



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE
MINAS GERAIS**

Beatris Lourdes Alves Huhn

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)

**VIRTUAL E REAL: O ENSINO DE MODALIDADES COLETIVAS A
PARTIR DE NOVAS TECNOLOGIAS**

**Dezembro/2016
Muzambinho- MG**



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE
MINAS GERAIS**

Beatris Lourdes Alves Huhn

**VIRTUAL E REAL: O ENSINO DE MODALIDADES COLETIVAS
A PARTIR DE NOVAS TECNOLOGIAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à banca examinadora do IFSULDEMINAS para obtenção de grau Licenciatura em Educação Física sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Graziela Pascom.

**Muzambinho- MG
Dezembro/2016**

AGRADECIMENTOS

Primeiramente não poderia começar um agradecimento sem agradecer a minha base de vida, minha família, aos meus pais que desde sempre me apoiaram, nunca deixando eu desanimar ou fraquejar perante as dificuldades existentes.

Foram eles que na pior fase na minha vida não deixou eu desistir e fez com que voltasse para a faculdade e não desistisse da mesma, sou eternamente grata por tudo que eles fizeram e faz por mim, todo esse trabalho e anos na faculdade e ter o privilégio de concluir eu devo a eles, não tem outra palavra melhor para descrever o quão grata eu sou por ter essas pessoas maravilhosa na minha vida, a não ser, obrigado tudo e por existirem na minha vida.

Não sendo de sangue, mas se tratando de uma família que a faculdade me ofereceu chamado GEPPEM, mais especificamente ao meu orientador Rafael Castro Kocian e Graziela que facilmente aceitou o pedido de ser co-orientadora deste trabalho, meu muito obrigado. Aos meus amigos construídos no mesmo lugar, Matheus Roncon e Douglas Eleoterio. Obrigada por tudo.

Poderia acabar por aqui, mas a vida nos surpreende nos trazendo coisas boas depois de algumas tristezas, não menos importantes que todas as pessoas citadas acima, meu namorado, que hoje faz meus dias mais felizes, que está ao meu lado em todos os momentos, me apoiando, obrigado.

A todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

Por fim, meu último agradecimento, a Deus por ter me dado força em superar todos os obstáculos e chegar até aqui.

EPÍGRAFE

“[...] Não é sobre chegar no topo do mundo e saber que venceu. É sobre escalar e sentir que o caminho te fortaleceu. É sobre ser abrigo e também ter morada em outros corações. E assim ter amigos contigo em todas as situações.”

- Ana Vilela

RESUMO

É perceptível que cada vez mais nossas crianças, adolescentes e jovens estão conectados ao mundo virtual, seja através de videogames com diferentes consoles, seja na rede mundial de computadores, a internet, onde estes interagem em diferentes sítios e comunidades virtuais. Esse novo tipo de interação é visto por diversos pesquisadores das ciências do movimento humano como algo ruim, uma vez que estimula o sedentarismo e o afastamento das práticas de atividades físicas regulares. Entretanto, não há como negar que esse tipo de tecnologia é extremamente estimulante e envolvente com nossos jovens, seja em seus momentos de lazer, seja nas atividades de trabalho cotidiano como escola e o próprio trabalho. Sendo assim, é de extrema importância considerar a possibilidade de que os jogos virtuais possam estimular as pessoas a despertar interesse pela prática de uma modalidade esportiva e assim, transpor o espaço virtual para a prática real. A presente pesquisa teve como objetivo levantar jogos virtuais de diferentes modalidades esportivas, em especial do voleibol, e formular uma prática pedagógica para o ensino de diferentes esportes integrando as vivências em jogos virtuais com jogos e atividades reais. O trabalho justifica-se na tentativa de produção acadêmica voltada para essa nova área que surge: o movimento virtual, pensando em possibilidades do ensino de diferentes modalidades. O método utilizado foi a pesquisa bibliográfica e de campo. Para a realização da pesquisa bibliográfica, utilizamos a proposta de Severino (2007), levantando dados em Sistemas de Bibliotecas e periódicos online. Para a coleta dos dados na pesquisa de campo, utilizamos pesquisa junto a sites que ofereçam jogos virtuais e com videogames que permitam movimentos para a interação com a tela. Nos resultados encontramos diferentes possibilidades de se vivenciar a modalidade mostrando que existem outros recursos que podem ser utilizados pelos professores nas aulas. Acredita-se que este processo facilita o aprendizado e compreensão dos alunos, uma vez que muitos deles se sentem motivados a praticar jogos virtuais. Além disso, o videogame pode ser utilizado em situações específicas como no entendimento de uma sequência de jogada, distribuição estratégica e tática e também na compreensão de um determinado gesto técnico no ensino de um fundamento da modalidade. Os jogos virtuais ajudam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tanto na interface virtual como no ambiente real. Mostrando uma outra maneira de utilizar esta tecnologia que está tão presente no nosso dia a dia.

Palavras-chave: tecnologias; esportes coletivos; voleibol

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 - Tela inicial do <i>Jogo All you've got</i>	19
Imagem 2 - Jogadora com o intuito de acertar o alvo com o fundamento manchete	21
Imagem 3 - Imagem do jogo <i>Beach Volleyball 2</i> em ação	23
Imagem 4 - Tela inicial do jogo <i>Rule the beach volleyball</i>	23
Imagem 5 – Jogador na área de saque	24
Imagem 6 - Tela inicial do jogo <i>Volleyball Attack</i>	25
Imagem 7 - Jogadoras entrando em quadra	26
Imagem 8 - Imagem do jogo pausado	27
Imagem 9 - Personagem fazendo o movimento de ataque	28
Imagem 10 - Escolha das possibilidades de treinamentos	29
Imagem 11 - Escolha dos sets e pontuação	30
Imagem 12 - Escolha da Equipe	30
Imagem 13 - Escolha dos jogadores Direita – Esquerda	31
Imagem 14 - Escolha nível do jogo	31
Imagem 15 - Realização do ataque	32
Imagem 16 - Ato do passe e escolha do lado que realizará o ataque	33
Imagem 17 - Realização do saque	34

SUMÁRIO

1.	Introdução	8
2.	Objetivos	11
3.	Referencial teórico	12
4.	Metodologia	17
5.	Resultados	19
	5.1. Jogos disponíveis online	19
	5.2. Jogos do console <i>Nintendo Wii U</i>	28
6.	Considerações Finais	36

1 - INTRODUÇÃO

A cada dia percebemos que cada vez mais estamos ligados a tecnologia e aos jogos virtuais. Em nosso cotidiano, os aparelhos celulares, *tablets* e diversos aparatos tecnológicos estão presentes. Os meios de comunicação estão cada vez mais dinâmicos e uma carta que em outrora demorava dias ou semanas para chegar ao destinatário foi substituída por mensagens virtuais de um e-mail, SMS ou até pelo mais recente *WhatsApp*.

