

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO- PPGE  
MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

**WAGNER NUNES MIGUEL**

**AS FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES EM RELAÇÃO À APROPRIAÇÃO  
DO FUTEBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

**CRICIÚMA**

**2024**

**WAGNER NUNES MIGUEL**

**AS FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES EM RELAÇÃO À APROPRIAÇÃO  
DO FUTEBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Extremo Sul Catarinense - UNESC, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Vidalcir Ortigara  
Co-orientador: Prof. Dr. Bruno Dandolini  
Colombo

**CRICIÚMA**

**2024**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

M634f Miguel, Wagner Nunes.

As funções psicológicas superiores em relação à apropriação do futebol nas aulas de educação física escolar / Wagner Nunes Miguel. - 2024.

89 p. : il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade do Extremo Sul Catarinense, Programa de Pós-Graduação em Educação, Criciúma, 2024.

Orientação: Vidalcir Ortigara.

Co-orientação: Bruno Dandolini Colombo.

1. Futebol - Estudo e ensino. 2. Educação física para crianças. 3. Funções psicológicas superiores. 4. Jogos em grupo. I. Título.

CDD. 22. ed. 372.86

Bibliotecária Eliziane de Lucca Alosilla - CRB 14/1101  
Biblioteca Central Prof. Eurico Back - UNESC

**WAGNER NUNES MIGUEL**

**AS FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES EM RELAÇÃO À APROPRIAÇÃO  
DO FUTEBOL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para obtenção do Grau de Mestre em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Extremo Sul Catarinense.

Criciúma, 25 de julho de 2024.

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Vidalcir Ortigara - Doutor - UNESC - Orientador

Prof. Bruno Dandolini Colombo- Doutor - Co-orientador

Prof. Carlos Augusto Euzébio - Doutor - (UFPR)

Prof. Paulo Ricardo do Canto Capela - Doutor - (UFSC)

Dedico à minha mãe. Mulher forte e relutante  
nesse mundo de injustiças sociais.

## AGRADECIMENTOS

À minha mãe Albani. A força do seu amor me conduziu até aqui. Amo-te.

Aos meus irmãos Gilberto, Joelson, Juliana, Taina, Valteir e Vitor. As relações de nossa existência, me colocaram e colocam em movimento. Vocês são parte.

Ao quarteto. Com vocês compartilho a vida e os brindes dela. Seguimos na luta.

Ao Bruno que caminha comigo desde menino. Obrigado pelos ensinamentos, você é parte de mim e transformou-me socialmente. Que bom contar contigo.

À Bruninha. Meus olhos continuam a brilhar pela Educação. Obrigado pelas trocas, você faz as pessoas olhar o mundo com um olhar mais educado.

À Ana Lucia. Que a política pública de qualidade gere “filhos”. Obrigado pela acolhida

Ao Kabuki. Suas reflexões me fazem querer entender o movimento do movimento em movimento.

Ao Vidal. O seu alcance teórico me assusta e me atrai. Obrigado pelas orientações e pelos momentos vividos até aqui.

Aos colegas do GEPEFE (Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Física e Escola: Conhecimento e Intervenção), pela incessante luta por uma educação de qualidade.

À Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). Em especial, ao Curso de Educação Física. Aqui aprendi a ver o mundo e querer fazer dele um lugar melhor.

Aos professores do Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE).

À Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC), pelo apoio financeiro para a realização deste estudo.

“O aprendizado que é orientado para o desenvolvimento das capacidades analíticas e sintéticas possibilita a formação de novos modos de pensar.”

Vigotski



## RESUMO

A presente pesquisa de caráter bibliográfico, tem como temática as funções psicológicas superiores em relação à apropriação do Futebol nas aulas de educação física escolar. Objetivou-se com a pesquisa, compreender o desenvolvimento das funções psicológicas superiores no sujeito por meio da apropriação teórica do Futebol nas aulas de Educação Física escolar. Para isso, realizamos um movimento reflexivo acerca da organização do ensino do Futebol perspectivando tratar pedagogicamente os conteúdos técnico-tático-estratégicos, orientados ao desenvolvimento do pensamento analítico sintético, presente na lógica do esporte e do jogo coletivo como pensamento tático-estratégico. Esse movimento se deu por meio de experiências concretas do mestrando com o Futebol de “Travinha livre”. Sua organização moveu-se por tarefas de estudos que levassem os estudantes/jogadores a pensarem e agirem conscientemente no jogo, desenvolvendo um pensamento mais sofisticado, que, ao mesmo tempo que se desenvolve, mobiliza e retroalimenta as demais funções psicológicas superiores. A reflexão e organização do ensino solicitou estudos dos pressupostos teóricos da teoria Histórico-Cultural e da Educação Física em particular. Nesse sentido, destacamos as obras de Bayer (1994), Coletivo de Autores (1992), Colombo (2021), Euzébio (2017), Mahlo (198-?) e Nascimento (2014). Diante disso, concluímos que a proposta de organizar didaticamente o ensino pelo jogo “Travinha livre” permite aos estudantes/jogadores acessarem mais o instrumento do jogo, possibilitando a cada vez que tocam na bola se deparem com uma situação problema diferente no jogo. As constantes tarefas de estudos para o surgimento das situações problemas no jogo e mediação dessas problematizações feitas pelo professor nas paradas pedagógicas, contribuíram para que refletissem e percebessem a necessidade do domínio técnico-tático-estratégico para um conhecimento mais profundo do jogo, potencializando o pensamento analítico-sintético, tornando o estudante/jogador mais consciente das ações e operações escolhidas para a tomada de decisão e resolução dos problemas nas atividades.

**Palavras-chave:** Ensino. Futebol. Escola. Educação Física. Funções Psicológicas Superiores.

## ABSTRACT

This bibliographical research is about higher psychological functions in relation to the appropriation of soccer in school physical education classes. The aim of the research was to understand the development of the subject's higher psychological functions through the theoretical appropriation of soccer in school physical education classes. To do this, we made a reflexive move about the organization of soccer teaching, with a view to pedagogically treating technical-tactical-strategic content, oriented towards the development of synthetic analytical thinking, present in the logic of sport and collective play as tactical-strategic thinking. This movement took place through the master's student's concrete experiences with "Travinha livre" soccer. Its organization was driven by study tasks that would lead students/players to think and act consciously in the game, developing a more sophisticated way of thinking, which, at the same time as developing, mobilizes and feeds back into the other higher psychological functions. The reflection and organization of teaching required studies of the theoretical assumptions of Historical-Cultural theory and Physical Education in particular. In this sense, we highlight the works of Bayer (1994), Coletivo de Autores (1992), Colombo (2021), Euzébio (2017), Mahlo (198-?) and Nascimento (2014). In view of this, we conclude that the proposal to organize teaching didactically using the game "Travinha livre" allows the students/players to access more of the game's instrument, making it possible for them to encounter a different problem situation in the game every time they touch the ball. The constant study tasks for the emergence of problem situations in the game and the mediation of these problematizations by the teacher in the pedagogical stops, helped them to reflect and realize the need for technical-tactical-strategic mastery for a deeper knowledge of the game, enhancing analytical-synthetic thinking, making the student/player more aware of the actions and operations chosen for decision making and problem solving in the activities.

**Keywords:** Teaching. Soccer. School. Physical Education. Higher Psychological Functions.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Modelo indicativo das fases na atividade de jogo .....	74
---	----

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

BDTD - Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

FA - Associação de Futebol

GEPEFE - Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Física e Escola:  
Conhecimento e Intervenção

TCC - Trabalho de conclusão de curso

PPGE- Programa de Pós-graduação em Educação

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
<b>2</b>	<b>FUNÇÕES PSÍQUICAS SUPERIORES E FUTEBOL: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES.....</b>	<b>22</b>
<b>3</b>	<b>O JOGO DE FUTEBOL: SEU MOVIMENTO LÓGICO-HISTÓRICO E SEUS CONTEÚDOS INTERNOS.....</b>	<b>40</b>
3.1	MOVIMENTO LÓGICO-HISTÓRICO DO FUTEBOL .....	40
3.2	FUTEBOL E SEUS CONTEÚDOS INTERNOS .....	49
<b>4</b>	<b>A ORGANIZAÇÃO DO ENSINO DO FUTEBOL ORIENTADA AO DESENVOLVIMENTO DE FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES NOS SUJEITOS: O CONTEÚDO TÉCNICO-TÁTICO-ESTRATÉGICO....</b>	<b>62</b>
4.1	A ORGANIZAÇÃO DO ENSINO DO FUTEBOL POR MEIO DO JOGO TRAVINHA LIVRE: POSSIBILIDADE DE DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO TÁTICO-ESTRATÉGICO .....	67
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>82</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>86</b>
	<b>APÊNDICE A – PLANO DE AULA JOGO TRAVINHA LIVRE .....</b>	<b>88</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo articular as questões concernentes ao processo de aprendizagem e desenvolvimento, destacados por Vigotski e seu grupo de estudiosos, sobretudo acerca do desenvolvimento das funções psicológicas superiores, com o patrimônio Histórico-Cultural da modalidade esportiva mais praticada no mundo em termos de abrangência geográfica: o Futebol. Essa articulação se estabelecerá em diálogo com a Educação Física escolar.

Entendemos que todos os esforços de produção intelectual devam estar vinculados à superação da atual organização social. Acreditamos que o horizonte revolucionário solicita o desvelamento das inúmeras e complexas mediações produzidas historicamente, invisíveis na percepção epidérmica dos fatos. O desenvolvimento das funções psíquicas superiores estão, portanto, vinculados a uma condição necessária, contudo não suficiente, de um projeto socialmente revolucionário. As complexas condutas culturais, como o esporte e seus elementos tático-estratégicos, engendram o desenvolvimento das capacidades humano-genéricas mais sofisticadas. Nesse sentido, poderíamos pensar que somos mais humanos praticando esportes e somos ainda mais humanos compreendendo os princípios oferecidos pela tática e estratégica (Euzébio, 2018, p. 269).

Dessa forma, busca-se tratar pedagogicamente o conteúdo Futebol e as potencialidades de seu ensino na escola, tomando como referência teórica para a sistematização do conteúdo de ensino a proposta teórico-metodológica Crítico-Superadora e a teoria Histórico-Cultural. Assume-se ambas as teorias de ensino, embasadas no materialismo histórico dialético, por acreditar-se que melhor sustentam e subsidiam as análises e sínteses condizentes com a aprendizagem e o desenvolvimento humano e, portanto, melhor esclarecem o processo de um ensino que possa, de fato, promover um desenvolvimento do sujeito singular a partir dos conhecimentos mais avançados que a humanidade produziu ao longo de sua trajetória.

Sobre a escolha da atividade da cultura corporal Futebol, pautada no princípio curricular do trato do conhecimento, a relevância social do conteúdo<sup>1</sup>

---

1 De acordo com o Coletivo de Autores (1992, p. 19), "a relevância social do conteúdo implica em compreender o sentido e o significado do mesmo para a reflexão pedagógica escolar. Este deverá estar vinculado à explicação da realidade social concreta e oferecer subsídios para a compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno, particularmente a sua condição de classe social."

(Coletivo de Autores, 1992), não se torna tão difícil de justificar, sobretudo no contexto brasileiro.

Diante do exposto, o autor dessa dissertação apresenta trajetória umbilical e passional com a temática em estudo. Como para muitos sujeitos singulares, o Futebol foi e está muito presente em suas vivências desde muito pequeno e faz parte inclusive – o que não poderia ser diferente – do seu desenvolvimento enquanto pessoa. O presente mais desejado quando criança, em cada Natal e em cada aniversário, era a bola de Futebol. Jogou Futebol nos mais diversos espaços: dentro de casa, *campinhos* de terra batida, praia, quadra, rua<sup>2</sup>, escola, escolinhas de Futebol. Disputou e continua a disputar competições amadoras na cidade, em clubes regionais. Isso significa dizer que o Futebol lhe permitiu acessar espaços (lugares sociais) que outrora não podia e que, por consequência, moveu-o e transformou-o socialmente. Portanto, o Futebol ocupa até então em suas ações e pensamentos um sentimento sutil e significativamente forte.

No entanto, ao adentrar na formação acadêmica e na relação de trabalho pedagógico (*o caminho do tornar-se professor de Educação Física*) o Futebol, com toda sua significação, passou a ocupar outro lugar em seus significados, sentidos, sentimentos e emoções. Essa relação passional continuou de modo intenso, contudo, passou a ocupar agora em seus pensamentos e ações de forma mais reflexiva e consequentemente pedagógica. O trato do conteúdo pedagógico *entra em campo* de forma também passional, o que significa dizer que esse sentimento intenso pelo Futebol se posiciona, agora, firmemente com o propósito de continuar efetivando, de modo cada vez mais qualificado, sua função de professor<sup>3</sup> sob as orientações da proposta teórico metodológica Crítico-Superadora e suas bases pedagógicas e psicológicas (Coletivo de Autores, 1992, Nascimento, 2014, Colombo, 2021).

A necessidade e curiosidade epistemológica de compreensão do tema surge no percurso formativo do curso de licenciatura em Educação Física. Foi na graduação que começaram a surgir, no movimento articulado das disciplinas que faziam parte da grade curricular naquele momento, em especial na disciplina de

---

2 Sobre a riqueza pedagógica que se pode desenvolver a partir do famoso “Futebol de rua”, jogado normalmente com traves livres, ou seja, sem goleiros, e com “regras flexíveis”, apresentaremos mais adiante.

3 O autor é professor de Educação Física da Rede Municipal de Criciúma/SC.

*Metodologia do Futebol e do Futsal*, questionamentos em relação ao ensino do Futebol na escola que fosse capaz de potencializar intencionalmente as *funções psíquicas de caráter superior*, bem como entender quais funções estariam em potencial desenvolvimento nesse processo. Portanto, desenvolve naquele momento, buscando responder minimamente a esses questionamentos, um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que lhe possibilitou algumas aproximações e respostas em relação ao tema em questão<sup>4</sup>.

No TCC, conclui-se, ancorados principalmente nos estudos de Nascimento (2014), que o Futebol tem como relação essencial geral o *controle da ação corporal do outro pelo domínio do espaço*, apresentando, assim, objetivos mutuamente opostos entre si dirigidos a um mesmo alvo e como seus elementos internos: as regras, a dinâmica de ataque e defesa e os conhecimentos estratégicos e táticos. Apontou-se também que nas aulas de Educação Física escolar o aluno necessita apropriar-se das regras para poder agir em prol do domínio da ação corporal do outro. Mas isso não é o suficiente. Precisa, ainda, conhecer a dinâmica de ataque e defesa para se comportar no espaço de jogo, inclusive para reconhecer-se enquanto atacante ou defensor. Isso evidencia que uma análise superficial é insuficiente para compreender a complexidade do jogo. Desse modo, para que seja possível compreender melhor as relações internas do Futebol, como ressalta Euzébio (2017), são necessários os conhecimentos estratégicos e táticos que compõem o *jogo de Futebol*, o que possibilita ao jogador/estudante orientar-se voluntária e conscientemente em direção a essa relação essencial geral. Entendeu-se, naquele momento, que esse movimento consciente de imersão nas relações essenciais gerais potencializa o desenvolvimento de funções psicológicas superiores nos estudantes engajados nas tarefas de estudo acerca da compreensão do jogo de Futebol.

Destaca-se, no TCC, que desse movimento pedagógico direcionado pelo professor – de imersão nas propriedades essenciais do Futebol, de modo que qualifique a ação e a compreensão do sujeito dessa manifestação da cultura corporal – o estudante pode, de forma potencializada, desenvolver as funções

---

4 Trabalho de conclusão de curso intitulado *As funções psicológicas superiores e o Futebol na escola: que jogo é esse?* Orientado pelo professor doutor Bruno Dandolini Colombo, defendido em 2020 no curso de licenciatura em Educação Física da Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC).

psicológicas superiores, como as destacadas nos estudos de Martins (2013): *percepção, atenção voluntária, memória, linguagem, pensamento e imaginação*. Assim, a ação atrelada essencialmente à atividade de jogo (de Futebol) possibilitará ao estudante desenvolver tais funções – as quais no decorrer deste trabalho serão debatidas e refletidas – à medida que se apropria substancialmente da relação essencial geral do *controle da ação corporal do outro para o domínio de espaço*, assimilando as regras, a dinâmica de ataque e defesa e, sobretudo, os conhecimentos táticos e estratégicos do Futebol.

Nessa mescla de anseios e desejos acumulados na trajetória inicial como professor e pesquisador da Educação Física escolar, motiva-o e moveu-o para justamente continuar pensando e agindo, buscando contribuir com a qualificação coletiva<sup>5</sup> acerca da ação pedagógica do cotidiano escolar. Nesse caminho, que se faz caminhando, pretendem-se continuar analisando e entendendo o objeto dessa pesquisa: o ensino do Futebol e o desenvolvimento de funções psicológicas superiores.

Nessa caminhada, a proposta Crítico-Superadora, aqui assumida enquanto suporte teórico metodológico, é a que se considera dar conta de responder aos anseios da Educação Física em relação à organização e sistematização do conhecimento, sendo a que melhor tem permitido desenvolver uma compreensão de fato histórica e cultural dos conteúdos de ensino da Educação Física, identificando as capacidades humanas historicamente desenvolvidas e contribuindo para a formação humana do indivíduo acerca dos conteúdos da cultura corporal (Coletivo de Autores, 1992; Nascimento, 2014).

Segundo o Coletivo de Autores (1992), o objeto de estudo de que trata a Educação Física são os conteúdos da cultura corporal, que se manifestam por meio do jogo, do esporte, da ginástica, da dança, da mímica, do circo, das lutas, dentre outras expressões.

O homem se apropria da cultura corporal dispondo sua intencionalidade para o lúdico, o artístico, o agonístico, o estético ou outros, que são representações, idéias, conceitos produzidos pela consciência social e que chamaremos de “significações objetivas”. Em face delas, ele desenvolve um “sentido pessoal” que exprime sua subjetividade e relaciona as significações

---

5 O coletivo refere-se aqui, de forma mais imediata, ao Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação Física e Escola: Conhecimento e Intervenção (GEPEFE), mas se amplia aos professores de Educação Física escolar e à área de Educação Física como um todo.

objetivas com a realidade da sua própria vida, do seu mundo e das suas motivações (Coletivo de Autores, 1992, p. 62).

Os conteúdos da cultura corporal são meios para a compreensão e leitura da realidade objetiva em que o sujeito está inserido. “O aprofundamento sobre a realidade através da problematização de conteúdos desperta no aluno curiosidade e motivação, o que pode incentivar uma atitude científica” (Coletivo de Autores, 1992, p. 63).

Para que se entenda as “significações objetivas” e, portanto, o desenvolvimento da consciência humana, precisa-se entender o que são as funções psicológicas superiores, quais são e como se desenvolvem. Nesse aspecto, existem as funções elementares, que se caracterizam em resposta mais imediatas ao meio, comum aos animais, e existem as funções superiores que são resultado das relações sociais estabelecidas pelos sujeitos no seu processo de existência, potencialmente desenvolvidas nos seres humanos. As funções psicológicas de caráter superior potencializam a consciência dos sujeitos tornando-os mais conscientes e autônomos (Núñez, 2009).

O animal se adapta passivamente, reage às mudanças do meio com mudança dos seus órgãos e da constituição do seu corpo. Ele muda a si mesmo para adaptar-se às condições de sobrevivência. Já o homem adapta ativamente a natureza a si mesmo. Em vez de mudar seus órgãos ele muda o corpo da natureza para que lhe sirva de ferramenta. Não reage ao frio fazendo crescer sobre seu corpo uma pele defensiva, mas sim com adaptações ativas do meio, construindo habitações e confeccionando roupas (Vigotski, 2004, p. 42).

Dessa forma, parte-se do pressuposto de que nos tornamos seres humanos nas relações com outros seres humanos, ou seja, a apropriação de conhecimentos historicamente produzidos pela humanidade torna o ser humano mais humano. Isso quer dizer que, para o desenvolvimento do psiquismo humano é necessário apropriar-se de conhecimentos produzidos por gerações anteriores, por meio da atividade social, qualificando a relação com a realidade objetiva. As apropriações de *signos culturais* operam internamente na transformação do próprio sujeito, a partir de instrumentos externos, sociais, que se realizam na produção, reprodução e transformação do objeto (Martins, 2013).

A internalização das atividades socialmente enraizadas e historicamente desenvolvidas constitui o aspecto característico da psicologia humana; é a

base do salto quantitativo da psicologia animal para a psicologia humana (Vigotski, 2000, p. 58).

A *mediação* no processo de assimilação dos signos e instrumentos é fulcral na teoria Histórico-Cultural. Núñez (2009) destaca que a criança pode se desenvolver melhor e mais conscientemente em relação ao mundo com a ajuda de um adulto do que sozinha. Esse processo de aprendizagem que destaca o que a criança por si só é e o que ela pode vir a ser com a ajuda de um adulto é chamado por Vigotski de “Zona de desenvolvimento iminente”.

Vigotski (2000) também discute a importância dos signos e instrumentos no desenvolvimento humano. Segundo ele, esses elementos desempenham um papel fundamental na mediação entre o indivíduo e o mundo, permitindo a construção de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Os signos, sejam eles linguísticos, visuais ou simbólicos, são ferramentas do pensamento fundamentais para a organização e a compreensão dos objetos, fenômenos e experiências humanas. Além disso, os instrumentos, que podem variar desde objetos físicos até tecnologias mais avançadas, são mediadores essenciais para a transformação e a ampliação das capacidades humanas. Portanto, os signos e instrumentos desempenham um papel central no processo de desenvolvimento cultural e individual.

Entretanto, os signos são utilizados pelo pensamento para organizar e estruturar as percepções, memórias e outras funções psíquicas, sendo um instrumento do pensamento, permitindo que os indivíduos compreendam e comuniquem conceitos abstratos e complexos. Por outro lado, os instrumentos são objetos ou ferramentas utilizados para auxiliar no processamento de informações e na realização de tarefas. Eles podem ser físicos – como uma bola, um apito, um cartão – ou mentais – como estratégias e técnicas de resolução de problemas, permitindo que os indivíduos organizem a solução de problemas, tomem decisões e realizem tarefas complexas no jogo de Futebol, por exemplo.

Para se apropriar do fenômeno chamado Futebol e, portanto, dos seus conteúdos internos e representações sociais, os sujeitos singulares precisam se apropriar dos avanços do ser humano enquanto ser social e também dos avanços que fez o Futebol ser o que é ao longo do processo Histórico-Cultural.

A teoria Histórico-Cultural de Vigotski é baseada no materialismo histórico dialético, o que significa, entre outras coisas, que toda a natureza e os sujeitos estão

em constante movimento e transformação. O desenvolvimento social, cultural e histórico são os eixos propulsores para o desenvolvimento das funções psíquicas superiores nos seres humanos.

Para Vigotski, o indivíduo é uma entidade social e sua consciência desenvolve-se como resultado de processos sociais, tais como: modo de produção, relações sociais, ferramentas, signos etc. (Barbosa; Miller; Mello, 2016).

