

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS
EDUCACIONAIS EM REDE

Marcos Roberto Cairrão

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E
APRENDIZAGEM DO FUTSAL**

Santa Maria, RS
2020

Marcos Roberto Cairrão

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM
DO FUTSAL**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, área de concentração em Tecnologias Educacionais em Rede para Inovação e Democratização da Educação, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**.

Orientador: Profº Drº Antonio Guilherme Schmitz Filho

Santa Maria, RS
2020

Cairrão, Marcos Roberto
A Gamificação como Ferramenta para o Ensino e
Aprendizagem do Futsal / Marcos Roberto Cairrão.- 2020.
92 p.; 30 cm

Orientador: Antonio Guilherme Schmitz Filho
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em
Tecnologias Educacionais em Rede, RS, 2020

1. Futsal 2. Gamificação 3. Tecnologia 4. Mídia 5.
Ensino I. Filho, Antonio Guilherme Schmitz II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, MARCOS ROBERTO CAIRRÃO, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

Marcos Roberto Cairrão

**A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM
DO FUTSAL**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, área de concentração em Tecnologias Educacionais em Rede para Inovação e Democratização da Educação, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**.

Aprovado em 30 de Outubro de 2020:

S Filho

Antonio Guilherme Schmitz Filho, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Karla Marques da Rocha

Karla Marques da Rocha, Dra. (UFSM)

Ana Marli Bulegon

Ana Marli Bulegon, Dra. (UFN)

Santa Maria, RS
2020

AGRADECIMENTOS

Meus pais foram pessoas muito simples. O sonho deles era ter um filho formado em uma Universidade. Acredito ter ido mais longe do que eles imaginavam. Primeiro tive que trabalhar e o ensino superior teve que esperar. Porém, como o ditado popular mostra, “antes tarde do que nunca”, chegou a hora de terminar mais uma etapa acadêmica. Gostaria que eles tivessem presentes, mas quando iniciei minha caminhada universitária, já era pai e encerro como avô. Eles me ensinaram honestidade e respeito a todos. Tenho feito isso. Sou muito agradecido a eles pelo que me tornei enquanto homem nessa sociedade. Saudades!

Agradeço ao meu irmão Paulo. Mais velho que eu, sempre me protegeu até onde pôde de todas as dificuldades impetradas pela vida. Mas o tempo passou. Hoje fica a saudade pela distância de morarmos tão longe um do outro, mas sinto diariamente sua energia. O sangue é o mesmo. Obrigado também a Regina e ao Pedro (coração valente) por fazerem parte dessa nossa história.

Agradeço ao Programa de Mestrado da UFSM (PPGTER), técnicos administrativos, professores, colegas de turma e banca examinadora que me acompanharam por essa trajetória de conhecimento.

Agradeço ao Laboratório de Análises e Cenários Esportivos na Mídia (LACEM), um local orgânico inserido no Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) que me auxiliou muito em minha formação esportiva. Local que fiz muitos amigos. Agradeço à todos eles.

O LACEM é coordenado pelo meu orientador, Profº Drº Antonio Guilherme Schmitz Filho, que foi um grande amigo e me orientou por essa caminhada acadêmica. Um professor que nunca foi cartesiano, sempre enxergando todas as situações com uma visão sistêmica. A frase de William Arthur Ward demonstra minha gratidão: “O professor medíocre conta. O bom professor explica. O professor superior demonstra. O grande professor inspira”. Muito obrigado!!

Por fim, aos meus amores, Márcia, Luana e Miguel, que estão sempre ao meu lado dando apoio e suporte em todas as minhas decisões. A vida seria muito monótona sem a presença constante de pessoas tão iluminadas. Em um momento tão conturbado mundialmente, a convivência mais próxima com vocês, me fez entender que a família é o bem maior que devemos cultivar diariamente. Amo vocês!!!

RESUMO

A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DO FUTSAL

AUTOR: Marcos Roberto Cairrão

ORIENTADOR: Profº Drº Antonio Guilherme Schmitz Filho

A presente pesquisa propõe-se desenvolver a temática da técnica inter-relacionada às questões táticas no futsal a partir das Tecnologias Educacionais em Rede (TER). Faz parte da Linha de Pesquisa de Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais em Rede. Pensar em ferramentas tecnológicas que contribuam com o ensino e aprendizagem esportiva, auxiliando na compreensão da modalidade passou a ser o objetivo principal. A Gamificação pode ser uma alternativa significativa para a constituição de produtos voltados a educação esportiva. Assim sendo, foi desenvolvido um game chamado “Futsal Player”. Esta é uma pesquisa qualitativa, e a aplicação metodológica referendada em Schmitz (2005) contribui para o mapeamento e análise midiática sobre assuntos esportivos que deram suporte para a construção do game. A interpretação dos resultados acontece de maneira descritiva-analítica. O game foi validado numa turma de acadêmicos de uma Disciplina Complementar de Graduação (DCG) intitulada “O Ensino do Futsal Via Moodle” onde, de forma unânime, os alunos informaram que o game possui potencial de colaboração virtual, para a realização da movimentação real, trazendo atração e engajamento ao usuário. Uma ampliação na validação do game com um número (N) maior de participantes será objeto de apreciações futuras, considerando o momento pandêmico atual.

Palavras-chave: Futsal. Gamificação. Ensino. Aprendizagem. Tecnologia. Mídia.

ABSTRACT

GAMIFICATION AS A TOOL FOR TEACHING AND LEARNING FUTSAL

AUTHOR: Marcos Roberto Cairrão

ADVISOR: Profº Drº Antonio Guilherme Schmitz Filho

This research aims to develop the theme of technique interrelated to tactical issues in futsal from The Network Educational Technologies (TER). It is part of the Network Educational Technologies Development Research Line. Thinking about technological tools that contribute to sports teaching and learning, helping to understand the modality became the main objective. Gamification can be a significant alternative for the constitution of products aimed at sports education. Therefore, a game called "Futsal Player" was developed. This is a qualitative research, and the methodological application endorsed in Schmitz (2005) contributes to the mapping and media analysis on sports issues that supported the construction of the game. The interpretation of the results happens in a descriptive-analytical way. The game was validated in a class of academics of a Complementary Undergraduate Discipline (DCG) entitled "The Teaching of Futsal Via Moodle" where, unanimously, the students informed that the game has the potential for virtual collaboration, for the real movement realization, bringing attraction and commitment to the user. An increase in the validation of the game with a larger number (N) of participants will be the subject of future appreciations, considering the current pandemic moment.

Keywords: Futsal. Gamification. Teaching. Learning. Technology. Media.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Educação Física e Comunicação como campos sociais distintos..... | 19 |
| Figura 2 – Relação de conteúdos entre campos sociais, intersecção..... | 20 |
| Figura 3 – Mapa mental que colaborou com a metodologia..... | 22 |
| Figura 4 – Primeiro ambiente virtual desenvolvido para o “Futsal Player”..... | 45 |
| Figura 5 – Modificação ergonômica..... | 46 |
| Figura 6 – Tela inicial do game..... | 50 |
| Figura 7 – Início após cadastro..... | 51 |
| Figura 8 – Prancheta..... | 51 |
| Figura 9 – Ensino/aprendizagem/treino..... | 52 |
| Figura 10 – Botão “Lições”..... | 53 |
| Figura 11 – Botão “Tela das Lições”..... | 53 |
| Figura 12 – Tela da lição “Troca Ala-pivô”..... | 54 |
| Figura 13 – Início da prática virtual..... | 55 |
| Figura 14 – Botão para iniciar a prática virtual..... | 56 |
| Figura 15 – Mensagem inicial da lição..... | 56 |
| Figura 16 – Ambiente para a prática virtual..... | 57 |
| Figura 17 – Botão para efetuar um passe..... | 57 |
| Figura 18 – Botões para movimentar o avatar/jogador..... | 58 |
| Figura 19 – Local futuro de posicionamento do avatar..... | 59 |
| Figura 20 – Botão Play..... | 59 |
| Figura 21 – Mensagem de acerto da movimentação virtual..... | 60 |
| Figura 22 – Mensagem de erro na movimentação..... | 61 |
| Figura 23 – Botão Menu..... | 61 |
| Figura 24 – Opções do menu..... | 62 |
| Figura 25 – Retorna à lição desejada..... | 62 |
| Figura 26 – Tela inicial do game..... | 63 |
| Figura 27 – Botão opções..... | 63 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|----|
| Quadro 1 – Processo de construção..... | 47 |
|--|----|

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|-------|--|
| CEFD | Centro de Educação Física e Desportos |
| EF | Educação Física |
| PD | Podcast |
| TER | Tecnologias Educacionais em Rede |
| LACEM | Laboratório de Análise em Cenários Esportivos na Mídia |
| UFMS | Universidade Federal de Santa Maria |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 1.1 OBJETIVO..... | 15 |
| 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 16 |
| 2 METODOLOGIA | 17 |
| 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 23 |
| 3.1 O PODCAST | 23 |
| 3.2 FUTSAL PARA TODOS | 25 |
| 3.3 COMPREENDENDO O JOGO..... | 27 |
| 3.4 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A GAMIFICAÇÃO..... | 35 |
| 3.4.1 Breve Histórico e Definições de Gamificação | 35 |
| 3.4.2 Gamificação na Educação e na Educação Física | 37 |
| 4 PRODUTO: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO FUTSAL PLAYER | 42 |
| 5 MANUAL DO GAME | 50 |
| 6 CONCLUSÃO | 65 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 68 |
| ANEXOS | 72 |
| ANEXO 1 – PLANILHAS ANALISADAS | 72 |
| ANEXO 2 – SINOPSES | 75 |
| ANEXO 3 – EMENTÁRIO DA DISCIPLINA | 90 |

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa busca uma efetividade para os métodos de ensino esportivo, inter-relacionando a técnica com a tática no futsal, via **gamificação**¹ como ferramenta para democratização do conhecimento adquirido na modalidade, baseado nas Tecnologias Educacionais em Rede (TER)² para esta finalidade. Uma análise midiática também colabora com informações importantes que podem contribuir na construção desta gamificação.

Algumas ponderações guiaram minha trilha até este momento, como, por exemplo, a notoriedade dos games atualmente, inclusive com espaços generosos na mídia esportiva televisiva, levando transmissões de campeonatos em canais esportivos, com suntuosos números de audiência e uma indústria voltada para este segmento; um outro pensamento ocorrido é de que os games influenciam modos de juízo e de condutas sociais; contudo, a principal reflexão é a influência no modo de educar e aprender que esta ferramenta pode trazer, sendo em minhas ideias o ponto principal a ser atingido.

A gamificação que tive contato no segundo semestre de 2018 no curso de pós-graduação em TER na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), pode ajudar a difundir e democratizar as informações que poderão amparar na melhoria de conhecimento para o jogo e torná-lo mais atrativo. Acredito que um dos principais atributos da gamificação, seja justamente a mediação para o ensino e aprendizagem de conteúdos esportivos, auxiliando na compreensão de questões importantes relacionadas ao jogo.

Deterding et al. (2011) mostram que a gamificação pressupõe elementos de jogos, como pontuações, narrativas, sistemas de recompensas, em situações de não games, com a finalidade de obter uma maior motivação e envolvimento dos usuários (alunos, acadêmicos de Educação Física e professores), neste caso, utilizando para o ensino-aprendizagem do futsal. O que justifica a necessidade e importância de criar uma gamificação como produto de uma pesquisa. Assim, desenvolveu-se o “Futsal Player” que será mostrado posteriormente em um capítulo específico.

¹ Esta pesquisa terá um capítulo específico para a gamificação.

² Segundo Manuel Castells (1999a), por uma sociabilidade assente numa dimensão virtual, possível e impulsionada pelas novas tecnologias, que transcendem o tempo e o espaço.

Em tempos de uma sociedade conectada durante a maior parte do dia, trocando mensagens e informações constantemente, interagindo com outras pessoas o tempo todo, com jovens cada vez mais ligados através das tecnologias, e por consequência, muito mais dispostos a conhecer novas formas de ciência para a educação, é que passa a ser interesse interligar as tecnologias com o esporte, afinal, o campo esportivo também é atrativo de diversão e um proeminente espaço de aprendizagem para esses mesmos jovens.

Na medida em que o futsal abrange todas as escolas no Rio Grande do Sul, o ensino de questões técnico-táticas não deve se restringir as categorias de base dos clubes e escolinhas de futsal. Estes conteúdos devem ingressar na Educação Física (EF) dentro da escola, no sentido de ampliar a compreensão e a importância do esporte. A oportunidade de práticas e de participação em atividades esportivas no ambiente escolar ainda é restrita aos alunos que dominam previamente determinado esporte. O que ganha novas perspectivas, com a inclusão destes conteúdos, apoiado nas TER.

O fenômeno esportivo midiaticizado segue as lógicas de mercado e tende a construir uma concepção de jogo voltada mais ao espetáculo propriamente dito. Para Castells (1999b) a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade e essa dá forma de acordo com seus valores e interesses. Neste contexto e de acordo com as perspectivas apontadas pelo autor, o ensino da técnica inter-relacionada com a tática no futsal, necessita de uma democratização, apoiada em outras interpretações do fenômeno esportivo. Tais perspectivas não podem ficar restritas aos clubes formadores de jogadores. A gamificação pode ter fundamental importância para esta democratização. Castells ainda nos mostra que a prática democrática se referenda no cidadão, a partir da sua ativa participação e cooperação em rede, quando utiliza de meios eletrônicos para isso. Para o autor, a sociedade conectada, via tecnologias da informação, encontra-se imersa em um novo contexto, semelhante ao ocorrido nas sucessivas revoluções industriais.

A experiência deste autor frente ao Projeto intitulado “UFSM na Série Bronze do Futsal Gaúcho” (número de registro no GAP: 041680) bem como a condição de integrante do grupo de pesquisa da base Lattes intitulado: Análise de Cenários Midiáticos, possibilita o gerenciamento de mídias digitais, informações e materiais de estudos para compartilhamento com todos àqueles interessados pelo desenvolvimento esportivo.

Cabe uma breve reflexão sobre o significado de tecnologia, já que esta própria palavra se insere inclusive na nomenclatura do curso, e hoje em dia tem forte apelo midiático. Se engana quem acredita que esta palavra é recente, devido ao avanço das tecnologias atuais e sua influência social. Ela sempre nos acompanhou, nos ajudando na conquista da natureza, na racionalização da economia, melhorando os processos de trabalho e de modo inclusivo, permitindo que cuidássemos melhor e estabelecêssemos perspectivas renovadas para o processo do desenvolvimento humano, como por exemplo, de nossa higiene, hábitos alimentares, deixando de comer com as mãos e passando a utilizar garfos e facas, ou seja, nos acompanhou em nosso processo civilizatório, emancipatório e evolutivo.

A maior transformação aconteceu quando a humanidade uniu essa técnica de resolução de problemas, de situações do dia a dia, através de ferramentas criadas, associando facilidades cotidianas e intelectualidade (conhecimento aplicado) para facilitar a nossa vida, aproximando esta técnica da ciência. Essa condição permitiu usar o conhecimento, o saber intelectual unido com a prática, e até hoje este casamento entre técnica e ciência parece muito fortalecido não havendo nenhum sinal de dissociação entre eles. Tecnologia e ciência parecem terem sido transformadas em sinônimos.

E todo esse avanço tecnológico, mais especificamente, do século XX e XXI, modificou a forma de comunicação entre as pessoas. A tecnologia passou a mediar nossa convivência social. A rádio, por exemplo, com seus programas matinais, trazendo informações diárias para a população, programações de músicas, novelas, narrações esportivas, ajudava a povoar a imaginação dos seus ouvintes. As rádios se modificaram, as novelas acabaram com o advento da televisão, alguns duvidaram que elas resistiriam ao avanço tecnológico, porém se adaptaram e continuam informando e no caso das narrações futebolísticas, continuam movimentando o imaginário de milhares de ouvintes. E uma das principais evoluções tecnológicas adaptada do rádio foi a criação dos famosos Podcasts³(PD), que possuem pautas com notícias específicas para um público que procura por informações exclusivas e bem particulares em qualquer local ou horário do dia.

As televisões, outro poderoso meio de comunicação, quando surgiram trouxeram uma nova forma de entretenimento e transmissão de informações.

³ Teremos um capítulo específico sobre os podcasts, pois estes fazem parte da busca e análise das informações metodológicas desta pesquisa.

Antigamente era apenas um eletrodoméstico de algumas famílias mais abastadas, porém com o passar do tempo este equipamento ganhou uma importância relevante no seio familiar, atraindo várias horas de atenção de seus consumidores ávidos por divertimento e subsídios informacionais, e hoje em dia, por mais humilde que seja a residência, lá terá uma pequena televisão. A evolução foi tão grande que esses equipamentos estão praticamente se transformando em computadores, pois já podemos navegar na internet através deles. Esse avanço da televisão fez com que houvesse uma imbricação de nossa civilização e este aparelho passou a fazer parte cultural da sociedade.

Estas mídias assumiram em nossa contemporaneidade um papel de orientadora das agendas públicas. Tudo passa pela mídia. Porém, nem tudo que passa por ela tem um estatuto de verdade, principalmente na questão do juízo de valor relacionado ao campo educacional. Este campo necessita de relativização, pois diz respeito ao cidadão e muitas vezes o que serve para uma pessoa pode não servir para outra. Os próprios caminhos para a aprendizagem são diversos. Santaella (2003, p.25) escreve o seguinte:

Ora, mídias são meios, e meios, como o próprio nome diz, são simplesmente meios, isto é, suportes materiais, canais físicos, nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam. Por isso mesmo, o veículo, meio ou mídia de comunicação é o componente mais superficial, no sentido de ser aquele que primeiro aparece no processo comunicativo. Não obstante sua relevância para o estudo desse processo, veículos são meros canais, tecnologias que estariam esvaziadas de sentido não fossem as mensagens que nelas se configuram.

É nesse momento que se estabelece a relação entre jornalismo e esporte, e como mostrado pela autora acima, o sistema midiático é apenas um meio de se passar informações. Porém, atualmente, possuem grande influência social. Guiado por comunicadores e influenciadores, é justamente a mensagem transmitida para todo o público, já que os conteúdos relacionados a EF não fazem parte curricular do curso de Comunicação e Jornalismo, que nos interessa fazer uma análise. Neste processo, é precisamente a mensagem que possui relevância. Nós, como educadores, precisamos entender a necessidade de não permitir que informações incorretas, distorcidas ou que alienem sejam transmitidas sem nenhum filtro, cometendo um grave erro educacional, que seria o da omissão.

Assim, baseado em Schmitz (2005), a metodologia consiste em mapear, buscar e analisar no sistema midiático conteúdos relacionados ao campo da EF, mais especificamente quanto ao entendimento e compreensão de questões técnicas inter-relacionadas com a tática no futsal. O programa de PD conhecido como “Toca e Sai” do grupo Globo de comunicações foi o escolhido para o mapeamento e análise dos conteúdos, justamente por ser um meio onde o futsal encontra maior espaço, já que na grande midiática é o futebol de campo que descobre maior ambiente.

E, apostando na contribuição da EF junto às dinâmicas de desenvolvimento local e de desenvolvimento social, a presente pesquisa propõe-se a analisar a temática da técnica relacionada com as questões táticas no futsal mediadas pelas TER. E seguindo esta trilha fui levado ao problema fundamental deste trabalho que consiste em descobrir o seguinte: *de que maneira a gamificação pode contribuir para a compreensão, o ensino e aprendizagem do futsal com base em uma análise midiática?*

O problema perspectiva uma inquietação relacionada com o ensino das modalidades esportivas, e como as TER podem participar de uma importante alfabetização neste contexto.

Esta pesquisa, além da metodologia, possui capítulos que se destinam tanto a demonstrar a análise midiática encontrada que interfere diretamente na aprendizagem, como tentar compreender o jogo de uma forma diferente da mostrada pela mídia. Para além disso, também um breve histórico e definições sobre a gamificação, seu uso na educação e EF e algumas considerações sobre a gamificação desenvolvida. Um manual do software foi construído para àqueles que optarem por utilizá-lo como ferramenta para o ensino e aprendizagem do futsal em seus locais de trabalho, porém este manual não deve ser estimado neste momento como um produto principal desta pesquisa, podendo ser considerado um subproduto.

1.1 OBJETIVO

Buscar alternativas para os métodos de ensino, desenvolvendo uma gamificação, a partir das análises executadas no PD “Toca e Sai”, inter-relacionando a técnica com a tática para democratização do conhecimento esportivo, baseado

nas TER como ferramenta para esta finalidade, passa a ser o objetivo principal de enfoque da pesquisa.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mapear as informações que já foram descritas midiaticamente nesta pesquisa, através do PD “Toca e Sai” do grupo Globo de comunicações que dão conta do entendimento ou a falta de compreensão das questões relacionadas ao jogo de futsal;

- Analisar o mapeamento encontrado midiaticamente para compreender a relação jornalística com o esporte (futsal), entendendo a interferência pedagógica na relação do jogo com a educação;

- Criar subsídios educacionais para o estabelecimento da inter-relação entre a técnica e a tática, como parte fundamental na estruturação de conteúdos esportivos com foco na democratização do conhecimento na modalidade, através de um game;

- Apresentar um produto para o ensino do futsal em diferentes níveis escolares através da construção de uma **gamificação**, baseado em estudos e experiências vividas no contexto educacional, da pesquisa e da extensão relacionadas com as equipes de futsal da UFSM;

- Apresentar um manual do game como um subproduto da pesquisa para auxiliar os usuários que utilizarem este aplicativo;

- Revitalizar pedagogicamente a compreensão entre o ensino da técnica inter-relacionando a tática, como elemento preponderante à compreensão e autonomia das crianças e futuros profissionais de EF, através de um canal de interlocução entre o usuário e o desenvolvedor do produto.

