



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

CAROLINA CASTELLANO MARQUES DA SILVA

NOVAS TECNOLOGIAS E ESPORTES: UM OLHAR DE ACADÊMICOS E
PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE O FUTEBOL ELETRÔNICO
COMO POSSÍVEL RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Brasília

2023

CAROLINA CASTELLANO MARQUES DA SILVA

NOVAS TECNOLOGIAS E ESPORTES: UM OLHAR DE ACADÊMICOS E
PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE O FUTEBOL ELETRÔNICO
COMO POSSÍVEL RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Educação Física, da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Professor Dr. Pedro Fernando Avalone Athayde

Brasília

2023

CAROLINA CASTELLANO MARQUES DA SILVA

NOVAS TECNOLOGIAS E ESPORTES: UM OLHAR DE ACADÊMICOS E
PROFISSIONAIS DE EDUCAÇÃO FÍSICA SOBRE O FUTEBOL ELETRÔNICO
COMO POSSÍVEL RECURSO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Educação Física, da Universidade de Brasília, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Licenciado em Educação Física.

Brasília, 16 de fevereiro de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Daniel Cantanhede Behmoiras
Universidade de Brasília

Dedico este trabalho à minha família, que sempre me incentivou e me auxiliou, aos amigos que fizeram parte dessa jornada comigo e aos professores, desde os primeiros anos da escola, que foram fundamentais para a minha formação.

AGRADECIMENTOS

À Deus, por ter me dado saúde e força para enfrentar e superar todas as dificuldades.

À minha família, que me deu todo o suporte necessário ao longo de todos esses anos.

Ao meu orientador, professor Dr. Pedro Fernando Avalone Athayde, por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa. Obrigada pela orientação, apoio e confiança.

Por último, à Universidade de Brasília, em especial à Faculdade de Educação Física e todo seu corpo docente, que, no momento extremamente difícil que passamos durante a pandemia do covid-19, soube se reinventar e não mediu esforços para oferecer as aulas remotamente. Muito obrigada pelos ensinamentos transmitidos para a minha formação profissional e por todos os momentos vividos juntos.

*“Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas. Pessoas
transformam o mundo”.*

(Paulo Freire)

RESUMO

A educação Física escolar brasileira passou por diversos momentos ao longo de sua história, utilizando-se de diversas concepções, como a eugênica, a higienista e a militarista. O modelo esportivista, que teve destaque a partir de meados da década de 1960, por mais que ainda seja bastante presente nas aulas de educação física escolar dos dias atuais, passou a ser criticado, sobretudo a partir da década de 1980 (DARIDO; RANGEL, 2005). A Educação Física, atualmente, é composta por um conjunto de concepções pedagógicas que é utilizado para abordar os diversos conhecimentos que fazem parte da disciplina e que abrangem conteúdos da cultura corporal que vão além do esporte tradicional (BRASIL, 1997). Segundo Darido e Souza Júnior (2007), ao longo da história da Educação Física, a dimensão procedimental dos conteúdos foi sempre priorizada. O Brasil é conhecido mundialmente como o “país do futebol”. Segundo SILVA e CAMPOS (2014), o futebol não deve ser entendido apenas como um esporte – com um conjunto de regras, organizado em federações etc. –, pois é muito mais do que isso, uma vez que traz uma infinidade de conexões históricas e dilemas sociais. Para eles, existem diversos outros locais e espaços nos quais o conteúdo pode ser abordado, com variadas metodologias, incluindo o futebol virtual (que faz parte de um enorme conjunto do que chamamos de jogos eletrônicos). Apesar de a cultura lúdica se constituir como um dos conteúdos da educação física escolar há bastante tempo, os jogos eletrônicos, que são uma das formas mais recentes de sua expressão na nossa sociedade eletrônica e midiática, ainda não passaram a ser tema corriqueiro nas propostas de ensino da disciplina (DA SILVEIRA; TORRES, 2007). Este estudo analisa as possibilidades da utilização dos jogos eletrônicos no ensino do conteúdo futebol nas aulas de educação física escolar pela visão de profissionais e estudantes da área. A pesquisa se caracteriza como exploratória e utiliza uma abordagem qualitativa. A amostra foi composta por acadêmicos e licenciados em Educação Física, contabilizando 45 participantes, que responderam a um questionário por meio da ferramenta Google Formulários criado com base na escala do tipo Likert, com 25 afirmações, divididas em quatro seções. Os resultados apontam que existem algumas possibilidades que tornam aceitável e interessante a utilização dos jogos eletrônicos como recurso

didático nas aulas de educação física, como a compreensão das regras do jogo, bem como suas táticas.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos; futebol eletrônico; educação física escolar.

SUMÁRIO

1	MEMORIAL	9
2	INTRODUÇÃO	10
3	METODOLOGIA	19
4	RESULTADOS E ANÁLISE	23
5	DISCUSSÃO	55
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
	REFERÊNCIAS	60

1 MEMORIAL

Meu nome é Carolina Castellano, tenho 28 anos, sou estudante de licenciatura em Educação Física na Universidade de Brasília e sou formada em bacharelado em Educação Física pela mesma universidade.

Desde pequena, sempre tive muito interesse pelos esportes, principalmente pelo futebol e pelo futsal. Na escola, fui atleta de futsal, handebol e basquetebol. Particpei de diversos campeonatos, inclusive brasileiro escolar. Além disso, quando criança, sempre gostei muito de brincar das mais variadas formas, desde os famosos piques, até os jogos eletrônicos.

Já no ensino superior, fui atleta de futsal desde o início da faculdade. Infelizmente, acabei me lesionando e precisei ficar de fora dos treinamentos e das competições. Não podia jogar futebol fisicamente, mas continuei jogando no vídeo game com os meus irmãos. Com isso, encontrei uma maneira de participar das competições – que é uma das coisas que mais gosto nos esportes – e me tornei competidora de futebol eletrônico. Já em minha primeira competição, os Jogos Universitários Brasileiros, que ocorreu em Salvador, fui vice-campeã. Daí em diante, participei de mais duas edições do mesmo campeonato (incluindo uma que foi exclusivamente de esportes eletrônicos), nas quais conquistei mais duas medalhas de prata, além de ter participado do *FISU America eSports*, no qual fiquei com a terceira colocação.

Durante minha jornada universitária, nos estágios que realizei nas escolas, pude perceber que os jogos eletrônicos não faziam parte das aulas de educação física. Como pratico jogos eletrônicos desde criança, e como sei o quanto as crianças e os adolescentes de hoje em dia gostam de jogar, vi a possibilidade de eles serem inseridos nas aulas e, por isso, resolvi estudar sobre a temática, o que me trouxe ao presente estudo.

2 INTRODUÇÃO

A Reforma Couto Ferraz, que foi outorgada no ano de 1851, é considerada o marco histórico que define o início da Educação Física escolar brasileira. A partir dessa reforma, a educação física passou a ser obrigatória nas escolas do Município da Corte (BETTI, 1991).

No período entre os anos de 1876 e 1882, diversos decretos e reformas foram criados e estabelecidos, o que auxiliou a Educação Física a se estabilizar como disciplina obrigatória nas escolas (MARINHO, 1971). Rui Barbosa, em 1882, no parecer a respeito da “Reforma do Ensino Primário, Secundário e Superior” mostrou a importância da ginástica e como os países mais desenvolvidos a utilizavam (RAMOS, 1982).

Em 1882, Rui Barbosa deu seu parecer sobre o Projeto 224 — Reforma Leôncio de Carvalho, Decreto n. 7.247, de 19 de abril de 1879, da Instrução Pública —, no qual defendeu a inclusão da ginástica nas escolas e a equiparação dos professores de ginástica aos das outras disciplinas. Nesse parecer, ele destacou e explicitou sua idéia sobre a importância de se ter um corpo saudável para sustentar a atividade intelectual (BRASIL, 1997, p. 19).

A partir de 1890, no Brasil República, a ginástica começou a ser sistematizada, dando origem aos métodos ginásticos – originários da Suécia, Alemanha e França. Essas metodologias fizeram com que a Educação Física passasse a possuir concepções eugênica, higienista e militarista (DARIDO; RANGEL, 2005).

Com os militares assumindo o poder, em meados da década de 1960, houve um grande crescimento do sistema educacional. O objetivo do governo era a utilização das escolas públicas e privadas para a formação de atletas de alto nível, visando promover a ideologia política por meio do sucesso esportivo, como ressaltam (DARIDO e RANGEL, 2005):

[...] os governos militares, que assumiram o poder em março de 1964, passam a investir no esporte na tentativa de fazer da Educação Física um sustentáculo ideológico, na medida em que ela participaria na promoção do país por meio do êxito em competições de alto nível. Nesse período, a ideia central girava em torno do Brasil-Potência, pretendia-se com isso eliminar as críticas internas e deixar transparecer um clima de prosperidade e desenvolvimento (p. 21).

Por mais que ainda seja bastante presente nas aulas de educação física escolar dos dias atuais, o que chamamos de modelo esportivista ou mecanicista passou a ser criticado, sobretudo a partir da década de 1980 (DARIDO; RANGEL,

2005). As críticas surgem em função do advento de teóricas críticas no âmbito da Educação Física que passam a questionar o paradigma da aptidão física e o papel social do esporte, incluindo o ambiente escolar. Esse momento é denominado por alguns autores de movimento renovador da Educação Física¹.

A Educação Física, atualmente, é composta por um conjunto de concepções pedagógicas que é utilizado para abordar os diversos conhecimentos que fazem parte da disciplina e que abrangem conteúdos da cultura corporal que vão além do esporte tradicional (BRASIL, 1997).

A Educação Física escolar pode sistematizar situações de ensino e aprendizagem que garantam aos alunos o acesso a conhecimentos práticos e conceituais. [...] É fundamental também que se faça uma clara distinção entre os objetivos da Educação Física escolar e os objetivos do esporte, da dança, da ginástica e da luta profissionais, pois, embora seja uma referência, o profissionalismo não pode ser a meta almejada pela escola. A Educação Física escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos. [...] Independentemente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social) (BRASIL, 1997, p. 24).

Segundo Darido e Souza Júnior (2007), ao longo da história da Educação Física, a dimensão procedimental dos conteúdos foi sempre priorizada, ou seja, o saber fazer (fundamentos e técnicas) teve mais relevância do que o saber como agir (dimensão atitudinal) e o saber o porquê fazer (dimensão conceitual). Além disso, outra crítica que muitos autores apresentam é o fato de a Educação Física escolar dar mais importância para os conteúdos que fazem parte do que chamamos de esportes tradicionais em detrimento dos outros tantos conteúdos da cultura corporal. São “figurinhas carimbadas” nas aulas de educação física nas escolas o voleibol, o basquetebol e, em especial, o futebol, esporte mais popular do mundo e o mais praticado no Brasil. Reportagem divulgada pelo Estado de Minas² diz que “Segundo pesquisa do Ministério do Esporte, 15,3 milhões brasileiros são praticantes da

¹ Bracht (1999) distingue esse período em dois momentos, um primeiro de cunho cientificista, e um segundo, munido de discussões do campo da educação, que aprofunda a crítica ao paradigma da aptidão física e esportiva. Mais recentemente, Castellani Filho (2019) pondera sobre novas determinações do Movimento Renovador, a partir de distintas formas de constituição, sendo uma de caráter conservador e outra progressista.

² Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2022/12/05/interna_bem_viver,1429572/futebol-confira-8-beneficios-do-esporte-mais-praticado-no-brasil.shtml. Acesso em 12 de janeiro de 2023. Acesso em: 08 de janeiro de 2023.

modalidade, o equivalente a 39,3% dos 38,8 milhões dos atletas (amadores e profissionais) do Brasil”.

O Brasil é conhecido mundialmente como o “país do futebol”. De acordo com Caldas (1994), o esporte chegou no país em 1894, trazido por Charles W. Miller – brasileiro, filho de ingleses, que estudava em Londres. Ao vir para o Brasil, Miller, que praticava e gostava bastante de futebol, trouxe em sua bagagem uma bola do esporte e começou a difundi-lo entre outros ingleses que moravam em São Paulo, que aos poucos foram aderindo à prática.

Ao contrário do que possa hoje parecer, o futebol brasileiro nasce e se desenvolve entre a elite. Os colégios grã-finos, tanto do Rio de Janeiro quanto de São Paulo, passariam, a partir da primeira década deste século, a adotar o futebol como forma de recreação para seus alunos. É o caso do Anglo-Brasileiro, dos colégios militares, entre outros. Por se tratar de um esporte elitizado, que dava status, os próprios pais de alunos faziam um tipo de pressão para que os colégios incluíssem o futebol nas práticas esportivas. Surgiriam, a partir daí, bons jogadores que logo se integrariam aos clubes das tradicionais famílias. O Clube Atlético Payssandu (Rio de Janeiro), o Germânia (atual Pinheiros), o São Paulo Athletic, entre outros. Rapidamente, o futebol se propagaria por São Paulo e Rio de Janeiro. Em 1903, os aristocratas do café, da Associação Atlética Ponte Preta, formam o que seria o primeiro time de futebol organizado do Brasil, segundo registros oficiais da CBF - Confederação Brasileira de Futebol. Surgem, também, na década de 10, o The Bangu Athletic Club, o Carioca, o Andaraí, o Mangureira, o Fluminense, o Vila Isabel e o Sport Club Corinthians Paulista (CALDAS, 1994, p. 42).

O primeiro time de futebol no Brasil que teve como jogadores homens que não faziam parte da elite foi o The Bangu Athletic Club, que teve a necessidade de aceitar operários para completar duas equipes, já que o número de funcionários do alto escalão não era o suficiente (CALDAS, 1994).

Aos poucos, o futebol foi sendo praticado em locais não pertencentes à elite e se popularizando pelo país. Negros, que não eram aceitos no jogo, começaram a fazer parte dos times (CALDAS, 1994).

Os campeonatos de futebol começaram a ser criados e disputados no país, o futebol brasileiro foi se desenvolvendo e se destacando no cenário mundial, com o Brasil conquistando Copas do Mundo e sendo celeiro de diversos craques – como Pelé, o melhor jogador de futebol de todos os tempos e que, em julho de 1980, foi considerado o “atleta do século” (ROSA; MARQUES, 2018).

Em julho de 1980, o jornal francês L'Équipe publicou, em um suplemento especial, o resultado de uma pesquisa que elegeu o futebolista Pelé como o “Atleta do Século”. Em uma votação que reuniu jornalistas de 20 relevantes

veículos de comunicação esportiva de todo o mundo, o jogador brasileiro atingiu a marca de 178 pontos, deixando em segundo lugar o velocista norte-americano Jesse Owens, detentor de quatro ouros olímpicos e símbolo afrodescendente na luta contra a supremacia ariana nas Olimpíadas de Berlim em 1936. Sem dúvida, o resultado publicado por L'Équipe, ainda que divulgado após a aposentadoria do jogador, consolidou-o em um novo patamar no âmbito do esporte, já que, muito mais do que um atleta distinto no futebol, o brasileiro passou a ser reconhecido pela capacidade de se destacar mesmo quando comparado a grandes nomes de outras modalidades esportivas (ROSA; MARQUES, 2018, p. 2).

Cada vez mais, quadras e campos de futebol começaram a fazer parte do cenário das cidades brasileiras, se tornando parte importante da nossa cultura e uma atividade muito praticada pelos brasileiros como forma de lazer.

Através da observação do cotidiano brasileiro, tem-se a dimensão do tanto que o futebol faz parte do nosso dia-a-dia. O futebol é uma maneira de expressão da sociedade brasileira e um meio do cidadão nacional experimentar suas emoções mais profundas, tais como paixão, ódio, felicidade, tristeza, prazer, dor, fidelidade, resignação e coragem. Assim, o futebol não pode ser considerado algo que limita sua existência a si mesmo. Ele é um fenômeno social presente no cotidiano de diversos grupos sociais. Páginas de jornal, horas de programação da TV, assunto nas praças, botequins, trabalho. A pelada do fim de semana, o jogo das crianças nas ruas, nas escolas. Qualquer coisa que se pareça uma bola pode ser chutada. Qualquer espaço pode se transformar no gramado do Mineirão em um passe de mágica (LAGES; DA SILVA, 2012, p. 1).

Dessa maneira, a bola é apresentada aos brasileiros – sobretudo, aos meninos – desde que nascem, e eles são estimulados a chutar, correr e driblar. Além disso, são matriculados desde cedo em escolinhas de futebol e levados a jogos nos estádios. Essas questões, em conjunto com outras, fazem com que o futebol no contexto da educação física escolar seja um conteúdo no qual as diversas metodologias e possibilidades de ensino não são aproveitadas, tendo em vista que, para os meninos, que recebem estímulos e informações desde que nascem, existem outros espaços e possibilidades de aprendizagem fora da escola; e, para as meninas, são atribuídas dificuldades de mediação, fazendo com que se despenda muito tempo para tentar

organizar uma atividade. “De forma que, no país do futebol, há pouca reflexão e sistematização da prática pedagógica sobre o futebol” (SILVA; CAMPOS, 2014).

Foco de maior resistência às intervenções pedagógicas, o futebol não se transformava em sequência de exercícios organizados com a finalidade de ensinar nas aulas de Educação Física – o que é uma especificidade do processo de escolarização. Nesse contexto as práticas futebolísticas se davam de maneira semelhante à sua produção fora da escola e os jovens aprendiam o jogo a partir dessas relações sociais (práticas de exclusão faziam parte desse processo). Isso não significava, entretanto, ausência de penetração das regras escolares. Nas aulas os professores mantinham o domínio do contexto de produção do futebol e ausentavam da participação no jogo em si (prática pedagógica que no âmbito da Educação Física tem sido identificada como “rolar a bola”). [...] os alunos resistem ao seu ensino sistematizado; [...] o futebol é produzido predominantemente na forma de jogo; [...] a produção do futebol nas aulas é semelhante à sua produção em outros tempos escolares (recreio) e sociais (fora da escola) (FARIA, 2014, p. 505).

Segundo Silva e Campos (2014), o futebol não deve ser entendido apenas como um esporte – com um conjunto de regras, organizado em federações etc. –, pois é muito mais do que isso, uma vez que traz uma infinidade de conexões históricas e dilemas sociais, o que denota sua importância e a necessidade de ser abordado nas aulas de educação física de uma forma mais reflexiva, o que não ocorre na maioria das escolas. Para os autores, um dos equívocos dos responsáveis pelas aulas de educação física nas escolas é considerar e utilizar somente as quadras, campos e pátios para desenvolverem atividades nas aulas que tenham o futebol como tema. Para eles, existem diversos outros locais e espaços nos quais o conteúdo pode ser abordado, com variadas metodologias.

A sala de aula, por exemplo, também pode ser um espaço para que essas aulas aconteçam, não só em dias de chuva, como comumente ocorre. Que tal utilizarmos as mesas da cantina para uma partida de futebol de prego, ou desenhar uma quadra no chão do corredor para as aulas sobre futebol de botão. Quem sabe a biblioteca para procurarmos poemas, pinturas e reportagens sobre o próprio futebol ou temas afins. Talvez a sala de informática também fosse possível para conhecermos as possibilidades do futebol virtual (existe até campeonato brasileiro dessa modalidade, sabia?). Não devemos nos esquecer dos espaços externos à escola para visitas a museus, estádios, clubes, federações para que se aprenda as diversas possibilidades de ensino-aprendizagem da cultura corporal do movimento, do qual o futebol é um grande protagonista (SILVA; CAMPOS, 2014, p. 41).

O futebol virtual, citado pelos autores, faz parte de um enorme conjunto do que chamamos de jogos eletrônicos. Depois de muitas discussões entre os historiadores a respeito do que seria considerado o primeiro jogo eletrônico criado, houve um consenso de que o pioneiro surgiu em 1958, inventado pelo físico Willy Higinbotham

e denominado Tennis Programing (ou Tennis for Two) – um jogo descomplicado, praticado por meio de um osciloscópio e processado por um computador analógico (BATISTA et al., 2018).