Nesse sentido, (Núñez, 2009, p. 29) observa que:

O funcionamento psicológico humano é cultural, e conseqüentemente histórico. Em cada etapa do desenvolvimento da sociedade, são produzidos conteúdos culturais que funcionam como elementos mediadores nas relações estabelecidas entre os homens e o mundo. Esse conteúdo Histórico-Cultural é o objeto da assimilação nos processos de socialização, formação e desenvolvimento da personalidade.

Entende-se que para a qualidade dessa apropriação dos instrumentos e objetos culturais, a escola não só cumpre um papel social fundamental para a vida dos sujeitos, como surge socialmente com esta finalidade. É função da escola socializar o que de mais avançado o ser humano produziu ao longo do processo histórico. Nesse aspecto, Martins (2013) afirma que é função da escola desenvolver, portanto, funções psicológicas superiores nos sujeitos; e nela, conforme o Coletivo de Autores (1992) e Nascimento (2014), é papel da Educação Física abordar pedagogicamente os conteúdos da *cultura corporal* e, em especial, para o propósito desse trabalho, tratar pedagogicamente do Futebol.

Diante disso, desenvolve-se o presente trabalho a fim de entender as funções psíquicas superiores em relação à apropriação teórica do conteúdo Futebol, por meio da organização do ensino na Educação Física escolar, considerando que este jogo só acontece na relação com outros indivíduos, qualificando a discussão do desenvolvimento humano na relação com o outro e, nesse aspecto, perspectivando compreender a humanização do indivíduo orientada conscientemente à apropriação desse conteúdo específico da cultura corporal.

Dessa forma, originou-se a problemática do estudo: o que são e como podem ser desenvolvidas as funções psicológicas superiores na organização do ensino do Futebol nas aulas de Educação Física escolar? Traçou-se as seguintes questões norteadoras: Qual a importância do desenvolvimento das funções psicológicas superiores nos estudantes? De que maneira são desenvolvidas as

funções psicológicas superiores nas aulas de Educação Física escolar? Quais funções psicológicas superiores podem ser desenvolvidas no ensino do Futebol nas aulas de Educação Física?

Sendo assim, tem-se como *objetivo geral*: compreender o desenvolvimento das funções psicológicas superiores no sujeito por meio da apropriação do Futebol nas aulas de Educação Física escolar. Desdobram-se desse objetivo os seguintes *objetivos específicos*: entender o que são as funções psicológicas superiores e como se desenvolvem no sujeito singular; compreender o desenvolvimento das funções psicológicas superiores na particularidade da apropriação do Futebol; refletir acerca da potencialidade de uma organização de ensino que possa promover o desenvolvimento das funções psicológicas superiores a partir da apropriação do Futebol.

Este estudo foi desenvolvido mediante uma pesquisa bibliográfica, que se alimentou de três movimentos teóricos: 1. Análise de estudos da teoria Histórico-Cultural e da Educação Física em particular, conduzindo a autores que discutem direta ou indiretamente o ensino do Futebol ou dos esportes coletivos; 2. Para enriquecer ainda mais o processo investigativo na busca por autores que discutem direta ou indiretamente esse objeto de pesquisa, consultou-se o acervo da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) no período de 2014 a 2023 com os seguintes descritores: “ensino, Futebol, escola, educação física”. Ao incorporar aos descritores as palavras “funções psicológicas” não se obteve resultados, portanto, decidiu-se retirar e buscar por trabalhos que discutissem indiretamente o objeto de estudo. Deixando apenas os descritores mencionados acima, obteve-se como resultado 55 trabalhos<sup>6</sup>. Dentre os trabalhos revelados pela pesquisa, nenhum deles foi selecionado, pois não apresentaram em seu desenvolvimento uma organização do ensino considerando a apropriação do conteúdo teórico do Futebol de maneira que orientasse o desenvolvimento das funções psicológicas superiores; 3. Análise (e, de certa forma, proposição) teórico-metodológica – “desafiadora” – de pequenos jogos (Mahlo, [198-?]) e/ou jogos situacionais (Kroger; Roth, 2006) em

---

6 Para além dos trabalhos encontrados e descartados durante a busca nas bases de dados, incorporamos ao nosso trabalho as obras de Colombo (2021), Euzébio (2017) e Nascimento (2014) já conhecidas e estudadas por nós. Essas obras discutem os conceitos teóricos do jogo, colocando em discussão a importância da apropriação teórica dos elementos constitutivos do jogo: regras, dinâmica de ataque e defesa, conhecimentos táticos e estratégicos e aspectos técnicos, bem como a relação essencial e a gênese desses conhecimentos.

direção às reflexões acerca do desenvolvimento das funções psicológicas superiores por meio da apropriação dos conhecimentos teóricos do Futebol.

Alguns dos autores em que fundamentamos o presente trabalho foram: Bayer (1994), Kroger e Roth (2006) Coletivo de Autores (1992), Colombo (2021), Euzébio (2017), Mahlo ([198-?]), Martins (2013), Nascimento (2014) e Vigotski (2000).

Sendo assim, organizou-se o trabalho nos seguintes capítulos: *Funções psíquicas superiores e Futebol: primeiras aproximações*. Nesse capítulo, buscamos expor o que são as funções psicológicas superiores, quais são e como se desenvolvem no sujeito singular, relacionando-as com os conteúdos internos do Futebol. Optamos por esmiuçar as seguintes Funções de caráter superior: percepção, atenção voluntária, memória, linguagem, pensamento e imaginação.

No capítulo seguinte: *O jogo de Futebol: seu movimento lógico-histórico e seus conteúdos internos*, procuramos demonstrar o movimento lógico e histórico do jogo de Futebol, destacando as capacidades humano-genéricas que transformaram essa atividade de acordo com as necessidades sociais, políticas e econômicas. Percorrendo um caminho desde os jogos com bola utilizados como fins prático-utilitários na resolução de conflitos de determinados povos, propulsores para o surgimento do Futebol, até o surgimento, consolidação e popularização do esporte moderno. Buscamos também nesse mesmo capítulo, elucidar os conteúdos internos do jogo de Futebol, bem como sua relação essencial geral, com o intuito de identificar os conhecimentos teóricos necessários para uma compreensão mais profunda do jogo, capaz de promover por meio de sua organização e sistematização um conhecimento qualificado, conduzindo e fomentando uma conscientização das ações frente aos problemas deparados nas relações positivas do jogo e na vida cotidiana.

Por conseguinte, no último capítulo: *A organização do ensino do Futebol orientada ao desenvolvimento de funções psicológicas superiores nos sujeitos: o conteúdo técnico-tático-estratégico*, refletimos acerca da organização do ensino do Futebol buscando tratar pedagogicamente o conteúdo técnico, tático e estratégico orientado ao desenvolvimento do pensamento analítico-sintético, presente na lógica do esporte e do jogo coletivo: o pensamento tático e estratégico. Para isso, pensamos e escolhemos o jogo de travinha livre (atrelado ao Futebol de rua) como recurso pedagógico para o ensino do Futebol.

## 2 FUNÇÕES PSÍQUICAS SUPERIORES E FUTEBOL: PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES

As funções psicológicas superiores são processos mentais complexos de um indivíduo que se desenvolve ao longo do tempo mediante as interações sociais e experiências culturais. São formações culturais adquiridas na relação com a realidade objetiva e que envolvem a capacidade de pensar, raciocinar, planejar, solucionar problemas, tomar decisões, realizar tarefas complexas e agir conscientemente. Essas funções são consideradas superiores por serem características exclusivas dos seres humanos e envolvem a atividade consciente e a capacidade de planejamento e autorregulação (RUBINSTEIN, 1977).

O ser humano historicamente constituído num processo de humanização por meio do trabalho<sup>7</sup> estabelece a condição de que, para refletir sobre esse ser, é indispensável compreender-se enquanto ser social, constituído na relação com outros seres humanos e com a natureza acerca de suas necessidades de existência. “Todos nós usamos na ciência, na cultura e na vida uma enorme quantidade de experiência que foi acumulada pelas gerações anteriores e não se transmite por herança física” (Vigotski, 2004, p. 42).

O psiquismo humano atua em constante desenvolvimento das funções psíquicas de caráter superior mediante as interações sociais e experiências culturais do indivíduo.

Esse ser social, parido em milhares e milhares de anos, é resultado de um amplo processo de complexificação no qual o trabalho, enquanto atividade vital, respondeu a desafios na relação natureza-ser social. Na transformação da natureza, a produção e reprodução da vida tornou-se mais extensiva e de maior qualidade e continuidade, permitindo, assim, uma presença ativa na relação dos seres sociais e o mundo objetivo (Euzébio, 2017, p. 54).

O desenvolvimento da consciência humana encontra-se em desenvolvimento mais complexo quando sujeita às atividades reais, ou seja, quando o indivíduo na relação com o trabalho, como mediador da sua existência, captura os elementos do externo, os relaciona em nível psíquico e transforma em uma nova

---

7 Para Lukács (2013), o trabalho é um elemento fundamental para a formação do ser humano e para a criação de uma consciência de si mesmo. É através do trabalho que o indivíduo se relaciona com a natureza e transforma a realidade ao seu redor, assim como desenvolve suas habilidades e capacidades, o transformando.

coisa, criando algo que em tese ainda não existia, transformando, assim, não só o seu ambiente de vida, mas também sua forma e conteúdo de pensamento (Euzébio, 2017).

As funções psicológicas superiores estão em constante desenvolvimento e é difícil elencá-las numa lista sequencial e hierárquica, tampouco dar a certeza da quantidade delas e suas interações diretas. Elas, na verdade, articulam-se entre si e estabelecem uma linha muito sutil de compreensão. Mas isso não significa que as funções psíquicas superiores não podem ser compreendidas em suas características específicas. Algumas dessas funções psicológicas superiores, e aqui recorrendo às esmiuçadas por Martins (2013), são: a *percepção*, a *atenção voluntária*, a *memória*, a *linguagem*, o *pensamento* e a *imaginação*. Elas, por sua vez, se constituem em determinadas práticas sociais e se realizam objetivamente de forma substantivamente articulada (Rubinstein, 1977; Vygotski, 1995).

Como enfatizado, as funções psíquicas superiores, tipicamente humanas, desenvolvem-se em articulação, ou seja, simultaneamente, mas apenas para fins didáticos, perspectivando compreendê-las detidamente, apresentaremos algumas delas separadamente, sem perder de vista que *uma não se dá sem a outra*, isto significa dizer que essas funções se efetivam em unidade, em determinado fenômeno e/ou prática social.

As articulações dessas funções entre si vão permitir ao ser humano, por exemplo, possibilidades de *perceber* a realidade que o cerca, permitir prestar *atenção* em algo (em movimento) e compreendê-lo meticulosamente, vai permitir ainda a *memorização* da produção humana em sociedade, bem como a possibilidade de comunicação com outros indivíduos, por meio da *linguagem*, e articular coletivamente a atuação, *pensando* e elaborando sofisticadas análises e sínteses de todas essas funções mencionadas, tornando-as cada vez mais eficientes. Diante disso, em todo esse processo, o sujeito poderá ainda *imaginar* isso subjetivamente, como uma projeção em sua mente de determinada finalidade pretendida (Euzébio, 2017).

A *percepção* é definida por Martins (2013) como uma função encarregada da consciência humana e que faz relação com as sensações. As sensações interagem com os objetos por meio dos órgãos dos sentidos, identificando indícios básicos de que objeto se trata. A percepção, por sua vez, carrega de significado esse objeto para a consciência, pois além de obter informações básicas que

compõem determinado objeto, terá um conhecimento prévio que carregará de sentido e significado, compreendendo-o com maior propriedade. Segundo Vigotski (2000, p. 44):

Não vemos simplesmente algo redondo e preto com dois ponteiros; vemos um relógio e podemos distinguir um ponteiro do outro. Alguns pacientes com lesão cerebral dizem, quando vêem um relógio, que estão vendo alguma coisa redonda e branca com duas pequenas tiras de aço, mas são incapazes de reconhecê-lo como um relógio; tais pessoas perderam seu relacionamento real com os objetos.

Mahlo ([198-?]), na compreensão sobre o ato tático no jogo, enfatiza a necessidade da percepção desde a primeira fase da ação dos jogadores. Ele sinaliza que a percepção, inclusive, é a substância principal para a ação. *Se percebo, posso agir! Só percebo, se sei! O que não sei, não percebo!* Portanto, para o entendimento do jogo – dentre eles o de Futebol – é fundamental o entendimento das regras, da dinâmica de ataque e defesa e dos conhecimentos táticos e estratégicos para, assim, perceber as situações problemáticas emergentes dele. É necessário saber o que, por que e para que perceber (Nascimento, 2014). Se percebo a possibilidade de estabelecer superioridade numérica numa situação de ataque, de que forma agir para realizá-la? Driblar, acelerar ou passar? Que linhas de passe acionar? São perguntas fundamentais para as tomadas de decisão no jogo, considerando a percepção cada vez mais aguçada sobre ele.

Mahlo ([198-?]) ressalta que existem três fases da ação: *percepção e a análise da situação*, que seria a leitura de jogo; *solução mental do problema*, que seria a tomada de decisão; e a *solução motora do problema*, que seria a ação prática.

Precisa-se, em uma situação de jogo, perceber as condições que estão impostas em campo para que seja possível uma ação, bem como, perceber as regras que condicionam o jogo, inclusive se é um jogador de ataque ou defesa e se percebe quais os espaços deve-se preencher para agir em consonância com a equipe, com ou sem a bola. Segundo Mahlo ([198-?], p. 77), “uma grande amplitude da visão, uma boa capacidade de avaliação óptico-motora, um dom de observação desenvolvido e grandes conhecimentos táticos decidem da qualidade desta primeira fase, logo, do comportamento tático dos jogadores.”

Para a solução mental de um problema, Mahlo ([198-?]) destaca que os jogadores precisam de conhecimentos táticos apreendidos por meio do ensino teórico/prático. Quanto mais e melhor o jogador conhece as ações táticas no jogo, mais rápido perceberá as soluções mentais do problema, podendo produzir ou reproduzir novas ações por meio do *pensamento* superior. “A ligação associativa da percepção e da acção a empreender é o meio mais rápido de encontrar para o pensamento a solução tática de tal ou tal problema” (Mahlo, [198-?], p. 114).

A solução motora do problema dependerá por sua vez das fases anteriores das ações citadas.

As combinações gestuais são no jogo acções individuais orientadas para a solução dos diversos problemas que se põem. Tal como as ações táticas mais complexas elas são, ao mesmo tempo, para o pensamento, novos conhecimentos e integram-se, portanto, na análise da situação e na solução mental. A solução mental do problema antecipa a solução motora, e representa, no essencial, a escolha dos processos que permitem a resolução dos problemas propostos. (Mahlo, [198-?], p. 127).

Conforme Vigotski (2000, p. 45), “o movimento não se separa da percepção: os processos coincidem quase que exatamente”. Quanto mais e melhor o jogador compreender o jogo, considerando os seus conteúdos internos como conhecimentos necessários para agir conscientemente no jogo, melhores serão suas tomadas de decisões no desencadear das ações opositivas em disputa. Perceber o jogo é *encharcar-se de conhecimentos* que compõem o jogo, é perceber acerca de vivências anteriores, que foram realizadas, pensadas e discutidas, o que o jogo pode vir a ser, criando uma imagem subjetiva do que está prestes a acontecer ou *imaginar-se* realizando determinada ação que aquele cenário de disputa está solicitando, sendo possível reproduzir ou produzir novas ações no jogo. Para perceber precisa-se conhecer determinado objeto, compreender seu sentido e significado.

O processo perceptivo é indissociável da *atenção*, pois a qualidade da percepção depende da atenção dada ao objeto. A atenção encarrega-se de selecionar estímulos precisos na identificação do objeto e inibir outros, permitindo a formação da imagem na consciência, ou seja, a atenção permite focar em um determinado conjunto de estímulos e não se distrair com os demais, também despertados no momento da percepção de determinada coisa. Segundo Martins (2013, p. 143):

Selecionando aspectos básicos, imprescindíveis a determinados comportamentos, a atenção institui a dinâmica figura/fundo, isto é, um processo dinâmico em que dados estímulos emergem como dominantes (figuras) em relação aos demais simultaneamente presentes, que permanecem retidos na consciência de forma secundária (fundo). A dinâmica figura/fundo constitui o campo perceptual do qual emerge o comportamento e pelo qual se orienta.

A capacidade de prestar atenção em determinados estímulos e inibir outros é especialmente importante no Futebol, pois os jogadores precisam selecionar estímulos relevantes e ignorar distrações, como por exemplo o ruído da torcida, as provocações do adversário ou até mesmo os erros cometidos anteriormente, direcionando os esforços mentais e físicos para o que é essencial no momento, sendo que o essencial, a todo instante, é efetivar, como anunciado na introdução, o motivo/objetivo central de controlar – de maneira *atenta* – a ação corporal do outro dominando o espaço de jogo.

Vigotski (2000, p. 47) destaca que “a capacidade ou incapacidade de focalizar a própria atenção é um determinante essencial do sucesso ou não de qualquer operação prática.” Para o sucesso perceptivo em uma situação, é necessário o poder da *atenção* depositado a tal. A capacidade de prestar atenção em determinada situação de maneira voluntária, reconstrói o campo perceptivo, em direção a uma ação organizada de acordo com sua objetivação (Martins, 2013).

Mahlo ([198-?]) ainda vai dizer que a atenção está ligada com a atividade do ser humano – nesse caso a atividade de jogo – e que a concentração depositada determinará a qualidade dessa ligação com a atividade. “Devem-se melhorar as capacidades de concentração sensorial (observação do jogo), e intelectual (pensamento tático) com exercícios que comportem fontes de diversão e que exijam um grande esforço físico e psíquico” (Mahlo, [198-?], p. 140).

A atenção volitiva desempenha um papel fundamental no contexto do jogo de Futebol, é responsável por selecionar, direcionar e manter o foco em estímulos relevantes em um determinado momento. A atenção se faz necessária em diversas situações dentro do jogo, como nos momentos de análise das situações de jogo, nos planos de ações, nas tomadas de decisão etc. Durante o jogo, os jogadores precisam monitorar constantemente o posicionamento dos companheiros de equipe, dos adversários, o movimento da bola, as oportunidades de passe e as

ações que estão acontecendo ao seu redor, dentre outras muitas complexas ações que o jogo exige.

Segundo Perarnau (2014), o treinador atual do Manchester City, Josep Guardiola, popularmente conhecido como Pep Guardiola, relata que o jogador Messi possui uma percepção atenta do jogo. O treinador destaca que o jogador argentino é capaz de ler e entender o jogo de uma forma única, identificando espaços e oportunidades que outros jogadores não conseguem perceber. Guardiola descreve Messi como um jogador que está sempre atento aos detalhes e possui uma visão periférica excepcional, o que lhe possibilita tomar as melhores decisões em um curto espaço de tempo. Além disso, o treinador ressalta a capacidade de Messi de se adaptar rapidamente às diferentes situações de jogo, seja mudando de posição ou ajustando sua estratégia conforme necessário. Essa *percepção atenta* e inteligência tática de Messi faz com que ele seja *peça* fundamental em qualquer equipe em que atue, contribuindo não apenas com gols e assistências, mas também com a sua leitura do jogo e influência na equipe como um todo. Ele apresenta facilidade e capacidade de conduzir a bola e realizar dribles, ao mesmo tempo, em que percebe e analisa atentamente a melhor decisão a ser tomada a partir da situação-problema que o jogo lhe impõe, comumente, em direção à efetivação de ataques eficientes.

[...] “um jogador de primeira classe [...] jamais perderia a bola de vista, ao mesmo tempo, mantendo sua atenção dedicada a vislumbrar os espaços nas linhas inimigas, ou qualquer ponto fraco da defesa, que possa dar a ele uma chance favorável de chegar ao cobiçado gol adversário. Ver alguns jogadores guiando e conduzindo a bola por um círculo de pernas adversárias, girando e se contorcendo como a ocasião exige, é uma visão para não ser esquecida [...]. A habilidade para carregar a bola [...] exige algo mais do que um destemido ataque violento, de cabeça baixa, à fortaleza do inimigo; pede um olhar voltado para a descoberta de um ponto fraco, para calcular e decidir as chances de sucesso”. Em termos de formação em campo, soa mais como uma versão elementar do rúgbi moderno, só que sem o uso das mãos (Wilson, 2016, p. 28).

Outro trecho importante do estabelecimento de uma atenção “eletiva”, ou seja, que considere a escolha mais importante para direcioná-la na atividade desempenhada, trata-se da discussão de Colombo (2021, p. 138-139, grifo acrescidos) sobre o ser da técnica e sua relação com o Futebol, ao analisar o recorte de uma cena de um jogo real.

Iniciamos nossas discussões de modo mais detalhado analisando a operação da ação de ataque específica de Pires, na utilização da técnica de

condução de bola. Numa atenção mais detalhada da cena no início do vídeo que assistimos, percebemos que o comportamento de Pires no ato de conduzir a bola avançando ao setor de defesa do oponente, numa situação de ataque, além de preocupar-se em progredir ganhando espaços em relação ao adversário, tendo a posse dela, é de quem, concomitantemente, objetiva perceber e analisar a situação do jogo a fim de encontrar uma solução para superar o oponente, com outros companheiros, perspectivando um possível ataque à baliza adversária e, conseqüentemente, a realização do sucesso de um ataque, o gol. Toda a sua *atenção*, no – aparentemente simples – ato de conduzir a bola, está depositada nessa finalidade.

O autor destaca que, no ato de jogar Futebol, a atenção volitiva do jogador deva ser orientada ao controle da ação corporal do outro pelo domínio do espaço, para isso, algumas ações do jogo de Futebol, como a condução de bola, por exemplo, a qual condiz com uma ação coletiva de ataque, deve ser transformada em operação, ou seja, a ação de conduzir a bola deve ser conscientemente apropriada – por meio de outros jogos, outros treinos, outras vivências anteriores – pelo jogador a fim de transformá-la em operação da ação, em uma ação auxiliar da ação de ataque do jogo de Futebol. Por isso, a apropriação da técnica de condução de bola, como conhecimento mais adequado para determinada situação de jogo, e seu constante aprimoramento, é fundamental para que o jogador possa perceber (analisar, sintetizar) as situações problemáticas em direção à resolução do problema de ordem tático-estratégica que a situação conflitiva solicita a ele, alicerçando devidamente a “tomada de decisão” – outra importante função psíquica superior do Futebol e demais Jogos (Esportes) Coletivos (Colombo, 2021).

Assim, no Futebol, a atenção e o pensamento do jogador – e demais funções psíquicas (movidas em cadeia) – devem orientar-se para o controle da ação corporal do outro para o domínio de espaço, seja em uma situação de ataque ou de defesa (Euzébio, 2017; Colombo; 2021).

Em articulação a essas funções psíquicas aqui abordadas, faz-se necessário o conhecimento também da *memória*. A memória é outra função psíquica potencializada e desenvolvida no Futebol. Ela é fundamental para a apropriação dos conhecimentos teóricos/práticos que o Futebol exige, seja das regras, da dinâmica de ataque e defesa ou dos conhecimentos técnicos, táticos e estratégicos.

