

A PEDAGOGIA DO ESPORTE NA ANÁLISE DE JOGO: TENSIONAMENTOS E ALTERNATIVAS HUMANIZANTES A PARTIR DOS ESCRITOS DE MICHEL FOUCAULT E BYUNG-CHUN HAN

SPORT PEDAGOGY IN GAME ANALYSIS: TENSIONS AND HUMANIZING ALTERNATIVES BASED ON THE WRITINGS OF MICHEL FOUCAULT AND BYUNG-CHUN HAN 

PEDAGOGÍA DEL DEPORTE EN EL ANÁLISIS DEL JUEGO: TENSIONES Y ALTERNATIVAS HUMANIZADORAS A PARTIR DE LOS ESCRITOS DE MICHEL FOUCAULT Y BYUNG-CHUN HAN 

 <https://doi.org/10.22456/1982-8918.142781>

 **Gabriel Orenga Sandoval*** <g216386@dac.unicamp.br>

 **Luis Felipe Campos Lima**** <luis.unicamp23@gmail.com>

 **Luis Felipe Nogueira Silva*** <luisfelipenogu@gmail.com>

 **Alcides José Scaglia*** <scaglia@unicamp.br>

* Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Campinas, SP, Brasil.

** Guarani Futebol Clube. Campinas, SP, Brasil.

Resumo: O texto se compromete em perceber que, se um dia o poder nas relações entre treinador/a e jogador/a dentro do futebol esteve pautado na preparação física, atualmente o controle encontra outras vias para se legitimar. Byung-Chul Han percebe que não é na imposição, mas na sedução a partir dos dados que somos comandados na contemporaneidade, naquilo que ele denomina como *poder smart*. Notamos, a partir disso, que a emergência do analista de jogo, concomitante a essa época, ancora-se na captação e passagem das informações (oriundas dos dados) para possibilitar uma decisão mais eficaz do/a treinador/a. Sugerimos, no entanto, uma valência essencial para o/a analista: a pedagogia. É fundamental que se conceba que o jogo pertence ao/a jogador/a e, assim, ao invés de vigiar o seguimento (ou não) do plano do/a treinador/a, a função do analista deve ser criar um ambiente de aprendizagem, com diálogos e constrangimentos, promovendo autonomia no jogar.

Palavras-Chave: Análise de Desempenho. Análise de Jogo. Futebol. Pedagogia do Esporte.

Recebido em: 26 set. 2024
Aprovado em: 7 jul. 2025
Publicado em: 18 dez. 2025



Este é um artigo publicado sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

1 INTRODUÇÃO

Anderson e Sally (2013) relatam que o precursor da análise de jogo foi Charles Reep. Na década de 1950, a partir de um lápis e um caderno, Reep elabora seu primeiro relatório, ressaltando a possibilidade de separar as ações de jogo em passes, cruzamentos ou finalizações. Ao todo, ele analisou 2200 partidas de futebol, e notou, à época, a quantidade de finalizações para se fazer um gol, a quantidade de passes que precediam a perda da posse, além da compreensão da marcação sob pressão¹.

A iniciativa de Reep foi um marco. A partir dela, como nos apresenta Garganta (2001), uma gama de alternativas de meios e métodos de *scout* (coleta de dados) foram evocadas: nos anos 1970, combinação dos dados com relato oral; na década de 1980, utilização do computador, posteriormente, para armazenamento e tratamento das anotações, assim como tentativas de, simultaneamente ao jogo, registro de dados manualmente ou por meio da comunicação verbal, até culminar, mais recentemente, em softwares que mensurem, automaticamente, todas as ações em campo. Todas essas inovações tinham um intuito específico: dar suporte às decisões de treinadores/as esportivos, a fim de esclarecer o desempenho não somente de atletas e equipes, mas também de adversários, possibilitando o desenvolvimento de treinamentos específicos, sofisticados e dotados de eficácia (Garganta, 2001).

A análise de jogo, aplicada aos Jogos Esportivos Coletivos (JECs) – e de maneira específica, ao futebol – se firmou, ao longo das últimas cinco décadas, sob três baldrames, que buscam dar conta das diferentes áreas que compõe o futebol: análise da própria equipe, dos/as adversários/as e de mercado. A própria equipe deve ser analisada para obter dados individuais e coletivos dos/as jogadores/as para municiar o/a treinador/a. A equipe adversária, por outro lado, visa ao comportamento tanto nas fases de jogo ofensiva e defensiva, quanto nas transições defesa-ataque e ataque-defesa, para ter os pontos fracos e fortes (Thiengo, 2020). Por fim, a análise de mercado se pauta na procura por jogadores que tenham características convergentes à equipe dele (Correia; Silva; Scaglia, 2021).

Assim sendo, a função do analista pode ser definida como aquele ou aquela que observa, analisa, quantifica e informa os dados obtidos para os responsáveis por interpretá-los a serviço da decisão que será tomada (Correia; Silva; Scaglia 2021). Em decorrência disso, o conhecimento e o manuseio de softwares mostram-se essenciais para quem, com expertise, analisa o jogo (Oliveira; Ramos-Silva, 2022).

Nessa lógica, o analista se insere no plano da estratégia², uma vez que capacita treinadores/as com informações capazes de preparar a equipe para aquilo que pode vir a acontecer no jogo (Galatti *et al.*, 2017; Rigon *et al.*, 2022). Como consequência,

¹ Segundo o Glossário do Futebol Brasileiro, a pressão – um dos princípios táticos específicos defensivos – é definida como "o princípio que dirige as ações dos/das jogadores/jogadoras de forma coletiva e ordenada, para condicionar o tempo e o espaço de ação da equipe adversária, com a finalidade de sobrecarregar ou importunar o/a adversário/adversária possuidor da bola, para recuperar a posse. Este princípio é utilizado predominantemente no meio-campo ofensivo da equipe, mas pode orientar a ação dos/das jogadores/jogadoras em qualquer zona do campo" (Thiengo, 2020, p. 52).

² Considerado, segundo o Glossário do Futebol Brasileiro, a maneira com que a equipe se prepara para enfrentar um adversário ou uma competição (Thiengo, 2020).

o modelo de jogo³ é parte fundamental do trabalho do analista, sendo, segundo Garganta (1997), um metanível que corresponde a um pano de fundo comum para a ação dos/as jogadores/as da mesma equipe, é a definição para modelo de jogo. Assim, o analista é o/a responsável por participar da construção ou fiscalização de um modelo de jogo a ser seguido por sua equipe ou descobrir aquilo que é praticado pelo time alheio, pautando-se, para isso, nos padrões de comportamento que se define ou se percebe (Correia; Silva; Scaglia, 2021; Lima *et al.*, 2024).

