

**O ENSINO DO FUTEBOL NA PROPOSTA TEÓRICO-METODOLÓGICA CRÍTICO  
SUPERADORA POR MEIO DOS JOGOS ELETRÔNICOS**

**FÚTBOL ENSEÑANZA EN MOVIMIENTO TEORÍA METODOLOGÍA CRÍTICA  
SUPERANDO TRAVÉS DE LOS JUEGOS ELECTRONICOS**

**TEACHING FOOTBALL IN MOTION THEORY METHODOLOGY CRITICAL  
SURPASSING THROUGH THE ELECTRONIC GAMES**

Luís Afonso dos Santos - Mestre em Extensão Rural/UFSM; professor do Curso de Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC – [las@unesc.net](mailto:las@unesc.net)

Marcos Debortoli - Graduando em Educação Física Licenciatura, Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC - debortoli\_marcos@hotmail.com.

**RESUMO**

O artigo tem como principal objetivo indicar a possibilidade de abordar o tema futebol através dos jogos eletrônicos dentro da concepção pedagógica crítico-superadora. O trabalho contextualiza os jogos eletrônicos, como surgiram e o contexto atual. O estudo foi realizado através de uma pesquisa bibliográfica indicando a possibilidade de abordagem dos jogos eletrônicos dentro das aulas de educação física. O professor deve tornar esta modalidade de jogos uma ferramenta de trabalho auxiliando-o no alcance dos objetivos propostos no exercício de sua função.

**Palavras chave:** Educação Física. Futebol. Jogos Eletrônicos. Concepção Crítico-Superadora.

**RESUMEN**

El artículo tiene como objetivo indicar la posibilidad de abordar la cuestión de los juegos electrónicos dentro del diseño pedagógico crítico superando. El trabajo contextualiza los juegos electrónicos, la forma en que se produjo y cómo son actualmente. El deporte elegido para ser explotados fue el fútbol. El estudio fue una investigación bibliográfica que encontró un posible enfoque a los juegos electrónicos en las clases de educación física. El maestro debe hacer este tipo de juego de una herramienta de trabajo de su día a día, haciendo llegar a los objetivos propuestos en la educación física.

**Palabras clave:** Educación Física. Juegos electrónicos. Diseño Crítico-superando.

## RESUME

The article aims to indicate the possibility of addressing the issue electronic games within the critical-surpassing pedagogical concept. The work contextualizes electronic games, how they came about and how they are currently. The sport chosen to be exploited was the football. The study was a bibliographical research that found a possible approach to electronic games in the physical education classes. The teacher should make this kind of game a working tool of your day to day, causing reach the proposed objectives in physical education.

**Key words:** Physical Education. Eletronic games. Critical design-surpassing.

## 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos ou (JEs) em plena era digital são a principal fonte de lazer dos jovens atualmente. É o ponto de encontro para se reunir virtualmente e socializar atividades.

Cada vez mais estes jogos tem se espalhado pelo mundo, e continuam crescendo a todo o momento, ou seja, é difícil encontrarmos crianças/adolescentes que não tenham acesso a vídeo games e computadores. Atualmente percebemos que um dos motivos que os pais têm dado para seus filhos os games é a finalidade de tirá-los das ruas, pois, as vias públicas apresentam insegurança para os jovens. Além disso, a expansão demográfica resulta em aumento de prédios e diminuição de espaços urbanos. Conseqüentemente, as crianças começam a perder espaços para brincar. Também é verdade que vivemos em uma sociedade onde a maioria dos pais não tem tempo para dar atenção e brincar com seus filhos, como medidas compensatórias muitas vezes substituem a afetividade por vídeo games e computadores.

Este cenário contribui para que as crianças não deixem passar despercebido o vídeo game, pois, é algo inovador e atraente. Diante deste novo mercado as empresas analisam as diferentes faixas etárias e elaboram produtos adequados para cada uma, ou seja, sabem quais jogos são mais atrativos para cada idade.

