



VOLLEYBALL GUIDE: PLATAFORMA DE ENSINO DE VOLEIBOL

Alyson Lucas de Souza Oliveira, Paulo Henrique Silva Tavares, Wesley

Roberto Lourenço Almeida

Orientador: Tadeu Silva Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo –
Campus Guarulhos

Resumo

A prática esportiva contribui para o desenvolvimento físico, social e emocional, porém muitos iniciantes encontram dificuldades para ingressar e permanecer em modalidades coletivas, como o voleibol, devido a barreiras emocionais e técnicas. Diante desse cenário, este projeto teve como objetivo desenvolver o Volleyball Guide, um aplicativo móvel de apoio ao ensino do voleibol para iniciantes. A pesquisa adotou abordagem mista, com levantamento bibliográfico e aplicação de um questionário a estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Campus Guarulhos, buscando identificar dificuldades, barreiras e expectativas relacionadas à modalidade. Os resultados indicaram que sentimentos como insegurança, timidez e medo do julgamento, aliados às dificuldades na aprendizagem dos fundamentos e do posicionamento em quadra, interferem no processo de iniciação esportiva. Com base nesses achados, foi proposta uma plataforma que reúne conteúdos didáticos, orientações técnicas e recursos de acompanhamento da aprendizagem, utilizando tecnologias digitais como ferramenta complementar ao ensino do voleibol.

Palavras-chave: Voleibol. Aprendizagem esportiva. Tecnologia educacional. Inclusão. Aplicativo móvel.

1. Introdução

A prática esportiva desempenha papel fundamental no desenvolvimento físico, social e emocional dos indivíduos, contribuindo para a qualidade de vida, a formação integral e o desenvolvimento de competências motoras, cognitivas e sociais (CAMARGOS; LEHNEN; CORTINAZ, 2019). No contexto escolar, modalidades coletivas como o voleibol favorecem a cooperação, a disciplina e a interação entre os praticantes, desempenhando importante papel educativo (ABURACHID et al., 2019).



Entretanto, muitos iniciantes enfrentam dificuldades para ingressar e permanecer na modalidade devido a fatores emocionais, como timidez, insegurança e medo do julgamento, além da ausência de estratégias pedagógicas que favoreçam uma aprendizagem progressiva (LAVOURA; MACHADO, 2007; ABURACHID et al., 2019). No voleibol, essas dificuldades tornam-se ainda mais relevantes por se tratar de uma modalidade de habilidade motora aberta, que exige constante adaptação às situações de jogo e o desenvolvimento de capacidades coordenativas, como equilíbrio, orientação espacial e tempo de reação (REGA; SOARES; BOJIKIAN, 2008). Nesse contexto, metodologias como o Teaching Games for Understanding (TGfU) contribuem para uma aprendizagem mais significativa ao priorizar a compreensão do jogo e a tomada de decisões em conjunto com o desenvolvimento técnico (BOLONHINI; PAES, 2009).

Paralelamente, as tecnologias digitais têm ampliado as possibilidades de ensino ao oferecer recursos mais acessíveis, interativos e flexíveis, capazes de complementar os processos tradicionais de aprendizagem (GARCIA, 2013). Aplicadas ao contexto esportivo, essas ferramentas podem favorecer o estudo autônomo dos fundamentos, das regras e do posicionamento em quadra, contribuindo para reduzir barreiras técnicas e emocionais enfrentadas por iniciantes.

Diante desse cenário, este trabalho tem como objetivo desenvolver o Volleyball Guide, uma plataforma digital de apoio ao ensino do voleibol, fundamentada em princípios da Pedagogia do Esporte e direcionada ao desenvolvimento dos fundamentos da modalidade, buscando contribuir para uma aprendizagem mais acessível, progressiva e motivadora para praticantes iniciantes.

2. Materiais e Métodos

A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, de natureza descritiva e abordagem mista (qualitativa e quantitativa), desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. Inicialmente, realizou-se uma revisão da literatura sobre pedagogia do esporte, metodologias de ensino do voleibol, dificuldades emocionais na iniciação esportiva e tecnologias digitais aplicadas à aprendizagem, fornecendo a fundamentação teórica para a pesquisa e para o desenvolvimento da proposta.



A pesquisa de campo foi realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Campus Guarulhos, por meio de um questionário estruturado aplicado online na plataforma Google Forms. A investigação contou com a participação de 34 respondentes, sendo 19 do sexo feminino e 15 do sexo masculino, com idade entre 15 e 20 anos (média = 17). Entre eles, 31 praticavam voleibol e 3 nunca haviam praticado. O instrumento continha questões objetivas e discursivas sobre a experiência dos participantes com o voleibol, dificuldades técnicas, barreiras emocionais e expectativas quanto ao uso de tecnologias no processo de aprendizagem. Os dados foram analisados por estatística descritiva e interpretação das respostas abertas, sendo posteriormente relacionados ao referencial teórico. Os resultados obtidos subsidiaram a definição das funcionalidades propostas para o aplicativo Volleyball Guide.

