



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

Diálogo entre Fútbol e Mídias: possibilidades de intervenção pedagógica

GERMANO, V. A. C.; DARIDO, S. C.

Diálogo entre Futebol e Mídias: possibilidades de intervenção pedagógica

Vitor Abdias Cabót Germano, Instituto de Biociências da UNESP Rio Claro
vitor_negrochick@hotmail.com

Suraya Cristina Darido, Instituto de Biociências da UNESP Rio Claro
surayacd@rc.unesp.br

Introdução

Em 2014, o Brasil sediou um dos eventos esportivos mais visados pelo mundo. Trata-se da “Copa do Mundo da FIFA Brasil 2014”, ou simplesmente, a Copa do Mundo, que contou com a participação de 32 países, os quais numa “grande celebração de confraternização entre os povos”, competiram entre si almejando a conquista do título de campeão mundial de Futebol (FIFA, 2014).

Este megaevento foi de tamanha magnitude que, bem antes de sua realização, já se via uma série de materiais veiculados pela mídia como reportagens, documentários, notícias, filmes, vídeos, músicas, imagens entre outros, que apresentavam as diversas intenções e finalidades (informação, entretenimento, humor, crítica, curiosidade, etc.) destinadas aos diferentes públicos.

Ainda mais no “País do Futebol” (TOLEDO, 2000; GASTALDO, 2009), todos os olhares se voltaram para este megaevento, mesmo se percebendo certo “dualismo” entre os críticos, que não aprovavam a realização do evento devido a questões políticas, econômicas e estruturais do país, e outra parcela da população formada por neutros, fanáticos e amantes da modalidade.

A partir desse cenário, iniciaram-se discussões em vários setores sociais, buscando refletir a cerca de algumas indagações, tais como: Quais seriam os legados desse evento no Brasil? Quais seriam os aspectos positivos e negativos com a realização da Copa do Mundo no Brasil?

Ou ainda, pensando na Educação Física escolar, disciplina obrigatória na Educação Básica a partir da Lei de Diretrizes e Bases (LDBEN/BRASIL, 1996), que trata do fenômeno Esporte como uma manifestação cultural da humanidade, como conteúdo de suas aulas (o que inclui a modalidade de futebol) (SOARES et al., 1992; DARIDO; RANGEL, 2005), questionou-se: Quais seriam as implicações desse megaevento no Brasil para as aulas de Educação Física na escola? Como a Educação Física escolar poderia discutir sobre o cenário vivido? De que maneira os professores poderiam trabalhar com essa temática?

Partindo dessas provocações e questionamentos o grupo de estudos LETPEF (Laboratório de Estudos e Trabalhos Pedagógicos em Educação Física) se mobilizou em organizar um evento¹ que fomentou discussões, reflexões e proposições de

¹ IV Congresso Estadual de Educação Física escolar e I Congresso Nacional de Educação Física escolar.
Disponível em: <<http://congressoestadualefe.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 04 set. 2014.

estratégias pedagógicas, frente à temática que dialogou entre a Educação Física escolar e megaeventos.

O evento ocorreu no período de 3 dias e contou com a participação de estudantes de graduação e pós-graduação em Educação Física, e professores de Educação Física escolar, os quais se distribuíram entre palestras, mesas redondas, mini-cursos e apresentação de trabalhos.

Um dos mini-cursos oferecidos, intitulado “Futebol e Mídias”, teve como objetivo utilizar diferentes recursos midiáticos como música, vídeo, imagens e notícias sobre o futebol, para ensinar determinados aspectos da modalidade relacionada ao Megaevento da Copa do Mundo.

Deste modo, o objetivo deste estudo é apresentar uma síntese das vivências ocorridas num mini-curso, que tratou do conteúdo futebol relacionado às mídias², desenvolvido durante um congresso brasileiro, a fim de possibilitar aos educadores diferentes formas de construção do conhecimento, para que professores e alunos possam discutir e refletir de sobre as mídias no contexto do futebol, propiciando uma leitura crítica sobre as mídias tanto como instrumento pedagógico quanto objeto de estudo no processo educativo (BELLONI, 2012).