Nossas crianças e adolescentes estão conectadas à rede mundial de computadores, a *internet*, ligadas em comunidades virtuais e em diferentes sites. Paralelo a isso, temos os jogos virtuais, presentes tanto na rede mundial de computadores, quanto em *videogames* cada vez mais sofisticados, justificando esse mundo de sofisticação tecnológica.

Mattar (2010, apud. Jacobsen; Maffei e Sperotto, 2013) às descobertas tecnológicas originam inúmeras mudanças na sociedade, nas relações pessoais, e principalmente na educação ao proporcionar possibilidades de interação, aprendizagem e produção de conhecimentos para os sujeitos, fazendo que modifiquem suas ideias, e conseqüentemente, seu cotidiano.

Dessa forma, pensando na área das ciências do movimento humano, é necessário refletir a presença de atividades virtuais na vida das pessoas. Estariam esses movimentos e atividades virtuais substituindo um jogo de futebol, uma corrida ou uma brincadeira como pega-pega que produzia movimentos reais?

Acredita-se que essa conduta virtual de complementar o real, por jogos e atividades virtuais, num primeiro momento levava ao sedentarismo, a conseqüente queda da qualidade de vida e ao aparecimento de diversas doenças como obesidade, diabetes, hipertensão, etc. Entretanto, é importante refletir se essas novas tecnologias não poderiam servir de estímulo a crianças e adolescentes aprendem novos movimentos e quem sabe a partir do virtual iniciarem um novo estilo de vida que contemple o virtual e o real.

Podemos observar que uns dos principais problemas para a utilização dos jogos não é apenas a ideia de levar ao sedentarismo temos, também, a falta de interesse e falta dos professores ir buscar estudos dessa área sendo assim não levando algo inovador em suas aulas. Segundo Neto *et al* (2013), a utilização dos jogos virtuais só terá papel fundamental: “quando houver uma quebra de paradigmas secular e for iniciada a busca pela construção de práticas que levem em consideração as tecnologias e suas possíveis repercussões para os currículos escolares” (SOUZA 2001, apud. NETO *et al* 2013, p. 131).

Essa reflexão é extremamente importante pois percebe-se que cada vez mais o virtual está presente, encantando nossas crianças e adolescentes, e talvez o caminho a seguir esteja mais ligado a uma nova proposta que some o virtual ao real do que a proposta atual onde critica-se o virtual em detrimento do real.

Dessa forma, o presente trabalho visa estudar diferentes atividades virtuais ligadas às modalidades coletivas, em especial o voleibol, que sejam desenvolvidas em sites e em consoles como o *Nintendo Wii* e o *Xbox*, e estabelecer relações que possam contribuir com o aprendizado da modalidade voleibol.

A presente proposta justifica-se a partir de um estudo original que busca compreender essa nova relação entre o virtual e o real em relação ao ensino de uma modalidade esportiva. Além disso, a produção bibliográfica produzida a partir deste trabalho visa contribuir com uma área nova, contemporânea e ainda carente de novos estudos.

Assim, a aplicabilidade dos jogos virtuais vem como uma nova opção para que não deixemos a tecnologia em segundo plano, mas que também, visa agregar atividades físicas no cotidiano das pessoas, afinal grande parte da população, hoje em dia, mesmo em se tratando de uma cidade onde o esporte é comum, sofrer de doenças como diabetes, hipertensão, dentre outras. Também, com o desenvolvimento do trabalho, visamos atingir, futuramente, uma nova proposta de ensino-aprendizagem, pois o desafio é unir a tecnologia e a realidade para um novo modelo de aprendizagem, uma

linguagem jovem, despojada, que irá ao encontro do que o aluno busca: um meio de ensino que seja atraente e que tenha o que eles mais gostam: a tecnologia.

2 - OBJETIVOS

O objetivo do presente trabalho é analisar os jogos online e jogo de *Nintendo Wii U* para o ensino de voleibol nas aulas de Educação Física.

Como objetivos específicos deste trabalho temos:

- * Pesquisar e vivenciar os jogos de voleibol disponíveis em sites gratuitos na rede mundial de computadores;

- * Pesquisar e vivenciar os jogos de voleibol disponíveis junto ao videogame *Nintendo Wii U* que trabalham com a interação de gestos corporais com o jogo virtual.

- * Identificar e analisar jogos que possam ajudar o profissional de Educação Física para o ensino do voleibol.

3 - REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Caillois (1986) o homem sempre interagiu socialmente através dos jogos, aliás, a prática do jogo sempre foi uma representação da vida cotidiana, afinal vivemos em disputas, em interações mais (ou menos) enérgicas e assim como no dia a dia, o jogo nos faz sentir tristeza, alegria, medo, vergonha, etc.

O autor supracitado traz que os jogos são divididos em quatro partes: Agon, Alea, Ilinx e Mimicry.

Os jogos Agon são práticas coletivas ou individuais de competição e habilidades, como por exemplo temos as modalidades esportivas tradicionais como futebol, atletismo, basquete, etc. Ilinx representa a busca de vertigem, de sensações e emoções, que podem acontecer em uma escalada por exemplo. Mimicry representa jogos do tipo simulacro, ou seja, o gosto por uma personalidade alheia, representados aqui por jogos cênicos ou teatrais. Por fim, Alea é a contemplação de jogos de sorte ou azar, onde há renúncia da vontade em benefício de uma espera ansiosa e passiva do destino.