Os jogos eletrônicos esportivos hoje em dia estão entre os mais consumidos. A educação física escolar tem como um de seus componentes curriculares o jogo. Por isso, pode fazer uso do vídeo game como ferramenta de ensino, utilizando os jogos eletrônicos esportivos e ao mesmo tempo instrumentalizando-os pedagogicamente dentro da escola. Em especial nesse trabalho trataremos do conteúdo futebol.

O futebol é um dos produtos mais consumidos atualmente no mundo. Os jogos de futebol tratam diversas formas da cultura corporal. Os movimentos que o vídeo game desenvolve são os mesmos que executamos na prática.

Por todas as possibilidades existentes dos jogos eletrônicos e educação física escolar teremos o seguinte problema de investigação: Como trabalhar no ensino médio o conteúdo de futebol nas aulas de educação física na concepção crítico-superadora tendo como instrumento os Jogos Eletrônicos?

Para melhor esclarecimento elencamos algumas questões norteadoras:

- a) os jogos eletrônicos são relevantes em nossas escolas nos dias atuais?
- b) Como podemos desenvolver o futebol por meio dos jogos eletrônicos na escola?
- c) Qual a relação que a educação física tem com os jogos eletrônicos?
- d) De que forma podemos instrumentalizar os jogos eletrônicos de futebol na concepção crítico superadora na escola?

Na sequência do trabalho definimos os seguintes objetivos: **Objetivo geral:** verificar a instrumentalização do conteúdo de futebol, por meio dos jogos eletrônicos dentro da concepção pedagógica crítico superadora no ensino médio;

**Objetivos Específicos:**

- Verificar a relevância dos jogos eletrônicos no contexto escolar;
- Aferir a relação que a educação física tem com os jogos eletrônicos;
- Instrumentalizar o conteúdo de futebol no ensino médio dentro da proposta crítico superadora, por meio dos jogos eletrônicos;
- 

## 2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada consiste em uma pesquisa bibliográfica, que conforme Fonseca (2002, p.32):

A pesquisa bibliográfica [...] é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

Sendo assim, buscamos informações a respeito das temáticas que o artigo se propõe a discutir para então construirmos o presente trabalho. Os principais critérios para

escolha dos materiais a serem estudados foram a atualidade e aproximação com o tema do artigo.

Com base nos materiais analisados foram desenvolvidos o referencial teórico e os planos de aula para o ensino médio a partir do tema proposto.

### **3 REFERENCIAL TEÓRICO**

#### **3.1-Conteúdos da Educação Física no ensino médio**

Atualmente os conteúdos da educação física no ensino médio têm sido orientados pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, os PCNs evidenciam que:

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais [...] atualmente entende-se que a Educação Física, como disciplina escolar, deve tratar da cultura corporal, em sentido amplo: sua finalidade é introduzir e integrar o aluno a essa esfera, formando o cidadão que vai produzir, reproduzir e também transformar essa cultura. Para tanto, o aluno deverá deter o instrumental necessário para usufruir de jogos, esportes, danças, lutas e ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhoria da qualidade de vida. (BRASIL, 1997, p.136).

Segundo Júnior & Sales (2012) os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) determinam que os conteúdos da Educação Física devam ser trabalhados segundo sua categoria conceitual (fatos, conceitos e princípios), procedimental (ligados ao fazer) e atitudinal (normas, valores e atitudes). Os conteúdos conceituais e procedimentais mantêm uma relação de proximidade, na medida em que o objeto central da cultura corporal de movimento gira em torno do fazer, do compreender e do sentir o corpo.

Segundo o Coletivo de Autores (1992) os conteúdos da educação física, são arbitrariamente denominados: jogo, esporte, capoeira, ginástica e a dança.

Sendo assim, os conteúdos da educação física são evidenciados desta forma, a maneira que iremos lidar é o que difere, o contexto histórico é o ponto de partida de cada conteúdo.

Devemos pensar no contemporâneo e proeminência social dos conteúdos, e os JEs muitas vezes contemplam os conteúdos da educação física. Portanto devemos ficar atentos a este instrumento e fazer uso do mesmo para tornar as aulas mais atrativas. Sem esquecermos de introduzirmos o conhecimento sobre cada conteúdo debatido.

