

EDUCAÇÃO FÍSICA

GUILHERME CORREA CAMUCI

**O JOGO DE VIDEOGAME RELACIONADO AO
ATLETISMO E SUAS POSSIBILIDADES
PEDAGÓGICAS**



Rio Claro
2015

Guilherme Correa Camuci

**O JOGO DE VIDEOGAME RELACIONADO AO ATLETISMO E SUAS
POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS**

Orientador: Sara Quenzer Matthiesen

Co-orientador: Guy Ginciene

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências da Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de
Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciado
em Educação Física.**

Rio Claro

2015

796.4 Camuci, Guilherme Correa
C211j O jogo de videogame relacionado ao atletismo e suas possibilidades pedagógicas / Guilherme Correa Camuci. - Rio Claro, 2015
38 f. : il., quadros

Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação física) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro
Orientador: Sara Quenzer Matthiesen
Coorientador: Guy Ginciene

1. Atletismo. 2. Educação física escolar. 3. Tecnologia. I.
Título.

Ficha Catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Campus de Rio Claro/SP

Agradecimentos

Primeiramente, e no mesmo nível de importância, gostaria de agradecer a minha família, meu pai Donizete, minha mãe Gisela e meu irmão Iaghor por todo esforço e confiança depositada em mim até agora. E a professora Sara Matthiesen, por toda ajuda ao longo desses quatro anos (ainda), com toda paciência para que não só esse trabalho fosse possível de ser realizado.

Queria agradecer a todos participantes o Grupo de Estudos Pedagógicos e Pesquisa em Atletismo (GEPPA), principalmente ao Guy e ao Denis, pela ajuda em todos os trabalhos realizados durante esse período.

Aos moradores da Rep. Istola, por terem aberto as portas para mim e aguentado tudo quanto é tipo de coisa ao meu lado. Vocês foram minha segunda família e apenas coisas boas tiro de vocês, André Macari, Maycon Ferreira, Lucas Simieli, Gabriel Antunes e ao cara que cobra o aluguel Fábio Augusto Barbieri.

Para agradecer meus amigos de graduação, precisaria de um trabalho só para isso, mas de forma geral, queria agradecer a todos, sem exceção, alunos da turma 1 de 2012, que me proporcionaram experiências únicas em um tempo muito curto. A todo pessoal do BEF e, em especial, aos do LEF 2014, que me acompanharam nos dois anos decisivos da minha formação.

Em especial, aos amigos mais próximos que além de dividirem o espaço da faculdade, foram além e me deram muitas alegrias, obrigado Fran, Edmundo, Carol, Samuel (Simpa) e, em especial, ao Felipe Shoga e a Marcela (Goiás), que foram como irmãos para mim. Vocês moram no meu coração.

Também a todos os outros amigos que conheci e me acompanharam durante esses quatro anos e ao futsal da Unesp de Rio Claro que me proporcionaram muitas alegrias e tristezas, “tamo junto”.

Um muito obrigado a todos vocês!!!!

Resumo: Sabe-se que o atletismo vem sendo pouco ensinado nas aulas de Educação Física das escolas brasileiras, dadas justificativas tais como: falta de materiais e de espaço, falta de interesse dos alunos ou o fato do professor não saber como ensiná-lo. Pensando em formas para motivar o ensino do atletismo na escola, verificamos a possibilidade de utilização de videogames, já que, desde os mais antigos, o atletismo tem aparecido com uma das modalidades esportivas que podem ser jogadas virtualmente. Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa foi identificar os jogos de videogames relacionados ao atletismo, analisando, em um deles, isto é, no *Kinect Sports (Xbox 360)*, as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial, a fim de se verificar suas possibilidades pedagógicas. A análise deste videogame revelou que este possui características que podem ajudar o professor no ensino do atletismo, já que aborda algumas de suas regras e movimentos específicos, particularmente, da corrida de velocidade, lançamento do dardo, salto em distância, lançamento do disco e corrida com barreiras. Entretanto, o videogame apresenta fragilidades em relação as características antes apontadas, as quais merecem ser realçadas pelo professor de Educação Física em suas aulas. Conclui-se, portanto, que são várias as possibilidades pedagógicas deste jogo de videogame para o ensino do atletismo em aulas de Educação Física, desde que haja uma apropriação devida por parte do professor.

Palavras chaves: Atletismo. Videogame. Escola. Educação Física.

Lista de Quadros

Quadro 1 - Provas oficiais do atletismo. M – Masculino e F – Feminino.....	12
Quadro 2 – Conteúdo de atletismo do 7º ano de ensino fundamental.	14
Quadro 3: Conteúdo de atletismo do 8º ano do Ensino Fundamental.	14
Quadro 4 – Videogames relacionados ao atletismo.	19
Quadro 5 - Descrição do jogo <i>Kinect Sports do Xbox 360</i>	23
Quadro 6 - Análise da Corrida de Velocidade do videogame.	24
Quadro 7 - Análise do Lançamento do Dardo do videogame.	26
Quadro 8 - Análise do Salto em Distância do videogame.	28
Quadro 9 - Análise do Lançamento do Disco no videogame.	30
Quadro 10 - Análise da Corrida com Barreiras no videogame.	32

Sumário:

1 - INTRODUÇÃO	7
2 - OBJETIVO	9
3 - METODOLOGIA	10
4 – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	12
4.1 – Provas oficiais do atletismo	12
4.1.1. – Atletismo na escola.....	13
4.2 - Tecnologias, atletismo e Educação Física Escolar	15
4.2.1. Videogame e atletismo	17
5 – RESULTADOS	19
5.1 – Seleção do videogame e suas possibilidades pedagógicas	22
5.1.1. Corrida de Velocidade	24
5.1.2 Lançamento do Dardo	26
5.1.3 Salto em Distância.....	28
5.1.4 Lançamento do Disco	30
5.1.5 Corrida com Barreiras	32
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
7. REFERÊNCIAS	37

1 - INTRODUÇÃO

O atletismo é uma das modalidades mais antigas conhecidas pelo homem. Apesar disso, nota-se que tem aparecido muito pouco nas aulas dos professores de Educação Física. Esse ensino restrito tem como justificativa diversos motivos, sendo que a falta de material, de espaço físico adequado, do interesse dos alunos e dos professores, são os mais frequentes (MATTHIESEN, 2007; SILVA, 2005).

Outro fator plausível para que isso ocorra é mencionado por Darido (2005), para quem a ênfase dada aos esportes tradicionais como futebol e voleibol está diretamente ligada à atenção dada pelas mídias, fato que ajuda no desenvolvimento dessas modalidades esportivas, ajudando, inclusive, em seu ensino no âmbito escolar. Logo, podemos entender que enquanto a atenção da mídia, em especial, dos programas de televisão e a internet estiverem centradas apenas nos esportes tradicionais, principalmente no futebol, restringindo a atenção ao atletismo apenas quando há algum evento grande, como os Jogos Olímpicos, Jogos Pan-americanos ou apenas quando um recordista, como Usain Bolt, supera um recorde, pouco se difundirá sobre o atletismo.

Entretanto, há outro tipo de mídia que, se utilizada em prol do ensino do atletismo, poderá auxiliar em sua difusão. Falamos dos videogames.

Desde as décadas passadas, os videogames apresentam versões envolvendo a modalidade esportiva atletismo, fato que reforça a possibilidade de o utilizarmos para ajudar no ensino desta modalidade esportiva, sobretudo, no campo escolar.

Tendo em vista as novas tecnologias que fazem parte de nossas vidas e, portanto, de nossas atividades diárias e do dia a dia dos alunos, como é o caso do celular, do computador etc, notamos que o videogame é, sem dúvida, uma das mais utilizadas pelas crianças e adolescentes. Isso nos motiva a começar a pensar em uma maneira de juntar o ensino do atletismo nas escolas, como o uso dos jogos de videogames por crianças e adolescentes.

Auxiliando esta reflexão, Franco (2014) registra que “a cultura corporal de movimento e os conteúdos da Educação Física podem ser complementados pela linguagem virtual, tão atraente às crianças e aos adolescentes, sem deixar de haver interações sociais” (p. 165). Nesse sentido, Franco (2014) considera ser esta uma ferramenta auxiliar na aprendizagem dos alunos.

