

PEDAGOGIA DO JOGO APLICADA AOS eSPORTS: PROCESSOS DIDÁTICO- METODOLÓGICOS DO FIFA 19

Pedro Fagundes Perrin¹
Luis Felipe Nogueira Silva²
Débora Jaqueline Farias Fabiani³
Lucas Leonardo⁴
Alcides José Scaglia⁵

RESUMO

Desde sua criação, nos anos 1970, o eSport vê seu número de adeptos em nível global crescer de maneira significativa, ao ponto de adquirir caráter exponencial nas últimas duas décadas, dada a quantidade de competições, equipes, investimento e faturamento. Seu reconhecimento enquanto esporte, para além de fatores comerciais, traz à tona a necessidade de compreensão de aspectos que caracterizam o fenômeno jogo e sua lógica imanente, bem como reforça a importância de reflexões analíticas em torno dos ambientes de prática e perspectivas de fomento de habilidades. Desse modo, o objetivo do estudo é analisar o processo de ensino-aprendizagem do FIFA 19, a partir da descrição do *modus operandi* dos procedimentos pedagógicos e das interações didático-metodológicas estabelecidas entre professor-investigador, alunos e contexto de prática. A pesquisa, de natureza qualitativa e descritivo-exploratória, consistiu em um estudo de caso com observação participante, capitaneado pelo principal autor, no qual foram planejadas, ministradas, registradas e avaliadas uma sequência pedagógica de 10 aulas de ‘FIFA 19’. Os processos e estratégias pedagógicas desenvolvidas foram registradas em um diário de campo e analisadas por meio da técnica de Análise de Conteúdo. Na medida em que os indivíduos se interessam por fomentar seus níveis de habilidades, o eSport contempla, sob um plano pedagógico, aspectos didático-metodológicos que direcionam processos de ensino, aprendizagem, vivência e treinamento, consonantes ao desenvolvimento de outras modalidades esportivas.

Palavras-chave: Pedagogia do Esporte; eSports; Futebol; FIFA;

ABSTRACT

Since its creation, in the 1970s, eSport has seen its number of fans at a global level grow significantly, to the point of acquiring exponential character in the last two decades, given the amount of competitions, teams, investment and revenue. Its recognition as a sport, in addition to commercial factors, brings to light the need to understand aspects that characterize the

¹ FCA/UNICAMP (Limeira/SP – Brasil). E-mail: pedrofperrin@gmail.com

² FEF/UNICAMP (Campinas/SP – Brasil). E-mail: luisfelipenogu@gmail.com

³ FEF/UNICAMP (Campinas/SP – Brasil). E-mail: de_fabiani@hotmail.com

⁴ FEFF/UFAM (Manaus/AM – Brasil). E-mail: prof.lucasleonardo@gmail.com

⁵ FCA/UNICAMP (Limeira/SP – Brasil). E-mail: alcides.scaglia@gmail.com

game phenomenon and its immanent logic, as well as reinforces the importance of analytical reflections around practice environments and skills development perspectives. Thus, the objective of the study is to analyze the teaching-learning process of FIFA 19, from the description of the *modus operandi* of the pedagogical procedures and the didactic-methodological interactions established between teacher-researcher, students and the context of practice. The research, of a qualitative and descriptive-exploratory nature, consisted of a case study with participant observation, led by the main author, in which a pedagogical sequence of 10 classes of 'FIFA 19' was planned, taught, recorded and evaluated. The pedagogical processes and strategies developed were recorded in a field diary and analyzed using the Content Analysis technique. To the extent that individuals are interested in promoting their skill levels, eSport includes, under a pedagogical plan, didactic-methodological aspects that direct teaching, learning, experience and training processes, in line with the development of other sports.

Key-words: Sports Pedagogy; eSports; Soccer; FIFA;

INTRODUÇÃO

A globalização e a popularização da internet, fenômenos acentuados a partir da segunda metade da década de 1990, impactaram significativamente nos contextos/campos sociais, políticos e econômicos, rompendo barreiras geográficas, logísticas e financeiras. Ademais, permitiram ampliar as possibilidades de interligação entre indivíduos de praticamente toda parte do globo a partir de artefatos eletrônicos, como videogames, computadores, *notebooks* e telefones celulares, cujos acessos, por meio do grande interesse comercial, foram viabilizados, sobretudo, entre jovens (FERES NETO, 2005).

Na década seguinte, a Atari®, companhia estadunidense que deteve vanguardismo na produção de jogos eletrônicos e videogames, realizou o “*Space Invaders Championship*”, que contou com a adesão de aproximadamente 10 mil pessoas e pode ser considerada a primeira grande competição de eSports da história (FERES NETO, 2005; MENEZES, 2020). Não por acaso, no século XXI, o número de competições desta natureza cresceu 1600% apenas na primeira década e passou a movimentar nos anos seguintes, segundo Menezes (2020), cerca de 130 bilhões de dólares anualmente, tendo Estados Unidos, China e Brasil como os três maiores mercados do mundo.

A utilização de recursos eletrônicos para emular o ato de efetuar determinada prática corporal e jogar esportes, passou a ser valorizada e impulsionada por organizações formais, informais e federativas (BENTO; PETERSEN; TANI, 2006; SILVÉRIO; SIQUEIRA, CASCÃO, 2019). A associação entre produtoras dos jogos eletrônicos com órgãos que detém

supremacia mundial para reger modalidades esportivas, como a Federação Internacional de Associações de Futebol (FIFA) e, de forma mais específica, com instituições que organizam campeonatos a nível continental e nacional alavancou o sucesso comercial do eSport (MENEZES, 2020; CAETANO, 2019; TRASKINI, 2021).

Ainda que simule a realidade de outros esportes, o eSport passou a assimilar e apropriar valores, normas e significados que permitem contemplar aspectos como a humanização da prática, sistematização de regras por algum órgão regulador, existência de oponente competitivo, exacerbação das subjetividades dos indivíduos envolvidos e utilização de capacidades motoras, listados por Marques (2015) para caracterizar, com elasticidade semântica, o esporte.