2 METODOLOGIA

Em virtude da **problematização** apresentada, a interpretação dos resultados foi inicialmente realizada de forma descritiva-analítica (com base cartográfica); na sequência a Educomunicação⁴ surge como elemento articulador entre a primeira etapa da metodologia e o desenvolvimento do produto proposto: **game**. A escolha compositiva para a metodologia é articulada no sentido de dar conta em transferir os achados pedagógicos encontrados, no espaço midiático, em perspectiva educacional libertadora, até a estruturação de um produto aplicável no âmbito das TER.

O leitor desta pesquisa não deve ter uma ideia de cartografia como uma ferramenta para se construir um mapa estático, um relevo que não se modifica. Ao contrário. Schmitz (2005) mostra que o método cartográfico é um desenho que permite acompanhamento e se faz em conformidade aos movimentos de transformação de uma dada situação/paisagem.

Ainda para o autor, não existiria um método para se achar, e ele explica:

Existe sim uma constante e longa preparação de busca, de adequações, de ajustes, de alinhamentos, de enquadramentos e de perseverança para se encontrar o movimento e a forma coerente de apreender e descrever determinado(s) fenômeno(s). Independente da sua origem, tudo é uma questão de paciência e de clareza na descrição do processo. A movimentação dura e perdura o tempo necessário para o convencimento e o recolhimento de algo razoável e exequível (SCHMITZ, 2005, p. 52).

Rolnik (1989) salienta que a cartografia acompanha e se faz ao mesmo tempo em que mundos se desmancham e outros se formam. Universos com perspectivas vigentes tornam-se obsoletos, paisagens sociais desmoronam e dão lugar a formação de outras.

Para tanto, os PD descritos no ítem 3.1, relacionados com os comentários sobre partidas de futsal, ocorridas na Liga Nacional no ano de 2019, a descrição e análise das apreciações desenvolvidas nos programas gravados, são base para o desenvolvimento dos conteúdos, bem como a organização de propostas envolvendo a compreensão do jogo junto a gamificação. Aspectos envolvendo a inter-relação

⁴ Baseado em Kaplún (1994), qualquer que seja a orientação pedagógica, é necessário conhecer o meio, no caso de Kaplún, o meio radiofônico.

entre a técnica e tática são os principais elementos articuladores dos achados encontrados nos PD e a sua transferência para o game como produto da pesquisa.

Assim, os aspectos de **aplicação metodológica** são referendadas em Schmitz (2005) e se estruturam a partir da coleta de dados sobre questões técnicas inter-relacionadas com as questões táticas envolvendo os jogos da Liga Nacional de Futsal de 2019, através de um modelo de mídia conhecido como PD, chamado “Toca e Sai” (<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/>) que possui uma pauta exclusiva sobre o Futsal, pertencente ao grupo Globo⁵, com especial atenção à ênfase que o autor oferece para estudos cartográficos como forma de mapear as relações entre o sistema esportivo e o jornalístico e as tensões e retroalimentações entre eles e o ambiente. Foram analisados 35 (trinta e cinco) programas, com início no dia 05/04/19 e término no dia 13/12/19.

Estes aspectos referendados pelo autor ofereceram origem a sua tese (A CPI do Futebol: agendamento e processualidades sistêmicas), e dão conta de uma série de definições com um amplo referencial teórico que a sustentam, porém nesta pesquisa serão oferecidas somente as noções básicas que cercam o cumprimento metodológico específico para esta averiguação.

Assim, uma breve definição de sistema também se faz necessário. Uma ideia de organização é fundamental. Se pensarmos em nosso corpo humano, todos nossos órgãos trabalhando em diversas funções diferentes, contribuem juntos para o bom funcionamento do todo, ou seja, um conjunto de órgãos interdependentes para formar uma complexa união. Para Henn (2002) os sistemas, sobretudo e inclusive os de linguagem, têm que dar conta do seu caráter organizacional e estocástico.

Bunge (1979) define sistema como uma inter-relação de elementos que constituem uma entidade ou unidade. Trata-se de um agregado de elementos que partilham entre si alguma coisa em comum.

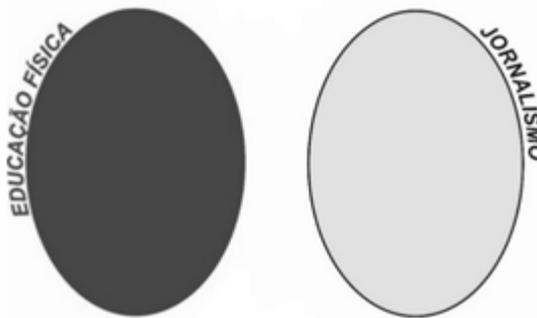
Um sistema pode interagir com outro sistema havendo uma conectividade, importante parâmetro que deve ser considerado. O meio ambiente que o cerca também pode influenciá-lo. Porém uma interação entre sistemas deve preservar as características de cada um deles para que um não intervenha no bom funcionamento do outro, interferindo assim em algumas propriedades importantes

⁵ Emissora de televisão brasileira contendo canais abertos (gratuitos) e fechados (pagos) pertencente a Roberto Irineu Marinho e seus irmãos João Roberto Marinho e José Roberto Marinho.

que devem ser respeitadas, como as suas diversidades, suas autonomias e suas integralidades, entre outros parâmetros.

Essa relação entre o sistema esportivo e o jornalístico possui algumas características preponderantes para o entendimento da metodologia utilizada. Importante salientar que estes sistemas formam campos sociais, e para Bourdieu (2004), cada campo social tem suas próprias regras e seus integrantes buscam dentro de seus espaços “troféus”, protagonismos sendo significativa a luta por reconhecimento dentro dos respectivos campos. A figura 1 mostra que a EF e o Jornalismo são campos sociais distintos, com diferenças curriculares marcadas por disciplinas bem díspares.

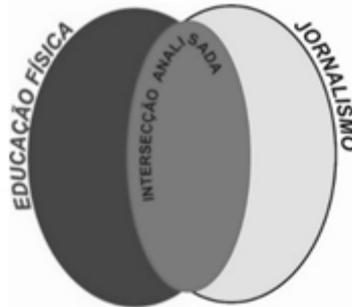
Figura 1 – Educação Física e Comunicação como campos sociais distintos.



Fonte: parte do conteúdo integrante da disciplina MTR815 “Plataformas Midiáticas, Mediações e Tecnologias” ministrada pelo Professor Antonio G. S. Filho no Programa de Mestrado do PPGTER.

O que nos interessa nessa relação do jornalismo com o esporte é justamente a mensagem transmitida para todo o público, já que os conteúdos relacionados a EF não fazem parte curricular do curso de Comunicação e Jornalismo. Portanto, o embasamento teórico e prático necessário para educar esportivamente não se encontra no campo social jornalístico, no entanto, quando este se apropria de assuntos relacionados ao esporte e conseqüentemente influencia os processos formativos, precisamos analisar a interferência destes conteúdos no nosso campo de atuação conforme figura 2.

Figura 2- Relação de conteúdos entre campos sociais, intersecção.



Fonte: parte do conteúdo integrante da disciplina MTR815 “Plataformas Midiáticas, Mediações e Tecnologias” ministrada pelo Professor Antonio G. S. Filho no Programa de Mestrado do PPGTER.

Na **delimitação das fronteiras da pesquisa**, o espaço de configuração para a investigação é um espaço que integra o campo das Ciências Sociais Aplicadas, o campo das Ciências da Saúde e o campo Interdisciplinar: Sociais e Humanidades, a qual abrange as Tecnologias Educacionais em Rede. Na configuração dos três campos de conhecimento a pesquisa encontra o alicerce epistemológico para sustentar a proposição investigativa e potencializa o desenvolvimento de um produto que venha ao encontro do objeto de estudo.

Na **base de observação** o material empírico de sustentação foi extraído do espaço midiático, com referência nas notícias e informações relacionadas a especialidade jornalística esportiva. As atribuições de sentido e as configurações noticiosas, com base no Futsal, determinam o ponto de convergência para as observações necessárias ao contexto educacional que busca refletir sobre a inter-relação da técnica com a tática.

A **técnica de observação**, cobriu a busca de materiais relacionados com os conteúdos esportivos midiáticos e foi elaborado um **roteiro de indagações** que fornece uma suplementação a questão específica e ajuda na elaboração das questões metodológicas. Eis alguns exemplos:

- a) em que medida as atribuições jornalísticas referendam as questões técnicas e as questões táticas?
- b) nas definições jornalísticas para o jogo sem bola existem referências para a necessidade da técnica?
- c) em que momento e como o assunto da técnica é abordado pela mídia?
- d) existe uma dissociação entre ataque e defesa?

Nesta metodologia utilizada foi realizada uma adequação dos questionamentos para melhorar a descrição e análise do cenário estabelecido, contudo algumas se encontrarão dissolvidas no trabalho final ou até mesmo não serão respondidas. Foi estruturado um roteiro, Schmitz (2005), e encaminhado uma planilha (anexo 1) de análise coerente com os pressupostos estabelecidos. A planilha busca na mediatização dos fatos envolvendo a técnica compreender as atribuições jornalísticas que revelam ou não possibilidades de inter-relação com a tática.

Para se entender como o roteiro ajudou na constituição do modo analítico, faz-se necessário uma breve explicação dos procedimentos utilizados e das marcas realizadas durante o processo:

- No anexo 2 desta pesquisa temos uma sinopse dos programas com os temas geradores que deram relevo a parte utilizada no trabalho, contendo também as transcrições realizadas e inseridas nos capítulos com links para acesso aos podcasts;

- O sinal utilizado [...] indica que há falas antes ou após o trecho utilizado, mas que podem ser ouvidos na íntegra no link disponibilizado nos anexos, porém na utilização nos capítulos estes trechos anteriores ou posteriores não possuíam relevância no contexto.

Ainda existem as **variáveis estranhas**, conhecidas como todos os fatores que, mesmo não sendo objetos da investigação, possam influir seu andamento e resultados. As expectativas deste autor referente à construção do produto (game) podem gerar ansiedade e preocupações, exemplos de variáveis importantes.

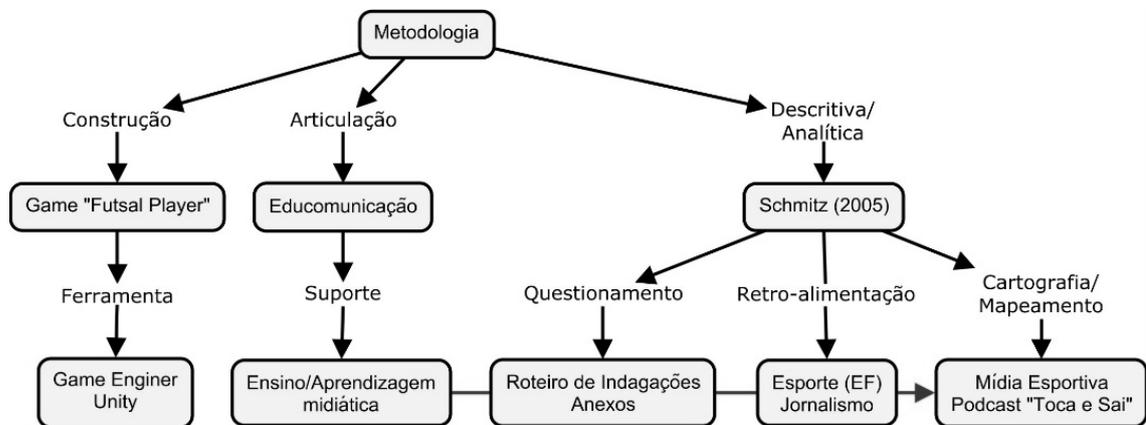
Para a construção do “Futsal Player”, que têm a intenção de colaborar com o ensino e aprendizagem dos movimentos básicos do futsal, foi utilizado a ferramenta Unity que pode ser encontrado no seguinte endereço eletrônico: <<https://unity.com/pt>>. A Unity é uma *game engine*⁶ utilizada para criação de jogos 2D e 3D, que possui licença de uso gratuito para empresas pequenas, fins educacionais ou hobby. Possui uma grande comunidade, em termos de uso e materiais publicados, o que torna sua utilização mais fácil, pois é possível encontrar diversos tutoriais, trabalhos e cursos da própria Unity como de terceiros, ensinando o uso da

⁶ É um programa de computador capaz de construir um jogo, numa tradução literal seria “motor do jogo”. Possui uma série de comandos e pode ser utilizado por pessoas que não possuem grande experiência em programação.

ferramenta, tornando-a mais acessível. A game engine permite publicar os jogos produzidos nela em diversos sistemas e plataformas, como Windows, MacOs, Linux e plataformas mobile entre elas Android, iOS e Windows Universal Platform. Esse suporte a multiplataformas, permite o software produzido atingir um maior número de dispositivos e pessoas.

Para uma melhor visualização do processo metodológico apresenta-se o mapa conceitual na figura 3.

Figura 3 – Mapa mental que colaborou com a metodologia.



Fonte: Pesquisa.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O capítulo se divide em 4 (quatro) subcapítulos assim denominados: O Podcast, Futsal para Todos, Compreendendo o Jogo e Algumas Considerações sobre a Gamificação. A intenção neste momento da pesquisa é demonstrar a influência midiática na compreensão do jogo, interferindo diretamente no ensino e aprendizagem esportiva, muitas vezes podendo dificultar o processo. Instante que acontece a ligação direta com a metodologia (o mapeamento e análise descritos), a busca e análise de materiais na mídia, ponderando o sentido que os programas estabeleceram à construção do game. As atribuições relevantes relacionadas com a compreensão do jogo são extraídas dos processos midiáticos selecionados (PD), como forma de ressignificar e contextualizar os dados recolhidos, que na sequência, efetivamente ingressam como suporte à constituição do entendimento esportivo desejado que se estima autônomo. Uma reflexão nesta ocasião é fundamental para auxiliar na construção do game.

3.1 O PODCAST

O PD surge no avanço tecnológico, ampliando e potencializando a mídia radiofônica. Hoje parece estar na moda em todos os maiores veículos de comunicações existentes, porém, não é uma novidade no mundo cibernético, haja visto que sua criação se deu no ano de 2004⁷. Ganha relevo atualmente, pois provavelmente as grandes empresas de mídias nacionais perceberam neste modelo de transmissão de informação, um nicho de público que estava se perdendo. A percepção pelas empresas de que as pessoas estão se reunindo em grupos específicos, possuindo mesma identificação de ideias contribuiu para a expansão deste modelo midiático. Aliás, a divisão das pessoas em comunidades é uma forte característica das redes sociais.

O meio radiofônico foi afetado diretamente pela Internet. Muitas pessoas disseram que este meio de comunicação estaria com seus dias contados, porém o que presenciamos é uma revolução das rádios. Podemos através da internet

⁷ O termo "podcast" é creditado a um artigo do jornal britânico "The Guardian" em 12 de fevereiro de 2004. A palavra "podcasting" é uma junção de iPod - marca do aparelho multimídia homônimo, da Apple Inc., e broadcasting (radiodifusão).

ouvirmos rádios de todo mundo em qualquer lugar. Para Rodero (1998) estamos numa nova fase, uma segunda revolução tecnológica radiofônica, que romperá o conceito tradicional do meio.

Alguns anos atrás, para ouvir um PD era necessário baixar (fazer download) de um arquivo hospedado num site, ter um software para ouvi-lo que reconhecesse este áudio, só assim o usuário teria acesso à informação que o interessasse. Com a expansão da Internet, evolução dos hardwares, aumento da velocidade de transmissão de dados, o advento dos celulares conectados 24 horas por dia, com softwares (aplicativos) sendo desenvolvidos para facilitar o acesso às informações, este processo ficou muito mais simples e rápido. É possível escutar um PD hoje em qualquer lugar que possua conexão a Internet sem fazer download de arquivo algum.

Este modelo de mediação surgiu geralmente por iniciativas individuais de apaixonados por um determinado assunto, que não encontravam na grande mídia o que lhes interessava discutir e debater. Um espaço de reunião com pessoas sem uma hora definida de início e fim, sem a preocupação de tempo e livres para exporem suas ideias da melhor maneira que lhes convém.

O futsal vem crescendo em audiência, seu lugar já é consolidado no ambiente escolar a décadas, pois o espaço que as escolas possuem é o de uma quadra poliesportiva. Os apaixonados por este esporte não tinham na mídia um recinto para discutirem e conhecerem melhor este esporte. Com o advento dos PD, a necessidade de criar um local específico onde se pudesse debater questões relacionadas ao futsal parece surgir como solução. E como este público cresce, o Grupo Globo percebe um nicho importante, e cria um programa chamado “Toca e Sai” com uma pauta voltada exclusivamente ao futsal, que será analisada por este autor como citado na metodologia desta pesquisa.

O programa “Toca e Sai” vai ao ar todas as quintas-feiras no site <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/>, com o intuito de debater, discutir, comentar e trazer informações relativas ao futsal brasileiro e internacional. Um espaço criado com a intenção de atender a um público que vem crescendo e se interessa pelo esporte. Logo no episódio de estreia o apresentador Daniel Pereira não deixa dúvida quanto a importância deste espaço na mídia e comenta:

[...] **porque o futebol tem né, tem a resenha, tem um monte de mesa redonda, e a gente que é apaixonado por futsal sente falta disso né, de debater** quem foi o melhor, quem foi o pior, quem deve ser o campeão...⁹ (grifo do autor)

Fica claro já no primeiro programa que o futsal não possui na mídia o mesmo espaço que o futebol de campo, por isso a necessidade de se ter um ambiente que contemple este esporte, justamente por ele ser a modalidade mais praticada no país, sobretudo nas escolas e no quarto episódio do programa, o apresentador deixa isso muito claro:

[...] **um espaço para falar do esporte que tanto amamos e que muitos brasileiros adoram né, é o esporte que, qual o brasileiro nunca deu um chute numa bola de futsal, que nunca jogou uma partida de futsal, seja na escola, na pracinha da sua casa, no seu bairro, o futsal está entranhado no brasileiro** e a gente curte muito bater este papo...¹⁰ (grifo do autor)

Enfim, o PD parece que veio para ficar. Esse fenômeno reaparece com força justamente pelo avanço tecnológico e tendência social atualmente de nos agruparmos através de afinidades, e acreditamos que não irá concorrer com as rádios e sim complementar, não só as informações radiofônicas, mas também àquelas transmitidas pela TV, sendo assim um prolongamento de assuntos de interesses individuais.

3.2 FUTSAL PARA TODOS

Uma forte característica do futsal atualmente é o poder de inclusão, haja visto que o atual campeão mundial masculino de futsal para jogadores com Síndrome de Down, é o Brasil¹¹. Além disso, o futebol é um esporte com predomínio machista, dando pouco espaço para discussão ou visibilidade para as mulheres, que se veem muitas vezes relegadas a participação esportiva. Historicamente o futebol exclui este

⁸ Na ação cartográfica da metodologia os colchetes são utilizados como marcadores da planilha descritiva e servem principalmente para retirar passagens irrelevantes ao contexto do cenário apresentado.

⁹ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-1-estreia-da-liga-nacional-de-futsal/>

¹⁰ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-4-um-balanco-dos-amistosos-da-selecao-e-a-semana-da-Inf/>

¹¹ <https://globoesporte.globo.com/sp/ribeirao-preto-e-regiao/futsal/noticia/brasil-segura-reacao-da-argentina-e-conquistista-mundial-de-futsal-down-pela-1a-vez.ghtml>

público. Porém o futsal anda na contramão do futebol, e tem aumentado a prática e participação feminina.

Muito provavelmente este aumento de mulheres participantes no futsal se dá pelo fato dos espaços serem mais abundantes, pois é muito mais fácil encontrar quadras de futsal, do que campos de futebol. Outra peculiaridade importante, é que para a prática do futsal é necessário um menor número de mulheres, se levarmos em consideração que o futebol de campo precisa de, no mínimo, 22 meninas ao todo (11 cada equipe) para que o jogo incida. Já o futsal necessita de apenas 10 meninas para que aconteça o jogo.

Houve a primeira transmissão televisiva pelo canal Sportv de um campeonato de clubes de futsal feminino, chamada Copa das Campeãs, formada por 4 (quatro) equipes e que foi um sucesso de audiência. O programa “Toca e Sai” comentou esse sucesso através de um de seus repórteres participantes, Fabrício Crepaldi que sentenciou:

[...] eu acho que mais para a frente o futsal feminino tem um potencial muito grande e isso fica claro nesse torneio, como vocês já falaram muito do torneio e eu quero justamente falar desta questão para o futuro, e me parece que o **futsal feminino está muito mais preparado do que o futebol de campo pra fazer sucesso, acho que pela dimensão do campo, da dimensão das traves, é muito mais fácil das meninas jogarem e acaba se tornando um jogo muito mais legal.** Também achei muito melhor que o basquete feminino por exemplo, então eu acho que o futsal feminino tem tudo aí pra, com muito apoio, com patrocínio, para agregar público, atrair patrocinadores, mais gente assistindo e se tornar o segundo esporte feminino do país, atrás do vôlei que é muito consolidado, muito forte, mas o futsal feminino tem um potencial enorme de crescer ainda aí.¹² (grifo do autor)

Posteriormente, a décima oitava edição do PD¹³, houve um espaço generoso dedicado ao futsal feminino, demonstrando que esta modalidade tem conquistado muitos adeptos no canal esportivo. Comentários do sucesso de audiência da Taça Brasil Feminina que ocorreu na cidade de Lages em Santa Catarina, foram discutidos, pois segundo os integrantes, receberam inúmeros elogios quanto a

¹² <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-1-estreia-da-liga-nacional-de-futsal/>

¹³ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-18-viva-o-futsal-feminino/>

transmissão e o espaço dedicado. O ápice aconteceu na sua vigésima sétima edição¹⁴ quando houve um podcast totalmente voltado para a modalidade.