Ainda de acordo com os PCNs (1997) no ensino médio, freqüentemente as aulas de Educação Física costumam repetir os programas do ensino fundamental, resumindo-se às práticas dos fundamentos de alguns esportes e à execução dos gestos técnicos esportivos. É como se a educação física se restringisse a isto. Não se trata evidentemente de desprezar tais práticas no contexto escolar, mas de ressignificá-las. Há uma variedade enorme de

aprendizagens a serem conquistadas, bem como propostas de reflexão sobre as diferentes formas de atuação do professor na condução do ensino, tendo em vista uma formação de acordo com as novas proposições para a Educação Física no ensino médio.

Os PCNs (1997) indicam que podemos trabalhar com diferentes formas de atuação, ou seja, abordar novos instrumentos e concepções pedagógicos, para que possamos possibilitar o desenvolvimento de uma melhor aula para nossos alunos.

Dentro destas possibilidades edificamos os jogos eletrônicos como um novo instrumento a ser estudado de forma pedagógica em favor da educação.

### **3.2- Contexto dos jogos eletrônicos**

Dentro desta variedade de aprendizagens que os PCNs (1997) abordam, entram as diversas formas de atuação, e dentro das múltiplas formas de atuação existentes, há um instrumento que ainda não foi aprofundado que são os jogos eletrônicos.

Para entendermos os jogos eletrônicos, inicialmente precisamos compreender seu histórico.

Segundo Júnior & Sales (2012) a história dos jogos eletrônicos envolve milhares de pessoas, empresas, produtos e acontecimentos. A mesma pode ser dividida em antes e depois da década de 70, e através das distintas tecnologias utilizadas em diferentes épocas. Antes deste período, algumas empresas e pessoas já começavam a dar os primeiros passos na criação de jogos. Uma das principais indústrias, a Nintendo, começou como uma empresa que fabricava cartas de baralho em 1889.

Ainda segundo o autor, o primeiro jogo eletrônico interativo criado na história foi o Spacewar, um jogo onde duas pessoas controlavam dois tipos diferentes de espaços-ave que deveriam combater entre si, este jogo foi desenvolvido por Steve Russel.

Atualmente os jogos eletrônicos são atrativos para nossas crianças porque combinam diversas linguagens, o ambiente virtual e multimídia, a qual combina imagens, sons e textos, incluindo os mini games, os jogos para computador (em rede ou não), os softwares para videogames, os simuladores e os fliperamas e se constituem como artefatos de grande fascínio econômico, tecnológico e social. Os jogos eletrônicos atingem desta forma, um número maior de usuários, já que normalmente são prazerosos e dinâmicos, despertando curiosidade, interesse e estimula a aprendizagem cognitiva, afetiva e social de um modo divertido, tanto o jogo em si como os jogos eletrônicos (GUMZ; VAZ; LEAL, 2014 s/p).

Os jogos são atrativos por causa da combinação de linguagens capaz de se comunicar com todas as faixas etárias. Outro importante ponto a ser lembrado é a relevância social dos conteúdos, atualmente os JEs são relevantes no cotidiano de nossos estudantes, a grande questão é como transformar isso em ferramenta pedagógica.

### **3.3- Os jogos eletrônicos como ferramenta de aprendizagem na escola**

A influência exercida por este tipo de atividade tem sido motivo de muita discussão nos últimos anos. Autores como Santos e colaboradores (2006, *apud* MAGAGNIN, 2009) acreditam que os jogos eletrônicos são um sistema de entretenimento, por meio de um computador. A internet tem sido seu grande meio de divulgação.

De acordo com Magagnin (2009) logicamente o uso destes jogos eletrônicos na escola deve ter o intuito de desenvolver a aprendizagem, e construir habilidades, como por exemplo: concentração, memória, atenção, raciocínio lógico, gestos e movimentos, entre outras.

Magagnin (2009) diz que é neste sentido que os jogos eletrônicos e o computador podem ser um importante aliado para as aulas. Pois exigem repetidas vezes raciocínio rápido e conhecimento do jogo, ou seja, isso possibilita a interação mediadora feita pelo professor e os jogos eletrônicos. O professor pode fazer a mediação sobre gestos técnicos, regras, mercantilização do esporte, ambiente de jogo, táticas, etc.

