementation of the game was recorded in a field diary and the main results revealed progress in understanding football in its conceptual and attitudinal dimensions, played by the playfulness involved in the game. In addition, the pedagogical proposal contributed to the training of participants, since in addition to critically appropriating TIC, they have been able to mean how such artifacts can and should be at the service of society.

Introdução

Esse trabalho é produto de ações pedagógicas de um educador, relativas ao ensino do futebol para além das competências técnicas e táticas da modalidade. Objetivando desenvolver aprendizagens dos aspectos atitudinais e conceituais do futebol por meio de vertente lúdica com alunos/as de 08 a 15 anos, participantes de um Camping de férias de uma escola de futebol na cidade de São Carlos-SP, foi criado um jogo intitulado Futebol Go (FG). O FG mescla as lógicas de um jogo eletrônico e de um jogo tradicional de cartas. Essa junção auxiliou na confecção de uma nova ferramenta educativa, idealizada para contribuir na formação crítica e política dos participantes do Camping de férias, transcendendo desse modo o ensino do futebol pensado hegemonicamente apenas em sua dimensão procedimental. Aprender futebol segundo Scaglia (2011) não pode nem deve se resumir mais ao aprendizado de gestos técnicos estereotipados e descontextualizados de suas razões de ser.

Nessa perspectiva, pensando-se numa aprendizagem significativa (POZO 2002; GOULART 2000) para e com alunos/as do Camping de férias, toda proposta pedagógica desenvolveu-se por meio de aspectos lúdicos, buscando-se facilitar as aprendizagens propostas na atividade, considerando sempre o universo infantil e o modo como as crianças e jovens interagem com os novos conhecimentos. O jogo contou com a utilização das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) sendo essas imprescindíveis no processo de criação, elaboração bem como na própria execução do FG.

Método

Com enfoque qualitativo em pesquisa (BOGDAN; BIKLEN, 1994), essa investigação buscou apreender as minúcias, gesto, expressões, comportamentos e atitudes dos sujeitos em pesquisa. A ação pedagógica em seu curso contou com observações registradas em diários de campo. Instrumento esse que segundo Bogdan e Biklen (1994) permitem ao investigador relatar aquilo que ouve, vê, experiência e pensa, refletindo diretamente sobre os dados de um estudo qualitativo. Tal encaminhamento metodológico justifica-se como proposta complementar e contemplativa ao FG, tendo nos dados coletados o acompanhamento de observação, na qual o pesquisador/professor participa ativamente do processo metodológico, respeitando todos os cuidados éticos ao consentimento de participação e à confidencialidade das experiências. O percurso metodológico da intervenção ocorreu por meio de duas etapas: a de elaboração do jogo em si, e posteriormente sua implementação.

Resultados e Discussão

O FG foi elaborado nos moldes do jogo eletrônico Pokémon Go, em que criaturas virtuais chamadas Pokémons devem ser capturados para batalhar contra outros Pokémons, na tentativa de vencer a resistência desses, para que assim também possam ser capturados.

O FG foi disputado por duas equipes com as seguintes adaptações: a) o jogo desenvolveu-se na lógica de um "caça ao tesouro", brincadeira em que se escondem objetos que necessitam serem agrupados para ao final receber uma recompensa; b) ao invés de criaturas virtuais, cards impressos foram confeccionados com as figuras de futebolistas em alusão ao jogo de cartas Super Trunfo (ST), caracterizado por cards que contam com quesitos valorados numericamente, sendo escolhidos no FG os quesitos de 1- número de títulos, 2- poder de decisão, 3- ataque (potencial ofensivo), 4-defesa (potencial defensivo), 5- atitude dentro de campo, 6- atitude fora de

