

## O QUE É FUTEBOL DE VERDADE?

Nickolas Rafael Bonfim de Hemeritas<sup>1</sup>  
Diego de Sousa Mendes<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente trabalho relata uma intervenção pedagógica em aulas de Educação Física com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Tomé Portes Del Rei, em Minas Gerais, com o objetivo de promover o pensamento crítico sobre o conceito de "O que é futebol de verdade". A intervenção, realizada ao longo de oito aulas, foi motivada a partir de um aluno, que durante uma prática de futebol de prego, disse que no futebol de verdade ele era bom. Diferente de outras atividades e esportes, os alunos entendem que eles já dominam o futebol e não possuem mais nada a aprender. Partindo desse pressuposto dos alunos, a primeira aula abordou os fundamentos do futebol (chute, condução, passe e domínio), enquanto as subsequentes exploraram variações como futebol de prego, botão, bolinha de papel, vendado, pebolim humano, um quiz sobre futebol feminino e produção de cards e álbuns de figurinhas. A metodologia baseou-se na abordagem crítico-emancipatória, apoiada em referenciais teóricos que valorizam a reflexão crítica e a desconstrução de práticas esportivas tradicionais, além da gamificação como estratégia de engajamento, com a conquista de estrelas por participação coletiva. O processo registrado mapeou as interações dos alunos, incluindo questionamentos sobre o "futebol de verdade", indicando assimilação dos objetivos. Os resultados demonstraram alto engajamento, compreensão ampliada do futebol e reconhecimento da diversidade e visão espetacularizada do esporte. A intervenção também revelou a importância da reflexão de práticas pedagógicas que integrem técnica e cultura, promovendo a formação de estudantes mais autônomos e críticos. O trabalho reforça a relevância da Educação Física escolar como espaço de construção de significados e transformação social.

Palavras-chave: Educação Física, futebol, pensamento crítico, gamificação, intervenção pedagógica.

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da UFSJ - MG, [nickorafa@gmail.com](mailto:nickorafa@gmail.com) ;

<sup>2</sup> Professor orientador: Doutor em Educação, Prof. Associado do Departamento de Ciências da Educação Física e Saúde da Universidade Federal de São João del-Rei - MG, [diegomendes@ufsj.edu.br](mailto:diegomendes@ufsj.edu.br)

Este artigo é resultado de um projeto de extensão universitária, financiado pela CAPES.

## INTRODUÇÃO

A Educação física escolar tem ganhado, cada vez mais, reconhecimento como uma área além do desenvolvimento de habilidades motoras, mas também de competências cognitivas e sociais, como espaço de produção e circulação cultural (Neira, 2018). Isto se torna crucial, em especial, quando o esporte ensinado está envolta em ideias culturais dominantes. No Brasil o futebol é o esporte mais popular, possui uma representatividade que influencia a percepção dos estudantes. Esta influência se relaciona com o futebol profissional e midiático que acarreta na negligência de variações e diversidade de outras formas de praticar o jogo. Para confrontar essa visão, este trabalho descreve uma experiência pedagógica realizada com o 6ºano integral do Ensino Fundamental, com o objetivo de desconstruir o ideário de “futebol de verdade”, presente na concepção dos estudantes, e incentivar o pensamento crítico acerca da multiplicidade de sentido desta prática corporal.

A motivação para esta intervenção surgiu durante uma observação em sala de aula, durante a prática de um jogo popular conhecido como futebol de prego, quando um estudante afirmou “ser bom no futebol de verdade”, demonstrando uma visão estereotipada do esporte. Tal percepção se mostrou muito presente entre os alunos do 6ºano integral em que atuamos, que reafirmavam o entendimento de que já conheciam o futebol. Este estado de crença nesta afirmação não deixava margens para a curiosidade ingênua, conforme discute Freire em *Pedagogia da Autonomia*, ao compreender que ensinar exige respeito aos saberes dos educandos, mas também exige desafiar visões prontas e estimular a abertura ao novo (Freire, 1996). Tal sistema de crenças evidenciava a necessidade da criação de intervenções capazes de desafiar estes pressupostos, construindo uma prática que fosse reflexiva e questionadora, alinhadas aos princípios de uma pedagogia crítica (Freire, 1996) atendendo os objetivos do desenvolvimento integral.