Como podemos perceber o autor não trata de possibilidades virtuais, mas sim de formas de se pensar o jogo. Schwartz e Moreira (2007) inclui o lazer virtual como uma nova possibilidade do lazer, somando -se a outras seis possibilidades trazidas por Dumazedier (1980) e Camargo (1986). A partir dessa nova proposta a professora traz para o debate uma nova forma de interagir pautada em um novo mundo tecnológico e com relações mais dinâmicas. Nesse universo de possibilidades encontram-se a interação por meio das redes e comunidades sociais, tais como o *Orkut*, *Linkedin*, *Facebook*, *Twitter*, dentre outros.

Além disso, encontramos também diversos jogos, diferentes daqueles propostos por Caillois (1986), que nos trazem a possibilidade da interação virtual, quer seja por meio de um controle ou com o próprio corpo em relação não a um adversário ou participante real, mas em relação a imagem projetada em tela. Dessa forma, torna-se necessário repensar o papel da

atividade física enquanto promotora do movimento voltado para a educação, para o esporte de rendimento, para a saúde ou mesmo para o lazer.

Uma importante contribuição trazida ao debate é feita por Bryce (2000), que discute a relação do lazer virtual enquanto uma importante relação humana. O autor traz que existem diversas possibilidades de se utilizar e se apropriar deste lazer, seja de forma positiva ou seja de forma negativa, como ele destaca como lazer desviante.

O interessante é que o autor nos mostra que o ambiente virtual por si só não é benéfico ou maléfico para o ser humano. Essa condição se dará única e exclusivamente do tratamento que este ser humano dará para o virtual, ou seja, o ambiente e o espaço virtual são neutros, a forma com que utilizaremos isso vai se dar de forma positiva ou negativa.

Os jogos eletrônicos, com o fim de se tornar um objeto mediador da aprendizagem necessita que o educador tenha objetivos e ideais bem definidos, com o intuito de, no meio do processo, não acabar em frustração, a fim de que saiba trabalhar com este instrumento para que torne algo motivador e não desmotivador para os alunos.

Os autores Jacobsen, Maffei e Sperotto (2013) trazem que o lúdico (o jogo) envolve o aluno de forma mais efetiva nas aulas, aumentando a capacidade de raciocinar rapidamente, desenvolver a criatividade, melhorar seu aprendizado, além disso, faz com que o educando tenha maior eficiência de assimilação de conceitos e temas de difícil entendimento, tornando a aprendizagem de forma mais efetiva, pois o aluno passa, de apenas ouvinte, para produtor.

Essa contribuição nos ajuda a desmistificar o espaço virtual como algo problemático, como diversas pesquisas na área de saúde tentam comprovar. O sedentarismo, a obesidade, a hipertensão e a diabetes não podem ser atribuídas ao espaço virtual, mas sim ao uso que o indivíduo irá fazer deste espaço.

Sendo assim, é de extrema importância considerar a possibilidade de que os jogos virtuais possam estimular as pessoas a despertar interesse

pela prática de uma modalidade esportiva e assim, transpor o espaço virtual para a prática real.

Os autores citados acima colocam que “ao usar os jogos eletrônicos em ambientes escolares, poderá ser um grande estímulo para uma aprendizagem diferente e com mais motivação” (JACOBSEN; MAFFEI; SPEROTTO, 2013, p.4).

Dessa forma, a pesquisa justifica-se na tentativa de produção acadêmica voltada para essa nova área que surge: o movimento virtual, pensando em possibilidades do ensino de jogos coletivos, como o voleibol. Não podemos deixar de destacar, “enquanto jogamos, estamos sendo instigados a construir novas ideias e aceitar outras, isto é, as histórias, os personagens dos jogos, os *layouts*, nos deixam fascinados pelos jogos” (JACOBSEN; MAFFEI; SPEROTTO, 2013, p.4).

Com relação a interação dos jogos virtuais com os reais, podemos afirmar que “[...] interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interador, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar” (SANTAELLA, 2004).

O ato de se jogar faz com que os alunos saiam do seu mundo real, no qual, encontra-se em um mundo de diferentes vivências, podendo se expressar da maneira como se sentir à vontade. Desenvolvendo várias habilidades que possa melhorar seu convívio e que seja expressada na prática corriqueira do dia a dia.

O aluno, enquanto joga, desenvolve habilidades como aprender a conviver e cooperar, obedecer e cumprir regras, trocar ideias; estas fazem com que o aluno aprenda, não apenas o conteúdo envolvido em determinado jogo, mas que constitua hábitos de interação, modos de aprender e aquisição de conhecimentos entrelaçados com os saberes pessoais e os dos demais sujeitos envolvidos (professores e alunos). Trata-se de uma aprendizagem colaborativa que se engendra por meio de trocas e partilhas socializadas em grupo (Jacobsen; Maffei; Sperotto, 2013, p. 7)

Ao utilizar os jogos eletrônicos como meio de aprendizagem, podemos identificar mudanças de comportamento nos indivíduos, no qual, os alunos sofrem influência do jogo na sua vida, através das etapas percorridas, sendo uma delas o aluno jogar, refazer a jogada, jogar novamente, trazendo para si diversas formas de ataque e defesa diferenciadas para poder passar aquela etapa do jogo.

Considerando as diversas interações virtuais, podemos destacar os *videogames*. Para Reis e Cavichioli (2008), os *videogames* surgiram na década de 1960 como uma proposta de lazer e entretenimento, entretanto, passam a assumir destaque no cenário atual reconfigurando, inclusive, o tempo que era destinado a televisão, música, cinema, entre outros.

Para Zanolla (2007), os primeiros passos para a criação do jogo eletrônico foram na década de 60, porém, aparece a ideia de que o jogo eletrônico surgiu em 1958 e que isso tem ligação com conteúdos de guerra.

Em consenso com os historiadores, o primeiro jogo conhecido foi criado pelo físico Willy Higinbotham em 1958, sendo um jogo de tênis mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico, no estado de Nova Iorque, em plena guerra fria, a população tinha o direito de visitar o laboratório e ver o poder nuclear (ZANOLLA, 2007, p.1337.)

Costa e Betti (2006) apontam para o surgimento de um novo modelo de *videogame*, trazendo os *cyberatletas* ou *videogamers*, jogadores profissionais que ganham muito dinheiro em grandes torneios internacionais.