Nessa toada, o surgimento da Confederação Brasileira de Games e eSports⁶ (CBGE) em 2019, com vistas à estruturação, organização e profissionalização do eSport, evidencia o processo de “consolidação esportiva” da prática, definida pela própria instituição como “[...]atividades competitivas realizadas através de dispositivos como computadores, consoles e telefones celulares”, podendo envolver videogames, notebooks, telefones celulares, fliperamas e arcades, aparelhos de ginástica e robôs (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E eSPORTS, 2019).

Há, ainda, interpretações dúbias por parte de importantes agentes do eSport nacional quanto ao impacto da regulamentação federal da prática – que tramita no Congresso Nacional do Brasil desde 2017 – sobre os direitos autorais de jogos protegidos com propriedade intelectual definida. Ainda assim, o processo caminha, com maior ou menor morosidade, em Assembleias Legislativas de 11 estados brasileiros: Alagoas, Amazonas, Bahia, Ceará, Espírito Santo, Goiás, Mato Grosso, Paraíba, Paraná, Santa Catarina e São Paulo.

A formalização política-institucional do eSport, enquanto modalidade esportiva, deve, além das nuances comerciais, considerar a gênese de sua prática e suas possibilidades de tratamento pedagógico, a partir do ato de jogar. Afinal, o esporte é, *a priori*, um jogo. Sua manifestação, provida de regras, possui dimensões lúdica, caótica, irreduzível, imprevisível, libertária e subjetiva, uma vez sustentada por um processo organizacional sistêmico que pressupõe desafio, representação, imprevisibilidade e desequilíbrio (CALLOIS, 1990;

⁶ Ainda que coexista com outras organizações nacionais da mesma natureza, a Confederação Brasileira de Games e eSports é a representante oficial do esporte eletrônico no Brasil perante a Global eSports Federation, um dos órgãos que regem o eSport em âmbito global. A definição da caracterização de eSports foi retirada de seu site oficial: <https://cbge.com.br/institucional/a-cbge#esporte-eletronico>.

FREIRE, 2005; LEONARDO; SCAGLIA, REVERDITO, 2009; FREIRE; SCAGLIA, 2010; SCAGLIA *et al.*, 2013).

Todos os elementos que constituem o fenômeno jogo são passíveis de gestão didático-metodológica. A identificação e compreensão das motivações e anseios dos indivíduos que jogam e do contexto em que estão inseridos, oferecem possibilidades de ressignificação dos saberes investidos naquela prática, sob intercessão de um professor ou professora – responsáveis por promover um sentido funcional ao jogo e garantir um ambiente de aprendizagem (FREIRE, 2005; SCAGLIA; FABIANI, 2017).

O eSport, portanto, como outras modalidades esportivas, é “ensinável”, dadas as possibilidades e potencialidades de aprendizagem no contexto de prática. A efetuação dos processos que configuram a trama pedagógica (o que ensinar) dispõe de alguma consciência epistemológica, que respalde o método (forma de ensinar) e a didática (como ensinar) empregada pelos professores. Desse modo, o eSport depreende à efetivação da Pedagogia, enquanto ciência da prática educativa, no campo da Educação Física. Isso porque abarca, por meio da relação estabelecida entre professores e professoras com os e as praticantes, etapas que pressupõem a organização, a sistematização, a aplicação e avaliação de atividades, conteúdos e recursos – processos que, por sua vez, contemplam o bojo da subárea da Pedagogia do Esporte e seus objetos de investigação, que podem, efetivamente, contemplar práticas emergentes, heterogêneas e ressignificáveis em determinados contextos sociais (GALATTI *et al.*, 2014; MARQUES, 2015; SALGADO; SCAGLIA, 2020; SILVA; THIENGO; SCAGLIA, 2022).

Destarte, o estudo objetiva, a partir de um estudo de caso capitaneado por seu autor principal, analisar o processo de ensino-aprendizagem do FIFA 19, a partir da descrição do *modus operandi* dos procedimentos pedagógicos e das interações didático-metodológicas estabelecidas entre professor-investigador, alunos e contexto de prática.

MÉTODO

O presente estudo, de natureza qualitativa e descritivo-exploratória, é caracterizado como um estudo de caso e observação participante – a qual admite o investigador como parte integrante da pesquisa, haja vista que a descrição dos processos realizados corresponde à atividade exercida pelo autor principal. (MARCONI; LAKATOS, 2017).

O estudo consistiu no planejamento, desenvolvimento, registro e avaliação de uma sequência pedagógica de 10 aulas de ‘FIFA 19’⁷ (console PlayStation 4®), pelo primeiro autor do artigo. As referidas aulas foram ministradas utilizando, de forma predominante, a instrução verbal do professor-investigador sobre a atuação efetiva dos participantes no próprio eGame – seja em partidas amistosas contra a Inteligência Artificial ou pelo modo de treinamento, a partir dos mini games - sendo realizadas nas residências de cada um deles semanalmente. Participaram do estudo quatro alunos, a quem identificaremos como A#1, A#2, A#3 e A#4, todos eles homens, entre 18 e 30 anos, providos de expressiva familiaridade com o futebol de campo. Foi adotado, como critério de inclusão, a participação destes alunos em todas as 10 aulas que compunham a sequência pedagógica dos blocos de aprendizagem.

As observações do professor-investigador acerca de sua conduta didático-metodológica e os procedimentos pedagógicos desenvolvidos durante a sequência de aulas foram registradas no “Diário de Campo”. Desse modo, foram anotadas as explicações e conclusões observadas nos *replays* das jogadas, especialmente dos gols feitos e sofridos, além de anotações sobre situações que evidenciassem dificuldades e a evolução da aprendizagem dos alunos.

As informações constantes nos diários foram sistematizadas e submetidas à Análise de Conteúdo, procedimento analítico que objetiva categorizar o conteúdo das informações, de forma lógica, a partir de três etapas distintas e complementares: 1) pré-análise; 2) descrição analítica; e 3) interpretação inferencial; esta última, marcadamente, à luz do arcabouço teórico esboçado pelos autores (BARDIN, 2011).