Nota-se que, com o avanço das tecnologias, alguns videogames utilizam sensores de movimento, como é o caso do *Xbox 360*, que possui diversos jogos, entre eles o *Kinect Sports*, um jogo de esportes que inclui a modalidade esportiva atletismo. No caso deste videogame

notamos que este consegue captar a reação dos jogadores, reproduzindo-os virtualmente, transmitindo a sensação de realidade para aqueles que estão jogando. Assim, no caso do jogo de atletismo, para jogá-lo, é preciso realizar movimentos semelhantes aos do atletismo, de forma a simular o gesto de uma corrida, de um salto, de um arremesso ou de um lançamento por exemplo, já que integram esse jogo: a corrida de velocidade, o salto em distância, o lançamento do disco, o lançamento do dardo e a corrida com barreiras.

Além do *Kinect Sports (Xbox 360)*, muitos outros jogos virtuais podem ser utilizados pelas crianças e adolescentes, sendo que, em torno do atletismo, cabe uma pesquisa mais aprofundada, a fim de se averiguar as possibilidades pedagógicas a eles inerentes, afinal, como disse Moura Junior (2011), em entrevista para a revista Guia Fundamental I:

O uso de games como ferramenta pedagógica pode tornar a aula mais dinâmica e facilitar a aprendizagem. Com o videogame é possível trabalhar conteúdos específicos de determinadas disciplinas... (2011).

Vale lembrar que apesar do avanço tecnológico em relação à maneira de se jogar, ou seja, antigamente por controles e hoje apenas por sensores de movimentos, os jogos também se adaptaram as regras que mudaram no atletismo, junto com os avanços tecnológicos dos implementos e acessórios, os quais serão analisados nessa pesquisa, de modo a verificarmos as possibilidades pedagógicas de utilização desses jogos em aulas de Educação Física na escola.

2 - OBJETIVO

Identificar os jogos de videogames relacionados ao atletismo, analisando, em um deles, isto é, no *Kinect Sports (Xbox 360)*, as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial, a fim de se verificar suas possibilidades pedagógicas.

3 - METODOLOGIA

Esta pesquisa foi realizada em três etapas. Na primeira delas, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre os seguintes temas: o atletismo e seu ensino na escola; as tecnologias, em especial, os videogames como aliados do ensino do atletismo na escola, lembrando que:

A documentação bibliográfica constitui um acervo de informações sobre livros artigos e demais trabalhos que existem sobre determinados assuntos, dentro de uma área do saber. Sistemáticamente feito, proporciona ao estudante rica informação para seus estudos (SEVERINO, 2002, p. 39).

Na 2ª. etapa, foi realizada uma pesquisa exploratória, por meio da *internet*, para identificar os videogames existentes relacionados ao atletismo, como por exemplo: *Kinect Sports (Xbox360)*, *Beijin 2008 (PS3, Xbox)*, *Athen 2004 (PS2, PC)*, *Athletics Challenge (PC)*, entre outros.

Sobre a pesquisa exploratória, observamos que:

Essas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. Pode-se dizer que essas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado (GIL, 2008, p. 41).

Para realizar a pesquisa exploratória, utilizaremos a *internet* como instrumento de investigação, com base nos seguintes *sites* de busca: *Google* e *Google Acadêmico*, acervo memorial da Unesp de Rio Claro, o catálogo *Athena*, e o catálogo *P@rthenon*. Isso, inclusive, favorecerá o conhecimento sobre o número de trabalhos com esse tema, além de nos indicar o que há relacionado ao ensino do atletismo com base na utilização das tecnologias, afinal:

A *internet*, rede mundial de computadores, tornou-se uma indispensável fonte de pesquisa para os diversos campos de conhecimento. Isso porque representa hoje um extraordinário acervo de dados que está colocado à disposição de todos os interessados, e que pode ser acessado com extrema facilidade por todos eles, graças à sofisticação dos atuais recursos informacionais e comunicacionais acessíveis no mundo inteiro (SEVERINO, 2002, p. 133).

Após essa coleta de dados, os videogames foram analisados, sendo que apenas um foi selecionado para dar continuidade à pesquisa, de preferência um mais recente e atualizado.

Logo, após a seleção de um dos jogos de videogame, foi realizada a 3ª etapa, ou seja, uma análise minuciosa sobre as características apresentadas pelo jogo e aquelas inerentes à modalidade esportiva oficial verificando-se, por exemplo, a existência de regras, o

aparecimento dos implementos e/ou arbitragem, menção aos recordes ou outras informações sobre essa modalidade esportiva.

Ainda nesta 3^a. etapa, os dados foram organizados de forma a orientar o trabalho de professores de Educação Física com o videogame selecionado, verificando-se o quanto e como o mesmo é capaz de auxiliar no planejamento de uma aula de Educação Física, explicitando-se suas possibilidades pedagógicas.

4 – REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Com base na primeira etapa desta pesquisa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, visando reunir informações e aprofundar nossos conhecimentos em relação ao atletismo e seu ensino na escola; as tecnologias, em especial, os videogames como aliados do ensino do atletismo na escola.

4.1 – Provas oficiais do atletismo

Em linhas gerais, o atletismo corresponde a uma modalidade esportiva que:

[...] historicamente, se colocou e foi considerada como sendo a base de todas as demais, ou seja, por meio de suas exigências e trabalhos motores e físicos, possibilita que seus praticantes adquiram vivências que os preparam para os desafios cotidianos e também para as vivências junto às demais modalidades e manifestações da cultura corporal de forma geral (MATTHIESEN, 2014, p. 9)

Matthiesen (2014) ainda afirma que há muita coisa que devemos conhecer sobre o atletismo, “afinal, essa é uma modalidade esportiva disputada pelos homens desde os Jogos Olímpicos da Grécia Antiga e, pelas mulheres, desde os Jogos Olímpicos Modernos, realizados em Amsterdã, em 1928” (p. 13).

Oficialmente, o atletismo é composto por diversas provas, as quais merecem ser conhecida pelo professor de Educação Física para que possam ensiná-las na escola. São elas:

Quadro 1 - Provas oficiais do atletismo. M – Masculino e F – Feminino

Marcha atlética	20 km e 50 km (M)
Corridas rasas – Velocidade	100 m, 200 m, 400 m
Corridas rasas – Meio Fundo	800 m, 1.500 m
Corridas rasas – Fundo	5.000 m, 10.000m, maratona
Corridas com Obstáculos	3. 000 m
Corridas com Barreiras	100 m (F), 110 m (M), 400 m
Corridas de Revezamento	4 x 100 m, 4 x 400 m
Saltos	Salto em distância Salto triplo Salto em altura Salto com vara
Arremesso	Arremesso do Peso

Lançamentos	Lançamento do dardo Lançamento do disco Lançamento do martelo
Provas combinadas	Heptatlo (F), Decatlo (M)

Fonte: Adaptado de: MATTHIESEN, S. Q. Atletismo: Teoria e Prática. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007. v. 1.

Assim, o atletismo é definido oficialmente pela Confederação Brasileira de Atletismo como: “Provas atléticas de pista e de campo, corridas de rua, marcha atlética, corrida através do campo (‘cross country’) e corridas em montanha” (Confederação Brasileira de Atletismo, 2015, p. 3).

4.1.1. – Atletismo na escola

O atletismo é uma das modalidades mais antigas conhecidas pelo homem. Apesar disso, nota-se que tem aparecido muito pouco nas aulas dos professores de Educação Física. Esse ensino restrito tem como justificativa diversos motivos como: a falta de material, de espaço físico adequado, do interesse dos alunos e dos professores (MATTHIESEN, 2007).

Para que não se inviabilize o ensino dessa modalidade esportiva na escola, os professores deveriam recorrer aos seus conhecimentos e à bibliografia da área, de modo a organizarem uma aula que seja adequada ao ambiente escolar e que faça com que os alunos se interessem, criando condições para que o ensino do atletismo de fato ocorra.

É interessante notar que em alguns currículos estaduais para a Educação Física, o atletismo tem sido incorporado como um dos temas que devem ser abordados pelos professores em suas aulas. Exemplo disso, é o Currículo do Estado de São Paulo (São Paulo, 2012) que aborda o atletismo de acordo com o que demonstra o Quadro 2 que registra os anos/séries em que isso ocorre e os conteúdos e habilidades que os alunos devem atingir ao final do bimestre.

Quadro 2 – Conteúdo de atletismo do 7º ano de ensino fundamental.