Destarte, é possível atrelar, como ensaia Lima *et al.* (2024), percebendo, em sua pesquisa empírica, a inequívoca relação do analista com as demandas dos/as treinadores/as, a característica de seu trabalho ao que Foucault (2014) atribui como panóptico, dado que tal profissional se autointitula como um "farol", que vigia e confere se tudo está nos conformes. Se Foucault usou do panóptico para caracterizar aquele que vigia o/a prisioneiro/a afim de evitar sua fuga, é possível tecer aproximações com o analista, enquanto inspetor/a ou justiceiro/a do modelo de jogo adotado ou pretendido.

Como via a essa forma de trabalhar, percebemos atitudes ainda iniciantes, mas importantes, de analistas entrevistados por Shamah *et al.* (2023) e Lima *et al.* (2024), na medida em que se dispõem a, no diálogo, construir, a partir de dados coletados, conhecimentos sobre o jogo, para além de uma relação pautada somente na transferência de informações dentro dos moldes definidos *à priori*.

A literatura científica, portanto, voltada à Pedagogia do Esporte, tem de se enveredar a um novo tópico que circunda a função – para além destas já citadas – do analista. A questão pedagógica surge como essencial função ao profissional, na medida em que se compreende que a passagem de informações não garante ao ser que joga, capacidades de lidar com a imprevisibilidade inerente ao jogo e autonomia para agir (Correia; Silva; Scaglia, 2021; Sandoval; Silva; Scaglia, 2022; Shamah *et al.*, 2023). Assim, o presente artigo pretende discutir sobre essa relação, tão pouco comentada, mas essencial para uma educação sobre o jogo: aquela que se pauta em um ambiente de aprendizado, na relação entre analista e jogador/a depois do treinamento ou antes da competição, que "bebe" dos dados, mas pensa o jogo, em maior detalhamento.

Isto posto, o presente ensaio se estrutura da seguinte maneira: a) reflete sobre a arquitetura da análise de desempenho em consonância com o panóptico descrito por Foucault em *Vigiar e Punir*, b) porém, não se estende, no que tange às relações de poder, ao que ele fundamenta, mas aproxima-se, a partir dos relatos na literatura, com o poder *smart* conceituado por Byung-Chul em obras como *Sociedade do Cansaço*, *Sociedade da Transparência* e *Topologia da Violência*, c) que desemboca em uma relação pautada na informação que deve ser passada aos treinadores e jogadores/as e não refletida por eles ou elas, d) o que nos induz a dizer: as questões pedagógicas são urgentes na atribuição ao analista em relação a sua função nos clubes de futebol.

³ O Glossário do Futebol Brasileiro solidifica a ideia do modelo de jogo enquanto a significação dos conceitos e princípios especificamente para o contexto e intencionalidades da equipe, intrinsecamente relacionados com o treinamento (Thiengo, 2020).

2 O FAROL QUE VIGIA E A CÂMERA QUE MONITORA

Michel Foucault foi um reconhecido filósofo, cujas obras, que datam do Século XX, primavam pela contraposição à medicina, à psiquiatria e às relações de poder que aconteciam em seu tempo. Para isso, dedicou-se a refletir sobre a dinâmica que circundava o funcionamento das prisões ocidentais em sua época, sendo, que, a partir disso, ao extravasar esses ambientes de punição, foi capaz de compreender sua dinâmica social em diversos âmbitos (Foucault, 2014).

Foucault, em sua obra *Surveiller et Punir: naissance de la prison* (em português, *Vigiar e Punir*), publicada inicialmente em 1975, mostra como as microrrelações de poder subsidiam um tipo de controle, propiciado por uma estrutura, baseada na prisão. Trata-se, portanto, da imposição de um poder- obediência, uma ação que visava docilizar o corpo alheio, controlando-o a favor das ideias de quem o aplicava. O corpo, assim, era o destino da aplicação deste poder, nele não podia incidir nada senão a ordem instituída no local (Foucault, 2014). Nessa linha, na Educação Física, notam-se estudos que relatam os discursos disciplinares de professores sobre seus alunos (Nunes; Santos Neto, 2021), assim como o cuidado de si na formação acadêmica nesta mesma área (Alves; Martins, 2023).

No século passado, dois episódios ficaram muito conhecidos no futebol sul-americano por ilustrarem o referido poder disciplinar: o primeiro deles, ainda na década de 1960, foi a impossibilidade por parte de Afonsinho, então meio-campista do Botafogo de Futebol e Regatas, de cortar o cabelo de maneira distinta do habitual. Em decorrência disso, foi proibido de treinar com a equipe até que cortasse o cabelo da maneira, dita, certa (Florenzano, 2023). Algo semelhante ocorreu à Seleção Argentina que disputou a Copa do Mundo FIFA de 1998: três dos principais jogadores do selecionado, Fernando Redondo, Claudio Caniggia e Gabriel Batistuta, receberam um ultimato de Daniel Passarella, então treinador da equipe, de que ficariam fora do certame, caso não abrissem mão dos longos cabelos – apenas o último cedeu aos apelos do "comandante" e foi convocado (Orton, 2023).

Para que isso se fundamentasse, houve a necessidade de que o/a controlado/a se percebesse enquanto tal, para que, assim, agisse de acordo com as determinações prévias acerca de seu comportamento. Em outras palavras: ele não poderia apenas ser visto; tinha, sim, de se perceber visto para que agisse da maneira combinada e não fugisse da ordem por falta de fiscalização. Para isso, ele ressalta o panóptico, projeto arquitetônico que promove todo o poder no que tange à prisão à mão de um único guarda: em determinada posição, é possível vigiar todos os presos, ou seja, o local em que os policiais deveriam ficar, possibilitaria captar qualquer movimentação (Foucault, 2014).

O dispositivo panóptico, idealizado por Jeremy Bentham no século XIX, caracteriza-se como a figura arquitetural dessa nova tecnologia disciplinar. O panóptico, observa Foucault, é uma máquina de vigilância que possibilita que alguns indivíduos consigam vigiar eficiente e permanentemente o comportamento de muitos. Ele funciona a partir de três elementos arquitetônicos principais, a saber: 1) um espaço circular e fechado; 2) uma divisão em celas; e 3) uma torre central (Danner, 2010, p. 154).