Os jogos eletrônicos em geral são um importante instrumento didático, mas sua procura deve ser intencional, os professores devem estar atualizados sobre quais jogos seus alunos praticam e de forma intencional trazer os mesmos, tentando assim estabelecer a aprendizagem por meio destas atividades e também como fim de uma aprendizagem.

Ramos (2008, *apud* MAGAGNIN 2009) diz que é papel do professor se aproximar desta realidade, pois, a escola precisa saber sobre o cotidiano de seus alunos, e aproveitar esse cotidiano para poder desenvolver o ensino por meio deste meio educativo. A escola, além disto, deve proporcionar suporte para que o aluno desenvolva todas suas capacidades e auxiliar com as existentes incapacidades.

Mas não há como negar que os jogos eletrônicos esportivos contemplam vários conteúdos da educação física. E esses não limitam a capacidade do aluno, ou seja, por meio destes jogos, ampliam-se as chances de compreender distintas formas de manifestação da cultura corporal, diferente do que acontece na realidade da educação física escolar.

Muitas vezes o aluno tenta demonstrar algo que fez no vídeo game e acaba não conseguindo realizar os movimentos vistos no virtual. Mas não quer dizer que o conhecimento não tenha sido apropriado. O aluno conhece os movimentos, mas muitas vezes a habilidade é algo que lhe falta, por isso é importante o papel do professor nessa mediação, explicando os motivos por que isso acontece.

Nos games os conteúdos já estão prontos e as regras estão impostas, uma vez que os JEs trabalham com o esporte de rendimento. Para tal, as melhores habilidades e destrezas

estarão presentes no virtual, além disto, as táticas e sistemas de jogo fazem exatamente alusão à realidade. Por exemplo:

O JE *Brasfoot* é um *game* de futebol que guarda a correlação dos três aspectos característicos de um JE. Ao se “entregar” a tal simulador, o jogador se depara com o dualismo imaginação – realidade: ao viver como administrador/técnico de um time de futebol o sujeito-jogador expõe suas expectativas sobre ser um “profissional do futebol”, e se apropria de alguns saberes reais inerentes aos bastidores de um clube oficial de futebol. (Morais e Mendes, 2013, p.216).

O conhecimento colocado nos jogos vai além do jogo propriamente dito. É possível ver a realidade do futebol através do mundo virtual. Nos JEs você pode ser um jogador ou treinador até mesmo cartola de grandes clubes, ou seja, são vários conteúdos colocados em uma mesma tecnologia.

Ainda falando sobre o *Brasfoot* os autores nos dizem:

As possibilidades que este *game* traz, como, por exemplo, comprar e vender jogadores, construir estádios, alterar preços de ingressos de camarotes, cadeiras e geral, convocar jogadores para competições internacionais de seleções, ser convocado como técnico por outros times, escolher a formação do time, os reservas, a cor de uniforme, acumular troféus, dentre outras, fazem com que a ação executada no *hardware* possa ser efetivada na simulação para a conclusão das escolhas – que podem levar ao fracasso do clube ou sua ascensão – que darão a oportunidade de iniciar outro jogo, novas compras, etc, e permitirá ao usuário intervir a seu próprio modo para alcançar um resultado positivo. (Morais e Mendes, 2013, p.216).

O processo de mercantilização fica evidenciado claramente nos games. As transferências de jogadores, construção de estádios, entre outros é só um exemplo. Isso possibilita uma discussão socioeconômica do esporte na escola, podemos iniciar essa discussão no futebol, verificar e discutir com os alunos o porquê de tanto dinheiro aplicado nesta modalidade esportiva. Podemos indagar quem aplica e com quais finalidades são feitos estes investimentos. Além de discutirmos, por exemplo, a falta de políticas públicas e locais apropriados para prática de esportes.

Na escola podemos fazer este tipo de discussão frequentemente, pois os adolescentes trazem esse conhecimento a partir de suas vivências. Como estes temas tornam a aula atrativa, os alunos ficam atentos e como consequência o conhecimento é apreendido mais facilmente.