Os objetivos gerais da intervenção pedagógica planejada foram estimular o pensamento crítico a respeito do futebol e ampliar o entendimento de suas dimensões sociais e culturais. Os objetivos específicos incluíram a exploração de fundamentos e adaptações do esporte; incentivar a reflexão sobre inclusão e diversidade de gênero; e utilizar a gamificação

para o engajamento dos estudantes. Metodologicamente, em oito aulas sequenciais, a abordagem crítico emancipatória (Kunz, 2020) foi adotada, as interações foram registradas por meio de observações e relatos. Os resultados mostraram um alto engajamento e suscitaron questões como “o que seria o futebol de verdade?”. As discussões contribuíram para a desconstrução de visões espetacularizadas sobre o futebol, promovendo o pensamento crítico dos envolvidos.

## METODOLOGIA

A intervenção pedagógica foi dirigida de forma qualitativa, fundamentada pela abordagem crítico-emancipatória e guiada por autores como Freire (1987) e Kunz (2020), que defendem a educação como prática de liberdade e reflexão, valorizando o sujeito como um ser criativo, ativo e protagonista de sua própria história. Para o procedimento das aulas foram utilizados aspectos da gamificação, conforme Lee e Hammer (2011) e Deterding et al. (2011), com o objetivo de aumentar o engajamento dos estudantes, partindo da incorporação de elementos de jogos durante as intervenções.

O estudo ocorreu em uma Escola Estadual, do município de São João del-Rei, em Minas Gerais, envolvendo 30 alunos do 6º ano integral, com idades entre 11 e 15 anos. A intervenção foi realizada em um período de quatro semanas durante as aulas regulares de Educação Física.

A metodologia envolveu uma organização sequencial das aulas, dividida em três eixos temáticos. O encontro inicial foi dedicado ao estabelecimento do "contrato", via gamificação, e à prática dos fundamentos básicos do futebol (passe, domínio, condução e drible). A fase central da intervenção (aulas 2 a 7) foram desenvolvidas variações do futebol, visando a desconstrução de estereótipos (Futebol de Prego, Botão, Bola de Papel, Pebolim Humano e Vendado) e no debate sobre inclusão (pesquisa no laboratório de informática sobre Futebol Feminino). O eixo final foi dedicado à produção de artefatos da gamificação (cards e álbum de figurinhas da turma) e ao momento de reflexão e autoavaliação final. Esta progressão visou

garantir que a ação (as práticas diversificadas) fosse sucedida pela reflexão crítica, conforme sugere a Práxis freireana.

A gamificação atuou como ferramenta de engajamento e motivação dos alunos. Em nosso “contrato” realizado no primeiro encontro, combinamos que em cada aula, receberiam uma estrela caso participassem ativamente da aula, trabalhassem em equipe, com o respeito ao colega de classe em primeiro lugar. Os alunos entenderam que as estrelas possuíam grande importância para a última aula. Os instrumentos de observação utilizados ocorreram a partir de observações participantes, registradas em diário de campo.

## REFERENCIAL TEÓRICO

O trabalho fundamenta-se na pedagogia crítica e perspectiva emancipatória aplicada à Educação Física. Em “Pedagogia do Oprimido”, Paulo Freire (1987) defende a educação como um processo de conscientização, em que o aluno possui a oportunidade de refletir criticamente perante sua realidade para transformá-la. Kunz (2020) em “Transformação Didático-Pedagógica do Esporte” critica o modelo dominante do esporte (repetições de movimentos e gestos técnicos de forma repetitiva e sem devida contextualização da prática). Kunz, entende a valorização do esporte a partir do jogo e da cultura, o esporte perde o foco do alto rendimento, garantindo que os alunos participem independentemente do nível de habilidade.