Com o desenvolvimento tecnológico exponencial que vivemos no século XXI, novos jogos foram sendo criados, gradativamente aperfeiçoados, entregando aos jogadores uma experiência cada vez mais real e moderna, com cenários e personagens deslumbrantes.

Os jogos fazem parte da vida das pessoas em todas as suas fases. São utilizados não só como entretenimento, mas também auxiliam no desenvolvimento de inúmeras competências e habilidades (MAGAGNIN; CARNIELLO; TOSCHI, 2010). Como as tecnologias estão incorporadas em nossa sociedade, tanto nos ambientes de trabalho e estudo, como nos momentos de lazer, o acesso e a utilização dos jogos eletrônicos têm crescido, influenciando a maneira como as crianças e os adolescentes brincam e passam o tempo livre.

Apesar de a cultura lúdica (estrutura constituída de jogos e brincadeiras) se constituir como um dos conteúdos da educação física escolar há bastante tempo, os jogos eletrônicos, que são uma das formas mais recentes de sua expressão na nossa sociedade eletrônica e midiática, ainda não passaram a ser tema corriqueiro nas propostas de ensino da disciplina (DA SILVEIRA; TORRES, 2007).

Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar, imaginar e fantasiar com eles e sobre eles - todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil, e devem ser apropriadas de modo crítico e criativo pela Educação Física na escola, se esta disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo (COSTA, 2006, p. 54).

Sobre essa questão, Juana Maria Sacho (1998, p. 440), citada por Da Silveira e Torres (2007), diz que:

[...] alguns teóricos e práticos da educação, à maneira de novos Molières, propõem 'defender' os alunos dos perigos das novas tecnologias. Esta opção não costuma notar que, sem a possibilidade de decidir sobre os avanços e aplicações em todos os níveis da vida cotidiana, o desconhecimento dos aspectos técnicos, políticos, econômicos e éticos destas tecnologias pode impedir que os alunos desenvolvam a sua própria posição informada diante delas e o joguem em uma ignorância perigosa sobre o seu próprio mundo.

Como ressaltam Dos Santos e Monteiro (2022), as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), a atual Base Nacional Comum

Curricular (BRASIL, 2017), e o Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2014) preveem “a preparação e atribuição de docentes para o uso das tecnologias no ambiente escolar”.

Se cabe à Educação Física introduzir e integrar o aluno na cultura corporal de movimento há que se considerar que: I) a integração há de ser do aluno, concebido como uma totalidade humana, com suas dimensões físico-motora, afetiva, social e cognitiva, e II) o consumo de informações e imagens provenientes das mídias faz parte da cultura corporal de movimento contemporânea, e, portanto, não pode ser ignorada; pelo contrário, deve ser objeto e meio de educação, visando instrumentalizar o aluno para manter uma relação crítica e criativa com as mídias (BETTI, 2003, p. 97-8).

As crianças e adolescentes do século XXI já nasceram em um mundo tecnológico e, portanto, não o conhecem sem internet, notebooks, smartphones, etc. Eles pensam e processam as informações diferentemente das pessoas das gerações anteriores, uma vez que pensam graficamente e não textualmente e percebem o mundo por meio das lentes, dos jogos e da diversão (PINHEIRO; BENVENUTTI; FAVRETTO, 2020). De acordo com os autores, a escola que não utiliza, em suas atividades, os recursos digitais já disponíveis, tende a não atrair mais a atenção dos alunos.

Os jogos que são voltados para essa geração concedem diversas possibilidades de aprendizagem, as quais são descontínuas e atraentes e se usufruem de recursos e mecanismos (RAMOS, 2008). Além disso, os jogos eletrônicos têm como característica o fato de serem interativos, o que confere:

[...] a possibilidade do usuário participar ativamente, interferindo no processo com ações, reações, intervenções, tornando-se receptor e emissor de mensagens que ganham plasticidade, permitem a transformação imediata [...] (ALVES, 2004, p. 47).

De acordo com Batista e Betti (2005, P. 146):

É hora de a educação física escolar dar um passo de maior qualidade em sua prática pedagógica, oferecendo aos alunos oportunidades de contato com outras linguagens e outras formas de cultura, associando-as com as ‘velhas’ e ‘novas’ práticas da cultura corporal de movimento e trabalhando o conhecimento daquela forma de cultura também pelo compreender, sentir e relacionar-se. É preciso, enfim, superar o velho chavão da aula prática.

Atividades como as práticas corporais e os esportes sofreram alterações e devem ser entendidas levando-se em consideração o processo de virtualização. Isso significa que é preciso que observemos que os elementos virtuais fazem parte da

cultura e da dinâmica esportiva em todas as suas esferas – entretenimento, alto rendimento, entre outros (DOS SANTOS; MONTEIRO, 2022). Os jogos eletrônicos têm a capacidade de auxiliar e facilitar o processo de ensino-aprendizagem de conteúdos complicados, além de desenvolverem importantes habilidades, como a resolução de problemas. Por isso, é muito importante que sejam utilizados como recurso didático nas escolas, afim não só de aproveitar seus benefícios, mas também de assemelhar a escola com contexto no qual os alunos estão inseridos (MAGAGNIN; CARNIELLO; TOSCHI, 2010).

Araújo et. al. (2011, p. 604-605), em pesquisa relacionada à virtualização esportiva, mostraram que:

[...] a aprendizagem de esportes por meio dos jogos eletrônicos foi vinculada principalmente ao ‘conhecimento das regras’, seguida da ‘noção de planejamento’, ‘conhecimento sobre diferentes modalidades esportivas’, noção de ‘organização’, ‘conhecimento de atletas e clubes’ e ‘aprendizagem corporal por imitação. [...] Este aprendizado [das regras] aparece como um importante meio para auxiliar o aprendizado do conteúdo esporte nas aulas de Educação Física Escolar, o que estaria levando a novos delineamentos paradigmáticos para a Área. A aprendizagem vinculada ao ‘planejamento’ e à ‘organização’ está ligada ao xadrez e aos esquemas táticos do vôlei e do futebol [...]. O desenvolvimento da capacidade de “planejamento” e “organização” oriunda da prática dos jogos eletrônicos demonstra ser uma aprendizagem que pode ser absorvida em situações da vida, não somente nos campos virtuais e/ou físicos. [...] A subcategoria “Aprendizagem por Imitação Corporal” interessa especialmente por sua relação com o desenvolvimento da cultura corporal de movimento [...]. [...] os discursos refletem um processo de criação do movimento humano, por meio da reprodução de vivências não corporais, em forma de motricidade humana (esporte e/ou jogo) agente e criadora da cultura [...]. Neste sentido, pode-se compreender os games como matéria para a motricidade humana e a mobilidade como produto final do movimento humano, permeado pelas transformações culturais que os significados daquela ação requerem dos sujeitos. [...] Entendendo que a motricidade humana é construída por meio das interações do indivíduo com ambientes, idéias e/ou movimentos que possam ser atualizados (mobilidade) através de movimentos culturalmente codificados a exemplo do esporte, a virtualização esportiva se apresenta como um novo nível de entendimento para Educação Física contemporânea.

Mendes (2006), citado por Magagnin, Carniello e Toschi (2010, p. 96), diz que:

[...] os jogos eletrônicos são um fenômeno da cultura digital que estão sendo utilizados de variadas formas e nas mais diversas finalidades: no treinamento de habilidades motoras (aprender a dirigir carro, a pilotar avião); na reabilitação de pessoas que sofreram acidentes físicos (em ambos os casos, por meio de simuladores); em treinamento de médicos para realizar diagnósticos e, como artefato de entretenimento.

Portanto, se os jogos eletrônicos já são utilizados para a aprendizagem em variados segmentos, por que não utilizá-los como recurso didático nas aulas de educação física escolar? Tendo como ponto de partida esse questionamento, o objetivo geral do presente estudo é analisar as possibilidades da utilização dos jogos eletrônicos no ensino do conteúdo futebol nas aulas de educação física escolar. Além disso, a pesquisa tem como objetivos específicos entender o pensamento dos acadêmicos e dos profissionais de educação física a respeito da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar; compreender se os jogos eletrônicos fazem e/ou fizeram parte da formação profissional dos participantes; e compreender se as instituições de ensino são aptas e favoráveis à inserção das novas tecnologias em suas aulas.

3 METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza exploratória e possui abordagem qualitativa.

Uma das características da pesquisa exploratória, tal como é geralmente concebida, refere-se à especificidade das perguntas, o que é feito desde o começo da pesquisa, como única maneira de abordagem (PIOVESAN et al., 1995, p. 319).

A coleta de dados para o estudo foi realizada através de questionários por meio da ferramenta Google Formulários. A utilização do questionário virtual ocorreu, sobretudo, pelo fato de possibilitar, para a pesquisa, a participação de estudantes e profissionais de educação física de outros estados do Brasil, o que torna possível uma visão mais ampla do que acontece na educação física escolar brasileira.

Com o acesso crescente à internet em todo o mundo, as pesquisas com o uso do ambiente virtual mostram-se como uma tendência atual para a coleta de dados, preferida pela maioria dos sujeitos dos estudos. [...] Dessa maneira, a utilização da internet, como recurso auxiliar de troca e disseminação de informações, possibilita a melhoria e a agilidade do processo de pesquisa. Além de permitir ao pesquisador o contato rápido e preciso com os indivíduos participantes do estudo (FALEIROS et al., 2016, p. 2).

Para a captação dos participantes para o estudo, foram enviados 100 convites para profissionais de educação física e acadêmicos de licenciatura em educação física de variadas instituições de ensino, tendo um percentual de retorno de 54% dos questionários. A amostra foi selecionada de forma intencional e os critérios de inclusão na pesquisa são: ser estudante ou ser formado(a) em licenciatura em Educação Física; o(a) estudante ou o(a) professor(a) já ter atuado ou estar atuando em alguma instituição de ensino; o(a) estudante ou o(a) professor(a) ter idade igual ou superior a 18 anos.

Todos os participantes, antes de responderem ao questionário, receberam informações a respeito do objetivo da pesquisa, além de lerem e assinarem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).

O questionário foi elaborado visando entender o que os acadêmicos e os profissionais de educação física pensam a respeito da utilização dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física escolar (e, mais precisamente, dos jogos eletrônicos de futebol), bem como compreender se os jogos eletrônicos fazem e/ou fizeram parte de seus processos de formação como profissionais da área. O questionário foi feito com

base na escala do tipo Likert e possui 25 afirmações, divididas em quatro seções: 1) afirmações relacionadas ao futebol; 2) afirmações relacionadas aos jogos eletrônicos; 3) afirmações relacionadas aos jogos eletrônicos de futebol; e, por fim, 4) afirmações relacionadas às instituições de ensino. Além disso, no início do questionário, foram realizadas algumas perguntas (como a idade, o local onde mora, a instituição de ensino na qual fez/faz seu curso de graduação, há quantos anos se formou, entre outras) com o objetivo de conhecer o participante.

Muitos instrumentos construídos na psicologia, educação e em outras áreas utilizam itens com escalas tipo Likert. Nesses itens, geralmente se têm uma afirmação auto-descritiva e, em seguida, uma escala de pontos com descrições verbais, tais como, discordo totalmente (1), discordo (2), neutro (3), concordo (4) e concordo totalmente (5). Pretende-se, dessa forma, mensurar a intensidade do traço representado no item. A abordagem de medida que sustenta esses instrumentos decorre da teoria do escore verdadeiro, proveniente da teoria clássica dos testes, particularmente, das aplicações desse modelo no princípio da consistência interna (NUNES et al., 2008, p. 53).

Uma escala do tipo Likert é formada por um grupo de sentenças sobre as quais o participante deve avaliar, manifestando seu grau de concordância. Cada item deve ser avaliado separadamente e pode variar de “discordo totalmente” (nível 1), até “concordo totalmente” (nível 5, 7 ou 11) (CUNHA, 2007).

Ao todo, 54 pessoas responderam ao questionário. Entretanto, por conta dos critérios estabelecidos para a participação na pesquisa, nove questionários não puderam ser utilizados – cinco pessoas não eram nem formados e nem estudantes de licenciatura em Educação Física (Figura 1); e quatro pessoas não atuam e nem nunca atuaram como professor e/ou estagiário de Educação Física em alguma instituição de ensino (Figura 2). Com isso, foram utilizados 45 questionários para a tabulação dos resultados, suas análises, discussão e conclusão. Todos os dados foram tabulados em planilha Microsoft Excel®.



Figura 1: Quantidade de licenciados em Educação Física, estudantes de licenciatura em Educação Física e outros que participaram da pesquisa.

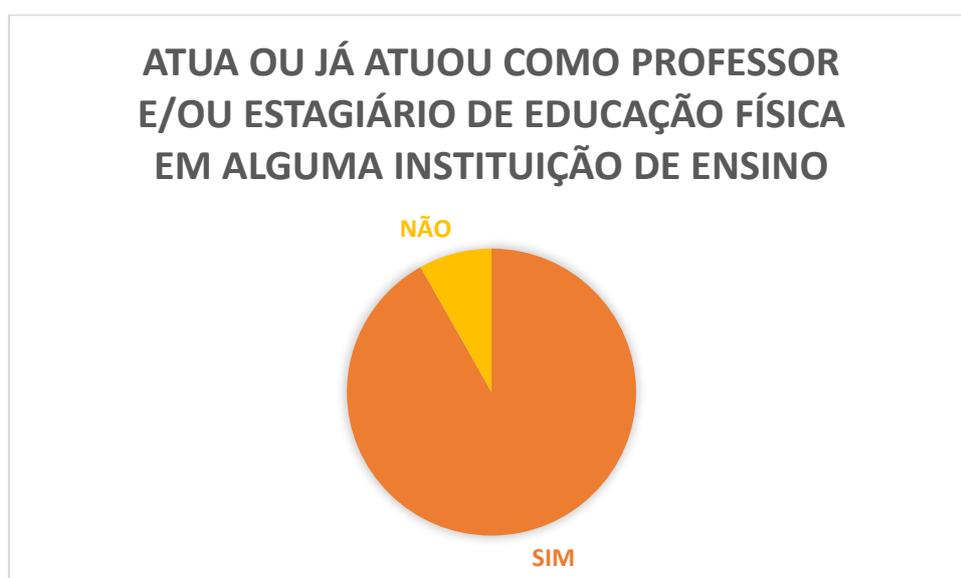


Figura 2: Quantidade de participantes que atua ou já atuou como professor e/ou estagiário de Educação Física em alguma instituição de ensino.

A escala Likert de sete pontos foi utilizada como parâmetro com o objetivo de observar os dados. A análise dos resultados foi feita por meio da atribuição de valores para cada concordância/discordância, de acordo com o que é demonstrado na Tabela 1. Esses valores foram multiplicados pela quantidade de votos recebidos e divididos pelo número de participantes, obtendo, dessa maneira, o Ranking das Médias (RM) dos resultados para cada afirmação.

Tabela 1: Valor por ordem de concordância das variáveis.

Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente
1	2	3	4	5	6	7

4 RESULTADOS E ANÁLISE

Como pode-se observar na Figura 3, participaram do estudo indivíduos do estado de Goiás, Minas Gerais, Paraíba, Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e São Paulo, e majoritariamente do Distrito Federal, o que configurou a participação de pessoas de três regiões do Brasil – sudeste, centro-oeste e nordeste. Os participantes da pesquisa têm entre 19 e 47 anos, sendo a média das idades 26,89 anos.

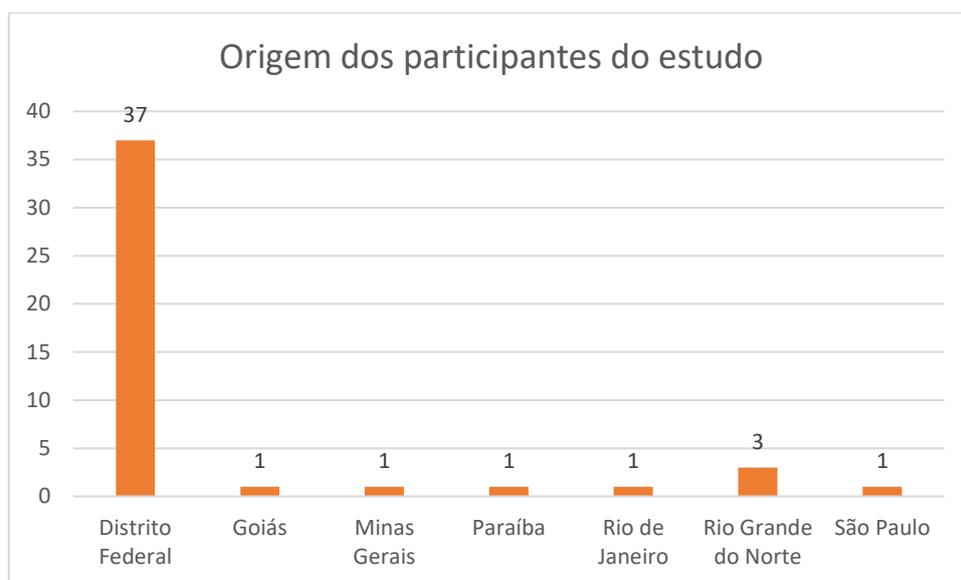


Figura 3: Número indivíduos que participaram do estudo e seus respectivos estados.

Das 45 pessoas que participaram do estudo, 31,1% são acadêmicos de licenciatura em Educação Física, e o restante é formado, como é demonstrado na Figura 4.

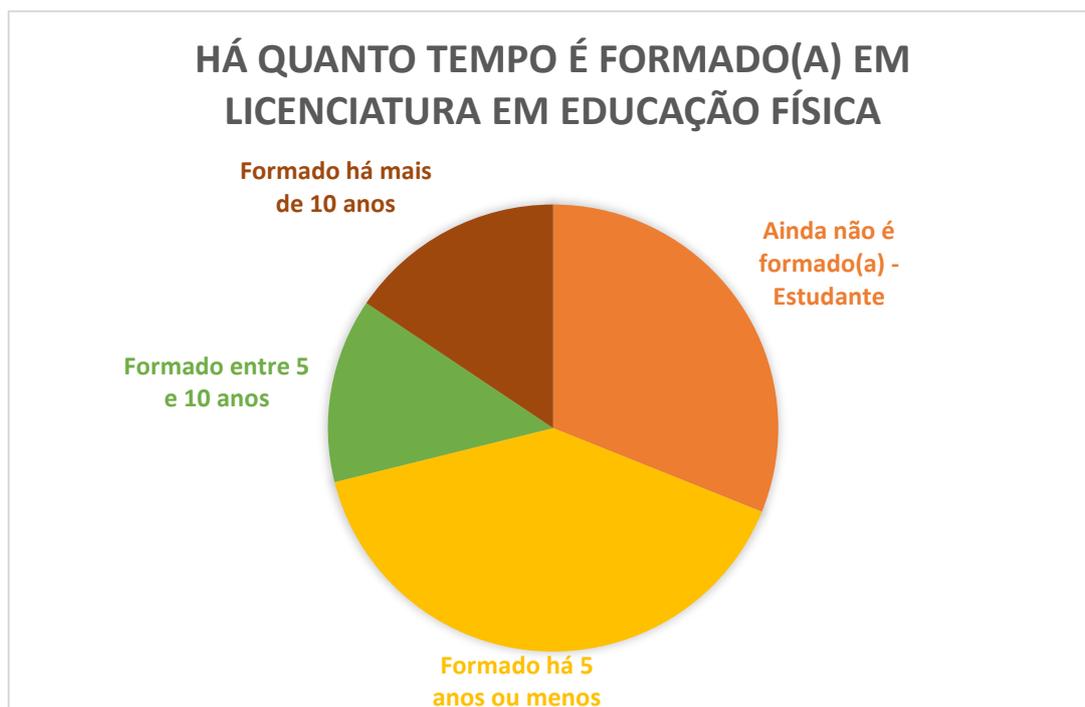


Figura 4: Tempo de formação dos participantes do estudo.

Ainda com relação aos participantes da pesquisa, eles fazem/fizeram sua graduação nas mais variadas instituições de ensino – 53,33% em instituições públicas e 46,67% em instituições privadas, sendo o maior número de participantes (21) advindos da Universidade de Brasília.