O projeto de construção do game também tem o interesse de atingir o público feminino, não só dentro da UFSM, para as acadêmicas em formação, mas também todas as meninas inseridas nas escolas que muitas vezes ficam à margem do ensino e aprendizagem do futsal. A atração por games atualmente não se restringe aos meninos e o número de jogadoras cresce vertiginosamente¹⁵. A inclusão de avatares¹⁶ femininos garantirá que meninas e mulheres também se sintam representadas pelo game.

3.3 COMPREENDENDO O JOGO

Nesta seção da pesquisa o objetivo é de expor alguns conceitos relacionados as questões técnicas inter-relacionadas com a tática encontrados junto à literatura especializada e contrapor considerações, na relação de análise, com as suposições midiáticas que serão descritas posteriormente e ligadas ao tema. Não é interesse nesta parte do estudo defender alguma forma de jogar como sendo a mais correta, mas sim demonstrar que pode existir uma limitação de concepção para tática desde os envolvidos em determinado processo, provocando assim um único juízo de valor.

Nossos alunos e acadêmicos (futuros profissionais) são influenciados diretamente pela midiatização do jogo, o que dificulta muitas vezes o entendimento do que acontece em uma partida. Frequentemente, os jovens querem reproduzir nas aulas o que eles ouvem e assistem, acreditando ser o mais correto, baseados na informação repassada pela mídia num modo geral.

Nesse sentido, a mídia esportiva brasileira, que detém os direitos de transmissão, deixa claro que os jogadores brasileiros são artistas da bola, justamente por serem tecnicamente excelentes, por fazer parte de nossa cultura do jogo. Porém cometem um erro grotesco quando separam as questões técnicas das táticas, como se não estivessem interligadas, polarizando a compreensão e dificultando a formação de um juízo próprio acerca do jogo.

¹⁴<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-27-amandinha-melhor-do-mundo-no-futsal-e-a-convidada-especial-do-podcast/>

¹⁵ Ver: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>

¹⁶ Avatar é uma representação gráfica digital do(a) jogador(a), simulando sua participação em determinado mundo virtual.

Na cultura brasileira o futebol possui grande espaço e já é histórico o fato das solicitações para que as equipes brasileiras joguem sempre privilegiando o ataque. Já o futsal não possui a mesma atenção, porém como a midiaticização do futebol é a que alcança todas as camadas de nossa sociedade, é ela que acaba influenciando nossas crianças no ambiente escolar. Segundo a mídia nossos craques possuem condições de resolver uma partida de forma individual e muitas vezes é passado ao telespectador a ideia de que o jogador brasileiro já nasceu sabendo jogar, com a bola no pé (talento nato).

Assim sendo, a interpretação da técnica por parte de uma grande parcela de jornalistas se restringe ao drible, ao passe, ao cabeceio e mais alguns fundamentos que a mídia considera básicos (com a posse da bola), como se houvesse uma maneira mais adequada de se executar movimentos. Fundamentalmente, com observações a partir do ataque, o que de início desconsidera a relação com os demais integrantes da equipe, além de concentrar a atenção das análises a uma parte do todo e ainda por cima dissociam as questões técnicas das questões táticas dificultando ainda mais a compreensão do jogo.

Para a democratização pretendida relacionada com o entendimento de técnica; cabe destacar o clareamento para o conceito que, segundo o dicionário de Filosofia (ABBAGNANO, 2000), técnica coincide com o sentido geral de arte, compreende qualquer conjunto de regras aptas a dirigir eficazmente uma atividade qualquer. Nesse sentido, técnica não se distingue de arte, de ciência, nem de nenhum processo ou operação capazes de produzir algum efeito, seu campo estende-se tanto quanto o de todas as atividades humanas.

Para Schmitz (2005), a técnica é para o jogador brasileiro uma possibilidade artística. A bola pode possuir tamanhos variados, ser jogada em qualquer lugar e que certamente jogar futebol no Brasil não é igual a outros lugares do mundo.

Já a palavra tática tem origem militar e era utilizada quando se queria planejar o ataque das tropas, manobrar os movimentos dos exércitos para conquistar territórios visando o alcance de um objetivo. Séculos passaram e esta palavra hoje é muito difundida no campo esportivo.

Para alguns autores ela ainda é unida a palavra planejamento para se alcançar sucesso dentro de um jogo, como mostra Hagerdorn apud Martin (1991), tática indica o emprego de um sistema de planos de ação e alternativas de decisão,

as quais possibilitam regular ações de tal maneira que a otimização de um sucesso esportivo seja permitida.

Planos de ação trazem para dentro da tática uma situação de gestão esportiva, que se inicia muito antes de começar o campeonato; trazem uma grande complexidade pois várias possibilidades de interação entre as variáveis do agir tático aparecem e alternativas de decisão podem ser tomadas por qualquer indivíduo que se encontre inserido nas diversas circunstâncias do processo tático, considerando prioritariamente os requisitos estabelecidos dentro dos planos de ação.

Questões táticas ganham relevo e trazem uma reflexão de como os personagens envolvidos que possuem protagonismo dentro da mídia esportiva, colaboram ou não para o entendimento de jogo. Quando um convidado especial¹⁷ do episódio foi questionado sobre o protagonismo atual dos jogadores de futsal, querendo demonstrar que os atuais goleadores da Liga Nacional são os atletas mais velhos, e que os mais jovens não se destacam, qual seria o problema na opinião dele, o convidado responde assim:

[...] o jogador ser mais ousado, sabe, driblar mais, ser mais alegre jogando cara, sabe, com mais prazer, **hoje o negócio está muito tático, está meio chato às vezes** [...] ¹⁸ (grifo do autor).

No programa 18¹⁹, com relação ao futsal feminino transmitido pelo canal Sportv em 2019, os participantes do PD deram as seguintes opiniões sobre situações de jogo, comparando a jogabilidade entre os gêneros:

[...] a leveza, o futsal feminino **é mais leve que o masculino, é menos truncado, menos tático**, então você vê muitas jogadas bonitas, muitas jogadas em velocidade, de muita ofensividade por partes dos times, é difícil você ver um time jogando todo fechado pra parar o adversário, pra não levar gol[...] (DILÁCIO – repórter) (grifo do autor)

Eu concordo com o que o Dilácio falou, principalmente nessa questão da leveza do futsal feminino, que **não é um jogo totalmente tático como muitos jogos do futsal masculino são, é... tem muito mais a questão técnica**, a velocidade das meninas na quadra, o 1 contra 1 principalmente da Amandinha²⁰, então é um jogo muito mais imprevisível digamos assim,

¹⁷ Vander Carioca, ex-jogador de futsal com diversas passagens pela seleção brasileira e uma carreira vitoriosa.

¹⁸ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-16-o-vander-vai-te-pegar/>

¹⁹ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-18-viva-o-futsal-feminino/>

²⁰ Principal jogadora de futsal feminino atualmente, considerada a melhor do mundo.

do que aquela questão tática que a gente vê muito no futsal masculino
(CREPALDI – repórter) (grifo do autor).

As perguntas que ficam são as seguintes: o que seria tática para os envolvidos? O que o convidado quis dizer quando ele declara que o futsal hoje está muito chato, muito tático? Por que os repórteres afirmam que o futsal feminino é menos tático que o masculino? Qual seria o entendimento sobre o assunto? Houve uma separação das questões técnicas das questões táticas?

Para Theodorescu apud Tubino (1980) a tática é a totalidade das ações individuais e coletivas dos atletas de uma equipe, a qual está organizada numa forma racional dentro dos limites do regulamento e da desportividade, e cujo objetivo é conseguir a vitória, levando-se em conta, por um lado as qualidades e particularidades dos atletas, e por outro, as condições dos adversários.

Percebemos que a definição acima tematiza o conceito de tática a partir de uma visão organizacional e estabelece a racionalidade como ponto referencial para o alcance dos objetivos no ambiente de jogo; considerando, sobretudo, a relação das qualidades e peculiaridades dos jogadores com seus adversários. Apesar de apresentar uma certa restrição quando focaliza a racionalidade, o conceito traz importante consideração no que se refere ao reconhecimento da relação que se estabelece obrigatoriamente durante uma partida, ou seja, as referências de desempenho a partir dos oponentes. A oposição é um contraponto fundamental para a ampliação do conceito de tática. Ao considerar a relação com o adversário, a tática ganha elementos compositivos que não consideram apenas as referências próprias da equipe, mas as referências que se estabelecem ou serão construídas na dinâmica do jogo.

Segundo Mahlo (1979), como a atividade em jogo representa, na sua própria essência, a solução de inúmeros problemas que surgem com as situações, o processo tático, enquanto processo intelectual de uma solução, é um componente indissociável desta atividade. A análise da ação tática nos jogos desportivos, portanto, é em definitivo a análise da atividade em jogo em si própria.

Mahlo mostra que tática é uma busca intelectual por resolução de problemas que não podem ser previstos anteriormente ao jogo. A preleção, costumeiramente usada como elemento preliminar de preparação para o jogo não deve ser considerada, a exemplo de alguns casos, como um receituário do que irá acontecer durante a partida. A indicação de posicionamentos, tanto da equipe como dos

adversários, não reproduz o que de fato pode acontecer. Serve apenas como uma base de orientação aos atletas, considerando que a solução de problemas só ocorrerá na medida em que a relação dos adversários for estabelecida efetivamente. Neste sentido, cabe ponderar acerca dos planejamentos de aulas e treinos, de como a interpretação ou a preparação para a solução de problemas dinâmicos podem integrar um processo de preparação adequado.

Uma importante reflexão surgiu da participação de um convidado especial²¹ do programa²², que trouxe à tona uma situação sobre ensino e aprendizagem, desde criança até a vida adulta, chamando a atenção deste autor, já que o game tem a pretensão de atuar como uma ferramenta de auxílio justamente nestas questões educativas dentro do esporte. O entrevistado foi indagado sobre o que ele quis dizer em uma rede social sobre o ego²³ das pessoas. A postagem foi lida pelo apresentador do PD e transcrita abaixo:

Passei a melhorar meu rendimento na quadra a partir do momento que entendi o estrago do ego para o aprendizado, percebi que para absorver **conteúdo tático** é preciso primeiramente ter a **mente aberta, sempre ser crítico, questionar e analisar, mas sem julgamento prévio.**²⁴ (grifo do autor)

O entrevistado explicou durante a entrevista o que ele quis dizer com a frase da seguinte maneira:

É, isso é alimentado desde criança, né DanDan, infelizmente no esporte começamos ali com 5 anos **em escolinhas e os clubes brigam pelos talentos desde cedo oferecendo até bens materiais**, como tênis, às vezes algum dinheiro, alguma ajuda e protegendo as falhas que a gente têm por que a **necessidade de ter o talento do seu lado, entre aspas né, fala mais alto que a obrigação de educar.** Então a gente vai criando e crescendo com essa, com esse processo não é que nós temos, principalmente **no Brasil, onde o esporte é um meio de alavancar a tua condição financeira, tua vida**, então quando chega mais tarde né, ali na adolescência e até no adulto a gente tem uma **dificuldade muito grande em aceitar opiniões diversas, ensinamentos às vezes até correções por causa desse ego que a gente tem inflado desde criança, e isso nos cega muitas vezes para o aprendizado[...] [...] e acabava tendo um bloqueio aí de aprendizado**, quando eu me dei conta disso, né, minha

²¹ Ex-jogador de futsal Vinícius, com diversos títulos nacionais e internacionais e com muitas passagens pela seleção brasileira.

²² <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-10-a-selecao-feminina-tem-adversaria-no-continente/>

²³ Um dos níveis de nossa consciência que é formada ainda pela ID e Superego. Estas são teorias apresentadas por Sigmund Freud.

²⁴ Postagem publicada na rede social Instagram do ex-jogador Vinícius e lida pelo apresentador do podcast Daniel Pereira.

carreira começou a melhorar, eu comecei a aprender muito mais, comecei a absorver todo tipo de conteúdo, todo tipo de variedade de conteúdo, e analisava, criticava, questionava, mas sempre tinha claro que primeiro a gente tem que absorver pra depois formar uma opinião e pensar se vai executar ou não[...]” (grifo do autor).

O personagem em questão trouxe para dentro do teor tático uma tese de que o ego, da teoria psicanalítica de Freud²⁵, pode influenciar negativamente o aprendizado, demonstrando como as questões psicológicas envolvidas ajudam ou atrapalham o ensino de conteúdos esportivos relacionados ao futsal.

Para reforçar a ideia sobre a importância das questões psicológicas dentro de uma partida, no último programa analisado²⁶ pela metodologia, onde era discutido o que ocasionou a performance técnica e tática da equipe derrotada, durante o jogo final da Liga Nacional, o comentarista do programa²⁷ respondeu da seguinte maneira:

Eu acho que quando o **emocional** não está bem, quando o baque é muito grande, sofre alguma ação sobre forte **impacto emocional**, você acaba perdendo completamente a parte física, você cai fisicamente, você corre errado, obviamente você correndo errado, você **tecnicamente** não vai desenvolver, **taticamente** a coisa não consegue andar [...] [...] ficou muito claro que todo mundo ali estava muito nervoso [...].

Não é objeto deste trabalho discutir mais profundamente a psicologia esportiva, mas é fundamental salientar sua importância dentro do contexto do jogo, demonstrando mais um fator técnico/tático, muitas vezes preponderante para se alcançar o sucesso dentro da partida.

Além dos assuntos psicológicos, chama a atenção também deste autor a separação que o comentarista faz dos contextos relacionados a técnica das questões táticas do jogo. Esta dissociação fica clara e exposta.

Uma outra discussão interessante sobre questões de jogo surgiu em mais de um dos episódios do PD, onde os integrantes abordaram a necessidade de o jogador pensar em jogar mais individualmente e menos coletivamente. Em um dos programas, um debate sobre os artilheiros (goleadores) do campeonato (Liga Nacional) surge e um dos integrantes do programa opina da seguinte maneira:

²⁵ Considerado o pai da Psicanálise, Sigmund Freud foi um médico austríaco, neurologista e psiquiatra. Nasceu em 6 de maio de 1856 e morreu em 23 de setembro de 1939. (Wikipédia)

²⁶ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-35-pato-comemora-o-bicampeonato-da-liga-nacional-de-futsal/>

²⁷ Marcelo Rodrigues – comentarista de futsal do Sportv.

[...] eu acho que falta um pouco de protagonismo de uma maneira geral, todo mundo fala em **jogo coletivo**, e óbvio, que todo jogo coletivo é importante a participação, primeiro de um grupo, primeiro do jogador pensando num todo, mas ao não assumir um protagonismo em determinados momentos, **o potencial destes atletas vem sendo tolido de uma maneira geral**, tem muito jogador que poderia ser decisivo, **poderia ser mais criativo**, poderia ter um momento diferenciado, **e não têm porque desde cedo ele é doutrinado a pensar nesse coletivo** [...] ²⁸ (grifo do autor).

[...] acho que antigamente tinha muito mais essa questão do protagonismo, do cara querer resolver, ir pra cima, até parando pra pensar, são poucos os jogadores que fazem isso hoje em dia [...]. [...] são poucos os jogadores que hoje, a maioria toca para o lado, faz a movimentação pra sair livre e falta um pouco essa **questão da jogada individual**... [...] **é muito melhor quando se tem aquela individualidade**, claro aliado a **tática**, mas você precisa ter algo diferente, algo para resolver o jogo[...] ²⁹ (grifo do autor).

Estes pensamentos encontram um forte obstáculo na literatura, como aponta José Mourinho³⁰ apud Marisa Gomes (2008b, p.32):

[...] a prioridade é o desempenho coletivo, que a equipe jogue como pretende, acrescentando ainda que não concebe a evolução de um jogador descontextualizada da equipe. A dinâmica coletiva resulta da participação individual dos jogadores de um modo específico, ou seja, enquadrado pelos princípios de ação que caracterizam a equipe.

Assim sendo, se existir uma predisposição para a formação individual, a cultura de jogo tomará base em referências individuais. O contrário também é verdadeiro, se o modelo de jogo for referendado sobre um jogar coletivo, então esta cultura coletiva será instituída. A questão pertinente é de se não haveria necessidade de um equilíbrio entre o individual e o coletivo. Uma reflexão acerca do equilíbrio citado ajudaria também na discussão e no planejamento das aulas, naquilo que se refere à disposição da técnica unida a tática neste contexto. Com certeza, a cultura de jogo vigente ou a cultura de jogo predominante ganharia espaço para figurar com mais desenvoltura e significado dentro da proposta de ensino e aprendizagem.

Pivetti (2012, p.57) afirma o seguinte:

²⁸ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-14-balanco-da-liga-nacional/>

²⁹ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-24-vem-ai-o-jogo-dos-craques/>

³⁰ Treinador de futebol, contratado recentemente pelo Tottenham, clube da primeira divisão inglesa.

De certo modo, o comportamento ou a responsabilidade tática de um jogador, pela sua posição estrutural e pelas suas funções, influenciam tanto o rendimento individual como o coletivo, além de determinar o desenrolar do jogo. Isso nos remete ao conceito de livre-arbítrio, já que qualquer pessoa pode fazer o que bem entender, porém, cada ato estará sob influência de valores e regras sociais éticas. Apesar de ser "livre", o indivíduo tem a consciência de que cada ação tem uma determinada consequência para si e para o meio em que vive.

O autor acima traz para o conceito de tática uma ideia de comportamento, onde a ação individual de um jogador terá interferência direta na ação coletiva, não podendo separar uma da outra no momento do jogo em si. Poderíamos inferir, portanto, que devemos montar aulas ou treinos para o ensino e aprendizagem comportamental do jogador.

Tendo uma partida de futsal um caráter tão dinâmico, mesmo que se tenha planejado o jogo muito antes dele acontecer, levado em consideração os jogadores adversários através de uma visão organizacional, tanto de sua equipe quanto da adversária, trabalhado a questão intelectual do jogador, tentando ajudar na tomada de decisão dentro do jogo, mesmo que se tenha considerado as questões psicológicas e por fim, trabalhado as questões comportamentais (coletivas e individuais), ainda assim não teremos garantia total de sucesso dentro de uma partida, pois a complexidade das ações são variadas. Tentar definir tática e separá-la da técnica estabelecendo parâmetros exatos, seria muito arriscado e perigoso para o processo de ensino e aprendizagem esportiva. Schmitz (1998, p.139) nos mostra o seguinte:

Constata-se a dificuldade de se encontrar um conceito capaz de refletir suficientemente a realidade do acontecimento tático com suas variáveis componentes. Isso decorre, também, da tentativa de se transpor ações práticas que contém um grande número de variáveis, as quais interagem entre si de forma dinâmica, para conceitos teóricos. Consequentemente, fica difícil caracterizar e englobar tudo que envolve o ato tático. Para se evitar restringir demasiadamente a compreensão de tática, amplia-se o conceito.

Um grande desafio que apareceu no horizonte da criação do game para o ensino e aprendizagem do futsal, é justamente o fato de deixar claro que diversos fatores são influenciadores do jogo e certamente o game, não conseguiu abranger neste momento atual, todos fatores. Um forte exemplo são as questões psicológicas, já que será impossível os avatares que fazem parte do contexto da jogabilidade terem expressões faciais, demonstrando algum tipo de sentimento. Nem tão pouco

demonstrar comportamentos de jogo, como por exemplo, o jogo sem a posse de bola, quando a equipe está numa situação de marcação, onde existe a necessidade de uma abordagem correta no jogador adversário e movimentações diversas com coberturas. O game, no atual momento, se avizinha apenas a demonstrar algumas movimentações básicas que fazem parte do ensino e aprendizagem do esporte.

3.4 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE A GAMIFICAÇÃO

3.4.1 Breve Histórico e Definições de Gamificação

Para Deterding et al. (2011), gamificação é o uso de técnicas e artifícios que normalmente são utilizados nos jogos, em processos que não são jogos. O autor mostra que gamificar um procedimento é atribuir a uma atividade características e dinâmicas que os jogos possuem. No caso desta pesquisa, o método que será gamificado é justamente o ensino e aprendizagem do futsal, acreditando ser um excelente caminho para esse procedimento.

Essa técnica teve início dentro do mundo corporativo, mais especificamente na área de Marketing das empresas, como uma forma de fidelizar o cliente, acumulando pontos dentro de um programa para depois serem trocados por recompensas, geralmente em forma de descontos em produtos ou recebimento de algum benefício extra.

Vianna et al. (2013, p.13) destacam o seguinte:

[...] esse conjunto de técnicas tem sido aplicado por empresas e entidades de diversos segmentos como alternativas às abordagens tradicionais, sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos, a familiarizarem-se com novas tecnologias, a agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a tornar mais agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas. Nos últimos anos principalmente, game designers de diversas partes do mundo têm se dedicado a aplicar princípios de jogos em campos variados, tais como saúde, educação, políticas públicas, esportes ou aumento de produtividade.

Com uma visão tão técnica dentro do campo administrativo, mirando obter maiores lucros empresariais, fica difícil entender como utilizar a gamificação na área educacional. Porém, com alguns ajustes e criatividade, este processo passou a ingressar com muita energia o ensino e aprendizagem. Um artifício que carece de um maior aprofundamento, mas acredito ser um caminho apenas de ida.

Para Busarello (2016, p.18) gamificação é definida assim:

*Gamification*³¹ é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos.

Importante salientar que o autor considera fundamental que a gamificação seja utilizada para a resolução de problemas através de cenários lúdicos para a simulação, e talvez nada seja mais lúdico no cenário cultural brasileiro que um espaço simulado de futsal.