A memória encarrega-se de auxiliar outras funções psíquicas superiores, de internalizar a longo prazo os conhecimentos do jogo para que, nas fases da ação do jogador, explicitadas por Mahlo ([198-?]), seja possível reproduzir soluções outrora vivenciadas ou produzir por meio do pensamento superior uma nova solução

do problema, numa ação criativa. Segundo Martins (2013, p. 154), “esse é o processo a que compete, então, a formação da *imagem por evocação* daquilo que no passado foi sentido, percebido e atentado.”

A memória desempenha um papel fundamental quando se trata de tomar decisões táticas e estratégicas considerando a execução técnica, ou seja, ao meio de operação e ação mais adequado, solicitado pelo jogo, formando uma unidade técnico-tático-estratégica (Colombo, 2021) capaz de avaliar situações que o jogo solicita, em tempo real, e aprender com experiências anteriores. Os jogadores precisam armazenar informações relevantes, como o posicionamento dos companheiros de equipe e movimentos dos adversários, para tomar decisões rápidas e eficientes.

Um jogador experimentado não tem a necessidade de apreender todos os aspectos da situação. O problema tático que ele põe a si próprio provém de uma percepção e de uma análise da situação que comportavam já em si próprias um significado tático. A primeira condição e, ao mesmo tempo, a primeira fase da solução, consiste em discernir, numa dada situação, os problemas essenciais (o adversário está em número superior, adapta-se à defesa da zona, tem uma falha na defesa, o adversário está empenhado em assegurar uma marcação dupla do médio, etc.). Os conhecimentos táticos adquirem-se sobretudo na atividade mental criadora que é também um prefácio ao progresso qualitativo ulterior das formas da percepção e da análise da situação, para além do papel direto que tem na solução do problema apresentado. Toda a percepção significativa deixa marcas na memória. A repetição de uma percepção provoca a reprodução dessa percepção e também dos pensamentos que a acompanham. É importante para a sequência da solução, uma vez que a percepção renovada numa situação está associada a ações que poderão resolver esta última. E assim nascem os conhecimentos e as experiências táticas, que são tanto mais sólidas quanto a sua aquisição for consciente e a sua reprodução frequente (Mahlo, [198-?], p. 68-69).

A memória é incumbida de armazenar estímulos sentidos, percebidos e atentados acerca de experiências anteriores. Para que esses estímulos sejam de fato armazenados é preciso senti-los diversas vezes, fazendo ligações sinápticas entre si para torná-los cada vez mais interiorizados, grosso modo, torná-los cada vez mais apropriados, apreendidos. Este tipo de memória é chamado de *memória voluntária*. Se nesse processo os estímulos não forem sentidos mais vezes sem fazer relação com o mundo físico do indivíduo, passaria a ser memória involuntária, pois não existiriam ligações neuronais e não se fixariam a ponto de serem armazenados de forma que pudessem ser retomadas em nova situação (Martins,

2013). A memória, “na forma elementar alguma coisa é lembrada; na forma superior os seres humanos lembram alguma coisa” (Vigotski, 2000, p. 50).

Outra função psíquica superior importantíssima para a formação da personalidade do sujeito singular e que estabelece relação íntima com o desenvolvimento do pensamento – função psíquica que veremos logo a seguir – é a linguagem. A *linguagem* é uma das funções de caráter superior mais importante no desenvolvimento cultural do ser humano, é por meio das palavras que o indivíduo fixa significações a objetos reais, o que contribui para formação da imagem subjetiva da realidade objetiva. Existem algumas fases que a linguagem ultrapassa à medida que se desenvolve, de uma forma ainda principiante da linguagem, à verbalização representando determinado objeto, que ocorre por meio de uma assimilação verbal de dado objeto, ou seja, a criança *percebe* que aquele objeto tem um nome e representa-o verbalmente. Entretanto, para que a criança passe para uma próxima fase, a palavra que denomina tal objeto não será mais uma propriedade como extensão do objeto, mas terá agora um significado mais elaborado para o seu entendimento, em que compreende a função social dos signos atribuindo-lhe uma nova relação com o mundo físico. Conforme Martins (2013, p. 168):

A palavra é, fundamentalmente, uma forma socialmente elaborada de representação e para que os indivíduos se apropriem dela é requerida a mediação de outros. Sua função generalizadora radica na vida social, nos intercâmbios entre os homens e os objetos pela mediação de outros homens.

De acordo com a autora, o desenvolvimento da linguagem permite um reflexo consciente da realidade objetiva, o que permite o desenvolvimento do pensamento.

A transformação qualitativa do pensamento pela relação substantiva com a linguagem, por meio da significação da palavra, estabelece-se desde a tenra idade, no primeiro ano de vida, e contribui efetivamente para a representação subjetiva da realidade objetiva.

El desarrollo del lenguaje reestructura el pensamiento, le confiere nuevas formas. El niño que al describir el dibujo, enumera los diversos objetos, no reestructura aún su pensamiento, sin embargo – y este es un hecho esencial – aquí ya se va formando el nuevo procedimiento a base del cual empieza a construirse su pensamiento lingüístico. El hecho de que el niño vaya nombrando los diversos objetos del dibujo tiene enorme importancia, desde el punto de vista de las funciones biológicas de sus órganos. El niño

comienza a fraccionar la incoherente masa de las impresiones aglutinadas en una madeja, desglosa, fracciona la mole de sus impresiones sincréticas a fin de establecer entre sus diversas partes algún nexo objetivo. El niño que no piensa verbalmente, ve todo un panorama y cabe suponer que ve la situación de todo cuanto le rodea de una forma global, sincrética. Recordemos de qué modo sincrético están unidas entre sí sus impresiones y cómo se refleja este hecho en el pensamiento causal del niño. La palabra que separa un objeto de otro, es el único medio para destacar y diferenciar la conexión sincrética (Vygotski, 1995, p. 279).<sup>8</sup>

A *linguagem*, na relação com o *pensamento*, assim como a memória é muito importante na compreensão do jogo. Para que se conheça o jogo deve-se conhecer as regras. Compreende-se as regras para agir dentro do jogo. *Se não se conhece, não se age*. Ou melhor, se não conhece as regras, não se apropria do *jogar Futebol*, pois, como observa Nascimento (2014), as regras estabelecem o espaço de jogo, seu objetivo e as ações permitidas para a sua realização. A apropriação das regras do Futebol dará condições ao sujeito que joga de entender o porquê estava em condição de impedimento<sup>9</sup>, por exemplo. O cartão amarelo ou o vermelho sinaliza para o jogador que ele foi advertido por infringir as regras<sup>10</sup>. Uma jogada ensaiada, durante a sua execução em jogo, provavelmente terá um sinal do jogador responsável sinalizando qual das jogadas seria.

Para a apropriação das regras e, portanto, do entendimento e implicações delas no jogo de Futebol, precisa-se necessariamente de ações mediadoras dos outros por meio da linguagem verbal para compreender, primeiro no sentindo do diálogo e apreensão de determinadas regras e denominações de jogadas no desencadear do jogo, segundo no entender dos sentidos e significados nas ações e instrumentos utilizados pelos sujeitos em campo.

---

8 Segue tradução realizada por nós: O desenvolvimento da linguagem reestrutura o pensamento, dando-lhe novas formas. A criança que, ao descrever o desenho, enumera os vários objetos, ainda não reestrutura o seu pensamento, porém – e isso é um fato essencial – aqui já está se formando o novo procedimento a partir do qual o seu pensamento linguístico começa a ser construído. O fato de a criança nomear os vários objetos do desenho tem uma enorme importância, do ponto de vista das funções biológicas dos seus órgãos. A criança começa a desfazer a massa incoerente de impressões aglutinadas numa meada, desfaz a massa de suas impressões sincréticas para estabelecer alguma ligação objetiva entre suas diversas partes. A criança que não pensa verbalmente vê todo um panorama e pode-se supor que vê a situação de tudo quanto a rodeia de uma forma global e sincrética. Lembremos de que maneira sincrética suas impressões estão interligadas e como esse fato se reflete no pensamento causal da criança. A palavra que separa um objeto de outro é o único meio de destacar e diferenciar a ligação sincrética.

9 Um jogador estará em posição de impedimento se: qualquer parte de sua cabeça, seu corpo ou seus pés estiver no campo do adversário (excluindo-se a linha de meio de campo) e qualquer parte de sua cabeça, seu corpo ou seus pés estiver mais próxima da linha de fundo do campo do adversário do que a bola e o penúltimo adversário.

10 Um cartão amarelo comunica uma advertência, enquanto o cartão vermelho comunica uma expulsão do jogo.

Segundo Martins (2013, p. 179):

Trata-se, assim, do estabelecimento de um elo entre os processos de linguagem externo e interno, por meio do qual a linguagem passa a intervir diretamente no ato intelectual, requalificando a percepção, a memória, a atenção, a imaginação e os próprios sentimentos do indivíduo, conformando sua própria experiência pessoal no mundo.

Entretanto, a linguagem desencadeia um papel fulcral na compreensão do Futebol como um todo, seja em relação às regras, à dinâmica de ataque e defesa ou dos conhecimentos técnicos, táticos e estratégicos produzidos na historicidade dessa atividade da cultura corporal e que foram sendo “nomeados”, lhes atribuindo significados próprios, como expresso por sistemas táticos em modelos numéricos (4x4x2; 4x3x3;) e que tem atributo histórico. Assim, nomeou-se – alguns com o aval divertido do senso comum – depois de realizá-los na vida cotidiana do Futebol, em sua prática social, as técnicas de dribles, por exemplo, como o drible da vaca; ou até mesmo o famoso “lençol” (ou chapéu), ou a espetaculosa “caneta”<sup>11</sup>, dentre outras técnicas de driblar produzidas no processo histórico de constituição do Futebol e que se estabeleceram, efetivados como um modo de operação e ação desta atividade da cultura corporal, como um “termo recheado” de significação social, o qual apresentava-se como uma espécie de comunicação específica do “universo” da modalidade esportiva mais popular do mundo.

Ao longo da história, no fulgor do jogar Futebol, alguns lances eram criados e replicados por outros jogadores, muitas vezes ou em todas as vezes, esses lances eram resultado de ações criativas que o jogo exigia dos jogadores. Em certos casos, os jogadores eram declarados como inventores desses lances. Wilson (2016, p. 57) enriquece esse diálogo dizendo que:

Premiava-se a criatividade a ponto de alguns jogadores serem celebrados como inventores de certas habilidades ou truques: Juan Evaristo era aclamado como inventor da *marianela*, o toque de calcanhar com a perna erguida, em posição perpendicular à perna de apoio; Pablo Bartolucci, do

---

11 Algumas técnicas de dribles receberam nomes ao longo da história, como por exemplo a meia lua ou drible da vaca, que é quando o jogador lança a bola para um lado em relação ao jogador adversário, vai pelo outro lado e retoma a bola adiante, para dar continuidade na jogada. Um outro exemplo é o lençol ou chapéu, que é quando um jogador, na tentativa de driblar o oponente, joga a bola por cima da cabeça adversária e a pega do outro lado, dando continuidade a jogada. Outro clássico dos dribles é a caneta, que é o ato de jogar a bola entre as pernas do jogador adversário e pegar no outro lado, dando sequência na jogada.

“peixinho”; e Pedro Calomino, da bicicleta, ainda que haja muita polêmica em relação a esse último exemplo.

Com base nos estudos de Martins (2013), verificamos que o *pensamento* sobre essas funções tratadas até o presente momento tem uma importante função de superar suas propriedades mais aparentes, atribuindo significados internos aos objetos deparados na natureza, compreendendo suas várias representações e relações que condizem com sua existência. O objeto na relação homem trabalho surge como necessidade de instrumentalização, ou seja, precisa de representação social, deixando de ter um fim em si mesmo e se tornando uma ferramenta da ação humana. “O instrumento, na qualidade de objeto social, deixa de ser um mero objeto em si mesmo, tornando-se algo que encerra em si uma ampla prática social” (Martins, 2013 p. 192).

Nesse sentido, Euzébio (2017, p. 71) complementa afirmando que:

As funções de atenção, memória e linguagem, operando de forma articulada, solicitam uma original capacidade cognitiva. É a função do pensamento que permite ao ser humano – no propósito de produzir soluções postas em cena pelas atividades cada vez mais elaboradas, enunciadas pela linguagem mais rebuscada, mantidas o tempo suficiente como centro de uma atenção propositadamente dirigida e transformada em objeto da memória – articular análises e sínteses do real (Euzébio, 2017, p. 71).

Martins (2013) relata que nos estudos dos autores basilares do enfoque Histórico-Cultural – Vigotski, Leontiev, Smirnov, Menchinskaia e Petrovski – encontramos a apresentação de três tipos de pensamento: pensamento efetivo ou motor vivido; pensamento figurativo; e pensamento abstrato ou lógico-discursivo.

O primeiro tipo está relacionado com o campo sensorial perceptual da ação e “caracteriza o curso do desenvolvimento do pensamento por anterioridade ao desenvolvimento da linguagem” (Martins, 2013, p. 204). No desenvolvimento ontogenético, podemos verificar que esse pensamento predomina nos dois primeiros anos de vida.

A segunda forma de pensamento condiz com o domínio da linguagem nas representações dos objetos, que predomina dos 2 aos 11 anos de idade. Com o desenvolvimento da linguagem, os objetos passam a ser identificados conforme sua representação social, atribuindo significados e enriquecendo o campo perceptivo. Com a possibilidade de representações do objeto ampliadas, o pensamento

figurativo passa a ser uma importante forma de reflexo psíquico da realidade (Martins, 2013).

A terceira e última forma de pensamento é o abstrato ou lógico-discursivo, que vai para além das representações práticas, conduz à forma de pensar as coisas para um elevado grau de complexidade, traçando intrínsecas relações dos objetos com a realidade por meio de mediações externas. Segundo Martins (2013, p. 207):

A tarefa desempenhada pelo pensamento abstrato consiste exatamente na transformação do que é imediatamente acessível com vista ao imediatamente possível. Essa transformação, por sua vez, se realiza com base nas interações práticas entre sujeito e objeto bem como por meio de amplas e complexas mediações teóricas, dado que coloca a teoria como instrumento indispensável à superação do pensamento sensorial, concreto, em direção ao pensamento teórico.

O pensamento age como elo central para o desenvolvimento de outras funções psicológicas superiores. É por meio do pensamento que o sujeito atribui conhecimentos mais elaborados e complexos aos objetos. O pensamento é essencial para o desenvolvimento de outras funções psicológicas, como as já mencionadas anteriormente, percepção, atenção, memória, linguagem e imaginação, assim como estas atuam na sua formação. O pensamento permite que as pessoas analisem e sintetizem informações, organizem ações, façam conexões e avaliem diferentes perspectivas e possibilidades de leitura do real, promovendo e potencializando o desenvolvimento do sujeito na relação com o mundo, “de modo que pelo pensamento se instala um trânsito do particular ao geral e do geral ao particular” (Martins, 2013, p. 151).

O conhecimento da realidade objetiva começa com as sensações e percepções que, na interação imediata, sente e percebe o que está dado imediatamente. O pensamento tem como função aprofundar esses dados colocando esses indícios básicos sentidos e percebidos em mútua relação, construindo novas relações, conexões e mediações, descobrindo novas qualidades não dadas na relação imediata (Rubinstein, 1977). “El descubrimiento de las relaciones y conexiones entre los objetos es una tarea esencial del pensamiento”<sup>12</sup> (Rubinstein, 1977, p. 378).

---

<sup>12</sup> Segue tradução realizada por nós: A descoberta de relações e conexões entre objetos é uma tarefa essencial do pensamento.

O aprofundamento do conhecimento acerca dos indícios percebidos na imediatez da interação do sujeito com o objeto, requalificado e ressignificado pelo pensamento, depende da atenção depositada nessa relação. E, de forma dialética, para saber em que prestar atenção muito dependerá do pensamento. É pelo desenvolvimento do pensamento que o sujeito focaliza a sua atenção em determinado objeto ou atividade. Isso significa que o sujeito consegue escolher de forma consciente o que quer prestar atenção e porque é necessário dirigir sua atenção àquilo. O pensamento potencializa a capacidade de direcionar e controlar a atenção. Conforme Martins (2013, p. 122), “seu desenvolvimento não se realiza a partir da atenção em si mesma, mas do lugar que a atenção passa a ocupar em relação ao pensamento”.

O pensamento cumpre um importante papel na complexificação das ações do ser humano com suas atividades, produzindo e reproduzindo a vida à medida que desenvolve suas funções psicológicas superiores. Com a memória não é diferente. O pensamento envolve a capacidade de organizar, analisar, sintetizar e reter informações de forma significativa no campo da memória, permitindo resgatar de forma eficiente experiências similares já vivenciadas e relacioná-las com experiências do presente e ainda projetar experiências futuras. O ser humano desenvolveu por meio do pensamento uma memorização voluntária, ou seja, controla cada vez mais o que quer memorizar. Conforme Martins (2013, p. 131):

Ocorre, pois, um processo no qual a memória se converte em “parte” interna do processo de pensamento, em memória lógica que, em última instância, representa um tipo de memória que adota métodos racionais, isto é, mnemotécnicas, para fixar e recordar conteúdos. Trata-se, então, de um tipo de “trabalho” da memória e, como tal, só pode ocorrer de modo intencional.

Considera-se, então – com ciente risco que a resposta, em forma de síntese, possa representar diante da complexidade da realidade social – para o propósito deste trabalho, que o pensamento, considerando-o dialeticamente na relação com as demais funções de caráter superior, é a principal função psicológica superior, pois, com base nos estudos, compreende-se o pensamento como a função psíquica que conduz e potencializa todas as outras já mencionadas, agindo como elo para o desenvolvimento das demais funções psicológicas. Portanto, dar-se-á maior ênfase na função psicológica do pensamento a partir de agora, elucidando-a na dinâmica específica com o Futebol.

Com base em Euzébio (2017), pode-se afirmar que o *pensamento* tático e estratégico é – ou deveria ser – tratado pedagogicamente no ensino do Futebol. Compreender melhor o jogar Futebol requer compreender os conteúdos internos que *alimentam (nutrindo)* o pensamento tático e estratégico, refletindo não só na qualidade da compreensão do jogo em si, mas também na compreensão de mundo e sociedade, potencializando, portanto, a capacidade humana de fazer análise e síntese da realidade. O pensamento “efetua-se como um processo mental real, ou seja, diretamente vinculado às vivências subjetivas da realidade objetiva” (Martins, 2013, p. 193). Nesta relação, Euzébio (2017, p. 51) aponta que:

Esse conhecimento tático-estratégico desenvolvido de forma pedagogicamente competente (desde uma compreensão da perspectiva Histórico-Cultural), se consolida como uma neoformação tático-estratégica que suporta o pensamento analítico-sintético de forma geral. Ou seja, a partir do desenvolvimento do pensamento, da produção de síntese e de uma ação criativa, demandadas pelas solicitações de resolução dos problemas enfrentados pelo ser humano, o indivíduo se apropria e desenvolve a capacidade de análise, abstração, síntese e elaboração de ações consequentes, para outras esferas da vida, qualificando-se significativamente para a ampliação das possibilidades de um posicionamento socialmente referenciado, e consequentemente, um agir coerente em relação a essa posição.

Com o pensamento em constante desenvolvimento o ser humano atinge graus elevados de compreensão, fazendo leituras da realidade antes mesmo de vivenciá-las objetivamente, conseguindo criar de forma prospectiva em sua mente situações reais, imaginando-se em determinadas situações e construindo caminhos subjetivos de forma criativa e eficiente por meio da *imaginação*.

O pensamento tático e estratégico potencializa o desenvolvimento da *imaginação*. Para que seja possível a antecipação mental das ações opositivas no jogo de Futebol, precisa-se dos conhecimentos táticos e estratégicos para imaginar subjetivamente o que o jogo pode vir a ser, ou seja, para imaginar as ações futuras possíveis, desencadeando um comportamento tático correspondente (Nascimento, 2014). Essa antecipação mental só acontece em consonância com as demais funções psíquicas já discutidas até o momento, que permitem materializar as possibilidades de ações antes mesmo de acontecerem. Para Nascimento (2014, p. 267), “a imaginação reflete, em grande medida, a capacidade humana de compreender os fenômenos em suas múltiplas relações: em especial às relações necessárias para a sua transformação daquilo que é para aquilo que pode vir a ser”.

Segundo Martins (2013), a imaginação, como o próprio nome diz, desenvolve-se por meio de imagens, o que resulta na subjetividade da realidade objetiva. Com o auxílio das funções psíquicas aqui abordadas, a imaginação possibilita ao ser humano reproduzir subjetivamente o que está percebendo, imaginar o que ainda não percebeu e, ainda, reproduzir em sua mente, de forma prospectiva, o que ainda não existe na realidade.

A primeira e mais ampla expressão da imaginação, na forma de antecipação mental, aponta na direção de algo novo para o indivíduo, baseando-se em informações, esquemas, figuras e descrições verbais que apoiam as operações mentais imaginativas, possibilitando a representação do dado ainda não vivido. Trata-se de uma imaginação representativa, que permite ao indivíduo superar os limites da experiência particular e, ao fazê-lo, participar ativamente nos processos de aprendizagem e na compreensão de experiências alheias (Martins, 2013, p. 229).

O português Cristiano Ronaldo, dono de cinco bolas de ouro (prêmio destinado ao melhor jogador do mundo de determinado ano), jogador atualmente do Al Nassr, da Arábia Saudita, marcou um gol ontológico quando ainda era jogador do Real Madrid, da Espanha. O lance aconteceu no jogo de ida das quartas de final da Champions League 2017/18 diante da Juventus, da Itália. Cristiano recebe um cruzamento do seu parceiro de equipe do lado direito do campo de ataque, ao perceber a trajetória da bola e o posicionamento dos marcadores dentro da grande área, rapidamente se desloca em direção à bola e realiza uma “bicicleta” numa altura surpreendente<sup>13</sup>, marcando um “golaço” que fez todo o estádio aplaudir, ampliando o placar para 2x0.

Cristiano Ronaldo quando percebe a trajetória da bola e se projeta para recebê-la, imagina subjetivamente, no campo da imaginação, realizando tal movimento. Ou seja, o jogador realizou duas vezes o mesmo movimento, primeiro na forma de antecipação mental, representando o dado ainda não vivido em sua mente e segundo na realização concreta do movimento. Mahlo ([198-?]) chama esse processo de *percepção e a análise da situação*, que seria a leitura de jogo; *solução mental do problema*, que seria a tomada de decisão; e a *solução motora do problema*, que seria a ação prática.

---

13 “Bicicleta” é o nome dado pelo senso comum ao lance em que o jogador de Futebol chuta a bola ainda no ar, se lançando de cabeça para baixo e alternando as pernas de modo a chutar a bola sobre o próprio corpo, simulando uma pedalada na bicicleta.