A chave da questão é como abordar um conteúdo de tamanha magnitude na escola. Devemos instrumentalizar os jogos eletrônicos através de uma concepção pedagógica que tenha suporte teórico que possibilite a compreensão da realidade do futebol para além dos aspectos visíveis no jogo. Mas que possibilite a leitura do mesmo como uma manifestação da cultura corporal e reflexo da cultura onde está inserido. Identificamos como mais adequada para este objetivo a Concepção Crítico-superadora da EF.

### 3.4- Instrumentalização do conteúdo futebol por meio dos Jogos eletrônicos na concepção crítico superadora

Tendo em vista todos estes fatores que apontam para os jogos eletrônicos como instrumento pedagógico verificou-se em alguns estudos a necessidade de propor novas possibilidades na escola e principalmente na educação física. Segundo Morais e Mendes (2013, p.213)

Na Educação Física, os estudos mais recentes problematizam as práticas corporais virtualizadas dos *games*, sugerindo que se pensem propostas de educação para essa nova realidade. Contudo, ainda há poucos estudos que, de fato, tocam nas possibilidades educativas ou de implementação dessa tecnologia no espaço escolar.

Este trabalho apresentará planos de aula dentro da proposta pedagógica crítico superadora, tendo como conteúdo o futebol, Buscando contribuir no preenchimento da lacuna indicada na literatura sobre a ausência destas atividades nas aulas de EF.

Para entender melhor esta proposta, devemos compreender o que são concepções pedagógicas, que segundo Saviani (2005, p.1)

Com efeito, entendida a pedagogia como “teoria da educação”, evidencia-se que se trata de uma teoria da prática: a teoria da prática educativa. Não podemos perder de vista, porém, que se toda pedagogia é teoria da educação, nem toda teoria da educação é pedagogia. Na verdade o conceito de pedagogia se reporta a uma teoria que se estrutura a partir e em função da prática educativa. A pedagogia, como teoria da educação, busca equacionar, de alguma maneira, o problema da relação educador-educando, de modo geral, ou, no caso específico da escola, a relação professor-aluno, orientando o processo de ensino e aprendizagem.

A pedagogia, como o autor coloca, é uma maneira de identificar aonde cada professor quer chegar, e como devemos nos aproximar do educando. Através dela adotamos metodologias de ensino e posicionamentos perante os alunos.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992) a perspectiva Crítico-Superadora tem princípios norteadores são eles: “diagnóstica, judicativa e teleológica”. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.25).

“Diagnóstica porque verifica a realidade dos dados em que os alunos se encontram.” Para interpretá-los o sujeito pensante emite um juízo de valor que depende da perspectiva de classe de quem julga, porque os valores, nos contornos de uma sociedade capitalista, são de classe. (“COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.25”)

A Judicativa é porque julga diante de uma ética, pois representa assim uma classe social. Por fim a Teleológica que é onde determinamos aonde queremos chegar, em outras palavras busca uma direção. Direção esta que pode ser tanto transformadora como



conservadora dos dados diagnosticados e julgados. Isso vai depender de qual classe o sujeito esta inserido.

Segundo o Coletivo de Autores (1992), existem três princípios para a seleção dos conteúdos: A Relevância Social dos Conteúdos; Contemporaneidade dos Conteúdos e a Adequação às possibilidades sócio cognoscitivas do aluno.

A relevância social dos conteúdos significa em outras palavras a presença do conteúdo escolhido para trabalhar com a turma no seu cotidiano. Isso possibilita aos alunos uma discussão sobre o seu dia a dia e o que estão aprendendo na escola. A contemporaneidade perante o conteúdo escolhido significa oferecer aos alunos os conhecimentos mais atualizados e mais avançados sobre o que há no mundo.

A adequação as possibilidades sócio cognoscitivas é tornar o conteúdo possível para o aluno, ou seja, possibilitar ao aluno obter conhecimento dentro da sua capacidade cognitiva.