6ª série/7º ano do Ensino Fundamental
Conteúdos – 1º Bimestre
<p>Tema 1 – Esporte.</p> <p>Modalidade individual: atletismo (corridas e saltos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Princípios técnicos e táticos • Principais regras • Processo histórico <p>Tema 3 – Organismo humano, movimento e saúde.</p> <p>Capacidades físicas: aplicações no atletismo e na atividade rítmica</p>
Habilidades
<p>Espera-se que ao completar este bimestre os alunos desenvolvam as seguintes habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar a importância da corrida em atividades da vida cotidiana • Distinguir as diferentes modalidades de saltos • Identificar as capacidades físicas acionadas nas provas de corrida e saltos do atletismo • Identificar alguns exercícios específicos que mobilizam as capacidades físicas acionadas no atletismo e nas danças folclóricas e regionais

Adaptado de: São Paulo (Estado). Secretaria da Educação. Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens códigos e suas tecnologias. São Paulo, 2012, v.2. Disponível em: <<http://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/782.pdf>>. Acesso em: 21 set. 2015.

Quadro 3: Conteúdo de atletismo do 8º ano do Ensino Fundamental.

7ª - série/8º ano do Ensino Fundamental
Conteúdos – 1º Bimestre
<p>Tema 1 – Esporte</p> <p>Atletismo (corridas, arremessos e lançamentos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Princípios técnicos e táticos, principais regras, processo histórico <p>Tema 3 – Organismo humano, movimento e saúde</p> <p>Capacidades físicas: aplicações no atletismo e na luta</p>
Habilidades
<p>Espera-se que ao completar este bimestre os alunos desenvolvam as seguintes habilidades</p>

- Identificar diferentes possibilidades de saltar obstáculos e relacioná-las com a evolução das técnicas das corridas atuais
- Identificar ajustes na corrida e posicionamento do corpo para ultrapassar barreiras e obstáculos em diferentes alturas
- Identificar e explicar princípios técnicos relacionados às provas de corridas com barreiras e obstáculos
- Identificar os princípios técnicos relacionados às provas de arremesso e lançamentos
- Identificar diferentes formas de arremesso e lançamentos
- Reconhecer diferenças e semelhanças entre as três modalidades de lançamentos
- Identificar exercícios específicos que mobilizem as capacidades físicas acionadas no atletismo
- Identificar as implicações das capacidades físicas predominantes nas provas de barreiras e obstáculos, arremessos e lançamentos.

Adaptado de: São Paulo (Estado). Secretaria da Educação. Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens códigos e suas tecnologias. São Paulo, 2012, v.2. Disponível em:<<http://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/782.pdf>>. Acesso em: 21 set. 2015.

Com base no Quadro 2 e 3, observamos que o atletismo nas escolas estaduais do Estado de São Paulo está previsto para ser ensinado no primeiro bimestre dos 7º e 8º anos, sendo que as corridas e saltos devem ser ensinadas no 7º e as corridas, arremesso e lançamentos, no 8º ano. A proposta é que, em ambos os anos/séries, os temas a serem abordados pelos professores sejam: os princípios técnicos e táticos, principais regras e o processo histórico. Para, além disso, espera-se que no trato do tema “Organismo humano, movimento e Saúde”, o atletismo seja relacionado com as capacidades físicas.

Ainda que haja essa orientação para o ensino do atletismo nas escolas, Matthiesen (2005) enfatiza a importância da disposição do professor em fazê-lo, adaptando um local adequado para o ensino, adaptando os materiais a serem utilizados, entre outras coisas que disponibilizam o ensino desta modalidade esportiva.

4.2 - Tecnologias, atletismo e Educação Física Escolar

Dada à inserção das tecnologias em nosso dia a dia, observamos, com base em Germano (2011), as constantes transformações que ocorrem em nossa sociedade, ou seja: “Mudam-se os costumes, os valores, as necessidades, as exigências, dessa forma fazendo com

que nos habituemos a esses novos padrões de vida, que de certa forma somos obrigados a nos moldar a esse perfil” (p. 18).

Nesse mesmo sentido, Franco (2014) reforça a importância das mídias ressaltando a importância da tecnologia na sociedade atual, afirmando sua influência para se ultrapassar qualquer tipo de fronteira.

Relacionando, portanto, as tecnologias ao ambiente escolar, verificamos que é comum se observar que as aulas convencionais são consideradas, muitas vezes, como ultrapassadas (MORAN, 2000), sobretudo, por não incorporarem as tecnologias.

Pensando nisso, poderíamos lançar a seguinte questão: Por que não utilizar as novas tecnologias para ensinar na sala de aula? Por que não utilizá-las em aulas de Educação Física?

Essa relação entre as tecnologias e a Educação Física é reforçada em Ginciene (2012), quando o mesmo aponta que “[...] é possível ter contato com uma modalidade esportiva por meio de um videogame, de jornais televisivos, de propagandas, de revistas, de programas de rádio e televisão, de *sites*, de *blogs*, de redes sociais, de jogos virtuais, de vídeos etc” (p. 135).

Outro aspecto importante e que corrobora para essa relação entre o ensino e as tecnologias é a seguinte:

As tecnologias de informação voltadas para a educação se apresentam como possibilidade de melhora no ensino, lembrando que ensino se trata de uma organização didática para auxiliar os alunos na compreensão de cada matéria. Porém, para atingir tal objetivo faz-se necessário que os professores tenham o mínimo de noções básicas em relação às novas tecnologias associadas à educação (GERMANO, 2011, p.19).

Para Carvalho (2013), as tecnologias mais novas podem ser utilizadas nas escolas, da mesma maneira que as tecnologias mais antigas, como caderno, lápis e lousa. Porém, essas novas tecnologias, fazem com que os professores passem a utilizar outras ferramentas pedagógicas e tecnológicas para ensinar, tais como: as imagens, os vídeos, a *internet*, *blogs*, os jogos e os videogames.

Com base nessas ideias, verificamos que o uso de materiais diferentes para o ensino da Educação Física acaba sendo uma proposta desafiadora que pode proporcionar ao professor uma ampliação de seu espaço de trabalho, para além da quadra esportiva. Assim, poderá trabalhar de uma maneira diferente para ensinar as modalidades esportivas, utilizando, por exemplo, as tecnologias, como é o caso do videogame.

Muitas vezes, a falta de interesse dos alunos acaba sendo grande devido ao pouco conhecimento e interesse de algumas modalidades esportivas, devido ao pequeno destaque

dado a algumas modalidades esportivas na mídia, que só as enfatizam quando algo surpreendente acontece, como um título inusitado para o Brasil ou a superação de um recorde, por exemplo. Mais do que isso, nota-se que a divulgação dessas informações fica ainda restrita, se considerarmos que algumas dessas reportagens, sobre Campeonatos Mundiais, por exemplo, são transmitidas por canais pagos cujo acesso é restrito.

Por outro lado, o videogame é um tipo de mídia que aborda, entre outras coisas, o atletismo. Esse se mostra, portanto, como uma importante ferramenta para auxiliar os professores a trabalharem com o atletismo na escola.

Isso é reforçado pelo interesse dos alunos pelos videogames, pela facilidade de acesso e por ser uma tecnologia bastante atual. Diante disso, essa ferramenta se mostra como mais uma alternativa para os professores começarem a ensinar o atletismo de maneira simples e prática, sem utilizar um espaço muito grande, nem depender de materiais específicos da modalidade.

4.2.1. Videogame e atletismo

Os videogames, desde décadas passadas, já trabalhavam com o atletismo, modalidade pouco conhecida pelos alunos e pouco trabalhada pelos professores.

Com o passar dos anos, os videogames passaram por grandes avanços tecnológicos, entre eles, ocorreram alterações nos gráficos, no modo de jogar etc. Ultimamente:

A medida que ocorria esse progresso tecnológico, transformações na interação do usuário ao jogo iam ocorrendo, até chegar a criação de jogos que utilizavam movimentos do corpo humano, mimetizando ações que antes só eram possíveis de serem concretizadas por intermédio dos *mouses*, teclados, controles ou *joysticks* (REIS 2008 apud SALGADO, 2015, p. 2)

Com esses avanços, nota-se que em muitos videogames atuais é necessário que o indivíduo realize o movimento para poder jogar, tendo uma participação mais ativa do jogador, criando o conceito de “*exergames*”, mencionado por Salgado (2015).

Investigando esse termo com base em diferentes autores (SINCLAIR; HINGSTON; MASEK; 2007; REIS; CAVICHIOLLI, 2008 apud SALGADO 2015) notamos que os: “*exergames* combinam exercício físico ao videogame, permitindo que o fascínio pelos *games* seja tão proveitoso quanto a própria prática de atividade física” (p. 2).