Ao passo que os analistas de jogo se pautam na visualização e monitoramento de tudo o que acontece ao seu redor, a partir dos critérios definidos anteriormente com a comissão técnica (Correia; Silva; Scaglia, 2021; Shamah *et al.*, 2023), por que não afirmar que aquele/a que analisa o jogo corre o risco de estar numa ação semelhante como a do policial que, estrategicamente, está situado em um lugar que possibilita a visualização completa do ambiente?

Entendendo que a prisão foucaultiana é configurada como um espaço fechado, com celas divididas, articulado com uma torre capaz de tudo enxergar (Foucault, 2014), pode-se pensar a relação do analista com o jogo de maneira convergente. O campo pensado enquanto espaço fechado em que os/as jogadores/as estão divididos em posições combinadas e, no ponto mais alto possível do estádio, encontra-se um sujeito com uma câmera observando todos os acontecimentos do jogo, sem nada deixar passar. Nesta posição, sua incumbência é pré-determinada: as posições e funções determinadas *à priori* que norteiam não somente a ação de quem joga, como também, o monitoramento de quem analisa.

De tal maneira, o problema que emerge, como consequência dessa relação, é o fato do/a jogador/a, voluntariamente, colocar-se como prisioneiro/a do modelo de jogo, ou seja, sabendo da perseguição ininterrupta que sofre, agir como refém de tal condição e deixar de jogar o jogo em plenitude em favor do combinado anteriormente. Em outras palavras, sabendo da régua que mede seu desempenho, cumprir as funções determinadas para não sair do time, o que corresponde a não jogar, como fala Scaglia *et al.* (2015), de acordo com sua imprevisibilidade, das mudanças que podem – ou não – surgir em seu degradingar, ocasionando diferentes ações para se resolver tais condições, mas jogar em decorrência das funções delimitadas antes mesmo da existência do jogo, deixando, assim, de elaborar soluções para os inesperados problemas que surgem.

Em decorrência disso, o arquétipo da análise, não à toa é semelhante a uma torre central: o local mais alto, seja em cima de um morro ou no ponto mais alto da arquibancada é o que garante a vista total do hiperespaço que se torna, nessa lógica, o campo de futebol. Assim sendo, nada foge da obtenção de todos os dados que fomentem a chance de se compreender as trilhas tomadas para cada um/a dentro do caminho aberto pelo/a treinador/a.

Entretanto, não parece haver imposição por parte de treinadores/as para que jogadores e jogadoras joguem de acordo com aquilo que seus dados mostram como o mais eficaz. O exemplo a seguir da fala do jogador Weverton, do Palmeiras, dá o tom do local em que a discussão se coloca:

Os jogadores do Tite, do Abel, eles não vão a campo com dúvida do que têm que fazer. Eles têm muito claro o que tem que fazer em todos os sentidos, seja na bola parada, na forma de atacar, de defender. **Isso eles deixam muito claro para o jogador não ter dúvida.** Lá dentro [do campo] tem a criatividade, a execução também, aí é do jogador (Palmeiras..., 2021, s/p - grifo do autor).

Para tal jogador, portanto, a qualidade dos/as treinadores/as em questão está articulada à capacidade de promover amparo àquele que joga, ou seja, dar suporte

para a imprevisibilidade, isto é, a desordem ontológica do jogo, protegendo-o da dor e da angústia que as múltiplas possibilidades de ação que o jogo oferta, já que as definições anteriormente realizadas direcionam as ações de cada um/a.

Em função disso, a dominação sobre o corpo, articulada ao poder disciplinar não se mostra como a ação que fundamenta a prática pedagógica dos/as bons/boas treinadores/as na contemporaneidade. Assim sendo, se há décadas Afonsinho foi proibido de treinar por conta do corte de cabelo que adotou – uma clara busca pelo controle do corpo alheio – (Florenzano, 2023), hoje em dia, o/a treinador/a utiliza dos dados obtidos pelos analistas de jogo para convencer aquilo que deve ser feito em campo. Ao passo que não há rompimento com a ideia de controle, a ação não está pautada na disciplina, mas na sedução, no convencimento que os dados oferecem. O movimento, portanto, paralisa no vigiar; não chega no punir. Por isso, o poder *smart* que fundamenta Han (2017a) parece aquilo que se coloca em prática: não há imposição, mas, através da transparência, impossibilidade de agir de outra forma.

3 A DISCIPLINA QUE SAI DE CENA E A SEDUÇÃO QUE SE LEGITIMA

Byung-Chul Han⁴ é um importante filósofo contemporâneo responsável por tratar das questões que assolam o mundo atual. De tal maneira, por exemplo, as alterações que as tecnologias propiciaram ao mundo é um tema recorrente em suas obras (Han, 2017b, 2017c, 2017a, 2021). Segundo ele, elas acarretam uma mudança abrupta nas relações de poder estabelecidas. Enquanto se vivia em uma sociedade da negatividade, em que o 'não' era o termo mais utilizado, a fim de dominar o corpo alheio, cerceando suas possibilidades, na contemporaneidade, o 'sim' é o que rege a organização atual em decorrência da positividade que permeia a forma de se pensar: não se oprime mais o outro, em compensação, sua comunicação e hiperexposição – associada à lógica das redes sociais, por exemplo – é necessária para que seja possível obter todos os dados e informações relativas a cada um, não promovendo, dessa forma, uma mudança paradigmática no que concerne à busca incessante por controle, entretanto, indiscutivelmente, alterando os meios para se chegar a esse fim: não se visa mais o corpo, mas o psíquico (Han, 2017a; 2017b; 2017c). Em suma, no que se refere à sociedade disciplinar, "Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados" (Han, 2017b, p. 25), já que o sim é o imperativo, por isso, "A sociedade do controle atual apresenta uma estrutura panóptica bastante específica" (Han, 2017b, p. 108).

Isso se deve àquilo que Han (2017a) define como poder *smart*. Sabendo que a quantidade de dados sobre qualquer elemento é gigantesca através da tecnologia, qual a necessidade de impor algo a alguém? O movimento que passa a ser feito, com muita sagacidade, não é o do confronto – característico da sociedade disciplinar – mas o da sedução. Os dados têm o poder de convencer por ofertarem, de maneira inequívoca, um objetivo cenário de circunstâncias, uma vez que são municiados

⁴ Byung-Chul Han é um filósofo sul-coreano, nascido em 1959. Desenvolveu seu trabalho a partir de autores como Heidegger e Hegel. Busca compreender como a contemporaneidade, tendo como marca a tecnologia, influencia nas mudanças filosóficas estabelecidas no último século.

voluntariamente por quem age: as próprias pessoas quando, por exemplo, pesquisam algo na internet, geram dados sobre, tornando possível saber exatamente não somente o momento em que foi pesquisado, mas os gostos que a circundam, assim como o encadeamento entre essa busca e as tantas outras que foram realizadas.