Uma definição que talvez se encaixe melhor para tentar explicar o que a gamificação significa, voltada para o ensino e aprendizagem é a que Kapp (2012, p.23) mostra com as seguintes palavras: “o uso de mecânicas, estética e pensamentos dos *games* para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas”³². O autor também aposta na solução de problemas, no engajamento e na motivação como objetivos explícitos da gamificação. Para o articulista, a ideia central não está na tecnologia, mas sim em um local que proporcione a distinção de caminhos de aprendizagem.

Importante diferenciar a gamificação de um jogo, justamente pelo fato daqueles possuírem processos que não são jogos. Apesar de haver várias características de um jogo, as finalidades de ambos são bem distintas. Enquanto a gamificação preocupa-se com o ensino e aprendizagem para solucionar determinados problemas e até mudar comportamentos como vimos anteriormente, os jogos têm objetivos de entretenimento. Ainda para Kapp, os jogos são sistemas nos quais os jogadores se empenham em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade, feedback que resultam em produtos quantificáveis e que despertam reações emocionais.

Koster (2005) mostra que a diversão causada por jogos produz substâncias químicas neurais, como a endorfina, que trazem uma sensação de prazer e estes estímulos certamente fazem com que os jogadores sintam mais necessidade de continuar jogando.

Portanto, a gamificação pode ser uma alternativa excelente para a construção de um produto voltado para a educação. As crianças e os jovens de hoje em dia já

³¹ O autor utiliza este termo em inglês. Existe uma indefinição quanto a sua tradução para o português, comprovando um aumento expressivo de buscas pelo termo na internet.

³² Tradução feita por este autor

nasceram apertando botões e jogando. Para Prensky (2001) esses indivíduos são conhecidos como “Nativos Digitais”. Ainda segundo este autor os nativos digitais já convivem com tecnologias como computadores, Internet, videogames e celulares e aprendem através de métodos de ensinamentos digitais.

Para Fardo (2013, p.65), a gamificação propõe o seguinte:

Como estratégia aplicável aos processos de ensino e aprendizagem nas escolas ou em qualquer outro ambiente de aprendizagem, é utilizar um conjunto de elementos comumente encontrados na maioria dos *games* e aplicá-los nesses processos, com o intuito de gerar níveis semelhantes de envolvimento e dedicação daqueles que os *games* normalmente conseguem gerar. A gamificação também se dispõe a transpor os métodos de ensino e aprendizagem presentes nos *games* para a educação formal.

Engana-se quem acredita que os games são sucesso apenas entre o público infantil. Os adultos também possuem uma grande parcela de contribuição para que este evento tenha esse crescimento social. Um fenômeno que não atinge apenas as crianças, mas também seus pais e porque não dizer os avós.

Ainda, para Busarello (2016), o desenvolvimento de novos produtos e sistemas deve levar em consideração, além dos fatores tecnológicos, a tendência de que a sociedade contemporânea está cada vez mais interessada por jogos.

O próprio programa “Toca e Sai” analisado pela metodologia desta pesquisa, num de seus episódios³³ deixou transparente que os amantes de games não têm idade. Os participantes relataram que adoram jogar esse modelo de jogo digital, claro que relativo ao futebol de campo (existente no mercado), porém deixam exposto que sentem falta de um software que contemple o futsal. Obviamente a ideia não é a construção de um game para entretenimento e venda comercial, mas esperamos que esse produto educacional seja uma ferramenta inédita dentro do mundo esportivo brasileiro, contemplando no caso, o ensino e aprendizagem do futsal.

3.4.2 Gamificação na Educação e na Educação Física

A porta para a educação deve acontecer por todas as habilidades intelectuais do ser humano, sendo que um de seus principais objetivos é fazer com que os

³³ <https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-25-hora-de-verdade-playoffs-na-Inf/>

indivíduos consigam resolver seus problemas com autonomia, liberdade e sem a interferência de ninguém, conseguindo viver em sociedade e contribuindo para um mundo que vem se transformando diariamente através da velocidade com que a informação é recebida atualmente. Segundo Freire (1992), é preciso interagir com a comunidade para se alcançar o desenvolvimento endógeno e processos emancipatórios, transformadores nos quais os sujeitos envolvidos conhecem a realidade e, sobretudo a interpretam e a transformam.

A globalização faz parte da nossa realidade hoje, não podemos ignorar seus efeitos e sua importância, e enquanto educadores é nosso dever entender e não deixarmos que nossos alunos fiquem à margem de interpretações necessárias deste elemento atual do processo evolutivo. Segundo Mattelart (2000), aperfeiçoar o conhecimento da comunicação, como um procedimento de alfabetização midiática, no contexto da globalização é necessariamente “praticar a igualdade e a democracia”.

Educar parece ser uma tarefa natural, já que nascemos e herdamos, além de várias características genéticas de nossa família, seus hábitos e costumes, unidos de valores que são transmitidos em nosso primeiro ambiente social. Para Berger e Luckmann (1985) o organismo humano está ainda desenvolvendo-se biologicamente quando já se acha em relação com seu ambiente. Os autores chamam este momento de socialização primária. A primeira instituição acolhedora da criança é sua família. Com essa institucionalização, já vêm unido seus primeiros hábitos sociais.

Podemos assim imaginar que a outra instituição responsável pela educação seria a escola, pois é o ambiente escolar que a criança tem acesso posteriormente a sua família. Seria, porque entre a família e a escola, nos últimos anos, a tecnologia passou a mediar o conhecimento e informações trazidas para dentro do seio familiar com apenas alguns cliques rápidos e velocidade de transmissão de informações. A tecnologia assim, chega antes da escola na vida social dos indivíduos transformando suas relações.

A escola não pode ficar à margem dos avanços tecnológicos e deixar seus alunos excluídos da utilização de ferramentas atuais de ensino e aprendizagem, mesmo porque seria uma grande incoerência, pois esses mesmos alunos já chegam no ambiente escolar conectados tecnologicamente. Para Barbero (2001), as tecnologias não são simples ferramentas cristalinas; elas não se deixam utilizar de

qualquer modo: são em última análise a concretização da razão de uma certa cultura e de um “modelo global de organização do poder”. E se os games têm uma importância relevante dentro de nossa sociedade, abrir mão desta forma de se mostrar um conteúdo esportivo proeminente socialmente é retroceder na educação.

O período histórico em que as aulas eram meramente expositivas, onde o professor possui um comportamento estático e os alunos uma conduta receptiva, aguardando o conteúdo, parece ser algo muito ultrapassado, ainda mais com jovens tão conectados o tempo todo.

A utilização da gamificação na área educacional vem crescendo, já é uma realidade. O que antes limitava-se as áreas administrativas, para incorporar e fidelizar clientes, hoje busca-se na educação uma atração no ensino e aprendizagem, motivando alunos e os engajando nos conteúdos trabalhados. Para Mattar (2010), o aluno pode aprender com a gamificação sem perceber, devido a imersão naquele espaço virtual apresentado, seu envolvimento com o conteúdo ganha novos relevos adquirindo conhecimento e tornando o processo mais prazeroso.

Porém, a inserção da gamificação dentro da escola não é uma tarefa tão simples quanto parece, pois os professores necessitam de uma capacitação, uma formação continuada que está contemplada na Constituição de 1988 (artigo 206, inciso V) (BRASIL, 1988), estabelecendo a necessidade de planos de cargos e carreiras. Outras Leis e Planos foram criadas para garantir uma formação continuada aos professores, que muitas vezes não funcionam em suas práticas; e apesar das tecnologias fazerem parte da vida de todos os professores fora dos muros da escola, a utilização de meios tecnológicos no interior da instituição escolar ainda precisa de esclarecimentos, já que existem professores formados, e em atuação, nascidos numa geração pré-digital (PRENSKY, 2012), gerando conflitos com estudantes criados no mundo digital, necessitando entender como utilizar os meios tecnológicos para auxiliar na docência.

Já são muitos os trabalhos desenvolvidos com a gamificação, geralmente ligados as disciplinas de exatas, como física, matemática, administração e informática. Alguns exemplos como Marins (2013), Mello (2016) e Gomes (2017a) demonstram essa forte união entre a gamificação e as matérias relacionadas ao ensino e aprendizagem de cálculos ou fórmulas.

Contudo, na Educação Física (EF), os trabalhos com a gamificação até acontecem, mas ainda são muito incipientes. Geralmente limitam-se a utilizar consoles³⁴ de videogames como suporte didático, jogos analógicos (tabuleiros) ou aplicativos de grandes empresas para tentar estimular o movimento, como mostram Junior (2014), Moya e Montero (2015) e Pontin (2017). Não foi encontrado nenhuma pesquisa nacional onde tenha sido construído um software, voltado especificamente ao ensino e aprendizagem de nenhum esporte, utilizando a gamificação como uma ferramenta metodológica de instrução esportiva.

O futsal não possui o mesmo espaço na mídia que o futebol de campo. Inclusive, nosso curso na UFSM, não possui em sua grade curricular uma disciplina que contemple o futsal. Se a escola e o curso de EF na UFSM não oferecerem suporte e recursos tecnológicos, não estará presente no mundo deste público, podendo gerar desinteresse e desmotivação. (LEE; DOH, 2012).

Segundo Machado (2012), é o futsal que integra o universo de ensino de várias escolas. Questões sobre metodologia de ensino ou ensino-aprendizagem estão presentes nesse cotidiano e se faz necessário encontrar novas maneiras de apresentar pedagogicamente o esporte.

O Centro de Educação Física e Desportos (CEFD) da UFSM também necessita de uma ferramenta tecnológica para auxiliar no ensino e aprendizagem do futsal, para não ficar excluído desses avanços, dependendo de Disciplinas Complementares de Graduação (DCG's) para àqueles que desejam se aprofundar no futsal. O game intenta colaborar também com estes futuros profissionais que estão terminando o curso para que não saiam da academia sem um embasamento ideal para enfrentar o mercado de trabalho, haja visto que serão estes acadêmicos os responsáveis pelo ensino esportivo, fazendo parte da primeira formação do professor.

A décadas atrás as possibilidades de movimentos eram variadas, múltiplos locais para brincadeiras, as crianças podiam jogar bola na rua, havia muitos espaços. Existia uma liberdade criativa. As ruas eram berços de craques. Porém com o crescimento das cidades, urbanizações, aumento da insegurança social estes locais migraram para dentro das escolas, escolinhas de futsal e mais especificamente para a EF. Para Machado (2012, p. 26) é possível afirmar que:

³⁴ Vídeo games da 8ª geração existentes no mercado como Playstation (PS), Wii e Xbox.

Parte significativa do universo infantil, que em outras épocas era desenvolvido nas ruas, transfere-se para dentro da escola. O mundo que foi de liberdade de movimento, de experimentação e de prática, se resume à EF, geralmente com poucas horas/aula na semana nestes ambientes, e sob a tutela muitas vezes de professores despreparados.

A tecnologia atrelada a EF encontra um forte obstáculo e resistência na contemporaneidade, pois esses avanços tecnológicos colaboraram para uma falta de movimento por parte de toda uma sociedade. A EF é uma disciplina que possui, justamente no movimento, sua mais forte característica, e a utilização de meios tecnológicos encontra aversão por alguns profissionais, pois há uma ideia de sedentarismo unida diretamente as tecnologias.

Um dos grandes desafios é demonstrar que o game construído serve como apoio para as aulas práticas, simulando em um espaço virtual os movimentos desejados no espaço real, trazendo uma inovação para as exposições do futsal, deixando-as mais divertidas, engajando e auxiliando nos movimentos que serão executados nas práticas, colaborando com a compreensão do jogo. Muitos profissionais de EF, justamente por não terem ferramentas complementares em suas aulas, acabam utilizando uma metodologia antiquada, que é a de largar a bola para os educandos, dividir as equipes e estes jogarem entre si da maneira mais conveniente para os alunos, sem nenhuma explicação prévia.

4 PRODUTO: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO FUTSAL PLAYER

Este autor é um apaixonado por jogos eletrônicos. Acompanho sua evolução desde os primórdios da década de 80, onde podíamos programar em BASIC³⁵ comprando revistas em bancas de jornais e os jogos vinham em uma fita K7³⁶ e rodávamos estas em um antigo gravador. Posteriormente vieram vários consoles e chegando hoje àqueles conhecidos como videogames da 8ª geração. Os jogos (games) fazem parte do nosso cotidiano tornando algumas tarefas diárias mais prazerosas e chamando muito à atenção de nossas crianças e jovens na sociedade. Os seres humanos se sentem atraídos por jogos.

Para Huizinga (2000, p.6) o jogo jamais será abstrato, é muito real e presente na vida de todos os seres humanos, assim ele escreve:

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo.

Esta paixão por games voltou com força a partir do ingresso no programa do mestrado, participando de disciplinas que mostraram as possibilidades existentes na área da gamificação. Um desafio emergiu em minha vida acadêmica, que é o fato de sair de uma perspectiva de jogador, consumidor e apaixonado por videogames para um desenvolvedor de game, tendo um outro olhar com um foco voltado a quem irá utilizar a ferramenta, de uma maneira mais crítica, com uma visão de pesquisador.

Durante minha passagem no Projeto de Ensino, Pesquisa e Extensão intitulado “UFSM na Série Bronze do Futsal Gaúcho” (número registro no GAP 041680) bem como a condição de integrante do grupo de pesquisa da base Lattes intitulado: Análise de Cenários Midiáticos, possibilitou desde 2015 até o ano de 2018, participar de muitos campeonatos universitários, estaduais adulto e de base

³⁵ Linguagem BASIC (Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code) foi desenvolvida por Thomas E. Kurtz e John G. Kemeny, membros do departamento de matemática de Dartmouth. O método foi criado em 1964, pois eles acreditavam que o conhecimento sobre informática era um componente essencial para a construção de um sistema de educação liberal.

³⁶ Antigo meio de armazenamento de informações, muito utilizado na indústria da música.

(sub-20), gerando arquivos de mídias digitais (vídeos) e materiais de estudos para compartilhamento com todos àqueles interessados pelo desenvolvimento esportivo, no caso o futsal. E a gamificação pode ser um excelente caminho para democratizar o conhecimento adquirido.

No Projeto inicial do meu mestrado a intenção era desenvolver um e-book com todo esse material, porém durante as aquisições de créditos (disciplinas) necessários que o Programa de Pós-Graduação exige, em uma das aulas no início do curso, tive contato com textos sobre gamificação. O tema, a paixão pelos games e a ideia de construção de um produto me despertaram, além de uma curiosidade maior sobre o assunto, o desafio de construir um software voltado para o ensino esportivo. E-books sobre futsal já existem, não seria nenhuma inovação. Estes são muitas vezes apenas repositórios de arquivos em PDF, com algumas fotos e links para vídeos no Youtube. Portanto, a gamificação me mostrou um novo caminho, inexplorado e inovador na área da EF no sentido da construção de um produto próprio para o esporte.

Apesar de ter decidido pela construção de uma gamificação, o e-book não foi descartado completamente, pois a possibilidade de um software contendo muitas informações que o e-book teria é real e viável. E assim podemos considerar que temos dois produtos em um só, visto que o “Futsal Player” contempla características de ambos, com textos, vídeos e a gamificação em si. Cabe destacar que não será usado nenhum arquivo PDF, todos os textos são de autoria do grupo de estudos ligado ao Laboratório de Análise em Cenários Esportivos na Mídia (LACEM) não havendo nenhum link que levará o usuário para fora do ambiente gamificado, tornando o software realmente livre e gratuito.

Com o nome definitivo de “Futsal Player”, o software construído tem a intenção de contribuir com o ensino e aprendizagem do futsal, um esporte muito praticado em todo território nacional. Uma ferramenta pioneira na área esportiva que procura preencher uma lacuna na formação dos acadêmicos do CEFD da UFSM, auxiliar também àqueles profissionais que já estão formados bem como todos os alunos que se interessarem pelo game.

O próximo passo foi decidir em qual ferramenta seria desenvolvido, e a game engine Unity foi o escolhido, por ser gratuito quando utilizado para fins educacionais, possuir suporte com uma comunidade ativa, criar jogos em 2D e 3D,

possuir diversos tutoriais e permitir publicar os jogos produzidos em diversos sistemas e plataformas, atingindo um número maior de pessoas.

O ambiente virtual desenvolvido, onde o usuário simulará os movimentos das lições indicadas, é uma quadra de futsal, o que se acredita ser um local de atração da atenção e engajamento, haja visto que em nosso país faz parte da nossa cultura esta atmosfera futebolística, simulando um espaço de jogo real. A estética é uma característica importante da gamificação, aproveitando a aparência visual que foi construída para melhorar a interatividade do usuário com o esporte.

Importante salientar que a gamificação no “Futsal Player” acontecerá justamente neste engajamento, na motivação, na interação, na simulação dos movimentos promovendo o aprendizado necessário para a prática esportiva, colaborando na solução de problemas que possam surgir no jogo real. Motivar a ação do usuário é o artefato fundamental do que foi construído. Envolver o usuário numa experiência esportiva através deste produto tecnológico criado para que sua participação seja muito significativa.

O usuário poderá receber 10 (dez) troféus ao longo da utilização do “Futsal Player” no atual momento em que se encontra o game, que descrevo abaixo:

1. Efetuar a troca ala pivô;
2. Efetuar a movimentação conhecida como Redondo;
3. Cumprir a movimentação na marcação zona;
4. Cumprir a movimentação na marcação individual;
5. Ver todas as lições teóricas;
6. Executar todas as lições;
7. Entrar 3 (três) vezes no game;
8. Fazer alguma movimentação na ferramenta “Prancheta”;
9. Colocar o volume no máximo;
10. Ter todos os outros 9 troféus anteriores.

Porém, o sistema de pontuação e recompensa que o “Futsal Player” apresenta não deve ser considerado como o fator mais preponderante do software. Isso seria uma diminuição do termo gamificação. Receber distintivos, troféus, estrelinhas ou qualquer outro tipo de recompensa não configura o desejado como sendo o mais importante a ser alcançado no aplicativo. Para Kapp (2012), estes

símbolos são os elementos menos emocionantes e úteis dos jogos, porém muitas pessoas rotulam essas recompensas como gamificação. Para o autor o verdadeiro pensamento da gamificação é o engajamento, a motivação, a resolução de problemas que são características importantes que devem ser trazidas ao relevo.

O game passou por diversas alterações em seu desenho do espaço principal do jogo, a quadra virtual. Sempre pensando numa melhor jogabilidade. Temos que pensar nos usuários que utilizarão o software em aparelhos como celulares e tablets, ou seja, em equipamentos que serão utilizados na horizontal e com tecnologia de toque. Como exemplo, a Figura 4 mostra o primeiro gráfico desenvolvido, que possuía os botões de jogabilidade na parte inferior da tela:

Figura 4 - Imagem do primeiro ambiente virtual desenvolvido para o “Futsal Player”.



Fonte: Autor.

O ambiente deve ser um local de engajamento, intercâmbio e propiciar ao usuário um conforto para a utilização daquele espaço. Sua jogabilidade deve ser facilitada e cômoda aos jogadores. Para isso surgiu a necessidade de se estudar um pouco mais sobre a Ergonomia.

Para Merino (2015, p. 20) a Ergonomia não serve apenas para estudos sobre condições de trabalho, assim ele escreve:

A ergonomia não se limita ao trabalho, quer o consideremos no seu sentido restrito, de trabalho produtivo e assalariado, quer no seu sentido mais amplo, de atividade obrigatória. A ergonomia é útil na concepção de brinquedos, no esporte, no vestuário, no projeto da informação, no mobiliário, nos softwares, dentre inúmeras outras aplicações.

Portanto, como a Figura 4 mostra, quando testamos em aparelhos móveis a jogabilidade, percebemos por exemplo, a ineficiência do botão mostrado com a seta do mouse na figura, o botão “Play”³⁷, responsável pelas movimentações, pois no momento que desejamos clicar nele, por vezes, nossos dedos raspavam nos outros botões ou dependendo do tamanho do equipamento, como tablets, ficava praticamente inviável o alcance deste botão.

Assim modificamos sua ergonomia, retirando os botões deste espaço inicialmente disposto para outros locais, como a figura 5 mostra:

Figura 5 – Modificação ergonômica.



Fonte: Autor.

Desta maneira, como a figura acima mostra, o usuário não retirará suas mãos do aparelho, ficando disposto os comandos em um estilo ajustado aos equipamentos portáteis existentes hoje no mercado, facilitando a jogabilidade.

Ainda na questão de equipamentos que funcionam com o sistema de toque, como nos celulares, outro problema surgiu durante a utilização destes, quando houve a necessidade de indicar para o avatar o local para onde ele deveria movimentar-se. No momento que indicávamos a posição através do toque, a câmera

³⁷ A funcionalidade deste botão será apresentada no próximo capítulo (5).

movimentava o ambiente virtual (quadra) dificultando completamente a movimentação do avatar e visualização por parte do usuário. Houve a necessidade de um travamento da câmera. A solução para o problema descrito foi o acréscimo de um botão na parte superior da interface, em um formato de câmera, com a função que permite ao usuário travar ou permitir a leitura da entrada de dados do usuário para o movimento.

Podemos observar também, além da modificação da câmera demonstrada na figura 5, uma diferença entre os desenhos das canchas da gamificação. Na figura 4 não existia uma arquibancada virtual, já na figura 5 é possível verificar uma grande alteração entre os ambientes com a inserção deste espaço existente em quadras reais. Foi possível, inclusive, acrescentar placas publicitárias no espaço e os nomes relacionados ao posicionamento dos avatares na partida.