Logo, esses “*exergames*” poderiam ser uma boa alternativa para o ensino do atletismo por parte do professor de Educação Física, se considerarmos que esta poderia ser uma maneira interessante de ensinar essa modalidade esportiva nas aulas, chamando a atenção dos alunos,

fazendo com que eles aprendam de uma forma interessante e divertida. Afinal, destaca Silveira & Torres (2007) apud Salgado (2015): “Os *exergames* não poderiam deixar de estar presentes no ambiente escolar, sendo uma parcela significativa da cultura e um componente importante da sociedade tecnológica, na qual nos inserimos hoje” (p. 4).

Dentre os *exergames*, um que pode ser facilmente trabalhado pelos professores nas aulas de Educação Física é o *Kinect Sports* do *Xbox 360*, já que é uma tecnologia muito atual e contém a modalidade atletismo dentro dele, facilitando assim, que se explore suas possibilidades pedagógicas nas aulas de Educação Física.

Entretanto, lembra Carvalho (2013), esse tipo de jogo não é simplesmente para ser jogado pelos alunos sem nenhuma contextualização, mas, deve servir como um recurso para o professor, de forma que o mesmo proponha reflexões e traga informações aos alunos, tirando e esclarecendo as dúvidas no decorrer da partida.

5 – RESULTADOS

A partir do desenvolvimento da primeira etapa desta pesquisa (revisão bibliográfica), em que desenvolvemos uma pesquisa bibliográfica que nos levou a uma aproximação com o tema, aprofundando no conhecimento de alguns autores da área, nos dedicamos, à segunda etapa deste trabalho, em que foi realizada uma pesquisa exploratória, por meio da *internet*, na qual identificamos os videogames existentes relacionados ao atletismo, dando origem ao Quadro 4.

Cabe observar que o Quadro 4 foi organizado com base nos resultados de pesquisa realizada na *internet*, por meio das palavras-chaves: “atletismo” e “videogame”.

Para essa pesquisa, também foram utilizados alguns termos como “jogos digitais” e “games”, já que, de acordo com Franco (2014) baseado em Salen e Zimmerman (2004): “Os termos são utilizados de forma indiscriminada por vários autores” (p. 22), o que justifica a utilização de nomenclaturas tais como: “jogos digitais, videogame (tudo junto) ou game, por serem bem aceitas em diversas comunidades acadêmicas” (FRANCO, 2014, p. 22).

Observando o Quadro 4, notamos que foram localizados 9 jogos de videogame relacionados ao atletismo, os quais foram expostos com base em uma breve descrição, tipo de consoles e ano de lançamento.

Quadro 4 – Videogames relacionados ao atletismo.

1. Nome ou Título: Decathlon

Breve descrição: Videogame mais antigo sobre atletismo, contendo as seguintes provas: 100 metros rasos, salto em distância, arremesso do peso, 110 metros com barreiras, lançamento do disco, lançamento do dardo, 400 metros rasos, salto com vara, salto em altura e 1500 metros rasos.

Console: Atari.

Lançamento: 1983.

2. Nome ou Título: *International Track & Field 2000*

Breve descrição: Videogame de atletismo com provas de: 100 metros rasos, 110 metros com barreiras, salto triplo, salto em distância, salto com vara, salto em altura, lançamento do martelo e lançamento do dardo.

Console: Nintendo 64, PlayStation, Game Boy Color, Playstation 2, Sega Dreamcast.

Lançamento: 2000.

3. Nome ou Título: Athens 2004

Breve descrição: Apresenta provas de atletismo disputadas nos Jogos Olímpicos de Atenas, em 2004, tais como: 100, 200, 400, 800, 1500 metros rasos, 100 e 110 metros barreiras, salto em distância, salto em altura, salto triplo, salto com vara, arremesso do peso, lançamento do disco e lançamento do dardo.

Console: Playstation 2, Computador.

Lançamento: 2004.

4. Nome ou Título: Mario & Sonic at the Olympic Games

Breve descrição: Apresenta diferentes modalidades dos Jogos Olímpicos de Pequim-2008, contendo provas do atletismo, tais como: 100m rasos, 110m e 400m com barreiras, revezamento 4x100m, salto em altura, salto em distância, salto triplo, salto com vara, lançamento do dardo e lançamento do martelo.

Console: Nintendo Wii, Nintendo DS.

Lançamento: 2007.

5. Nome ou Título: Beijing 2008

Breve descrição: Apresenta provas do atletismo disputadas nos Jogos Olímpicos de Pequim, em 2008, tais como: 100 metros rasos, 200 metros rasos, 400 metros rasos, 800 metros rasos, 1500 metros rasos, 100 metros com barreiras, 110 metros com barreiras, salto em distância, salto em altura, salto com vara, salto triplo, arremesso do peso, lançamentos do disco, lançamento do martelo e lançamento do dardo.

Console: Xbox, PS3, PC.

Lançamento: 2008.

6. Nome ou Título: World Championship Games: Track & Field Event

Breve descrição: Apresenta algumas provas olímpicas, tais como a corrida de 100 metros, salto em distância, salto em altura, 110 metros com barreiras, lançamento do disco, salto com vara, lançamento do dardo, 400 metros rasos, 1500 metros rasos, lançamento do martelo.

Console: Nintendo DS.

<p>Lançamento: 2009.</p>
<p>7. Nome ou Título: Athletics Challenge</p> <p>Breve descrição: Videogame com provas do atletismo, tais como: 100, 200, 400 metros rasos, 800 metros, 1500 metros, 100 metros com barreiras, revezamento 4x100 metros, salto em distância, salto em altura, salto triplo, salto com vara, arremesso do peso, lançamento do disco e lançamento do dardo.</p> <p>Console: Nintendo Wii, Playstation 3, <i>Xbox</i>, Computador.</p> <p>Lançamento: 2010.</p>
<p>8. Nome ou Título: <i>Kinect Sports</i></p> <p>Breve descrição: Jogado sem controle, mas, apenas com movimentos corporais, esse videogame permite ao jogador a vivência de algumas provas do atletismo, tais como: 100 metros rasos, corrida com barreiras, lançamento do dardo, lançamento do disco e salto em distância.</p> <p>Console: <i>Xbox 360</i>.</p> <p>Lançamento: 2010.</p>
<p>9. Nome ou Título: Mario & Sonic at the London 2012 - Olympic Games</p> <p>Breve descrição: O videogame trata Jogos Olímpicos de 2012, em Londres, contendo provas do atletismo, tais como: 100m rasos, 110 e 400m com barreiras, revezamento 4x100m, salto em altura, salto em distância, salto triplo, salto com vara, lançamento do dardo e lançamento do martelo.</p> <p>Console: Nintendo Wii.</p> <p>Lançamento: 2011.</p>

Analisando o material coletado, identificamos que, em linhas gerais, os 9 videogames mencionados têm em comum o fato de:

- Tratarem de provas oficiais do atletismo;
- Com exceção do jogo *Decathlon* de 1983, todos os outros foram lançados entre 2000 e 2011;
- Quanto ao console, cinco jogos são da Nintendo, três do *Xbox*, um do Atari, quatro do Playstation e dois para computadores;

- Quatro dos nove jogos analisados, foram lançados devido aos Jogos Olímpicos;
- Todos os jogos contêm, no mínimo, cinco provas do atletismo e, no máximo, quinze provas;
- Todos os jogos contêm, pelo menos, uma corrida, um salto, um arremesso e um lançamento.

Entretanto, analisando-se mais detalhadamente o *Kinect do Xbox 360*, objeto desta pesquisa, identificamos que este se diferencia dos demais, como veremos a seguir, por:

- Não ter necessidade de utilizar o controle para jogar;
- Basear-se na realização de movimentos corporais;
- Ter o gráfico do jogo em 3D, permitindo uma visão mais ampla das provas;
- Conter apenas cinco provas do atletismo, embora permita um entendimento completo de cada uma das provas, apesar de algumas fragilidades que serão analisadas posteriormente;
- Ser um videogame atual e muito popular, motivando o acesso por parte de crianças, jovens e adultos.

5.1 – Seleção do videogame e suas possibilidades pedagógicas

Para a definição do videogame a ser analisado nesta pesquisa, utilizamos como critério: a abordagem de provas do atletismo; a necessidade de realização de movimentos corporais relacionados às provas do atletismo durante a realização do jogo; a atualidade do ano de lançamento e a avaliação positiva em *sites* de vendas e/ou críticas, tais como: *jogos.uol*, *extra*, *tecmundo*, *pontofrio* e *youtube*.