3. Resultados e Discussão

Entre os estudantes com experiência na modalidade, a motivação para iniciar a prática esteve relacionada principalmente ao interesse pelo esporte, à influência de amigos e às atividades escolares. Entretanto, 74,2% relataram ter enfrentado dificuldades no processo de aprendizagem inicial. As respostas discursivas permitiram identificar três grupos principais de barreiras: técnicas, relacionadas à execução dos fundamentos; táticas e físicas, envolvendo posicionamento em quadra, compreensão do jogo, tempo de reação e condicionamento; e emocionais e sociais, como medo de errar, vergonha, insegurança, comparação com outros jogadores e dificuldade de integração com a equipe.

Os fundamentos básicos do voleibol, especialmente manchete, toque, saque e bloqueio, foram apontados como aqueles que apresentaram maior grau de dificuldade durante a iniciação. Além disso, uma parcela significativa dos participantes relatou sentir vergonha ou medo de cometer erros nos primeiros treinos e partidas, evidenciando que fatores emocionais também interferem no processo de aprendizagem e permanência na modalidade.

Entre os estudantes que nunca praticaram voleibol, os principais fatores apontados para a não participação foram a falta de oportunidade, a insegurança para iniciar a prática e o receio de errar diante de jogadores mais experientes. Apesar dessas dificuldades, esse grupo demonstrou interesse na utilização de uma plataforma digital voltada ao ensino da modalidade, indicando que recursos tecnológicos podem contribuir para reduzir barreiras de acesso ao esporte.



Os resultados obtidos corroboram os estudos de Lavoura e Machado (2007), que destacam a influência de fatores emocionais, como vergonha e medo do julgamento, sobre a participação em atividades esportivas. Da mesma forma, as dificuldades relacionadas ao domínio dos fundamentos e ao posicionamento em quadra reforçam a importância do desenvolvimento das capacidades coordenativas descritas por Rega, Soares e Bojikian (2008), bem como da adoção de metodologias de ensino que promovam uma aprendizagem progressiva e contextualizada, como o modelo Teaching Games for Understanding (BOLONHINI; PAES, 2009). Além disso, a presença de desafios técnicos e emocionais compatíveis com diferentes níveis de habilidade dialoga com a Teoria do Fluxo de Csikszentmihalyi (2008), segundo a qual o equilíbrio entre desafio e competência favorece maior motivação e permanência na atividade.

Com base nos resultados da pesquisa, foi proposta a plataforma Volleyball Guide, desenvolvida para atuar como ferramenta complementar ao ensino do voleibol. O aplicativo reúne conteúdos organizados de forma progressiva, incluindo explicações sobre regras, vídeos demonstrativos dos fundamentos, orientações de posicionamento em quadra e materiais de apoio para iniciantes. Também foram planejados recursos de acompanhamento da aprendizagem, como sistema de progressão por níveis, pontos de experiência (XP), metas, conquistas e quizzes, buscando oferecer feedback contínuo e estimular o engajamento dos usuários. Essas funcionalidades foram definidas a partir das necessidades identificadas durante a pesquisa e fundamentadas nos princípios da Pedagogia do Esporte, do modelo TGfU, da Teoria do Fluxo e das contribuições das tecnologias digitais para os processos de ensino e aprendizagem (GARCIA, 2013).

A Figura 1 apresenta o wireframe da tela inicial do Volleyball Guide, ilustrando a organização das funcionalidades propostas e a estrutura planejada para a navegação do usuário. A interface foi concebida com foco na simplicidade, acessibilidade e acompanhamento da evolução do praticante, reunindo em um único ambiente os módulos de aprendizagem, os recursos de gamificação e as ferramentas de apoio ao estudo autônomo do voleibol.

4. Considerações Finais

Este trabalho investigou as principais dificuldades técnicas e emocionais enfrentadas por iniciantes no voleibol, buscando compreender como esses fatores influenciam o processo de aprendizagem e a permanência na modalidade. Os resultados evidenciaram que barreiras como insegurança, medo de errar, dificuldades na execução



dos fundamentos e compreensão do posicionamento em quadra constituem desafios relevantes durante a iniciação esportiva.