Outras dificuldades foram encontradas, listarei mais algumas bem como suas soluções descobertas para exemplificar todo o trabalho que foi desenvolvido no quadro 1:

Quadro 1 – Processos

(continua)

| Problema | Solução |
|--|---|
| <i>Movimentação do personagem na quadra:</i> com a necessidade de esperar a interface responder a eventos de mobile e Personal Computer (PC), a movimentação acabou sendo um problema, pois às vezes, era possível mandar o jogador ir para posições abaixo da quadra; | Foi criada uma <i>mesh</i> ³⁸ de pontos sobre a quadra para servir como auxiliar e interceptar os eventos e então projetar as posições na quadra; |
| <i>Dimensionar os vídeos para o player:</i> visando atingir o maior número de usuários possíveis, é necessário utilizar a menor quantia de recursos computacionais, como memória RAM nesse caso; | Os vídeos foram comprimidos utilizando H.265. no formato MP4; |
| <i>Sincronização dos jogadores:</i> para criar um jogo onde o usuário possa praticar conceitos técnicos/táticos do futsal foi necessário criar um modelo de partida por turnos. Como a maioria dos jogos de esporte possuem fluxo contínuo, seria necessário fazer adaptações para os avatares executarem ações simultâneas; | Baseamos o modelo de movimentação em jogos de RPG ³⁹ , onde o usuário seleciona todas as ações de seus avatares, e então "passa sua vez", para que todos os comandos sejam executados em uma janela de tempo, concluindo assim a movimentação desejada para cada avatar; |

³⁸ Termo utilizado para designar a engrenagem, interações dos avatares no ambiente virtual.

³⁹ RPG - termo conhecido no mundo dos games como sendo "Role Playing Game", ou seja, jogo de interpretação de papéis.

| | |
|--|--|
| <p><i>Controle da câmera rotacional:</i> para que o usuário consiga movimentar a câmera de uma maneira fácil e intuitiva, obtendo uma visualização em uma perspectiva central do ambiente de jogo (quadra de futsal), tanto em dispositivos mobile quanto em um PC;</p> | <p>Através do uso de função matemática para descrever o movimento, utilizando o espaço 3D (x, y, z), foi possível deixar de maneira mais simples a movimentação da câmera pelo usuário. Equação: $\text{NovaPosição} = \text{AntigaPosição} + \text{InputJogador} * \text{VelocidadeMovimento} * \text{rotaçãoCamera};$ Onde: NovaPosição, AntigaPosição, InputJogador, são vetores no formato, (X,Y,Z); VelocidadeMovimento, um escalar; rotaçãoCamera um quaternion.</p> |
| <p><i>Chute e passes:</i> selecionar um ponto alvo para passes e chutes às vezes os jogadores acabavam selecionando pontos na quadra, e o algoritmo acaba colocando o ponto embaixo da quadra, fazendo assim que o jogador não consiga chutar para a posição desejada.</p> | <p>Foi usada uma correção, para que o plano limite fique na altura 0, ou seja, a altura da quadra. Caso a interface detecte um ponto abaixo, ela irá projetar esse valor para a altura 0. Assim evitando que os jogadores tenham problemas com chutes e passes.</p> |
| <p><i>Posse da bola:</i> muitas vezes, os jogadores acabam perdendo a bola por fazerem curvas mais acentuadas ou mudarem de direção de maneira mais brusca.</p> | <p>Para fins de ensino, foi definido que exceto em casos de chute, passe ou tomada de bola pela equipe adversária, o jogador iria manter o controle e domínio da bola.</p> |
| <p><i>Inteligência Artificial:</i> os jogadores do time adversário precisam simular jogadores reais. Dessa maneira, está sendo criada uma árvore de decisões para que os jogadores sigam táticas e movimentações como em um time. Porém todos ficam aguardando a tomada de decisão dos companheiros de time, o que faz com que nenhum jogador faça um movimento.</p> | <p>Solução ainda não encontrada;</p> |
| <p><i>Lições de marcação:</i> A definição de métricas que possam ser descritas para avaliar se uma movimentação de marcação foi efetiva ou não, está sendo um grande desafio, visto que são muitos fatores que interferem, nos momentos defensivos, correspondentes a movimentação sem a posse de bola:</p> <ul style="list-style-type: none"> - são complexos demais para análise ou exigiriam muitos testes e verificações para validar uma única jogada tornando o jogo lento e não-responsivo, inviabilizando o resultado; - movimentos complexos foram abstraídos do jogo para simplificar o uso para crianças de todas as idades conseguirem jogar; - apresentam uma taxa muito grande de falha na verificação, dizendo que uma marcação que, visivelmente não seria efetiva, acabou passando no teste. | <p>Solução ainda não encontrada;</p> |

Além de todos os problemas encontrados, existe também a necessidade de termos conteúdos esportivos voltados para dois momentos distintos de um jogo de futsal, que são respectivamente, quando a equipe está com a posse de bola e outro momento quando a equipe está sem a posse de bola. Assim sendo, como exemplo, cito a necessidade dos 4 (quatro) jogadores de linha (avatars) fazerem movimentos síncronos, quando estiverem com a posse de bola, buscando realizar o movimento solicitado para alcançar o objetivo pretendido dentro daquela lição; para que isso ocorra precisamos encontrar o algoritmo para àquele movimento específico e tem sido esse um grande obstáculo. Mas talvez a maior barreira, seja o jogo sem a posse de bola, pois é um conteúdo diretamente relacionado com o momento da marcação, necessitando fazer uma abordagem para não cometer faltas, movimentações de coberturas, cruzamentos entre jogadores e retornos defensivos. Precisaríamos de avatares com inteligência artificial.

O aplicativo foi testado entre os acadêmicos de EF da UFSM matriculados na DCG no CEFD intitulada “O Ensino do Futsal Via Moodle”, com uma carga horária total de 60 (sessenta) horas no segundo semestre de 2020. Inserida dentro de uma tarefa na Unidade 2 do cronograma (Anexo 3), foi questionado aos alunos se o game “Futsal Player” auxilia no ensino e aprendizagem esportiva.

Importante salientar que desenvolvemos essa pesquisa sem nenhum fomento, ou seja, todos os custos estão ocorrendo por conta deste autor. Aquisições de equipamentos que deem suporte a construção do game, manutenções necessárias nos hardwares estão sendo custeados com recursos próprios.

5 MANUAL DO GAME

Este capítulo tem a intenção de demonstrar para o usuário como o game “Futsal Player” funciona, suas telas, suas lições (fases) e funcionalidades, passando por etapas em um processo de aprendizagem, assim como também uma breve relação entre atacar e defender na didática esportiva, colaborando com a compreensão do jogo, desmistificando alguns conceitos midiáticos e saindo da esfera do senso comum. Um subproduto necessário para ajudar na utilização do produto da pesquisa.

A primeira figura abaixo mostra a tela inicial do game, quando o usuário executar o seu primeiro acesso ao “Futsal Player” ele fará um cadastro, escolherá seu avatar para iniciar toda jogabilidade.

Figura 6 – Tela inicial do game.



Fonte: autor.

Após o cadastro e escolha do avatar, o usuário poderá escolher as opções abaixo, iniciando a utilização do game.

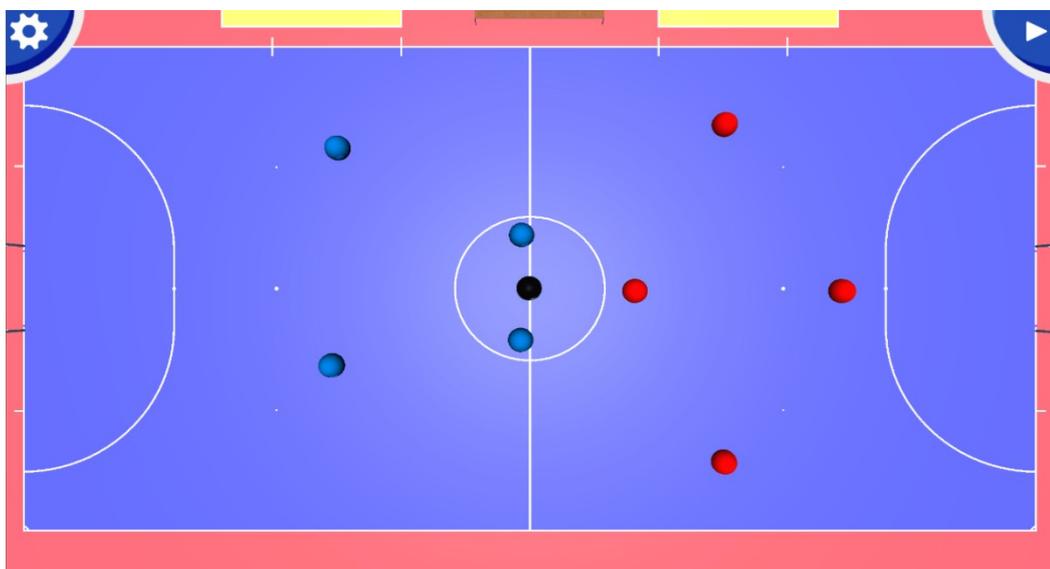
Figura 7 – Início após cadastro.



Fonte: autor.

Iniciando pelo botão chamado de “Prancheta” que levará o usuário para uma tela (figura 8) que simulará virtualmente uma ferramenta utilizada no futsal, pelos professores/treinadores, nas aulas e em jogos para demonstrar as movimentações que a equipe poderá realizar, bem como movimentações dos adversários. Geralmente estas pranchetas analógicas contém jogadores de imãs ou também são utilizadas canetas específicas.

Figura 8 – Prancheta.



Fonte: autor.

Talvez uma das características mais interessantes que podemos destacar no game neste espaço chamado de “Prancheta” é o fato de que será um local virtual onde os usuários poderão criar jogadas novas, inventar movimentações, construir atividades em conjunto, salvar e levar para a aula/treino e testar na prática a criatividade do usuário. As relações entre atacar e defender dentro de uma partida poderão ser exploradas virtualmente sem restrições, inclusive com materiais utilizados em aulas/treinos, como por exemplo, cones e bolas.

Figura 9 – Ensino/Aprendizagem/Treino.



Fonte: autor.

Clicando no botão mostrado na Figura 9 entraremos no espaço destinado as lições que o game traz, assim como toda a jogabilidade proposta no produto e sua funcionalidade com relação ao ensino e aprendizagem do futsal. O usuário será levado para a tela abaixo:

Figura 10 – Botão lições.

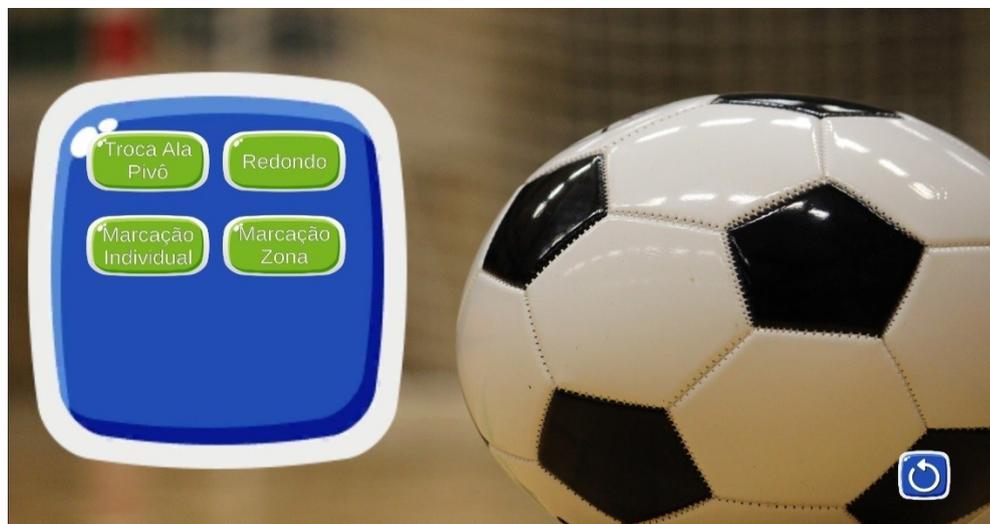


Fonte: autor.

O botão “Lições” (figura 10) é o espaço destinado para potencializar o aprendizado inicial do usuário no futsal. Este local conterá informações através de textos e vídeos democratizando informações colhidas dentro do Projeto que este autor trabalhou. Nesta área do game a intenção é demonstrar as movimentações básicas do futsal, para que posteriormente o usuário possa executar dentro da própria aula/treino/jogo, unindo a prática virtual com a prática real.

Portanto, após clicar no botão “Lições”, o usuário será levado para a seguinte tela:

Figura 11 – Tela das lições.



Fonte: autor.

Neste ambiente do game o usuário poderá escolher a lição que deseje executar, não tendo uma ordem definida. A possibilidade de qualquer escolha do conteúdo é livre não tendo nenhuma perda de aprendizagem iniciando por qualquer que seja o conteúdo.

Caso o usuário escolha, como a figura 11 demonstra, a lição “Troca Ala-Pivô” a seguinte tela será apresentada:

Figura 12 – Tela da lição “Troca Ala-Pivô”.



Fonte: autor.

Nesse momento o usuário acessou a Lição “Troca Ala-Pivô”. Do lado esquerdo da tela podemos ver um texto explicando a movimentação, seu objetivo, bem como os instantes em que pode ser utilizado esta troca dentro do jogo. Na caixa de texto há um botão de rolagem para que o usuário possa ler todo o conteúdo. Do lado direito na parte superior temos um vídeo mostrando a movimentação bem como suas possibilidades de passe. Na figura capturada para ser exemplificada aqui, temos o exemplo 2, porém na parte inferior direita da tela o usuário poderá escolher outro exemplo, tendo alguns vídeos de jogos reais da equipe de futsal da UFSM, que este autor dirigiu enquanto integrante do Projeto. Por fim, o botão localizado na extrema direita, uma setinha em círculo, retorna para a tela das lições.

Importante salientar que essa lição tem a intenção de esclarecer informações de um momento do jogo onde a equipe tem a posse de bola, porém é possível verificar a relação entre atacar e defender existente, mesmo que a intenção seja mostrar uma movimentação com a bola, existe uma oposição e no vídeo mostrado

como exemplo, de um jogo real, esta relação é bem exposta, pois dependendo da marcação do adversário é que se estabelecerá o objetivo da movimentação.

Retornando a tela anterior teremos novamente as lições (figura 11) podendo escolher um outro conteúdo, ou o usuário poderá dar seguimento na jogabilidade, indo para a tela do game, podendo colocar em prática àquilo que ele acabou de estudar. É só clicar no botão localizado na extrema direita, uma setinha em círculo, retornando para a tela mostrada na figura 10.

Digamos que o usuário executou a lição “Troca Ala-Pivô” e deseja praticar utilizando o game, para fixação do conteúdo e dando continuidade na gamificação. Portanto, quando ele retornar a tela mostrada na Figura 10 ele pode clicar no botão “Treinos com bola”. Clicando neste, o usuário será levado para a tela demonstrada na figura 13.

Figura 13 – Início da prática virtual.



Fonte: autor.

No lado superior esquerdo aparecerá o avatar escolhido no início do cadastro dentro de uma galeria que será disponibilizada. Ainda estamos analisando junto a Unity a possibilidade de o usuário inserir sua própria foto.

Também é disponibilizado o seu nível dentro do game e sua pontuação através de símbolos. No caso exemplificado acima, o usuário executou a lição “Troca Ala-Pivô” anteriormente, portanto aparece para ele uma estrela amarela no espaço correspondente, indicando que o acesso a lição teórica aconteceu, estando

apto a entrar na quadra virtual podendo, o usuário, colocar em prática através do game seu conhecimento adquirido.

Portanto, para colocar em prática e jogar acessando a quadra virtual, é só clicar no botão mostrado na figura 14:

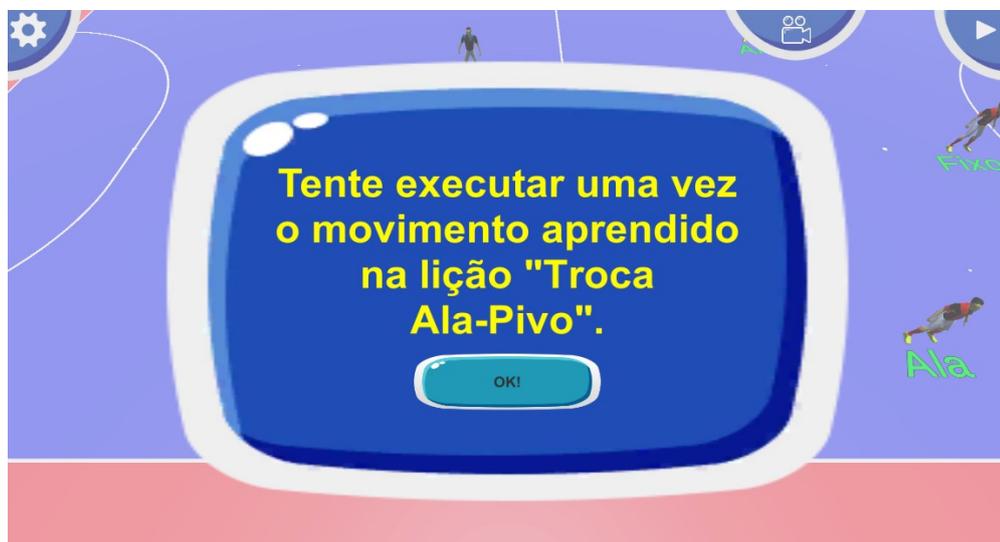
Figura 14 – Botão para iniciar a prática virtual.



Fonte: autor.

Após clicar no botão mostrado na figura 14, o usuário será levado para a quadra virtual conforme figura 15.

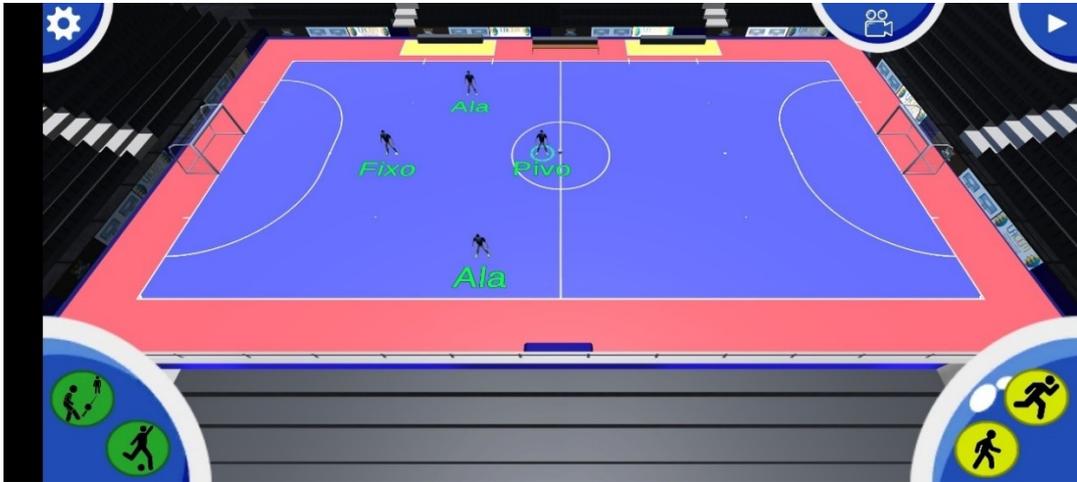
Figura 15 – Mensagem inicial da lição.



Fonte: autor.

Clicando no botão “OK,” a quadra virtual será exibida conforme a figura 16.

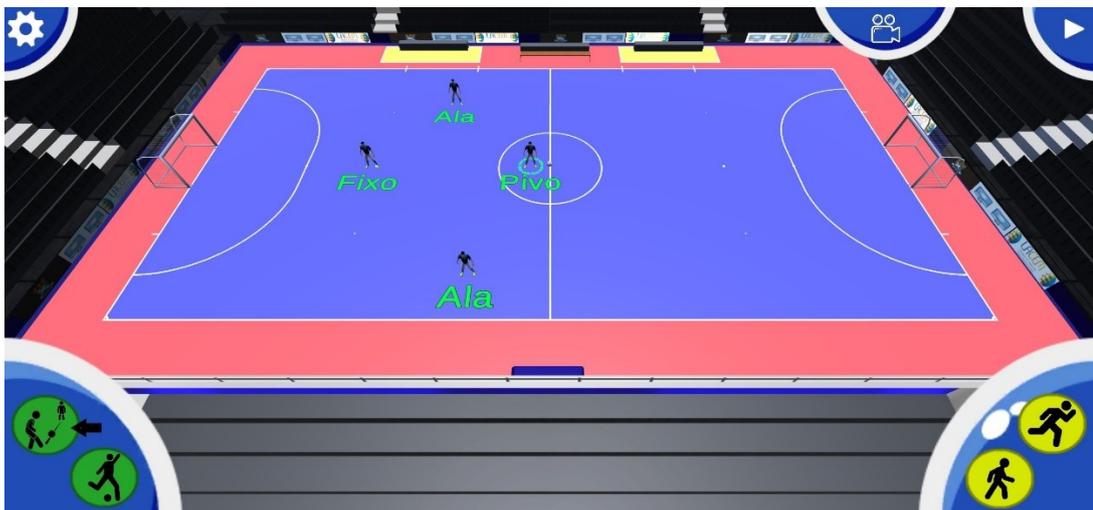
Figura 16 - Ambiente para a prática virtual.



Fonte: autor. Como escrito anteriormente, o ambiente virtual desenvolvido, onde o usuário irá simular os movimentos das lições indicadas, é uma quadra de futsal, o que se acredita ser um local de fascinação, atenção e engajamento, pois em nossa cultura esta atmosfera esportiva é muito atrativa.

Para efetuar um passe entre os avatares o usuário deverá clicar sobre o avatar que estiver com a bola, posteriormente clicar no botão localizado no canto inferior esquerdo, que está na cor verde mostrado na figura 17.