Educação Física e Mídias

Na tentativa de desmistificar a relação entre a Educação Física escolar e mídias, serão apresentados alguns aspectos que justificam a discussão dessa temática nesse componente curricular, principalmente nas últimas décadas.

Um primeiro fator é que atualmente, a Educação Física escolar no Brasil busca se desvincular daquela imagem retrógrada de caráter tecnicista, mecanicista e performático das aulas para pensar numa disciplina que vise à formação de um cidadão crítico e consciente, capaz de ler e usufruir do mundo a partir da cultura corporal, ou seja, reconhecendo parte da produção histórica da humanidade referente aos jogos, aos esportes, as lutas, as danças e ginástica a fim de produzi-la, reproduzi-la e transformá-la em seu contexto (SOARES et al., 1992; BRASIL, 1998).

Além disso, a Educação Física juntamente com outras disciplinas no currículo do Estado de São Paulo está incluída na área de Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, pois de acordo com São Paulo (2011), entende-se que as linguagens não são apenas objeto de conhecimento, mas também um meio para adquiri-lo. Sendo assim, a construção do conhecimento pode ocorrer de diversas formas como, por exemplo, conhecimento linguístico, corporal, gestual, musical; conhecimento das imagens, do espaço e da forma. Partindo dessa premissa, as mídias se apresentam como ótimas ferramentas para contextualizar, motivar, facilitar e ou potencializar essas várias possibilidades de se aprender.

² Este termo deriva do inglês *mass media*, ou em português, meios de comunicação em massa, que se fazem inclusos nas tecnologias da informação e comunicação. (KENSKI, 2010, p.2).

Bévort e Belloni (2009, p. 1100) consideram como TIC as seguintes mídias: televisão e suas variantes (videocassete, DVD, antena aberta, por assinatura), jogos de vídeo (videogames) e de computador, máquinas fotográficas e filmadoras de vídeo, Ipod, MP3, telefones celulares e redes telemáticas.

Outro aspecto importante a ser considerado, trata-se das formas que os conteúdos da Educação Física escolar devam ser abordados, pois se acredita que eles devam ser abordados sobre três dimensões: Conceitual (o que se deve saber); Procedimental (o que se deve saber fazer) e Atitudinal (o que se ser) (ZABALA, 1998; DARIDO; RANGEL 2005). E as mídias podem estar presentes em uma ou mais dimensões, por exemplo, no ensino de algum gesto ou aprimoramento de um movimento por meio de um recurso audiovisual; na discussão de valores ou na aprendizagem de conceitos a partir de uma notícia veiculada na mídia dentre outras ocasiões.

Betti (2001) assevera que esta discussão entre Educação Física escolar e mídias se tornou essencial nos dias de hoje, e aponta várias evidências para reflexão desta temática. Ele arrola sobre a quantidade de informações veiculadas pelas mídias (televisão, internet, revistas, jornais etc.) no cotidiano relacionadas à cultura corporal, de maneira especial o esporte, que abrange várias de pessoas, o que inclui também os alunos que estão presentes nas aulas de Educação Física escolar.

Nesse sentido Betti (2001, p. 125) pontua que “a cultura corporal de movimento, senão no plano da prática ativa, ao menos no plano do consumo de informações e imagens, tornou-se publicamente partilhada na sociedade contemporânea”. Partindo dessa premissa, seria interessante construir possibilidades para esta disciplina, pois além de otimizar o aprendizado a partir de algo mais significativo, pode-se gerir novas formas de interação entre professor e aluno.

Para Mercado (2002), as mídias não podem ser ignoradas pelos currículos escolares, devido a sua grande importância na atual Sociedade da Informação³, contudo a incorporação das tecnologias como conteúdo de ensino não é o único desafio, mas também elaborar, desenvolver e avaliar práticas pedagógicas que requeiram o desenvolvimento a cerca dos conhecimentos tecnológicos e seu uso.