Na hora da seleção dos conteúdos é necessário organizá-lo e sistematizá-lo para tal o Coletivo de Autores trás os ciclos de escolarização:

Nos ciclos, os conteúdos de ensino são tratados simultaneamente, constituindo-se referências que vão se ampliando no pensamento do aluno de forma espiralada, desde o momento da constatação de um ou vários dados da realidade, ate interpretá-los, compreendê-los e explicá-lo. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.19).

Existem quatro ciclos de escolarização de acordo com o Coletivo de Autores (1992, p.19)

O primeiro ciclo vai da pré-escola até a 3° série. É o ciclo de organização da identidade dos dados da realidade. Nele o aluno encontra-se no momento da síncrese. Tem uma visão sincrética da realidade. Os dados aparecem (são identificados) de forma difusa, misturados. Cabe á escola, particularmente ao professor, organizar a identificação desses dados constatados e descritos pelo aluno para que ele possa formar sistemas, encontrar as relações entre as coisas, identificando as semelhanças e as diferenças.

O segundo ciclo vai da 4° a 6° séries. É o ciclo de iniciação á sistematização do conhecimento. Nele o aluno vai adquirindo a consciência de sua atividade mental, suas possibilidades de abstração, confronta os dados da realidade com as representações do seu pensamento sobre eles. Começa a estabelecer nexos, dependências e relações complexas, representadas no conceito e no real aparente, ou seja, no aparecer social. Ele dá um salto qualitativo quando começa a estabelecer generalizações.

O terceiro ciclo vai da 7ª à 8ª séries. É o ciclo de ampliação da sistematização do conhecimento. O aluno amplia as referências conceituais do seu pensamento; ele toma consciência da atividade teórica, ou seja, de que uma operação mental exige a reconstituição dessa mesma operação na sua imaginação para atingir a expressão discursiva, leitura teórica da realidade. O aluno dá um salto qualitativo quando reorganiza a identificação dos dados da realidade através do pensamento teórico, propriedade da teoria.

O quarto ciclo se dá na 1ª, 2ª e 3ª séries do ensino médio. É o ciclo de aprofundamento da sistematização do conhecimento. Nele o aluno adquire uma relação especial com o objeto, que lhe permite refletir sobre ele. A apreensão das características especiais dos objetos é inacessível a partir de pseudoconceitos próprios do senso comum. O aluno começa a perceber, compreender e explicar que há propriedades comuns e regulares nos objetos.

Apropriando-se deste conhecimento nos aproximamos da concepção Crítico-Superadora. Sendo assim o desafio deste trabalho está em desenvolver e apontar meios de instrumentalização para o jogo de futebol dentro desse meio educativo.

Percebemos que os JEs se encaixam no perfil da relevância social dos conteúdos lembrando que cada turma tem uma característica. É bem provável que em algumas turmas a utilização dos jogos eletrônicos seja um sucesso, o que não quer dizer que isso aconteceu em todas as turmas.

A idéia principal é a construção de planos de aula dentro da concepção Crítico-Superadora, o público alvo destes planos será o ensino médio.

### 3.5 - PLANOS DE ATUAÇÃO

**Conteúdo:** Futebol

**Turmas:** 1º a 3º Ano Ensino Médio

**Objetivo:** Conhecer o histórico do futebol, bem como seus fundamentos técnicos e suas táticas e regras por meio dos jogos eletrônicos incitando também o conhecimento sobre a mercantilização do futebol.

**Linhas de atuação:**

**1º Aula: Diagnóstico/Contemporaneidade do futebol**

Nesta aula o objetivo será debater sobre o futebol a fim de verificar o que os alunos conhecem sobre este esporte, para podermos, assim, realizar um diagnóstico da turma, além de iniciar a compreensão histórica do futebol.

No *primeiro momento* dialogaremos com os alunos a fim de diagnosticar o que sabem. As perguntas a seguir nortearão esse debate: E aí turma, vocês conhecem o futebol? O que conhecem sobre ele? Sabem de onde veio? Onde surgiu? Quando foi a primeira Copa do Mundo? Quais são as regras básicas? O que vocês entendem Sobre o sistema tático?