Ao final, todos os sujeitos deste estudo assentiram com suas participações, a partir da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), garantindo, desse modo, que todos os princípios e quesitos necessários para a realização da mesma tenham sido salvaguardados, visto que os procedimentos empregados estão de acordo com os princípios éticos norteadores das Resoluções 466/2012 e 510/16 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), tais como o da Autonomia, da Não-Maleficência, da Beneficência, da Justiça e Equidade. Assim, durante sua realização foram assegurados: respeito ao participante da pesquisa em sua dignidade e autonomia, reconhecendo sua vulnerabilidade, assegurando sua vontade de contribuir e permanecer, ou não, na pesquisa, por intermédio de manifestação expressa,

⁷ 'FIFA 19 é um jogo eletrônico (eGame) de futebol, desenvolvido pela EA Sports, braço esportivo da Electronic Arts, uma das principais companhias de desenvolvimento de jogos eletrônicos do mundo. Trata-se da 26ª versão do jogo sob licença da FIFA, órgão que rege o futebol em escala global.

livre e esclarecida; ponderação entre riscos e benefícios, tanto conhecidos como potenciais, individuais ou coletivos, comprometendo-se com o máximo de benefícios e o mínimo de danos e riscos; garantia de que danos previsíveis sejam evitados; relevância social da pesquisa, o que garante a igual consideração dos interesses envolvidos, não perdendo o sentido de sua destinação sócio humanitária.

RESULTADOS E DISCUSSÃO




Antes do início da primeira aula, em que foi realizada uma avaliação inicial dos níveis dos alunos, todos eles, a pedido do professor, descreveram seus sistemas de jogo preferidos no ‘FIFA 19’. Thiengo (2020) define sistema de jogo como descrição numérica para demarcar a quantidade de jogadores dispostos em cada um dos setores ou subsetores do campo de jogo. O mesmo autor caracteriza o modelo de jogo como o conjunto de referências táticas que, além de delimitar e concretizar os processos competitivos, materializa princípios e conceitos do jogo – que ainda podem, na busca por algo ideal, abarcar referências táticas de diferentes culturas para sintetizar e manifestar tendências do futebol no contexto do alto rendimento.

Assim, a discussão das aulas no presente estudo seguirá a divisão didática das etapas do processo de ensino e aprendizagem do eSport: (i) avaliação inicial, de caráter diagnóstico; (ii) bloco de aprendizagem 1, finalizado depois das cinco primeiras aulas com um feedback verbal; (iii) bloco de aprendizagem 2, que contemplou as cinco aulas subsequentes; e (iv) avaliação final.

Avaliação inicial

A primeira aula teve o objetivo de conhecer as competências tático-técnicas dos alunos no ‘FIFA 19’. Todos eles, a seu bel-prazer, organizaram e jogaram contra adversários regidos pela própria Inteligência Artificial (IA) e utilizaram a configuração de *joystick* padrão do PlayStation 4® para comando do jogo (Quadro 1). Ali, observações quanto aos pontos fortes e pontos de melhoria foram exacerbados no diário de campo, bem como o nível de cada um dos alunos.

Quadro 1 – Configuração de *joystick* padrão

Botões	Comandos ofensivos	Comandos defensivos
	Bola esticada	Saída goleiro (manter pressionado)
	Por cima/Cruzamento/De cabeça	Carrinho
	Chute/Voleio/Cabeceio	Dividida/Empurrar/Puxar (ao correr)
X	Passe curto/De cabeça	Conter
L1	Corrida/Modificador	Mudar jogador
R1	Modificador de chute colocado	Conter companheiro
L2	Proteger bola	Cercar
R2	Pique	Pique

Fonte: retirado do FIFA 19.

Dentre os alunos, a partir das percepções subjetivas do autor principal e relatos denotados no diário de campo, foi possível notar que A#1 e A#3 possuíam atributos de jogo mais avançados, enquanto A#2 e A#4 puderam ser caracterizados como jogadores iniciantes. A#1, inclusive, já havia participado de campeonatos regionais de eSports, da série FIFA e buscava aprimorar seu jogo para fins competitivos:

“Ele [A#1] tem um nível avançado, porque seus atributos ofensivos são muito bons. Tem boa noção técnico-tática, consegue trocar muito bem passes entre seus jogadores, infiltrar muito bem na área adversária, porém, peca na finalização.” (Diário de Campo)

Quanto a A#3, embora seu nível não fosse consoante a um iniciante, ainda não é considerado um expert:

“É um jogador que é familiarizado com o jogo, com um nível que não pode ser considerado iniciante, mas demonstrando algumas falhas nos momentos defensivos e alguns problemas em executar a finalização.” (Diário de Campo)

As primeiras impressões sobre A#2 e A#4, advindas da aula inaugural, denotam pontos de melhoria no modo como jogavam:

“Foi visto que ele [A#2] é um jogador familiarizado com o jogo, porém é iniciante ainda, [apresenta] certas falhas na defesa, dificuldade em manter a posse de bola e problemas com o momento de finalizar a jogada. Visivelmente ansioso”. Já o outro [A#4] tem certa familiarização com o jogo, porém, de forma iniciante. Para este nível, até demonstrou uma boa visão de jogo, mas pecava nos passes.” (Diário de Campo)

Bloco de aprendizagem I

Dados os pontos de partida, foram definidos os objetivos e conteúdo das quatro aulas seguintes, que demarcam o primeiro bloco de aprendizagem, de acordo com as necessidades e especificidades de cada aluno (Quadro 2). Para isso, foram levados em consideração os

princípios táticos operacionais ofensivos e defensivos, delineados por Bayer (1994), consoantes aos Jogos Esportivos Coletivos (JECs). Ainda que os alunos atuem de forma solitária na gestão dos comandos, a compreensão de tais conceitos, inerentes ao desenvolvimento do jogo de futebol, mostrou-se elementar para o desenvolvimento das aulas:

Quadro 2 – Bloco de aprendizagem I

		A#1	A#2	A#3	A#4
AULA 2	Objetivo	Treinar o princípio operacional ofensivo da finalização	Treinar princípio operacional defensivo – recuperação da posse de bola	Treinar princípios operacionais ofensivos – manutenção da posse de bola e progressão ao alvo	Treinar o princípio operacional ofensivo da manutenção da posse de bola
	Conteúdo	Apresentação da técnica do ‘chute calibrado’, a partir dos mini-games disponibilizados no jogo.	Aprimoramento da gestão dos comandos de desarme – botões “O” e “X” – via mini-games	Aprimoramento das noções de posicionamento ofensivo e estímulo aos passes e tabelas associativas.	Aprimoramento dos passes, tanto os curtos, quando os longos, a partir dos mini-games
AULA 3	Objetivo	Treinar o princípio operacional da finalização.	Treinar princípios operacionais defensivos – recuperação da posse de bola e coberturas para evitar progressão adversária	Treinar princípios operacionais ofensivos – progressão ao alvo e finalização	Treinar o princípio operacional ofensivo da manutenção da posse de bola e progressão ao alvo
	Conteúdo	Aperfeiçoamento da técnica do ‘chute calibrado’ e noções de posicionamento ofensivo.	Aperfeiçoamento das técnicas de desarme e posicionamento dos jogadores da primeira e segunda linha de marcação nos espaços entrelinhas e interlinhas	Apresentação da técnica do ‘chute calibrado’ e gestão interpretativa da utilização do drible – estimulado apenas em situações de confronto individual (1x1)	Aperfeiçoamento dos passes, tanto os curtos, quando os longos, a partir dos mini-games, e sua efetivação em jogos contra a IA
AULA 4	Objetivo	Treinar princípios operacionais defensivos – recuperação da posse de bola e coberturas para evitar progressão adversária	Treinar o princípio operacional defensivo da recuperação da posse de bola e impedir progressão adversária	Treinar princípio operacional ofensivo – finalização	Treinar o princípio operacional defensivo da recuperação da posse de bola e impedir progressão adversária
	Conteúdo	Aprimoramento da técnica de desarmes e posicionamento dos jogadores, a partir da gestão do botão ‘L2’	Trabalhar a gestão de cobertura e equilíbrio, a partir dos volantes, nas transições defensivas.	Aprimoramento da técnica do ‘chute calibrado’	Aprimoramento dos comandos de desarme, gestão do botão ‘L2’ e utilização do ‘carrinho’ de modo leal

AULA 5	Objetivo	Treinar princípios operacionais ofensivos – progressão ao alvo e finalização – e transição ofensiva	Treinar princípios operacionais ofensivos – manutenção da posse de bola e progressão ao alvo – e transição ofensiva	Treinar princípios operacionais defensivos – recuperação da posse de bola e coberturas para evitar progressão adversária	Treinar princípio operacional ofensivo – progressão ao alvo – e transição ofensiva
	Conteúdo	Aprimoramento do conceito de temporização na construção ofensiva e gestão da transição ofensiva, a partir do equilíbrio numérico entre os jogadores no campo de ataque e defesa.	Aprimorar fase ofensiva desde sua construção, no campo defensivo, de modo a minimizar os riscos da perda da posse de bola nele	Aprimoramento de intercepções, a partir da gestão do botão ‘L2’	Aprimoramento das movimentações dos jogadores na fase ofensiva, de modo a gerar opções de passe desde o campo de defesa até a grande área adversária

Fonte: elaboração dos autores.

Após o primeiro bloco de aprendizagem, composto por cinco aulas, cada um dos alunos recebeu um *feedback* verbal, derivado das reflexões, constantes no diário de campo. A conversa também definiu os rumos quanto aos objetivos e conteúdos do próximo bloco de unidades didáticas, constituída por outras cinco aulas, explorando os conteúdos já consolidados e fomentando eventuais pontos de melhoria. Para tanto, foram levados em consideração os estágios de evolução de cada um deles.

A#1, o aluno mais avançado em termos de nível de jogo, depois de consolidar suas habilidades ofensivas, consentiu em continuar a aprimorar a fase ofensiva de sua equipe, como relatado no diário de campo:

“No quarto treino, (..) ele [A#1] estava em constante e grande evolução, a questão ofensiva estava excelente, mas sentia que podia melhorar a parte defensiva, pois sua equipe era facilmente driblada e tinha alguma dificuldade em explorar por completo os recursos do botão ‘L2’.” (Diário de Campo)

A fase defensiva foi enfatizada nas primeiras aulas de A#2, de modo a trabalhar a precisão de seus desarmes e movimentação no campo de defesa e diminuir espaços a serem explorados pelos adversários. Ainda havia, contudo, margem para aperfeiçoar a fase ofensiva de seu jogo:

“Os treinamentos foram iniciados com ensinamentos sobre técnicas defensivas e, especialmente sobre os desarmes, já que um dos problemas evidenciados dele [A#2] foi o tempo de bola ao abordar o jogador adversário portador da posse. Seus zagueiros e volantes passaram a ser instruídos para se postarem na defesa, mesmo durante o ataque do time, [...] se o ataque desse

errado e ocorresse um contra-ataque, seus defensores estariam bem postados.” (Diário de Campo)

O aprimoramento das finalizações ao alvo foi seguido, no caso de A#3, de trabalhos voltados à fase defensiva do jogo:

“O fato de usufruir muito de bolas longas e altas, que facilitavam a retomada da bola pelo adversário, era um grande problema. [...] Foram passadas a ele [A#3] instruções para aprimorar a manutenção da posse de bola e repensar a utilização de dribles momentos inoportunos e arriscados.” (Diário de Campo)

A compreensão do modelo de jogo que mais potencializava o rendimento de A#4 durante as primeiras aulas, mostrou-se importante para identificação de lacunas e melhores estratégias para otimizar a performance de sua equipe:

“Ele [A#4] jogava, quase sempre, buscando o contra-ataque, porém, na grande maioria das vezes não utilizava os pontas para finalizar ao alvo. Carece de melhor movimentação ofensiva.” (Diário de Campo)

Os ensinamentos de técnicas específicas do jogo, tanto para a defesa, quanto para o ataque, como o uso do ‘chute calibrado’, eram seguidas de especificidades, como o uso do botão ‘L2’, caminhando de aspectos mais gerais para situações mais específicas; primou-se, assim, pelo desenvolvimento das competências específicas e contextuais, típicas dos JECs (SCAGLIA *et al.*, 2013).