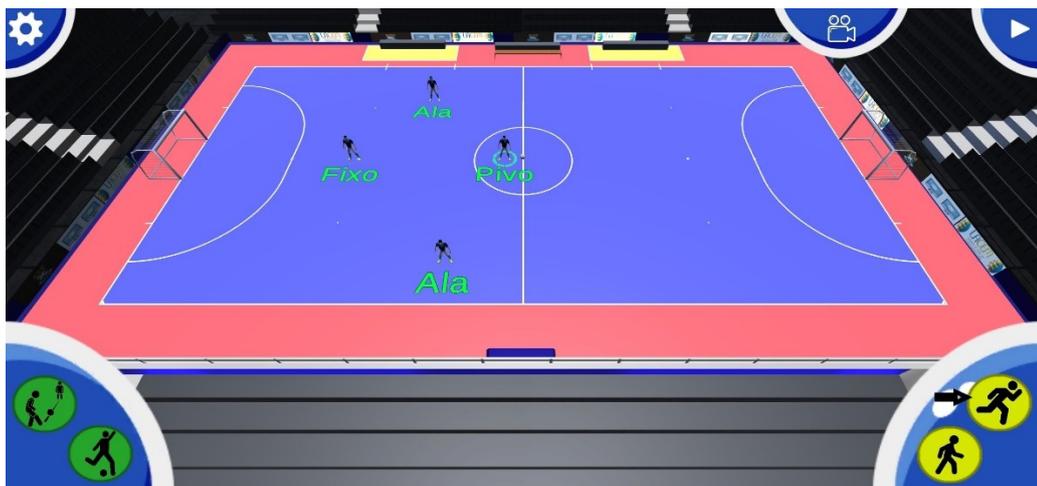
Figura 17 – botão para efetuar um passe.



Fonte: autor.

Posteriormente, clicar no avatar que deseja receber esse passe. Definido o passe, o usuário precisará definir o movimento daquele avatar que executou o passe, bem como os movimentos dos outros avatares. Neste momento, temos os botões localizados no canto inferior direito do game, indicados com a cor amarela demonstrados na figura 18.

Figura 18 – Botões para movimentar o avatar/jogador.



Fonte: autor.

Importante salientar que os locais das movimentações futuras deverão ser assinalados pelo usuário, pois, como não encontramos solução para as questões de inteligência artificial, decidimos por fazer os movimentos como nos jogos RPG (explicados no quadro 1 desta pesquisa). A figura abaixo mostra um exemplo de indicação de local para onde o avatar deve se locomover.

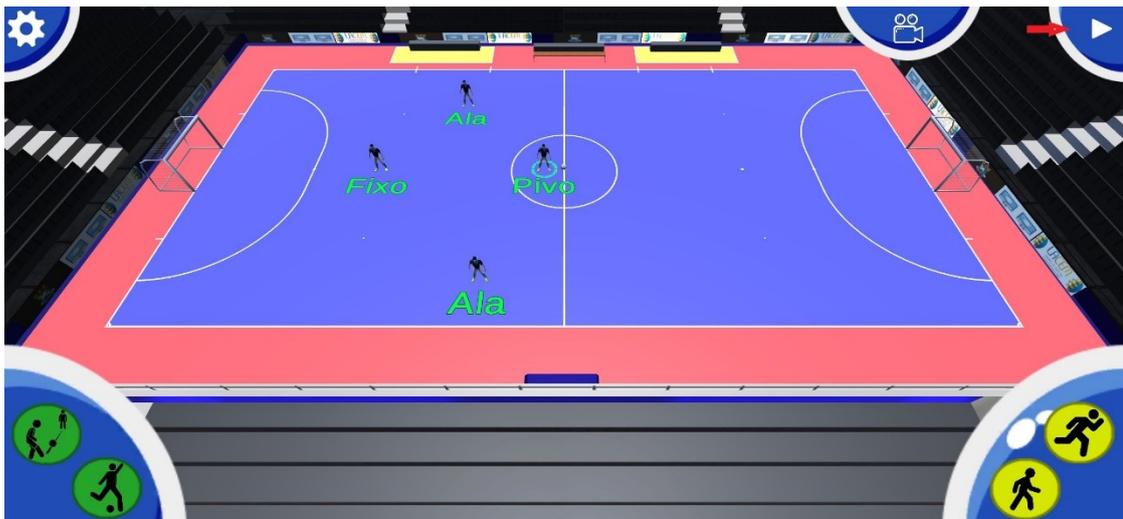
Figura 19 – Local futuro de posicionamento do avatar.



Fonte: autor.

Definido o passe e todos os movimentos dos avatares, o usuário precisará clicar no botão “Play” que se encontra no canto superior direito da tela, como mostrado na figura 20.

Figura 20 – Botão Play.

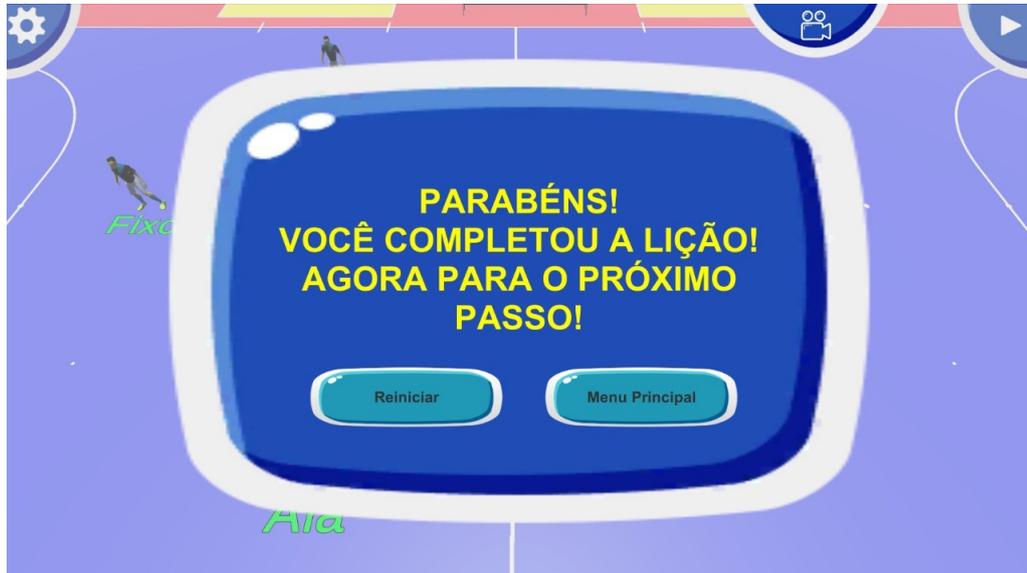


Fonte: autor.

No momento em que o usuário clicar no botão “Play”, tanto o passe ou passes quanto as circulações marcadas anteriormente serão executadas simultaneamente efetuando assim a movimentação pretendida.

Caso o usuário tenha acertado a movimentação, a seguinte mensagem da figura abaixo aparecerá:

Figura 21 – Mensagem de que o usuário acertou a movimentação virtual.



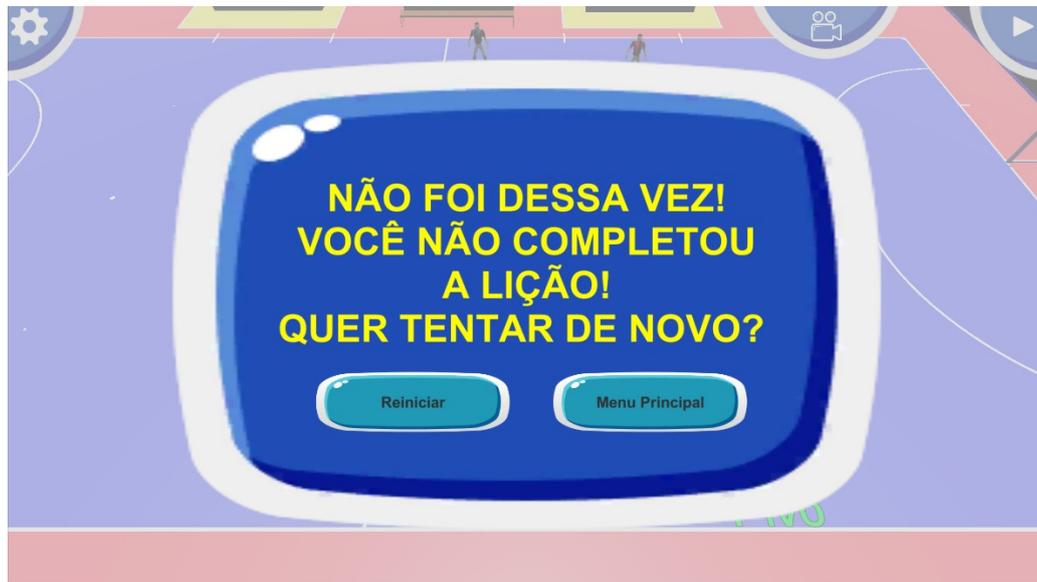
Fonte: autor.

O usuário receberá um troféu, que ficará armazenado em sua galeria. Figura 14.

Como escrito anteriormente no capítulo 4.3 deste trabalho, não podemos reduzir a gamificação a troféus ou pontuações e sim a um engajamento, uma motivação através de uma simulação virtual, o que acreditamos que neste momento acontecerá.

Se o usuário errar a movimentação para àquela lição que ele se propôs a executar, em nosso exemplo aqui, a “Troca Ala-Pivô”, aparecerá uma mensagem de que ele não conseguiu adimplir a tarefa.

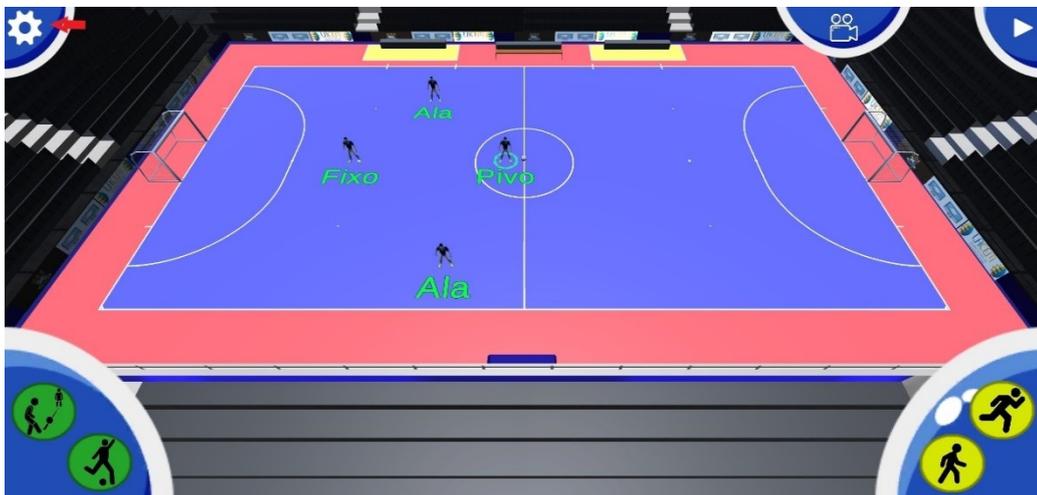
Figura 22 – Mensagem de erro na movimentação.



Fonte: autor.

Porém, em qualquer momento ele poderá acessar o Menu Principal.

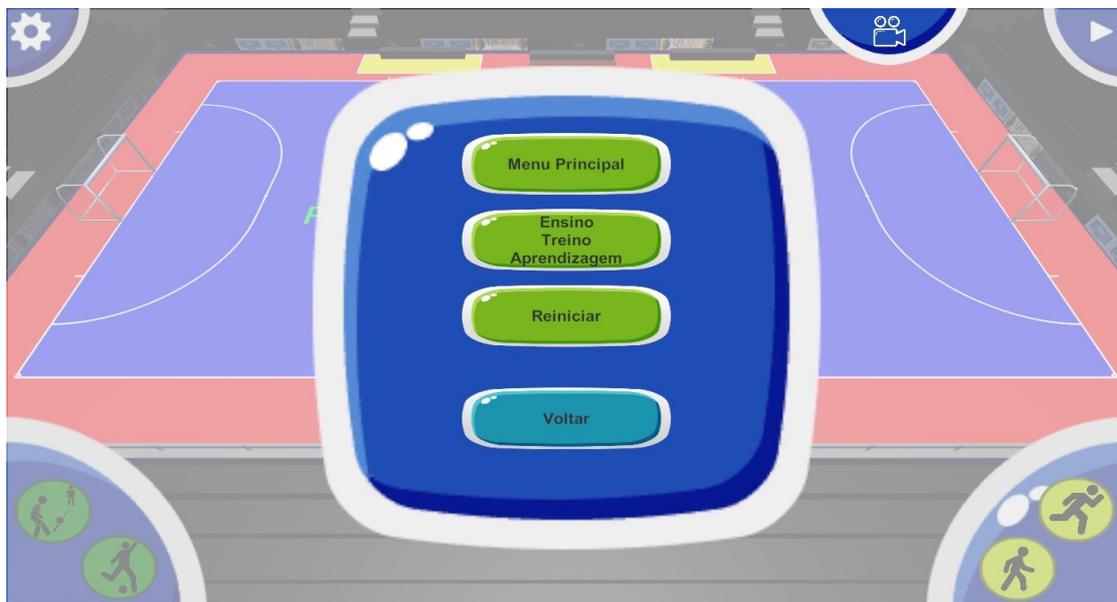
Figura 23 – Botão menu.



Fonte: autor.

Clicando no botão "Menu", aparecerá uma tela com algumas opções para o usuário, mostrada na figura 24.

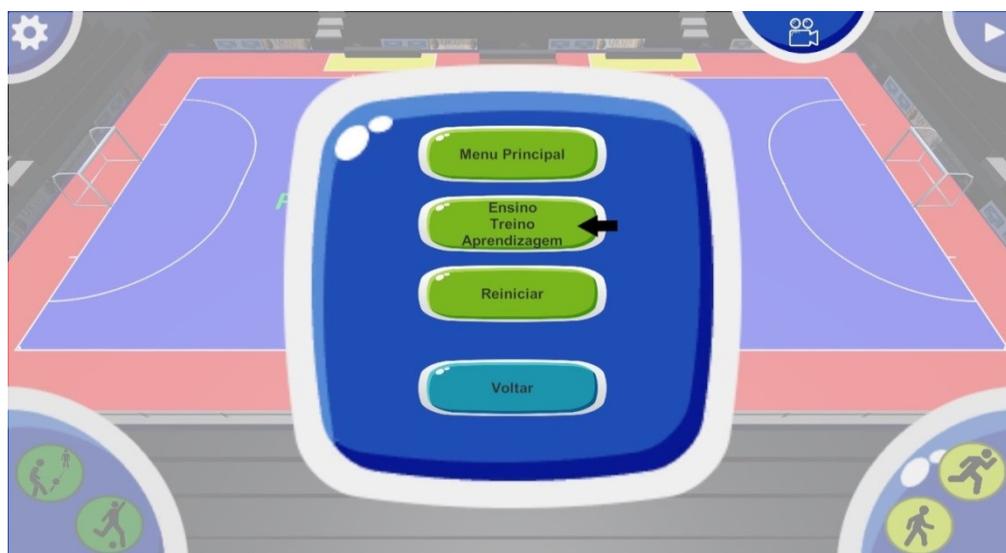
Figura 24 – Opções do menu.



Fonte: autor.

O usuário terá a possibilidade de refazer a movimentação, os avatares retornarão em suas posições iniciais e todo o processo pode ser repetido até o acerto. Acertando a movimentação, o jogador ganhará um troféu, mas se o usuário ficar em dúvida quanto à movimentação e quiser saber o motivo de seu erro e desejar assistir novamente à lição, ele poderá clicar no botão que aparece neste mesmo “Menu”, chamado de “Ensino/Treino/Aprendizagem”, conforme figura 25.

Figura 25 – Retorna à lição desejada.



Fonte: autor.

Caso o usuário deseje, ele poderá também retornar ao Menu Principal, que podemos visualizar na mesma figura 25, o que fará aparecer a seguinte tela:

Figura 26 – Tela inicial do game.



Fonte: autor.

Voltando à tela inicial, como mostra a figura 26, o usuário poderá entrar no espaço destinado às opções. Neste menu o jogador determinará algumas opções de jogabilidade, como idioma do game, som, configurações de tela.

Figura 27 – Botão opções.



Fonte: autor.

Neste espaço, o usuário, além de escolher o idioma e sons, também poderá resetar todo seu progresso.

6 CONCLUSÃO

Os requisitos esportivos passados de uma geração para a outra são constituintes de uma dada cultura. Eles não devem ser esquecidos ou deixados à margem em um processo de desenvolvimento. Decorre do envolvimento com o aspecto cultural a necessidade de se relacionar o conhecimento pregresso com a efetiva atuação prática. Portanto, o campo acadêmico torna-se promissor para a exploração contextualizada do fenômeno esportivo e da sua relação com as Tecnologias Educacionais em Rede em nossa sociedade.

Precisamos considerar o uso das tecnologias no mundo globalizado, portanto deseja-se com esta pesquisa fazer com que o ensino do futsal fique mais atrativo para os jovens e que tenhamos uma ferramenta na formação acadêmica e escolar que contribua com a EF levando o conhecimento esportivo para estes ambientes. É necessário pensarmos em novas metodologias educativas no esporte para que a EF não fique refém apenas das formatações encaminhadas por conteúdos transmitidos pela mídia, formando um juízo de valor que dificulte o entendimento esportivo.

As tecnologias digitais, através da gamificação, utilizadas para colaborar com o ensino e aprendizagem esportiva, apresentam novas perspectivas de organizações curriculares para a EF, alcançando uma maior autonomia não só para professores, mas principalmente para os alunos que se sentirão atraídos pela união entre praticar de maneira virtual e real. O que remexe com a realidade e amplia a sua disposição em diferentes contextos de ensino.

Através de uma análise executada em um modelo midiático que está em evidência conhecido como PD, o programa “Toca e Sai” foi o escolhido justamente pela sua pauta ser totalmente voltada para o futsal, e sua importância para colaborar com o entendimento de alguns conteúdos relacionados ao ensino esportivo está presente em vários programas. A metodologia cartográfica trouxe segurança para o mapeamento das informações que contribuíram com a construção de textos, vídeos e subsídios que compuseram o game.

Os elementos midiáticos trazidos pelo sistema jornalístico e sua capacidade em formar opiniões referentes ao ensino esportivo, foram determinantes para a problematização trazida nesse trabalho, sendo considerado uma imbricação complexa e muitas vezes dificultando o entendimento referente a compreensão do próprio jogo. Assim, o sistema educacional esportivo, que possui seus próprios

conteúdos, sofre interferência direta do campo social comunicacional. Quando isso acontece é necessária uma análise para que as informações trazidas ao grande público não formem um único juízo de valor unidirecional.

A organização e estruturação de um game, chamado de “Futsal Player”, intenciona democratizar informações colhidas, através de vídeos e textos, e transformar o conhecimento obtido através da prática em um Projeto de Ensino, Pesquisa e Extensão na UFSM, em uma gamificação que pode ser acessada em qualquer equipamento existente, a exemplo dos celulares, hoje, tão difundidos em nossa sociedade.

Especificamente na EF, existe um certo preconceito quanto ao uso das tecnologias, ainda mais quando se fala em games, pois associa-se muitas vezes estes ao sedentarismo, a falta de movimento, e o movimento é objeto de estudo nesta área. Porém a ideia aqui é criar uma ferramenta que auxilie o esporte, e não que substitua a atividade física. Um instrumento que consiga trazer um entendimento sobre os movimentos e a relação com o jogo, aliando a movimentação virtual a real que será realizada posteriormente, algo inédito em nossa área.

Entender que tanto os futuros professores que ingressam no curso de EF na UFSM, quanto as crianças e jovens na escola, carregam saberes anteriores a essas instituições, é de primordial importância. As interações com as tecnologias são constantes no universo destes públicos e não devemos ignorá-los. Negar a tecnologia neste contexto parece ser um grave erro educacional.

Uma característica importante da construção do “Futsal Player” é a possibilidade de ser socializado com os usuários, e esses poderão levar e utilizar o aplicativo em qualquer lugar. Diferente dos trabalhos encontrados sobre gamificação na EF, que muitas vezes são utilizados consoles de videogames, jogos analógicos onde os alunos somente os utilizam in loco; o “Futsal Player” tem a intenção de acompanhar o usuário aonde ele for, possibilitando um aprendizado constante e divertido, fora dos muros das escolas, além de poder também criar movimentos novos e levá-los para a prática.

Esperamos que não seja enfrentado apenas como um dispositivo motivacional, engajando os alunos, e sim que seja um catalisador de conhecimentos existentes e os animem a pensar em novas movimentações e maneiras de jogar futsal (uma consulta imediata e regular). A importância dos usuários se sentirem protagonistas de sua aprendizagem também traz grandes expectativas quanto ao

“Futsal Player”. O game também perspectiva a diluição de preconceitos, considerando que muitos educadores não dão a devida importância as tecnologias digitais atualmente.

O software foi compartilhado entre os acadêmicos de EF da UFSM matriculados na DCG no CEFD intitulada “O Ensino do Futsal Via Moodle”, no segundo semestre de 2020. Inserida numa tarefa na Unidade 2 do cronograma, foi questionado aos alunos se o game “Futsal Player” auxilia no ensino e aprendizagem esportiva. A disciplina possui 60 (sessenta) alunos matriculados, dos quais 11 (onze) utilizaram o game e responderam ao questionamento até a data de encerramento desta pesquisa, pois a tarefa supracitada pode ser entregue até o final da disciplina, que ocorrerá apenas em fevereiro de 2021. Os acadêmicos foram unânimes, informando que todos acreditam no potencial de colaboração virtual, para a movimentação real, que o aplicativo traz e na sua atração e engajamento.

Uma ampliação na validação do game com um número (N) maior de participantes será objeto de apreciações futuras, considerando o exposto anteriormente, bem como a possibilidade de um exercício mais efetivo, no que se refere a uma utilização regular das ferramentas oferecidas dentro do aplicativo e na continuidade da oferta da disciplina para os próximos semestres.