Dessa forma, faz-se necessário à criação de espaços que propiciem aos educadores a discussão, reflexão e implementação de novas possibilidades de ensinar e aprender, pois a área de educação para as mídias ainda é um campo pouco explorado, mas de extrema necessidade no âmbito educacional (BELLONI, 2012).

Orozco-Gómez (2002) e Belloni (2012) partilham da ideia de que a relação entre as mídias e educação ocorre a partir de duas interfaces, em que a primeira está ligada a diversidade de linguagens proporcionadas pelas novas tecnologias e suas possibilidades de acesso, (re) produções e construção de novos conhecimentos; e uma segunda vinculada às investigações sobre seus usos, seus efeitos e aspectos culturais, ou seja, as mídias como objetos de análise e estudo.

Compreende-se, portanto, que as mídias possam vir a contribuir em intervenções pontuais nas aulas de Educação Física, relacionando seu uso a uma extensa gama de conteúdos e temas a serem tratados dentro e fora da escola,

³ De acordo com Libâneo et al., (2011) pode-se encontrar diferentes nomenclaturas para este fenômenos, como: Terceira Revolução Industrial, revolução científica e técnica, revolução informacional, revolução informática, era digital, sociedade técnico-informacional, sociedade do conhecimento ou revolução tecnológica.

cabendo ao professor encaminhar essas possibilidades, de acordo com o objetivo específico de cada aula.

Atividades desenvolvidas

As atividades propostas no mini-curso “Futebol e Mídias” partiram da utilização dos diversos recursos oriundos das mídias como elementos centrais para o desenvolvimento de práticas que possibilitem o ensino, discussão e reflexão da Copa do Mundo no Brasil, para isso utilizou-se de diferentes estratégias pedagógicas para alcançar tal finalidade, os quais serão apresentados a seguir.

O ponto de partida desta proposta iniciou com uma discussão entre a temática de futebol e as mídias, por meio de questões que serviram de diagnóstico a cerca dos conhecimentos dos participantes no assunto, questionando-os sobre o que são mídias; quais mídias eles conheciam; se o futebol é uma modalidade de destaque na mídia; em quais tipos de mídia aparecem mais notícias sobre o futebol; se já ouviram músicas relacionadas ao futebol; se já assistiram filmes sobre jogadores de futebol; se haviam visto ou ouvido notícias sobre a Copa do Mundo e sobre o que elas tratavam, entre outras.

Nesse sentido foi importante destacar que o futebol é umas das modalidades de maior destaque na mídia brasileira, especialmente por meio da televisão e nos jornais, mas que também é divulgado em outros meios como propaganda de jogadores o cinema e a música entre outras.

- Vivência 1: Videoclipe da Copa do Mundo

A primeira vivência consistiu na produção de um videoclipe relacionado às edições da Copa do Mundo realizadas no Brasil, referente aos anos de 1970, 1994 e 2014. Para isso os participantes foram divididos em grupos em que cada um recebeu informações gerais sobre determinado período histórico como imagens, cenas e reportagens marcantes da época, cenário político social, acesso a diferentes objetos disponibilizados pela organização do evento (camisetas, meias, bermudas, bolas de futebol, apito, perucas, bandeiras, faixas de propaganda etc.) e uma música que mais representasse tal contexto, que foram:

- Copa do Mundo de 1970 – **“Pra frente Brasil”** de Miguel Gustavo. Disponível em: <<http://letras.mus.br/hinos-de-futebol/394819/>>. Acesso em: 07 set. 2014.
- Copa do Mundo de 1994 – **“Coração verde e amarelo”** de Tavito, Paulo Sérgio Valle. Disponível em: <<http://letras.mus.br/temas-de-tv/608019/>>. Acesso em: 07 set. 2014.
- Copa do Mundo de 2014 – **“País do Futebol”** de Mc Guimê. Disponível em: <<http://letras.mus.br/mc-guime/pais-do-futebol/>>. Acesso em: 07 set. 2014.

Buscando aproveitar ainda mais a questão das mídias e das novas tecnologias, os videoclipes foram filmados por meio dos celulares dos participantes e, depois transmitidos em um computador, projetado numa tela para todos assistirem e discutirem sobre as produções.