Debord (1967) em “A sociedade do Espetáculo”, argumenta como a autenticidade da vida e experimentação foram substituídas pela representação do espetáculo, como as relações sociais mediadas por imagens. Em relação ao futebol, o ato da prática em si é substituída pelo consumo do esporte de alto rendimento/performance. O espectador vive emoções do esporte através de clubes e jogadores, ao invés da prática direta da modalidade.

O futebol no contexto escolar perpassa pelo entendimento de que a habilidade no esporte é algo natural ou advém de experiências prévias dos estudantes. No entanto, Kunz (2020) entende que o movimento humano não ocorre a partir de habilidades pré-determinadas,

mas sim como um fenômeno cultural, sendo construído durante as vivências e interações sociais. O entendimento de que não há mais nada a aprender no futebol devido ao conhecimento já dominado pode limitar a curiosidade e o engajamento para novos sentidos da prática.

Para Guedes (1998), o futebol como um símbolo nacional brasileiro, mascara o sonho da ascensão no esporte através da espetacularização. O esporte de alto rendimento é consumido enquanto a prática amadora/várzea é carente de visibilidade e recursos. Assim o futebol produz desigualdade ao invés de equidade. Guedes (1998), entende que o futebol majoritariamente praticado por homens, fomenta a desigualdade de gênero no futebol, acarretando a exclusão da participação de mulheres na modalidade.

A Gamificação, conforme definida por Deterding et al. (2011), é o uso de elementos do design em jogos. Caracterizado como um fenômeno emergente a partir da popularização de jogos digitais, possui capacidade de motivar ações e potencializar aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, a partir de narrativas, feedback, recompensas, cooperação, objetivos e interação. No entanto Lee e Hammer (2011) alertam que o sucesso da gamificação parte de um entendimento de sua importância, assim, não deve se limitar a um simples sistema de pontuação para alcançar os objetivos, mas sim considerar o processo de construção de aprendizagem e experiência adquirida pelos alunos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A coleta de dados culminou na identificação de três características temáticas principais, revelando significativas mudanças nas concepções dos alunos sobre o futebol. Desconstrução de estereótipos, diversidade e inclusão de gênero, o impacto da gamificação no engajamento, foram extraídas por meio de uma análise temática, a partir das observações registradas no diário de campo.

As intervenções culminaram na desconstrução de estereótipos, evidenciada pela ampliação da visão dos alunos, inicialmente, restringiam o “futebol de verdade” apenas ao

formato profissional. Um episódio emblemático ocorreu em um dia de aula chuvoso, em que um aluno, ao questionar se a atividade proposta seria “futechuva”, desencadeou debates com os colegas de turma em sala de aula, se a prática seria futebol de verdade ou não. Estas interações fazem diálogo com Kunz (2020), defendendo a desconstrução de práticas esportivas tradicionais, promovendo inclusão, fomentando o pensamento crítico e questionando visões hegemônicas.

A intervenção sobre o futebol feminino impulsionou discussões sobre a diversidade e inclusão de gênero, expondo a invisibilidade da modalidade. O relato de um aluno evidencia essa segregação: ele não tinha o conhecimento que seu time do coração possuía um time feminino e que disputava campeonatos pelo Brasil, mas notou a ausência de sua transmissão na televisão. Tal relato, reforça a crítica de Guedes (1998) à espetacularização do futebol que marginaliza o feminino. Consequentemente, a intervenção atingiu o objetivo de expandir a compreensão da diversidade e atuar no combate às desigualdades de gênero.