Com base nestes critérios, selecionamos para análise e registro de possibilidades pedagógicas do *Kinect Sports do Xbox 360*.

É fato que foi grande a repercussão do videogame *Kinect Sports do Xbox 360* por ocasião de seu lançamento, tornando-se rapidamente popular entre aqueles que a ele tiveram acesso, devido ao avanço tecnológico na forma de jogar, já que o movimento realizado pelo jogador é captado pelo *Kinect* e transmitido por meio de sensores para o videogame, sem que haja a utilização de controles, mas, apenas o movimento dos jogadores, fato que não ocorria, até então, em outros videogames.

Esse videogame pode ser jogado por 1 ou até 4 jogadores, sendo que a faixa de preço para compra está, atualmente (setembro/2015), em torno de R\$ 50,00 até R\$ 60,00. Entretanto, para se jogar esse videogame, é necessário que a pessoa possua o aparelho *Kinect*, cujo valor atual encontra-se por volta de R\$ 500,00.

Esse videogame, segundo o *site* oficial do *Xbox*, o *Kinect* utiliza “um sensor de movimento para rastrear seu corpo inteiro. Enquanto você joga, não são apenas suas mãos e dedos, é você por completo que participa do jogo. Isso significa que para você jogar é só levantar do sofá e se divertir”. Ou seja, enquanto o jogador joga, o *site* do *Xbox* diz que “quando você se mover para a esquerda, para direita ou pular, o sensor vai processar o movimento e transferir para o jogo. ”.

As instruções e o *site* do *Kinect Sports* do *Xbox 360*, recomendam que, para jogá-lo, é preciso que o indivíduo se veja por inteiro, ou seja, dos pés à cabeça. Assim, caso o indivíduo esteja jogando sozinho, recomenda-se o seguinte: “fique a uma distância do sensor, e para dois jogadores, vocês devem ficar um pouco mais afastados. Isso permitirá que o sensor do *Kinect* rastreie você da maneira mais precisa para jogar”. (Retirado de *Xbox.com*, acesso em: 23 de set de 2015)

Outro motivo que nos ajudou na escolha desse videogame foi que durante a participação de crianças de escolas públicas nas “Visitas à pista de atletismo” e nas “Exposição de imagens”, realizadas pelo Grupo de Estudos Pedagógicos e Pesquisa em Atletismo – GEPPA, da Unesp de Rio Claro, por meio do Projeto de Extensão “Atletismo para crianças e jovens”, percebemos que quando citado o atletismo ou alguma de suas provas, os alunos das escolas públicas de Rio Claro e região, muitas vezes não os conheciam, nem os haviam visto pela televisão ou *internet*. Entretanto, quando mencionado que o atletismo integra o videogame *Kinect Sports* do *Xbox 360*, alguns participantes mencionavam que o conheciam, fato que demonstrou que, de alguma forma, ou melhor, com auxílio deste videogame, os alunos conheciam algo relacionado ao atletismo, o que colaborou na escolha deste videogame como objeto de análise nesta pesquisa.

No quadro 5, observamos algumas informações gerais como: nome, descrição, console e ano de lançamento do videogame *Kinect Sports* do *Xbox 360*.

Quadro 5 - Descrição do jogo *Kinect Sports* do *Xbox 360*.

1. Nome ou Título: *Kinect Sports*

Breve descrição: Jogado sem controles, apenas com movimentos corporais, permite ao jogador a vivência de algumas provas do atletismo, como: 100 metros rasos, corridas com barreiras, lançamento do dardo, lançamento do disco e salto em distância.

Console: *Xbox 360*

Lançamento: 2010

Nos quadros 6 a 10, foi feita uma análise de cada uma das provas contidas no videogame. Essa análise foi feita de acordo com a descrição da prova, a forma de jogar (exposta pelo videogame), a forma com que a prova se inicia e termina e uma análise geral do videogame em si.

5.1.1. Corrida de Velocidade

Quadro 6 - Análise da Corrida de Velocidade do videogame.

PROVA: Corrida de velocidade (100m rasos)

DESCRIÇÃO DA PROVA: A corrida dos 100m rasos, neste jogo não começa com a saída baixa, apesar de haver bloco de partida, sendo que, diferente do que ocorre em competições oficiais de atletismo, os competidores fazem a saída em pé (saída alta) assim que o árbitro dá a ordem de largada. Após a largada, os atletas correm cada um na sua raia até a linha de chegada, como na prova oficial. O recorde mencionado pelo videogame é de 12'', sendo que o recorde atual masculino é de 9'58'' e o recorde feminino é de 10'49''.

FORMA DE JOGAR: Para correr, o jogador deverá apenas levantar o joelho e correr no lugar.

INICÍO DA PROVA: Assim que se escuta o comando de largada, o jogador deverá correr no lugar, com os joelhos levantados até que o atleta chegue à linha de chegada. Não é preciso fazer nenhum movimento específico para a largada.

ANÁLISE DO VIDEOGAME: Nos 100 metros rasos, a largada é feita por meio da saída baixa com os pés apoiados no bloco de partida, enquanto que neste jogo, os atletas fazem a saída alta, em pé. Em ambos os casos, os atletas correm em sua própria raia até a linha de chegada. Nessa prova, o recorde é de 12'', sendo que no ano em que o videogame foi lançado o recorde masculino era de 9,69'' e pertencia a Usain Bolt. Hoje, o recorde dos 100 metros rasos é 9,58'' e pertence ao jamaicano Usain Bolt, enquanto o feminino é de 10'49'' pertencendo a Florence Griffith-Joyner. Nessa prova, quando o movimento é feito corretamente, é possível muitas vezes, fazer um tempo menor que o recorde oficial atual.

Analisando a prova da corrida dos 100 metros rasos apresentada pelo videogame e uma prova oficial disputada atualmente em competições de atletismo, nota-se que há certa fragilidade em relação aos aspectos relacionados às regras.

Por exemplo, segundo Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 58): “Em corridas até e inclusive os 400m [incluindo a primeira etapa dos 4x200m, 4x400m e Revezamento Medley], é obrigatório a saída em posição agachada e o uso de blocos de partida”, enquanto que na prova do videogame analisado nota-se que não há obrigatoriedade na utilização do bloco de partida, tanto que, o jogador, ao dar a partida, não precisa executar a saída baixa propriamente dita. O videogame apenas indica o movimento de corrida no lugar,

elevando os joelhos. Isso, de certa forma, pode comprometer o entendimento do aluno acerca do início da prova de uma corrida de velocidade, já que, pelo o jogo a regra é uma, mas, oficialmente, a regra é outra.

Entretanto, o jogo respeita as regras oficiais, no que se refere à realização da prova de corrida de velocidade em uma raia pré-definida. Ou seja, assim como no jogo, de acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo (2015): “Em todas as corridas realizadas em raias marcadas, cada Atleta deverá manter-se em sua raia designada do início ao fim. Isso se aplica a qualquer parte de uma prova corrida em raias marcadas” (p. 59).

De acordo com Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 58), “em corridas até e inclusive 400m [incluindo 4x200m, 4x400m e Revezamento Medley conforme a Regra 170.1], será: ‘Às suas marcas’ e ‘Prontos’”, enquanto que no jogo, o árbitro, em inglês, menciona, apenas, o comando de: “Às suas marcas”.

Com base nessas observações e pensando na utilização deste videogame em aulas de Educação Física, o professor poderá abordar, por exemplo: como utilizar o bloco de partida, já que este, mesmo que rapidamente, aparece antes do início da prova no videogame.

Embora a saída baixa não seja obrigatória no videogame, para iniciar a corrida, o jogador conseguirá fazê-la, o que pode ser um incentivo para que os alunos apliquem conhecimentos adquiridos em aulas de Educação Física durante a realização do jogo.

Para além disso, o professor poderá aproveitar para explicar como é feita a saída alta utilizada em corridas de meio fundo e fundo, já que esta é a forma pela qual o corredor inicia a corrida no videogame.

Com base nas imagens relacionadas à pista de atletismo apresentadas pelo videogame, o professor poderá ensinar sobre o local em que é disputada a prova dos 100 metros rasos, enfatizando, por exemplo, o porquê da existência das raias em provas como esta.