Outro ponto importante, que não se restringe ao ambiente virtual, foi o trabalho de antecipação e leitura de jogadas: desde a primeira aula foi reforçado aos alunos um cuidado com a estruturação do espaço de jogo, uma das competências essenciais à prática JECs, evocadas por Garganta (1995). Esse trabalho desenvolvido pelos jogadores virtuais pode potencializar tomadas de decisão eficazes, a partir de dribles, passes, finalizações e mesmo nas questões defensivas, como antecipações de passe e leitura de jogadas ofensivas do adversário (CASARIN *et al.*, 2011; THIENGO, 2020).

Bloco de aprendizagem II

Feitas as considerações sobre o desenvolvimento do nível dos alunos nas cinco primeiras aulas e pontos de melhoria, construiu-se o bloco de aprendizagem II (Quadro 3), que contemplou as cinco aulas seguintes, atendendo aos desígnios particulares de cada um deles e objetivos que respeitassem e, concomitantemente, fomentassem nível de habilidade

demonstrado na prática até o presente momento, a exemplo do que aconteceu no processo de construção do bloco de aprendizagem I:

Quadro 3 – Bloco de aprendizagem II

		A#1	A#2	A#3	A#4
AULA 6	Objetivo	Treinar o princípio operacional defensivo da recuperação da posse de bola e impedir progressão adversária	Treinar os princípios operacionais ofensivos – manutenção da posse de bola e progressão ao alvo	Treinar o princípio operacional defensivo da recuperação da posse de bola e impedir progressão adversária	Treinar os princípios operacionais ofensivos – progressão e finalização ao alvo
	Conteúdo	Aperfeiçoamento da gestão de cobertura, a partir dos volantes, nas transições defensivas.	Aperfeiçoamento da fase ofensiva no campo de ataque	Aperfeiçoamento da gestão de cobertura nas transições defensivas	Aperfeiçoamento dos métodos e estratégias de ataque, a partir de passes verticais e maior participação dos jogadores de ataque laterais na fase ofensiva
AULA 7	Objetivo	Treinar o sistema tático e estratégias de jogo	Treinar o sistema tático e estratégias de jogo	Treinar o sistema tático e estratégias de jogo	Treinar o sistema tático e estratégias de jogo
	Conteúdo	Realização de jogos formais contra a IA, sob diferentes sistemas de jogo: 1-4-3-3; 1-4-4-2; 1-4-5-1; 1-4-2-3-1; 1-3-4-3;	Realização de jogos formais contra a IA, sob diferentes sistemas de jogo: 1-4-3-3; 1-4-4-2; 1-4-5-1; 1-4-2-3-1; 1-3-4-3;	Realização de jogos formais contra a IA, sob diferentes sistemas de jogo: 1-4-3-3; 1-4-4-2; 1-4-5-1; 1-4-2-3-1; 1-3-4-3;	Realização de jogos formais contra a IA, sob diferentes sistemas de jogo: 1-4-3-3; 1-4-4-2; 1-4-5-1; 1-4-2-3-1; 1-3-4-3;
AULA 8	Objetivo	Treinar transições ofensivas, a partir do 1-4-2-3-1	Treinar transições ofensivas, a partir do 1-4-2-3-1	Treinar transições ofensivas, a partir do 1-4-3-3	Treinar transições ofensivas, a partir do 1-4-2-3-1
	Conteúdo	Aprimoramento das noções de posicionamento dos jogadores na fase ofensiva, sobretudo dos extremos (pontas)	Aprimoramento das noções de posicionamento dos jogadores na fase ofensiva, sobretudo do meio-campista central (para receber passes entrelinhas) e dos extremos (para infiltração em diagonal no terço final do campo)	Aprimoramento das noções de posicionamento dos jogadores na fase ofensiva, sobretudo do atacante central (para atuar como “falso 9” e oferecer opção de passe entrelinhas) e dos atacantes laterais (para infiltração em diagonal no terço final do campo)	Aprimoramento das noções de posicionamento dos jogadores na fase ofensiva, potencializando as associações dos meio-campistas no corredor central por meio de tabelas, de comandos que enfatizassem o apoio ofensivo dos laterais e uma postura conservadora por

					parte dos dois volantes
AULA 9	Objetivo	Treinar transição defensiva	Treinar transição defensiva	Treinar transição defensiva	Treinar princípio operacional da finalização ao alvo
	Conteúdo	Aprimoramento dos comandos para otimizar a participação dos jogadores das linhas de frente (atacante central, extremos, meio-campista) na fase defensiva e treinamento de bolas paradas	Aperfeiçoamento dos conceitos defensivos trabalhos no primeiro bloco de aulas, como cobertura e marcação para retardamento da progressão adversária, sob o sistema tático 1-4-2-3-1	Aperfeiçoamento dos comandos para minimizar a participação ofensiva dos laterais e gestão dos volantes para sustentar marcação no corredor central, sob o sistema tático 1-4-3-3, e treinamento de bolas paradas	Aperfeiçoamento das finalizações, a partir dos mini-games e instrução dos comandos para executar o ‘chute calibrado’ e bolas paradas

Fonte: elaboração dos autores.

Para o desenvolvimento das aulas descritas na tabela acima, consideramos de fundamental importância que os “alunos” prestassem muita atenção no adversário que estivesse com a posse da bola, na movimentação dos jogadores adversários para evitar a abertura de espaços, ou no seu próprio jogador com a bola, na movimentação de seus jogadores abrindo espaços, pela ultrapassagem de laterais e movimentação de seus meio-campistas. Tudo isso, sob grande demanda cognitiva do aluno, a exemplo do que ocorre nos JECs (GRECO, 2006).