No segundo momento, trataremos o histórico do futebol trazendo os diferentes tipos de bolas, bem como seu desenvolvimento, desde o início até atualmente. Serão utilizados vídeos como procedimento metodológico nesta aula. Por fim pediremos para que os alunos

questionem seus pais a respeito dos jogos de simulação que eram jogados em sua infância. Explicar que os jogos de simulação são praticas alternativas realizadas para substituir o próprio esporte adaptando em ambientes diferentes dos que normalmente são praticados. Esta é a tarefa dos alunos para a segunda aula.

### **2° Aula: Histórico dos pais com o futebol virtual ou práticas alternativas da época**

Em um primeiro momento discutiremos, a partir das tarefas feitas pelos alunos. A respeito dos esportes de simulação ou jogos de simulação, que seus pais jogavam. Muito possivelmente aparecerá, nessa discussão, o jogo de botão, pacaú, entre outras práticas alternativas da época. Com essas constatações, discutiremos com os alunos de que forma jogamos este esporte de simulação atualmente, assim, conversaremos sobre os JEs provavelmente. Dessa forma debatemos com os alunos nesse momento se é possível aprender por meio do mesmo, para enfim combinar que o futebol será trabalhado por meio dos JEs.

### **3° Aula: Virtual x Realidade**

Nesta aula a ideia é a realização dos dois tipos de futebol, o virtual e o real. Após este *primeiro momento* de experimentação, debateremos com eles qual momento foi mais atrativo, e em qual dos esportes se percebe a realização do futebol propriamente dito.

### **4° Aula: Fundamentos técnicos do futebol**

Em sala mostraremos vídeos construídos a partir dos JEs sobre os fundamentos básicos do futebol que são: chute, passe, drible, e o cabeceio. Com os vídeos é possível explicar corretamente a realização de cada movimento. Em um segundo momento, iremos para a prática e trabalharemos com os fundamentos técnicos do futebol vistos em aula, provavelmente deverá ser realizada mais de uma aula para a total compreensão do conteúdo. Os jogos que podem ser buscados para a criação dos vídeos são o Pro Evolution Soccer, FIFA ambos têm modo treino onde é possível a realização dos fundamentos técnicos.

### **5° Aula: Sistemas táticos e regras**

Nesta aula devemos ter vários vídeos games (Xbox 360 ou PS4) disponíveis, para realizar os jogos. Orientaremos, por meio do retroprojektor e explicaremos que o objetivo da aula é a identificação dos sistemas táticos e das regras do futebol por meio dos Jogos Eletrônicos.

Em um primeiro momento os alunos escalarão seus times bem como definirão o sistema tático em que vão jogar. Feito isso, os alunos realizarão os jogos nos demais vídeo games. No jogo, muito possivelmente, acontecerão faltas, impedimentos, situação de recuo de bola para o goleiro, etc. e por meio destes momentos explicaremos as regras básicas deste

esporte. Ao final da aula realizaremos uma discussão sobre a apreensão do conhecimento sobre as táticas e regras do futebol, permitidas nos jogos eletrônicos. Pode ser realizada mais de uma aula para melhor apropriação do conteúdo.

### **6º Aula: Processo de mercantilização do esporte**

Inicialmente, será mostrada uma camiseta de qualquer time de futebol. Os alunos serão questionados para verificar se sabem o que significam as marcas e patrocínios expostos na camiseta. Mostraremos para os alunos quanto vale cada espaço da camiseta do time e faremos a soma total dos valores, ao longo deste processo, a discussão deverá ter iniciado. Importante destacarmos que o próprio jogo virou mercadoria, na medida em que a transmissão dos jogos é vendida para os canais de TV. Da mesma forma como os atletas são comercializados entre os clubes. Devemos fazer ligação disto com os espaços públicos disponíveis atualmente para prática de tal esporte. Lembrando que hoje em dia muitos times brasileiros são patrocinados com verbas do governo federal. O que gera uma situação de investimento de dinheiro público na iniciativa privada.