Pensando na parte técnica da corrida, em que o atleta deve erguer seus joelhos para correr, nota-se que o videogame, no que se refere à corrida dos 100 metros rasos, pode ser bastante útil. Consultando-se a bibliografia da área, nota-se que este é um aspecto importante, já que: “Alguns educativos são mais utilizados por velocistas, por barreiristas e por saltadores durante seus treinamentos” (MATTHIESEN, 2007, p.39), como é o caso da elevação dos joelhos, própria do *skipping*. Isso pode favorecer a execução do movimento da corrida, quando da realização em aulas práticas de Educação Física que envolvam as corridas de velocidade, por exemplo.

A discussão sobre o recorde da prova poderá ser realizada com base na comparação entre o recorde oficial (masculino ou feminino) e o tempo registrado pelo jogador durante o

jogo. Durante a partida, o professor poderá solicitar aos alunos que anotem quais são as diferenças das regras que eles visualizaram durante a execução do jogo, comparando-as com as regras oficiais da prova, por exemplo.

5.1.2 Lançamento do Dardo

Quadro 7 - Análise do Lançamento do Dardo do videogame.

PROVA: Lançamento do dardo

DESCRIÇÃO DA PROVA: No jogo, o atleta corre em linha reta, com o dardo na mão preferida, esquerda ou direita, escolhida por quem está jogando. Quando o jogador faz o movimento de lançar, movimentando o braço para trás e para frente, por cima do ombro, o atleta do jogo lança o dardo. No jogo, o recorde é de 46 metros, enquanto o recorde atual é de 98,48 metros e pertence a Jan Zalezny em 1996 e o feminino é de 72,28 metros pertencendo a Barbora Spotáková.

FORMA DE JOGAR: O jogador deve escolher com qual dos braços será feito o lançamento (esquerdo ou direito). Deve-se correr no lugar, com os joelhos levantados até que o chão fique verde, significando que o jogador deve fazer o movimento de lançar. Se essa área verde for ultrapassada, o lançamento é considerado falho. Quanto melhor o movimento, mais longe o dardo irá.

INÍCIO DA PROVA: O jogador apenas corre no lugar com os joelhos levantados e lança o dardo quando a cor verde (área de lançamento) aparecer no chão.

ANÁLISE DO VIDEOGAME: Na prova oficial, o atleta começa correndo em linha reta e faz a passada cruzada antes de realizar o lançamento. No jogo, o atleta apenas corre em linha reta. No jogo, o recorde é de 46 metros, sendo que no ano em que este jogo foi lançado, o recorde masculino já era de 98,58 metros, pertencendo a Jan Zalezny.

Cabe destacar que, desde o início da prova, o videogame repete, muitas vezes, instruções para se *arremessar* o dardo, quando o correto seria *lançar* o dardo, já que arremesso é apenas o do peso (MATTHIESEN, 2007). Esse fato poderia ser facilmente corrigido pela intervenção do professor que poderia explicar as diferenças entre um e outro.

Analisando a prova no que se refere às regras, nota-se que assim como prevê a regra oficial do lançamento do dardo – ou seja, que: “Um lançamento é válido somente se a cabeça metálica do dardo tocar o solo antes que qualquer outra parte” (Confederação Brasileira de Atletismo, 2015, p.88) – o jogo demonstra que o dardo, ao tocar o solo do setor de queda, toca sua cabeça metálica primeiro. Entretanto, pela regra oficial, não há necessidade de que o dardo finque no solo, como demonstra o jogo, basta apenas que ele toque a cabeça metálica primeiro.

De acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p.88), o:

[...] dardo deve ser seguro na empunhadura somente com uma das mãos. Será lançado por sobre o ombro ou acima da parte superior do braço de lançamento e não deve ser lançado com movimentos rotatórios. Estilos não ortodoxos não são permitidos (p. 88).

No jogo, nota-se que é permitido que o jogador utilize movimentos não ortodoxos, como, por exemplo, realizar o lançamento de baixo para cima, fato que merece uma observação por parte do professor, já que, pela regra oficial, “Estilos não ortodoxos não são permitidos.” (Confederação Brasileira de Atletismo, 2015, p.88)

Além disso, Matthiesen (2007, p. 151) enfatiza a importância de se segurar o dardo “pelo tipo de empunhadura escolhida, mantendo-o acima do ombro da mão dominante, na altura da cabeça ou um pouco mais acima, o lançador dará início à corrida de aproximação, dentro do corredor do lançamento do dardo”. Esse mesmo processo ocorre no videogame, sendo que esses aspectos técnicos e da regra podem ser reforçados quando da realização do jogo e/ou em aulas de Educação Física.

Outro erro que pode ser evidenciado neste jogo, está relacionado ao número de tentativas na fase classificatória. Segundo a Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 90): “No salto em distância e cada uma das provas de arremesso/lançamentos, serão permitidas somente 3 tentativas a cada Atleta”. Nessa prova do videogame, quando o dardo não ultrapassa o arco do setor de lançamento, é dada mais uma chance para a realização do lançamento, permitindo ao jogador mais que 3 tentativas. Numa competição oficial, isso apenas ocorreria caso houvesse menos que 8 participantes, os quais, segundo Matthiesen (2007), teriam, então, possibilidade de executar 6 tentativas, disputando a final da prova.

No videogame, o jogador deverá correr antes de realizar o movimento de lançamento, mas, caso ultrapasse a área indicada no visor, seu lançamento será invalidado. Isso respeita a regra oficial da prova, ou seja: “O lançamento deverá ocorrer sem que o lançador ultrapasse o arco do setor de lançamento (de madeira ou metal) fixado no solo ao final do corredor” (MATTHIESEN, 2007, p. 156).

Outro ponto que invalida o lançamento no videogame é quando o dardo ultrapassa o setor de queda. Na regra oficial da prova, observamos que:

A cabeça do dardo obrigatoriamente deverá cair dentro do setor de queda de modo que a medição ocorrerá a partir do local em que a ponta de metal tocar o solo pela primeira vez até a borda interna do arco ao longo de uma linha que vai desde o local de queda até o centro do círculo de que o arco faz parte (MATTHIESEN. 2007, p.156)

Assim, o videogame reforça a importância de que o dardo caia dentro do setor de queda para validar o lançamento, conforme ocorre em provas oficiais de atletismo.

Pensando nas possibilidades pedagógicas relacionadas à utilização desta prova do videogame em aulas de Educação Física, o professor poderia ensinar, por exemplo, as três empunhaduras existentes no dardo (estilo garfo, estilo finlandesa e estilo americano) e pedir para que o aluno utilize uma delas durante a realização da prova.

Poderá, também, ensinar a passada cruzada, solicitando aos alunos que a realizarem durante a corrida de aproximação. Além disso, poderá comparar o movimento da passada cruzada com o movimento da corrida, solicitado pelo videogame, que não contempla a passada cruzada antes do lançamento.

O professor deverá ensinar aos alunos apenas os estilos permitidos pelas regras oficiais, excluindo os estilos não ortodoxos, conforme prevê a regra oficial da prova, conforme mencionamos anteriormente.

Além disso, durante as aulas pode-se fazer referência ao recorde atual da prova, isto é, de 98,48m, pertencente a Jan Zalezny (masculino) e de 72,28m, pertencente a Barbora Spotáková (feminino), relacionando-os ao recorde mencionado pelo jogo, a fim de discutir as diferenças existentes entre eles.

Uma outra opção pedagógica é solicitar, durante a partida do videogame, que os alunos anotem as diferenças entre as regras, a execução, o estilo da corrida, o local de lançamento, as diferenças no dardo, etc.

5.1.3 Salto em Distância

Quadro 8 - Análise do Salto em Distância do videogame.

PROVA: Salto em distância.

DESCRIÇÃO DA PROVA: Não é preciso esperar o sinal do árbitro para começar a correr e a saltar. O jogo tem início com o atleta pronto para realizar o salto em distância. Nessa prova, os movimentos demonstram ser bem fieis aos da prova oficial do salto em distância. Ao chegar perto da tábua de impulsão, o videogame mostra o atleta fazendo o salto, ou seja, realizando o estilo grupado jogando os braços e pernas para frente, caindo na caixa de areia. O videogame não menciona um recorde a ser conquistado, assim, o primeiro salto que o jogador realizar corretamente, será considerado como o novo recorde atual.

FORMA DE JOGAR: Para correr, o jogador deve apenas levantar o joelho e correr no lugar. Para saltar, é preciso utilizar os dois pés, saltando para cima quando o chão ficar verde.

INÍCIO DA PROVA: O jogador não precisa fazer o movimento do salto para frente. Deve, apenas, saltar para cima quando o chão ficar verde (área de salto).