A partir de 2006 a empresa Nintendo lança no mercado do entretenimento virtual o *videogame Nintendo Wii*, onde movimentos reais passam a interagir com movimentos virtuais, ou seja, o jogador deixa de utilizar um controle para utilizar o próprio corpo. Reis e Cavichioli (2008) apontam que o termo *exergames* passa a ser utilizado para denominar essa nova forma de interação entre os movimentos corporais e o virtual.

Por se tratar de algo bem recente, ainda não encontramos tantas referências literárias sobre esse novo tipo de interação, entretanto, algumas pesquisas na área de reabilitação funcional já mostram essa nova possibilidade. Mas, e para a prática pedagógica e para o ensino de esportes,

é possível desenvolver algo? É esta pergunta que nosso trabalho tentará responder.

4 - METODOLOGIA

É perceptível que cada vez mais nossas crianças, adolescentes e jovens estão conectados ao mundo virtual, seja através de videogames com diferentes consoles, seja na rede mundial de computadores, a internet, onde estes interagem em diferentes sítios e comunidades virtuais.

Esse novo tipo de interação é visto por diversos pesquisadores das Ciências do Movimento Humano como algo ruim, uma vez que estimula o sedentarismo e o afastamento das práticas de atividades físicas regulares. Entretanto, não há como negar que esse tipo de tecnologia é extremamente estimulante e envolvente com nossos jovens, seja em seus momentos de lazer, seja nas atividades de trabalho cotidiano como escola e o próprio trabalho.

O método utilizado foi a pesquisa bibliográfica e de campo. Para a realização da pesquisa bibliográfica, utilizamos a proposta de Severino (2007), levantando dados em Sistemas de Bibliotecas, em especial do IFSULDEMINAS e da Universidade Estadual Paulista (UNESP) e em periódicos *online*.

Para a coleta dos dados na pesquisa de campo, utilizamos pesquisa junto a *sítes* que ofereçam jogos virtuais gratuitos, da modalidade de voleibol, utilizando como mecanismo de buscas o site *Google* e palavras-chave relacionadas aos jogos de voleibol em português e em inglês. A utilização destes idiomas justifica-se por serem respectivamente a língua nativa do país onde o projeto é desenvolvido e a língua nativa do país que mais produz jogos online.

Após a pesquisa em sites gratuitos, a busca foi desenvolvida junto ao *videogame* console *Nintendo Wii U*, com a falta de variedades de jogos nessa área que seja destinado para o *Nintendo Wii U*, o único jogo que se encaixou foi o *Deca Sports*, no qual possui o jogo de voleibol.

Após a pesquisa em *sítes* para as escolhas dos jogos *online*, foram usados alguns critérios para a escolha dos jogos:

- Jogo teria que ter fácil compreensão
- Ter uma resolução de imagem boa
- Não ser muito infantilizado

Em seguida após a análise dos jogos, foram selecionados cinco jogos que se encaixaram nos critérios estabelecidos. O jogo do *Nintendo Wii U*, foi selecionado por ser o único jogo acessível que era compatível com o *videogame* e possuía a modalidade voleibol.

Finalizada a pesquisa em *sites* e consoles de *videogames*, serão selecionados os jogos que farão parte da pesquisa, depois de ter escolhido, os jogos serão vivenciados os jogos escolhidos para poder verificar como esses poderão auxiliar no ensino do voleibol, nas aulas de Educação Física.

5 – RESULTADOS

Primeiramente, apresentaremos os resultados dos jogos *online* encontrados, gratuitamente, na *internet*, e posteriormente, o jogo de *Nintendo Wii* que foi analisado.

5.1 - Jogos disponíveis online

Jogo *All You've Got: Varsity Tryouts*

O primeiro jogo a ser analisado foi *All You've Got: Varsity Tryouts* está disponível em: <http://jogosonline.uol.com.br/all-you-ve-got-varsity-tryouts_28134.html>. O jogo traz os fundamentos do voleibol em específico o toque, manchete e o ataque (cortada). Para o desenvolvimento do jogo é utilizado somente o *mouse*, no qual, o intuito é direcionar a bola para um alvo. A visão do jogo é uma imagem frontal da quadra com apenas uma jogadora executando os movimentos fundamentais do voleibol.



Imagem 1 - Tela inicial do Jogo *All you've got*

Com o *mouse*, o jogador poderá direcionar a bola e determinar a força que vai ser exercida, para isso, ele deve pressionar a tecla do *mouse* e

segurar apertada. Através do *mouse*, também é possível posicionar a jogadora em quadra, para isso, basta arrastar o cursor.

Após seis bolas lançadas, o fundamento muda, independente se o jogador acerta ou erra. O jogo não possui a opção de escolher os fundamentos ou escolher sua ordem. Este jogo só tem a possibilidade de ser jogado por personagens de mulheres, a quadra e a arquibancada são todas rosas, na qual parte da ideia de um jogo feminino por ser rosa. Através deste jogo podemos trabalhar os fundamentos técnicos da modalidade, dentre eles manchete, toque e cortada. Podemos, também, verificar os posicionamentos em quadra, ver a importância de se movimentar e ir até a bola. Observamos que, nesse jogo, não ocorre a troca de passes, não possui outros atletas dentro de quadra.

Ao observar a imagem dois, podemos perceber que, no jogo só é trabalhado os fundamentos, sem haver integração entre eles, tais como a dinâmica de passe, levantamento e ataque, pois o jogo é desenvolvido por apenas uma jogadora. Portanto, é apenas trabalhado os gestos técnicos do voleibol. Vale refletir que, o jogo de voleibol é dinâmico e possui uma sequência de jogadas (geralmente em três toques distintos) e não apenas só rebater, verificando, através do jogo que a quantidade de força a ser exercida na bola é de extrema importância para dar sequência a uma jogada.

Ainda na imagem dois, podemos perceber como é a dinâmica do jogo *All You've Got: Varsity Tryouts*, no qual, a jogadora fica de um lado da quadra, esperando receber a bola. Ao recebê-la, é marcado um alvo na quadra adversária que será o objetivo a ser alcançado pelo jogador. A seta azul é a ajuda que o jogador recebe para direcionar essa bola com o intuito de acertar o alvo, a força a ser inserida na bola depende da quantidade de tempo que o jogador permanece ao “clicar”.