Uma das possibilidades de variação no trato dessa atividade para o ambiente escolar seria na alternativa de que as músicas podem ser selecionadas pelos próprios alunos em casa, assim como a pesquisa sobre os momentos históricos do país e trazidas para a aula. E, para a gravação do videoclipe, pedir que os alunos tragam acessórios relacionados ao futebol e à Copa do Mundo, como camisas, chuteiras, bolas, bandeiras, cornetas etc.

No final dessa vivência foram levantadas discussões a cerca dos materiais produzidos como, se por meio das músicas e dos videoclipes foi possível verificar diferenças entre as Copas do Mundo retratadas em cada uma delas e quais diferenças foram notadas; quais aspectos foram enfatizados pelos grupos nos videoclipes; se a música da Copa de 1970 contém elementos relacionados à ditadura militar; se a música da Copa de 2014 revela os problemas que o país estaria atravessando; se as letras das músicas apresentaram indicações sobre o momento histórico do país, seus problemas e dificuldades no período em que foram escritas; o que essas músicas ensinam sobre as edições de Copa do Mundo nelas retratadas dentre outras.

- Vivência 2: Jogo do consumo

Para o desenvolvimento desse jogo foram necessárias figuras de comparação entre produtos/itens que poderiam ser consumidos pelos participantes à medida que eram marcando pontos nos jogos. As ilustrações de cada produto continham seus respectivos preços e, propositalmente, eram artigos de consumo individual e coletivo, sendo a maioria relacionada à Copa do Mundo, como nos exemplos a seguir:

R\$349,90

1 Camiseta Oficial da Nike



http://www.vipsfashion.co.jp/product/camiseta-do-brasil-g_4210/

R\$349,90

Camisa Adidas + Camisa Nike + Calção Nike



R\$ 605 milhões

Arena da Amazônia

[/http://www.centauro.com.br/](http://www.centauro.com.br/)



<http://dialog.blog.br/index.php/2014/04/cursos-de-turismo-e-relacoes-internacionais-farao-visitas-como-atividades-praticas/arena-da-amazonia-3d/>

R\$ 605 milhões

242 Novas Escolas de Ensino Fundamental I



<http://wschmitz.pbworks.com/w/page/31686650/Inicial>

A figura 1 abaixo ilustra o painel dos produtos para o consumo utilizado no mini-curso.



Figura 1 – Jogo do Consumo

Nesta vivência os participantes foram divididos em duas equipes, e quando um membro marcava um ponto ou gol se dirigia até um mural para escolher um produto que era colocado num local destinado a sua equipe.

O primeiro jogo realizado foi o “CaosBol”. Primeiramente cada equipe recebeu coletes para facilitar a identificação dos mesmos. No espaço determinado, no caso parte de um campo de futebol, colocou-se “mini- gols” nas linhas laterais e de fundo. O objetivo deste jogo consiste nas equipes marcarem o maior número de gols, em qualquer um deles, lembrando que não há goleiros. Para cada gol marcado, a pessoa que o fez tem direito de escolher um “produto para consumo” que estava exposto em um painel.

O segundo foi o “Jogo dos quatro passes com gol móvel”. Nesta atividade, a equipe que começa com a bola tem o objetivo de trocar quatro passes com os pés e, logo após, deve tentar fazer o gol que é formado por um membro da própria equipe. Para se tornar gol, o participante tem de ficar na posição de prancha e o gol só era contabilizado quando a bola passava por debaixo do seu corpo. A equipe que estava sem a bola teria que impedir os passes ou roubar a bola da equipe adversária. Quando isso acontecia a bola passava a ser da outra equipe, que buscava alcançar o mesmo objetivo. Assim como no jogo anterior, para cada ponto marcado a pessoa que o fazia ia até o painel escolher um produto.