O poder disciplinar repressivo dá lugar a um poder *smart*, que não dá ordens, mas *sussurra*, que não comanda, mas que *nudge*, quer dizer, que dá um toque com meios sutis para controlar o comportamento. *Vigiar e punir*, as características do regime disciplinar de Foucault, dão lugar a *motivar* e *otimizar* (Han, 2022a, p.17).

O futebol, pertencente à esta mesma sociedade que descreve Han, mantém a organização de maneira semelhante. É concomitante o surgimento e massificação da análise de desempenho no futebol, já que se dá neste século (Garganta, 2001) com as alterações que Han vinha desvelando em sua obra (Han, 2017a, 2017b, 2017c). Se, como delimita Florenzano (2023), o futebol moderno tem seu escancaramento com a Seleção Holandesa, vice-campeã da Copa do Mundo FIFA de 1974, através do imperativo do preparo físico, Sandoval, Godoy e Scaglia (2023) percebem que hoje em dia, entretanto, o tensionamento da modernidade do futebol tem início na lógica da psique, elevando o analista ao protagonismo desta era em que o controle cognitivo das ações tem grande relevância. A mudança é nítida: o/a preparador/a físico modulava, como se preocupava a sociedade disciplinar, o corpo daquele/a que jogava. Atualmente, entretanto, o corpo não é o alvo principal: mira-se, por outro lado, o psíquico, as funções que devem ser exercidas. O analista recolhe todas as variáveis possíveis, conforme suas possibilidades e recursos, e oferta a maior gama de informações possíveis para municiar treinadores/as e jogadores/as de todas as possibilidades de ação dentro do jogo.

Por isso, não se vê, como em tempos anteriores, ênfase tão grande à dominação no corpo, afinal, apesar das equipes de fisiologistas e preparadores/as físicos se manterem nos clubes, o crescimento e sofisticação de centros e departamentos de análise de desempenho, bem como a popularização da função, demonstra o realce ao desempenho tático no jogo, atrelado aos dados que retroalimentam essa dinâmica e possibilitam que o poder *smart* seja colocado em prática. Isso, todavia, não é um acaso. São anunciadas por Han (2017a) as vantagens que tal aparelhagem propicia àquele/a que as coloca em prática.

A positividade do poder é bem mais eficiente que a negatividade do dever. Assim o inconsciente social do dever troca de registro para o registro do poder. O sujeito de desempenho é mais rápido e mais produtivo que o sujeito da obediência. O poder, porém, não cancela o dever. O sujeito de desempenho continua disciplinado. Ele tem atrás de si o estágio disciplinar. O poder eleva o nível de produtividade que é intencionado através da técnica disciplinar, o imperativo do dever. Mas em relação à elevação da produtividade não há qualquer ruptura; há apenas continuidade (Han, 2017b, p. 25-26).

Assim sendo, na continuidade do poder disciplinar, o poder *smart* possibilita um tipo de convencimento – para obter a máxima produtividade, como deseja o sistema contemporâneo – que só se consolida através dos dados construídos pela análise realizada acerca da própria equipe ou da adversária. É a transparência que a

sociedade tanto deseja (Han, 2017c), ou seja, a dissecação de tudo que circunda o jogo, tanto no que concerne imagens quanto estatísticas que indiquem movimentações específicas. De tal forma, esses elementos têm um poder de convencimento latente em decorrência de não estar atrelado, aparentemente, a gosto nenhum, mas às necessidades que surgirão do jogo e, sendo o objetivo maior vencer o jogo, é fundamental fazer o que os dados indicam: não realizar o que se induz significa se distanciar da vitória (Sandoval; Godoy; Scaglia, 2023).

Em associação a esta ideia, ao passo que a função do analista, como anuncia Correia, Silva e Scaglia (2021) está diretamente atrelada à obtenção de informações acerca da própria equipe e de adversários/as, Han reflete sobre isso que, para ele, caracteriza a sociedade contemporânea: "O paradoxo da sociedade de informação é: *as pessoas estão aprisionadas nas informações*" (Han, 2022a, p. 14). Em outras palavras, as informações não somente substituem o corpo como alvo do poder como, também, ao mesmo tempo em que nos atualizam, na mesma medida, nos cerceiam, reduzindo o mundo a essa sucessão de fatos que emergem.

Assim, as informações colhidas pelo/a treinador/a, apesar de propiciarem uma tomada de decisão mais assertiva no que tange à definição da estratégia, assim como uma ação tática mais eficaz, limitam a ação de quem joga. Portanto, jogar se reduz, distanciando-se de se ligar à subjetividade de cada um/a (Freire, 2002), ao ato de expressar informações que são perpassadas, uma vez que, nos dias de hoje, "Contos e narrativas dão lugar às contas algorítmicas. O regime de informação substitui completamente a narrativa pelo numérico. [...] O dataísmo não imagina uma outra realidade atrás do que está dado" (Han, 2022a, p.20-21): a narratividade do jogo é sobreposta pelo mero jogar atrelado ao cálculo de toda e qualquer ação de jogo.

Como consequência, a escavação de informações, como afirma um dos analistas entrevistados por Correia, Silva e Scaglia (2021), visa reduzir as imprevisibilidades do jogo. Por mais que o desejo, para isso, seja se preparar para as intempéries que do jogo podem surgir e preparar os/as jogadores/as para saber lidar com elas, as consequências são impactantes: aqueles/as que jogam passam a ser reduzidos a um mero receptáculo de informações: caso x aconteça, faça y; se z acontecer, faça w. Por conseguinte, jogadores/as pouco realizam movimentos fora do escopo, uma vez que ambas as equipes deixam de agir em decorrência daquilo que o jogo apresenta, mas passam a se pautar nos comportamentos previamente conversados, jogar passa a ser responder a determinado estímulo.