Considerando que a solicitação fundamental do game é a relação com diferentes níveis de ensino e aprendizagem, cabe ponderar que a associação direta com esses ambientes é necessária para a validação do aplicativo. No momento das dificuldades geradas pelo contexto pandêmico, as ações mais importantes para a validação tornaram-se inviáveis, o que acaba retardando e atrasando os processos de consolidação.

Cabe considerar que, no processo de construção do game os primeiros pontos de ancoragem que estão requisitos para o jogo de futsal, encontram-se bem definidos. No entanto, no progresso de desenvolvimento restam ainda uma série de incrementos para a melhoria do dinamismo e articulação do jogo com aspectos da realidade do mesmo: impossibilidade do uso imediato da inteligência artificial, maior suporte de equipamentos para transferência de movimentos específicos do jogo de futsal, recursos financeiros, um feedback consistente para melhoria de estruturação do game e fundamentalmente a formação de uma equipe diversificada e especializada para concretização do produto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000.

ALVES, T. A. S. **Tecnologias de informação e comunicação (TIC) nas escolas: da idealização à realidade**. 2009. Dissertação (Mestrado em Humanidades e Tecnologias) - Universidade Lusófona de Humanidades Tecnologias, Instituto de Ciências da Educação, Lisboa, Portugal, 2009.

ANTONIO, J. C. **Uso pedagógico do telefone móvel (Celular)**. Professor Digital, SBO, 13 jan. 2010. Disponível em: <<http://professordigital.wordpress.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefonemovel-celular/>>. Acesso em: 29 abr. 2016.

BARBERO, J. M. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.

BERGER, P. L.; LUCKMANN, T. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Tradução de Floriano de Souza Fernandes. Petrópolis: Vozes, 1985.

BOURDIEU, P. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: UNESP, 2004. 86 p.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 1988. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Rede/catalog_rede_06.pdf>. Acesso: em 14 dez. 2019.

BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, **DOU** de 23 de dezembro de 1996.

BRASIL. Plano Nacional de Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/pne.pdf>. Acesso: em 14 dez. 2019.

BUNGE, M. **Treatise on Basic Philosophy: A World of Systems**. Dordrecht: D. Reidel Publishing Company, 1979. v. 4.

BUSARELLO, R. J. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. V. 1. 8. ed. Tradução Roneide Venancio Majer. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999 a.

CASTELLS, M. **O Poder da Identidade**. V. 2. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999 b.

DETERDING, S. et al. **Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts**. CHI 2011, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. ACM 978-1-4503-0268-5/11/05.

FARDO, M. L. **A Gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem.** 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, RS, 2013.

FREIRE, P. **Pedagogia da Esperança.** Um reencontro com a Pedagogia do Oprimido. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 31. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, A. F. **Material didático digital, games e gamification: conexões no design para implementação de cursos online.** 2017, 209 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias Educacionais em Rede) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2017a.

GOMES, M. S. **O desenvolvimento do jogar, segundo a periodização tática.** [S. L.]: Ed. Mcsports., 2008b.

GOMES, M. S. **Gamificação e Educação Matemática: uma reflexão pela óptica da Teoria das Situações Didáticas.** 2017. 96 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

HENN, R. **Os Fluxos da Notícia.** São Leopoldo: Editora da Unisinos, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Perspectiva, 4. ed. 2000.

JUNIOR, G. C. Bypassing the magic circle: sport in the midst of gamification. **Revista Movimento**, Porto Alegre, v. 20, n. 3, p. 941-961, jul./set. 2014.

KAPLÚN, M. **Producción de Programas de Radio: el guión – la realización.** México: Editorial Cromocolor, 1994.

KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco: Pfeiffer, 2012.

KOSTER, R. **A Theory of Fun for Game Design.** Arizona: Paraglyph Press, 2005.

LEE, H.; DOH, Y. Y. A Study on the Relationship between Educational Achievement and Emotional Engagement in a Gameful Interface for Video Lecture Systems. In: **2012 International Symposium on Ubiquitous Virtual Reality (ISUVR).** 2012, pp. 34–37.

MACHADO, B. S. **Jornalismo Esportivo na Copa do Mundo de Futsal FIFA 2008: proposições didáticas para o Ensino do Futsal.** 2012. 72 p. Monografia (Especialização em Atividade Física, Desempenho Motor e Saúde) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2012.

MAHLO, F. **O Acto Tático no jogo.** Lisboa, Portugal: Ed. Compendium, 1979.

MARINS, D. R. **Um Processo de Gamificação Baseado na Teoria da Autodeterminação**. 2013.114 p. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação) – Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pós-Graduação e pesquisa de Engenharia (COPPE) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Rio de Janeiro, 2013.

MARTIN, D.; CARL K.; LEHNERTZ, K. **Handbuch der Trainingslehre**. Verlag Hofmann Schorndorf, 1991.

MATTAR, J. **Games em Educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MATTELART, A. **A Globalização da Comunicação**. Tradução Laureano Pelegrin. Bauru, SP: EDUSC, 2000.

MCGONIGAL, J. **Gaming can make a better world**. Palestra concedida no TED2010. Long Beach, Califórnia, 2010. Disponível em: <http://blog.ted.com/2010/03/17/gaming_can_make/>. Acesso em: 24 ago. 2019.

MELLO, F. **Henrique e o Robô DIM: gamebook para apoiar o processo de ensino e aprendizagem de educação financeira infantil**. 2016. 109 p. Dissertação (Mestrado em Tecnologias educacionais em Rede) – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, RS, 2016.

MERINO, E. A. D. **Fundamentos da Ergonomia**. Material de Aula acessado em 2019.

MOYA, R. M.; MONTERO, P. J. R. “DiverHealth”: motivación en la evaluación de Educación Física. **Revista Iberoamericana de Educación.**, v. 73, n. 01, p. 109-120, 2015.

PAVÃO, A. C. O. R.; MARQUES, K. (Org.) **Tecnologias Educacionais em Rede – produtos e práticas inovadoras**. Santa Maria: Editora Experimental pE.com UFSM, 2017, v.1.

PAVÃO, A. C. O. R.; MARQUES, K., BERNARDI, G. (Org.) **Tecnologias Educacionais em Rede – produtos e práticas inovadoras**. Santa Maria: FACOS - UFSM, 2019, v.2.

PIVETTI, B. M. F. **Periodização tática: o futebol arte alicerçado em critérios**. São Paulo: Phorte, 2012. 296 p.: il.

PONTIN, G. **Jogos eletrônicos e movimento: transformando o digital em real nas aulas de Educação Física**. 2017. 51f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2017.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants Part 1. **On The Horizon**, v. 9, n.5, p.1-6. 2001.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012.

Projeto UFSM na Série Bronze do Futsal Gaúcho. Santa Maria/RS: DDC/CEFD/UFSM, 2016. Projeto de Extensão, registro GAP/CEFD nº 041680.

ROLNIK, S. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 22, dez. 2003.

SCHMITZ FILHO, A. G. **A CPI do futebol**: agendamento e processualidades sistêmicas. 2005. 292 p. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, RS, 2005.

SCHMITZ FILHO, A. G. **Jornalismo Esportivo na Copa de 1998**: uma tentativa de análise crítica das críticas. 1999. 195 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 1999.

TUBINO, M. J. G. **Metodologia Científica do Treinamento Desportivo**. São Paulo: IBRASA, 1980.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc**: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. 116p.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Filadélfia, Pensilvânia: Wharton Digital Press, 2012.

ANEXOS

ANEXO 1 – PLANILHAS ANALISADAS*

| Programa | Tempo Analisado do Programa | Trecho Analisado |
|----------|-----------------------------|--|
| 1 | 2:29 – 2:39 | “...porque o futebol tem né, tem a resenha, tem um monte de mesa redonda, e a gente que é apaixonado por futsal sente falta disso né, de debater quem foi o melhor, quem foi o pior, quem deve ser o campeão...” |
| 4 | 0:19 – 0:45 | “...um espaço para falar do esporte que tanto amamos e que muitos brasileiros adoram né, é o esporte que, qual o brasileiro nunca deu um chute numa bola de futsal, que nunca jogou uma partida de futsal, seja na escola, na pracinha da sua casa, no seu bairro, o futsal está entranhado no brasileiro e a gente curte muito bater este papo...” |
| 1 | 7:43 – 8:31 | “...eu acho que mais pra frente o futsal feminino tem um potencial muito grande e isso fica claro nesse torneio, como vocês já falaram muito do torneio e eu quero justamente falar desta questão para o futuro, e me parece que o futsal feminino está muito mais preparado do que o futebol de campo pra fazer sucesso, acho que pela questão da dimensão do campo, da dimensão das traves, é muito mais fácil das meninas jogarem e acaba se tornando um jogo muito mais legal. Também achei muito melhor que o basquete feminino por exemplo, então eu acho que o futsal feminino tem tudo aí pra, com muito apoio, com patrocínio, para agregar público, atrair patrocinadores, mais gente assistindo e se tornar o segundo esporte feminino do país, atrás do vôlei que é muito consolidado, muito forte, mas o futsal feminino tem um potencial enorme de crescer ainda aí” |
| 16 | 7:17 – 7:32 | “...o jogador ser mais ousado, sabe, driblar mais, ser mais alegre jogando cara, sabe, com mais prazer, hoje o negócio está muito tático, está meio chato às vezes...” |
| 18 | 3:59 – 4:17 | “[...]a leveza, o futsal feminino é mais leve que o masculino, é menos truncado, |

| | | |
|----|---------------|---|
| | | menos tático, então você vê muitas jogadas bonitas, muitas jogadas em velocidade, de muita ofensividade por partes dos times, é difícil você ver um time jogando todo fechado pra parar o adversário, pra não levar gol[...] ” |
| 18 | 6:06 – 6:31 | “Eu concordo com o que o Dilácio falou, principalmente nessa questão da leveza do futsal feminino, que não é um jogo totalmente tático como muitos jogos do futsal masculino são, é... tem muito mais a questão técnica, a velocidade das meninas na quadra, o 1 contra 1 principalmente da Amandinha, então é um jogo muito mais imprevisível digamos assim, do que aquela questão tática que a gente vê muito no futsal masculino[...] |
| 10 | 23:00 – 23:27 | “ Passei a melhorar meu rendimento na quadra a partir do momento que entendi o estrago do ego para o aprendizado, percebi que para absorver conteúdo tático é preciso primeiramente ter a mente aberta, sempre ser crítico, questionar e analisar, mas sem julgamento prévio. ” |
| 10 | 23:29 – 25:25 | “É, isso é alimentado desde criança, né DanDan, infelizmente no esporte começamos ali com 5 anos em escolinhas e os clubes brigam pelos talentos desde cedo oferecendo até bens materiais, como tênis, às vezes algum dinheiro , alguma ajuda e protegendo as falhas que a gente têm porque a necessidade de ter o talento do seu lado, entre aspas né, fala mais alto que a obrigação de educar. Então a gente vai criando e crescendo com essa, com esse processo não é que nós temos, principalmente no Brasil, onde o esporte é um meio de alavancar a tua condição financeira, tua vida , então quando chega mais tarde né, ali na adolescência e até no adulto a gente tem uma dificuldade muito grande em aceitar opiniões diversas, ensinamentos, às vezes até correções por causa desse ego que a gente tem inflado desde criança, e isso nos cega muitas vezes para o aprendizado[...] [...] e acabava tendo um bloqueio aí de aprendizado, quando eu me dei conta disso, né, minha carreira |

| | | |
|----|---------------|---|
| | | começou a melhorar, eu comecei a aprender muito mais, comecei a absorver todo tipo de conteúdo, todo tipo de variedade de conteúdo, e analisava, criticava, questionava, mais sempre tinha claro que primeiro a gente tem que absorver pra depois formar uma opinião e pensar se vai executar ou não[...]" |
| 35 | 18:58 – 19:45 | “Eu acho que quando o emocional não está bem, quando o baque é muito grande, sofre alguma ação sobre forte impacto emocional , você acaba perdendo completamente a parte física, você cai fisicamente, você corre errado, obviamente você correndo errado, você tecnicamente não vai desenvolver, taticamente a coisa não consegue andar[...] [...] ficou muito claro que todo mundo ali estava muito nervoso[...]" |
| 14 | 3:07 – 3:48 | “[...] eu acho que falta um pouco de protagonismo de uma maneira geral , todo mundo fala em jogo coletivo , e óbvio, que todo jogo coletivo é importante a participação, primeiro de um grupo, primeiro do jogador pensando num todo, mas ao não assumir um protagonismo em determinados momentos, o potencial destes atletas vem sendo tolido de uma maneira geral, tem muito jogador que poderia ser decisivo, poderia ser mais criativo , poderia ter um momento diferenciado, e não têm, porque desde cedo ele é doutrinado a pensar nesse coletivo[...] " |
| 24 | 41:22 – 42:43 | “[...] acho que antigamente tinha muito mais essa questão do protagonismo , do cara querer resolver, ir pra cima, até parando pra pensar, são poucos os jogadores que fazem isso hoje em dia [...]. [...] são poucos os jogadores que hoje, a maioria toca para o lado, faz a movimentação pra sair livre e falta um pouco essa questão da jogada individual [...] é muito melhor quando se tem aquela individualidade, claro aliado a tática , mas você precisa ter algo diferente, algo para resolver o jogo[...]" |

* Os números pertencentes a primeira coluna, fazem menção a ordem dos programas descritos e analisados.

ANEXO 2 – SINOPSES**

Dados gerais:

- Programa nº 1
- Data: 05/04/2019 – Hora: 15:41
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-1-estreia-da-liga-nacional-de-futsal/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#1 - Estreia da Liga Nacional de Futsal (LNF)”

Sinopse:

No bate-papo de estreia Daniel Pereira falou sobre o sucesso da Copa das Campeãs, o primeiro evento nacional de futsal feminino transmitido na TV para todo o Brasil. E claro, toda a expectativa para o início da Liga Nacional de Futsal. Uma entrevista especial com o craque Falcão e a participação do comentarista Marcelo Rodrigues, dos repórteres Flávio Dilascio e Fabrício Crepaldi.

- Duração do programa: 39m:13s

Dados gerais:

- Programa nº 2
- Data: 11/04/2019 – Hora: 18:51
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-2-selecao-brasileira-e-a-liga-nacional/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#2 – Seleção Brasileira e a Liga Nacional”

Sinopse:

No bate papo desta semana, Daniel Pereira trouxe uma ampla discussão sobre o momento da Seleção Brasileira de Futsal. Com participação do craque Falcão e do reinador campeão do mundo PC de Oliveira. Uma análise da primeira semana da Liga Nacional e os palpites para a próxima rodada. O comentarista Marcelo Rodrigues, os repórteres Flávio Dilascio e Fabrício Crepaldi compõe o time de debatedores.

- Duração do programa: 42m:57s

Dados gerais:

- Programa nº 3
- Data: 18/04/2019 – Hora: 06:00
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-3-Inf-tubarao-comecou-com-tudo/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#3 – LNF – Tubarão começou com tudo”

Sinopse:

Equilíbrio, bons públicos, muitos gols, a Liga Nacional começaram mostrando sua força. Destaque para o ótimo início do Tubarão, equipe comandada pelo técnico Thiago Raupp, o Gordo, um dos entrevistados deste episódio. Outro papo muito legal com o Jackson Samurai, ala do Joinville, que está retornando as quadras depois de superar uma sequência de graves lesões e três cirurgias. Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues, Flávio Dilascio e Fabrício Crepaldi conversam sobre esse início empolgante da principal competição nacional.

- Duração do programa: 40m:25s

Dados gerais:

- Programa nº 4

- Data: 25/04/2019 – Hora: 19:46

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-4-um-balanco-dos-amistosos-da-selecao-e-a-semana-da-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#4 – Um balanço dos amistosos da Seleção e a semana da LNF”

Sinopse:

Neste episódio, uma entrevista com o treinador da Seleção Brasileira, Marquinhos Xavier, analisando os amistosos contra Sérvia e Polônia, e o trabalho desenvolvido até aqui. Pela LNF tivemos uma rodada marcada pelo gol de bicicleta e grande atuação do pivô Jé, do Jaraguá. E pelo talento e oportunismo do carismático ala Chimba, do Pato. Os dois também participam do programa.

- Duração do programa: 45m:22s

Dados gerais:

- Programa nº 5

- Data: 02/05/2019 – Hora: 18:58

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-5-liga-nacional-uefa-futsal-champions-league-e-futsal-feminino/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#5 - Liga Nacional, UEFA Futsal Champions League e Futsal Feminino”

Sinopse:

No quinto episódio vamos falar da conquista do Sporting – Portugal, campeão europeu de clubes, com o nosso convidado Guita, goleiro do clube e da seleção brasileira. Pela LNF tivemos mais uma vitória de Tubarão, única equipe 100% na

LNf. Um papo com os treinadores Ricardinho e André Bié, sobre o clássico Sorocaba e Corinthians. E a melhor jogadora do mundo, Amandinha, fala dos preparativos das Leas da Serra para os dois duelos contra o Atlético de Madri, pelo Mundial Feminino de Clubes.

- Duração do programa: 50m:23s

Dados gerais:

- Programa nº 6

- Data: 09/05/2019 – Hora: 20:37

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-6-o-classico-das-penas-na-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#6 – O clássico das penas na LNf”

Sinopse:

Neste episódio Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Flávio Dilascio trazem um olhar para além da quadra para a rivalidade entre Pato Futsal e Marreco Futsal. Uma história que começou muito antes do surgimento dos dois clubes. Um duelo que envolve as populações de Pato Branco e Francisco Beltrão e que mexe inclusive com a economia local. Para trazer mais detalhes, o bate-papo conta com a participação de jornalistas, torcedores e jogadores representando as duas equipes.

- Duração do programa: 44m:16s

Dados gerais:

- Programa nº 7

- Data: 16/05/2019 – Hora: 19:30

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-7-mudancas-em-marechal-e-duelo-de-lideres-na-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#7 – Mudanças em Marechal e duelo de líderes na LNf”

Sinopse:

Marechal Rondon agitou o mercado do futsal, trocou de treinador, dispensou jogador, tudo isso foi tema de debate do episódio desta semana. Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Flávio Dilascio também analisaram o grande duelo da rodada, o líder Tubarão visita o vice-líder Carlos Barbosa. Participações: Eduardo Santana, supervisor do Marechal Rondon; Fernando Malafaia, novo treinador de Marechal; Xande, ex-jogador de Marechal; Pakito, jogador de Tubarão e Gian Wolverine, goleiro de Carlos Barbosa.

- Duração do programa: 56m:48s

Dados gerais:

- Programa nº 8
- Data: 23/05/2019 – Hora: 06:00
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-8-a-polemica-copa-intercontinental-de-futsal/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#8 – A polêmica Copa Intercontinental de Futsal”

Sinopse:

Muitas polêmicas na edição desta semana! Daniel Pereira e Marcelo Rodrigues debateram sobre a Copa Intercontinental, que agitou o mundo do futsal após a confirmação das equipes participantes. Os entrevistados foram Cacau, técnico do Kuwait e ex-Kairat, Marquinhos Xavier, treinador de Carlos Barbosa e do Brasil, e Tiago, goleiro do Corinthians, que também falou sobre sua situação na seleção.

- Duração do programa: 37m:46s

Dados gerais:

- Programa nº 9
- Data: 29/05/2019 – Hora: 15:42
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-9-grand-prix-de-futsal-feminino/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#9 – Grand Prix de Futsal Feminino”

Sinopse:

Elas vão invadir sua tela! Nesta quinta começa o Grand Prix de Futsal Feminino, com cobertura do Grupo Globo. Amandinha, melhor jogadora do mundo, deixou seu recado na edição desta semana! Daniel Pereira e Marcelo Rodrigues ainda falaram sobre a LNF e a Copa do Mundo de Futsal Sub-20. Os entrevistados foram Thiago Raupp, técnico do Tubarão e Guilhermão, pivô revelação do Corinthians.

- Duração do programa: 31m:09s

Dados gerais:

- Programa nº 10
- Data: 06/06/2019 – Hora: 10:34
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-10-a-selecao-feminina-tem-adversaria-no-continente/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#10 – A Seleção Feminina tem adversária no continente?”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Flávio Dilascio repercutiram o título da Seleção no Grand Prix Feminino de Futsal. Diana, capitã do Brasil e Wilson, treinador da equipe, falaram sobre a conquista. E teve mais: um papo muito legal com Vinícius, bicampeão mundial. Ele falou sobre os novos projetos, da liga e dos ensinamentos que aprendeu durante a carreira.

- Duração do programa: 36m:53s

Dados gerais:

- Programa nº 11

- Data: 13/06/2019 – Hora: 22:13

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-11-Inf-e-a-rodada-recheada-de-gols/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#11 – LNF e a rodada recheada de gols”

Sinopse:

A 8ª semana da Liga Nacional registrou a impressionante marca de 66 gols em 9 jogos. Destaque para a ótima vitória do Sorocaba, em cima do poderoso Tubarão. E o torpedo humano e capitão Rodrigo falou desse momento da equipe. Quem também conversou com o Toca e Sai foi a ala Greice, que falou sobre a primeira partida da decisão da Copa Intercontinental Feminina. E um papo especial sobre a brilhante conquista da equipe brasileira, campeã Mundial de Futsal Down.

- Duração do programa: 35m:11s

Dados gerais:

- Programa nº 12

- Data: 20/06/2019 – Hora: 13:46

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-12-a-camisa-12/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#12 – A camisa 12”

Sinopse:

Na edição número 12, nada melhor do que falar da mística camisa 12. No futsal, ela é sagrada. Aquela que todos os craques querem usar. Para entender como tudo começou, nossa equipe bateu um papo com Jackson, Vander Iacovino e Falcão, que fizeram história com a 12. E teve mais: Amandinha falou da expectativa das Leas da Serra na busca do título da Copa Intercontinental Feminina.