Cristiano Ronaldo certamente já teria visto outros jogadores realizando esse mesmo movimento ao longo de sua vivência no Futebol, o que o fez querer reproduzir em alguns momentos, visto que suas capacidades técnicas o permitiam desafiar-se a este ponto. Apenas a título de conhecimento, qualificando e enriquecendo a discussão do presente capítulo, é válido a descrição e relato da criação da “bicicleta” no Futebol.

Há quem diga que a bicicleta foi inventada no Peru no final do século XIX; muitos dão o crédito a Ramón Unzaga Asla, que nasceu em Bilbao, emigrou para o Chile e teria criado a jogada em 1904, (por isso o termo *chilena* é usado nos países sul-americanos de língua espanhola, muito embora possa se referir também a David Arellano, um chileno que popularizou a técnica durante uma viagem à Espanha, em 1920); outros acompanham Leônidas, o atacante brasileiro da década de 1930, famoso pela jogada cuja invenção atribuía a Petrolinho de Brito. Curiosamente, Doug Ellis, ex-dirigente do Aston Villa, também afirmou ter inventado a bicicleta, ainda que nunca tenha jogado Futebol em qualquer nível e só tenha nascido dez anos depois do primeiro registro de utilização da técnica, por parte de Unzaga (Wilson, 2016, p. 57).

O Futebol exige dos jogadores ações criativas e criadoras a fim de resolver os problemas emergidos na relação opositiva do jogo, complexificando o agir individual e coletivo, suscitando em muitos outros conhecimentos que levam ao desenvolvimento do jogo e do próprio sujeito.

Sabemos por uma grande quantidade de investigações – a que apenas podemos aludir por falta de espaço – que o desenvolvimento das funções psicointelectuais superiores nas crianças, dessas funções especificamente humanas formadas no decurso da história do gênero humano, é um processo absolutamente único. De outro modo formulados a lei fundamental deste desenvolvimento da seguinte maneira: *Todas as funções psicointelectuais superiores aparecem duas vezes no decurso do desenvolvimento da criança; a primeira vez nas atividades coletivas, nas atividades sociais, ou seja, como funções intersíquicas; a segunda, nas atividades individuais, como propriedades internas do pensamento da criança, ou seja, como funções intrapsíquicas* (Leontiev, 2012, p. 38-39).

Entretanto, o ser social com essas funções psíquicas superiores em articulação reflete em um ser cada vez mais complexo, com capacidades imensuráveis de pensar e executar determinadas ações que outrora não foram pensadas, tornando-os capazes de visualizar algo em sua mente antes mesmo de executar.

Produzindo e reproduzindo a vida por meio do conhecimento sistematizado, o sujeito poderá apreender e agir na realidade de muitas outras

maneiras. Eis a importância da organização do ensino de determinados conhecimentos na educação escolar (Euzébio, 2017).

### **3 O JOGO DE FUTEBOL: SEU MOVIMENTO LÓGICO-HISTÓRICO E SEUS CONTEÚDOS INTERNOS**

Pretende-se neste item elucidar o movimento lógico-histórico do jogo de Futebol, a fim de compreender ou aproximar-se do que se tem hoje, isto é, pretende-se destacar as capacidades humano-genéricas que transformaram o Futebol para a satisfação das necessidades sociais, transformando esse objeto da cultura corporal de forma que sofisticasse e complexificasse a dinâmica da atividade particular de jogo de Futebol.

Buscamos também nesse capítulo apresentar os conteúdos internos, os nexos causais do Futebol, destacando sua relação essencial geral e seus elementos constituintes, a fim de identificarmos conhecimentos fulcrais a serem ensinados e aprendidos pelos sujeitos na escola, especificamente nas aulas de Educação Física.

#### **3.1 MOVIMENTO LÓGICO-HISTÓRICO DO FUTEBOL**

O Futebol enquanto modalidade esportiva é produto da modernidade, mas sua história remonta a milhares de anos, tendo sua origem atribuída a jogos com bola praticados por diferentes povos e em diferentes regiões do mundo com fins prático-utilitários, ou seja, detém elementos genéticos de jogos com bola praticados por outros povos que contribuíram para o surgimento das primeiras ações do Futebol. No entanto, é possível observar a consolidação e popularização do esporte moderno a partir do século XIX, principalmente na Inglaterra do período pós-revolução industrial. Nesse sentido, é importante destacar que o Futebol, como qualquer outra atividade humana, está intrinsecamente ligado aos contextos sociais, econômicos e políticos nos quais se desenvolve (Nascimento, 2014; Colombo, 2021).

Relata-se aqui alguns dos jogos no intuito de entender com quais fins eram praticados e como corroboram ou assemelham-se com o Futebol moderno.

Em alguns povos da antiguidade, como Japão, China, Grécia, Roma, e civilizações das Américas, existiam práticas em que se chutava uma bola com intuito de jogo, mas sem fim em si mesmo. Eram simulações de batalhas que representavam os conflitos bélicos entre os povos sem a utilização de armas (Proni,

2000). Dado o contexto e finalidade desses jogos, é de se imaginar os confrontos físicos travados entre os jogadores em busca da vitória.

Essa reconstituição de um conflito físico ou de uma oposição bélica por meio de ações com bola e nas quais grupos opostos se enfrentavam na tentativa de alcançar um mesmo objetivo (por exemplo, levar a bola até o campo do outro grupo e, ao mesmo tempo, proteger o próprio campo para que a bola não chegasse nele) possuía dois objetivos principais com relação ao treinamento militar: a) aprimorar o combate sem armas (já que nessas formas de jogos os meios para se impedir o deslocamento de um “jogador” podiam ser abertamente o combate físico, uma luta corporal), b) aprimorar uma dimensão tática do treinamento com relação à disposição e ocupação do terreno em situações de combate (Nascimento, 2014, p. 99-100).

Ainda sobre as manifestações desses jogos com bola e sobre as reflexões de Nascimento (2014), destaca-se os jogos dos astecas e maias que surgem da necessidade de resolver os conflitos religiosos, políticos ou econômicos escancarados na realidade social desses povos. Eram representações de conflitos reais presentes na concretude social, suplantados no jogo.

Os jogos dos astecas e maias eram semelhantes. Ambos eram jogados em um espaço específico com paredes verticais ou inclinadas, nas quais se tinha um anel de pedra pendurado. O campo de jogo era dividido em duas equipes e tinha como objetivo fazer uma bola de borracha adentrar o anel de pedra que se encontrava preso a uma das paredes laterais com uma determinada altura, mais alto que os jogadores. Existiam algumas variações desses jogos, em alguns, os jogadores golpeavam a bola com mãos e pés, em outros utilizavam instrumentos como uma vara, porém o mais comum era o que utilizavam os quadris ou glúteos para impulsionar a bola até o anel (Espinoza, 2002).

Embora os sujeitos que jogavam, *dessem tudo de si*, empenhando-se nas relações e dinâmicas do jogo, “os resultados alcançados eram atribuídos mais à vontade divina dos deuses do que à capacidade humana para dominar as suas próprias ações corporais e, através dela, controlar as ações corporais do outro” (Nascimento, 2014, p. 102), mesmo que houvesse jogadores muito habilidosos naquele tipo de jogo, capazes de definir o resultado desses jogos, interferindo diretamente na vida prática.

Esses jogos com bola, embora não tivessem um fim em si mesmo, sendo jogados para fins prático-utilitários – para fins ritualísticos, políticos e econômicos – e servindo de meio para a resolução de conflitos sociais, políticos ou mesmo

simulações de batalhas, com a finalidade de resolver problemas de outras atividades e não sendo a própria atividade, desenvolviam em certa medida o jogo e conseqüentemente o próprio sujeito. Quanto mais se jogava, mais e melhor esses jogos eram controlados pelos sujeitos, até porque os resultados dos jogos por vezes interviam na realidade. Contudo, ainda assim serviam para fins utilitários – como festividade – e não poderiam se desenvolver como jogo propriamente dito, visto que estava limitado aos motivos externos, não podendo se desenvolver ao máximo em direção aos seus motivos internos, seus fins em si mesmo (Colombo, 2021).

Nesse sentido, uma atividade só pode desenvolver-se como tal, em suas máximas possibilidades, se tiver um fim em si mesma, se tiver organizada e voltada para o desenvolvimento próprio, produzindo conhecimentos para o avanço qualitativo da própria atividade e principalmente do sujeito que a pratica (Nascimento, 2014; Colombo, 2021).

Para que esse tipo de jogo acontecesse, mesmo com um fim prático-utilitário, os jogadores precisavam incorporar em suas ações os conhecimentos do jogo, precisavam incorporar em suas ações as exigências impressas por essa atividade. Por mais que acreditavam que os feitos dos jogadores estavam ligados a uma força divina, por exemplo, os mesmos na sua relação e interação com o jogo aprimoravam as suas possibilidades de ações na medida em que tentavam controlar a outra equipe para, então, decidir o futuro daqueles povos. No desencadear do jogo e na tentativa de vencer a outra equipe, os jogadores detinham um conhecimento acumulado do jogo e conseguiam realizar feitos cada vez mais complexos, exigindo deles um pensamento superior desenvolvido acerca daquela atividade específica, além do mais eles sabiam que se não vencessem poderiam levar seus povos às ruínas. Esses jogos passam a exigir cada vez mais dos jogadores, sendo improvável que seus feitos dependiam unicamente da vontade dos deuses.

Com isso, é certo que esses jogos com bola com fins práticos utilitários serviram para o surgimento e aperfeiçoamento de outros jogos particulares. Dentre eles, o *cálcio fiorentino*.

O *cálcio* surge com o Renascimento, no século XVI na Itália, o qual muitos o consideram a primeira versão do Futebol moderno. Nascimento (2014) destaca que, diferente de outros jogos com bola, o *cálcio fiorentino* era um jogo organizado, dispondo de regras, delimitações de espaços, números de jogadores e tempo fixo, o que permitia a oposição entre os jogadores sem que travassem um conflito corporal

semelhante aos combates corporais presentes em outros jogos com bola. O clcio era praticado exclusivamente pela classe dominante e servia para educar e canalizar as energias dos nobres.

A demarcaoo das equipes, que possibilita o reconhecimento do outro, como parceiro ou adversrio, j se apresenta como uma regra, e se muito se permitia, no  verdadeiro que tudo era aceito. As prprias soluoes “malandras” – no sentido de limtrofes em um estatuto tico muito amorfo –, so antes uma demonstrao de leitura da realidade e da percepoo dos participantes de que havia espao para uma elasticidade nos cdigos de conduta (Euzbio, 2017, p. 31).

As aoes e operaoes exigidas para agir no jogo, colocavam os sujeitos em movimento e desenvolviam mesmo que de forma superficial os modos e condioes para agir no jogo, desenvolvendo as suas regras e aprimorando as questoes tcnicas, tornando os golpes na bola cada vez mais sofisticados e autnomos (Colombo, 2021).

Outros jogos com bola que foram importantes para o surgimento do Futebol moderno, com regras, rbitros, federaoes, confederaoes e que merecem destaque, so os jogos com bola dos ingleses chamados de football, sendo este o jogo a partir do qual, de fato, origina-se o Futebol (Colombo, 2021).

Conforme Proni (2000), jogava-se o football em determinadas pocas do ano comemorando a expulso dos dinamarqueses, inimigos de guerra, no qual se chutava uma bola representando a cabea de algum comandante. Essa atividade festiva reunia milhares de pessoas pelas ruas da cidade, um verdadeiro frenesi. Essa prtica foi se tornando cada vez mais frequente, estabelecendo o jogo durante todo o ano. Esses jogos variavam de localidade para localidade, bem como suas regras. Justamente pela carncia de controle e formalidade de regras, por vezes esses jogos eram proibidos, pois neles se permitia tudo para impedir a progresso do jogador, ocasionando ferimentos, mortes e desordem nos povoados.

Reforamos que esses jogos populares com bola consistiam em uma ao da atividade prtico-utilitria, atendendo  esfera festivo-religiosa. Por ser um determinado tipo de jogo, apresentava certa oposio objetiva, real, o que permitiu determinados avanos tcnicos, tticos e estratgicos. Entretanto, nessa falsa liberdade de aoes opositivas e movimentos em todos os lugares possveis e de todos os modos possveis, algumas poucas conduoes de bola com os ps – ou at mesmo dribles e passes com eles – realizavam-se com certa intencionalidade. Essas aoes se realizavam, talvez, mais casualmente do que com conscincia nas combinaoes de movimentos tcnico-ttico-estratgicos possveis. Todavia, nesses jogos

populares da plebe inglesa, apesar de uma atividade mediada e, portanto, possível de desenvolvimento humano, as ações estavam mais cerceadas pelas barreiras naturais do que se afastando delas. O autodomínio do homem era limitado justamente por essa falsa liberdade de movimentos nas ações de certo modo desregradas e violentas presentes nesses jogos (Colombo, 2021, p. 99).

Mesmo com um viés prático e utilitário, os jogos com bola dos ingleses merecem destaque, pois mais tardiamente, no século XIX, seriam apossados pela elite e impulsionado pelas causas e efeitos da Revolução Industrial, imprimindo ao jogo um novo jeito de jogar, deixando de ser o jogo das multidões e se tornando um esporte sem fins prático-utilitários (Colombo, 2021, Nascimento, 2014).

Agora com um fim em si mesmo, ou seja, sem vínculo com atividades festivas e religiosas, passando a ser pensado e moldado racionalmente, o jogo até então jogado não era suficiente “para o gosto da então classe dominante (burguesa), essa “rudeza” e falta de um autocontrole deliberado do sujeito não estava de acordo com seus padrões” (Nascimento, 2014, p. 108). E foi então que entre 1810 e 1840 os alunos das escolas públicas, filhos de aristocratas e industriais, apropriam-se dessa modalidade (os jogos populares), dando um novo sentido a ele, tornando-o menos violento e mais prazeroso, passando a registrar suas primeiras regras, que definiria o número de onze jogadores para cada lado e duas traves verticais que constituiria a meta (Colombo, 2021).

Com essas primeiras regras instituídas, o Futebol rapidamente se propaga em espaços como escolas, clubes sociais e universidades, se solidificando enquanto modalidade esportiva e sendo visto por professores como um meio para ajudar os jovens a formar seu caráter, canalizar suas energias e estimular o cavalheirismo (Proni, 2000).

Mesmo com essas primeiras regras instituídas no jogo, os modos de jogar ainda variavam de uma localidade para outra. Foi então que em 1863 representantes de doze escolas de Londres instituíram as regras do Futebol, após se depararem com diferentes práticas do mesmo esporte em escolas diferentes (Proni, 2000).

Regras – ou o que existia nesse aspecto – variavam de lugar para lugar, mas o jogo essencialmente envolvia dois times tentando levar um objeto esférico rudimentar a alvos em lados opostos de um campo imaginário. Era violento, indisciplinado e anárquico, e repetidas vezes a atividade foi declarada ilegal. Somente no século XIX, quando as escolas públicas – cujo pensamento era delineado por defensores da cristandade atlética –

decidiram que o esporte poderia ser aproveitado para a edificação moral de seus alunos, é que surgiu algo que se aproximava do que identificamos hoje enquanto Futebol (Wilson, 2016, p. 25).

O jogo ia se expandindo rapidamente e com isso sentia-se a necessidade de organização e padronização de regras. Naquele momento, o Futebol era jogado também com as mãos, se assemelhando ao Rúgbi, ou melhor, os dois eram o mesmo jogo. Foi então que, em Cambridge, a Associação de Futebol (FA) foi criada, com intuito de ajudar a uniformizar as regras do jogo, tendo como principal discussão a condução da bola sem a utilização das mãos. Embora essa discussão tenha gerado muitos debates e descontentamentos, no dia 8 de dezembro de 1863, em Londres, foi declarado ilegal conduzir a bola com as mãos, determinando caminhos diferentes para o Futebol e o Rúgbi (Wilson, 2016).

A padronização das regras permitiu um desenvolvimento mais estruturado e organizado do jogo, possibilitando ações cada vez mais conscientes dos jogadores para resolverem as relações de oposição postas na dinâmica do jogo.

Com essa intervenção deliberada nas regras do jogo, nota-se uma dissolução do aparente paradoxo entre um controle ou restrição do jogo e a sua “liberdade”. Quanto maiores as demandas internas de um jogo, quanto maiores as suas exigências internas (o que passa pelas demandas relativas às suas regras, objetivos e ações), maiores serão as possibilidades de ações verdadeiramente livres do homem (Nascimento, 2014, p. 109-110).

Com a padronização das regras as competições entre as escolas ganharam maior competitividade e, com isso, começa a busca por atletas melhores *no lado de fora* das universidades. Foi então que o esporte começou a deixar de ser somente da classe burguesa e passa a ser cada vez mais praticado pela classe trabalhadora, o que permitiu formações de equipes operárias representando as indústrias, estopim para o profissionalismo (Prони, 2000).

O esporte se solidifica com a expansão do capitalismo durante a Revolução Industrial, ocupando os tempos de lazer dos trabalhadores e logo vira entretenimento das massas urbanas. Com isso, o esporte ganha uma nova roupagem e passa a incorporar em seus feitos alguns princípios da sociedade capitalista, por exemplo, o rendimento, o que permite então a comercialização do espetáculo esportivo (Bracht, 2005).

O *Esporte* permitiu um salto na ação *livre, consciente e voluntária* do homem na sua relação com as ações corporais. Mais do que em qualquer outra época e sociedade da história humana, no capitalismo, sob a forma ou a mediação do *Esporte* e da *Arte-espetáculo*, criaram-se as máximas condições para que o homem pudesse *destacar* das ações de “dança”, “jogos”, “lutas”, “atletismo” etc. as “*regras das relações humanas que permitiam o seu sucesso*” na realização dessas atividades (ELKONIN, 1998, p. 19). Mais do que em qualquer outra época ou sociedade, as práticas corporais se *humanizam* (Nascimento, 2014, p. 110).

Conforme as competições aconteciam, atraíam cada vez mais espectadores, ponto central para comercializar o Futebol, caminhando para um viés de espetacularização. Com isso, clubes começam a remunerar seus atletas para que aprimorem suas técnicas e beneficiem o clube, traçando então conflitos com os times que prezavam ainda pelo amadorismo. Entretanto, a Football Association (FA), fundada em 1863 no intuito de formalização das regras, decide intervir vendo que as duas categorias não conciliavam, criando ligas e duas divisões, cedendo então ao profissionalismo de *uma vez por todas*. Porém, somente os atletas eram profissionais, ou seja, recebiam para isso, já os dirigentes continuaram amadores, para que não se perdesse o espírito esportivo e cedesse à mercantilização do esporte (Proni, 2000).

Conforme Proni (2000), com o profissionalismo em questão, os meios de comunicação se aproximaram cada vez mais do Futebol para a sua divulgação, em especial o rádio, ferramenta importante para popularização do espetáculo esportivo e venda de produtos atrelados ao Futebol, tornando o esporte cada vez mais comercializado. Este modo de comercialização do espetáculo vem de uma sociedade moderna, com produções industriais *a todo vapor* e que vê no Futebol um meio de entretenimento da massa, conseqüentemente o lucro, tornando o Futebol cada vez mais desenvolvido ao longo da história.

O esporte passa a ser explorado pelos veículos de comunicação de massa direcionando a sua visibilidade não só para a divulgação das práticas esportivas, mas também para a transformação da cultura em mercadoria. Com o tempo isso ganha maiores proporções e chega ao que temos hoje enquanto esporte, no qual estabelece uma estreita relação com a mídia. Nos tempos atuais, a mídia antecipa a experiência dos sujeitos antes mesmo de terem a oportunidade de vivenciarem os esportes no seu sentido mais prático, por meio de representações subjetivas apresentadas pelos códigos e sentidos propagados pelo esporte-da-mídia (Lisbôa, 2016).

Conforme Debord (2005, p. 9):

O espectáculo, compreendido na sua totalidade, é ao mesmo tempo o resultado e o projecto do modo de produção existente. Ele não é um suplemento ao mundo real, a sua decoração readicionada. É o coração da irrealidade da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares, informação ou propaganda, publicidade ou consumo directo de divertimentos, o espectáculo constitui o modelo presente da vida socialmente dominante.

O espetáculo oferece uma imagem propagada pela mídia considerada ideal para o sujeito, direcionando imaginariamente as suas escolhas. A mídia passa a vender satisfação de desejos e vontades que subjetivamente as pessoas se apropriam por meio da indústria cultural, utilizando por vezes de “frases do tipo ‘esporte é saúde’, ‘atletas são heróis’, ‘olimpíadas celebram a paz entre os povos’, ‘duelo de gigantes’, ‘esporte salva’, entre outros” (Lisbôa, 2016, p. 90), que corroboram na constituição do seu reflexo de sociedade e modo de pensar sobre ela.

O esporte é instrumento produtor e reproduzidor da cultura social. Considerando sua hegemonia e capacidade de dominação em larga escala, o esporte inebria milhões de pessoas simultaneamente, o que o faz ser uma ferramenta esmagadora de dominação e alienação. Um momento fatídico, como exemplo, foi a Copa do Mundo de Futebol em 1970 durante a ditadura militar no Brasil<sup>14</sup> (Bracht, 2005).

É o princípio do fetichismo da mercadoria, a dominação da sociedade por «coisas supra-sensíveis embora sensíveis» que se realiza absolutamente no espectáculo, onde o mundo sensível se encontra substituído por uma selecção de imagens que existem acima dele, e que ao mesmo tempo se fez reconhecer como o sensível por excelência (Debord, 2005, p. 22).

A indústria cultural age como instrumento de controle social, a comunicação constrói a realidade e diz o que existe ou deixa de existir, expondo ou silenciando informações. “A realidade é organizada de uma nova forma; elementos

---

14 Durante a Copa do Mundo de 1970, o Brasil estava sob o regime ditatorial militar que havia sido implementado em 1964. Neste período, o governo militar buscava usar eventos esportivos, como a Copa do Mundo, para afirmar a imagem do país no cenário internacional e promover uma sensação de união nacional. Apesar da repressão política e da censura imposta pelo regime, a Copa do Mundo de 1970 acabou servindo como uma distração para a população brasileira, que se mobilizou em torno da seleção e da alegria do Futebol. A vitória do Brasil na competição acabou sendo celebrada como uma conquista para o país, reforçando a narrativa de sucesso e poder do regime militar.

do real são combinados por produtos não reais e como a fantasia, o sonho e ficções” (Bracht, 2005, p. 118).

Dessa forma, a mídia vende o esporte e vice-versa. O esporte é visto como espetáculo e para isso precisa de espectadores, portanto, a principal encarregada de fazer esse esporte atingir o máximo de pessoas possível, e com isso vender sua mercadoria, construir desejos, falsas ilusões/consciência, é a mídia. Ou seja, para o esporte ser potência e atrair muitos espectadores e praticantes, precisa da mídia para a sua propagação e para a mídia atingir um nível elevado de audiência, necessita do público esportivo para tal.

Nesse movimento de espetacularização do esporte, os jogadores passaram a ser cada vez mais vistos como celebridades, tornando-os ferramentas lucrativas no mercado capitalista. Conforme Wilson (2016, p. 387):

O impacto desses jogadores talentosos, claro, é reforçado pelo culto moderno à celebridade; é bem possível que os clubes sintam simplesmente a necessidade de contar com os astros – quanto mais badalados, melhor – para conseguir vender suas marcas emergentes da Ásia, da África e dos Estados Unidos.