As afirmações do questionário foram separadas em quatro categorias: questões relacionadas ao futebol; questões relacionadas aos jogos eletrônicos; questões relacionadas jogos eletrônicos de futebol; e questões relacionadas às instituições de ensino.

Questões relacionadas ao futebol:

A Tabela 2 apresenta a mensuração do nível de concordância dos acadêmicos de licenciatura em Educação Física para as afirmações relacionadas ao futebol, e a Tabela 3 apresenta esse mesmo nível de concordância considerando os licenciados em Educação Física. Essas mensurações foram feitas por meio do cálculo do Ranking Médio (RM) da pontuação colocada para cada resposta.

Tabela 2: Nível de concordância dos acadêmicos de licenciatura em Educação Física sobre as questões relacionadas ao futebol.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA

Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
O conteúdo FUTEBOL está presente na minha formação como profissional de Educação Física.	0	0	2	0	2	1	9	6,07	7,00	1,49
Entendo as regras do futebol.	0	0	1	0	1	2	10	6,43	7,00	1,16
Já pratiquei futebol.	3	0	0	0	0	0	11	5,71	7,00	2,55
Pratico futebol.	4	0	1	0	2	0	7	4,71	6,00	2,70
O conteúdo futebol está presente nas aulas de Educação física dos professores que acompanho / acompanhei.	0	1	0	0	3	1	9	6,14	7,00	1,46
Tenho facilidade em ministrar o conteúdo futebol.	1	1	1	1	0	2	8	5,57	7,00	2,14
O conteúdo futebol agrada muito à maioria dos alunos.	0	0	0	0	1	4	9	6,57	7,00	0,65

Tabela 3: Nível de concordância dos licenciados em Educação Física sobre as questões relacionadas ao futebol.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA										
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
O conteúdo FUTEBOL esteve presente na minha formação como profissional de Educação Física.	3	0	5	2	7	2	12	5,06	5,00	2,00
Entendo as regras do futebol.	1	1	3	1	5	5	15	5,68	6,00	1,72
Já pratiquei futebol.	4	0	2	0	4	3	18	5,61	7,00	2,12
Pratico futebol.	5	3	5	1	2	4	11	4,55	5,00	2,38
O conteúdo futebol está presente nas minhas aulas de Educação Física.	1	4	2	0	7	5	12	5,29	6,00	1,92
Tenho facilidade em ministrar o conteúdo futebol.	0	4	3	2	9	3	10	5,10	5,00	1,76
O conteúdo futebol agrada muito à maioria dos alunos.	0	0	4	0	5	11	11	5,81	6,00	1,30

Levando em consideração as questões relacionadas ao futebol, pode-se perceber que o ranking médio do nível de concordância de todas as afirmações foi superior a quatro, tanto para os acadêmicos, como para os licenciados, o que mostra que as respostas são majoritariamente de concordância, ou seja, o futebol está/esteve presente na formação acadêmica dos mesmos; entendem as regras; já praticaram/praticam futebol; o conteúdo está/esteve presente nas aulas de educação física escolar; têm facilidade em ministrar o conteúdo; e o conteúdo agrada à maioria dos alunos.

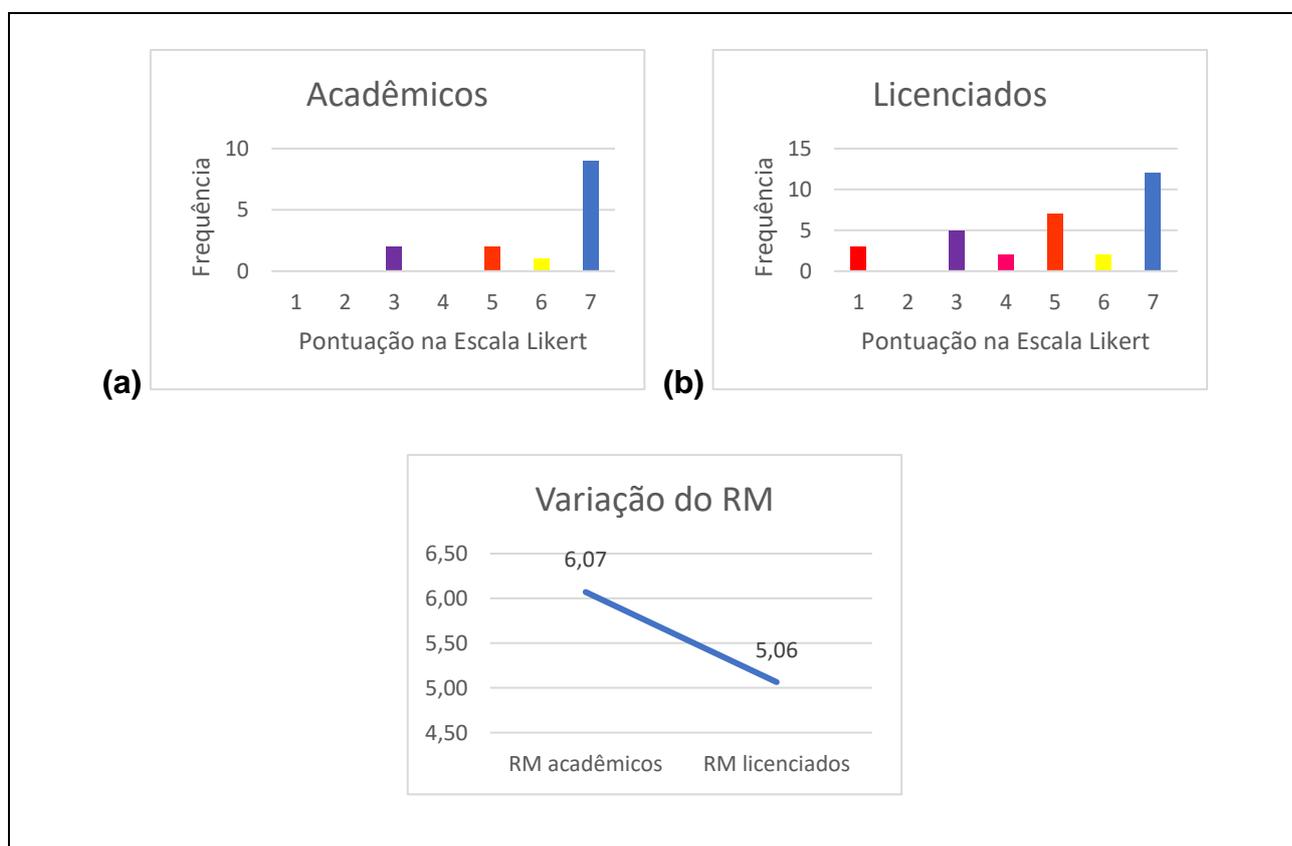


Figura 5: Distribuição das respostas para a afirmação "O conteúdo FUTEBOL está/esteve presente na minha formação como profissional de Educação Física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

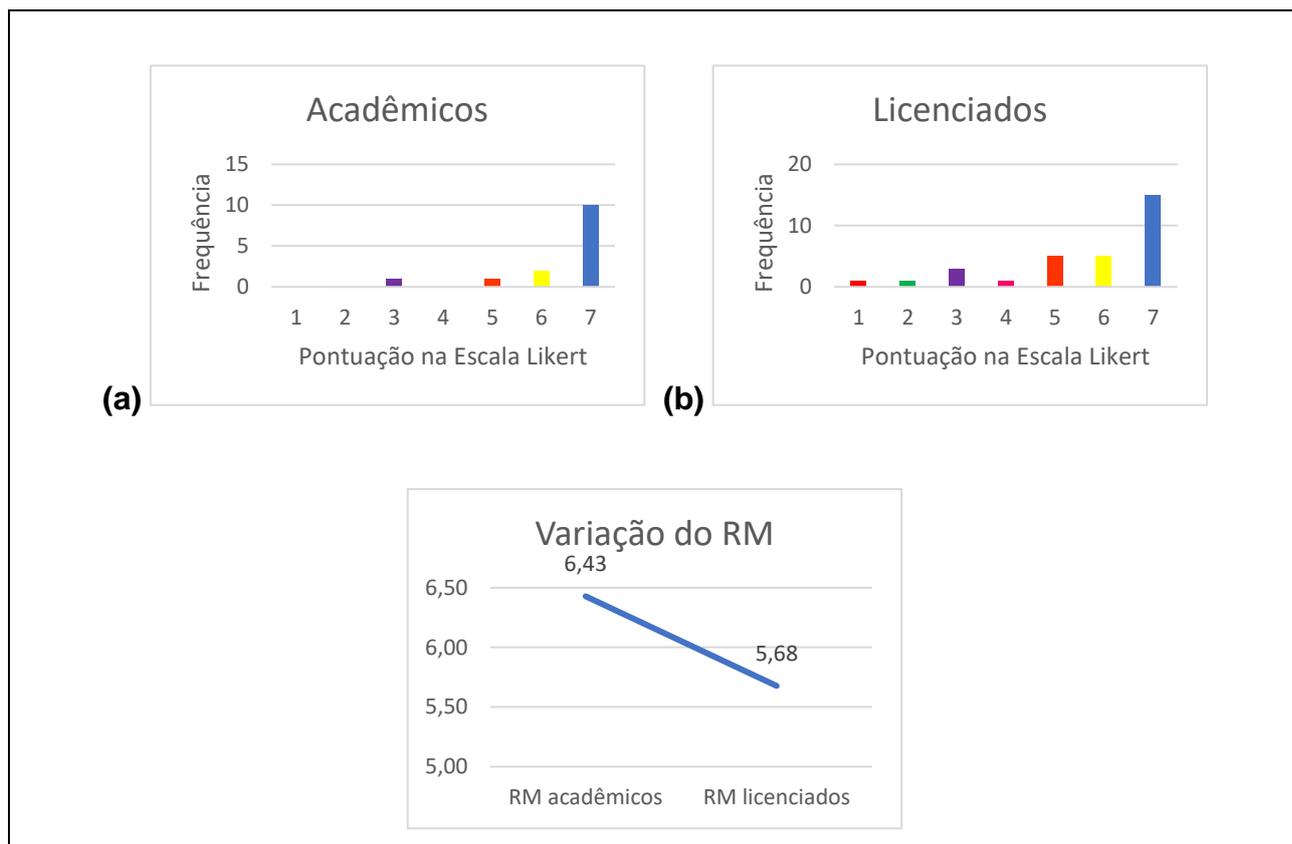


Figura 6: Distribuição das respostas para a afirmação "Entendo as regras do futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

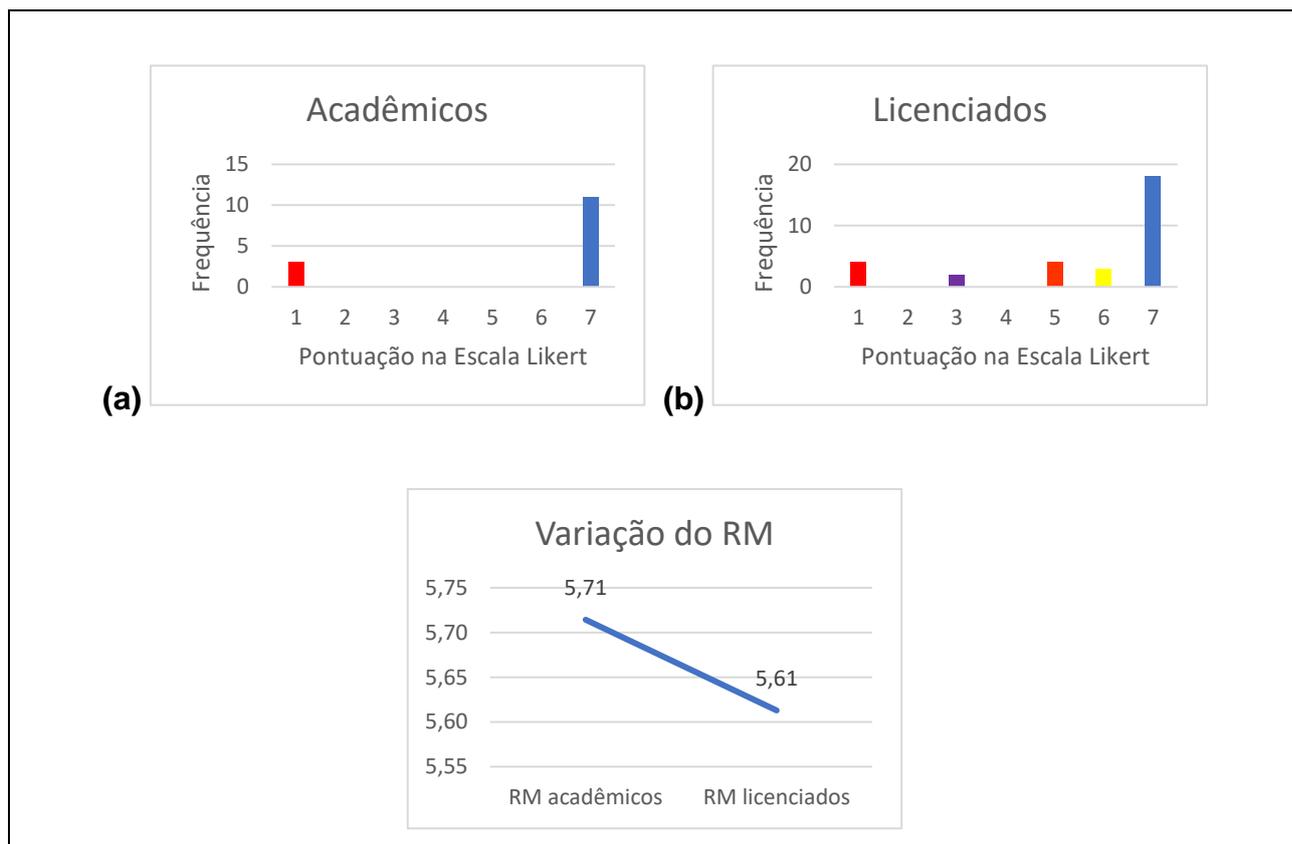


Figura 7: Distribuição das respostas para a afirmação "Já pratiquei futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

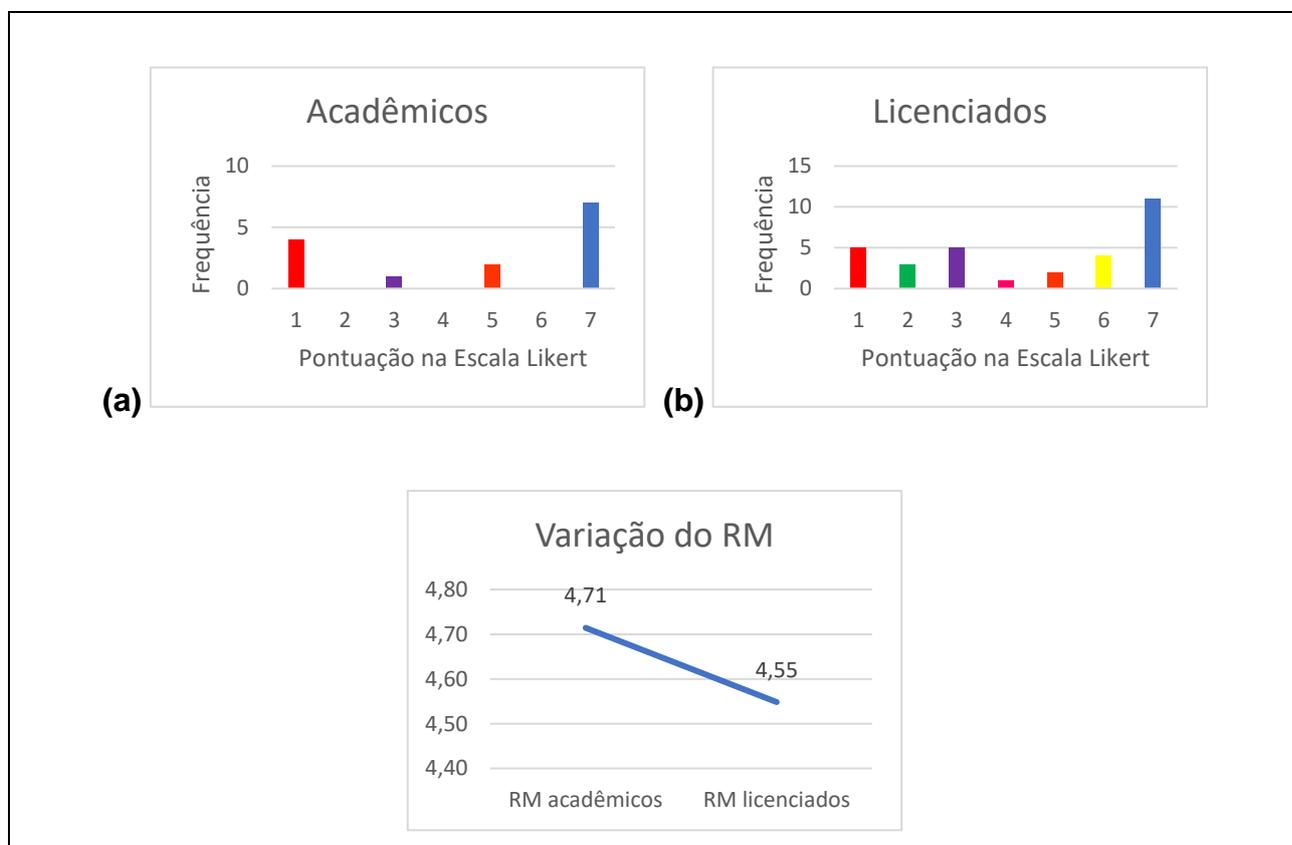


Figura 8: Distribuição das respostas para a afirmação "Pratico futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

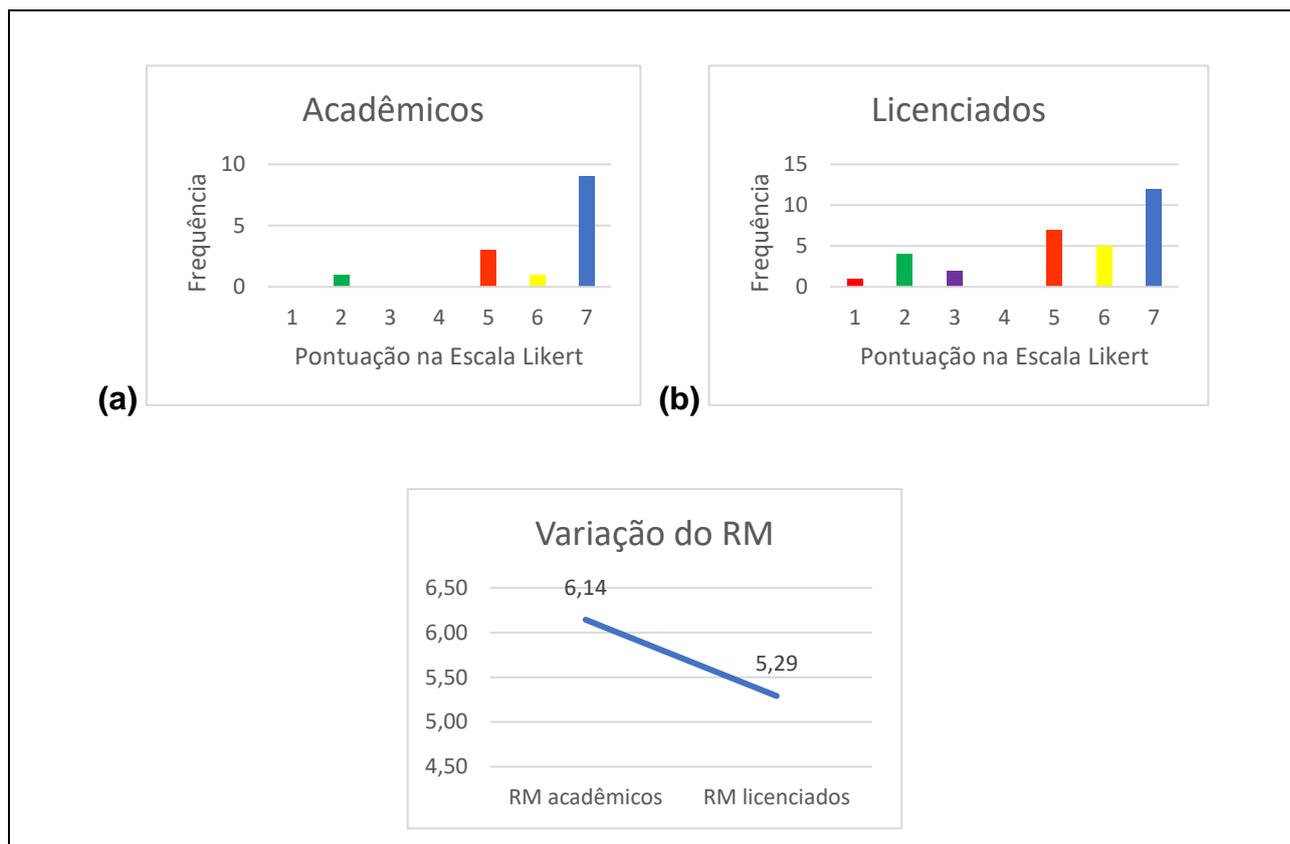


Figura 9: Distribuição das respostas para a afirmação "O conteúdo futebol está presente nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho/acompanhei / nas minhas aulas de Educação Física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