ANÁLISE DO VIDEOGAME: Na prova oficial do salto em distância, o atleta corre pelo corredor de saltos, até chegar na tábua de impulsão, sendo que com a “perna de impulsão”, ele salta em direção a caixa de areia realizando um dos estilos do salto (grupado, arco ou *hitch kick*). No jogo, o atleta também realiza o impulso com uma das pernas, porém o jogador que controla o atleta pode saltar com as duas ou com apenas uma, já que o importante é o movimento do salto. Outra diferença, é que o jogador deve saltar apenas para cima e não para frente como ocorre em provas oficiais. Não há menção ao recorde oficial de 8,95 metros, pertencente a Mike Powell e de 7,52 pertencente a Galina Christyakova, fato que poderia ser abordado pelo professor.

No videogame, quando chega a hora do salto ser realizado, o chão do corredor fica verde. Caso o jogador não salte nessa hora, o atleta passa pela tábua de impulsão e falha em seu salto. De acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 76) “ao dar impulsão ele toca o solo além da linha de impulsão com qualquer parte de seu corpo, quer passe correndo sem saltar quer no ato de saltar”, reforçando, portanto, que o salto será invalidado, assim como ocorre no videogame.

No videogame, pode ser observado que após a realização do salto, o atleta deixa a caixa de areia pela frente, reforçando a regra oficial que prevê que:

Quando deixar a área de queda, o primeiro contato de um Atleta com os pés na borda ou no solo do lado de fora, deverá ser o mais afastado da linha de impulsão do que a marca mais próxima na areia (que pode ser qualquer marca feita em desequilíbrio completamente dentro da área de queda e ao retornar volta mais perto da linha de impulsão que a marca inicial na queda) (Confederação Brasileira de Atletismo, 2015, p.78).

No videogame, quando o atleta chega na tábua de impulsão, ele salta com uma das pernas e cai na caixa de areia. De acordo com Matthiesen (2007, p. 111): “A partir da corrida

de velocidade, o saltador deverá concentrar-se na realização da impulsão, sempre com a perna mais forte e, de preferência, sobre a tábua de impulsão a partir da qual será feita a medição”.

Outro ponto a ser destacado é que, no videogame, o atleta realiza o movimento do salto passada no ar ou *hitch kick*, o qual pode ser assim descrito:

A partir de um movimento de alternância entre pernas e braços após a impulsão, o saltador realiza uma passada e meia no ar (alguns saltadores chegam a realizar duas passadas e meia) antes de finalizar o salto com a queda. (MATTHIESEN, 2007, p. 110).

Tendo em vista essas observações, concluímos que as imagens do videogame são bastante fiéis às de uma prova oficial do salto em distância, embora no jogo não seja preciso executar o salto em distância apenas com uma das pernas, como previsto na regra oficial. Ou seja, durante o jogo é possível fazer a impulsão utilizando ambas as pernas, fato este que também deve ser mencionado pelo professor.

Durante a partida de videogame, o professor poderá solicitar aos alunos que anotem quais são as diferenças das regras que eles encontraram durante a execução, tais como: local de salto, arbitragem, movimento/estilo de salto etc.

5.1.4 Lançamento do Disco

Quadro 9 - Análise do Lançamento do Disco no videogame.

PROVA: Lançamento do disco

DESCRIÇÃO DA PROVA: Nessa prova, o lançamento do disco é feito de forma bem simples, sendo que o jogador apenas o lança a partir de um movimento realizado para frente e para trás. A prova ocorre dentro da gaiola de proteção. O recorde da prova no jogo é de 38 metros, enquanto que o recorde mundial masculino é de 74,08 metros e pertence a Jurgen Schult, enquanto que o feminino é de 76,80 e pertence a Gabriele Reinsch.

FORMA DE JOGAR: O jogador deve escolher com qual dos braços prefere realizar o movimento. Após isso deve realizar o balanceio, movimentando os braços de um lado para o outro (como na prova oficial) para lançar o disco.

INÍCIO DA PROVA: O jogador não precisa fazer o movimento correto do lançamento do disco. Deve, apenas, realizar o balanceio de um lado para o outro, de forma rápida. Se o braço estiver muito baixo, o disco sairá de maneira errada, podendo queimar a tentativa e/ou bater na gaiola.

ANÁLISE DO VIDEOGAME: Assim como no jogo, na prova oficial, o atleta entra por trás do setor de lançamento para realizar o lançamento. Ele realiza o balanceio, se prepara para realizar o giro rapidamente e lançar o disco no campo, para fora da gaiola, estendendo seu braço. No jogo, o atleta não realiza esses giros, apenas o balanceio do braço e lança o

disco para o campo. O recorde que deveria ser mostrado no jogo, deveria ser o de 74,08 metros masculino ou o de 76,80 feminino e não o de 38 metros.

Assim como ocorre no lançamento do dardo, mencionado no videogame como “arremesso” do dardo, a prova do lançamento do disco aparece no videogame como “arremesso de disco”, fato que poderia ser corrigido por meio da intervenção do professor.

No videogame, essa prova ocorre dentro da gaiola de proteção, o que valoriza o ensino correto dessa prova, prevendo os cuidados que ela exige, já que, de acordo com Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 84): “Todos os lançamentos do disco devem ser efetuados dentro de uma proteção ou gaiola para garantir a segurança dos espectadores, árbitros e Atletas”.

No videogame, podemos perceber o atleta dentro do círculo de lançamento, assim como ocorre em uma competição oficial. Ou seja:

No Peso, Disco e Martelo, os implementos serão arremessados/lançados de dentro do círculo, e o Dardo de um corredor. No caso das tentativas feitas dentro do círculo, um Atleta deve começar sua tentativa a partir de uma posição estacionária dentro do círculo (Confederação Brasileira de Atletismo, 2015, p.81).

No videogame, é solicitado ao jogador que realize o balanceio na preparação para o lançamento. Esse é um movimento técnico importante, assim descrito por Matthiesen (2007, p. 166): “Partindo de uma posição estacionária, o lançador iniciará os balanceios, movimentando o disco de um lado para o outro, com o intuito de preparar-se para realização do (s) giro (s) e do lançamento dito”.

Porém, no videogame, o jogador e o atleta do jogo não realizam os giros, cujo movimento é mais aprimorado e utilizado, normalmente, por atletas de alto nível. Assim, considerando que os movimentos utilizados no videogame são os movimentos básicos necessários para a realização da prova, entendemos que sua utilização poderá contribuir para o ensino desta prova em aulas de Educação Física.

Com base nessas observações, o professor poderia simular o local do lançamento do disco fazendo um desenho no chão, a partir do qual os alunos realizariam o movimento do lançamento.

Feito isso, poderia solicitar ao aluno que realizasse os movimentos solicitados pelo videogame como se fosse uma prova oficial, ou seja, primeiramente com o balanceio, com a mão virada para baixo, como na prova oficial. Ou seja, como Matthiesen (2007) explica “[...] o lançador realiza a empunhadura segurando o disco com as falanges distais de sua mão

dominante” (p. 166). Ainda segundo Matthiesen (2007) “o lançador iniciará os balanceios, movimentando o disco de um lado para o outro” (p. 166).

Durante a partida, o professor poderia solicitar aos alunos que anotassem quais são as diferenças das regras que eles encontraram durante a execução, como por exemplo: estilo do lançamento, local do lançamento etc.

5.1.5 Corrida com Barreiras

Quadro 10 - Análise da Corrida com Barreiras no videogame.

PROVA: Corrida com barreiras

DESCRIÇÃO DA PROVA: A corrida com barreiras também mostra o bloco de partida apesar da largada ser feita em pé. Os atletas fazem a largada ao ouvirem o comando do árbitro. A transposição da barreira é feita da maneira correta, ou seja, com uma perna estendida e outra flexionada.

FORMA DE JOGAR: Para correr, o jogador apenas levanta o joelho e corre no lugar (assim como a prova dos 100 metros rasos) e para transpor a barreira, quando ela ficar verde indicando que deve ser saltada, o jogador apenas salta no lugar. O importante é que saia do chão, sendo que não precisa, necessariamente, realizar o movimento oficial.

INÍCIO DA PROVA: O jogador não precisa fazer o movimento de largada. Deve, apenas, correr e transpor as barreiras quando essas ficarem da cor verde, fato que indica ser preciso saltar.