O Futebol na sua forma mais complexa de desenvolvimento, caso do esporte de rendimento surgido e propagado na lógica do capitalismo, na dialética do movimento contraditório do real, humaniza os sujeitos no sentido de torná-los conhecedores e, portanto, mais livres em relação as suas ações corporais, em igual medida que desumaniza. “E isso é importante, na medida em que analisar as potencialidades dessas atividades nos exige, igualmente, analisar os limites objetivos das mesmas para a formação dos sujeitos em nossa atual sociedade (Nascimento, 2014, p. 111).

O esporte, enquanto prática social historicamente constituído pelo homem, alerta o Coletivo de Autores (1992), produz e reproduz sentidos e significados da sociedade que o pratica. Como forma de pensar sobre a realidade à luz do conhecimento científico, é papel da escola e do professor de Educação Física tratar pedagogicamente esse conteúdo considerando o contexto sócio-econômico-político-cultural do modo atual de sociabilidade.

Carloto e Pereira (2016, p. 7), em referência ao debate que Libâneo realiza sobre o papel da escola, alertam que este se modificou nos últimos tempos em relação aos conteúdos, mas mantêm sua relação central:

[...] a escola deve ajudar os alunos a desenvolver suas capacidades intelectuais e cognitivas frente a um conjunto de problemas sociais existentes no mundo hoje e que afetam a juventude. Por conseguinte, os professores ao ensinar devem organizar os conteúdos levando em conta as características dos alunos, uma vez que a escola não detém mais o monopólio do saber, como ocorria no passado. Os alunos chegam às escolas com conhecimentos adquiridos sob outras formas de aprendizado e em outros espaços.

Na contemporaneidade, a intensidade no consumo de conteúdo midiático ocupa um espaço relativamente grande na sociedade, o que torna a reflexão e o debate sobre o tema fundamental na escola, visto que os alunos estão expostos a esse tipo de conteúdo cotidianamente. Sendo assim, é importante tratar cientificamente o conteúdo esporte-mídia no ambiente escolar à luz da formação de um sujeito crítico, consciente e capaz de intervir e opinar a respeito das diferentes relações que os conteúdos da cultura corporal assumem na sociedade. Os sujeitos precisam desenvolver cada vez mais e melhor um pensamento analítico sintético, podendo agir conscientemente frente as questões sociais presentes no mundo, tornando-os conscientes da realidade

Dito isso, o fato é que o esporte assume, então, na contemporaneidade a forma mais desenvolvida e complexa dos jogos com bola. O desenvolvimento dessa atividade ao longo do seu percurso histórico, sofrendo influência social, econômica e política, desenvolveu e sofisticou seus conteúdos internos de modo que qualificasse e potencializasse as funções psicológicas superiores dos sujeitos que o praticam. Esses conteúdos internos serão abordados com mais qualidade na próxima seção.

### 3.2 FUTEBOL E SEUS CONTEÚDOS INTERNOS

O Futebol na condição de jogo coletivo se enquadra em um aspecto de cooperação entre os companheiros que se confrontam com os oponentes, ou seja, para sua realização é necessário a atuação em conjunto da equipe para atingir o objetivo que a estrutura do jogo condiciona. “[...] os sujeitos que tomam parte desse jogo precisam necessariamente e desde o início organizar ações cooperadas entre os jogadores da mesma equipe” (Nascimento, 2014, p. 199) e conflitivas em relação à outra equipe. Já diria o Futebolista chamado Valeriy Lobanovskyi, que conquistou o título soviético com o Dynamo Kiev em 1961, que “o Futebol tinha menos a ver

com os indivíduos e mais com as conexões formadas entre eles” (Wilson, 2016, p. 248). Nesse caso tinha mais a ver com o que todos poderiam fazer se organizassem as ações a partir de um plano tático e estratégico, considerando os aspectos técnicos de cada um dos jogadores.

De acordo com Nascimento (2014), o jogo coletivo, incluído aqui o Futebol, tem como relação essencial geral o controle da ação corporal do outro para o domínio do espaço, estabelecendo uma dinâmica relação com objetivos mutuamente opostos entre si dirigidos ao mesmo alvo. Isto significa dizer que, a todo momento, as equipes envolvidas no jogo tentarão, essencialmente, controlar as ações corporais um do outro no espaço de jogo, uma vez que precisam encontrar um meio para dominar o campo do adversário ao mesmo tempo que a equipe adversária tentará controlar seu espaço. Entretanto, esse jogo coletivo necessita das “ações cooperadas da equipe a fim de controlar as ações opostas da outra equipe a partir do controle dessas ações no espaço” (Nascimento, 2014, p. 200).

As relações essenciais contêm sintetizadas nelas as capacidades ou modos de ações produzidos pelos seres humanos no conjunto das relações com os outros e com os objetos.

Assim, ao falarmos em *relações essenciais* de uma atividade humana (caso das atividades da cultura corporal), estamos nos referindo, justamente, a um conjunto de relações sociais, *modos de ação*, construídos ao longo da prática social do homem com as ações corporais e que representam, hoje, “as causas” e determinações fundamentais para o surgimento e o desenvolvimento das diferentes *formas* de atividades da cultura corporal (Nascimento, 2014, p. 34).

A manifestação desse particular objeto da cultura corporal em questão, que é o Futebol, traz consigo elementos importantes para o seu desenvolvimento efetivo enquanto atividade e que devem ser necessariamente apreendidos para que seja possível agir conscientemente no jogo ou entendê-lo na sua totalidade ao assistir. Esses elementos chamados aqui de conteúdos internos são as regras, dinâmica de ataque e defesa e conhecimentos técnicos, táticos e estratégicos.

As regras ditam aos jogadores o que *pode ou não* dentro do jogo, conduzindo suas ações iniciais em direção à finalidade do jogo, inclusive prevendo as punições em caso de descumprimento delas. A regra de um jogo, definindo o espaço, tempo, modos de ação válidos entre os participantes e os objetivos específicos a serem atingidos, é condição determinante para o surgimento de qualquer forma de jogo [...]. As regras podem se apresentar de forma explícita ou implícita; elaboradas ou simples.

Mas, para que um jogo ou uma situação lúdica surja, as regras precisam existir objetivamente como propriedades do jogo e incorporadas na ação de quem joga (Nascimento, 2014, p. 169).

Para uma vivência de sucesso se faz necessário a internalização dessas regras pelos sujeitos singulares, permitindo a eles, enquanto sujeitos que jogam, possibilidades de ações efetivas no jogo. É importante para a compreensão do Futebol, portanto, o entendimento das suas regras. O sujeito, inicialmente, precisa dominá-las de forma basilar para poder agir conscientemente no jogo de Futebol.

Isso também é defendido por Mahlo ([198-?], p. 192) quando observa que:

Um jogo inteligente postula uma compreensão das regras, é muito importante que sejam formuladas com clareza e precisão, antes do início do jogo, e que se indique de uma maneira igualmente precisa o objetivo interno do jogo. Regras demasiado complicadas exigem uma atenção também demasiado grande e excluem, numa altura, e numa larga medida, todo o pensamento tático.

Mas só compreender as regras não basta para entender o jogo em sua totalidade. Para isso, a compreensão da dinâmica de ataque e defesa é fundamental.

Segundo Nascimento (2014) a dinâmica de ataque e defesa manifesta-se na oposição entre jogadores ou equipes em direção a um mesmo alvo. Essa relação pode se dar entre os próprios sujeitos em uma relação mais direta ou em toda a equipe. “A dinâmica de ataque e defesa concretiza-se, por sua vez, em diferentes objetivos específicos (perseguir/fugir; invadir/proteger; dominar/esquivar etc.)” (Nascimento, 2014, p. 174).

Nessa direção, Bayer (1994) destaca três princípios operacionais de ataque e três de defesa. Os de ataque são: manutenção de posse de bola, progressão à baliza e finalização à baliza. Os de defesa são: recuperação da posse de bola, evitar a progressão da equipe oponente e impedir a finalização do oponente.

Perarnau (2014) destacou que Pep Guardiola, em sua passagem vitoriosa pela equipe profissional da liga alemã Bayer de Munique, ao chegar ao clube percebeu que a equipe possuía a posse de bola durante os seus jogos de modo superior aos adversários. Contudo, percebeu que pouco se progredia com a bola em direção à baliza, com objetividade. De que valeria a posse de bola se não para progredir em direção a baliza? Ele mudou o modo de jogo propondo uma situação

de ataque, com a manutenção da posse da bola em progressão à baliza e, além disso, a finalização à baliza. Se o objetivo específico do jogo de Futebol é *fazer o gol* para vencer o oponente é isso que tem de ser feito, como última fase de concretização do ataque.

O gol é o momento mais esperado do jogo, o balançar das redes é sinal de que a equipe controlou corporalmente as ações da equipe adversária no espaço, em uma constante troca de ações ofensivas e defensivas, ao mesmo tempo em que se submetiam a ações opositivas da outra equipe com o mesmo objetivo. “A existência de objetivos mutuamente opostos entre si e direcionados a um mesmo alvo se manifesta – na sua forma mais simples – como uma oposição entre um sujeito que ataca e outro que defende [...]” (Nascimento, 2014, p. 175).

Ao pensar em ataque e defesa, na imediatez dos termos nos remete a pensar que os zagueiros, no papel de defensores, defendem e os atacantes atacam. “Mas o mais próximo da verdade é dizer que, quando temos a bola, estamos atacando; quando nosso rival tem a bola, estamos defendendo” (Wilson, 2016, p. 251). Quando se está em posse da bola, os zagueiros conduzem o jogo ao ataque e ocupam espaços estratégicos para dar condições de progressão. Quando o time está sem a posse da bola, os atacantes marcam as saídas de bola e reduzem as possibilidades de progressão do adversário.

Para controlar corporalmente as ações do outro no espaço e, portanto, fazer o gol ou impedir o outro de o fazer, o sujeito em atividade precisa buscar ações corporais que na dinâmica de ataque e defesa controle as ações opositivas do adversário. Para que isso seja possível, é necessário se apropriar dos elementos que compõem o jogo a fim de criar condições para satisfazer os fins da atividade em questão (Nascimento, 2014).

Sendo assim, é fundamental conhecer a dinâmica de ataque e defesa, bem como as regras, para compreender mais profundamente o jogo. Mas isso não basta para a apropriação do jogo de Futebol. Isto significa dizer que para a compreensão mais profunda do jogo, torna-se necessário o entendimento dos conteúdos táticos e estratégicos presentes no jogo para que se torne possível a progressão e finalização à baliza proposta por Guardiola, no Bayern de Munique, por exemplo.

A estratégia e a tática são coisas distintas, entretanto e ao mesmo tempo, só existem uma em relação a outra. Elas são ações reais de jogo, portanto, “também

é condição entender o movimento dialético entre os conceitos, compreendendo que a tática é tática em relação à estratégia e a estratégia só pode suportar-se como tal na existência da tática” (Euzébio, 2017, p. 196). Entende-se *a estratégia* como a atividade que estabelece, a partir de uma análise ampla, um plano de ações, decalcado das alternativas possíveis, que procura constituir vantagens em direção aos objetivos pretendidos. *A tática* é, então, o conjunto de operações, conscientemente orientadas à resolução dos problemas imediatos, demandados por este contexto de confrontação (Euzébio, 2017, p. 210).

Euzébio (2017) destaca doze conteúdos táticos e estratégicos. São eles: avaliação da correlação de forças; definição de pontos fortes e fracos; informação; relação defesa/ataque; concentração de forças; busca da superioridade; dissimulação e surpresa; controle dos espaços; ritmo de execução; especialização; diferenciação e modelagem. A avaliação da correlação de forças, enquanto conteúdo tático-estratégico, consiste em analisar nos adversários quais aspectos os fazem serem mais fortes ou mais fracos. Se os jogadores são melhores tecnicamente, se são mais velozes, mais preparados fisicamente, mais altos etc. Avaliar as forças relativas em disputa no jogo é imprescindível para pensar as estratégias e táticas (ações e operações) cabíveis ao jogo e, portanto, buscar vantagens no controle das ações corporais do outro dominando seu espaço. Conforme Euzébio (2017, p. 207-210),

[...] as equipes esportivas vão comparar seus plantéis, a influência da torcida na atuação de seus jogadores e dos adversários, etc. Definida a força relativa, pode-se definir o posicionamento estratégico. [...] Quanto mais sofisticada for essa avaliação da correlação de forças, superando a análise necessária, mas reduzida, de melhor/pior, maior/menor etc., mais abrem-se as possibilidades tático-estratégicas.

A avaliação definindo pontos fortes e fracos dos adversários e da própria equipe são informações relevantes e necessárias para a organização tática e estratégica da equipe no momento de disputa.

Devia ser uma “dor de cabeça” tremenda para a equipe adversária montar um plano tático estratégico a partir da avaliação da correlação de forças do Barcelona na “era Guardiola”. Um time muito qualificado e que fazia uso do

tiquitaca<sup>15</sup> com uma fluência invejável. Já o Barcelona tinha que olhar para sua equipe e extrair dos jogadores o que de mais eficiente produziam, quais os principais recursos técnicos detinham os jogadores, quais as defasagens que apresentavam, identificando os pontos fortes e fracos para elaborar um plano tático e estratégico eficiente para superar o oponente durante os jogos.

Quando soou o apito final, a decisão da Liga dos Campeões de 2011 já havia se transformado, fazia tempo, numa exibição. A bola corria de uma camisa azul-grená para outra, enquanto o Manchester United apenas a perseguia estrangido a simplesmente admirar as filigranas nos passes trocados pelo Barcelona. Dois anos antes, em Roma, o Barcelona tinha vencido o Manchester United por 2 a 0 na final; desta vez a diferença foi a mesma – 3 a 1– mas o abismo entre os times revelou-se muito maior. O Barça estava em seu auge absoluto, devastando os campeões da Premier League. “Ninguém tinha nos dado uma surra assim, mas eles mereceram”, disse o técnico do United, Sir Alex Ferguson. “Eles jogam do jeito certo e curtem seu Futebol. Realmente hipnotizam você com os passes e nós nunca chegamos a conseguir controlar Messi [...]. No meu período como técnico foi o melhor time que enfrentei.” Aquele desempenho contra o United não foi nem mesmo o melhor do Barcelona; o ápice provavelmente aconteceu na vitória por 5 a 0 sobre o Real Madrid em novembro de 2010, o primeiro el clásico de José Mourinho como técnico do Madrid. Wayne Rooney, que viu o jogo pela televisão, admitiu que espontaneamente se levantou e aplaudiu. Ele não foi o único: o estilo tiquitaca do Barcelona era exaltado ao redor do mundo (Wilson, 2016, p. 390-391).

A identificação dos pontos fortes e fracos permite olhar para a própria equipe e perceber o que de mais eficiente é produzido dentro de campo, ou seja, quais as maiores qualidades da equipe que podem ser usadas como diferencial estratégico, adquirindo vantagem nas situações de jogo. Concentrar essas forças, essas qualidades, principalmente em situações de ataque, possibilita a exploração das fragilidades do adversário, buscando a superioridade na disputa dos espaços e controle corporal do outro.

No campo da estratégia e na objetividade opositiva estabelecida dentro de campo a partir dos recursos técnicos e táticos, o adversário na tentativa de constituir vantagem pode elaborar um modo de jogar que neutralize ou reduza o poder do outro, e a partir disso conseguir impor um jogo que o convém, criando condições de superioridade. Alguns times conseguem feitos brilhantes com um

---

15 No Futebol, o termo "tiquitaca" é frequentemente associado ao estilo de jogo característico do Barcelona durante o mandato de Pep Guardiola como treinador. A estratégia tiquitaca enfatiza a posse de bola rápida, movimentação constante dos jogadores, passes curtos e precisos para desmontar as defesas adversárias e explorar os espaços.

modo de jogar, porém tem sempre um adversário analisando minuciosamente para conseguir de alguma forma combater esse modo de jogar.

Lobanovskyi e Zelentsov escreveram no livro *The methodological Basis of the Development of Training Models*<sup>16</sup> algo interessante e que vai ao encontro do que foi dito nos parágrafos anteriores:

A primeira coisa que temos em mente é buscar novos caminhos que não permitirão que o adversário se adapte ao nosso estilo de jogo. Se um oponente se ajustou à nossa forma de jogar e achou uma maneira de combatê-la, precisamos encontrar uma nova estratégia. Essa é a dialética do jogo. Você precisa seguir em frente de tal forma e ostentando tamanha gama de opções de ataque que o rival será forçado a cometer um erro. Em outras palavras, é necessário forçar o rival à situação em que você deseja que ele esteja. Uma das formas mais importantes de fazer isso é variando o tamanho da área em que se joga (Zelentsov; Lobanovskyi, 2000 apud Wilson, 2016, p. 251).

Embora algumas equipes de Futebol alcancem mais triunfos que outras ou que apresentam uma sequência esmagadora de vitórias assim como o time feminino do Lyon<sup>17</sup>, que atingiu um total de 41 vitórias entre 28 de abril de 2012 e 18 de maio de 2013, não significa que são imbatíveis. Não é suficiente lamentar e acreditar que o outro time é mais forte e que vencerá de qualquer forma. Cabe identificar minuciosamente em que setores são mais fortes e em quais são mais fracos, identificando o que de mais primoroso tecnicamente os jogadores apresentam nos momentos de disputa, estabelecendo um plano técnico, tático e estratégico na tentativa de diminuir, equilibrar ou superar as forças adversárias (Colombo, 2021, Euzébio, 2017).

Esta “identificação” se aprimora com a potencialização da percepção, dos elementos nela envolvidos, nesse caso o que caracteriza pontos fortes e fracos. Perceber o que de melhor é produzido pela outra equipe, quais seus pontos fortes e fracos e estabelecer um plano de jogo a partir do percebido, é encharcar-se de informações produzidas ao longo das performances anteriores dessa equipe, analisando cuidadosamente as movimentações e recursos apresentados por seus jogadores ao longo das competições.

Essa análise só é possível pelo acúmulo de conhecimento teórico que os personagens das equipes detêm acerca dos conteúdos técnicos, táticos e

---

16 Tradução nossa: A Base Metodológica do Desenvolvimento de Modelos de Treinamento.

17 Lyon é um clube de Futebol da cidade de Lyon, na França.

estratégicos. Um pensamento tático e estratégico bem desenvolvido, vai qualificar a identificação das forças e fraquezas nos jogos, possibilitando articular as análises e sínteses das informações percebidas. “Se afirmamos que não existe estratégia sem avaliação, também é verdadeiro que não existe avaliação sem informação” (Euzébio, 2017, p. 211).

É a partir das informações adversária, minuciosamente analisadas e avaliadas que irá determinar o plano tático e estratégico mais eficiente para determinados confrontos. É a partir das informações que será determinado se o comportamento tático é mais ofensivo ou defensivo, quais os espaços que devem ser controlados, em quais espaços deve-se criar superioridade numérica, em quais espaços deve-se dobrar a marcação ou povoar, etc. A relação defesa/ataque é um importante recurso técnico, tático e estratégico nesse sentido.

Alguns times optam por um comportamento mais defensivo como estratégia de jogo, um exemplo disso foi o Tottenham<sup>18</sup> de José Mourinho<sup>19</sup>. Um time que preferia concentrar suas forças num setor mais defensivo como forma de controle dos espaços para ganhar oportunidades de contra-ataque.

A concentração de forças – como uma ação cognitiva que envolve memória, atenção voluntária, pensamento, volição – é necessária para a organização tática e estratégica, porém esses pontos fortes podem ser informações valiosas para os oponentes estabelecerem um plano estratégico e neutralizarem essa superioridade. A dissimulação e a surpresa podem ser um recurso nesse aspecto. Esconder, camuflar suas capacidades, suas forças, pode surpreender o oponente na efetividade do jogo (Euzébio, 2017).

A dissimulação refere-se à capacidade de ocultar ou disfarçar as intenções reais do jogo, o que nos parece manter uma estreita relação com a capacidade imaginativa e criadora dos sujeitos. Neste contexto, a imaginação pode desempenhar um papel importante no jogo de Futebol, pois permite a criação de cenários e narrativas fictícias que podem ser usadas para ludibriar o oponente buscando vantagens sobre ele. Na relação com a surpresa, a imaginação

---

18 O Tottenham Football Club é um clube de Futebol da cidade de Tottenham, em Londres, Inglaterra. O clube foi fundado em 1882 e atualmente compete na Premier League, a primeira divisão do Futebol inglês.

19 José Mário dos Santos Mourinho é um renomado treinador de Futebol português. Ele já treinou vários clubes importantes da Europa, incluindo Porto, Chelsea, Real Madrid, Manchester United e Tottenham. Mourinho é conhecido por seu estilo de jogo defensivo.

desempenha um papel fundamental na criação de expectativas e antecipações em relação ao futuro, o que pode levar a surpresas. Segundo Euzébio (2017, p. 212),

A dissimulação (truque ou blefe) e a surpresa são também conteúdos essenciais do estatuto tático-estratégico, então esconder nossas forças, fazê-las parecer mesmo, nossas fraquezas, não apresentar os planos de ação, não demonstrar claramente o estado de espírito (antes mesmo disfarçá-lo em sua antítese), não afirmar nenhum interesse prévio etc., é um recurso possível.

Assim, a imaginação colocada em movimento nesse contexto, pode ser uma ferramenta tanto para dissimular e manipular o oponente no jogo, criando situações de atração e distração do adversário para que seja possível acessar um espaço cobiçado do campo, quanto para criar surpresas quando determinados espaços se abrem ou são conquistados.

“O segredo”, escreveu Joy, “não é atacar, mas contra-atacar [...]. Nós planejamos tirar o máximo de cada jogador, de forma a sempre ter um homem a mais em cada uma das áreas. Comandar o jogo no meio campo ou cercar a área adversária não é o objetivo do jogo [...]. No Arsenal nós recuamos deliberadamente para atrair o rival e afunilamos na defesa. Seguramos o ataque no limite de nossa área, e aí saímos em velocidade e com longos passes para os pontas” (Wilson, 2016, p. 72).

Os problemas surgidos a partir de uma análise e síntese do oponente, coloca a capacidade imaginativa e criadora dos sujeitos em movimento, na tentativa de buscar por meio do pensamento tático e estratégico, alternativas possíveis na busca por vantagens, organizando um conjunto de operações técnico, tático e estratégico para controlar os espaços de confrontação (Colombo, 2021, Euzébio, 2017).

De acordo com Euzébio (2017), o *controle dos espaços* é relevante para agir no jogo, precisa controlar determinados espaços, ângulos e distâncias para controlar as ações opositivas do outro nesses mesmos espaços. No dinamismo entre ataque e defesa, pequenos espaços se abrem e se fecham para controle, tornando uma possibilidade de invasão e progressão ou impedir essas ações pelo adversário.