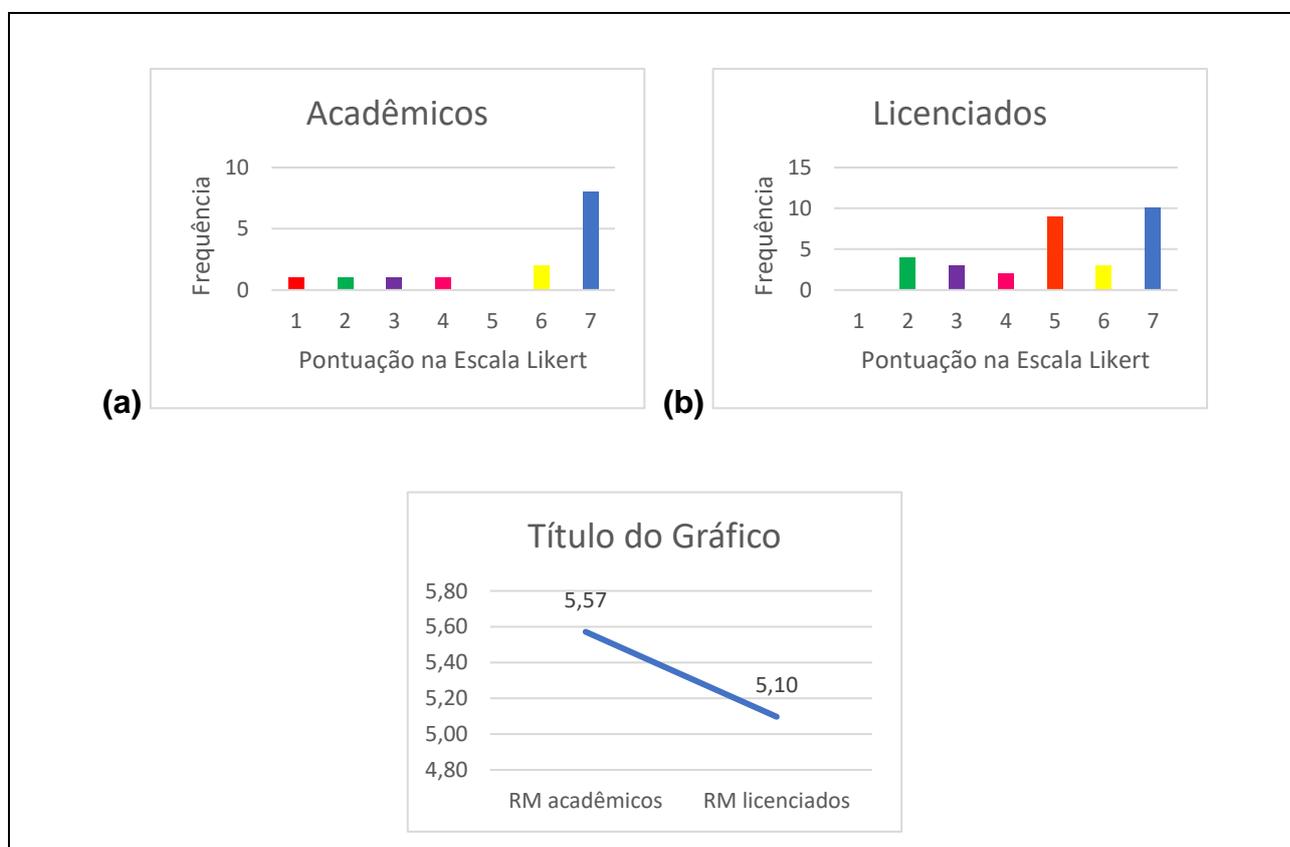


Figura 10: Distribuição das respostas para a afirmação "Tenho facilidade em ministrar o conteúdo futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

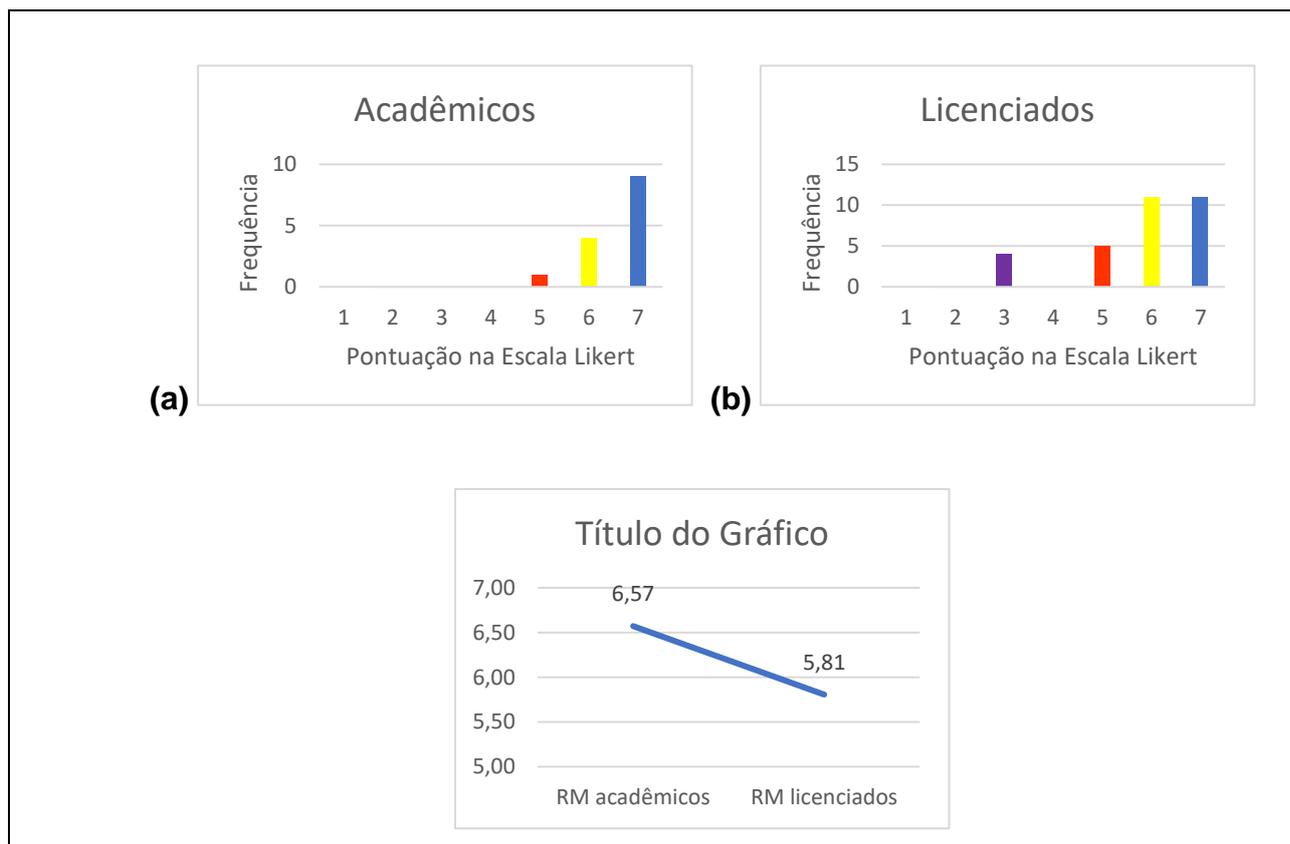


Figura 11: Distribuição das respostas para a afirmação "O conteúdo futebol agrada muito à maioria dos alunos"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

Ao compararmos os resultados obtidos pelas respostas dos acadêmicos e dos licenciados, como é demonstrado nas figuras 5, 6, 7, 8, 9, 10 e 11, percebe-se que não houve muita variação nas respostas com relação às questões sobre futebol e que este tem uma participação predominante na trajetória da maioria dos entrevistados.

Questões relacionadas aos jogos eletrônicos

A Tabela 4 apresenta a mensuração do nível de concordância dos acadêmicos para as afirmações relacionadas aos jogos eletrônicos, e a Tabela 5 apresenta esse mesmo nível de concordância considerando as respostas dos licenciados.

Tabela 4: Nível de concordância dos acadêmicos de licenciatura em Educação Física sobre as questões relacionadas aos jogos eletrônicos.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA										
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
Os JOGOS ELETRÔNICOS estão presentes na minha formação como profissional de Educação Física.	6	0	3	1	0	1	3	3,29	3,00	2,49
Já pratiquei jogos eletrônicos.	0	0	0	0	2	0	12	6,71	7,00	0,73
Pratico jogos eletrônicos.	1	0	0	3	3	0	7	5,50	6,00	1,83
Os jogos eletrônicos estão presentes nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho.	9	0	0	2	3	0	0	2,29	1,00	1,82
Tenho facilidade em utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho.	3	1	1	2	4	3	0	3,86	4,50	1,92
Os jogos eletrônicos agradam muito à maioria dos alunos.	0	0	2	0	3	2	7	5,86	6,50	1,46

Tabela 5: Nível de concordância dos licenciados em Educação Física sobre as questões relacionadas aos jogos eletrônicos.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA										
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
Os JOGOS ELETRÔNICOS estiveram presentes na minha formação como profissional de Educação Física.	16	5	3	2	1	3	1	2,35	1,00	1,87
Já pratiquei jogos eletrônicos.	4	3	3	1	5	3	12	4,84	5,00	2,27
Pratico jogos eletrônicos.	10	1	2	1	5	5	7	4,06	5,00	2,48
Os jogos eletrônicos estão presentes nas minhas aulas de Educação Física.	12	5	1	7	3	2	1	2,81	2,00	1,87
Tenho facilidade em utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática nas minhas aulas de Educação Física.	8	3	3	6	6	3	2	3,52	4,00	1,96
Os jogos eletrônicos agradam muito à maioria dos alunos.	0	2	3	6	6	3	11	5,23	5,00	1,65

Quando o assunto diz respeito aos jogos eletrônicos, o ranking médio do nível de concordância foi inferior a quatro nas seguintes afirmações: “Os JOGOS ELETRÔNICOS estão/estiveram presentes na minha formação como profissional de Educação Física”; “Os jogos eletrônicos estão presentes nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de Educação Física”; e “Tenho facilidade em utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de Educação Física”. Isso indica que as respostas são majoritariamente de discordância.

O ranking médio do nível de concordância foi superior a quatro nas seguintes afirmações: “Já pratiquei jogos eletrônicos”, “Pratico jogos eletrônicos”; “Os jogos eletrônicos agradam muito à maioria dos alunos”, o que mostra que as respostas são majoritariamente de concordância. Interessante ressaltar que, na afirmação “Pratico jogos eletrônicos” nas respostas dos licenciados, 10 dos 31 participantes afirmaram discordar completamente, o que assinala para a não prática desses jogos por parte deles.

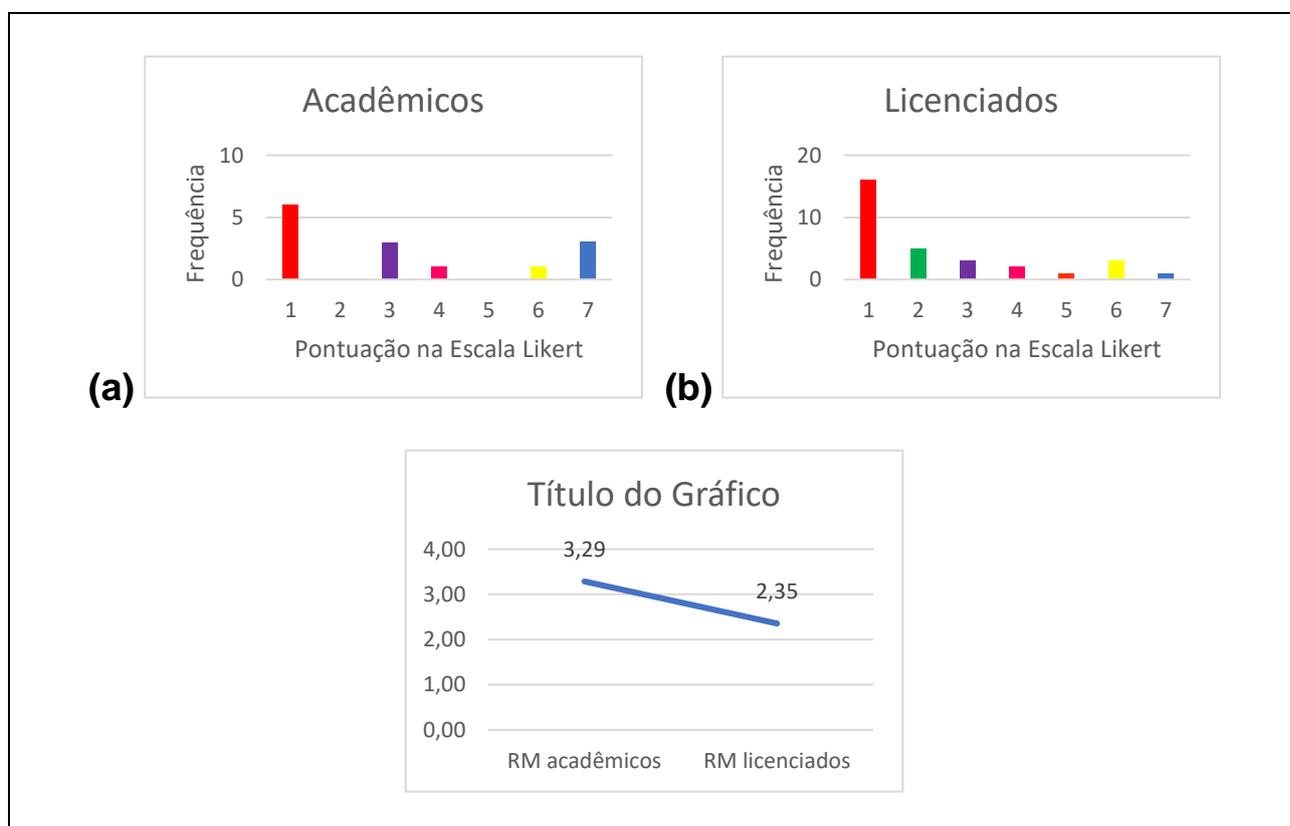


Figura 12: Distribuição das respostas para a afirmação “Os JOGOS ELETRÔNICOS estão/estiveram presentes na minha formação como profissional de Educação Física”; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

A Figura 12, que mostra os resultados sobre a afirmação “Os JOGOS ELETRÔNICOS estão/estiveram presentes na minha formação como profissional de Educação Física”, aponta para um crescimento de 40% entre as respostas dos licenciados e as respostas dos acadêmicos, o que pode significar uma tendência que os jogos eletrônicos estão passando a fazer parte dos currículos da graduação de licenciatura em Educação Física.

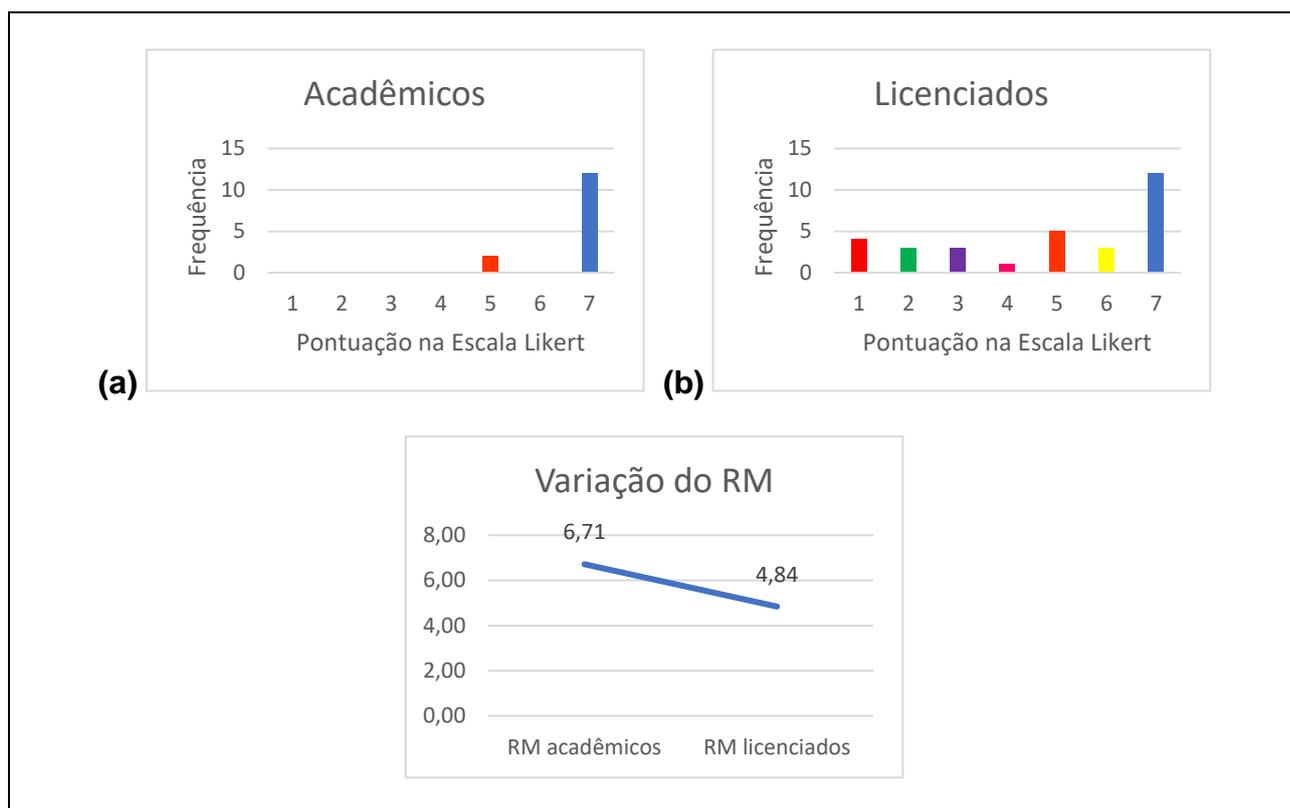


Figura 13: Distribuição das respostas para a afirmação “Já pratiquei jogos eletrônicos”; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