Após os jogos, os grupos foram reunidos para discutir as características dos “produtos” escolhidos, se eram individuais ou coletivos; seus valores atribuídos; suas reais necessidades; se os produtos relacionam-se mais à Copa do Mundo ou não; se os produtos da Copa do Mundo têm um valor maior que os produtos comuns e por quê; dentre outras questões.

- Vivência 3: Jogo do Tabuleiro

Está última vivência consistiu num jogo de tabuleiro gigante em que os participantes, ainda em equipes, tiveram de cumprir tarefas práticas e responder questões gerais sobre a Copa do Mundo no Brasil.

Para a preparação desse jogo foi necessária à elaboração de questões de conhecimento geral sobre a Copa do Mundo, a participação do Brasil no evento ou a edição que foi sediada no Brasil em 2014, o que pode ser realizado por meio de pesquisas sobre notícias do evento ou sobre sua história em diversas mídias como internet, televisão, jornais, revistas etc.

O tabuleiro utilizado continha 50 números, para isso foram confeccionados 50 cartões, com os números de 1 a 50, que ficaram espalhados no local do jogo. Atrás desses cartões estava escrito a questão ou tarefa que o número corresponde, por exemplo, atrás do cartão de número 26 - Responder a questão 04 do quadro de perguntas. Também foi feito um quadro com as questões fixado num painel para facilitar a leitura de todos os membros da equipe para que os grupos respondessem.

Para iniciar o jogo, cada equipe jogou o dado e quem tirou o maior número teve o direito de começar a partida. A cada lançamento do dado as equipes andavam no tabuleiro a quantidade de casas correspondente ao número sorteado. Em seguida, cada equipe procurava pelo cartão com o número da casa que parou no tabuleiro. Feito isso, a equipe jogava novamente o dado e os mesmos procedimentos eram realizados. Venceu a equipe que chegou primeiro no final do tabuleiro.

A figura 2 ilustra a composição do tabuleiro; as questões a serem respondidas pelas equipes no painel e a interação dos grupos durante essa vivência.



Figura 2 – Jogo do Tabuleiro

Ao término desse jogo foi feita uma discussão a fim de verificar se o jogo possibilitou aprender fatos e conceitos sobre a Copa do Mundo; se a aprendizagem

torna-se mais significativa aliada ao jogo; como as equipes se comportaram e se todos os membros participaram dentre outras questões.

Por fim foi feita uma roda de encerramento que buscou refletir sobre as impressões gerais dos participantes quanto a viabilidades das vivências para o ambiente escolar; a coerência do tema proposto no sentido de conseguir fazer um diálogo entre o futebol e mídias; se de fato seria possível ensinar e aprender a partir de reportagens, músicas, imagens e jogos; da importância de se discutir sobre a influência da mídia no esporte e, mais especificamente, na Copa do Mundo.

Considerações Finais

Durante a realização das vivências os participantes tiveram a posição de alunos, e por ser um evento destinado à área da Educação Física escolar, todos faziam questão de emitir suas impressões, principalmente quanto às possibilidades de adequação para o ambiente escolar.

Notou-se que, por mais que as realidades tidas pelos participantes fossem distintas, a maioria relatou que as atividades seriam possíveis de ser desenvolvidas, dadas algumas adaptações quanto a questões físicas e estruturais, de espaço e/ou disposição de materiais. Além disso, ressaltou-se também o baixo custo para a confecção dos materiais, bem como a possibilidade de articulação com recursos trazidos pelos próprios alunos, que podem ser desde implementos e objetos para aula até o levantamento de questões e discussões veiculadas pela mídia.

Entende-se que a Educação Física escolar esteja num processo de transformação entre “o não mais e o ainda não” (GONZÁLEZ; FENSTERSEIFER, 2010), nesse sentido, a incorporação de práticas como a discussão das mídias nesse contexto, por exemplo, podem vir a corroborar no cenário de legitimação deste componente curricular, permitindo aos alunos e professores possibilidades de ressignificação das mídias como instrumento de discussão, reflexão, ensino e aprendizado.