Quem joga, deixa de ser levado pelo jogo e agir a partir dos afetos que dali decorrem, mas ele passa a ser informacional: cada ação decorre de um cálculo, de algum indício que permite correr para um lado ou para o outro, dar um passe aqui ou ali (Sandoval; Godoy; Scaglia, 2024). Como consequência, entre o jogar (ético) e o esportear (moral) (Leonardo; Scaglia, 2022), no jogo-sem-imprevisibilidades é o esportear que impera, já que o risco e os desejos não são levados em conta, a questão é agir na lógica do desempenho que as informações calculam para, assim, atingir o objetivo final que a regra anuncia: a vitória.

Por isso, Han (2022b, p. 12) afirma que "Não as coisas, mas as informações determinam o mundo da vida. Nós não habitamos mais a terra e o céu, mas o

Google Earth e o Cloud", o habitar do jogo, assim, na mesma medida, é regido não pela realidade que o cerca, mas pela construção digital deste real. Ou seja, o que acontece em seu desenrolar pouco se percebe: relevante é a estratégia montada *a priori*, baseada nas informações obtidas e consideradas inequívocas na forma de agir *a posteriori* por parte de quem joga.

Nessa toada, a elaboração de estratégias para se vencer o jogo é determinada pela escolha por um/a jogador/a adequado/a para cada situação específica que pode acontecer no jogo (Galatti *et al.*, 2017), através das informações. Para situações como essas, os/as jogadores/as têm, igualmente, dezenas de informações recolhidas afim de caracterizar cada um/a.

Entretanto, como desdobramento, os/as jogadores/as tornam-se peças, são objetificados, "coisificados", a partir daquilo que os números indicam. Dessa maneira, "O regime de informação se apodera dos indivíduos, à medida que elabora seus *perfis de comportamento*" (Han, 2022a, p. 22). Isso acarreta na redução e limitação do que cada integrante do jogo pode fazer, enquadrando-o enquanto jogador/a necessário/a para situação x ou y. Pouco se vislumbra, a partir de tal constatação, a ressignificação da informação, sua discussão e reflexão.

Tal cenário, para atingir quem joga no que tange ao seu próprio desempenho, passa de uma infocracia para uma democracia (Han, 2022a), ou seja, deixar de ser um local de endeusamento, solução, fechamento e regimentos das informações, para se portar como um lugar em que tais dados oferecem mote para a discussão acerca do que pode acontecer no jogo e nas formas de agir dos/as jogadores/as, encorajando-os/as a buscar alternativas, a terem a capacidade de se revoltarem com o jogo a partir daquilo que pode fugir da previsão sobre o jogo (Sandoval *et al.*, 2023).

Em decorrência de ambientes como esses, nota-se a questão pedagógica distante em demasia da ação consciente e racionalizada – ainda que involuntária – por parte do analista (Shamah *et al.*, 2023), já que há um conformismo do 'material' que se tem em mãos e não uma reflexão sobre quem é e a possibilidade de instaurar novos horizontes dentro do campo de futebol.

4 A PEDAGOGIA COMO GUIA E A AUTONOMIA COMO SOLUÇÃO

Como aponta Shamah *et al.* (2023), durante o processo de especialização esportiva⁵ – caracterizada no contexto do futebol brasileiro pelas categorias de base – existem pretensões para que as funções do analista de jogo passem por uma espécie de "filtro pedagógico", firmando, primeiro, seu compromisso com a Pedagogia do Esporte, enquanto campo da Educação Física responsável por materializar a ciência da prática educativa no âmbito esportivo, para, em seguida, confrontar perspectivas tradicionais de ensino do futebol, sustentadas pelo viés panóptico. Com isso, urge a necessidade em amadurecer discussões nesse âmbito, de modo que os discursos se transcendam em ações concretas (Franco, 2008; Silva, 2025a).

⁵ A especialização esportiva se refere à fase de desenvolvimento esportivo posicionado entre a Iniciação Esportiva e o Alto Rendimento, no futebol voltada aos/as jogadores/as de 14 a 20 anos de idade. Nela, competições e conteúdos táticos e técnicos são fomentados com maior especificidade em relação à modalidade esportiva em questão, vislumbrando a expansão e desenvolvimento do repertório motor e formação integral do indivíduo (Conmebol, 2020).

Dentre as abordagens pedagógicas voltadas ao contexto esportivo, aquelas fundamentadas por viés epistemológico empirista têm, como pressuposto, a valorização da obediência – clamada muitas vezes, na prática, como disciplina – e da dominação dos corpos, anunciada por Foucault (2014) e peculiarizada por Florenzano (2023), na tentativa por parte de treinadores/as em domarem a forma de expressão de jogadores como Afonsinho (Bettega *et al.*, 2021; Silva *et al.*, 2025b). Atitudes como essa, se distanciam da dinâmica que caracteriza a relação dialógica analista-jogador/a como destrinchado em momentos anteriores deste texto.

Ao passo que as relações analista-jogador/a e analista-treinador/a se pautam em uma dinâmica de facilitação da compreensão, um fenômeno balizado pela complexidade, como o jogo, apresentando e simplificando suas possibilidades de ação objetiva turbinar a memória dos/as jogadores/as com tomadas de decisões, supostamente corretas, que devem ser oportunizadas (Bettega *et al.*, 2021).

Há, nesse sentido, uma pretensa (falsa) quebra de paradigma rumo ao interacionismo pedagógico: mesmo que os saberes dos/as jogador/as de futebol sejam levados em conta e haja certa preocupação em não tornar o diálogo unidirecional e impositivo (de modo a evocar sua atenção cognitiva e motivação para antecipar, perceber e reduzir condutas "inadequadas", como regem abordagens de cunho humanista e cognitivista) ignoram-se características que permeiam o ambiente de aprendizagem e o ambiente de jogo – imprevisibilidade, desafio, representação e desequilíbrio. Trata-se, então, de uma "suavização" de abordagens pedagógicas sustentadas pelas teorias do conhecimento inatista e empirista, bem como uma sofisticação das relações tecidas por uma espécie de "neotecnicismo", por sua vez ligadas ao paradigma científico hegemônico e sua racionalidade técnica, que, há pelo menos três séculos, norteiam a modernidade social, cultural e econômica, das quais o esporte é produto (Scaglia *et al.*, 2015; Silva; Thiengo; Scaglia, 2022; Silva *et al.*, 2025b).

Em outras palavras, se o poder disciplinar foucaultiano estava alocado em um empirismo, no domínio do corpo alheio, o poder *smart* de Han (2017a) pode ser concebido, do ponto de vista epistemológico, dentro de uma perspectiva cognitivista, uma vez que, pautado na racionalidade dos dados (racionalidade esta, que deixa de ter um viés técnico, e passa a ser prática), os concebe como verdade última para o jogo, mas sem os impor: há, por outro lado, o convencimento daquilo que se concebe, do ponto de vista da ciência tradicional, como indiscutível (Silva, 2025a).