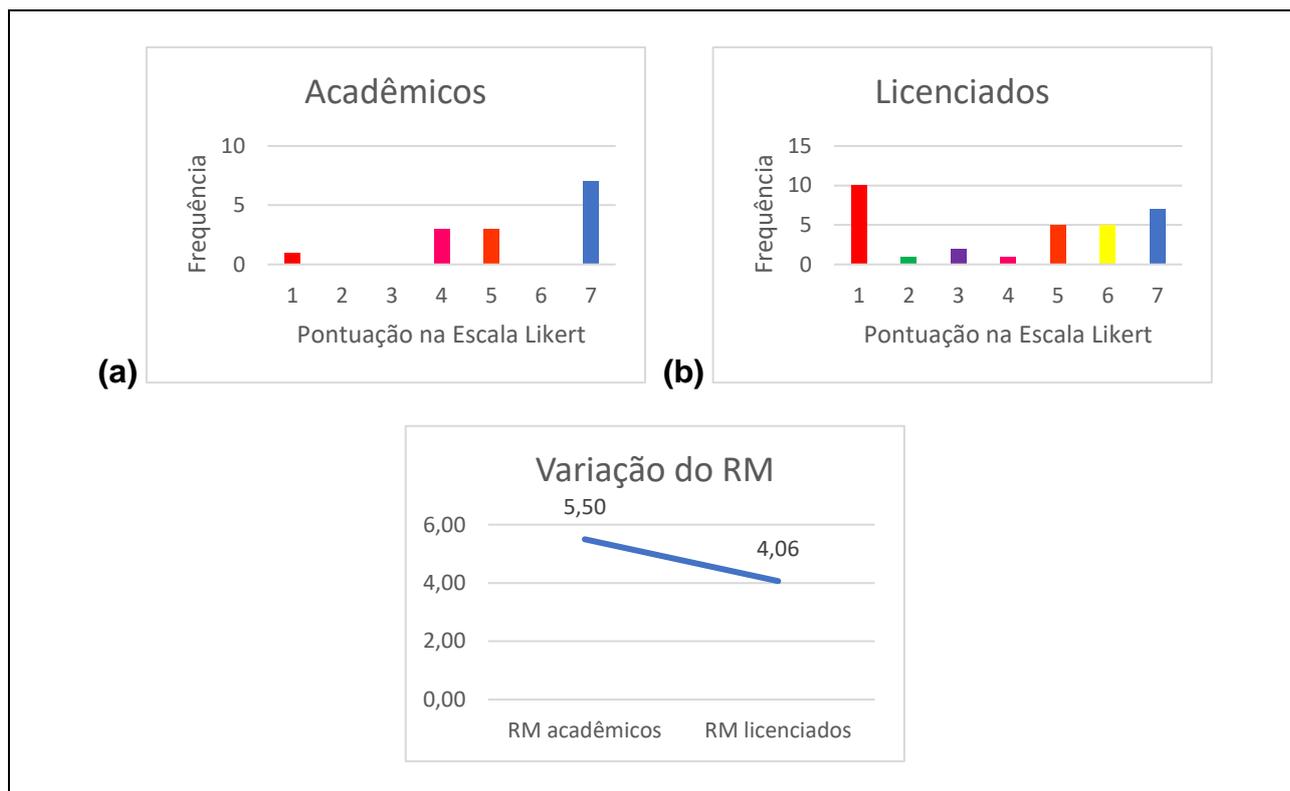


Figura 14: Distribuição das respostas para a afirmação "Pratico jogos eletrônicos"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

A Figura 13 mostra que houve uma diferença de 27,87% entre as respostas dos acadêmicos e dos licenciados sobre a afirmação "Já pratiquei jogos eletrônicos", e a Figura 14 denota uma discrepância de 26,18% entre as respostas dos acadêmicos e dos licenciados sobre a afirmação "Pratico jogos eletrônicos". Enquanto 50% dos acadêmicos afirmam praticar jogos eletrônicos (assinaram a alternativa "concordo totalmente"), 32,26% dos licenciados dizem não praticar jogos eletrônicos (assinaram a alternativa "discordo totalmente").

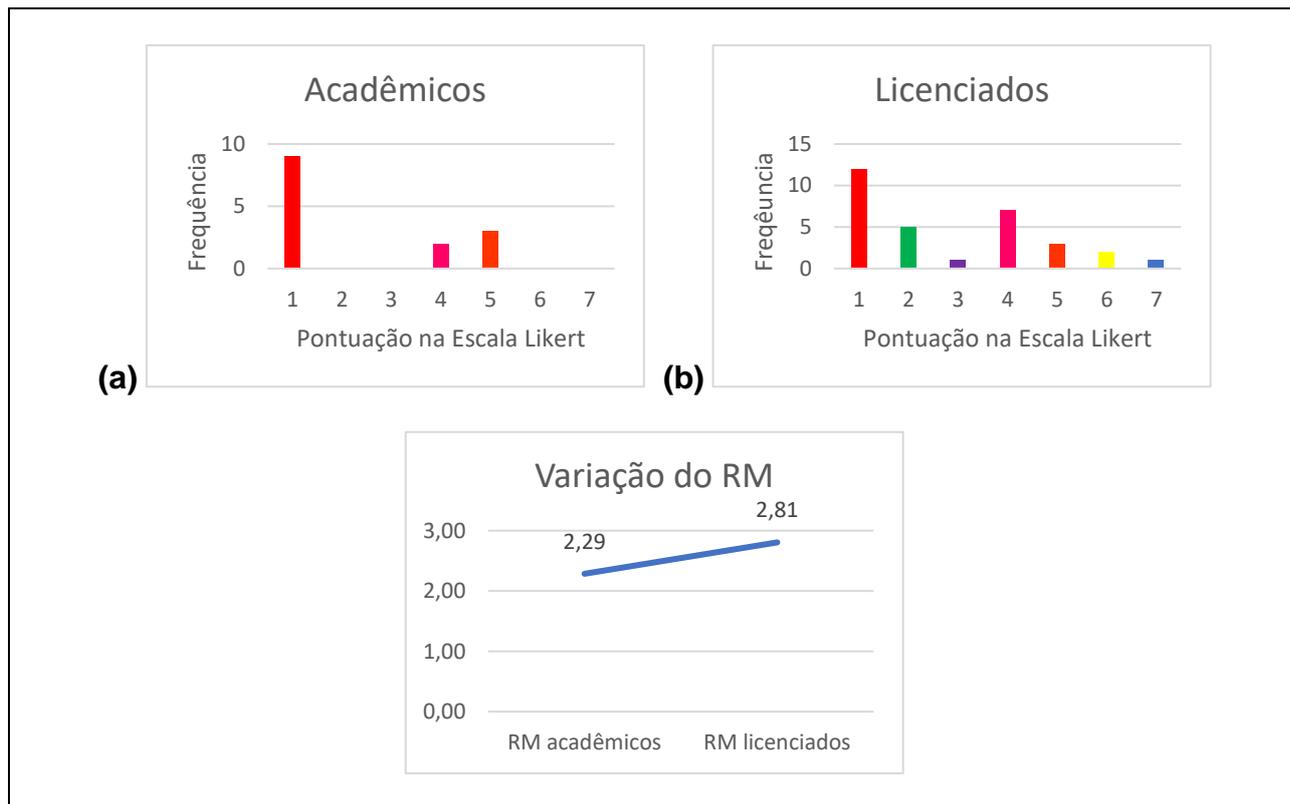


Figura 15: Distribuição das respostas para a afirmação "Os jogos eletrônicos estão presentes nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de Educação Física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

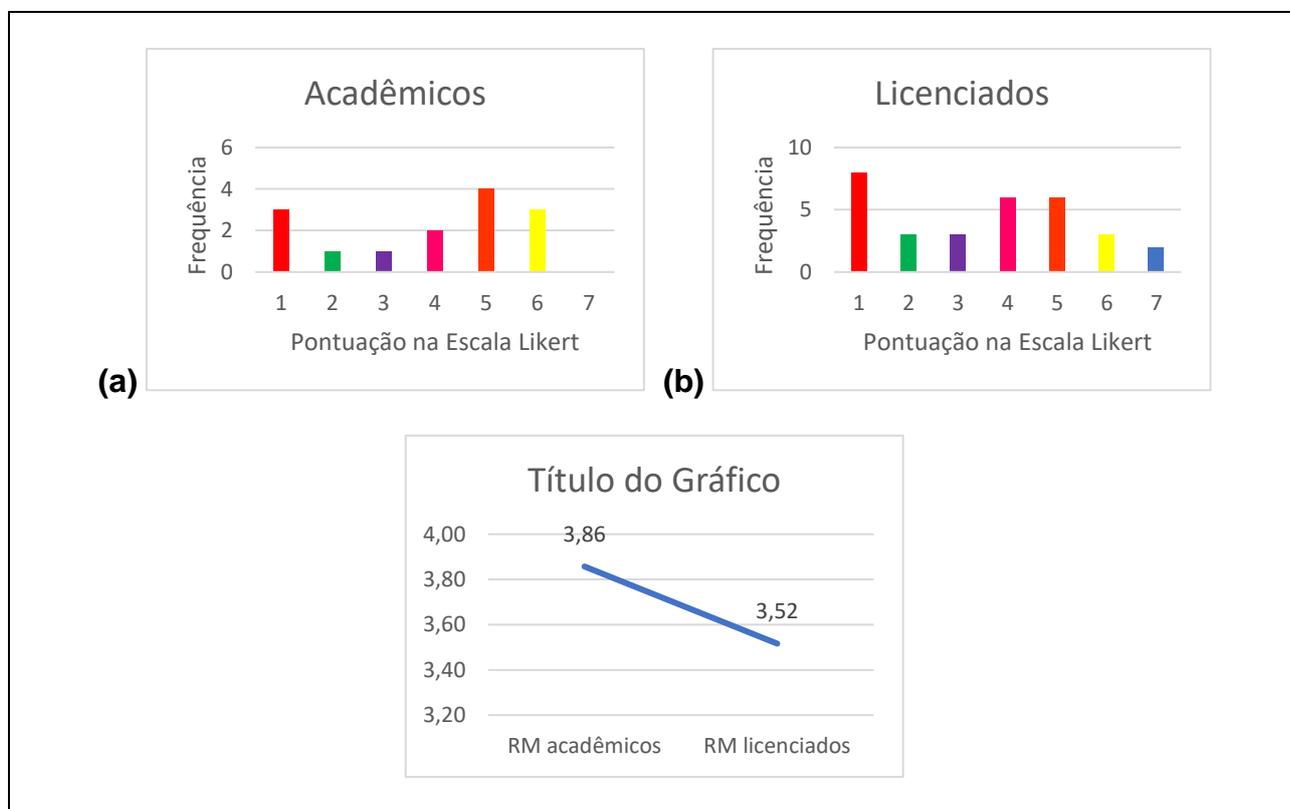


Figura 16: Distribuição das respostas para a afirmação "Tenho facilidade em utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de Educação Física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

Houve uma diferença de 18,51% entre os feedbacks dos licenciados e dos acadêmicos para a afirmação “Os jogos eletrônicos estão presentes nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de Educação Física” (Figura 15). Importante salientar que 46,67% dos participantes do estudo responderam essa afirmação com “Discordo totalmente”, o que demonstra que nas aulas de Educação Física de quase metade dos participantes os jogos eletrônicos não são utilizados.

A diferença entre as respostas dos licenciados e dos acadêmicos para a questão “Tenho facilidade em utilizar os jogos eletrônicos como ferramenta didática nas aulas de Educação Física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de Educação Física” foi de 8,81% (Figura 16).

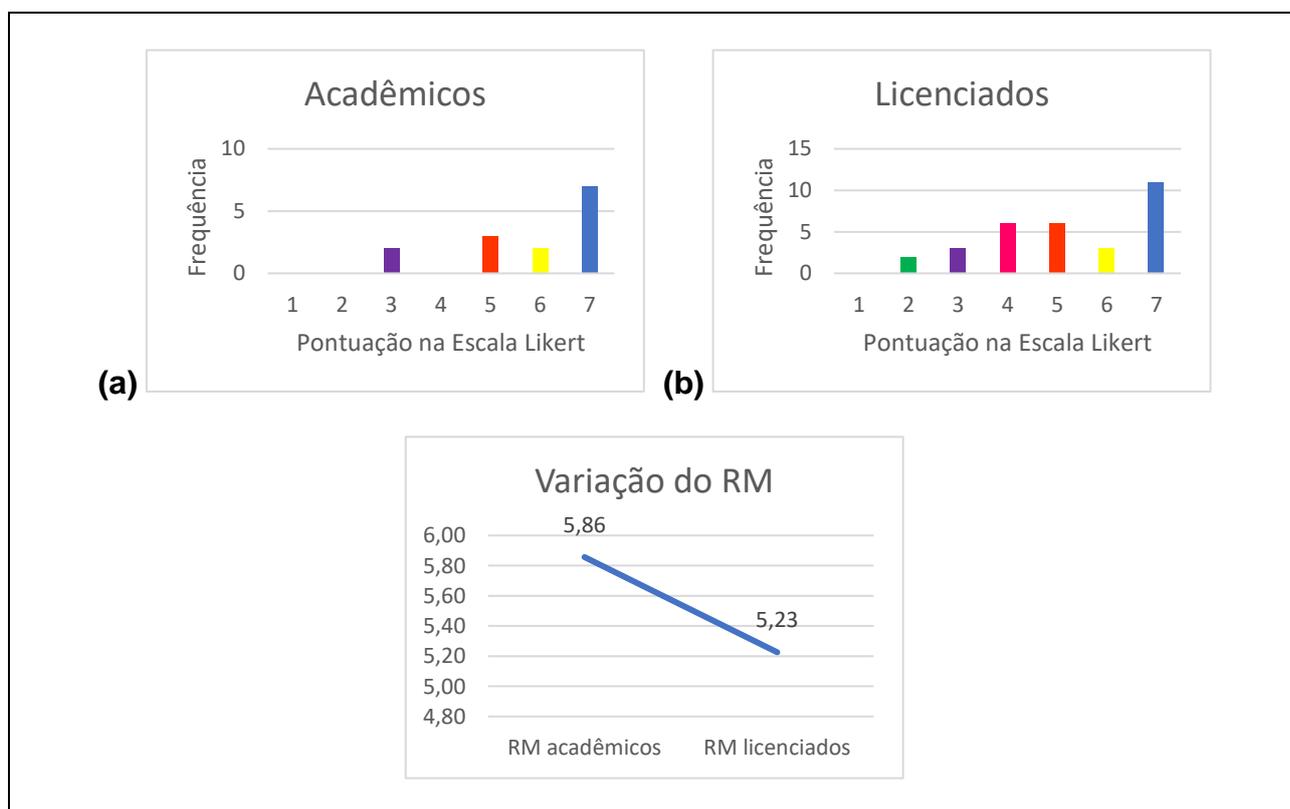


Figura 17: Distribuição das respostas para a afirmação “Os jogos eletrônicos agradam muito à maioria dos alunos”; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

Ambos os grupos estudados (licenciados e acadêmicos) responderam à afirmação “Os jogos eletrônicos agradam muito à maioria dos alunos” majoritariamente com alternativas de concordância (Figura 17) – RM dos acadêmicos igual a 5,84 e RM dos licenciados igual a 5,23 (diferença de 10,75%) –, o que aponta

para o entendimento, por parte dos participantes, acerca da aderência que os jogos eletrônicos possuem junto aos alunos.

Questões relacionadas aos jogos eletrônicos de futebol

A Tabela 6 apresenta a mensuração do nível de concordância dos acadêmicos para as afirmações relacionadas aos jogos eletrônicos de futebol, e a Tabela 7 apresenta esse mesmo nível de concordância considerando os dados dos licenciados.

Tabela 6: Nível de concordância dos acadêmicos de licenciatura em Educação Física sobre as questões relacionadas aos jogos eletrônicos de futebol.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA										
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
Já pratiquei jogos eletrônicos de futebol.	2	0	1	0	0	1	10	5,79	7,00	2,29
Pratico jogos eletrônicos de futebol.	5	0	0	0	2	1	6	4,50	5,50	2,79
Entendo o funcionamento dos jogos eletrônicos de futebol.	1	1	0	1	0	1	10	5,93	7,00	2,06
Já utilizei os jogos eletrônicos de futebol como ferramenta didática nas aulas de educação física dos professores que acompanho	8	0	2	2	0	1	1	2,50	1,00	2,07

Acho interessante que os jogos eletrônicos de futebol sejam utilizados como ferramenta didática nas aulas de Educação Física.	0	0	1	0	1	4	8	6,29	7,00	1,14
Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das regras do futebol.	0	0	0	0	2	5	7	6,36	6,50	0,74
Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das táticas do futebol.	0	0	0	3	1	5	5	5,86	6,00	1,17
Os jogos eletrônicos de futebol podem facilitar a compreensão do conteúdo futebol nas aulas de educação física.	0	0	0	0	4	4	6	6,14	6,00	0,86
Os jogos eletrônicos de futebol agradam muito à maioria dos alunos.	0	0	0	1	4	3	6	6,00	6,00	1,04

Tabela 7: Nível de concordância dos licenciados em Educação Física sobre as questões relacionadas aos jogos eletrônicos de futebol.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA										
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
Já pratiquei jogos eletrônicos de futebol.	6	1	2	1	4	4	13	4,94	6,00	2,38
Pratico jogos eletrônicos de futebol.	12	3	2	3	2	2	7	3,45	3,00	2,49
Entendo o funcionamento dos jogos eletrônicos de futebol.	5	3	2	4	6	3	8	4,42	5,00	2,19
Já utilizei os jogos eletrônicos de futebol como ferramenta didática nas minhas aulas de educação física.	17	5	2	2	4	0	1	2,19	1,00	1,70
Acho interessante que os jogos eletrônicos de futebol sejam utilizados como ferramenta didática nas aulas de Educação Física.	1	0	1	5	5	10	9	5,55	6,00	1,43
Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das regras do futebol.	0	0	1	1	6	11	12	6,03	6,00	1,02
Os jogos eletrônicos de futebol podem	0	1	3	1	7	8	11	5,65	6,00	1,43

ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das táticas do futebol.										
Os jogos eletrônicos de futebol podem facilitar a compreensão do conteúdo futebol nas aulas de educação física.	0	0	2	2	10	11	6	5,55	6,00	1,09
Os jogos eletrônicos de futebol agradam muito à maioria dos alunos.	0	2	3	3	9	8	6	5,16	5,00	1,46

De acordo com as respostas dos acadêmicos a respeito dos jogos eletrônicos de futebol, o ranking médio do nível de concordância foi inferior a quatro apenas para a afirmação “Já utilizei os jogos eletrônicos de futebol como ferramenta didática nas aulas de educação física dos professores que acompanho”, mostrando que as respostas para esse item são principalmente de discordância – o RM dessa afirmação foi igual a 2,50, com apenas uma resposta como “concordo totalmente” e oito como “discordo totalmente”. Entretanto, não se sabe se os acadêmicos já tiveram a oportunidade de ministrar aulas de Educação Física, o que pode interferir nos resultados dessa questão. As demais respostas dos acadêmicos para essa categoria tiveram RM superior a quatro, expondo uma tendência de que concordam com as afirmações.

Observando as respostas dos licenciados com relação à categoria dos jogos eletrônicos de futebol, além do ranking médio do nível de concordância da afirmação “Já utilizei os jogos eletrônicos de futebol como ferramenta didática nas minhas aulas de educação física” ter sido inferior a quatro (RM foi igual a 2,19) como o dos acadêmicos, o ranking médio da afirmação “Pratico jogos eletrônicos de futebol” também foi menor que quatro, o que expressa o caráter majoritariamente de discordância das respostas.

