



# XXV Congresso de Iniciação Científica da Unicamp

18 a 20 Outubro Campinas | Brasil

25  
anos

2017



## Investigações preliminares sobre o conhecimento tático declarativo no futebol a partir de experiências virtuais em simuladores de jogos.

Thiago J. Kai\*, Alcides J. Scalgia.

### Resumo

Os jogos virtuais, simuladores de futebol (FIFA, PES...), exercem grande influência nas crianças e adolescentes, principalmente em relação ao entretenimento. No entanto pode-se haver relações entre o conhecimento tático declarativo (CTD) do futebol (entendimento da lógica operacional do jogo) a partir de experiências com os simuladores, de acordo com a frequência com que o indivíduo se expõe ao game. Logo, o objetivo geral do projeto é verificar se há correlações preliminares entre as experiências virtuais de futebol, adquiridas neste simulador, com o conhecimento tático declarado sobre este esporte.

### Palavras-chave:

Futebol, Conhecimento Tático Declarativo, Videogame.

### Introdução

O videogame tem forte importância social em relação as várias áreas do conhecimento: saúde, educação, esporte, econômico dentre outras que o abordam de maneiras na qual possam utilizá-lo como uma ferramenta para trabalhar, de um modo mais fácil e eficaz. Tornou-se um objeto de trabalho para muitos profissionais, como de fisioterapeutas, que utilizam jogos de videogame para agilizar o tratamento de pacientes e tornar as sessões mais dinâmicas e motivadoras. O videogame também pode ser aplicado no cenário de aprendizagem<sup>1</sup>

Transferindo a discussão para o futebol, as tomadas de decisões, táticas e técnicas no contexto do futebol são essenciais e fazem parte das experiências vivenciadas pelo indivíduo<sup>2</sup>. Nos estudos em Pedagogia do Esporte pode-se dizer didaticamente que existem dois tipos de conhecimento tático (entendendo tática como a ação circunstanciada pela situação) sobre o jogo: o conhecimento tático declarativo e processual. O conhecimento processual envolve um nível de habilidade que ocorre durante a ação, por relacionar-se “como fazer as ações”. Já o conhecimento tático declarativo faz parte da capacidade de associação de conceitos durante o jogo, seria “o que fazer”, porém verbalizado após sua realização, ou seja, é o conhecimento explicado pelo sujeito da ação<sup>3</sup>. Portanto, o objetivo geral deste projeto foi investigar as possíveis correlações entre o conhecimento tático declarativo (CTD) do futebol com os diferentes tipos (e quantidade de exposição) de experiências virtuais, especificamente às advindas do simulador de futebol, o *FIFA*, *PES*, entre outros, em jovens escolares, com faixa etária entre 11 a 15 anos.

### Resultados e Discussão

O projeto se configurou até o momento em uma revisão bibliográfica sobre o conhecimento tático declarativo, videogame e sobre o Teste de Mangas<sup>4</sup>. Utilizando as palavras “Sport AND Videogame” e utilizando 4 bases de dados: Scopus, ScienceDirect, Scielo e Lilacs. O resultado foi de 72 artigos, muitos deles relacionados à psicologia, fisiologia e outras áreas. No entanto nenhum interligado à pedagogia do esporte aliado ao videogame. Além disso foi preciso a elaboração de um questionário com 10 perguntas abertas para extrair informações relevantes das crianças envolvidas, como o tempo de exposição jogando videogame, o tempo de envolvimento

com a prática do futebol, entre outros. Assim, seria possível classificar as crianças em grupos e comparar entre elas o resultado que elas obtiveram no teste de Mangas. Após toda essa preparação, o próximo passo será a coleta de dados nas escolas, e posterior análise dos dados, e assim entender se de alguma maneira o videogame pode ou não ajudar na melhora do conhecimento tático declarativo no futebol.

Vale ressaltar que o projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) com seres humanos da Universidade de Campinas (UNICAMP), pelo parecer nº 1.873.709, e CAAE: 61549816.6.0000.5404.

No entanto, por motivos de intercâmbio estudantil, o projeto foi interrompido em janeiro de 2017, e será retomado logo após o intercâmbio, em 2018.

### Conclusões

A revisão bibliográfica é uma ferramenta para entender o que o mundo acadêmico está explorando e o quanto os pesquisadores sabem sobre o assunto. E ao analisar o resultado da primeira revisão foi possível perceber que a utilização do videogame como uma ferramenta de ensino, principalmente no esporte ainda é pouco conhecida. O que intriga mais para entender o quanto esse fenômeno tecnológico pode trazer de benefícios para a pedagogia do esporte e até onde será possível nas descobertas do ensino.

### Agradecimentos

Agradeço ao CNPq e ao meu professor e orientador Alcides José Scalgia pela oportunidade de ingressar aos estudos acadêmicos.

<sup>1</sup>Vagheti, C. A. O. e Botelho S. S. D. C. *Ambientes virtuais de aprendizagem na educação física: uma revisão sobre a utilização de Exergames*. 2010. 15 2010

<sup>2</sup>Giacomini, D. S.; Soares, V. O.; Santos, H. F.; Matias, C. J. e Greco P. J.

**O conhecimento tático declarativo e processual em jogadores de futebol de diferentes escalões**. 2011, vol. 7, n. 1, pp. 44

<sup>3</sup>Giacomini, D. S.; Soares, V. O.; Santos, H. F.; Matias, C. J. e Greco P. J.

**O conhecimento tático declarativo e processual em jogadores de futebol de diferentes escalões**. 2011, vol. 7, n. 1, pp. 44-45

<sup>4</sup>Mangas, C. **Conhecimento declarativo no futebol: Estudo comparativo em praticantes federados e não-federados, do escalão de Sub-14**. 1999. Dissertação de Mestrado, Universidade do Porto, Portugal