Em relação aos sistemas táticos, com exceção do A#3, os alunos aderiram ao ‘1-4-2-3-1’, pois, via de regra, este possibilita maior volume de jogadores presentes na porção central do campo, que dificulta investidas ofensivas do adversário e facilita a criação de jogadas pelos meio-campistas e atacantes:

“Ele [A#1] se sentiu mais à vontade com a formação 1-4-2-3-1, com foco no contra-ataque e pressão pós-perda da posse de bola para que os extremos fizessem o movimento do ‘facão’. [...] A noção de posicionamento e distribuição dos jogadores é muito importante, principalmente nos corredores laterais, por isso, a utilização de uma marcação com bloco médio-baixo e diminuição dos riscos do adversário conseguir bons contra-ataques.” (Diário de campo)

Diferente de A#1, A#4, ainda que com o mesmo sistema tático, geria as funções dos jogadores de modo a utilizar os corredores centrais, pouco adotando movimentos de infiltrações em diagonal a partir dos meio-campistas extremos:

“Percebemos, ele [A#4] e eu, que o 1-4-2-3-1 seria interessante ao seu estilo, desde que os volantes ficassem mais atrás e os laterais fosse ao ataque. Assim, ele passou a ter opções para fazer cruzamentos e utilizar bolas longas para que os meias achassem espaços em profundidade e acionassem o atacante.” (Diário de campo)

Avaliação final

A última das 10 aulas foi constituída por um jogo formal contra o professor, um expert no jogo. Nela, foram avaliadas as competências e habilidades trabalhadas ao longo dos dois blocos de unidades didáticas, sintetizadas em um segundo *feedback* verbal e instrutivo, que finaliza o processo formativo dos alunos no jogo ‘FIFA 19’:

Quadro 4 – Feedbacks finais oferecidos aos alunos

ALUNO	FEEDBACK FINAL
A#1	O número de infiltrações sobre sua linha defensiva diminuiu drasticamente. Sua fase ofensiva melhorou significativamente, desde a construção ainda no campo defensivo, até a associação entre atacante, extremos e meio-campista. O domínio da técnica do chute calibrado permitiu com que o aproveitamento nas finalizações fosse muito alto.
A#2	Foi visto grande evolução no aluno na gestão defensiva de sua equipe. Ao notar alguns problemas de finalização, depois do confronto, foram trabalhados alguns pequenos macetes em relação as cobranças de falta e demonstração da técnica do “chute calibrado”.
A#3	Suas noções defensivas estavam muito melhores, com seus desarmes sendo quase sempre certos, bem como foi adequado o posicionamento de seus jogadores em jogadas ofensivas do adversário, ou no confronto individual. Houve significativa melhora na fase ofensiva. Ainda há alguma lacuna para desenvolvimento na cobrança de bolas paradas, sobretudo de faltas.
A#4	Houve evolução nos aspectos defensivos e ofensivos, pelo aprimoramento das coberturas feitas pelos volantes e, principalmente, das transições rápidas para chegar ao terço final do campo adversário, a partir de passes em profundidade aos jogadores das linhas de frente.

Fonte: elaboração dos autores.

A Pedagogia do Esporte tem ganhado força nas últimas três décadas porque busca evocar conceitos, estratégias, metodologias de aprendizagem relacionadas ao fenômeno jogo, que abarca a dimensão sistêmica a que o esporte está inserido. O jogo, segundo Scaglia *et al* (2013), deve ser compreendido como elemento crucial para o desenvolvimento metodológico e didático de modelos de ensino e abordagens pedagógicas que confrontem o tecnicismo

pedagógico e epistemologias da prática provenientes do senso comum ou hegemônicas, levando em conta a qualidade do ambiente de prática (contexto) e a subjetividade inerente a ele (SILVA; THIENGO; SCAGLIA, 2022).

A Pedagogia do Esporte, busca, a partir das emergentes tendências didático-metodológicas, inferir que o ensino das modalidades pode ser desenvolvido por tarefas que remetam às situações reais do jogo em si. O ensino é colocado à prova pelo desenvolvimento prévio e formulação dos objetivos, desígnios do treinador e da treinadora, sendo orientado pelo planejamento dos conteúdos, e os ‘comos’, ‘quandos’ e ‘porquês’ da atividade pedagógica, caracterizada, em tese, pelos currículos educacionais (GIMENO SACRISTÁN, 2013; SILVA; LEONARDO; SCAGLIA, 2021; SILVA; THIENGO; SCAGLIA, 2022).

A partir dessas considerações e definições, é possível relacionar elementos das emergentes tendências da Pedagogia do Esporte com o eSport, tendo em vista o engajamento de alunos e alunas de esporte – em consonância à lógica imanente, aventada por Scaglia, et al (2013) –, a existência de regras, áreas e espaços para a prática e gestão de recursos técnico-táticos, materiais, humanos e financeiros do contexto para tentar lograr êxito, a exemplo do que ocorre nos JECs.

Nesse sentido, o eSport está sob influência constante da técnica, entendida como movimentos que permitem a execução de uma tarefa de forma mais objetiva e econômica possível, modificado de acordo com as características individuais de cada praticante; da tática, enquanto modo com que jogadores e jogadoras do próprio simulador virtual, por meio de seus posicionamentos e movimentações, ocupam e gerenciam os espaços do campo, manifestam seus conhecimentos na ação, percebendo, analisando, decidindo e realizando gestos para superar as problemáticas emergidas do jogo; e da estratégia, que consiste no estabelecimento adequado de planejamentos para enfrentar um adversário ou uma competição (GARGANTA, 1995; THIENGO, 2020).