Utilizar a gamificação como ferramenta pedagógica inovadora foi uma estratégia que demonstrou seu valor motivacional, conforme preconizado por Deterding et al. (2011) ao definir o uso de elementos de jogos em contextos não-jogáveis. A inclusão de elementos como sistema de estrelas, cards e álbuns de figurinhas aumentou o engajamento e a motivação dos alunos. O sistema de estrelas, em particular, sobrepujou a função de recompensa, servindo como um elemento para desenvolver a autonomia e a reflexão (Práxis), por meio da articulação entre autoavaliação e compromisso, um objetivo central na pedagogia de Paulo Freire (1987).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A intervenção pedagógica, realizada no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID) com os alunos do 6ºano na Escola Estadual Tomé Portes del Rei, demonstrou a potencialidade da gamificação em articulação com uma pedagogia crítica como eficaz estratégia para a desconstrução de visões hegemônicas no contexto do futebol.

Os resultados obtidos confirmam a eficácia da diversificação das práticas na desconstrução de estereótipos. Ao propor atividades como o "futebol vendado" e o "pebolim humano", o projeto desafiou o conceito de "futebol de verdade", alinhando-se à crítica de Kunz (2020). Essa abordagem não apenas promoveu a inclusão, mas também estimulou o pensamento crítico dos alunos sobre o que constitui a prática esportiva legítima.

Adicionalmente, a intervenção foi bem-sucedida em fomentar reflexões cruciais sobre a inclusão e diversidade de gênero. A discussão sobre a invisibilidade do futebol feminino na mídia e a surpresa dos alunos ao descobrirem a existência de times femininos em seus próprios clubes de coração reforçaram a crítica de Guedes (1998) acerca da marginalização do feminino pela espetacularização. Ao dar visibilidade a essa temática, o projeto contribuiuativamente para o combate às desigualdades de gênero.

A gamificação se consolidou não apenas como um fator de alto engajamento (Deterding et al., 2011), mas como um instrumento pedagógico para a emancipação. O sistema de estrelas, a criação de cards e álbuns de figurinhas, ao exigir a autoavaliação e o compromisso contínuo, transformaram a recompensa em um mecanismo para o exercício da autonomia e da reflexão, objetivos centrais na proposta de Freire (1987).

Em suma, esta experiência reitera o papel da Educação Física como um componente curricular que transcende o desenvolvimento motor, firmando-se como um agente efetivo de transformação social, incentivando práticas pedagógicas inovadoras. O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) constitui um espaço que viabiliza a articulação da teoria e prática, em um movimento constante de reflexão sobre a realidade escolar. Ao inserir licenciandos no cotidiano das escolas públicas, o programa possibilita vivências concretas dos desafios pedagógicos, incentivando a construção de práticas inovadoras e fundamentadas teoricamente.

Para o avanço da área, recomenda-se que estudos futuros investiguem a durabilidade do pensamento crítico fomentado por esta abordagem e os processos pelos quais as aprendizagens são apropriadas, ressignificadas e integradas ao cotidiano dos estudantes ao longo do tempo. Se torna relevante analisar as percepções em contextos distintos, como em

escolas de diferentes contextos socioculturais ou modalidades esportivas menos populares, assim, pode-se compreender a maneira em que a gamificação, a cultura corporal de movimento e a pedagogia crítica se articulam para atuar em diferentes cenários no âmbito escolar.

## REFERÊNCIAS

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DETERDING, Sebastian et al. Dos elementos de design de jogos à ludicidade: definindo "gamificação". Em: **Anais da 15ª conferência acadêmica internacional MindTrek: Visualizando ambientes de mídia futuros** . 2011. p. 9-15.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GUEDES, Simoni Lahud. **O Brasil no campo de futebol: estudos antropológicos sobre os significados do futebol brasileiro**. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 1998.

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 9. ed. Ijuí: Unijuí, 2020

LEE, Joey; HAMMER, Jessica. **Gamification in education: what, how, why bother?** Academic Exchange Quarterly, v. 15, n. 2, p. 1–5, 2011

NEIRA, M. G. **Educação Física cultural: inspiração e prática pedagógica**. Jundiaí: Paco Editorial, 2018.