O interacionismo pedagógico, todavia, deve, sim, para além do reconhecimento de saberes do sujeito, articulá-los ao contexto: é no encontro com problemas específicos que surgem as soluções adequadas. A abordagem pedagógica ecológica (da qual emerge a Pedagogia do Jogo, enquanto Game-Based Approach⁶), por exemplo, propõe a prática pedagógica de tal modo, evidenciando, no caso do ensino do esporte, os problemas a serem resolvidos nos jogos. O aprendizado é materializado pelo ato de decidir – genuinamente aventado pelos ambientes informais de aprendizagem – uma vez que se legitima no encontro com o outro, não entendido

⁶ As Game-Based Approaches são as abordagens de ensino, dentro da subárea da Pedagogia do Esporte, que consideram o jogo como elemento fulcral para o desenvolvimento do treinamento.

como meramente cognitivo. A percepção e a ação estão, portanto, diretamente relacionadas: os saberes não estão internalizados no indivíduo, mas se mostram no leque de ações possíveis no contato com o mundo externo, os *affordances* (Araújo; Davids; Renshaw, 2020; Aquino; Menezes, 2022; Fischer *et al.*, 2024).

Assim, da mesma maneira que as situações devem ser solucionadas, no momento em que se joga estão no externo ou, em outras palavras, na imprevisibilidade do ambiente de jogo que cerca aquele/a que joga. O analista, preocupado/a com questões pedagógicas em sua ação, deve dimensionar a necessidade de empoderar quem joga não de informações relativas àquilo que pode acontecer durante o jogo, mas propor situações que façam os jogadores/as refletirem e chegarem a conclusões sobre as possibilidades mais viáveis de resolverem aquilo que aparece (Bettega *et al.*, 2021; Silva; Thiengo; Scaglia, 2022).

Destarte, uma ruptura paradigmática epistemológica, de fato, é constituída pela problematização (e não previsão ou facilitação) de situações emergidas pelo jogo, que propiciam ao/a jogador/a elementos de autogovernança do ser que joga. Nesse sentido, o analista pode criar um ambiente de aprendizagem que, inquieto, não cerceie saberes, mas que crie, realce ou fortaleça a autonomia de quem joga (Freire, 2020; Silva; Thiengo; Scaglia, 2022).

Concebendo a autonomia como capacidade crítica de agir (Freire, 2020) ou, em nosso caso, de resolver as questões que surjam ao longo do jogo (Sandoval; Silva; Scaglia, 2022) e, somado a isso, realçando o elemento pedagógico que a análise de jogo deve ter, é função do analista se preocupar não apenas com as informações, e sim, com os aprendizados, sob a consciência que se obtém a partir da relação analista-jogador/a, ou seja, de um ambiente que se cria e que, por conseguinte, possibilita a criação de soluções para situações que podem vir a acontecer durante o jogo. De tal forma, o mais importante não é a previsão do jogo, mas a construção do conhecimento que possibilita um jogar com mais alternativas, a fim de fazer jogadores/as pensarem e, assim, prepará-los/as não somente para aquela situação específica, mas educá-los a lidar com as múltiplas situações que podem aparecer: isso pode ser concebido como um treinamento (Bettega *et al.*, 2021; Silva; Thiengo; Scaglia, 2022; Silva *et al.*, 2025b).

Em outras palavras, do ponto de vista pedagógico, a informação não deve ser passada pelo analista com o intuito de equipar quem joga, simplesmente visando o que os dados indicaram. Não se combina jogadas anteriormente, mas situações-problemas são anunciadas em forma de constrangimento a fim de realçar o caráter inevitavelmente imprevisível que forma o jogo, estimulando – agora sim - com antecedência, o pensar e o repensar de ações que o/a jogador/a pode passar no desenrolar do jogo (Scaglia, 2017). Com isso, o analista deixará de ser visto como um "capataz" do/a treinador/a, um vigia crítico dos/as jogadores/as ou aquele/a responsável por "combinar com os russos"⁷, mas alguém que, efetivamente, participa

⁷ "Combinar com os russos" é um dito popular, supostamente originado de uma fala de Manoel Francisco dos Santos, o Garrincha, um dos maiores jogadores da história do futebol brasileiro, que sugere a necessidade em incutir previsibilidade em circunstâncias complexas.

do processo de aprendizagem e desenvolvimento profissional e contribui com sua evolução no jogo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo o objetivo do texto refletir sobre a comunicação do/a analista de jogo com jogadores/as a partir das informações obtidas, empregou-se uma discussão entre diversas áreas das ciências humanas a fim de fomentar reflexões sobre as funções daquele/a que analisa jogos de futebol profissionalmente. A partir disso, foi possível, através da literatura atual da área (Correia; Silva; Scaglia 2021; Shamah *et al.*, 2023; Lima *et al.*, 2024), refletir sobre a ação do analista, aquele/a que obtém seus dados em semelhante posição ao panóptico que conceituou Foucault (2014): localizado para apreender tudo o que acontece, no jogo. A questão que observamos, porém, é que o poder sobre o corpo, aquele disciplinar, não é mais posto em prática. Por outro lado, está mais próximo do que Byung Chul Han (2017a) chama de poder *smart*, na medida em que não obriga, mas com a transparência dos dados, convence os jogadores a jogarem da forma com que se concebe o modelo de jogo do/a treinador/a.

Cientes da nula existência de trabalhos com esse teor na literatura, clamamos por, além de coletar, tratar e passar as informações, um aspecto pedagógico na relação do analista com o/a jogador/a. A coisificação do/a jogador/a imerso no modelo de jogo se pauta exclusivamente em sua redução a um dado, uma vez que a forma de jogar, em muitos casos, está apregoada na concepção do/a treinador/a, transformando quem joga em mera peça – sendo o analista aquele/a que gera as possibilidades de isso acontecer. A mudança, porém, é urgente, afinal o jogo pertence aos jogadores/as – não àqueles/as que imaginam o fenômeno domar.