No jogo posicional de Guardiola, a pressão alta e a recuperação rápida da bola são elementos fundamentais, pois a ideia é dificultar a saída de bola<sup>20</sup> do adversário e recuperar a posse rapidamente para manter o controle do jogo e, portanto, dos espaços.

Guardiola insistia que, se a bola não fosse recuperada em cinco segundos, seu time deveria recuar e assumir posições defensivas. “Enquanto atacamos, a ideia é sempre manter a posição, sempre estar no lugar em que cada um deve estar”, disse ele. “Temos dinamismo e mobilidade, mas as posições devem estar sempre ocupadas por alguém. Assim, se perdemos a bola, será difícil para o adversário contra-atacar – se atacarmos mantendo a formação, será mais fácil perseguir o homem com a bola quando a perdermos” (Wilson, 2016, p. 403).

O controle corporal do outro pelo domínio dos espaços (Nascimento, 2014) exigiu dos jogadores ao longo da história, um aprimoramento técnico que possibilitasse a conquista de território de forma cada vez mais eficiente, contribuindo com os planos táticos e estratégicos. Os movimentos nas ações de ataque vão exigindo uma boa condução de bola, troca de passes, drible, finalização, domínio/recepção etc. Com isso a técnica passou a ser ferramenta indissociável da tática e da estratégia (Colombo, 2021).

Os passes longos passaram a ser comumente usados para conseguir explorar espaços desprotegidos pelos adversários, criando situações surpresas na dinâmica do jogo e exigindo jogadores mais velozes no ataque para conseguir fazer esse deslocamento em tempo suficiente para se colocar em progressão ao gol com condições privilegiadas, sem marcadores.

Esses passes longos começaram a ser realizados e a determinar, inclusive, uma superioridade tática, já que o jogo de passes combinatórios escoceses não previa passes longos, e sim passes curtos na construção das jogadas de ataque, enquanto o jogo de condução de bola – e dribles, os quais foram emergindo pelos avanços sobre a compreensão das relações objetivas do jogo e pelos aprimoramentos das ações de jogo – dos ingleses necessitava de certa velocidade para *furar as linhas* da defesa oponente, o que significa criar superioridade numérica sobre o adversário. Desse modo, *acelerava-se o jogo*, no sentido tático, ganhando espaços favoráveis no setor defensivo oponente, a partir da dinâmica de passes longos, os quais precisavam ser crescentemente precisos e, por isso, preciosos (Colombo, 2021, p. 122).

---

20 A saída de bola no jogo de Futebol é a tentativa de progressão, uma movimentação coordenada e organizada de uma equipe em direção ao ataque, com dinâmicas trocas de passes, movimentações de jogadores e ocupação de espaços vazios em busca de vantagens numéricas sobre a equipe adversária.

Para controlar os espaços precisa-se de um *ritmo de execução* nos momentos de ocupação, exigindo em certa medida uma precisão e velocidade no momento adequado para invadir e progredir ou impedir o adversário de realizá-lo. O controle do ataque em uma região cobiçada e privilegiada (próxima ao gol adversário e com condições de finalização) deve ser controlada e monitorada sem a presença de um atacante, o controle se dá a partir do centro/meio-campo e essa região só é acessada no momento certo e pelo atleta certo (Perarnau, 2014). “A estratégia do Futebol se origina desse fundamento: como, onde e quando atacar ou defender” (Wilson, 2016 p. 252). A tomada de decisão no momento certo com a qualidade exigida na solução motora, acionando e direcionando os colegas de equipe, exige *especialização do jogador*. Alguns jogadores acabam sendo designados para determinadas funções em campo, quanto mais e melhor realizam as tarefas postas, mais diferenciados e especialistas se tornam em alguns setores do campo.

Toni Kroos<sup>21</sup> é um jogador com capacidades brilhantes na exploração de espaços, detém um domínio técnico refinado em seus passes curtos e longos, o que permite colocar os atacantes em condições privilegiadas de progressão e finalização no momento certo. Certamente com um jogador desses em campo, a exploração dessa especialização apresentada por ele é critério indispensável para a tática, o momento exato de ocupação de uma região nobre do ataque, é sempre quando a bola está sobre o controle de jogadores como Toni Kroos.

Controlar os espaços e, portanto, controlar a ação corporal do adversário, demanda do jogador uma atenção bem desenvolvida acerca das situações apresentadas durante um jogo. A atenção psíquica refere-se à capacidade de concentrar-se e manter o foco nas informações relevantes para a realização de uma tarefa específica. No contexto dos jogos, isso implica em *prestar atenção* aos movimentos do oponente, analisar as possíveis jogadas e identificar oportunidades de avançar ou se defender no campo de jogo. Jogadores que possuem uma atenção potencializada têm uma vantagem em relação aos adversários, pois são capazes de antecipar e reagir rapidamente às mudanças no jogo. Essa habilidade lhes permite ocupar os espaços de maneira mais eficiente e tomar decisões mais assertivas.

---

21 Toni Kroos é um jogador de Futebol, alemão. Atualmente, joga como meio-campista no Real Madrid. Kroos é conhecido por sua visão de jogo, precisão nos passes e qualidade na distribuição de bola. Ele é considerado um dos melhores meio-campistas do mundo.

Como décimo segundo conteúdo tático e estratégico, (Euzébio, 2017, p. 214) destaca a modelagem. A modelagem refere-se à elaboração de planos de ações e operações a partir das orientações estratégicas da equipe adversária.

A modelagem procura atacar a estratégia adversária, o que solicita qualidade nas informações, capacidade de análise e previsão e, em muitos casos, astúcia na execução. Na modelagem se coloca o exercício de pensar uma estratégia para o adversário a partir do adversário – o que se apresenta diferente de pensar uma estratégia para o adversário a partir da minha posição, compreensão, método e idiosincrasias -, e então, considerar se meu plano estratégico arrefece ou inflama, o plano adversário. Em última análise, a modelagem é a condição extrema da alteridade, “se eu fosse você, o que faria contra mim!”.

A “qualidade nas informações, capacidade de análise” e a expressão que o autor utiliza de “astúcia” são exemplos e expressam que os conteúdos apresentados por ele em relação à tática e estratégia requerem que as funções psíquicas de pensamento analítico-sintético estejam presentes nesse processo.

Estes doze conteúdos teóricos da tática e da estratégia apresentados por Euzébio (2017) precisam ser compreendidos e apropriados pelos sujeitos que jogam, para entender e agir cada vez mais e melhor no jogo de Futebol.

Os conteúdos da tática e da estratégia no Futebol potencializam as funções psicológicas superiores, como a percepção, atenção, memória, linguagem, pensamento, imaginação etc., o que é necessário e vital para o sucesso dos sujeitos que jogam.

Esses conteúdos teóricos - configurados em um estatuto tático-estratégico com sofisticadas soluções, relações, nexos e mediações -, podem impactar significativamente as condições de desenvolvimento do pensamento analítico-sintético e da imaginação, constituindo-se em uma qualificação da capacidade de percepção, de análise, de seleção das alternativas, de antecipação dos resultados, de sistematização das ações necessárias e de produção imaginativa (Euzébio, 2017, p. 21).

Em suma, os conteúdos da tática e da estratégia fornecem conhecimentos e ferramentas para compreender e aprimorar as funções psicológicas superiores que são fundamentais para o desempenho em situações complexas da atividade humana, nesse caso a atividade de jogo. A tática e a estratégia referem-se ao conhecimento e à compreensão das diferentes formas de jogar. Para que um jogador possa tomar decisões técnicas, táticas e estratégicas eficientes precisa utilizar suas funções psicológicas superiores para desenvolver a

capacidade de analisar o jogo, antecipar movimentos, identificar oportunidades e tomar decisões rápidas e precisas.

#### **4 A ORGANIZAÇÃO DO ENSINO DO FUTEBOL ORIENTADA AO DESENVOLVIMENTO DE FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES NOS SUJEITOS: O CONTEÚDO TÉCNICO-TÁTICO-ESTRATÉGICO**

Considerando as discussões do trabalho até o presente momento, este capítulo encarrega-se de discutir o desenvolvimento das funções psicológicas superiores na Educação Física escolar, sistematizando o conteúdo Futebol a luz da proposta teórico-metodológica Crítico-Superadora.

O propósito deste capítulo é – talvez com certa dose de ousadia, mas ao mesmo tempo, com compromisso teórico-prático – realizar um movimento reflexivo pedagógico acerca da organização do ensino do Futebol perspectivando *tratar pedagogicamente* o conteúdo técnico-tático-estratégico orientado ao desenvolvimento, sobretudo, do pensamento analítico sintético de espécie particular, presente na lógica do esporte e do jogo coletivo: o pensamento tático-estratégico.

Como viu-se, o pensamento é uma função psicológica superior importantíssima para que o sujeito possa compreender melhor as relações essenciais do Futebol. Isso significa dizer que o pensamento tático-estratégico precisa ser desenvolvido nas aulas sobre Futebol, de modo que o sujeito se aproprie dos seus nexos causais, ou seja, dos seus conteúdos tático-estratégicos (Euzébio, 2017) em unidade com a conscientização deles acerca da necessidade de uma relação objetiva com os modos de execução (de ação e operação) adequados, aprimorados e aperfeiçoados historicamente – ou seja, as técnicas (de ataque e de defesa) – (Colombo, 2021), para resoluções objetivas das problemáticas que o jogo de Futebol, particularmente, foi efetivando no seu devir socializado.

Reforça-se que isso se refere à organização do ensino dos conteúdos técnico-tático-estratégicos nas aulas sobre Futebol, para o desenvolvimento do pensamento tático-estratégico. Para isso, colocou-se como principal desafio desse capítulo realizar um exercício de reflexão e, de certo modo, de projeção de uma organização de ensino do Futebol que pudesse (e possa) potencializar o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, em especial, o desenvolvimento do pensamento tático-estratégico a partir da apropriação dos conteúdos técnico-tático-estratégicos.

Para esse desafio acadêmico pensou-se numa espécie de experiência concreta (ou experiências concretas) como suporte intelectual e referência objetiva

para efetivar as análises e projeções pedagógicas – com o pé no chão e cabeça pensando a partir dos pés em ação – elucidando as decisões didático-metodológicas fundamentadas em princípios e critérios teórico-pedagógicos (no passado e, agora, no presente perspectivando o futuro) e refletir acerca de uma organização de ensino que promova o desenvolvimento dos sujeitos singulares.

A partir desse parâmetro, decidiu-se escolher o *Jogo Travinha Livre* (atrelado ao Futebol de Rua) como síntese de alguns outros critérios.

O primeiro deles, e nesse sentido o principal (destacado acima), foi pensar a partir de experiências reais vivenciadas, buscando na memória afetiva e lógica (se é que dá para separar) quais experiências com o ensino (como professor ou estudante) foram significativas no âmbito do ensino do Futebol na perspectiva Histórico-Cultural, ou seja, num ensino que possa promover o desenvolvimento dos sujeitos.

Nesse sentido, na condição de estudante, teve-se essa experiência com o ensino do Futebol (do Jogo Travinha Livre), em sua formação inicial, sobretudo na disciplina de Metodologia do Futebol e do Futsal, na quarta fase do curso de graduação em Educação Física. Como professor, realizou-se a experiência tanto em escola, principalmente no Ensino Fundamental, e como professor convidado da disciplina de Metodologia de Futebol e Futsal na universidade. Nesta, desenvolveu-se a organização do ensino do Futebol pela lógica metodológica do Jogo Travinha Livre, assim como a exercitou-se no Estágio Docência, realizado na disciplina de Educação Física, Currículo e Ensino Médio<sup>22</sup>, da sexta fase do curso de graduação em Educação Física, em 2022.

Referente a esta última experiência, resolveu-se utilizar o plano de aula (Apêndice A) como ferramenta de memória e, ao mesmo tempo, como instrumento de análise e projeções, bem como suporte concreto para o estabelecimento de um movimento dialético, processual (passado, presente e futuro) na organização do ensino do Futebol. Não se trata de analisar o plano de aula (por si e em si) e

---

22 A decisão por essa disciplina foi político-acadêmica, por considerar-se que nela teria um espaço suficientemente favorável para o desenvolvimento. A escolha, portanto, não ocorreu por uma vertente pedagógica, em que se escolheria pela relação com o Ensino Médio. A disciplina de Metodologia de Futebol e de Futsal não oferecia esse espaço naquele momento.

apresentar seus limites e possibilidades, mas de utilizá-lo como mais um instrumento de análise<sup>23</sup>.

O *segundo critério* de escolha do *Jogo Travinha Livre* é que ele se enquadra na lógica dos pequenos jogos (Mahlo, [198-?]); ou até mesmo dos jogos situacionais (Kroger; Roth, 2006). Os pequenos jogos para Mahlo ([198-?]) são espaços reduzidos dominados por pequenos grupos de jogadores (três contra três, quatro contra quatro, quatro contra três e assim por diante), usados como ferramenta pedagógica para desenvolver a capacidade de tomada de decisões e resolução de problemas encontrados no jogo, bem como o desenvolvimento do pensamento tático e estratégico. São situações reduzidas do jogo real, em que os jogadores podem experimentar diferentes estratégias e táticas em um ambiente controlado e focado.

Esses pequenos jogos ajudam os jogadores a melhorar sua capacidade de tomar decisões rápidas e eficientes durante uma partida de Futebol, em situações conflituosas, em relação ao oponente. Ao mesmo tempo, cooperativas, orientando as ações coletivas de sua equipe, já que estarão em situações constantes de três contra três ou quatro contra quatro (3x3; 4x4), por exemplo, normalmente em espaços reduzidos, em que os jogadores necessitarão agir (pensando de forma volitiva e consciente) nos espaços conquistados e nos espaços a serem “desbravados”, tanto em situações de ataque quanto em situações de defesa.

Os jogos situacionais de Kroger e Roth (2006) são também jogados em espaços reduzidos e têm como objetivo possibilitar aos sujeitos que jogam experimentar diferentes formas de agir frente ao jogo. Busca possibilitar diferentes alternativas de interação com a bola e com os companheiros de equipe, desenvolvendo uma certa liberdade ao jogar, reconhecendo e percebendo corretamente as situações suscitadas pelo jogo de modo que contribua para o conhecimento técnico, tático e estratégico. A grosso modo, se aprende jogar jogando, na tentativa de melhorar as ações dos jogadores no jogo.

Outro jogo, mas não exclusivamente o único, o miniFutebol<sup>24</sup>, pode possibilitar o desenvolvimento das operações/ações de ataque ausentes, de

---

23 Sabe-se do limite desse plano de aula. Na verdade, ele funcionou naquele momento como balizador e organizador das ações pedagógicas com os estudantes, considerando a rotina de trabalho e estudos do acadêmico. Reforça-se que não era (e não será nesse trabalho - o que não significa dizer da importância de sua qualificação) a intenção em efetivar o plano de aula ideal em sentido acadêmico, o que exigiria outro movimento de investigação científica.

24 Está sendo tratado o MiniFutebol praticamente como sinônimo do Jogo Travinha Livre.

certo modo, no jogo rondo, como dribles, conduções de bola e chutes. Sendo assim, pequenos jogos – de três contra três, quatro contra quatro –, podem aperfeiçoar essas operações/ações no contexto do jogo. Não se trata apenas de jogar em si o pequeno jogo, embora pelas tarefas internas que o próprio jogo solicita, pela objetividade de sua dinâmica, contribui-se efetivamente na formação do jogador, mas de organizar as tarefas e/ou problematizações de ensino, sobretudo quando se trata de orientar o sujeito iniciante, para a assimilação e o aperfeiçoamento dessas operações necessárias para as ações em jogo (Colombo, 2021, p. 222).

Acredita-se, com amparo nos autores, que essas situações reduzidas do jogo de Futebol permitem que os jogadores acessem mais o instrumento do jogo (bola), deparando-se a cada vez que tocam na bola com um novo problema suscitado pelo jogo. A iniciação esportiva, considerando a escola, carece de estreitas relações com as exigências internas do jogo, portanto, situações de jogo em espaços reduzidos contribuem para o domínio técnico, tático e estratégico, fazendo com que os jogadores, ao atacar, *toquem mais vezes na bola*, ajudando a perceber quais recursos devem ter para conseguir controlar da melhor forma possível o instrumento do jogo, o espaço em disputa e conseqüentemente as ações corporais do adversário.

O *terceiro critério*, lincado à passagem anterior de Colombo (2021), é referente a importância da continuidade de estudos que se embasem, justamente, na organização do ensino dos conteúdos técnico-tático-estratégicos inerentes ao Jogo Coletivo, neste caso específico, na substantividade do Futebol, orientado ao desenvolvimento de funções psíquicas superiores, em especial, o desenvolvimento do pensamento tático-estratégico.

Principalmente estes dois últimos critérios têm como referência as reflexões de Colombo (2021, p. 223) ao se referir à organização do ensino da técnica no Futebol.

[...] por meio desses jogos coletivos – que representam similaridade e articulação substantiva com a perspectiva da apropriação do jogo de Futebol – podemos, como professores, organizar tarefas – articuladas com as problematizações assertivas para a ocasião e atreladas ao conteúdo específico (de ordem técnico-tático-estratégia) que pretendemos desenvolver – as quais orientem o estudante (que joga e/ou analisa o jogo) ao motivo de controlar a ação corporal do oponente pelo domínio do espaço, dentro de uma lógica espaço-temporal dos conflitos particulares que regem a totalidade do jogo de Futebol, o que os potencializa à apreensão e aperfeiçoamento do estatuto técnico-tático-estratégico que estrutura internamente o jogo. É por isso que a lógica dos pequenos jogos, defendida por Mahlo (s/d), agrada-nos teoricamente, como nos agrada a lógica dos jogos situacionais, de Kroger e Roth (2012), se articulada a essa ideia-síntese da preocupação da organização do ensino do estatuto técnico-

tático-estratégico. A precisão dessa lógica, com todas as particularidades presentes na relação com cada jogador singular, posta na relação coletiva fundamental dos jogos coletivos, e a adequação para a finalidade de ensino pretendida, na busca, de modo geral, da assimilação e do aprimoramento, dos sujeitos singulares, dos meios adequados para o desenvolvimento tático-estratégico do jogo, é uma necessidade da área Educação Física, o que nos conduz à continuidade na busca da satisfação dessa necessidade para além daqui.

O *quarto e último critério* concerne a duas questões que se articulam. A primeira delas é referente ao apelo nacional pelo Futebol, em que fez o Brasil ser considerado o país dessa modalidade esportiva, em que praticamente qualquer espaço se torna palco para o espetáculo Futebolístico. Nesse sentido, terrenos baldios, ruas, areias de praias, viram campos de Futebol. Uma das manifestações mais famosas é o *Futebol de rua*, em que quatro chinelos se transformam, muito facilmente, em duas pequenas traves, sem a necessidade do goleiro. O Futebol Travinha Livre, construído nesses espaços (sobretudo o Futebol de rua), desenvolvido ao longo da história, constitui-se, segundo saudosistas e estudiosos, a identidade do Futebol brasileiro, com características próprias como, principalmente, a improvisação, a coragem e a audácia dos dribles em situações de ataque.

A segunda questão desdobra-se da ideia da espontaneidade das ações no sentido de que se aprende jogando o próprio jogo, o que ficou conhecido como método de confrontação (Tenroller; Merino, 2006), no qual está a compreensão de que se aprenderia simplesmente jogando nos mais diversos espaços destacados anteriormente, de modo espontâneo, ou seja, com pouca intervenção pedagógica de professores.

Acredita-se que se desenvolve as funções psíquicas superiores, sobretudo o pensamento tático-estratégico, jogando o próprio jogo<sup>25</sup>. Mas, ao mesmo tempo, atrela-se ao ensino a potencialidade de desenvolver estas funções de modo qualificado e com a possibilidade de atingir a todos os sujeitos envolvidos em sua prática. Acredita-se no ensino como promotor do desenvolvimento dos sujeitos.

Realizada a exposição dos critérios que levaram à escolha do Jogo Travinha Livre para o ensino do conteúdo técnico-tático-estratégico do Jogo de Futebol, passa-se agora a descrever e a refletir acerca das decisões didático-

---

25 Talvez, no mundo do Futebol, o jogador Romário seja a melhor expressão deste método (de confrontação).

pedagógicas oriundas desses processos, objetivando qualificar um processo de ensino e de aprendizagem que potencialize o desenvolvimento humano no âmbito da cultura corporal.

#### 4.1 A ORGANIZAÇÃO DO ENSINO DO FUTEBOL POR MEIO DO JOGO TRAVINHA LIVRE: POSSIBILIDADE DE DESENVOLVIMENTO DO PENSAMENTO TÁTICO-ESTRATÉGICO

Nessa seção efetiva-se um movimento de exposição, reflexão e projeção (a partir do acúmulo teórico durante a construção desse estudo) das decisões teórico-metodológicas acerca do trato pedagógico do ensino do Futebol, utilizando-se do *Jogo Travinha Livre*, perspectivando apresentar possíveis tarefas de estudo, prováveis problematizações considerando princípios teóricos, didáticos e metodológicos.

Ancorar-se pretensiosamente no plano de aula (apêndice A) como suporte intelectual, realizando, assim, uma escrita com as reflexões e as projeções de decisões teórico-metodológicas, articulada com a dinâmica do referido plano.

O desenvolvimento dessas ações de ensino do jogo de Futebol por meio do Jogo Travinha Livre foi colocado em movimento na tentativa de elucidar para os sujeitos os conteúdos que se colocam como necessários para analisar, perceber, atentar, memorizar, pensar, imaginar e planejar as ações de jogo de modo criativo e consciente.

Como já destacado, a atividade de jogo e, nesse caso, o de Futebol, tem como relação essencial geral o controle das ações corporais do outro pelo domínio do espaço, na dinâmica da existência de objetivos mutuamente opostos dirigidos a um mesmo alvo, gerando a necessidade de buscar os meios técnicos, táticos e estratégicos adequados para construir conscientemente ações de ataque e defesa para controlar, coletiva e conscientemente, as ações do outro no espaço de jogo (Euzébio, 2017; Colombo, 2021; Nascimento, 2014).

Para a organização do ensino do Futebol pela lógica do jogo Travinha Livre, perspectivou-se alguns objetivos que permitissem “levar ao caminho do campo, entrar e jogar”.

O *primeiro dos objetivos* foi o de “vivenciar situações de jogo de Futebol, por meio do jogo Travinha Livre”. É importante que os estudantes/jogadores joguem o jogo para ver o que percebem e como agem nas relações de disputa que o jogo oferece, bem como vivenciar por mais vezes em direção a uma compreensão melhor das situações do jogo. Mas é também importante e fundamental, a orientação do professor no sentido da organização de ações (e reflexões) que engajem os estudantes que jogam (e/ou estudem e analisem o jogo) a resolverem situações problemas “vivenciadas”, que os levem a superá-las de forma organizadamente coletiva, volitiva e consciente.

O *segundo objetivo* foi “realizar situações de superioridade/inferioridade numérica”. A busca da superioridade, relativa e absoluta, são conteúdos da tática e da estratégia (Euzébio, 2017). Essas situações colocadas em disputa exigem dos jogadores comportamentos complexos, movidos por problematizações que se desdobram ininterruptamente nas situações singulares que o jogo impõe.