O jogo analisado, muito embora consiga enfatizar a diferença entre os fundamentos técnicos da modalidade, ainda se mostra muito rudimentar para ser aproveitado num conceito de jogo dinâmico, podendo ser utilizado somente nos estágios mais rudimentares da aprendizagem.

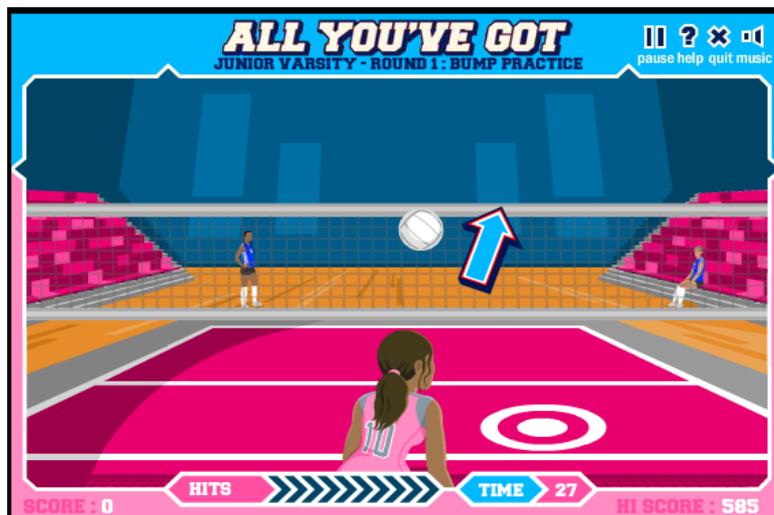


Imagem 2 - Jogadora com o intuito de acertar o alvo com o fundamento manchete.

Relacionando o jogo acima com as dimensões trazida por Darido (2012) pode ver uma forte presença do procedimental, no qual, o aluno tem que saber fazer algo, o intuito do jogo é trabalhar os fundamentos que são como base para se jogar, partindo do mesmo princípio do saber fazer que o procedimental aborda.

O jogo *Beach Volleyball 2*

O segundo jogo analisado foi o *Beach Volleyball 2* que está disponível em: <http://www.maniadejogos.com/jogos/Beach+Volleyball+2>. Percebemos que o jogo é uma prática de vôlei de areia propriamente dita, no qual, tem uma dinâmica no jogo, possuindo um objetivo de derrubar a bola no lado adversário.

A forma de jogar é através do *mouse*, no qual, o jogador “clica” próximo onde a bola vai sair e de forma involuntária o personagem do jogo vai até a bola. Na partida de vôlei de areia, na qual são jogados por dois personagens, podendo se caracterizar um homem e uma mulher (dupla mista) não havendo outras possibilidades de combinação de personagens

como, por exemplo, dois homens ou duas mulheres. Essa proposta se contrapõe ao jogo analisado anteriormente *All You've Got: Varsity Tryouts*, onde só poderia ser jogado por mulheres, em uma quadra totalmente feminina.

Ao utilizar esse jogo, pode-se trabalhar o espaço em quadra e ter uma visão da dinâmica do jogo pois, em alguns momentos, ocorrem os três toques. Entretanto, vale destacar que a sequência é estabelecida automaticamente, sendo manchete, toque e cortada. A única exceção, ocorre quando a jogada não é favorável a se fazer os três fundamentos, dessa forma, ao efetuar o segundo toque, a bola já vai direto para quadra adversária.

Como ponto positivo do jogo *Beach Volleyball 2*, destaca-se a sequência de jogadas e não apenas um 'passe' isolado. Dessa forma, é possível visualizar os fundamentos do voleibol como manchete, toque, saque e ataque (cortada). Devemos levar em conta que, diferente do jogo anterior, esse já é um jogo que possui características informais, como, por exemplo, uma quadra sem demarcação, considerando que nas escolas não possui uma quadra de vôlei de areia, esse jogo já traz uma forma mais lúdica de como pode ser o jogo de vôlei de areia. Pode-se destacar que, o vôlei de areia, não recebe tanto destaque pela mídia como o vôlei de quadra, dessa forma, muitas crianças não sabem da existência de outra forma de jogar vôlei, além do de quadra.

A imagem três ilustra melhor como é o jogo *Beach Volleyball 2*, no qual, mostra os personagens do jogo em ação, visualizamos que o jogo é bem lúdico, percebendo que a quadra não possui nenhuma demarcação, a imagem ao fundo é do mar e coqueiros, sem muitos detalhes, sendo algo simples para as crianças interpretarem como uma proposta de lazer.



Imagem 3 - Imagem do jogo *Beach Volleyball 2* em ação

Rule the beach volleyball

O terceiro jogo analisado é *Rule the beach volleyball* que está disponível em: <<http://www.maniadejogos.com/jogos/Beach+Volleyball>>. O jogo também é relativo ao vôlei de areia, na qual são jogados por dois homens não havendo a possibilidade de mudança.



Imagem 4 - Tela inicial do jogo *Rule the beach volleyball*

Trata-se de um jogo dinâmico, interpretando o esporte de rendimento real. Ao comparar com o jogo anterior *Beach Volleyball 2*, podemos perceber a diferença de um jogo mais formal, próximo ao esporte e um informal. Neste

jogo, já observamos a demarcação da quadra, a presença do árbitro, participação de torcida, que não havia no jogo anterior.

O jogo *Rule The Beach Volleyball* é caracterizado como uma manifestação do esporte formal, com algo mais próximo do que os alunos assistem em clubes e televisões. A forma de jogar é através do *mouse* e das teclas 'Z' e 'X' do teclado. O *mouse* serve para movimentar os personagens em quadra (arrastando o cursor) e direcionando o saque para qual lugar da quadra se quer colocar a bola. A quantidade de tempo que se aperta essa tecla 'Z' é a quantidade de 'força' a ser exercida pelo personagem. A tecla 'X' tem como função receber um passe ou defender.