Hoje, é evidente que o fato de se viver o tempo todo interagindo com as mídias, ou mesmo a presença delas na escola como mero recurso técnico, não garante uma educação para as mídias de maneira crítica e criativa (SILVA, 2011). Ainda há diversas barreiras que impedem os professores de se apropriarem de novas práticas pedagógicas, como a própria formação, políticas governamentais, condições de trabalho dentre vários outros fatores (BEVÓRT; BELLONI, 2009).

Porém se as mídias forem utilizadas de modo crítico possibilitam várias contribuições como aproximar o conteúdo da realidade dos alunos, um ensino mais atrativo e motivador e uma extensão do aprendizado para outros espaços além da escola.

Dessa forma, fica ainda mais evidente a necessidade de se repensar nos múltiplos fatores que afligem o contexto da educação com as mídias. E isso não quer dizer que se deva esperar toda essa transformação de “braços cruzados”, pois se trata de um processo de longo prazo, mas que se tomem iniciativas que busquem suprir a essas demandas e diminuindo essa lacuna entre as mídias e a educação.

Referências bibliográficas

BELLONI, M.L. (2012). *O que é mídia-educação*. Campinas: Autores associados, 3. ed. (Coleções polêmicas de nosso tempo).

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. (2009). "Mídia-educação: conceitos, histórias e perspectivas". *Revista Educação e Sociedade*. Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez.

BETTI, M. (2001). "Mídias: Aliadas ou Inimigas da Educação Física Escolar?" *Motriz*, vol. 7, n. 2, p. 125-129.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. (1996). *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Brasília: MEC.

BRASIL. (1998). *Parâmetros curriculares nacionais: educação física*/ Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: Mec/ SEF.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (2005). *Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica*. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan.

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ASSOCIAÇÕES DE FUTEBOL (2014). Copa do Mundo da FIFA Brasil 2014. Disponível em: <<http://pt.fifa.com/worldcup/>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

GASTALDO, E. (2009). "'O país do futebol' midiaticizado: mídia e Copa do Mundo no Brasil". *Sociologia*, Porto Alegre, ano 11, nº 22, jul./dez, p. 352-369.

GONZÁLEZ, F. J. ; FENSTERSEIFER, P. E. (2010). "Entre o "não mais" e o "ainda não": pensando saídas do não-lugar da EF escolar II". *Cadernos de Formação RBCE*, v. 1, p. 10-21.

KENSKI, V. M. (2010). *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação*. 6. ed. Campinas/São Paulo: Papirus.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J. F.; TOSCHI, M. S. (2011). *Educação escolar: políticas, estrutura e organização*. 10. ed. São Paulo: Cortez.

MERCADO, L. P. (Org.). (2002). *Novas Tecnologias na Educação: Reflexões sobre a prática*. Maceió: EDUFAL.

OROZCO-GOMES, G. (2002). "Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI". In: *Revista Comunicação e Educação*, São Paulo (23): 7 a 15, jan./abr.

SÃO PAULO. (2011). *Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens, códigos e suas tecnologias*. 2. ed. São Paulo: SE.

SILVA, A. C. (2011). "Educação e tecnologia: entre o discurso e a prática". *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, Rio de Janeiro, v. 19, n. 72, p. 527-554, jul./set.

SOARES, C. L.; TAFFAREL, C. N. Z.; VARJAL, E.; FILHO, L. C.; ESCOBAR, M. O.; BRACHT, V. (1992). *Metodologia do Ensino de Educação Física*. São Paulo: Cortez.

TOLEDO, L. H. *No país do futebol*. (2000). Rio de Janeiro: Jorge Zahar,. Disponível em < <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=rkPRgT96QnIC&oi=fnd&pg=PA7&dq=pa%C3%ADs+do+futebol&ots=x8TDdsO9cH&sig=bwPZILeZtitaZiiSC19fmMiOyZA#v=onepage&q=pa%C3%ADs%20do%20futebol&f=false>>. Acesso em: 6 set. 2014.

ZABALA, A. (1998). *A prática educativa: como ensinar*. Tradução de E. F. F. Rosa; Revisão Técnica de N. Farenzena. Porto Alegre: ArtMed.