Um dos recursos mais utilizados – derivado do próprio eGame FIFA 19 - foram os mini-games, modo de jogo em que as referências estruturais e funcionais do futebol são modificadas. Leva, sim, em conta, aspectos das matrizes de jogos descritas por Scaglia *et al.* (2013), por contemplar jogos conceituais e jogos conceituais em ambiente específico, e fomentar o manejo dos alunos em relação aos princípios operacionais de ataque (manutenção da posse de bola, progressão de campo e finalização ao alvo) e defesa (recuperação da bola, impedir a progressão de campo adversária e proteção do alvo) (BAYER, 1994). Apesar de

serem jogos “reduzidos”, que nem sempre contemplavam o objetivo final do jogo (o gol), os mini-games possibilitaram correções de forma didática e objetiva.

As matrizes de jogos descritas por Scaglia *et al.* (2013) contemplam: jogos conceituais, jogos conceituais em ambiente específico, jogos específicos e jogos contextuais. Os jogos conceituais são jogos em que as referências estruturais, ou seja, bola, alvos e tamanho do campo, além das referências funcionais, caracterizadas pelos princípios operacionais, de Bayer (1994), e regras de ação, de Garganta (1995) não respeitam a lógica dos JECs com fidedignidade, mas prezam pela manipulação da bola (SCAGLIA *et al.*, 2013).

As didáticas e metodologias utilizadas nas aulas não tiveram caráter universal, variando de acordo com o nível técnico e tático de cada atleta. As abordagens relacionais utilizadas com os alunos buscavam enfatizar as evoluções de cada um deles, tentando minimizar, ao máximo, suas dificuldades e promover alguma evolução na aprendizagem. O eSport constitui-se, assim, como espaço formativo – potencialmente explorável pela comunidade científica - e passível de intervenção pedagógica, assimilação e promoção de competências e habilidades dos indivíduos ou oriundos do próprio jogo em si (SALGADO; SCAGLIA, 2020).

Houve, então, a aplicação de uma metodologia que explorasse os conteúdos que eram insurgidos de situações de jogo em aulas prévias, de modo a preservar, com todo cuidado didático, um ambiente que garantisse a natureza de jogo, sem que se caísse no “deixar jogar por jogar”, pelo acaso, buscando encontrar a justa medida entre o *ludus* e a *paideia*, tendo como ponto de partida as necessidades do aluno (BATESON, 1999; SCAGLIA *et al.*, 2013).

Em certo momento, as ações táticas foram tão enfatizadas quanto os gestos técnicos, a partir das movimentações dos jogadores, da abertura de espaços dentro de campo, como acontece no esporte ‘real’, seguindo a lógica interna dos JECs. O uso de instruções aos alunos foi essencial nas questões defensivas e nas ações ofensivas, dos meio-campistas, atacantes e pontas. O alinhamento entre tática (motivos de se fazer) e técnica (como se fazer) visava a evolução dos alunos e procurava demonstrar que ações sem a posse de bola não deixam de caracterizar uma relação com este implemento nos jogos formais (GARGANTA, 1995; GRAÇA, 1995; SCAGLIA *et al.*, 2013)

A relação entre professor e alunos foi permeada pelo diálogo, com respeito às formações e modelos de jogo preferidas pelos jogadores, ainda que as instruções do professor

contivessem nuances sobre como ele mesmo pensa e enxerga o jogo, evidenciando que suas subjetividades e particularidades epistemológicas deixam ‘marcas’ no que Salgado e Scaglia (2020) chamam de mediação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem “digital”.

Tais ‘marcas’ advém também do estudo e da observação tanto do futebol ‘real’, quanto de jogos de futebol virtuais, e são exacerbadas pela didática, caracterizada por Franco (2008) como compactuada com a Pedagogia em três esferas: expressão (relação comigo mesmo, quer seja o aluno ou o professor), referência (relação com o mundo, com as referências do professor, do aluno e do saber) e significação (como são construídas as significações do processo pelo professor (SILVA; THIENGO; SCAGLIA, 2022)).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo evoca a importância em organizar, sistematizar, aplicar e avaliar – ações basilares ao ensino, vivência, aprendizagem e treinamento esportivos – processos didático-metodológicos visando aulas de eSports, tomando como base as interações entre professor-investigador e alunos, a partir de um eGame de futebol, o FIFA 19. Nesse sentido, o professor-investigador relatou, em um Diário de Campo, uma sequência pedagógica com 10 aulas ministradas a quatro alunos, buscando o desenvolvimento de cada um deles, levando em consideração seus níveis de habilidade, suas especificidades e necessidades relatadas e observadas.

As aulas primaram pela utilização de recursos disponibilizados no próprio FIFA 19, como os mini-games no modo de treinamento, e partidas jogadas contra a Inteligência Artificial foram supervisionadas, avaliadas e reportadas. Buscando estabelecer uma relação dialógica, o professor-investigador organizou os conteúdos de aulas, de modo a contemplar sistemas táticos e estratégias ofensivas e defensivas de preferência dos alunos.

Admitindo as limitações metodológicas do estudo e considerando a especificidade do eGame de futebol utilizado nas aulas, a implementação do Teste de Conhecimento Tático Declarativo (CTD)⁸, de Mangas (1999), é algo a ser considerado, visando a otimização do processo de identificação das características dos alunos. Ademais, a relação do eGame adotado no estudo, um simulador do jogo de futebol, com a própria modalidade é factível, na

⁸ O Teste de Conhecimento Tático Declarativo (CTD), elaborado por Mangas (1999), consiste em um protocolo de avaliação que, por meio de 11 imagens de ações técnico-táticas ofensivas, busca delinear o nível de conhecimento tático declarativo entre indivíduos.

medida em que a compreensão de competências, conceitos e princípios operacionais comuns aos Jogos Esportivos Coletivos, os JECs, contribui para assimilação dos conteúdos abordados.