Como forma de ensino do voleibol a partir deste jogo, podemos trabalhar os conceitos de posicionamento em quadra, direção a bola, percepção de sempre ter que estar se movimentando para poder chegar até a bola e os fundamentos que existem no voleibol.

Na imagem cinco, podemos perceber a diferença do jogo formal e informal, comparado com o jogo anterior *Beach Volleyball 2*, as demarcações de linha, a presença do árbitro, torcida, ilustrando o que foi falado anteriormente. Na figura se observa um atleta se preparando para realizar o saque, no qual, com o *mouse* posicionar o 'alvo' que seria o lugar da quadra adversária que a bola irá cair, o tempo que permanece ao 'clicar' será a força exercida sobre a bola.



Imagem 5 - Jogador na área de saque

Comparando o jogo *Rule The Beach Volleyball* com o jogo anterior no qual o mesmo jogo de vôlei de areia é praticado porém com abordagem de jogo diferenciado como o ambiente em que está inserido pode-se levar uma discussão no âmbito conceitual trazida por Darido (2012).

Volleyball Attack

O jogo *Volleyball Attack* está disponível em: <<http://desporto.1001jogos.pt/volleyball-attack.html>>. Esse jogo é uma representação da modalidade de quadra, no qual, são jogados apenas por meninas, sendo três jogadoras.

Ao praticar esse jogo, percebemos que, é uma adaptação do jogo convencional, pois é jogado apenas por três atletas sendo todas mulheres, e no jogo de voleibol de quadra são jogados por seis atletas. Ao pensarmos nesse jogo para as escolas, é possível mostrar aos alunos que, o jogo convencional conhecido da mídia televisiva pode sofrer adaptação e não ser jogado apenas pelo tradicional, podendo haver mudanças, não apenas no jogo de voleibol, mas em qualquer modalidade esportiva.



Imagem 6 - Tela inicial do jogo *Volleyball Attack*

Apesar do jogo ser uma adaptação de um jogo comum de voleibol, segue características iguais ao do esporte tradicional, como por exemplo, os uniformes das atletas são iguais o jogo acontece em uma quadra com torcida, podemos visualizar algo bem parecido com os jogos que aparecem nas televisões: as propagandas, placar eletrônico e a presença de torcida.

Para jogar deve-se utilizar o *mouse*, no qual, o jogador movimenta as atletas e ao 'clique' a jogadora faz algum movimento que o atleta não tem controle sobre. Ao jogar o *Volleybaal Attack* percebemos que, cada atleta tem um posicionamento em quadra, todas se movimentam conforme a bola está em movimento, podemos observar a utilização dos três passes, sendo o primeiro a recepção/passe, segundo o levantamento e por último, o ataque.



Imagem 7 - Jogadoras entrando em quadra.

Ao analisar o jogo acima podemos observar um jogo apenas integrantes meninas, a fim de trabalhar as três dimensões propostas por Darido (2012), o jogo tem a capacidade de ser discutido a abordagem atitudinal de como os meninos reagiriam a partir deste jogo.

Volleyball Game

O jogo *Volleyball Game* está disponível em: <<http://www.polijogos.com/jogos/volleyball-game.html>>. No jogo é trabalhado

apenas o levantamento e o ataque por dois homens, o levantamento começa a ser mais alto gradativamente, dificultando assim, o ataque.



Imagem 8 - Imagem do jogo pausado

O jogo é praticado através das teclas 'J', 'F' e 'N', sendo a tecla F para ser realizado o movimento de ataque, a tecla J para movimentar o jogador para cima e para baixo, e a tecla N para pausar o jogo. Ao jogar, percebemos que, o ataque deve ser realizado quando a bola está em seu ponto mais alto. Dessa forma, ela poderá ser projetada para a quadra do adversário. Os alunos, após terem vivenciado o jogo, poderão perceber que, na prática, é realmente assim que acontece na maioria das vezes, pois o ataque deve ser feito quando a bola está no seu ponto mais alto para ser convertido em ponto para seu time.

Apesar deste ser um jogo que trabalha apenas o ataque, podemos perceber que ele tenta remeter a um ambiente de jogo, com os personagens estando de uniforme, a presença de torcida, criando um clima semelhante ao ambiente de um jogo de voleibol. Outro ponto interessante a ser destacado é o fato de que, a cada jogada executada corretamente, um novo desafio é feito, com a bola cada vez mais alta. Isso remete a prática do esporte de rendimento, onde os atletas buscam cada vez mais, superar seus limites.



Imagem 9 - Personagem fazendo o movimento de ataque

Darido (2012), ao tentar definir os conteúdos da educação física, chega-se à conclusão que para ampliar esses conhecimentos, existe o currículo oculto que é dividido em: “o que se deve saber?” (Dimensão conceitual); “o que se deve saber fazer?” (Dimensão procedimental); e “como se deve ser?” (Dimensão atitudinal) (ZABALA, 1998 apud DARIDO, 2012, p.52).

Ao se trabalhar essas dimensões nas aulas de educação física os jogos *online*, além de ser um estímulo pode ser um meio de se abordar todas as dimensões, por exemplo, a história do vôlei/jogo, o como jogar e por último a forma como os alunos se interagem perante o mesmo, ajudando o colega, etc.

5.2 - Jogos do console *Nintendo Wii U*

O jogo analisado foi o *Deca Sports* para o console *Nintendo Wii*. Ao observarmos o jogo, podemos perceber a diferença existente entre os jogos de *videogame* e os jogos de computador. Na qual, os jogos do *Nintendo Wii U* são mais dinâmicos que os outros analisados anteriormente.

A principal diferença entre os jogos é que o *Deca Sports* possui uma interação 'física' com o jogo, fazendo com que o praticante tenha que realizar movimentos com o corpo através do sistema 'Wii Remote Plus' que seria o controle, no qual, transmitir os movimentos para o jogo.

Ao iniciar o jogo, percebemos várias opções antes de termos o jogo como produto final. Uma delas é o treinamento de jogada, defesa, passe, saque, ataque, combinações de jogada. Ao observarmos que o *Deca Sport* possui a opção de trabalhar várias situações isoladas que acontecem no jogo, podemos utilizar essa etapa como forma de ensinar os alunos que para ter um jogo, no qual, consigam realizar os três passos fundamentais do voleibol é necessário treinamento de situações isoladas, como, por exemplo, o ataque.