Como exemplo dessa dinâmica de perguntas que se faz ao jogador (ou que o jogador se faz) sobre situações de jogo, temos: de que forma ocupar os espaços quando estou em desvantagem numérica defensivamente? Assim, como jogador, devo marcar no campo de ataque (a famosa marcação pressão) ou espero atentamente no campo de defesa o momento certo de antecipar e intervir na recuperação da posse de bola? Em ambas as situações imediatamente colocadas, quais linhas de passe fechar ou abrir propositadamente para o oponente, por uma marcação que, inclusive, induza o atacante? Deixo a bola chegar aos pés do mais habilidoso ou do menos habilidoso e em que circunstância de jogo? Deixo a bola adentrar um espaço privilegiado próximo ao gol ou fecho esse espaço constantemente?

As problematizações que analisam situações concretas do jogo e ofereçam uma síntese elaborada a luz da essencialidade dele, de sua dinâmica e estruturação interna, são importantes para fazer com que os jogadores/estudantes, em movimento de pensar volitiva e conscientemente as possibilidades, encontrem soluções de superação da desvantagem numérica ou usá-la da melhor forma possível nas circunstâncias que o jogo impõe, seja em situações de ataque ou defesa.

Assim, apoiados na perspectiva Histórico-Cultural, compreendemos que o movimento consciente de análise das possibilidades de ação – catalisado por uma determinada *problematização* – e consequente apresentação de uma solução formulada como síntese, logo com possibilidades de generalização, pode explicitar os elementos de caráter mais genérico das práticas sócias (Rubinstein, 1968, In. Euzébio, 2018, p. 271, grifo desse autor).

Nesse entendimento, problematizar junto aos estudantes/jogadores, organizar tarefas e situações de jogo (e de estudo) que criem situações de vantagem ou desvantagem numérica em relações de ataque e/ou de defesa os engajam na busca, volitiva e consciente, de serem mais eficazes em suas ações e a encontrar soluções coletivas cada vez mais criativas e criadoras para a superação dessas situações problemáticas que o jogo lhes impôs.

Como *terceiro e último objetivo apresentado* – o qual perpassa pelos dois objetivos anteriores, ou seja, efetiva-se nas ações de ensino da aula como um todo –, utiliza-se o “refletir e dialogar sobre os conhecimentos necessários para compreender melhor o jogo”. Apropriar-se dos conteúdos teóricos do Futebol é conscientizar-se cada vez mais das ações de ataque e de defesa no jogo. Parte-se do pressuposto de que quanto mais se sabe sobre o jogo de Futebol, melhor e mais qualificadas serão as ações e operações encontradas para a resolução dos problemas surgidos em disputa no jogo e, assim, mais clara será a identificação do que o jogo poderá vir a ser, em seu aspecto imaginativo e criativo.

O desenvolvimento de um pensamento tático e estratégico cada vez mais sofisticado permite ao jogador produzir soluções cada vez mais inteligentes e elaboradas para as ações e operações postas, como necessidade, na atividade de jogo de Futebol. Como viu-se, é o pensamento teórico (tático e estratégico) que permite articular as análises e sínteses do real formando a imagem subjetiva da realidade objetiva de modo mais fidedigno possível (Euzébio, 2017; Martins, 2013).

Expostos os objetivos, revelando as intenções com o jogo Travinha Livre, faz-se também necessário, como um dos primeiros movimentos didáticos<sup>26</sup>, a exposição das regras do jogo, regulando o que pode ou não, no sentido das normas

---

26 Talvez, antes desse movimento didático, caberia outro, ancorado no princípio curricular no trato do conhecimento, proposto pelo Coletivo de Autores (1992), o do *confronto e contraposição de saberes*, o qual se refere à necessidade de o professor identificar aquilo que o aluno (nesse caso a turma) sabe sobre o jogo enfatizado, de modo que pelo conhecimento sistematizado, pelo conhecimento científico, durante as aulas e engajados na descoberta da realidade, juntos, professor e estudantes, confrontem a lógica espontaneísta e fenomênica do conhecimento e do pensamento cotidiano.

de conduta, na dinâmica do jogo. A consciência das regras determina aos jogadores as ações gerais e iniciais do jogo, portanto, é necessário clareza na explicação das regras, por parte do professor, pois são determinantes para as ações livres e criadoras dos estudantes/jogadores.

Mahlo ([198-?], p. 192) ressalta essa importância quando escreve que:

As regras são o quadro do jogo. Um jogo inteligente postula uma boa compreensão das regras. É muito importante que sejam formuladas com clareza e precisão, antes do início do jogo, e que se indique de uma maneira igualmente precisa o objectivo interno do jogo. Regras demasiado complicadas exigem uma atenção também demasiado grande e excluem, numa primeira altura, e numa larga medida, todo o pensamento táctico. Só se podem exigir aos alunos actuações tácticas quando conhecem as regras.

Nos jogos Travinha Livre essas regras podem variar de lugar para lugar. Isso dependerá da finalidade desse jogo. No caso, para o propósito desse trabalho foram determinadas algumas regras para o surgimento das situações pensadas como finalidades, manifestadas nos objetivos das aulas destacadas anteriormente.

Antes de falar da regra do jogo, destaca-se o formato da aula. Sobre o espaço de jogo (ou campos de jogo), foram demarcados alguns “minicampos” de tamanhos suficiente para comportar de seis a oito jogadores (somadas as duas equipes), considerando a quantidade de estudantes/jogadores disponíveis, sendo seus limites marcados por cones. Os jogos aconteceram concomitantemente nos diferentes campos de jogo.

As traves tinham um tamanho de aproximadamente 90 centímetros e, como o próprio nome diz, foram livres, ou seja, não há goleiros. O tempo de duração pode variar entre cinco e dez minutos ou mais, dependerá das tarefas de estudo (problematizações) colocadas pelo professor para o jogo.

Quando a bola sai para as laterais do campo é colocada novamente em jogo do mesmo lugar em que ela saiu. A reposição da bola poderá ser feita com o pé (haja vista que o espaço reduzido pode dificultar uma cobrança de lateral com as mãos). Ao sair a bola pela linha de meta, em qualquer situação, ela fica com o time que defende naquele espaço do campo, ou seja, não há cobrança de escanteios. Nesse caso, o time poderá repor a bola em jogo utilizando um dos jogadores para passar a bola para um outro, um deles deve estar atrás da linha de meta e o outro dentro do espaço de jogo.

O jogo será regido pelo *fair play*, pela ideia de auto arbitragem, como acontece no Ultimate Frisbee<sup>27</sup>, sendo que os próprios jogadores – que na verdade estão na condição de estudantes quando se trata de aula de Educação Física escolar – decidem quando há ou não uma infração ao jogo, as faltas. As faltas serão cobradas do mesmo lugar que aconteceram, dando sequência no jogo, não podendo chutar direto ao gol, ou seja, tendo o jogador que passar a bola para alguém de sua equipe (falta cobrada em dois lances). Em situações de gol, a bola deve adentrar ao gol rasante ao chão, abaixo da altura do cone, caso contrário não será validado o gol. O reinício de jogo, em situações de gol e de períodos de jogo (primeiro e segundo tempo), será sempre realizado no meio campo de jogo.

Apresentadas as regras para os jogadores, agora é o momento de dividi-los e deixá-los jogar por algum tempo, buscando identificar os problemas surgidos que dificultam o dinamismo do jogo. Como exemplos: a falta de organização coletiva dos jogadores (como comumente acontece nos contextos vivenciados enquanto professor); a busca incessante pela bola de forma individualizada, negando, dessa forma, justamente, a coletividade como uma necessidade do jogo; a aglomeração dos jogadores, o individualismo nas ações de ataque e defesa, a falta de movimentações sem a bola, a falta de análise dos oponentes etc.

Depois de alguns minutos é importante e necessário parar o jogo e – movidos pela tarefa dos estudantes/jogadores de compreender as relações internas do jogo (sua estrutura e sua dinâmica) com a finalidade do surgimento, enquanto necessidade, de ações conscientes na atividade de jogo –, conduzir um diálogo para refletir e identificar os problemas surgidos durante o jogo e possíveis soluções. No sentido didático, isso pode se dar com o grupo de jogadores de cada minijogo ou com toda a turma.

Nessa primeira parada pedagógica para o diálogo e reflexão coletiva, pergunta-se aos alunos se há dúvidas sobre as regras do jogo, considerando a necessidade da clareza das ações possíveis em jogo para a realização de um jogo cada vez mais inteligente. Caso não haja dúvidas, continua-se com ações de jogo/estudos que aprofundem sua compreensão, exigindo ações cada vez mais

---

27 Ultimate Frisbee é um esporte de equipe sem contato. O jogo é realizado em um campo retangular com duas áreas de gol em cada extremidade e tem como objetivo marcar pontos passando um disco voador, conhecido como "frisbee", para os companheiros de equipe na zona de gol adversária. O Ultimate Frisbee é conhecido por sua atmosfera de *fair play* e espírito esportivo. Não há árbitros no jogo e os jogadores são responsáveis por reconhecer e apontar as faltas.

conscientes e volitivas suscitadas por questionamentos em relação a determinadas situações do jogo.

Outra problematização que se faz nessas paradas pedagógicas é a de saber que problemas surgiram durante a realização do jogo. Comumente os que aparecem referem-se a erros individuais, mas inicialmente poucas vezes se direcionam à relação coletiva necessária do jogo. A reflexão do professor vai nessa direção, problematizando acerca da necessidade de uma organização minimamente coletiva que dificulte as ações do oponente e, ao mesmo tempo, facilite as ações da equipe que as realizam. Perguntas como: se decidirmos ir todos para frente, ou todos gostamos de jogar na lateral esquerda, por exemplo, como podemos resolver essa questão de forma que nos contemple enquanto equipe, como coletividade e que, podemos assim, termos mais sucesso na efetivação do jogo? A organização de posições (funções) em campo (quadra), são consideradas importantes para a realização dessa problemática no jogo? E no jogo de Futebol, como um todo, como essa organização se efetiva minimamente?

Essa última pergunta, sobretudo, direciona-se principalmente à necessidade de tomar consciência do surgimento necessário dos sistemas táticos, não como espontaneidade ou como naturalidade (no sempre existiu!), muitas vezes presentes no cotidiano Futebolístico, mas como manifestação concreta da historicidade Futebolística, das conquistas – pensadas e refletidas constantemente – na práxis dessa atividade de jogo de Futebol, desde seu surgimento, mais precisamente no século XVIII e XIX, em solo inglês (Colombo, 2021).

Após pensar e refletir sobre essas questões nas paradas pedagógicas, encaminha-se a tarefa para as equipes de se organizarem coletivamente, definindo as funções de cada jogador no sistema coletivo da equipe, bem como decidir pelo próprio sistema coletivo, constituindo uma espécie de planejamento ou plano de jogo.

Destaca-se a importância do duplo e sutil movimento pedagógico do professor de acompanhar o grupo com o intuito de identificar se a construção coletiva do plano de jogo está se efetivando e como está se efetivando e, simultaneamente, pouco intervir nessa elaboração nesse momento, para tratar pedagogicamente, ou seja, discutir o processo (não apenas o produto) dessa construção coletiva.

Depois da elaboração do plano de jogo volta-se para o jogo a fim de colocar em prática o que foi elaborado coletivamente. Isso exigirá uma conduta que respeite o combinado para além do respeito às regras do jogo. A atenção volitiva na sua função/posição vai requerer dos estudantes/jogadores um comportamento orientado pelo que foi decidido junto a seus colegas de jogo de modo que, ao mesmo tempo, reflita se essa configuração tática está atendendo a necessidade de superação do oponente, tanto em situações de ataque quanto em situações de defesa.

Após esse tempo de realização do primeiro plano de jogo elaborado, para-se novamente, agora para discutir, expor e refletir sobre a efetividade (ou não) do plano de jogo elaborado. Afinal de contas, ele deu certo, ou seja, ele se efetivou da forma com que esperava? Se a resposta for sim ou for não, o que deu (ou não deu) certo? E porque se efetivou (ou não) na dinâmica do jogo?

Nesse momento da parada pedagógica, a preocupação está em destacar os três princípios operacionais de ataque e os três princípios operacionais de defesa, destacados nesse texto a partir de Bayer (1994), a fim de qualificar as possíveis ações de ataque e de defesa de nossos estudantes/jogadores, consubstanciando a elaboração de plano de jogo, o qual se pretende mais qualificado, ou seja, de modo mais consciente e volitivo. Nesse sentido, a problematização acerca das fases para realização de um bom ataque efetivo e de uma defesa, sendo esta a oposição daquela, coloca-se como significativa.

Após essa parada pedagógica – que, projetando aulas possíveis, pode ser na próxima aula, dependendo do tempo pedagogicamente necessário para os alunos apropriarem-se dos conhecimentos do jogo de Futebol, como nos aponta o Coletivo de Autores (1992) – solicita-se que os estudantes/jogadores reelaborem seu plano de jogo, considerando o refletido nessa parada pedagógica sobre o *jogo jogado* anteriormente e, a partir dele, organizar um plano de ataque e um plano de defesa, colocando-os em prática na continuidade do jogo.

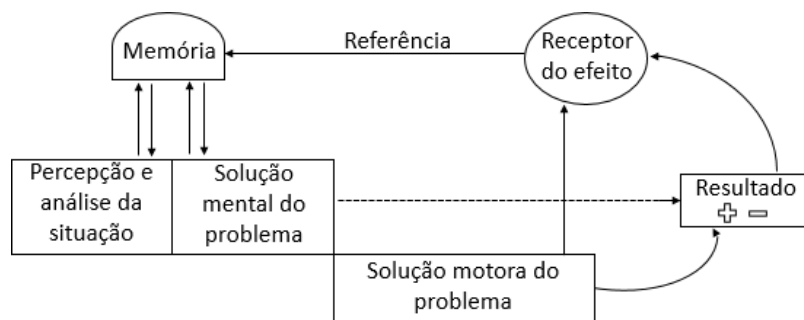
Após essa parada pedagógica, volta-se a jogar para a continuidade da efetividade do Jogo Travinha Livre, sugerindo a necessidade de se pensar o jogo coletivo constantemente – seja qual for a sua manifestação concreta.

Numa próxima parada pedagógica, pensar o que seria o ideal – se pudesse voltar no tempo (impossível) ou como projeção possível em outras situações de organização de ensino do Futebol por meio do Jogo Travinha Livre –

perguntar que elementos os estudantes/jogadores consideraram para a elaboração do plano de ataque e do plano de defesa, ou seja, pensa-se ser significativo problematizar quais os critérios que eles utilizaram para tal elaboração.

Acredita-se que esse movimento didático-pedagógico de problematizar acerca dos critérios que os levaram a elaborar o plano pode os levar a *pensar sobre o já pensado (e realizado em jogo)*, o que potencializaria sua reflexão na condição de estudantes/jogadores em relação à totalidade do jogo e qualificaria o pensamento. E para um futuro próximo, melhoraria a imaginação deles nas suas ações (e de sua equipe) positivas e negativas no decorrer do jogo, podendo fixar na memória (claro que a longo prazo) aquilo que é essencial para os próximos jogos. O modelo abaixo, sobre as fases do jogador na atividade de jogo, emprestado de Mahlo ([198-?]), e já discutido nesse texto, nos ajuda a revelar o dito acima.

Figura 1 – Modelo indicativo das fases na atividade de jogo



Fonte: Mahlo ([198-?], p. 41).

As mudanças no cenário do jogo revelam para os estudantes/jogadores novas possibilidades de ações e compreensão do jogo, conseqüentemente um pensamento mais potencializado, analisando, organizando e sintetizando novos modos de ações e operações no jogo.

As relações opositivas presentes no jogo de Futebol obrigatoriamente colocam os sujeitos que jogam em relações opositivas, em confronto por um mesmo alvo, o espaço. Controlar os espaços de jogo, atacando ou defendendo, é fator determinante na relação de controle das ações opositivas do outro e ter sucesso na atividade, os colocando e/ou esclarecendo os melhores caminhos para as ações em jogo. Para que esse caminho se torne para o estudante/jogador cada vez mais claro, precisa-se apreender sobre os conhecimentos internos do jogo.

Se controlar os espaços é essencial para o jogo de Futebol, pergunta-se: nesta experiência de ensino, como isso se daria em situações de superioridade e inferioridade numérica? Para responder a essa pergunta, criou-se, em primeiro lugar, ao pensar e sistematizar o conteúdo de Futebol, situações que colocassem os estudantes/jogadores em condições de vantagem e desvantagem numérica, levando-os a pensar em problematizações posteriores, nas ações possíveis para a resolução dos problemas surgidos nesse novo cenário do jogo.

Para isso, e com inspiração na próxima passagem de Colombo (2021), designa-se para cada jogo um coringa, trazendo-lhe uma condição de ataque (e mais à frente de defesa) com superioridade numérica, de forma sistematicamente constante. Após explicar para os estudantes/jogadores o papel do coringa, no âmbito das regras, solicita-se a darem continuidade ao jogo.

Além do mais, pode-se ainda incrementar tarefas sintetizadas em funções táticas. Um exemplo concreto é jogar esse jogo com a utilização do coringa. O coringa no jogo, normalmente trajado com uma cor de camiseta diferente das duas equipes, cumpre a função de participação em ambas, criando, desde o início do jogo, efetivamente, situações de superioridade numérica e inferioridade numérica. Comumente, o coringa joga para a equipe que estiver atacando, ou seja, que estiver com a posse de bola. Entretanto, dependendo da intenção técnico-tático-estratégica do professor, pode-se orientar para que o coringa (ou até mesmo coringas) jogue (joguem) para a equipe de defesa. Ou seja, coringa jogará para a equipe que não estiver com a posse de bola, o que solicitará do coletivo de atacantes um conjunto maior e mais bem articulado de fintas e dribles, além, obviamente, de continuar fomentado a lógica espaço-temporal de outras operações/ações tático-estratégicas de jogo, como passes e conduções de bolas dos mais diversos e variados (Colombo, 2021, p. 222-223).

Após algum tempo de jogo foi feita uma parada pedagógica para dialogar acerca dos novos desafios colocados nele, com o acréscimo de uma nova função a partir da modificação da regra. Nesse momento discutiu-se as dificuldades de marcação no momento em que se está com um jogador a menos.

Algumas perguntas surgiram a partir das discussões: em uma situação de desvantagem numérica, quais as dificuldades encontradas para conseguir controlar os espaços? Quais espaços o jogador deve ter mais cuidado para não se expor e, assim, comprometer a sua equipe? Como marcar em determinados setores (defensivos, intermediários e de ataque)? Marcação pressão existiria em alguma ocasião específica? Marcação por zona faria mais sentido, de forma geral, no jogo ou haveria espaço/condições para a marcação individual?

Essas são questões importantes para que os estudantes percebam e analisem as possibilidades de enfrentamento e superação das situações postas. Diante delas, torna-se necessário conhecer os tipos de marcação que o Futebol, historicamente produziu, compreender os espaços privilegiados em determinadas circunstâncias do jogo, enxergar (perceber) os jogadores mais habilidosos da sua equipe e da equipe oponente, dentre outros fatores determinantes para o sucesso no controle do jogo.

Discutidas essas questões destacadas, os estudantes/jogadores, junto com suas equipes, tinham como tarefa elaborar em grupo e desempenhar na sequência do jogo uma marcação por zona, tomando cuidado, sobretudo, como orientação primeira, com os espaços abertos próximos da meta defensiva. Era dado um tempo para as equipes se organizarem coletivamente, construindo seus planos de jogo.

O jogo, após os diálogos feitos em relação à superioridade que o coringa oferece à equipe atacante e o que se deve perceber nos momentos de disputa, seja para atacar aproveitando a superioridade numérica ou para defender atentando-se a criar vantagem na desvantagem numérica (com ações coletivas ou individuais), manifestou ter qualificado as ações dos jogadores e das equipes, movidos principalmente por ações coletivas de marcação.

Os jogadores/estudantes, no jogo, passaram a dirigir sua atenção aos espaços que não poderiam *deixar abertos*, percebendo muitas vezes as movimentações feitas pelos adversários e imaginando o que o jogo poderia vir a ser com tais movimentações, antecipando de forma cada vez mais volitiva e consciente, dificultando ou retardando, assim, as ações opositivas. Claro que esses avanços percebidos e analisados aconteceram de forma ainda incipiente, mesmo porque apenas uma ação de aula é insuficiente para *apanhar conscientemente* toda a complexidade que requer e envolve o jogo coletivo. Porém, a postura e a conduta dos jogadores/estudantes expressam suas preocupações coletivas refletidas nas paradas pedagógicas e na organização coletiva a partir dos planos de ataque e defesa estabelecidos pelas equipes.

Realizado o jogo por algum tempo, foi feita outra parada pedagógica para a discussão e reflexão dessas melhorias no jogo e, ao mesmo tempo, a implementação de uma nova situação de ataque (e conseqüentemente de defesa), com o acréscimo de mais um coringa, ou seja, com a posse da bola a equipe estará

com dois jogadores a mais, tornando a superioridade numérica ofensiva ainda mais vantajosa e, por conseguinte, a inferioridade numérica defensiva mais desafiadora.

O jogo seguiu por mais algum tempo com essas novas condições colocadas. Em seguida, parou-se para refletir sobre a dificuldade em marcar com dois jogadores a menos. Os diálogos são realizados na direção da importância da coletividade na marcação, os jogadores precisam estabelecer um plano de marcação considerando todo o recurso técnico, tático e estratégico que sua equipe possui, amparados ou movidos pelos recursos aparentes dos adversários.

Sobretudo em inferioridade numérica, na ação individual de defesa – que engendra, consciente ou não, e, ao mesmo tempo, é engendrada na coletividade do jogo coletivo –, o fechamento de linhas de passes constantes se coloca como o grande desafio dos jogadores defensores, bem como a necessidade de ações mais contidas no sentido da recuperação imediata da posse de bola. O momento certo de recuperar a bola é direcionado – com atenção volitiva praticamente dobrada – quase sempre na indução ao erro do oponente e menos na ação ativa do defensor.

Na ação coletiva (que considera individualidades), a marcação defensiva mais próxima da sua baliza, sem a condição de marcação pressão, aparece como centralidade, bem como as coberturas defensivas constantes se colocam como necessidade, já que desde o princípio, com a regra dos dois coringas, os espaços (corredores) estão mais abertos para dribles e conduções de bola do oponente em direção à baliza.

Para o ataque cabe a importância do passe cuidadoso, eficiente e paciente na construção da progressão em direção à baliza e, próximo a ela, principalmente, finalizar perspectivando a realização do gol.

De qualquer forma, tanto no ataque quanto na defesa, na situação de superioridade e inferioridade numérica, a ocupação racional e coletiva de espaços se apresenta como necessária. Aqui o estabelecimento de funções que se relacionem com as características individuais articuladas com o plano de jogo coletivo da equipe é importante para o sucesso da equipe no jogo.