- Duração do programa: 58m:05s

Dados gerais:

- Programa nº 13
- Data: 27/06/2019 – Hora: 15:45
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-13-leoas-da-serra-no-topo/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#13 – Leoas da Serra no topo”

Sinopse:

Nossa equipe repercutiu a conquista das Leoas na Copa Intercontinental de Futsal. Amandinha e Tiga falaram sobre o título diante do Atlético Navalcarnero, da Espanha. Ainda nesta edição, uma entrevista com o pivô Ferrão, campeão espanhol com o Barcelona. Para fechar, tudo sobre a Liga Nacional de Futsal.

- Duração do programa: 47m:31s

Dados gerais:

- Programa nº 14
- Data: 04/07/2019 – Hora: 21:15
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-14-balanco-da-liga-nacional/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#14 – Balanço da Liga Nacional”

Sinopse:

Episódio todo dedicado ao principal campeonato do país. Nesta semana tivemos a confirmação da volta do craque Dieguinho. O Toca e Sai falou com o pivô sobre o retorno ao futsal brasileiro, vai jogar em Joinville. Outro que também conversou com o podcast foi o experiente Ivan, goleiro do Blumenau, que participou de um dos gols mais inusitados da história. Ainda nesta edição, uma análise da 11ª semana e os palpites do bolão para a 12ª semana de jogos.

- Duração do programa: 51m:36s

Dados gerais:

- Programa nº 15
- Data: 11/07/2019 – Hora: 18:38
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-15-vem-ai-a-copa-libertadores-de-futsal/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#15 – Vem aí a Copa Libertadores de Futsal”

Sinopse:

Com cobertura do SporTV, a Libertadores de Futsal foi o tema principal deste episódio. Carlos Barbosa e Corinthians serão os representantes brasileiros. A temporada da Seleção Brasileira e o hiato de partidas também foram temas de discussão. E por fim, claro, mais uma semana da Liga Nacional, destaque para o Campo Mourão, que vem se destacando nesta temporada de estreia. O Toca e Sai conversou com o treinador Alemão, comandante do time paranaense.

- Duração do programa: 60m:05s

Dados gerais:

- Programa nº 16

- Data: 18/07/2019 – Hora: 06:00

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-16-o-vander-vai-te-pegar/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#16 – O Vander vai te pegar”

Sinopse:

Daniel Pereira bateu um papo especial com o craque Vander Carioca, que falou da recente aposentadoria, da relação com o Corinthians, Seleção Brasileira e a nova geração do futsal. Para falar de Libertadores, Marquinhos Xavier, treinador do Carlos Barbosa, e Tiago, goleiro do Corinthians.

- Duração do programa: 26m:09s

Dados gerais:

- Programa nº 17

- Data: 25/07/2019 – Hora: 17:36

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-17-acbf-e-hexa/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#17 – ACBF é Hexa”

Sinopse:

Carlos Barbosa venceu, pela sexta vez na sua história, o título da Conmebol Libertadores de Futsal. O Toca e Sai analisou a competição e conversou com o goleiro Gian Wolverine, que contou como foram os detalhes dessa conquista e abriu o coração sobre o período de recuperação da rara lesão que teve. A Taça Brasil Feminina de Futsal também foi tema de debate, a fixa Luiza, das Leas da Serra, falou sobre a expectativa para o torneio. A final da Taça Brasil terá transmissão ao vivo do SporTV. Claro, o episódio não poderia deixar de falar de mais uma semana da LNF, com a volta do Bolão!

- Duração do programa: 54m:23s

Dados gerais:

- Programa nº 18
- Data: 02/08/2019 – Hora: 00:20
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-18-viva-o-futsal-feminino/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#18 – Viva o futsal feminino”

Sinopse:

Em um dos jogos mais emocionantes da história do futsal, Leoas da Serra e Taboão da Serra fizeram uma eletrizante final na decisão da Taça Brasil Feminina. As Leoas ficaram com a taça e a modalidade agradece ao grande espetáculo que as duas equipes protagonizaram. Outro tema quente, Seleção Brasileira masculina, o pivô Ferrão e o supervisor Reinaldo Simões conversaram com o Toca e Sai sobre a preparação e as dificuldades que o Brasil vai ter que enfrentar.

- Duração do programa: 60m:55s

Dados gerais:

- Programa nº 19
- Data: 09/08/2019 – Hora: 01:24
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-19-bagunca-no-futsal-brasileiro/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#19 – Bagunça no futsal brasileiro”

Sinopse:

Em mais um capítulo da desorganização do futsal, a Taça Brasil começou com mudança de time no dia da abertura da competição, por conta de brigas entre federações, clubes e ligas. Marcelo Rodrigues, Fabricio Crepaldi e Flavio Dilascio debateram esse episódio triste, com a participação de alguns dos principais nomes do esporte no país.

- Duração do programa: 66m:31s

Dados gerais:

- Programa nº 20
- Data: 15/08/2019 – Hora: 15:55
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-20-luto-no-futsal/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#20 – Luto no futsal”

Sinopse:

O futsal brasileiro perdeu um de seus craques para a violência. A trágica morte do pivô Douglas Nunes, do Corinthians, foi mais um caso da brutalidade que assola o país. O futsal está de luto! Descanse em paz, Douglas!

- Duração do programa: 56m:03s

Dados gerais:

- Programa nº 21

- Data: 22/08/2019 – Hora: 00:05

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-21-final-da-taca-brasil-e-flamengo-na-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#21 – Final da Taça Brasil e Flamengo na LNF”

Sinopse:

No próximo domingo, Atlântico e Carlos Barbosa decidem a Taça Brasil de Clubes. Ainda tentando superar o luto pela morte de Douglas Nunes, Daniel Pereira e Flávio Dilascio debatem o que pode acontecer nessa final. A dupla também comenta sobre a possível entrada do Flamengo na LNF 2020. Outro assunto em pauta é a Copa Intercontinental que acontece na próxima semana.

- Duração do programa: 37m:13s

Dados gerais:

- Programa nº 22

- Data: 29/08/2019 – Hora: 11:55

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-22-copa-intercontinental-e-selecao-brasileira/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#22 – Copa Intercontinental e seleção brasileira”

Sinopse:

A Copa Intercontinental é o principal tema do programa da semana. Neste episódio, Daniel Pereira, Fabrício Crepaldi, Flávio Dilascio e Marcelo Rodrigues debatem o que está acontecendo na competição que termina no próximo fim de semana com Corinthians e Sorocaba brigando pelo título. Participação do pivô Ferrão, do Barcelona e do fixo Rodrigo, do Sorocaba. A turma também fala sobre a última convocação da seleção brasileira e, é claro, sobre a LNF, com o tradicional bolão da semana.

- Duração do programa: 60m:57s

Dados gerais:

- Programa nº 23
- Data: 05/09/2019 – Hora: 18:38
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-23-sorocaba-campeao-e-ultima-rodada-da-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#23 – Sorocaba campeão e última rodada da LNF”

Sinopse:

Nesse episódio, Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Fabrício Crepaldi debatem a conquista do Sorocaba na Copa Intercontinental ao vencer o Boca Juniors nos pênaltis. Eles também projetam a última rodada da primeira fase da Liga Nacional de Futsal 2019, com direito ao já famoso Bolão.

- Duração do programa: 59m:42s

Dados gerais:

- Programa nº 24
- Data: 12/09/2019 – Hora: 21:21
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-24-vem-ai-o-jogo-dos-craques/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#24 – Vem aí o jogo dos craques”

Sinopse:

Dia de reverenciar as lendas Fininho e Manoel Tobias, os dois vão ser os grandes homenageados da festa do futsal em Jaraguá do Sul, neste domingo. Claro, o Toca e Sai conversou com eles sobre a expectativa para este momento especial. Outro assunto importante, o cancelamento dos amistosos que a Seleção Brasileira faria nos Estados Unidos. O técnico Marquinhos Xavier e o supervisor Reinaldo Simões comentaram sobre os prejuízos técnicos para a preparação da equipe.

- Duração do programa: 55m:34s

Dados gerais:

- Programa nº 25
- Data: 26/09/2019 – Hora: 23:28
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-25-hora-de-verdade-playoffs-na-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#25 – Hora de verdade: playoffs na LNF”

Sinopse:

Daniel Perreira, Marcelo Rodrigues e Fabrício Crepaldi analisam os confrontos que prometem agitar as oitavas de final da Liga Nacional de Futsal. Promessa de muita emoção e bons jogos. Como diz o Marcelo Rodrigues é muito futsal na veia até a grande final em dezembro!

- Duração do programa: 66m:28s

Dados gerais:

- Programa nº 26

- Data: 04/10/2019 – Hora: 11:21

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-26-entrevista-exclusiva-com-tiago-e-o-inicio-do-mata-mata-na-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#26 – Entrevista exclusiva com Tiago e o início do mata-mata na LNF”

Sinopse:

Goleiro do Corinthians, bicampeão mundial pela Seleção, é o convidado especial do episódio desta semana. Ele fala sobre a estreia do time nos playoffs da Liga Nacional de Futsal. Do Rio, Marcelo Rodrigues faz o balanço das outras partidas e crava: é uma das fases finais mais equilibradas dos últimos 19 anos na Liga.

- Duração do programa: 58m:46s

Dados gerais:

- Programa nº 27

- Data: 10/10/2019 – Hora: 13:51

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-27-amandinha-melhor-do-mundo-no-futsal-e-a-convidada-especial-do-podcast/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#27 – Amadinha, melhor do mundo no futsal, é a convidada especial do podcast”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Fabrício Crepaldi recebem a melhor jogadora do planeta. Ela conta como é a difícil rotina do futsal feminino no Brasil, que ainda busca reconhecimento, patrocínio e uma organização profissional. "Tenho uma invejinha branca das ligas europeias. Elas têm temporada cheia, apoio da organização e um produto organizado. Que calendário a gente vai mostrar para as grandes empresas?"

- Duração do programa: 69m:47s

Dados gerais:

- Programa nº 28
- Data: 17/10/2019 – Hora: 17:48
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-sai-28-e-hora-das-quartas-de-final-da-lnf/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#28 – É hora das quartas de final da LNF”

Sinopse:

No Toca & Sai #28, o tema central é o início das quartas de final da Liga Nacional de Futsal 2019. No episódio, Daniel Pereira, Fabrício Crepaldi, Flávio Dilascio e Marcelo Rodrigues analisam os jogos de ida entre Pato e Carlos Barbosa, Campo Mourão e Sorocaba, Joinville e Corinthians e, por fim, Jaraguá e Tubarão. A turma também fala sobre o nosso tradicional bolão da LNF, que tem um novo líder.

- Duração do programa: 53m:58s

Dados gerais:

- Programa nº 29
- Data: 24/10/2019 – Hora: 14:56
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-sai-29-resenha-sobre-as-quartas-da-lnf-e-o-cancelamento-da-copa-america/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#29 – Resenha sobre as quartas da LNF e o cancelamento da Copa América”

Sinopse:

Os jogos de ida das quartas de final da LNF e o cancelamento da Copa América de Futsal são os temas do Toca & Sai #29. No episódio, Fabrício Crepaldi, Flávio Dilascio e Marcelo Rodrigues analisam os jogos Pato x Carlos Barbosa, Campo Mourão x Sorocaba, Joinville x Corinthians e Jaraguá x Tubarão. A turma também trouxe informações direto do Chile, onde o Brasil estaria jogando a Copa América neste momento.

- Duração do programa: 71m:56s

Dados gerais:

- Programa nº 30
- Data: 09/11/2019
- Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-30-lnf-a-hora-da-verdade-so-quatros-vao-sobrar-quem-passa/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#30 – LNF. A hora da verdade. Só quatro vão sobrar. Quem passa?”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Flávio Dilascio discutem as quartas de final da Liga Nacional de Futsal. Quem passa? O que esperar das quatro partidas que vão definir os semifinalistas? Mais um podão da massa no ar.

- Duração do programa: 52m:58s

Dados gerais:

- Programa nº 31

- Data: 18/11/2019

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-31-as-semifinais-vaio-comecar-e-so-tem-campeao-do-brasil-na-parada/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#31 – As semifinais vão começar e só tem campeão do Brasil na parada”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues, Flávio Dilascio e Fabrício Crepaldi discutem os confrontos decisivos por uma vaga na final da LNF. Jaraguá ou Pato Futsal? Sorocaba ou Joinville? Quem tem mais condição de decidir a maior competição do país?

- Duração do programa: 64m:10s

Dados gerais:

- Programa nº 32

- Data: 25/11/2019

- Endereço eletrônico:

<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-32-quem-serao-os-finalistas-da-liga-nacional-de-futsal/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#32 – Quem serão os finalistas da LNF?”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues, Flávio Dilascio e Fabrício Crepaldi discutem duelos decisivos por uma vaga na final da LNF. Outro tema abordado é o fim do futsal em Marechal Rondon.

- Duração do programa: 58m:08s

Dados gerais:

- Programa nº 33

- Data: 02/12/2019
 - Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-33-a-hora-da-grande-final/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#33 – A hora da grande final”

Sinopse:

Pato e Sorocaba começam a decidir quem leva o título mais importante do futsal do Brasil. E aqui, no podão da massa, Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues, Fabrício Crepaldi e Flávio Dilascio deixam você por dentro de todos os detalhes, dos bastidores e dos prognósticos para a grande decisão.

- Duração do programa: 86m:59s

Dados gerais:

- Programa nº 34
 - Data: 05/12/2019
 - Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-34-a-polemica-da-grande-decisao-da-liga-futsal-sorocaba-x-pato/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#34 – A polêmica da grande decisão da liga futsal: Sorocaba x Pato”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Fabrício Crepaldi falam sobre o jogo que decide a Liga Nacional de Futsal. Depois da vitória do Pato no primeiro confronto, os paranaenses jogam pelo empate, mas Sorocaba mostrou força para reagir. E no interior de São Paulo, quem levanta a taça?

- Duração do programa: 61m:24s

Dados gerais:

- Programa nº 35
 - Data: 13/12/2019
 - Endereço eletrônico:
<https://interativos.globoesporte.globo.com/podcasts/programa/toca-e-sai/episodio/toca-e-sai-35-pato-comemora-o-bicampeonato-da-liga-nacional-de-futsal/>

Título do Programa:

“Toca e Sai#35 – Pato comemora o bicampeonato da LNF”

Sinopse:

Daniel Pereira, Marcelo Rodrigues e Fabrício Crepaldi falam sobre o título da equipe paranaense, com direito a goleada na grande decisão, contra o Sorocaba.

Teve carreatas nas ruas e até musiquinha: "E no estado não tem igual / Só o Pato é bi nacional / E agora seu povo / Comemora de novo / Dá-lhe, dá-lhe, dá-lhe Pato...".

- Duração do programa: 61m:52s

** A Sinopse é apresentada como no site do Podcast para efeito de contextualização do processo descritivo analítico.

ANEXO 3 – EMENTÁRIO DA DISCIPLINA

| | | | |
|---|---|--------------------------------|--|
|  | UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - UFSM | | Data: 18/09/2020 |
| | Programa de disciplina de graduação | | Hora: 15:30 IP: 192.168.42.32 |
| Dados da Disciplina | | | |
| Departamento: DEPARTAMENTO DE DESPORTOS COLETIVOS | | | |
| Código: DEC1030 | | Carga Horária Total: 60 | Créditos: 4 |
| Nome: O ENSINO DO FUTSAL VIA MOODLE | | | |
| Objetivos | | | |
| Compreender o jogo e aprofundar as diferentes formas estruturais de seu funcionamento. Analisar e interpretar adequadamente ações e estratégias de jogo, elementos técnico-táticos e noções gerais para ensinar o futsal; Utilizar contextos baseados em Ambientes Virtuais, adaptando-se às novas Tecnologias, preservando as características essenciais dos conteúdos esportivos, agregando elementos inovadores e comunicacionais; aproximando conceitos da Educação à Distância (EAD), no que diz respeito aos produtos assíncronos (MOODLE), com a presencialidade do ensinar. | | | |
| Conteúdo Programático | | | |
| PROGRAMA | | | |
| UNIDADE 1 - A COMPREENSÃO DO JOGO | | | |
| 1.1 - Perspectivas e relativizações à compreensão do jogo. 1.2 - A matriz e o processo de compreensão. 1.3 - Elementos descritivos-analíticos à autonomia e a criatividade de ensinar o futsal. | | | |
| UNIDADE 2 - A INTER-RELAÇÃO ENTRE A TÉCNICA E A TÁTICA | | | |
| 2.1 - Conceitos e noções. 2.2 - Interpretações e análises no campo prático e aplicado. 2.3 - A gamificação como suporte e desenvolvimento de propostas para o ensino do jogo de futsal. | | | |
| UNIDADE 3 - JOGAR BRINCANDO | | | |
| 3.1 - Conceitos e noções. 3.2 - O jogo e o brincar no contexto esportivo. 3.3 - Emancipação e construções de gestos e comportamentos no jogo de futsal. | | | |
| UNIDADE 4 - APROFUNDAMENTO NO PLANEJAMENTO E NA APLICAÇÃO DE ATIVIDADES ESPORTIVAS VIA MOODLE | | | |
| 4.1 - Elementos orientadores. 4.2 - Planejamento. 4.3 - A utilização das Tecnologias Educacionais em Rede (roteirização, gamificação e o jogar brincando). | | | |
| BIBLIOGRAFIA | | | |
| BIBLIOGRAFIA BÁSICA | | | |
| BUSARELLO, R.J. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. | | | |
| FREIRE, João Batista. Pedagogia do futebol. 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2011. | | | |
| GOMES, Marisa Silva. O desenvolvimento do jogar, segundo a periodização tática. Ed. Mcsports. 2008. | | | |
| HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 260 p. | | | |
| KAPLÚN, Mario. Una pedagogía de la comunicación: el comunicador popular. 1. ed. La Habana: Editorial Caminos. 2002. 240 p. | | | |
| MAHLO, Fridrich. O acto tático no jogo. 4. ed. Lisboa: Compendium, 1997. 252 p. | | | |
| MATTAR, J. Games em Educação: como os nativos digitais aprendem. Pearson Prentice Hall, São Paulo, 2010. | | | |
| PONTIN, G. Jogos eletrônicos e movimento: transformando o digital em real nas aulas de Educação Física. UFRGS, Porto Alegre, 2017. Dissertação, 51f. | | | |
| PRENSKY, M. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC São Paulo, 2012. | | | |
| ROSTAS, M. H. S. G.; ROSTAS, G. R. O ambiente virtual de aprendizagem (MOODLE) como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem: Uma questão de comunicação. IN: _____ | | | |
| SCAGLIA, Alcides José. O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés: todos semelhantes, todos diferentes. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2003. | | | |
| SCHMITZ FILHO, Antonio Guilherme. A CPI do Futebol: agendamentos e processualidades sistêmicas. 2005. 292 p. Tese (Doutorado) | | | |
| Autenticação: B2AF.CD18.93BB.A2D0.ACC4.304F.EF94.099E consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao | | | Página: 1 |
| Detalhes do documento em http://portal.ufsm.br/documentos | | | |

| | | |
|---|---|--------------------------|
| | UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA - UFSM | Data: 18/09/2020 |
| | Programa de disciplina de graduação | Hora: 15:30 |
| | | IP: 182.168.42.32 |
| <p>em Ciências da Comunicação)-Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2005.</p> <p>VIEIRA PINTO, Álvaro. O Conceito de Tecnologia. São Paulo: Contraponto, 2005, v. 1.</p> <p>VOSER, Rogério da Cunha & GIUSTI, João Gilberto. O futsal e a escola: uma perspectiva pedagógica. Porto Alegre: Artmed, 2002.</p> <p>BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR</p> <p>BETTEGA, Otávio Baggiotto. et al. Pedagogia do esporte: o jogo como balizador na iniciação ao Futsal. Pensar a Prática, Goiânia, v. 18, n. 2, p. 487-501, abr./jun. 2015. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/31623/18798>. Acesso em: 08 jan. 2020.</p> <p>FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra. 2011. 50ª ed. rev. e atual.</p> <p>FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação. 1. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014. 240 p.</p> <p>KAPP, Karl. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.</p> <p>GAVA, T. B. S.; NOBRE, I. A. M.; SONDEMANN, D. V. C.. O modelo ADDIE na construção colaborativa de disciplinas a distância. Informática na Educação: teoria e prática. Porto Alegre, v. 17, n. 1, jan./jun. 2014. p. 111-124. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/34488. Acesso em: 10 nov. 2018.</p> <p>MACHADO, Braulio da Silva. Jornalismo esportivo na copa do mundo de Futsal FIFA 2008: proposições didáticas para o ensino do Futsal. 2012. 72 p. Monografia (Especialização em Atividade Física, Desempenho Motor e Saúde)-Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2012.</p> <p>(Org.) Linguagem, educação e virtualidade [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. p. 135-151.</p> <p>SOETHE, José Renato. Elementos para uma abordagem semiótica e cultural da media. 2003. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação)-Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2003.</p> <p>VILAR, Luís. et. al. Coordination tendencies are shaped by attacker and defender interactions with the goal and the ball in futsal. Human Movement Science. v. 33, p. 14-24. fev. 2014. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/journal/human-movement-science/vol/33/suppl/C>>. Acesso em 22 maio 2020.</p> | | |
| <p>Documento originado com base no ementário do Projeto Pedagógico do Curso.</p> <p>Autenticação: B2AF.CD18.938B.A2D0.ACC4.304F.EF94.099E consulte em http://www.ufsm.br/autenticacao</p> <p>Detalhes do documento em http://portal.ufsm.br/documentos</p> | | Página: 2 |