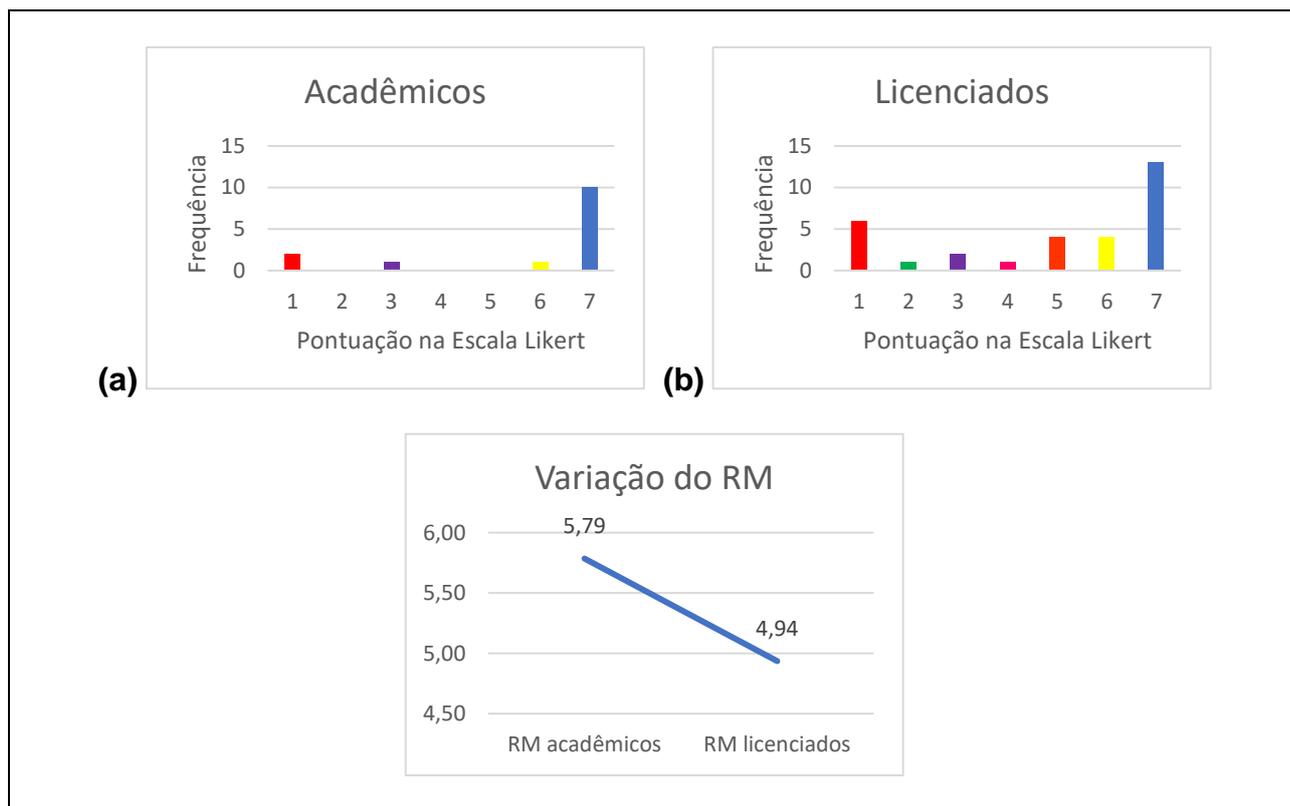


Figura 18: Distribuição das respostas para a afirmação "Já pratiquei jogos eletrônicos de futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

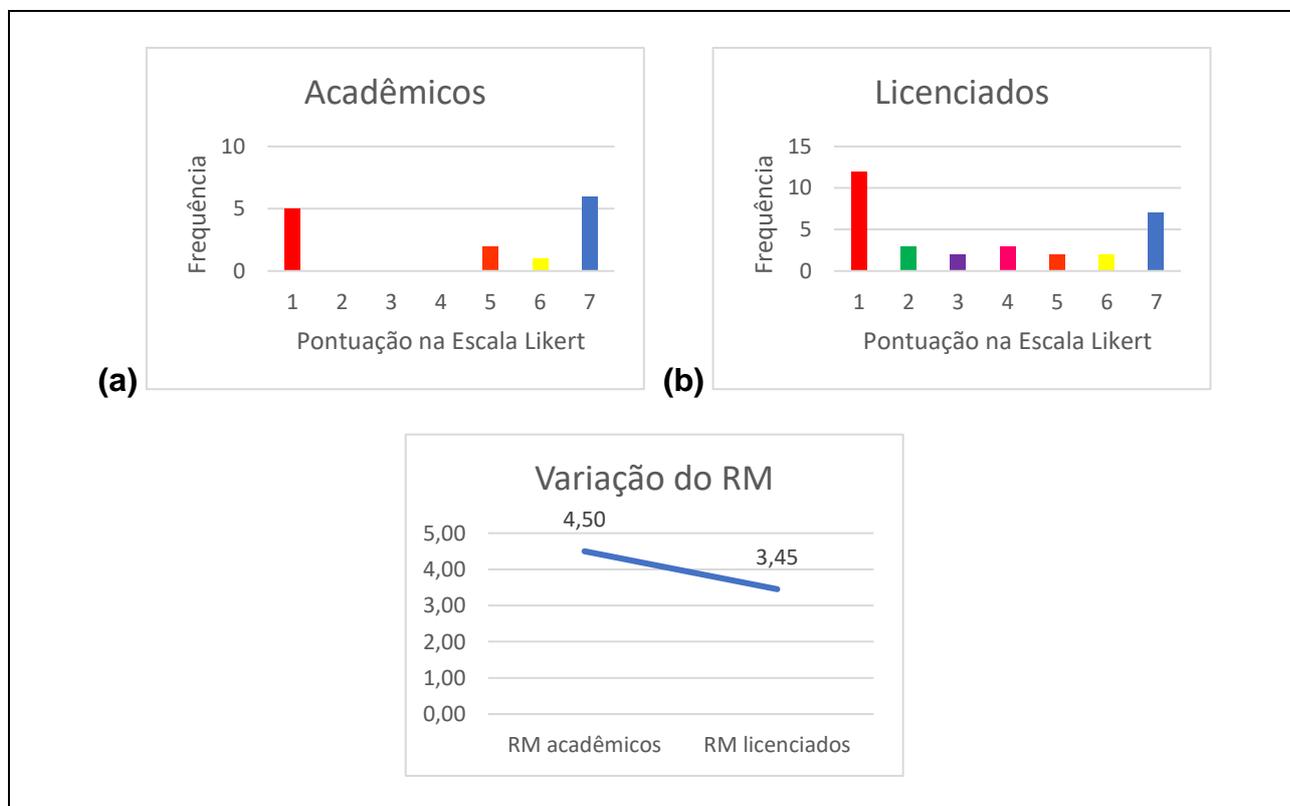


Figura 19: Distribuição das respostas para a afirmação "Pratico jogos eletrônicos de futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

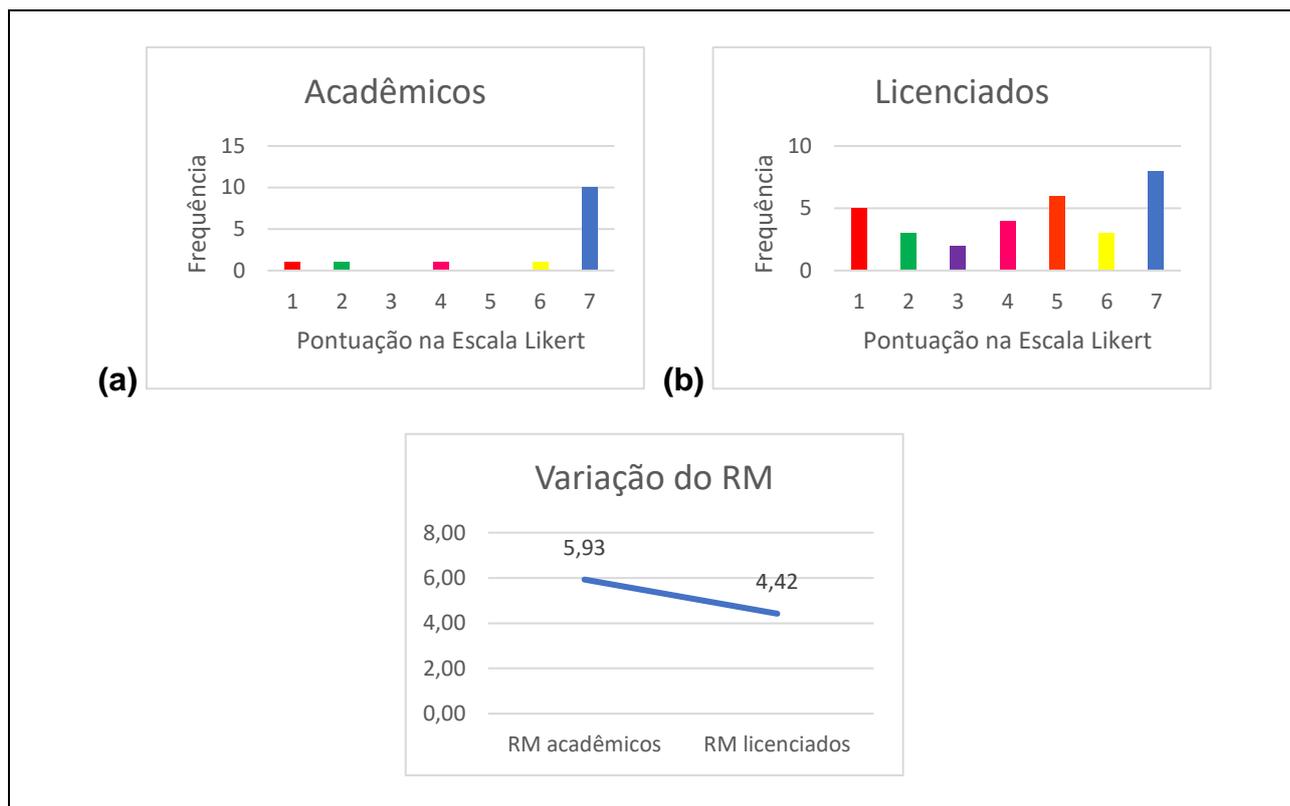


Figura 20: Distribuição das respostas para a afirmação "Entendo o funcionamento dos jogos eletrônicos de futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

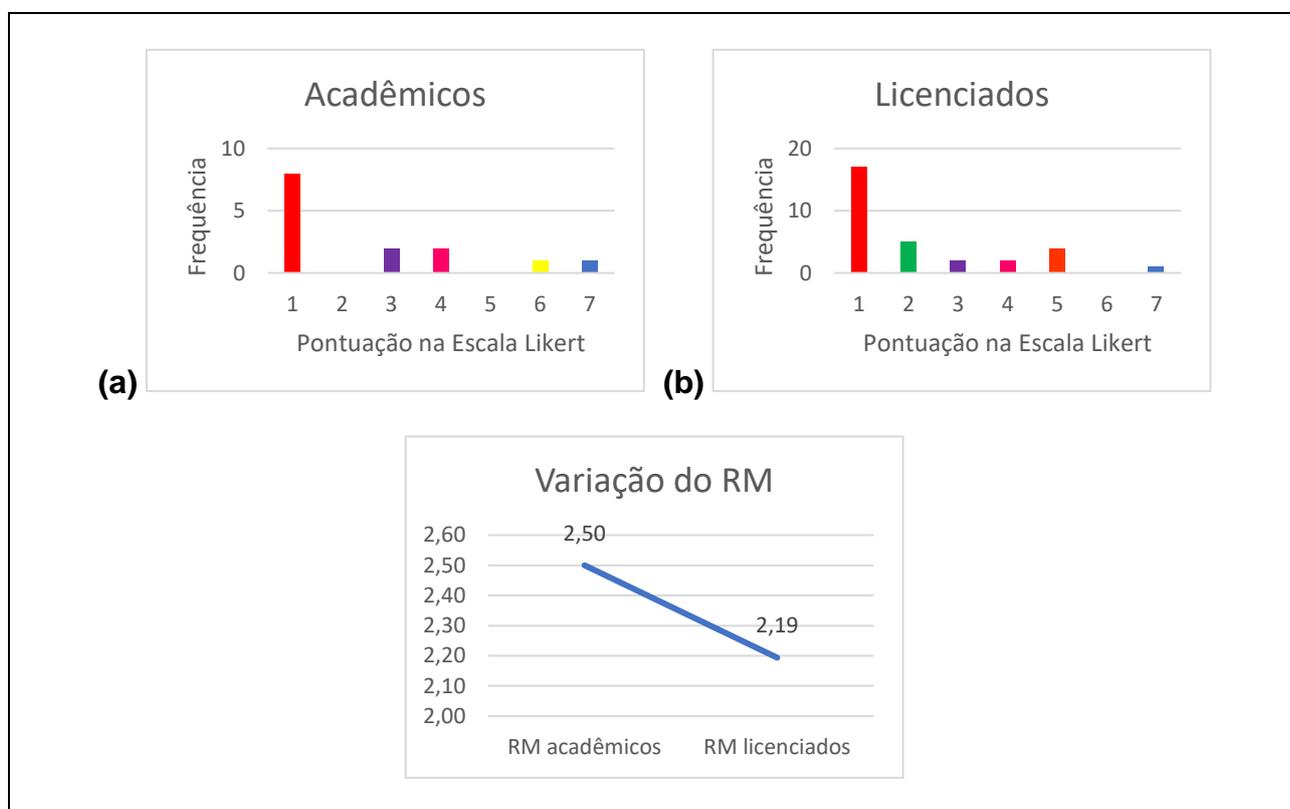


Figura 21: Distribuição das respostas para a afirmação "Já utilizei os jogos eletrônicos de futebol como ferramenta didática nas aulas de educação física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de educação física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

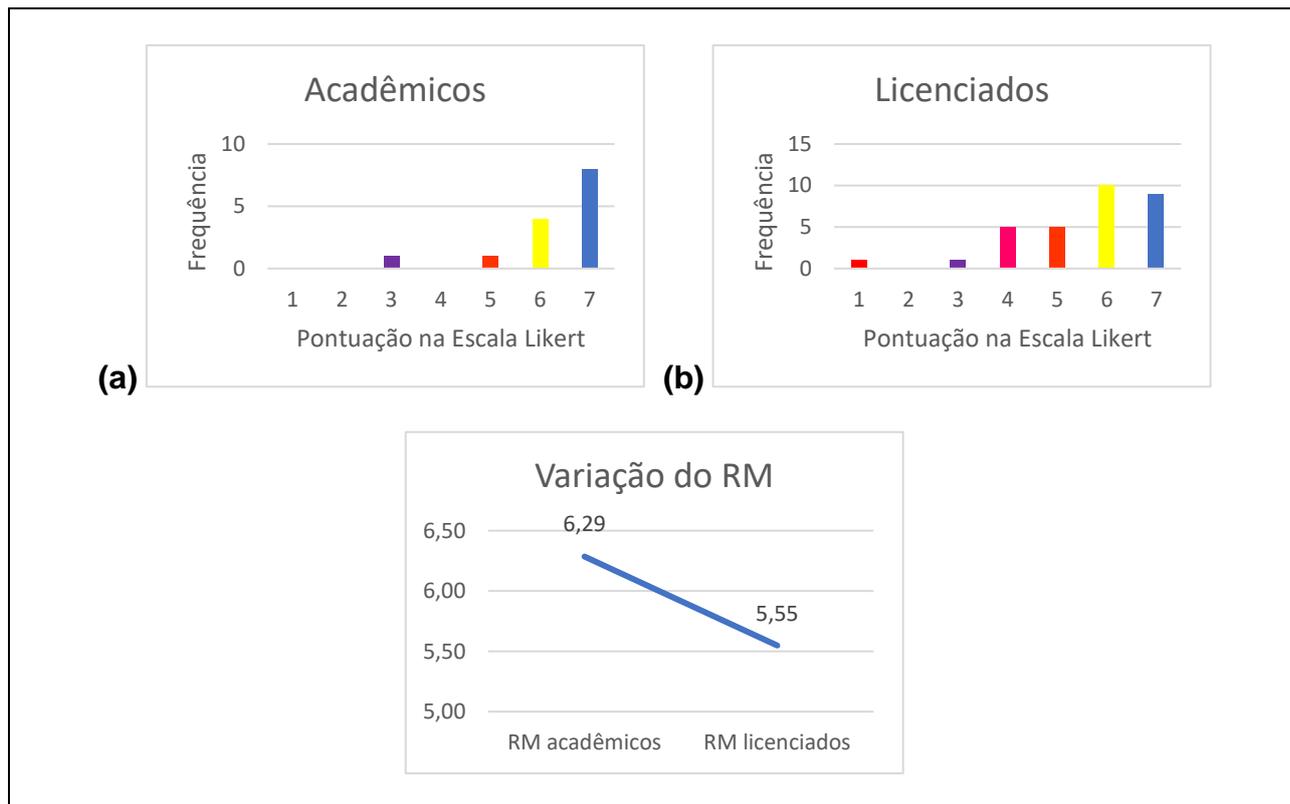


Figura 22: Distribuição das respostas para a afirmação "Acho interessante que os jogos eletrônicos de futebol sejam utilizados como ferramenta didática nas aulas de Educação Física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

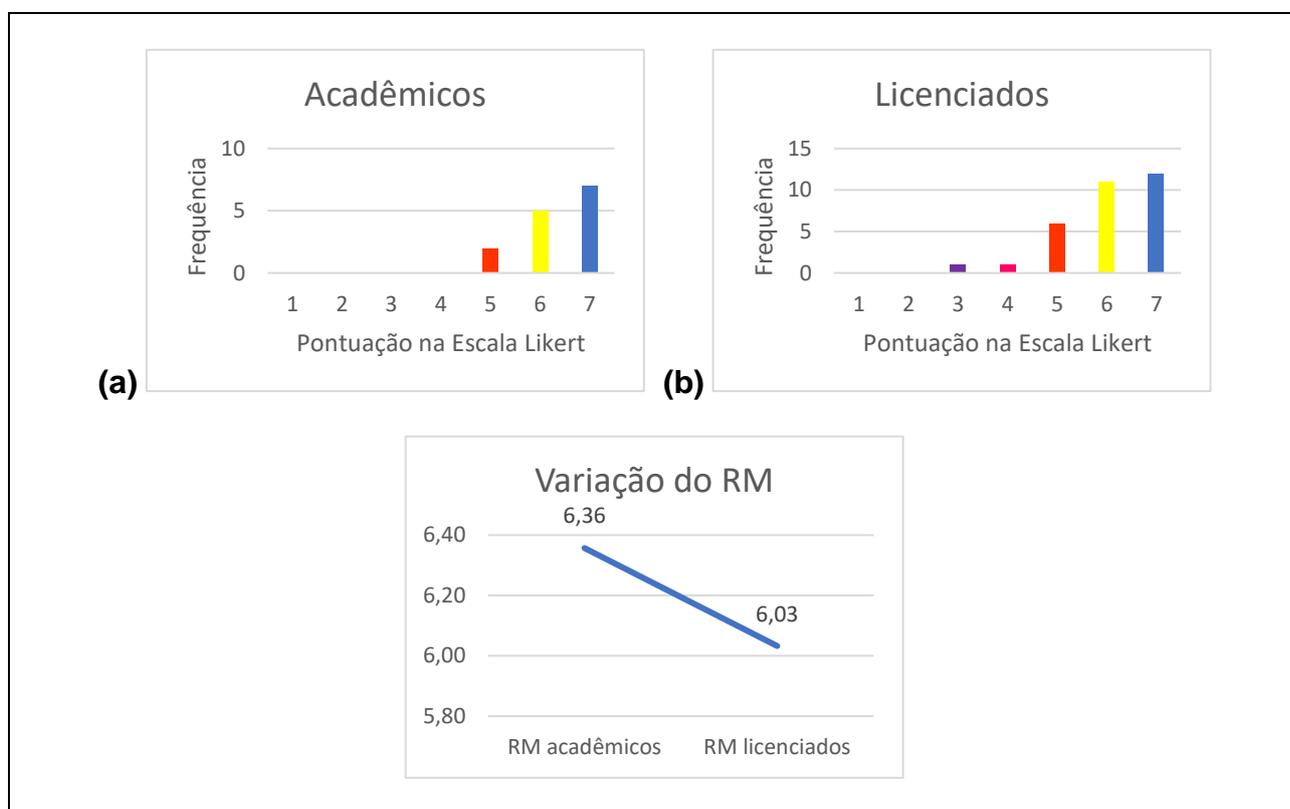


Figura 23: Distribuição das respostas para a afirmação "Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das regras do futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