### **7º Aula: Introdução dos jogos eletrônicos no processo de mercantilização do esporte**

Nesta aula, o objetivo é o mesmo da anterior, a discussão do processo de mercantilização do futebol. Entretanto, usaremos o vídeo game para incitar algumas questões. Em uma das práticas do esporte virtual é possível se tornar cartola dos clubes de futebol. Neste modo os times de futebol iniciam com um patrimônio. Conforme o tamanho do clube a verba aumenta. Como cartola é possível controlar desde o preço dos ingressos do estádio bem como os salários dos jogadores e comissão técnica e demais pessoas que trabalham no clube. A partir desse conhecimento devemos discutir com os alunos a relação financeira do esporte com a realidade de cada um de nós, bem como o porquê de os jogadores e demais envolvidos no clube arrecadarem tanto, e em alguns casos nem durante nossa vida toda será possível receber o montante que significa um mês de salário dos jogadores.

### **8º Aula: Avaliação**

Verificaremos a apreensão do conhecimento por meio de uma avaliação na forma de prova.

#### **Avaliação**

Participação efetiva nas aulas, avaliação processual, por meio de registro diário. Apreensão do conhecimento por meio de uma avaliação escrita.

#### **Material/espaço pedagógico**

Vídeo Games, TV, ginásio ou campo, bolas de futebol, coletes e cones.

### **3.6 - Conclusão**

Atualmente o tema jogos eletrônicos é de extrema relevância social na vida de nossos alunos. Através da pesquisa bibliográfica percebemos a evolução dos JEs e o porquê de serem tão utilizados atualmente.

Identificamos na educação física uma maneira de tornar os JEs aliados do professor. Foi possível perceber que os jogos eletrônicos, têm simultaneidade com os conteúdos da educação física, ou seja, contemplam diversas temáticas trabalhadas nesta disciplina, assim como, os jogos virtuais também são conteúdo da E.F.

A principal contribuição do trabalho foi a elaboração dos planos de atuação norteados por uma proposta pedagógica. Isso faz com que os planos se tornem sólidos do ponto de vista do conhecimento, dessa forma facilitando a apreensão do conhecimento pelos alunos.

A partir destas constatações o desafio seria a instrumentalização deste meio educativo. O primeiro passo foi saber aonde queríamos chegar, por isso escolhemos uma concepção pedagógica para nos embasar.

Analisando os objetivos propostos percebemos que foram alcançados. Na elaboração do trabalho foi constatada a relevância do conteúdo nas escolas. A concepção crítica superadora norteou a criação dos planos com todo seu suporte teórico.

O tema ainda deve ser objeto de estudo de muitas pesquisas, pois é uma ferramenta que constantemente está evoluindo, criando a necessidade de estarmos sempre atentos às inovações dos JEs. Para poder fazer desses meios uma ferramenta pedagógica capaz de contribuir na formação de um aluno consciente e crítico com relação à realidade social que o envolve.

## **REFERÊNCIAS**

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais. Brasília, 1997.**

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

GUMZ, A. C. R.; VAZ, C. S.; LEAL, V. H. **Ensinando Através dos Jogos**. Curitiba, PR. 2014. In: IV Congresso de Letras de 14 a 17 de outubro de 2014.

JÚNIOR, E. R.; SALES, J. R. L. **Os jogos eletrônicos no contexto pedagógico da educação física escolar**. Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 10, n. 1, p. 70-82, jan./abr. 2012.

MAGAGNIN, C. D. M.; MIRZA, S. T. **Aprendizagem escolar: os jogos eletrônicos na formação do aluno**. UCG/SEE, 2009. Disponível em: <[https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/1.4.\\_52\\_.pdf](https://anaisdosimposio.fe.ufg.br/up/248/o/1.4._52_.pdf) > Acesso em: 20 de setembro de 2015.

MORAIS, R. A. R; MENDES, D. de S. **O esporte-simulação: O que é possível aprender com os jogos eletrônicos?**. Atos de pesquisa em educação - PPGE/ME FURB. ISSN 1809-0354 v. 8, n. 1, p. 209-238, jan./abr., 2013.

SAVIANI, D. **As concepções pedagógicas na história da educação brasileira**. Texto elaborado no âmbito do projeto de pesquisa “O espaço acadêmico da pedagogia no Brasil”, financiado pelo CNPq, para o “projeto 20 anos do Histedbr”. Campinas, 25 de agosto de 2005.