A despeito das nuances conceituais, ainda não unânimes, que caracterizam o eSport como modalidade esportiva, o estudo traz evidências concretas de que a prática é digna de tratamento pedagógico consonante ao que regem as emergentes tendências didático-metodológicas da subárea da Pedagogia do Esporte. Mais: detém algum vanguardismo ao evocar, a partir de um eGame popular, compreensões e reflexões acerca da influência conceitual dos processos pedagógicos sobre a prática do eSport, podendo, assim, contribuir para sua inserção, tanto na esfera conceitual esportiva, quanto como objeto de estudo relevante à comunidade científica voltada à Educação Física.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurance. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BATESON, Gregory. **Steps to an ecology of mind**. Chicago: The University of Chicago, 1999.
- BAYER, Claude. **O ensino dos jogos desportivos colectivos**. Paris: Vigot, 1994.
- BENTO, José Olímpio; PETERSEN, Ricardo Demétrio de Souza; TANI, Go. **Pedagogia do desporto**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.
- CAETANO, Rafaela. **O que são os eSports?** ESPN, 2019. Disponível em: <http://www.espn.com.br/infografico/o-que-sao-os-esports/>. Acesso em: 01 ago. 2022.
- CALLOIS, Rogger. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CASARIN, Rodrigo Vicenzi *et al.* Modelo de jogo e processo de ensino no futebol: princípios globais e específicos. **Movimento**, v. 17, n. 3, p. 133-152, 2011. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/16302>. Acesso em: 01 ago. 2022.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE GAMES E eSPORTS. O esporte eletrônico. 2019 Disponível em: <https://cbge.com.br/institucional/a-cbge#esporte-eletronico>. Acesso em: 01 ago. 2022.
- FERES NETO, Alfredo. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias sobre o virtual. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v.10, n. 88, 2005. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd88/video.htm>. Acesso em: 01 ago. 2022.
- FRANCO, Maria Amélia Santoro. A pedagogia como ciência da educação. In: FRANCO, M. A. S. (Org.). **Pedagogia como ciência da educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, p. 71-108, 2008.

FREIRE, João Batista da Silva. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

FREIRE, João Batista da Silva; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2010.

GALATTI, Larissa Rafaela; REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José; PAES, Roberto Rodrigues; SEOANE, Antonio Montero. Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e no ensino dos jogos esportes coletivos. **Journal of Physical Education**, v. 25, n. 1, p. 153-162, 2014.

GARGANTA, Júlio. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, Amandio; OLIVEIRA, José. **O ensino dos jogos desportivos colectivos**. 2. ed. Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, 1995. cap. 2, p. 11-25

GIMENO SACRISTÁN, José. (Org.). **Saberes e incertezas sobre o currículo**. Tradução: Alexandre Salvaterra. Porto Alegre: Penso, 2013.

GRAÇA, Amandio. Os comos e os quandos no ensino dos jogos esportivos coletivos. In: GRAÇA, Amandio; OLIVEIRA, José. **O ensino dos jogos desportivos colectivos**. 2. ed. p. 27-34; Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto, 1995. cap. 3, p. 27-34.

GRECO, Pablo Juan. Conhecimento tático-técnico: eixo pendular da ação tática (criativa) nos jogos esportivos coletivos. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**. v. 20, p. 210-212, 2006.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos jogos. **Motriz**, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009. Disponível em: <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/2177/2285>. Acesso em: 01 ago. 2022.

MANGAS, Carlos. **Conhecimento declarativo no futebol: estudo comparativo em praticantes federados e não-federados, do escalão de sub-14**. 1999. 117 f. Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Desporto da Universidade do Porto (FCDEF-UP), Porto, 1999.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MARQUES, Renato Francisco Rodrigues. O conceito de esporte como fenômeno globalizado: pluralidade e controversas. **Observatorio del Deporte**, v. 1, n. 1, p. 147-185, 2015.

MENEZES, Bruna Campo de. **O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos**. globoesporte.globo, 2020. Disponível em:

<https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 01 ago. 2022.

SALGADO, Karen; SCAGLIA, Alcides José. Os exergames como recurso didático no ensino do atletismo na educação física escolar. **Journal Physical Education**, v. 31, e3146, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jpe/a/NgrLVhXNd3HrD8gPzVmCHtM>. Acesso em: 01 ago. 2022.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva; LEONARDO, Lucas; LIZANA, Cristian Javier Ramirez. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, v. 19, n. 4, p. 227-249, 2013. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/37893>. Acesso em: 01 ago. 2022.

SCAGLIA, Alcides José.; FABIANI, Débora Jaqueline Farias. Do jogo à pedagogia do jogo: o processo de constituição da docência. In: NOBREGA, Terezinha Petrucia da; MOREIRA, Wagner Wey. **Ser professor (a) universitário (a): o sensível, o inteligível e a motricidade**. Natal: IFRN, 2017.

SILVA, Luis Felipe Nogueira; LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José. Epistemologia da prática pedagógica na Educação Física e esporte: mapeamento a partir de um instrumento metodológico. **Lecturas: Educación Física y Deportes**, v. 25., n. 274, p. 145-163, 2021. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/2344/1365?inline=1>. Acesso em: 01 ago. 2022.

SILVA, Luis Felipe Nogueira; THIENGO, Carlos Rogério; SCAGLIA, Alcides José. Epistemes, pedagogias, didáticas e métodos no ensino e treinamento. In: SANTOS, J. W. **Seminários: ciência e futebol**. Curitiba: CRV, 2022.

SILVÉRIO, Carlos Eduardo Corrêa; SIQUEIRA, Renato dos Santos; CASCÃO, Isabela. Jogos eletrônicos como esporte na educação física. **Revista Científica da UMC**, Edição Especial PIBIC, p. 1-4, 2019.

THIENGO, Carlos Rogério. **Glossário do futebol brasileiro: termos e conceitos relacionados às dimensões técnica e tática**. 2. ed. Rio de Janeiro, 2020.

TRASKINI, Eder. **Invasão Gamer**, eSports crescem no mundo do futebol, e já tem dos campos dono de equipes profissionais dos games. UOL, 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/reportagens-especiais/crescimento-dos-esports-no-mundo-do-futebol-transforma-ate-jogadores-em-ceos/>. Acesso em: 01 ago. 2022.