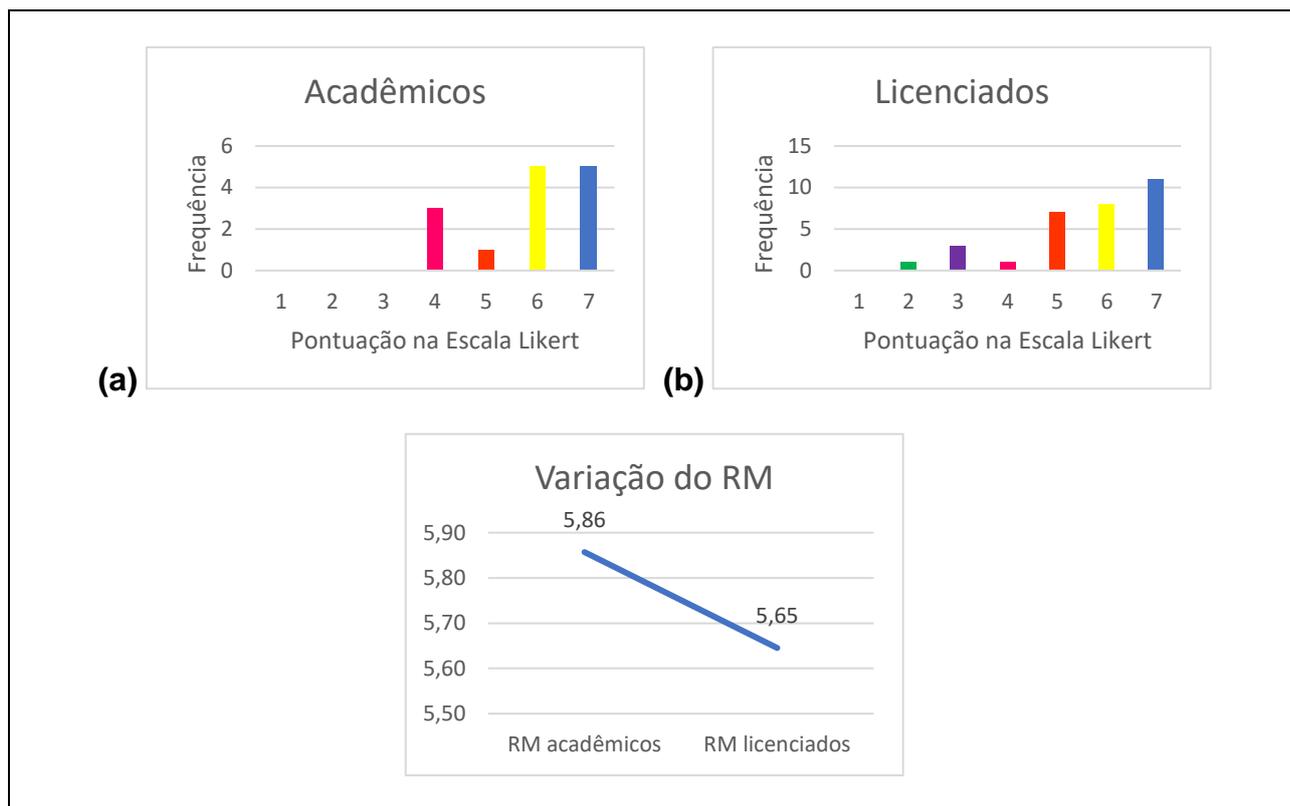


Figura 24: Distribuição das respostas para a afirmação "Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das táticas do futebol"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

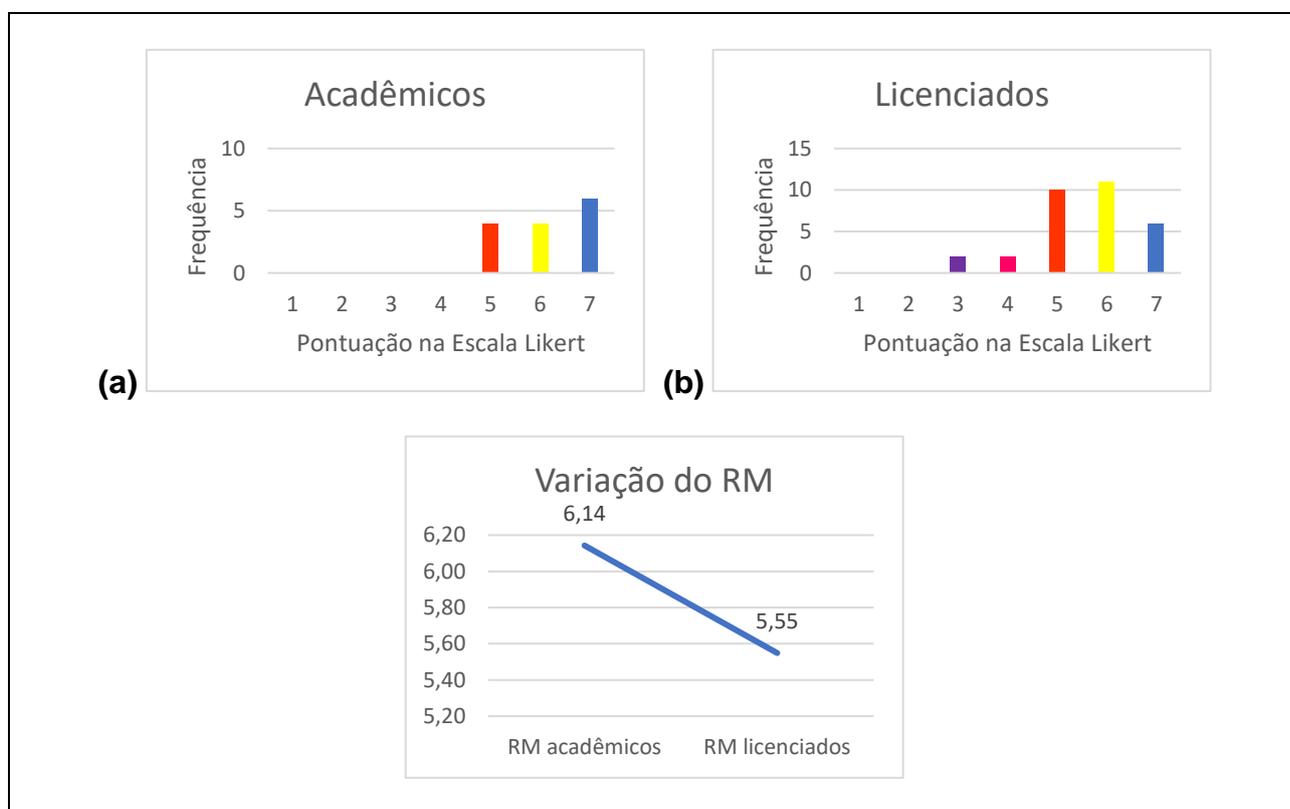


Figura 25: Distribuição das respostas para a afirmação "Os jogos eletrônicos de futebol podem facilitar a compreensão do conteúdo futebol nas aulas de educação física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

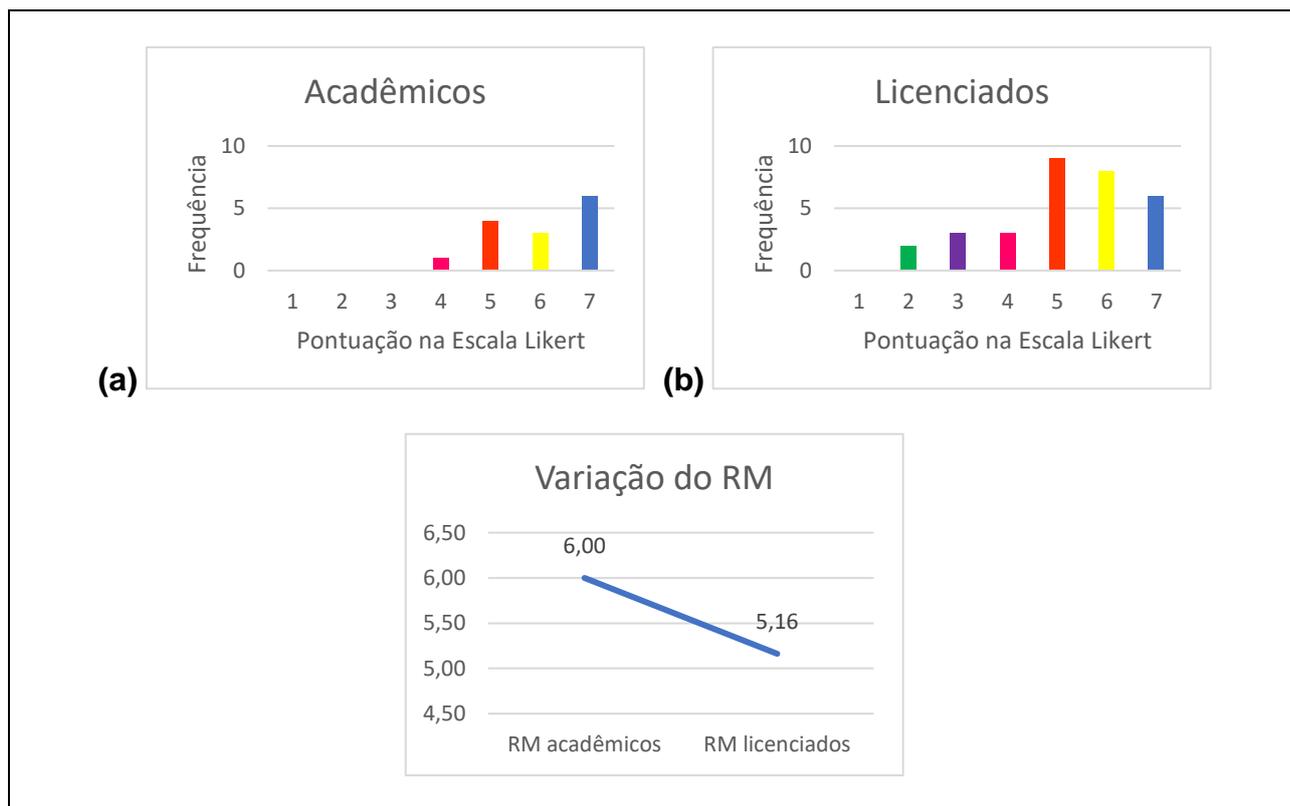


Figura 26: Distribuição das respostas para a afirmação “Os jogos eletrônicos de futebol agradam muito à maioria dos alunos”; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

De maneira geral, analisando as figuras 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25 e 26, os valores do ranking médio do nível de concordância das respostas obtidas pelos estudantes foi superior aos valores do ranking médio do nível de concordância dos licenciados para a categoria relacionada aos jogos eletrônicos de futebol. As diferenças entre as respostas dos dois grupos variam de 3,58% (Figura 24, relacionada à afirmação “Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das táticas do futebol”) a 25,46% (Figura 20, que diz respeito à afirmação “Entendo o funcionamento dos jogos eletrônicos de futebol”).

Muito interessante notar que, por mais que a maior parte das respostas da questão “Já utilizei os jogos eletrônicos de futebol como ferramenta didática nas aulas de educação física dos professores que acompanho / nas minhas aulas de educação física” tenha sido de discordância, prevalece entre os participantes da pesquisa a visão de que os jogos eletrônicos de futebol podem ser inseridos como ferramenta didática nas aulas de educação física escolar, como podemos observar nas questões “Acho interessante que os jogos eletrônicos de futebol sejam utilizados como ferramenta didática nas aulas de Educação Física” (Figura 22), “Os jogos eletrônicos

de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das regras do futebol” (Figura 23), “Os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como ferramenta didática para o ensino das táticas do futebol” (Figura 24) e “Os jogos eletrônicos de futebol podem facilitar a compreensão do conteúdo futebol nas aulas de educação física” (Figura 25).

Questões relacionadas às instituições de ensino

A Tabela 8 apresenta a mensuração do nível de concordância dos acadêmicos para as afirmações relacionadas às instituições de ensino que fazem estágio/já fizeram estágio, e a Tabela 9 apresenta a mensuração do nível de concordância dos licenciados com relação às instituições que trabalham/já trabalharam.

Tabela 8: Nível de concordância dos acadêmicos de licenciatura em Educação Física sobre as questões relacionadas às instituições de ensino.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA

Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei possui(em) os recursos necessários (computadores, vídeo games, etc) para que os professores possam utilizar os JOGOS ELETRÔNICOS como ferramenta didática nas aulas de educação física.	6	1	3	0	3	1	0	2,71	2,50	1,86

A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei dá(ão) aos professores total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas de educação física.	3	4	2	1	2	0	2	3,21	2,50	2,08
A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei dá(ão) total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas dos demais componentes curriculares.	3	3	2	3	1	1	1	3,21	3,00	1,89

Tabela 9: Nível de concordância dos licenciados em Educação Física sobre as questões relacionadas às instituições de ensino.

NÍVEL DE CONCORDÂNCIA										
Afirmações	Discordo totalmente	Discordo em grande parte	Discordo parcialmente	Nem concordo nem discordo	Concordo parcialmente	Concordo em grande parte	Concordo totalmente	RM	Mediana	Desvio Padrão
A(s)										
instituição(ões) de ensino que trabalho/já trabalhei possui(em) os recursos necessários (computadores, vídeo games, etc) para que os professores possam utilizar os JOGOS ELETRÔNICOS como ferramenta didática nas aulas de educação física.	5	6	3	5	8	0	4	3,68	4,00	1,94
A(s)										
instituição(ões) de ensino que trabalho/já trabalhei dá(ão) aos professores total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas de educação física.	1	5	5	7	4	3	6	4,32	4,00	1,83
A(s)										
instituição(ões) de ensino que trabalho/já trabalhei dá(ão) total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas dos demais componentes curriculares.	3	5	4	6	6	2	5	4,06	4,00	1,91

Conforme as respostas dos acadêmicos, o ranking médio do nível de concordância foi inferior a quatro nas três questões sobre a categoria instituições de ensino. Entretanto, para os licenciados, a questão “A(s) instituição(ões) de ensino que trabalho/já trabalhei possui(em) os recursos necessários (computadores, vídeo games, etc) para que os professores possam utilizar os JOGOS ELETRÔNICOS como ferramenta didática nas aulas de Educação Física” foi a única que obteve ranking médio do nível de concordância menor que quatro – as demais questões tiveram RM entre quatro e cinco.

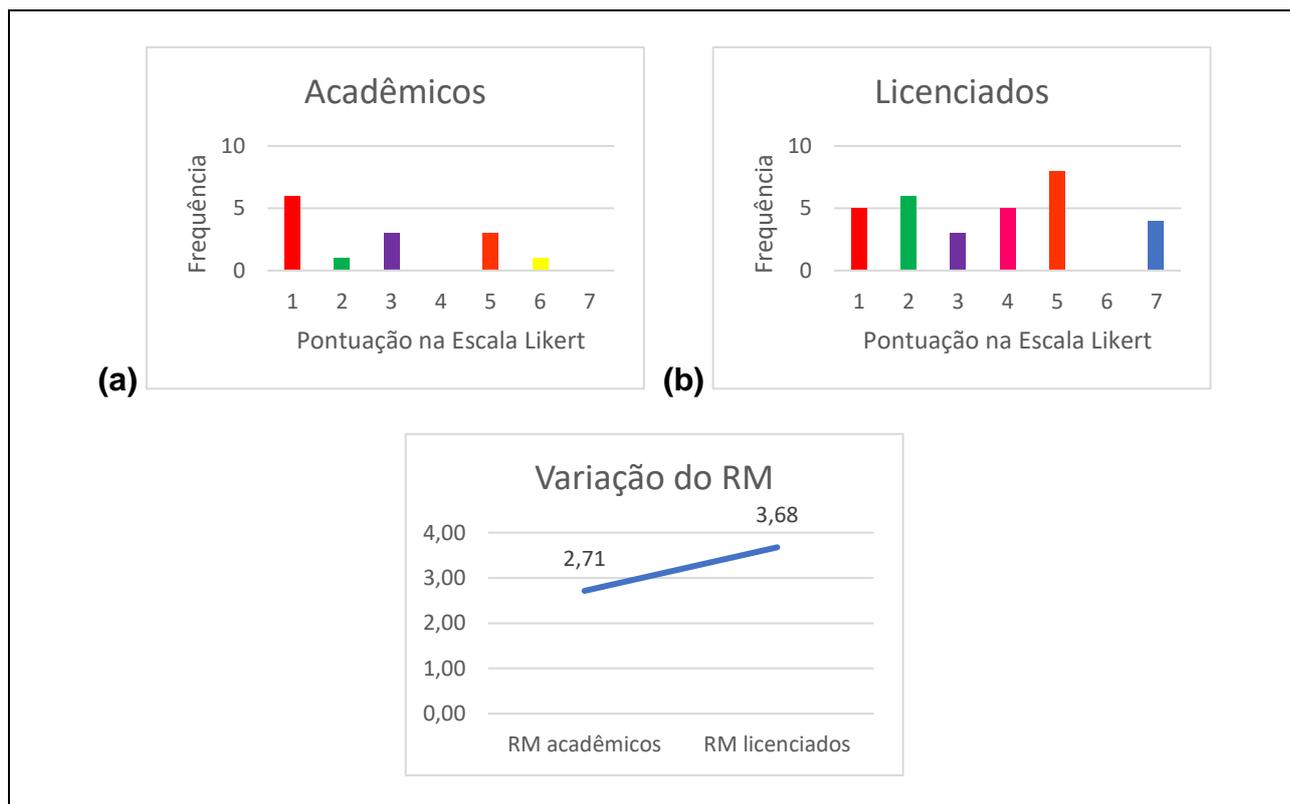


Figura 27: Distribuição das respostas para a afirmação “A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei/trabalho/já trabalhei possui(em) os recursos necessários (computadores, vídeo games, etc) para que os professores possam utilizar os JOGOS ELETRÔNICOS como ferramenta didática nas aulas de educação física”; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

De todos os 45 participantes na pesquisa, apenas quatro responderam à questão “A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei/trabalho/já trabalhei possui(em) os recursos necessários (computadores, vídeo games, etc) para que os professores possam utilizar os JOGOS ELETRÔNICOS como ferramenta didática nas aulas de educação física” com “concordo totalmente” e, por outro lado, 11 pessoas responderam com “discordo totalmente”. Como pode-se observar na Figura 27, a diferença entre as respostas dos acadêmicos e as respostas dos licenciados foi de 26,36%.