ANÁLISE DO VIDEOGAME: Nas corridas com barreiras oficiais, a largada é feita por meio da saída baixa com os pés apoiados no bloco de partida, enquanto que no jogo os personagens fazem a saída alta, em pé. Em ambos, os competidores correm em sua própria raia até a linha de chegada. No oficial, o atleta deve transpor a barreira de forma correta, ou seja, com uma perna estendida e a outra flexionada atrás, enquanto que no jogo, o jogador deve apenas sair do chão. Porém, o personagem do videogame realiza a transposição de maneira correta, igual a oficial.

A principal análise a ser feita dessa prova no videogame, é que ela não corresponde a uma prova oficial de corridas com barreiras.

De acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 65), nesta modalidade de corridas: “As distâncias padrão são as seguintes: Masculino – Adultos, Juvenis e Menores: 110m, 400m e Feminino – Adultos, Juvenis e Menores: 100m, 400m”, enquanto que o videogame não respeita essas distâncias, já que a prova tem início no final da última curva, antes da reta final, utilizando, portanto, o escalonamento, fato que não se aplica às provas de corridas com barreiras como as de 100 e 110m c/ barreiras, por exemplo.

Outro ponto que merece destaque na análise dessa prova corresponde à quantidade de barreiras existentes no videogame. De acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 65) devem existir apenas “dez barreiras em cada raia”, enquanto que no videogame aparecem, apenas, 4 barreiras.

Outra falha que pode ser observada no videogame diz respeito à saída da prova. De acordo com a Confederação Brasileira de Atletismo (2015, p. 58), os “blocos de partida devem ser usados em todas as corridas até e inclusive 400m (incluindo a primeira etapa dos revezamentos 4x200 e 4x400m) e não deve ser usado para qualquer outra corrida”, enquanto que no videogame a saída é alta, assim como na prova dos 100 metros rasos desse mesmo videogame e isso acaba dificultando o entendimento do aluno quanto às regras oficiais da prova.

Assim como nos 100 metros rasos, o professor poderá solicitar aos alunos que realizem a saída baixa e corram normalmente como no videogame. Além disso, o professor poderá ensinar os movimentos da perna de “passagem” e da “perna de ataque” (MATTHIESEN, 2007) e pedir para que realizem esse movimento durante o jogo, ao invés de saltarem para cima e com os dois pés.

Por fim, durante a partida de videogame, o professor poderá solicitar aos alunos que anotem quais são as diferenças das regras que eles encontraram durante a execução, tais como: tamanho da prova, forma de correr, saída baixa, raias etc.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término desta pesquisa, que consiste em um Trabalho de Conclusão de Curso por meio do qual procuramos identificar os videogames relacionados ao atletismo e analisar, em um deles, isto é, no *Kinect Sports* do *Xbox 360*, as proximidades e distanciamentos em relação à modalidade esportiva oficial, verificando suas possibilidades pedagógicas, concluímos que o videogame pode ser um importante aliado do professor, já que, além de oferecer uma forma de trabalho diferente no universo escolar, fazendo uso das tecnologias, poderá permitir ao professor de Educação Física explorar, cada vez mais, o amplo universo do atletismo.

Além disso, o uso das tecnologias, como o videogame, como uma ferramenta pedagógica nas escolas, pode contribuir para a aproximação do conteúdo dos alunos, os quais, como vimos estão cada vez mais ligados as tecnologias. Isso poderá, portanto, motivá-los a conhecer mais sobre essa modalidade esportiva, isto é, o atletismo, por meio de um material (o videogame) ainda pouco utilizado no universo escolar.

Entretanto, é preciso certo cuidado nesta utilização, considerando-se que as provas apresentadas pelo *Kinect Sports* do *Xbox 360* apresentam, como vimos nesta pesquisa, algumas fragilidades, as quais poderão ser trabalhadas pelo professor, para que os alunos tenham uma compreensão correta acerca de cada uma dessas provas (Corrida de Velocidade, Lançamento do Dardo, Santo em Distância, Lançamento do Disco e Corrida com Barreiras)

Outro ponto que merece ser destacado ao final desta pesquisa e que poderá dificultar a utilização do *Kinect Sports* do *Xbox 360* na escola, é que a escola precisaria adquirir o aparelho, de modo que, levando em consideração o preço do produto, talvez houvesse dificuldades nessa aquisição.

Além disso, a escola teria que ter um espaço adequado para se utilizar o videogame. Isso, entretanto, poderia ser resolvido destinando-se uma sala de aula para isso, mas, considerando-se que são várias as turmas/séries numa Instituição escolar, o professor/alunos teriam que transportar todos os equipamentos (*Kinect*, *Xbox* e televisão) de uma sala para outra, colocando em risco o equipamento. Talvez, esse problema pudesse ser solucionado colocando-se o equipamento na sala de informática da escola, por exemplo.

Vale a pena lembrar, que esse trabalho foi apenas uma análise sobre o *Kinect Sports* do *Xbox 360*, localizando suas possibilidades pedagógicas, para utilizá-lo no âmbito escolar.

Satisfeitos com os resultados deste trabalho que evidenciou as possibilidades pedagógicas de utilização do videogame *Kinect Sports* do *Xbox 360* em aulas de Educação Física, estamos certos de que outros trabalhos/pesquisas poderiam ser desenvolvidos acerca

deste tema. Poderia-se, por exemplo, se analisar, na prática, se a utilização desse videogame auxiliaria, de fato, na apreensão dos conhecimentos relacionados ao atletismo, implementando-o, como o fez Salgado (2015), o videogame em aulas de Educação Física.

Assim, ao término desta pesquisa, esperamos ter contribuído para o conhecimento do *Kinect Sports* do *Xbox 360*, de suas fragilidades e possibilidades pedagógicas, visando o ensino do atletismo em aulas de Educação física na escola.

7 – REFERÊNCIAS

CARVALHO, Jaqueline. **Tecnologia educacional para o ensino do atletismo**: O jogo de mesa como um recurso didático-pedagógico. 2013. 73f. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias). Universidade Estadual Paulista.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ATLETISMO (Brasil). **Regras Oficiais de Competição 2014 - 2015**. 2015. Disponível em: <http://www.cbat.org.br/regras/REGRAS_OFICIAIS_2014-2015.pdf>. Acesso em: 21 set. 2015.

DARIDO, S. C. **Os conteúdos da Educação Física na escola**. IN: DARIDO, S. C.; RANGEL, I.C.A. (Orgs.). **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 2005. p. 64-79

FRANCO, Laercio. **Jogos digitais educacionais nas aulas de educação física**: Olympia, um videogame sobre os Jogos Olímpicos. 2014. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias). Universidade Estadual Paulista.

GERMANO, V. A. C. **Organização curricular e novas tecnologias de ensino do atletismo na escola**. 2011. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Licenciatura em Educação Física.) – Educação Física, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2011.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas S.a., 2008. 175 p.

GINCIENE, Guy. **A utilização das tecnologias da informação e comunicação no ensino dos 100 metros rasos**. 2012. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias.). Universidade Estadual Paulista.

MATTHIESEN, S. Q. (Org.). **Atletismo se aprende na escola**. Jundiaí: Editora Fontoura, 2005.

MATTHIESEN, S. Q.; SILVA, Augusto César Lima e; SILVA, Mellissa Fernanda Gomes da. **Atletismo se aprende na escola**: aplicação na realidade escolar. In: VIII Seminário de Educação Física Escolar, 2005, São Paulo. Anais do VIII Seminário de Educação Física Escolar, 2005. v. CD rom. p. 111-111.

MATTHIESEN, Sara Quenzer. **Atletismo na Escola**. Maringá: Eduem, 2014. 171 p.

NETTO, R. S. **O ensino do Atletismo nas aulas de Educação Física**. 2008 Em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/804-4.pdf>>. Acesso em: 17 jan 2015.

Revista Guia Fundamental, **Game educa**. Disponível em <<http://revistaguiafundamental.uol.com.br/professores-atividades/84/imprime213671.asp>> Acesso em: 8 de out. de 2014.

SALGADO, Karen Regina. **Press Start**: Os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na Educação Física Escolar. 2015. 78 f. Trabalho de Qualificação (Pós-graduação em Educação Física) -, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015.

Secretaria da Educação. Currículo do Estado de São Paulo: Linguagens códigos e suas tecnologias. São Paulo. 2012, v.2. Disponível em:<
<http://www.educacao.sp.gov.br/a2sitebox/arquivos/documentos/782.pdf>>. Acesso em: 21 set. 2015.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 22. ed. São Paulo: Cortez, 2002