campo; c) pistas dos locais nos quais se encontram os cards para serem capturados foram feitas via “QR code”, um código de barras portador de uma mensagem que pode ser decodificada por escaneamento de câmera de aparelho celular. Tanto o código gerado quando a leitura desse, foram efetuados por um *software* disponível gratuitamente por meio de um aplicativo para aparelhos celulares; d) a equipe que captura todos os 23 cards tem direito ao “ST Marta”, card que supera todos os outros em qualquer quesito, pois postula no jogo sendo o card principal e recompensa do caça ao tesouro da primeira etapa do FG. Na segunda etapa, ocorrem as Batalhas Campais, na qual uma equipe faz comparativo dos valores de quesitos escolhidos de seus cards com os valores de quesitos da outra equipe. Cada equipe deverá sempre preservar a ordem aleatória da escolha de seus cards após os embaralhar. A Batalha tem início sempre com a equipe que contém o ST Marta, devendo escolher, ela equipe, entre as informações contidas no primeiro card encontrado em seu monte, aquela que julga ter valor capaz de superar o mesmo quesito da primeira carta da equipe contrária. Quem perde a batalha, perde também o direito de escolha do quesito na rodada posterior, vencendo o jogo a equipe que ganhar mais vezes as batalhas campais em um total de 7 rodadas. Ao assumir a concepção educativa prevista na Pedagogia do Futebol (FREIRE, 2003), especialmente no que tange a perspectiva de que se deve ensinar “para além de futebol”, foi possível compreender pelas condutas gerais dos participantes, principalmente por seus discursos em tom de curiosidade, que novos conceitos relativos ao futebol, de jogo contemporâneo e de um jogo tradicional foram apreendidos. A exemplificar: os nomes de diversos futebolistas, homens e mulheres, e posteriormente as explicações do educador sobre as respectivas nacionalidades bem como os porquês dos valores de quesitos de cada jogador; a lógica estratégica de jogo que se assume nas batalhas campais, remetendo a tradição do jogo de cartas ST; a utilização de tecnologias para desfrute do lazer; as expressões de satisfação e alegria manifestadas pelo movimento intencional das crianças e adolescentes junto ao trabalho cooperativo em equipe possibilitados no trajeto de “caça” aos cards escondidos. Para mais do que os saberes provindos dos conceitos, a dimensão atitudinal, aquela que abrange aspectos valorativos dos envolvidos na atividade, foi notada ao largo da proposta ao serem incorporadas as observadas noções morais, refletidas no curso do próprio jogo. Sendo expressas em exemplos como: o respeito a questão de gênero pela legitimação do card mais forte do jogo ser de uma futebolista, Marta, e não a figura masculina tão enraizada enquanto esportista símbolo da modalidade; o entendimento da importância de se valorizar atitudes positivas dentro do jogo, materializadas nos quesito denominados “atitude dentro de campo” e “atitude fora de campo”, em que se põe em relevo os atributos positivos das esferas morais e éticas de comportamento dos jogadores/as durante uma partida de futebol no papel de esportista, e posteriormente no papel de cidadão.

Após o término da proposta, diante dos pedidos de repetição do jogo FG, feitos pela maioria dos integrantes do Camping, evidencia-se que um jogo tradicional, adaptado e aliado ao uso de tecnologia, pode se converter em uma prática significativa, pois assim como Goulart

(2000) nos chama atenção, conceitos e saberes necessitam possuir significados para serem aprendidos. A partir dessa prerrogativa, as informações pensadas para a formação crítica, política e humana dos participantes do jogo, teve no uso das tecnologias um meio de aproximação do mundo das crianças e jovens, assim possibilitando o fomento de valores e conhecimentos inéditos. Nesse seguimento, mais do que legitimar o uso das TIC em sua valia de servir a sociedade (BÉVORT; BELLONI, 2009) bem como ser produtora de uma nova cultura que repercute em todas as esferas da vida humana (BIANCHI, 2008), o FG oportunizou a compreensão geral sobre a importância do brincar (SOMMERHALDER; ALVES, 2011), ao deflagrar as benefícios que a ludicidade enquanto aspecto educativo pode propiciar nessa ação pedagógica.

Conclusões

Os principais resultados da proposta educativa revelaram progressos na compreensão do futebol em suas dimensões conceitual e atitudinal, protagonizados pela ludicidade envolvida no jogo. Somado a isso, a ação pedagógica contribuiu na formação dos participantes, pois para além de se apropriarem de modo crítico das TIC, as crianças e jovens conseguiram significar como tais artefatos podem e devem estar a serviço da sociedade.

Referências

- Bévort, E.; Belloni, M. L. Mídia-educação: conceitos, história e perspectiva. *Educação & Sociedade*, v. 30, n. 109, Campinas, vol. 30, n.109, p. 1081-1102, set/dez.2009.
- Bianchi, P. A presença das tecnologias de informação e comunicação na Educação Física permeada pelo discurso da indústria cultural. *Lecturas, Educación Física y Deportes, Revista Digital*, Buenos Aires, n. 120, a. 13, maio 2008.
- Bogdan, R. C; Biklen, S. K. Notas de campo. In: _____. *Investigação qualitativa em educação*. Porto: Porto Editora, 1994, p. 150-174.
- Freire, J. B. *Pedagogia do Futebol*. Campinas, SP: Autores Associados, 2003.
- Goulart, I. B. *Psicologia da Educação: Fundamentos teóricos. Aplicações à prática pedagógica*. 7ª edição. Petrópolis: Ed. Vozes, 2000
- Pozo, J. I. *Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- Scaglia, A. J. *O futebol e as brincadeiras de bola: a família dos jogos de bola com os pés*. São Paulo: Phorte, 2011.
- Sommerhalder, A.; Alves, F. D. *Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender*. 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.

Nota dos autores

- Ferreira, B. M. é mestrando no programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Brasil.
- Impolcetto, F. M é professora Assistente Doutora do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Rio Claro, Brasil.

Contato

Ferreira, B. M
E-mail: brunomartinsufscar@hotmail.com