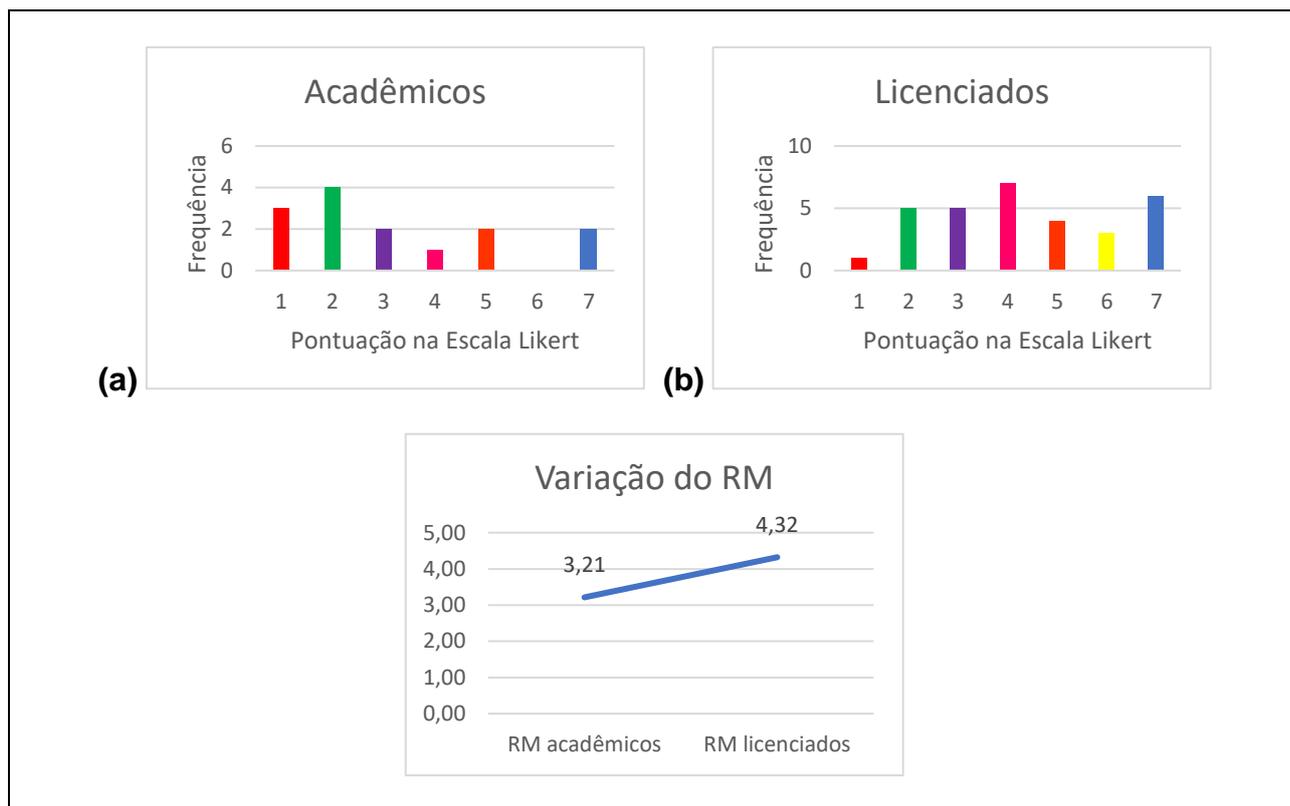


Figura 28: Distribuição das respostas para a afirmação "A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei/trabalho/já trabalhei dá(ão) aos professores total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas de educação física"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

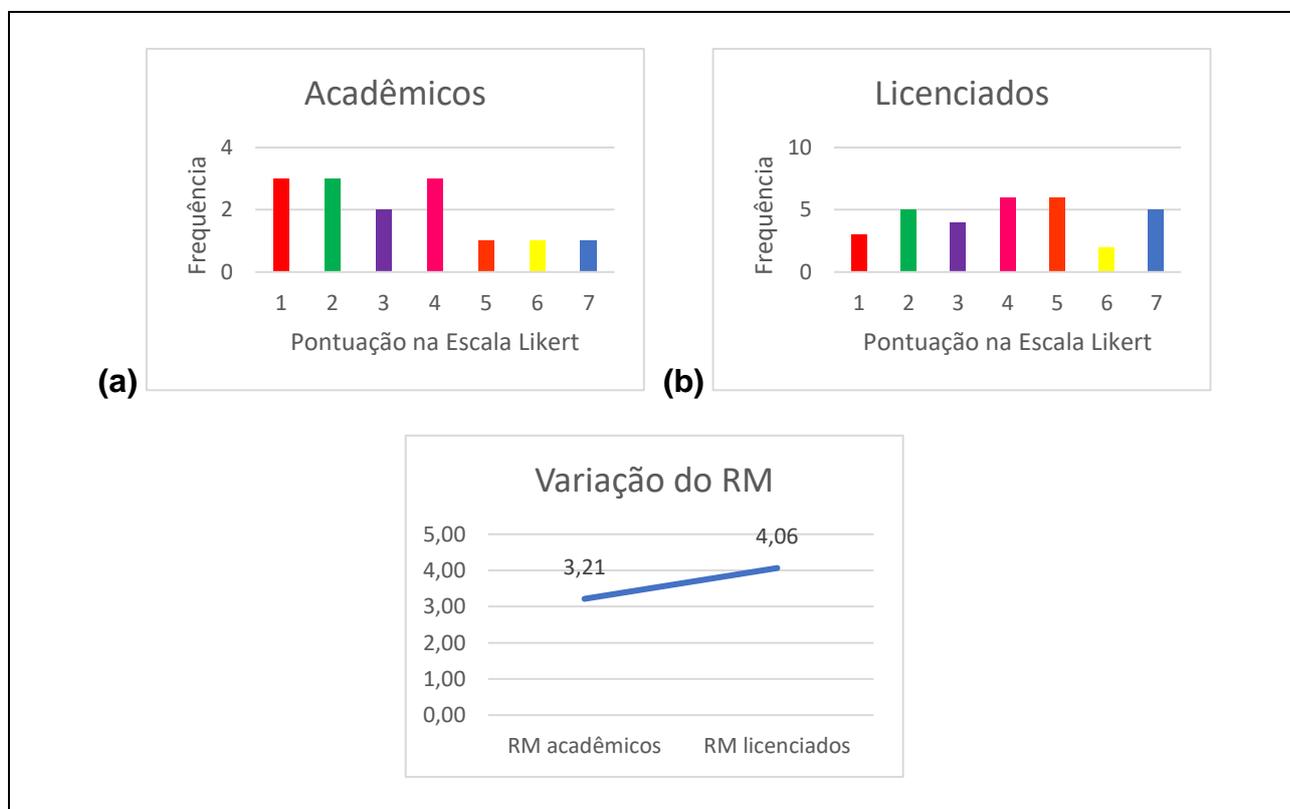


Figura 29: Distribuição das respostas para a afirmação "A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei/trabalho/já trabalhei dá(ão) total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas dos demais componentes curriculares"; (a) acadêmicos; (b) licenciados.

A Figura 28 e a Figura 29 mostram que as questões “A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei/trabalho/já trabalhei dá(ão) aos professores total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas de educação física” e “A(s) instituição(ões) de ensino que estagio/estagiei/trabalho/já trabalhei dá(ão) total liberdade para a inserção de recursos tecnológicos nas aulas dos demais componentes curriculares” obtiveram feedbacks bem diversos, englobando todas as alternativas. O RM dos acadêmicos foi inferior ao RM dos licenciados nas duas questões – diferença de 25,69% e 20,94, respectivamente.

5 DISCUSSÃO

Como foi exposto ao longo da introdução do presente estudo, o futebol tem grande influência na vida da população brasileira, estando presente nos mais variados ambientes, incluindo as escolas, onde acaba sendo um dos conteúdos mais trabalhados e vivenciados pelos alunos nas aulas de Educação Física. Essa importância do futebol na cultura brasileira vai ao encontro com os dados obtidos por meio das respostas dos participantes da pesquisa, uma vez que os mesmos, em sua maioria, tiveram respostas que concordam que já praticaram e/ou praticam futebol; que o futebol fez/faz parte da formação profissional e está presente nas aulas de Educação Física; que têm facilidade para ministrar o conteúdo; e que a maioria dos alunos gosta muito.

Ao analisarmos as respostas dos participantes acerca dos jogos eletrônicos, fica evidente que eles ainda não são utilizados nas aulas de educação física nas escolas como poderiam ser. Um dos fatores que podem estar relacionados a esse fato é que, como pode-se notar pelas próprias respostas dos membros do estudo, os jogos eletrônicos não estiveram/estão presentes nos cursos de graduação em Educação Física da maioria deles. Por outro lado, a pesquisa mostrou que, para a afirmação “Os jogos eletrônicos estão/estiveram presentes na minha formação como profissional de Educação Física”, a média das respostas dos acadêmicos foi 40% superior à média das respostas dos licenciados, o que indica que pode estar acontecendo um movimento de inserção do conteúdo nos currículos de graduação em Educação Física ou que, pelo menos, o assunto pode estar sendo abordado por alguns professores do curso, o que é bem importante, uma vez que:

Entendemos a Educação Física como um componente curricular, isto é, um elemento da organização curricular que traz uma seleção de conhecimentos que, organizados e sistematizados, devem proporcionar uma reflexão acerca de uma dimensão da cultura, contribuindo com a formação cultural do aluno (CAPARROZ, 2001), que não pode deixar de tratar dos jogos eletrônicos, que são uma parcela significativa da cultura lúdica, e um componente significativo da sociedade midiática e informática na qual nos inserimos hoje (DA SILVEIRA; TORRES, 2007, p. 3).

Houve uma discrepância entre a prática dos jogos eletrônicos por parte dos estudantes e dos profissionais de educação física que participaram da pesquisa. De modo geral, os estudantes utilizam esse tipo de tecnologia mais frequentemente, o

que pode estar relacionado tanto com a idade – estudantes tendem a ser mais novos que os já formados e, geralmente, os mais novos costumam usufruir dos jogos eletrônicos com mais facilidade – como com o tempo livre que possuem para tal prática, já que os licenciados tendem a ter mais atividades e responsabilidades em suas rotinas.

Os jovens nasceram e cresceram rodeados por tecnologias. Fazem o uso dos jogos eletrônicos desde a mais tenra idade e gostam bastante desse universo virtual e modernizado. Esse fator é evidente e os professores e estagiários têm essa noção, como podemos perceber com os resultados da pesquisa no que diz respeito à afirmação “Os jogos eletrônicos agradam muito à maioria dos alunos”. Além disso, segundo ROCHA e RAMOS (2016), alguns estudos mostram que as pessoas que utilizam os jogos eletrônicos de maneira habitual exercitam habilidades cognitivas, gerando uma melhora de desempenho em determinadas tarefas.

[...] os jogos eletrônicos fazem parte do meio no qual o sujeito se desenvolve e aprende e se consideramos o processo de aprendizagem sob uma perspectiva interacionista, precisamos considerar não só os aspectos da maturação biológica e da genética, mas o ambiente social e cultural, atualmente permeado por recursos tecnológicos atrativos e complexos que impõem desafios ao homem, gerando desequilíbrios e a necessidade de adaptação, e, assim, a aprendizagem (RAMOS, 2008, p. 7).

[...] precisamos reconhecer os benefícios que os jogos eletrônicos oferecem ao desenvolvimento cognitivo. Os jogos possuem regras pré-estabelecidas e comandos que precisam ser de conhecimento do jogador para que o mesmo tenha um bom desempenho. Isso requer um grande exercício do jogador para decorar os códigos, teclas relacionadas às ações do personagem e de controle (Mendes, 2006, p. 63, apud RAMOS, 2008, p. 8).

De acordo com HAX e FERREIRA FILHO (2015), a aliança das tecnologias digitais com a educação desenvolve um ambiente propício de ensino e aprendizagem, uma vez que está melhor adaptado às condições dos alunos que estão atualmente nas salas de aula (e que são completamente diferentes dos alunos das gerações anteriores). Os autores ressaltam que a eficácia da utilização é fortemente dependente da maneira com a qual o professor utiliza as tecnologias disponíveis, aptas a proporcionarem a aprendizagem em um ambiente lúdico e dinâmico – para eles, os jogos e brincadeiras educacionais ganham destaque nesses quesitos. A utilização dos jogos eletrônicos nas escolas pode gerar “um ambiente mais rico e envolvente, capaz de gerar situações que divirtam as crianças, na medida em que exercitam as habilidades cognitivas [...]” (ROCHA e RAMOS 2016).

Apesar de concordarem com a utilização dos jogos eletrônicos de futebol nas aulas de educação física escolar, entendendo que podem ser aproveitados como ferramenta didática para o ensino de regras e táticas, podendo facilitar a compreensão do conteúdo futebol, a maioria dos professores não os utiliza, o que pode ser explicado pelas respostas dos participantes às questões relacionadas às instituições de ensino. Embora bastante diversas, grande parte das respostas para essas questões foi de discordância, indicando que muitas escolas não possuem recursos tecnológicos suficientes para promover essa prática. Além disso, é perceptível pelos dados recolhidos que muitos professores não possuem total liberdade para usufruírem da tecnologia nas aulas, tanto de educação física, como nos demais componentes curriculares.

[...] uma pedagogia com os jogos eletrônicos se faz imprescindível se considerarmos que as práticas corporais não podem mais ser tratadas apenas como uma atividade realizada num espaço urbano tradicional. [...] Os jogos eletrônicos que representam os esportes são tanto um universo de estudo que possui suas próprias regras de funcionamento (que devem ser compreendidas) quanto uma possibilidade lúdica de aprendizagem sobre o universo do esporte (DA SILVEIRA; TORRES, 2007, p. 8).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conteúdo futebol faz parte do componente curricular Educação Física e é muito utilizado em suas aulas nas escolas. Apesar disso, percebemos que para a sua abordagem, em grande parte dos casos, não é aproveitada a enorme variedade de metodologias que podem ser utilizadas, uma vez que acontece apenas sua prática como jogo em espaços tradicionais.

Os jogos eletrônicos, no mundo moderno, tiveram grande impacto na maneira com a qual as crianças e adolescentes passaram a brincar. Apesar não serem muito bem-vistos por muitas pessoas, se forem bem utilizados, podem trazer inúmeros benefícios para os praticantes. Os jogos eletrônicos podem ser grandes aliados dos professores nos processos de ensino e aprendizagem, por serem capazes de atrair a atenção dos alunos de maneira mais eficaz, por propiciarem um ambiente lúdico, além de possibilitarem uma participação efetiva dos estudantes. Por esses motivos, a implantação do uso dos jogos eletrônicos no contexto escolar é sugerida.

Vimos, por meio da análise dos dados da pesquisa, que existem algumas possibilidades que tornam aceitável e interessante a utilização dos jogos eletrônicos de futebol como recurso didático nas aulas de Educação Física. A compreensão das regras do jogo, bem como suas táticas, são exemplos dessa utilização e foram bem aceitos pelos estudantes e profissionais da área.

É de extrema importância que as instituições de ensino se atualizem, não só com a aquisição de recursos tecnológicos para auxiliarem os professores a ministrarem suas aulas, como também com a sua ideologia, permitindo a inserção das novas tecnologias nas salas de aula e amparando os professores para que obtenham sucesso nesse processo de modernização.

Conclui-se, portanto, que as percepções de acadêmicos e licenciados indicam que os jogos eletrônicos de futebol podem ser utilizados como recurso didático nas aulas de Educação Física escolar.

Uma das limitações da pesquisa é com relação aos participantes: a população-alvo era composta por estudantes e profissionais de Educação Física de todo o Brasil, e esperava-se a participação de mais pessoas de fora do Distrito Federal, o que acabou não acontecendo – a amostra envolvida contou com apenas oito participantes de outros estados do Brasil.

Estudos futuros sobre a temática são importantes para avaliar e qualificar seu aproveitamento. Um possível aprofundamento para o tema pode ser a realização de pesquisas em que a metodologia utilize planos de intervenção em aulas de Educação Física nas escolas, possibilitando a análise desse tipo de ferramenta didática de maneira prática.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, B. M. R. DE ET AL. Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz: revista de educação física**, v. 17, p. 600-609, 2011.
- BATISTA, M. DE L. S. ET AL. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. **Revista Eletrônica Da Faculdade Metodista**, p. 0377, 2018.
- BATISTA, S. R., BETTI, M. A televisão e o ensino da educação física na escola: uma proposta de intervenção. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, v. 26, n. 2, p.135-148, janeiro 2005
- BETTI, Mauro. **Educação física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991
- BETTI, M. Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação Física Escolar? **Motriz: revista de educação física** – v.7, n. 2, p. 125-129, jul./dez. 2001.
- BRACHT, Valter. A constituição das teorias pedagógicas da educação física. **Cadernos Cedes**, ano XIX, n.48, p.69-88, ago. /1999.
- Brasil. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF 1997.
- CALDAS, W. Aspectos sociopolíticos do futebol brasileiro. **Revista USP**, n. 22, p. 40-49, 1994.
- CASTELLANI FILHO, Lino. 40 anos de CBCE: de expressão do “Movimento de Renovação Conservadora” à síntese do “Movimento Renovador (Progressista)” da Educação Física/Ciências do Esporte. In: LARA, Larissa et al. (orgs.). **Ciências do esporte, educação física e produção do conhecimento em 40 anos de CBCE**. Ijuí: Unijuí, v. I - Memória e História do CBCE, 2019, p. 65-76.
- COSTA, Alan Queiroz da. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006. 190 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2006. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/96035>>.
- CUNHA, L. M. da. **Modelos Rasch e Escalas de Likert e Thurstone na medição de atitudes**. 78 f. 2007. Dissertação (Mestrado em Probabilidades e Estatística). Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal, 2007.
- DA SILVEIRA, G. C. F., TORRES, L. M. Z. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. 2007. p. 16-21.
- DARIDO, S. C. e RANGEL, I. C. **A. Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan. 2005.

DOS SANTOS, M. A. R., MONTEIRO, E. P. Jogos eletrônicos e educação física escolar: tensões, alternativas e perspectivas docentes. **Debates em Educação**, v. 14, n. 35, p. 526-548, 2022.

FALEIROS, Fabiana et al. USO DE QUESTIONÁRIO ONLINE E DIVULGAÇÃO VIRTUAL COMO ESTRATÉGIA DE COLETA DE DADOS EM ESTUDOS CIENTÍFICOS. **Texto contexto - enferm.**, Florianópolis, v. 25, n. 4, e3880014, 2016. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010407072016000400304&lng=en&nrm=iso

FARIA, E. L. Quando "rola a bola": reflexões sobre as práticas futebolísticas e a forma escolar nas aulas de Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 36, p. 501-513, 2014.

FUTEBOL: confira 8 benefícios do esporte mais praticado no Brasil. **Estado de Minas**, Minas Gerais, 05 de dez. de 2022. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/saude-e-bem-viver/2022/12/05/interna_bem_viver,1429572/futebol-confira-8-beneficios-do-esporte-mais-praticado-no-brasil.shtml. Acesso em: 12 jan. 2023.

GUTIERREZ, W. **História da Educação Física**. 1972

HAX, F. C., FERREIRA FILHO, R. C. M. **Jogos Eletrônicos e Educação**. Rio Grande do Sul, p. 209-247, 2015.

LAGES, C. E. D. M., DA SILVA, S. R. Futebol e lazer: diálogos e aproximações. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 15, n. 1, 2012.

MAGAGNIN, C. D. M., CARNIELLO, L. B. C., TOSCHI, M. S. A interferência dos jogos eletrônicos na prática educação física. SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO. **Anais...** Recife, p. 1-22, 2010

MARINHO, Inezil P. **Educação Física, Recreação, Jogos**. 2ª ed. São Paulo: Cia Brasil, 1971.

PINHEIRO, I. K., BENVENUTTI, D. B., FAVRETTO, J. Ambiente de aprendizagem: conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo (Learning environment: technological pedagogical content knowledge). **Revista Eletrônica de Educação**, v. 14, p. 3765070, 2020.

PIOVESAN, A., TEMPORINI, E. R. Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública. **Revista Saúde Pública**, V. 29, N. 4. 1995. p. 318-325

RAMOS, D. K. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. **RENOTE**, v. 6, n. 2, 2008.

RAMOS, D. K., ROCHA, N. L. da. Avaliação do uso de jogos eletrônicos para o aprimoramento das funções executivas no contexto escolar. **Revista psicopedagogia**, v. 33, n. 101, p. 133-143, 2016.

RAMOS, J. J. **Os exercícios físicos na história e na arte**. São Paulo: Ibrasa. 1982.

ROSA, B. N., MARQUES, J. C. A aventura do “atleta do século”: uma análise do documentário “Isto é Pelé” sob a ótica da jornada do herói, de Joseph Campbell. **Recorde: Revista de História do Esporte**, v. 11, n. 1, 2018.

SANCINETO DA SILVA NUNES, Carlos Henrique; PRIMI, Ricardo; FARIAS OLIVEIRA NUNES, Maiana; MUNIZ, Monalisa; FREITAS DA CUNHA, Tatiana; COUTO, Gleiber. Teoria de Resposta ao Item para otimização de escalas tipo Likert – um exemplo de aplicação. **Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica**. Vol. 1 Num. 25. 2008. p. 51-79.

SILVA, S. R., CAMPOS, P. A. F. Futebol e a educação física na escola: possibilidades de uma relação educativa. **Ciência e cultura**, v. 66, n. 2, p. 39-41, 2014.

SOUZA JÚNIOR, O. M. D., e DARIDO, S. C. Refletindo sobre a tematização do futebol na Educação Física escolar. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 16, p. 920-930. 2010.