Como consequência, a análise de jogo carece de uma conotação humanizante, que, no diálogo e problematizações e inspirada na forma com que concebe o aprendizado à abordagem ecológica, fomente conhecimentos capazes de lhes prover autonomia para lidar com as intempéries do jogo. Não significa, em hipótese alguma, abrir mão das consonantes de performance e resultado - que balizam, no alto rendimento esportivo, o sucesso profissional. O que pretendemos foi tensionar os riscos, aos quais os/as analistas estão sujeitos, de serem meros vigias. Àqueles responsáveis, apenas, por operacionalizar a coisificação de quem joga e os convença do que fazer, a partir de dados desatrelados do jogo. Necessitamos, portanto, de uma relação de mais proximidade e de respeito às particularidades daquele/a que joga: o analista humanizante.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flávio Soares; MARTINS, Carlos José. Reflexões sobre a formação acadêmica na Educação Física à luz das tecnologias de si em Foucault. **Movimento**, v. 29, p. 1–16, 2023. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.122484>

ANDERSON, Chris; SALLY, David. **Os números do jogo**. São Paulo: Paralela. 2013

AQUINO, Rodrigo Leal de Queiroz Thomaz de; MENEZES, Rafael Pombo. Abordagens tradicionais e centradas no jogo para o ensino dos esportes coletivos de invasão.

Conexões, v. 20, 2022. DOI: <https://doi.org/10.20396/conex.v20i00.8666344>

ARAÚJO, Duarte; DAVIDS, Keith; RENSCHAW, Ian. Cognition, emotion and action in sport: an ecological dynamics perspective. In: TENENBAUM, Gershon; KLUND, Robert C. (ed.).

Handbook of Sport Psychology. New Jersey: John Wiley, 2020. v. 1, p. 535–555. DOI: <https://doi.org/10.1002/9781119568124.ch25>

BETTEGA, Otávio Baggliotto *et al.* Pedagogia do esporte: bases epistemológicas e articulações para o ensino esportivo. **Revista Inclusiones**, v. 8, p. 185–213, 2021.

Disponível em: <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/3008>. Acesso em: 15 ago. 2024.

CONMEBOL. **Manual Orientador**. Evolución. Luque, 2020.

CORREIA, Vitor Augusto Paí; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. O analista de desempenho no Brasil: panoramas e perspectivas no futebol profissional.

Revista Brasileira de Futsal e Futebol, v. 13, n. 52, p. 158–171, 2021. Disponível em: <https://www.rbff.com.br/index.php/rbff/article/view/1086>. Acesso em: 15 ago. 2024.

DANNER, Fernando. O sentido da biopolítica em Michel Foucault. **Revista Estudos Filosóficos**, v. 1, n. 4, p. 143–157, 2010.

FISCHER, Thomas Guido *et al.* A Pedagogia da rua ainda existe? Investigando a cultura lúdica de jogadores(as) profissionais de futebol nascidos a partir dos anos 2000.

Movimento, v. 30, e30022, 2024. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.139347>

FLORENZANO, José Paulo. **Afonso & Edmundo: a rebeldia no futebol brasileiro**. São Paulo: Musa, 2023.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 2014.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Pedagogia como ciência da educação**. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2008.

FREIRE, João Batista. **Jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2020.

GALATTI, Larissa Rafaela *et al.* O ensino dos jogos esportivos coletivos: avanços metodológicos dos aspectos estratégico-tático-técnicos. **Pensar a Prática**, v. 20, n. 3, p. 639–654, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5216/rpp.v20i3.39593>

GARGANTA, Júlio. A análise da performance nos jogos desportivos. revisão acerca da análise do jogo. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, v. 1, n. 1, p. 57–64, 2001. DOI: <https://doi.org/10.5628/rpcd.01.01.57>

GARGANTA, Julio. **Modelação táctica do jogo de Futebol: estudo da organização da fase ofensiva em equipas de alto rendimento**. 1997. Tese (Doutorado em Ciência do Desporto) - Universidade do Porto, Porto, 1997. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10216/10267>. Acesso em: 20 ago. 2024.

HAN, Byung-Chul. **Infocracia**. Petrópolis: Vozes, 2022a.

HAN, Byung-Chul. **Não-coisas: reviravoltas do mundo da vida**. Petrópolis: Vozes, 2022b.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2017b.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Petrópolis: Vozes, 2017c.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade Paliativa**. Petrópolis: Vozes, 2021.

HAN, Byung-Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Vozes, 2017a.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides. “Temos que devolver o jogo ao(à) jogador(a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. **Movimento**, v. 28, p. 1–21, 2022. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.119990>

LIMA, Luis Felipe Campos et al. Análise de jogo e pedagogia do esporte: reflexões alicerçadas na construção da autonomia. **Pensar a Prática**, v. 27, 2024. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/77440>. Acesso em: 20 ago. 2024.

NUNES, Mário Luiz Ferrari; SANTOS NETO, Samuel Ribeiro dos Santos. Sem separar-me da vida: o estágio curricular em Educação Física como experiência-limite. **Revista Espaço do Currículo**, v. 14, n. 3, p. 1–15, 2021. DOI: <https://doi.org/10.15687/rec.v14i3.60192>

OLIVEIRA, Gabriel Melo de; RAMOS-SILVA, Luiz Fernando. A visão do analista de desempenho no futebol para uma atuação talentosa. **Revista Brasileira de Futebol**, v. 15, n. 5, p. 93–110, 2022. Disponível em: <https://rbf.ufv.br/index.php/RBFutebol/article/view/390/267>. Acesso em: 20 ago. 2024.

ORTON, Mark. False dawn: from democratic restoration to economic Armageddon 1983–2002. In: ORTON, Mark. **Football and national identity in Twentieth-Century Argentina**: La Nuestra. Londres: Palgrave Macmillan, 2023. p. 247-286.

PALMEIRAS: Weverton cita diferencial de Abel Ferreira que lembra muito Tite e encanta jogadores: “São parecidos”. **ESPN.com.br**, 29 nov. 2021. Disponível em: https://www.espn.com.br/futebol/artigo/_id/9595227/palmeiras-weverton-diferencial-abel-ferreira-lembra-muito-tite-encanta-jogadores-sao-parecidos. Acesso em: 24 ago. 2024.

RIGON, Thiago André et al. Modelo de jogo, estratégia de jogo, estilo de jogo e tática de jogo: concepções úteis para compreender o contexto do jogo. **Corpoconsciência**, v. 26, n. 2, p. 216–235, 2022. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.v26i2.14102>

SANDOVAL, Gabriel Orenga et al. A ética da revolta de Albert Camus e o ato de jogar : aproximações teórico-filosóficas com a atuação do jogador no fenômeno “jogo”. **Cuadernos de Filosofia Latinoamericana**, v. 44, n. 129, 2023. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/637461>. Acesso em: 20 ago. 2024.