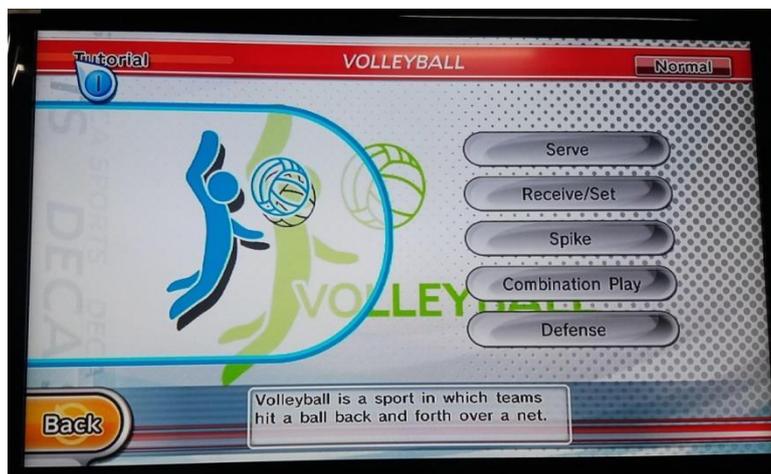


Imagem 10 - Escolha das possibilidades de treinamentos

O produto final, sendo o jogo de voleibol, podemos fazer algumas alterações sendo uma delas, a quantidade de pontos de cada *set*, quantidade de *sets*, escolher como o time vai ser formado, se será apenas meninas ou apenas meninos, podendo ser equipe mistas. Além disso, possui a possibilidade de escolher quais jogadores do time serão destros ou canhotos. Existem dois níveis de dificuldades, na qual, o jogador escolhe qual nível pretende iniciar a partida 'normal' ou 'master'. Todas essas possibilidades podem ser verificadas nas imagens a seguir. O jogo traz a

possibilidade de trabalhar com jogadores destros e canhotos, podendo mostrar para os alunos a diferença de um jogador destro na 'entrada de rede ou na saída', como mudar os levantamentos para os jogadores destros, como é importante trabalhar os dois movimentos desenvolvendo a ambidestralidade. Pois, no voleibol de hoje em dia, não vemos muitos jogadores destros e, como podemos observar, um jogo de voleibol é dinâmico e rápido, o jogador precisa ter um recurso rápido, caso a 'jogada' não saia como planejado.

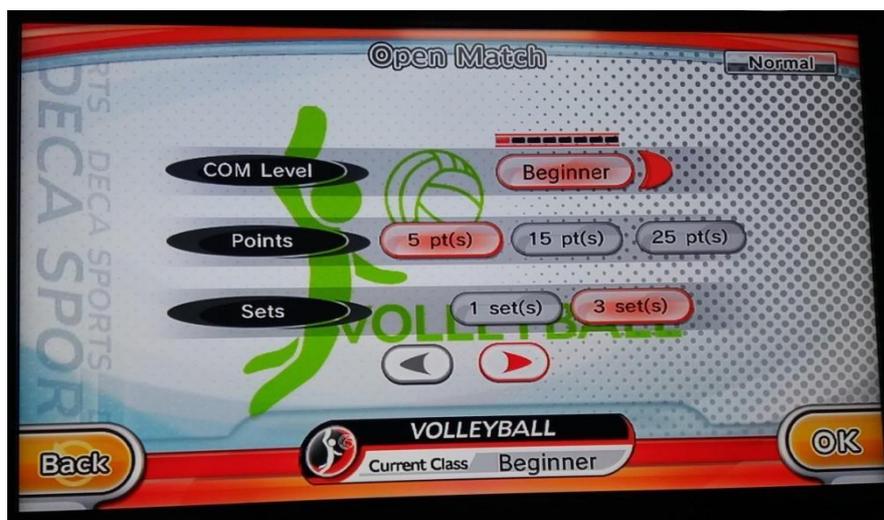


Imagem 11 - Escolha dos sets e pontuação



Imagem 12 - Escolha da Equipe



Imagem 13 - Escolha dos jogadores Direita - Esquerda



Imagem 14 - Escolha nível do jogo

Para o método de ensino, o jogo traz vários tutoriais para aprender como jogar, por exemplo, se for 'treinar' ataque, primeiramente, tem a fase de aprendizado, no qual, mostra como deve ser feito o movimento correto para que possa ser transmitido para o 'virtual'.

Como foi dito anteriormente, o jogo para que o participante consiga jogar, é necessário ter o "Wii Remote Plus", pois através dele são realizados os movimentos que serão transmitidos para o jogo. Para realizar esses movimentos e ter dinâmica no jogo, é necessário fazer três movimentos:

movimentar o *remote* para cima duas vezes, sendo que, a primeira é para que possa ser realizado o passe, a segunda para ser realizado o levantamento e como último movimento, que irá ser o ataque, com o *remote plus* tem que ser feito um movimento rápido de cima para baixo. Quando os alunos forem vivenciar o jogo *Deca Sports* na modalidade de voleibol irão perceber que não é apenas fazer os movimentos com o “*Wii Remote Plus*”, terão que ter uma sensibilidade com o tempo de bola, caso não acertem o tempo de bola, irá acontecer igual ao jogo ‘real’, a bola cairá no chão dando uma sensação de jogo real, podendo ser trabalhado essa sensibilidade de tempo de bola, através do jogo virtual. Na prática do jogo propriamente dito, os jogadores irão perceber uma semelhança maior com o jogo real, no qual, se não for realizado o movimento correto, não irão conseguir dar sequência na jogada. Existe uma proximidade com o tempo de bola do real para o virtual, sendo que, o jogador terá que ficar em alerta o tempo todo, para que possa atacar, defender e conseguir ganhar o *set*.