Nesse sentido, tanto para ações de defesa quanto para ações de ataque torna-se necessário o estabelecimento de funções (defensivas e ofensivas) dentro de uma organicidade coletiva que considere situações de superioridade e inferioridade numérica, objetivando uma ocupação racional de espaços de modo consciente, formando ou desfazendo linhas de passes.

Como destaca Euzébio (2017, p. 224):

[...] a superioridade numérica, a ocupação racional de espaços e a criação de linha de passe, são aspectos gerais da tática e da estratégia esportiva e ao mesmo tempo formas particulares de manifestação dos conceitos gerais da tática e da estratégia.

O que importa discutir e refletir com os estudantes/jogadores, por meio de problematizações de situações de jogo, é que esses conhecimentos não se dão de modo espontâneo – talvez possa ocorrer para alguns, mas não para todos – e, assim, é função do professor organizar espaços e momentos pedagógicos, movidos pelos objetivos da aula, que potencialize as análises dos problemas ocorridos no jogo orientadas a formulações de sínteses que os resolvam.

Com a problematização e as tarefas de ensino (quase sinônimos em muitas ocasiões) os estudantes necessitam pensar sobre suas ações no jogo, o que requer um movimento articulado com as demais funções psíquicas superiores. A concentração e a atenção volitiva em um determinado jogador ou posição, sentida, percebida e analisada, numa situação defensiva, ainda mais se combinada em grupo (marca aquele ou aquela, por exemplo), dinamiza a memória a partir de experiências (de sucesso e insucesso) e o coloca no exercício complexo de imaginar possíveis situações futuras e, assim, criar soluções para ganhar vantagem na situação opositiva que o jogo requer.

Procuramos ampliar o entendimento sobre as funções psicológicas superiores – atenção volitiva, memória, percepção, linguagem, pensamento e imaginação. O caráter complexo e interdependente das funções torna o estudo e intervenção sobre uma única função um exercício meramente didático, visto ser impossível evitar as infinitas conexões entre as funções. A título de exemplo: a memória evocativa, sugere uma atenção dirigida a determinado objeto, que só pode ser compreendido como objeto em um sistema de relações que lhe ofereça significado. O ser humano precisa destacar uma situação, ou seja, percebê-la, para poder pensar (analítica e sinteticamente) sobre o quadro destacado. Ao pensar e produzir uma síntese, produz também o novo, como combinação ou ineditismo (Euzébio, 2018, p. 283).

Nesse sentido, as paradas pedagógicas, no âmbito da organização de ensino, para a realização de problematizações a partir de situações de jogo, em ações de ataque e de defesa, são significativas para a apropriação dos conhecimentos técnicos, táticos e estratégicos que potencializam no sujeito singular o desenvolvimento do pensamento tático-estratégico.

Realizadas as situações de jogo com um e com dois coringas, a tarefa para o próximo momento do jogo – sendo, nessa cena pedagógica, o último movimento didático-metodológico – foi realizar situações de ataque com inferioridade numérica, tendo dois jogadores a menos que a outra equipe.

Isso significa dizer que houve uma pequena modificação na regra, porém decisiva, como verificar-se-á, para modificações na organização, sistematização e configuração técnico-tático-estratégica, em que o coringa passaria agora a jogar para a equipe que não tivesse a posse de bola, ou seja, para a equipe defensiva<sup>28</sup>, gerando problemas de outra ordem ao ataque da equipe oponente.

Voltaram para o jogo, agora com a pequena mudança na regra. No início, como praticamente todos os inícios e reinícios após as reflexões e novas tarefas, pouco se percebeu, analisou-se e se aproveitou a defesa na recuperação imediata da posse de bola. Diante dessa confusão, um pouco causado pela nova regra, mas também pela inatividade tática de percepção e análise do que o *jogo pedia* na esfera das ações em ataque e em defesa.

Fez-se, então, uma parada pedagógica com as seguintes reflexões: nessa nova regra, como defensores, faz sentido marcarmos, de forma geral, numa perspectiva estratégica, por zona, esperando a equipe atacante em nosso campo de jogo, ou faz sentido marcarmos pressão, ocupando o campo adversário? Que ações corporais foram (ou serão) exigidas pelos jogadores/estudantes atacantes jogando em inferioridade numérica?

Percebeu-se e analisou-se que, respondendo à primeira dessas questões, de forma sintética, faz sentido marcar pressão no setor de ataque, mas com alguns ajustes nas funções e na organicidade tática coletiva, principalmente estabelecendo um ou dois defensores mais preocupados em defender próximo da sua baliza; e que, respondendo à segunda problematização, exigirá do ataque, caso a defesa marque pressão em superioridade numérica, constantes dribles, conduções de bola em velocidade sem perdê-la e fintas<sup>29</sup> cada vez mais primorosas, criando suas

---

28 Caso o coringa recuperasse a bola, a regra era que ele passaria a bola para alguém da equipe que passasse a atacar. No início, houve confusão no entendimento dessa regra.

29 Como destaca Colombo (2021, p. 147), “Para o Futebol, a finta está atrelada à necessidade de o jogador pensar a melhor forma de ludibriar o oponente de maneira que se coloque em melhores condições a fim de recepcionar a bola no melhor espaço e tempo possíveis na sequência da dinâmica de ataque e defesa, dentro de um plano estratégico e tático (ou não), perspectivando o sucesso de sua equipe”.

vantagens no solo das desvantagens numéricas, sobretudo, na astúcia da dissimulação do jogador atacante.

Dessa forma, as operações de drible e de finta devidamente orientadas à lógica espaço-temporal de domínio da ação corporal do oponente nos conflitos diretos e particulares que o jogo impõe, trazem em si, como conceito, um conteúdo tático que Euzébio (2017) denomina de dissimulação. Segundo o autor, dissimular é o mesmo que blefar, enganar o oponente de modo que se estabeleça como um conteúdo essencial do estatuto tático-estratégico. Isso significa que ambas as operações motoras nas ações de ataque apresentam essencialmente, em sua estrutura interna, o conteúdo tático da dissimulação. Dominá-las corporalmente e efetivá-las de forma consciente e voluntária ao motivo/finalidade de jogo significa substancialmente sintetizar uma tática fundamental na própria ação corporal (Colombo, 2021, p. 190).

Em outras palavras, à luz de Colombo (2021), as ações corporais (fintas, dribles e conduções de bola) necessitam ser transformadas em operações das ações de ataque e de defesa, ou seja, apropriadas pelos estudantes/jogadores. Em última análise, devem ser automatizadas, transformando, assim, as técnicas produzidas historicamente em suas técnicas, como condição para que o jogo aconteça volitiva e conscientemente de modo que encontre, junto ao coletivo, as soluções tático-estratégicas que o jogo exige dos jogadores/estudantes, formando objetivamente – o que não é simples –, um conteúdo técnico-tático-estratégico que responda às exigências das situações de jogo.

Isso significa dizer que o jogador iniciante precisa aprender com alguém mais experiente a driblar e a fintar atendendo à lógica interna do jogo de Futebol. Mais do que isso, o sujeito iniciante deve apreender a desejar (a querer) fintar e driblar. Para tal, precisa reconhecer e tomar para si, em um processo formativo, o motivo que o engaje essencialmente na atividade de jogo de Futebol. Esse motivo alimenta-se do significado antagonista incorporado na relação essencial geral de domínio da ação corporal do outro pelo domínio de espaço. Sua ação de driblar e fintar, dessa forma, deve configurar-se e dinamizar-se a partir das regras, da dinâmica de ataque e defesa e dos conteúdos táticos e estratégicos (Colombo, 2021, p. 191).

Nessa última tarefa, a do coringa defensivo, ocorreram poucos avanços percebidos e analisados, pois se tratava, primeiro, de regras que exigem ações complexas e, segundo, dentre tais ações complexas, o drible, principalmente, requer uma relação sofisticada do domínio da bola pelo jogador e dessa relação com a interação de criar vantagens sobre o oponente na ocupação racional do espaço. Talvez o próprio cansaço do pensar e do agir jogando/estudando tenha prejudicado

os avanços “que saltam aos olhos”, aqueles percebidos de modo imediato. Enfim, nesse caso, são apenas hipóteses. Mas, o relevante é a tomada de consciência dos estudantes/jogadores da necessidade de apreenderem a técnica como instrumento de solução de problemáticas surgidas no próprio jogo.

O que se pode refletir acerca desse movimento didático-metodológico é a importância de compreender os conteúdos internos do sistema técnico-tático-estratégico do Futebol a fim de, na organização do ensino do Futebol, realizar tarefas de estudo e problematizações que levem os estudantes/jogadores a pensarem e agirem conscientemente no Jogo Coletivo.

A apropriação dos conhecimentos técnicos-táticos-estratégicos – os quais foram discutidos no transcorrer desse texto – em sua essencialidade, ou seja, em seus movimentos internos, na perspectiva de controlar o oponente dominando o espaço do jogo, potencializa o desenvolvimento do pensamento mais sofisticado que o Jogo Coletivo possa permitir ao sujeito singular, o pensamento tático-estratégico que, por sua vez, retroalimenta-se e, ao mesmo tempo, mobiliza as demais funções psíquicas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou compreender como a apropriação teórica do Futebol nas aulas de Educação Física escolar contribui para a potencialização das funções psicológicas superiores. O caminhar das leituras, escritas, reflexões e diálogos acerca da temática dessa dissertação iniciou-se ainda no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que naquele momento revelou – com as possibilidades que um TCC oferece – a relação essencial do Futebol e seus conteúdos internos, destacando a necessidade de apropriação de seus conteúdos para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Foi a partir dessas aproximações apresentadas na elaboração do TCC que se começou a constituir o presente trabalho, sendo irrigada pelas disciplinas cursadas pelo mestrando no Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE), pelos encontros do Grupo de Estudos em Educação Física e Escola: Conhecimento e Intervenção (GEPEFE), pelas orientações realizadas durante o trajeto acadêmico-formativo e pela banca de qualificação.

A dissertação expõe a relevância da apropriação teórica do Futebol por meio da organização do ensino da Educação Física para a potencialização das funções psicológicas superiores. Entretanto, os conhecimentos referidos são aqueles mediados por tarefas de estudos capazes de produzir um pensamento qualificado, conscientizando os estudantes/jogadores das ações e operações escolhidas para as resoluções dos problemas surgidos no jogo de Futebol. Ou seja, não basta ensinar o que são as regras, a dinâmica de ataque e defesa e os conhecimentos técnico-tático-estratégicos, acreditando desenvolver as funções psíquicas no espontaneísmo da atividade. É necessário a organização de tarefas para que os sujeitos se coloquem em movimento de pensar as possíveis soluções das situações por meio de análises e sínteses da realidade do jogo, escolhendo conscientemente as ações e operações cabíveis às exigências do jogo em determinado momento.

Durante o trabalho foi exposto, de modo sintético, o que são as funções psicológicas superiores, quais são e como se desenvolvem no sujeito singular, relacionando-as com os conteúdos internos do Futebol. Tomou-se cuidado para não “perder de vista” que o desenvolvimento delas se dá em articulação, ou seja, se efetivam em unidade, de modo que uma não se sustenta sem a outra.

As articulações das funções entre si permitem ao ser humano possibilidades de perceber a realidade que o cerca, de focar atentamente em algo (em movimento) e compreendê-lo meticulosamente. Essa relação interfuncional permite ainda a memorização da produção humana em sociedade, bem como a possibilidade de comunicação com outros indivíduos por meio da linguagem e articular coletivamente a atuação.

Nesse sentido, as funções estão diretamente envolvidas em seu conjunto na ação, realizada pelos sujeitos que jogam, de elaborar sofisticadas análises e sínteses das situações de jogo propiciadas pedagogicamente pelo Jogo de *Travinha Livre*, tornando-as cada vez mais eficientes. Em todo esse processo, os sujeitos poderão ainda imaginar isso subjetivamente, como uma projeção em sua mente de determinada finalidade pretendida em uma nova ação e/ou atividade coletiva.

Embora se considere tal articulação central, conclui-se que, para o propósito desse trabalho, a função psicológica do pensamento assume papel central em tal articulação interfuncional. O pensamento age como elo entre as outras funções e as conduz e potencializa na medida que se desenvolve, no caso desse estudo, no pensamento tático-estratégico.

Nessa direção, o pensamento tático-estratégico no Futebol, submetido à sistematização e organização de forma competente à luz da teoria Histórico-Cultural, contribui para desenvolver a capacidade de análise e síntese da realidade em outras esferas da vida, qualificando e refinando o *seu enxergar do mundo*. A compreensão dos conteúdos teóricos da tática e da estratégia fornecem para os estudantes/jogadores conhecimentos necessários para o desempenho em situações complexas da atividade humana, desenvolvendo o pensamento analítico-sintético. A capacidade de análise e síntese, a tomada de decisão, a seleção das alternativas possíveis, a antecipação mental dos problemas são decorrência da potencialização das funções psicológicas superiores, sobretudo, do pensamento.

Para que isso ocorra na ação pedagógica, considera-se imprescindível elucidar os conteúdos internos do jogo de Futebol, bem como sua relação essencial geral, com o intuito de identificar os conhecimentos teóricos necessários para uma compreensão mais profunda do jogo, capaz de promover por meio de sua organização e sistematização um conhecimento qualificado, conduzindo e fomentando uma conscientização das ações frente aos problemas deparados nas relações opostas do jogo e na vida cotidiana. Esses elementos, chamados aqui de

conteúdos internos, são as regras, a dinâmica de ataque e defesa e os conhecimentos técnicos, táticos e estratégicos.

Nesse movimento destaca-se a importância da apropriação teórica desses conteúdos internos para a produção e reprodução das ações no jogo. No caso das regras, ressaltamos a importância de sua compreensão para o sucesso na atividade, sendo necessário o entendimento e domínio delas para poder agir conscientemente no jogo. Mas só entender as regras não basta, pois é preciso ainda, compreender a dinâmica de ataque e defesa, que se manifesta na oposição entre os jogadores ou equipes em direção a um mesmo alvo (o espaço), se resumindo a um sujeito que ataca e outro que defende, ou melhor dizendo, equipes que atacam e defendem. Compreender as regras e a dinâmica de ataque e defesa é fulcral para o conhecimento mais profundo do jogo e conseqüentemente um comportamento coletivo mais refinado e consciente das ações e operações encontradas para a resolução dos problemas no jogo. Mas, por sua vez, para compreender o jogo em sua totalidade é necessário e imprescindível conhecer também – ou sobretudo - os conteúdos técnico-tático-estratégicos do Jogo de Futebol.

Nesse aspecto, a proposta de organizar didaticamente o ensino pelos minijogos, no caso, pelo Jogo Travinha Livre, mostrou-se relevante como recurso pedagógico para o ensino do Futebol. Explicitou que essas situações reduzidas do jogo de Futebol, permitem aos estudantes/jogadores acessarem mais o implemento de jogo (a bola) - estando diretamente com ele ou não -, possibilitando a cada vez que tocam na bola (ou se aproximem dela atentamente) se deparem com uma situação problema diferente (nova) no jogo, exigindo deles ativamente ações e pensamentos singulares frente a circunstância de um Jogo Coletivo.

Diante disso, nas situações de ensino do Futebol proporcionadas pelas experiências concretas de organização de ensino do Jogo Coletivo Travinha Livre, as constantes tarefas de estudos para o surgimento de novas situações problemas no jogo e a mediação dessas problematizações feitas pelo professor nas paradas pedagógicas perspectivando suas soluções, contribuiriam, a nosso ver, para que os jogadores/estudantes refletissem e percebessem a necessidade do domínio técnico-tático-estratégico para um conhecimento mais profundo do jogo.

Essas tarefas de estudos e problematizações realizadas pelo professor nas paradas pedagógicas das aulas de Travinha Livre (Futebol), numa comunicação

reflexiva coletiva entre professor e estudantes/jogadores, permitem, assim, uma compreensão mais qualificada do jogo, potencializando o pensamento analítico-sintético de ordem tático-estratégico, tornando os estudantes/jogadores mais conscientes das ações e operações escolhidas para a tomada de decisão e resolução dos problemas provenientes da atividade coletiva de Jogo de Futebol.

Por último, ressalta-se a necessidade de continuidade de estudos que discutam a organização de situações de ensino e busquem desenvolver, por meio dos conteúdos técnico-tático-estratégicos, as funções psicológicas superiores no próprio Futebol ou até mesmo em outras modalidades de Jogo Coletivo, como também destaca-se a necessidade de pesquisas que realizem experimentos formativos de maior duração, principalmente em relação à Educação Física escolar, para constatações mais qualificadas frente a organização do ensino que promova, de fato, o desenvolvimento dos sujeitos.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, M. V.; MILLER, S.; MELLO, S. A. **Questões fundamentais para a educação escolar**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2016.

BAYER, C. **O ensino dos desportos coletivos**. Lisboa: Dina livros, 1994.

BRACHT, V. Sociologia crítica do esporte: uma introdução. 3. ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

CARLOTO, D. R.; PEREIRA, C. M. R. B. Reflexões sobre o papel social da escola. **Pesquisar - Revista de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia**, Florianópolis, v. 3, n. 4, maio 2016.

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

COLOMBO, B. D. **A técnica como condição para o surgimento e o desenvolvimento do jogo de Futebol**. Tese (doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/229877>.

DEBORD, G. A sociedade do espetáculo. Lisboa: Edições Antipáticas, 2005.

EUZÉBIO, C. A. **O conteúdo teórico dos conceitos de tática e estratégia no esporte**. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Centro de Ciências de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/187082>.

EUZÉBIO, C. A. O conteúdo teórico dos conceitos de tática e estratégia no esporte. In: TORRIGLIA, P. L. (Org.). **Ontologia Crítica: e os diferentes objetos na pesquisa educacional**. Florianópolis: NUP/CED/UFSC, 2018.

ESPINOZA, M. El corazón del Juego: El Juego de pelota Mesoamericano como texto cultural en la Narrativa y el cine contemporáneo. **Revista virtual de estudios literarios y culturales centroamericana**, nº 4 Julho- Dezembro, 2002. Disponível em <http://istmo.denison.edu/n04/proyectos/corazon.html>.

KROGER, C; ROTH, K. **Escola da Bola: Um ABC para iniciantes nos jogos esportivos**. São Paulo: Phorte, 2006.

LISBÔA, M. M. **Quando o esporte-da-mídia vende sonhos e desejos: publicidade e infância na copa do mundo da fifa 2014**. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Florianópolis, 2016. Disponível em: [https://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/19\\_10\\_2016\\_14.45.51.8523f0578b0db148b580d8d5ad793016.pdf](https://www.pmf.sc.gov.br/arquivos/arquivos/pdf/19_10_2016_14.45.51.8523f0578b0db148b580d8d5ad793016.pdf).

LEONTIEV, A. *et al.* **Psicologia e pedagogia**: Bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. São Paulo: Centauro, 2005.

LUKÁCS, G. **Para uma ontologia do ser social**. São Paulo: Editora Boitempo, 2013.

MAHLO, F. **O acto táctico no jogo**. Lisboa. Editora Compendium, [198-?].

MARTINS, L. M. **O desenvolvimento do psiquismo e a educação escolar**. Campinas: Autores Associados, 2013.

NASCIMENTO, C. P. **A atividade pedagógica da Educação Física**: a proposição dos objetos de ensino e o desenvolvimento das atividades da cultura corporal. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em:

NÚÑEZ, I. B. **Vygotsky, Leontiev e Galperin**: Formação de conceitos e princípios didáticos. Brasília: Liber livro, 2009.

PERARNAU, M. **Guardiola Confidencial**. Campinas: Editora Grande Área, 2014.

PRONI, M. **A metamorfose do Futebol**. Campinas: Instituto de Economia UNICAMP, 2000.

RUBINSTEIN, J. L. **Princípios de Psicologia General**. Edición Revolucionaria: Habana, 1977.

TENROLLER, C. A.; MERINO, E. **Métodos e planos para o ensino dos esportes**. São Paulo: Phorte, 2006.



VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

VYGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas**. Tomo III. Madri: Visor, 1995.

WILSON, J. **A pirâmide Invertida**: A História da Tática no Futebol. Campinas: Editora Grande Área, 2016.

## APÊNDICE A – PLANO DE AULA JOGO TRAVINHA LIVRE

	<b>UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE</b> <b>CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	
---	---	---

<b>DISCIPLINA:</b>	EDUCAÇÃO FÍSICA, CURRÍCULO E ENSINO MÉDIO (17035)	<b>FASE:</b>	6 <sup>a</sup>
<b>CRÉDITOS:</b>	02	<b>CARGA HORÁRIA:</b>	36 h
<b>PROFESSORA:</b>	JHENIFER DE ALMEIDA BERNARDO	<b>PERÍODO:</b>	2022/2

### PLANO DE AULA

#### 1. TEMA: Futebol

#### 2. OBJETIVOS:

- Vivenciar situações de jogo, por meio da travinha livre;
- Realizar situações de superioridade/inferioridade numérica;
- Refletir e dialogar sobre os conhecimentos necessários para compreender melhor o jogo.

#### 3. LINHA DE AÇÃO:

- **1º momento:** Realizar uma breve conversa em relação ao que será proposto enquanto atividade na noite, deixando claro os objetivos da aula, bem como as atividades a serem realizadas.
- Enfatizar a importância da apropriação teórica dos conteúdos da cultura corporal, para a potencialização das funções psíquicas, contribuindo para uma análise e síntese mais adequada do real.
- Explicar de forma superficial, porém consistente, o que são as funções psíquicas.
- **2º momento:** Realização do jogo da travinha livre. Nesse momento da atividade o jogo acontecerá na sua forma mais “simples”, os alunos serão dispostos em espaços reduzidos da quadra e divididos em quantidades iguais de jogadores.

- Dividir o espaço em quatro partes e os alunos em grupos de até quatro pessoas (dependendo da quantidade de alunos presentes). Disponibilizar coletes para uma das equipes.
- Os jogos acontecerão simultaneamente.
  
- Designar um aluno com o papel de ser o coringa, desencadeando situações de superioridade numérica ofensivamente. E logo em seguida introduzir dois coringas.
- Para inserir o segundo coringa, será passado um aluno de uma equipe para a outra, deixando uma equipe com dois jogadores a menos que a outra.
  
- Propor situações de ataque com inferioridade numérica. A equipe que estiver atacando terá dois jogadores a menos que a outra.
- Para que isso ocorra os dois coringas deixarão de ser e passarão a fazer parte de uma das equipes.
  
- **3º momento:** Refletir sobre as atividades realizadas, identificando as exigências que o jogo necessita para a sua efetivação e compreensão.
- Quais estratégias usaram para as situações de ataque e defesa com superioridade numérica e inferioridade numérica?
- O que exigiu de cada um e da equipe em cada um dos momentos?

### **Diálogos norteadores**

A superioridade numérica, a ocupação racional do espaço e a criação das linhas de passe, são aspectos gerais da tática e da estratégia. O desenvolvimento de um pensamento tático e estratégico cada vez mais sofisticado, permite ao aluno produzir soluções cada vez mais inteligentes e elaboradas para as ações postas nas atividades. É o pensamento que permite articular análises e sínteses do real (Nascimento, 2014; Euzébio, 2017).