SANDOVAL, Gabriel Orenga; GODOY, Luis Bruno de; SCAGLIA, Alcides José. O jogador-de-desempenho joga o futebol-obseno: o futebol na sociedade de Byung Chul-Han. **Esporte e Sociedade**, v. 16, n. 38, p. 1–23, 2023. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/esportesociedade/article/view/59404/35905>. Acesso em: 15 ago. 2024.

SANDOVAL, Gabriel Orenga; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. A autonomia no ensino do futebol sob a perspectiva de treinadores e treinadoras. **Corpoconsciência**, v. 26, n. 2, p. 134–148, 2022. DOI: <https://doi.org/10.51283/rc.v26i2.13127>

SCAGLIA, Alcides José. Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Journal of Curriculum Studies**, v. 49, n. 2, p. 27–38, 2017. DOI: <https://doi.org/10.5628/rpcd.17.S1A.27>

SCAGLIA, Alcides José et al. O processo organizacional sistêmico, a pedagogia do jogo e a complexidade estrutural dos jogos esportivos coletivos: uma revisão conceitual. In: LEMOS, Kátia Lúcia M.; GRECO, Pablo Juan; PÉREZ MORALES, Juan Carlos (org.). [Livro do] **5. Congresso Internacional dos Jogos Desportivos**. Belo Horizonte: EEFETO/UFMG, 2015. p. 43-62. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/285176053_5_CONGRESSO_INTERNACIONAL_DE_JOGOS_DESPORTIVOS. Acesso em: 20 ago. 2024.

SHAMAH, Manoel Eduardo do Prado *et al.* O papel pedagógico do analista de desempenho nas categorias de base do futebol brasileiro. **Movimento**, v. 29, p. 1–18, 2023. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.126473>

SILVA, Luis Felipe Nogueira. **A epistemologia da prática e o “jogo” didático de professoras e professores de futebol**: a Pedagogia do Esporte entre a cruz da racionalidade técnica e a espada da modernidade reflexiva. 197 f. Tese (Doutorado em Educação Física e Sociedade) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, Campinas, 2025a [No prelo].

SILVA, Luis Felipe Nogueira *et al.* Escolas de Futebol: panorama epistemológico e profissional de professores e professoras na Iniciação Esportiva. **Retos**, n. 67, p. 970–984, 2025b. DOI: <https://doi.org/10.47197/retos.v67.112358>

SILVA, Luis Felipe Nogueira; THIENGO, Carlos Rogério; SCAGLIA, Alcides José. Epistemes, pedagogias, didáticas e métodos no ensino e treinamento do futebol. *In*: SANTOS, Julio Wilson dos (org.). **Seminários: Ciência e Futebol**. Curitiba: CRV, 2022. p. 71–94.

THIENGO, Carlos Rogério. **Glossário do futebol brasileiro**: termos e conceitos relacionados às dimensões técnica e tática. 2. ed. Rio de Janeiro: CBF Academy, 2020.

Abstract: The text aims to show that, if one day the power in the relationship between coach and player in football was based on physical preparation, currently power finds other ways to legitimize itself. Byung-Chul Han observes that it is not through imposition, but through seduction based on data that we are controlled in contemporary times, in what he calls smart power. From this, we note that the emergence of the game analyst, coinciding with this period, is anchored in the capture and transmission of information (originating from data) to support more effective decision-making by the coach. We suggest, however, an essential dimension for the analyst: pedagogy. It is essential to understand that the game belongs to the player and, therefore, instead of monitoring whether the coach's plan is being followed (or not), the analyst's role should be to create a learning environment, with dialogue and challenges, promoting autonomy in gameplay.

Keywords: Performance Analysis. Game Analysis. Soccer. Sport Pedagogy.

Resumen: El texto busca mostrar que, si un día el poder en la relación entre entrenador y jugador en el fútbol se basaba en la preparación física, hoy, el poder encuentra otras formas de legitimarse. Byung-Chul Han observa que no es a través de la imposición, sino a través de la seducción basada en datos, como estamos controlados en la actualidad, en lo que él llama poder *smart*. Notamos, a partir de esto, que el surgimiento del analista de juego, que surge en este contexto, está anclado en la captura y transmisión de información (proveniente de datos) para posibilitar una decisión más efectiva por parte del entrenador. Sugerimos, sin embargo, una dimensión esencial para el analista: la pedagogía. Es fundamental entender que el juego es del jugador y, por tanto, en lugar de supervisar si se está siguiendo (o no) el plan del entrenador, el papel del analista debe ser el de crear un ambiente de aprendizaje, con diálogo y desafíos, promoviendo la autonomía en el juego.

Palabras clave: Análisis de Desempeño. Análisis de Juegos. Fútbol. Pedagogía Deportiva.

LICENÇA DE USO

Este é um artigo publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que o trabalho original seja corretamente citado. Mais informações em: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

CONFLITO DE INTERESSES

Os autores declararam que não existe nenhum conflito de interesses neste trabalho.

CONTRIBUIÇÕES AUTORAIS

Gabriel Orendá Sandoval: Conceitualização; Discussão; Redação – Rascunho Original.

Luis Felipe Campos Lima: Conceitualização; Discussão; Redação – Revisão e Edição.

Luis Felipe Nogueira Silva: Conceitualização; Discussão; Redação – Revisão e Edição.

Alcides José Scaglia: Conceitualização; Discussão; Supervisão.

FINANCIAMENTO

O presente trabalho foi realizado sem o apoio de fontes financiadoras.

DISPONIBILIDADE DE DADOS DE PESQUISA:

Não informado o uso de dados.

COMO REFERENCIAR

SANDOVAL, Gabriel Orendá; LIMA, Luis Felipe Campos; SILVA, Luis Felipe Nogueira; SCAGLIA, Alcides José. Para pensar a pedagogia na análise de jogo: ações na passagem da sociedade de Michel Foucault para a de Byung-Chul Han.

Movimento, v. 31, p. e31057, jan./dez. 2025. DOI: <https://doi.org/10.22456/1982-8918.142781>

RESPONSABILIDADE EDITORIAL

 Alex Branco Fraga*

 Elisandro Schultz Wittizorecki*

 Guy Ginciene*

 Mauro Myskiw*

 Raquel da Silveira*

* Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança, Porto Alegre, RS, Brasil.