Imagem 15 - Realização do ataque

No primeiro movimento, que é realizado para dar o passe ao ‘levantador’, antes de fazer o segundo movimento, é necessário escolher que lado será realizado o levantamento, esta escolha é obtida através dos

botões direito e esquerdo que se encontram em uma “cruz” no controle. Podemos observar que, no jogo, o jogador possui a possibilidade de escolher para que lado quer que o levantador direcione a bola, comparando com o jogo ‘real’ é perceptível que não possui esta escolha, o levantador tem a responsabilidade de escolher em qual lugar da quadra irá direcionar a bola, sendo ele o ‘cérebro’ de um time, fazendo escolhas difíceis, que podem dar ou não certo. Vale ressaltar que, o levantador tem que conhecer muito bem seus atacantes, por isso, passa várias horas dos seus dias fazendo treinamento específico, combinações de jogadas entre outras.



Imagem 16 - Ato do passe e escolha do lado que realizará o ataque

O saque é feito através de um movimento de baixo para cima, em seguida, de um movimento de trás para frente, para que a bola seja lançada para o outro lado da quadra. O jogo traz apenas uma maneira de saque, analisando que existem várias outras formas de saque, cada ano que passa, o saque se torna cada vez mais importante e determinante em um jogo de voleibol.



Imagem 17 - Realização do saque

O jogo *Deca Sports* se assemelha ao jogo esportivo de voleibol, no qual, possui algumas características como, por exemplo: se o passe não chegar ideal para o levantador, a bola é passada de segunda, sem que o jogador tenha influência nessa atitude.

Nas imagens anteriores, podemos observar que, o jogo *Deca Sports* possui a preocupação de se igualar com o jogo esportivo, que é transmitido nas televisões, com a utilização de propagandas das quadras, a presença de árbitros, plateia, arquibancadas, iluminação, fazendo com que o jogo seja o principal.

Ao se trabalhar o jogo nas aulas de educação física, no qual, o mesmo tem a se aproximar cada vez mais dos jogos televisivos famosos espetáculos, produzimos segundo Betti (1996, apud Costa e Betti 2006), dois tipos de telespectador o que vai assistir no estádio/ginásio e, o que assiste em casa, atrás das televisões que só visualiza o que é transmitido pela televisão.

Lévy e Guatarri (1996,1999 e 1992 apud Costa e Betti 2006) sugerem um bom caminho para a Educação Física escolar contribuir na produção de novas subjetividades é a incorporação, nas aulas, de momentos de interação

com as diferentes mídias eletrônicas, vinculadas à prática, assim conseguir produzir material audiovisual sobre o esporte, em uma compreensão mais crítica e criativa.

Perante os Parâmetros curriculares Nacionais - PCN's - nas aulas de educação física é pregado a cultura do movimento, no qual, possuindo vivências no jogo acima, está interagindo com o que é proposto pelos PCN's.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desta pesquisa, diferentes jogos virtuais que trabalham com a temática de esportes coletivos, em especial o voleibol, de aplicativos, *sites* de *internet* e de consoles de *videogame* foram testados e vivenciados. Muito embora, é sabido que ainda temos dificuldades de inclusão digital em várias escolas e estabelecimentos de ensino, após a realização do presente trabalho, constatamos que esta experiência virtual pode ser proporcionada pelos professores aos alunos a fim de oferecer a vivência do esporte, através de outra perspectiva conciliando duas realidades: as do *videogame* e as aulas práticas de voleibol.

Nos resultados encontramos diferentes possibilidades de se vivenciar a modalidade, mostrando que existem outros recursos que podem ser utilizados pelos professores nas aulas. Acredita-se que, este processo facilita o aprendizado e compreensão dos alunos, uma vez que, muitos deles se sentem motivados a praticar jogos virtuais. Além disso, o *videogame* pode ser utilizado em situações específicas, como no entendimento de uma sequência de jogada, distribuição estratégica e tática e, também, na compreensão de um determinado gesto técnico no ensino de um fundamento da modalidade. Os jogos virtuais ajudam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tanto na interface virtual como no ambiente real. Mostrando uma outra maneira de utilizar esta tecnologia que está tão presente no nosso dia a dia.

Por fim, sugerimos que novas pesquisas sejam desenvolvidas, envolvendo a temática do voleibol e *videogame*, em especial, com a aplicação prática dos jogos, junto às crianças e adolescentes que estão em processos de aprendizagem da modalidade.

7 - REFERÊNCIAS

- BRYCE J. The Technological Transformation of Leisure. Social Science Computer Review, Thousand Oaks, v.79, n°1, p. 7-16, 2000. Disponível em: <<http://ssc.sagepub.com/content/19/1/7>> Acesso em 13 de maio de 2016.
- CAILLOIS, Roger. Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- CAMARGO, L. O. L. O que é lazer. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- COSTA, A.Q.; BETTI, M. **Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte. Campinas, v.27, n.2, p.165-178, jan. 2006.
- DUMAZEDIER, J. Valores e conteúdos culturais do lazer. São Paulo: Sesc, 1980.
- JACOBSEN, D. R; MAFFEI, L. Q; SPEROTTO, R. I. Jogos eletrônicos: um artefato tecnológicos para o ensino e para a aprendizagem. XI Encontro Nacional de Educação Matemática. Curitiba – Paraná, 18 a 21 de julho de 2013, Anais do XI Encontro Nacional de Educação Matemática – ISSN 2178-034X.
- NETO, S. R. S; SANTOS, H. R. M; SOUZA, A. A; Santos, W. O. Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio em Sala de Aula. II Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2013
- REIS, L.J.A.; CAVICHIOLI, F.R. Lazer a laser: os jogos eletrônicos no século XXI. In: Seminário Lazer em Debate, 9. São Paulo 2008, Anais... São Paulo: Plêiade, 2008
- SANTAELLA, Lucia (2004). Games e comunidades virtuais. Texto apresentado na exposição hiPer>relações eletro//digitais, realizada em Porto Alegre (RS). Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>> Acesso em 23 de novembro de 2016.
- SEVERINO, A. J. (2007). Metodologia do Trabalho Científico. 23a ed revista e atualizada. Cortez Editora. São Paulo, SP.

SCHWARTZ, G., MOREIRA, J. C. C. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELLINO, N. C. (org.). Lazer e cultura. Campinas, SP: Alínea, 2007.

ZANOLLA, S. R. S. Indústria Cultural e Infância: Estudos sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. Educ. Soc., Campinas, vol. 28, n. 101, p. 1329-1350, set./dez. 2007, Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>.