Com base nesses resultados e no referencial teórico adotado, foi proposta a plataforma Volleyball Guide, concebida como uma ferramenta digital complementar ao ensino do voleibol. A organização de conteúdos técnicos, recursos de acompanhamento da aprendizagem e estratégias de motivação busca oferecer maior autonomia aos praticantes e contribuir para um processo de aprendizagem mais acessível, progressivo e envolvente.

Como continuidade da pesquisa, pretende-se desenvolver um protótipo funcional do aplicativo e realizar sua avaliação com usuários, a fim de verificar sua usabilidade e sua contribuição para o ensino e a aprendizagem do voleibol.

5. Referências

ABURACHID, Layla Maria Campos e colaboradores. O desafio de ensinar esportes: aspectos pedagógicos a serem considerados na práxis. **Corpoconsciência**, v. 23, n. 03, p. 122-133, set./ dez., 2019.

BOLONHINI, Sabine Zink; PAES, Roberto Rodrigues. A proposta pedagógica do Teaching Game for Understanding: Reflexões sobre a iniciação esportiva. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 12, n. 2, 2009.

CAMARGOS, Gustavo L.; LEHNEN, Alexandre M.; CORTINAZ, Tiago. **Crescimento, desenvolvimento e envelhecimento humano**. Porto Alegre: SAGAH, 2019: Grupo A, 2018.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow: The Psychology of Optimal Experience**. 8. ed. HarperCollins USA, 2008. 326 p.

GARCIA, F. W. A importância do uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. **Educação a distância**, batatais. v. 3, n.1, p.25-48. 2013.

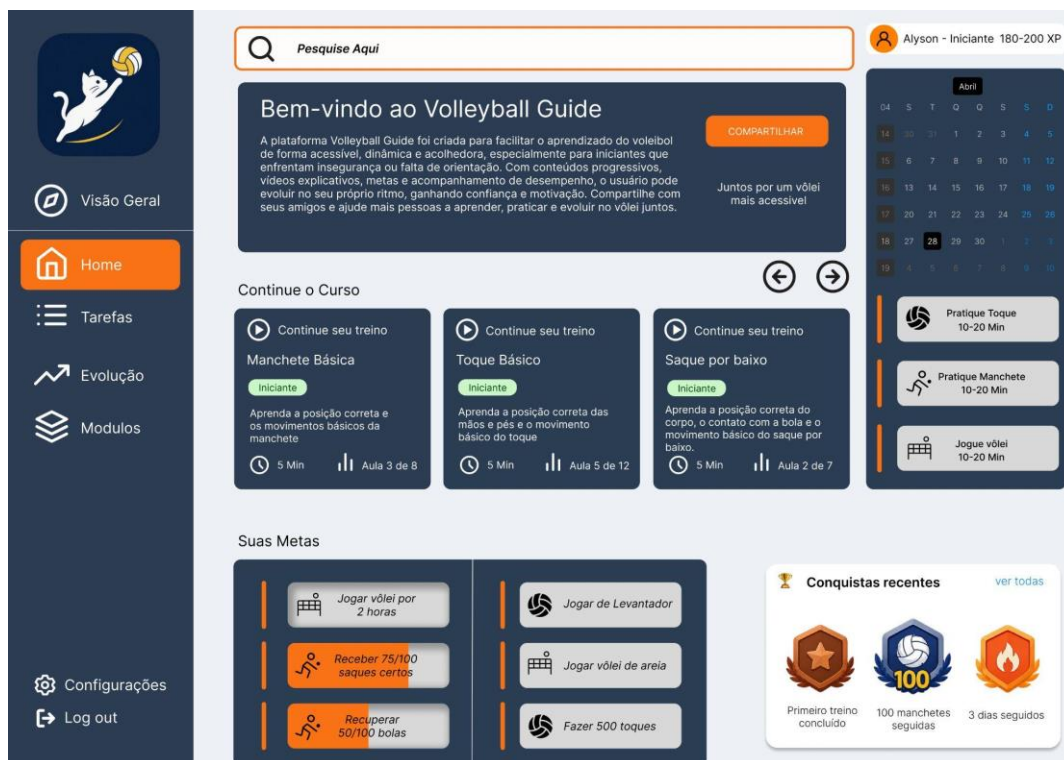
LAVOURA, T. N.; MACHADO, A. A. A vergonha e sua relação com a prática esportiva: um estudo de caso. **Motriz**, Rio Claro, v.13, n.1, p.64-71, jan./mar. 2007

REGA, G. C.; SOARES, T. A. A.; BOJIKIAN, J. C. M. Desenvolvimento das capacidades coordenativas no voleibol. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, [S. l.], v. 7, n. 3, 2009.



ANEXOS (opcional)

Figura 1: Protótipo da página inicial da plataforma



Fonte: Os autores, 2026.