



## ***7ª Jornada Científica e Tecnológica IFSULDEMINAS***

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

Beatris L. A. HUHN<sup>1</sup>; Rafael C. KOCIAN<sup>2</sup>

#### **RESUMO**

O presente trabalho traz resultados parciais de um projeto de pesquisa de iniciação científica aprovado junto ao IFSULDEMINAS/FAPEMIG. O objetivo, ao final do estudo, será criar propostas pedagógicas utilizando jogos virtuais com a prática do voleibol, trazendo vivências dos jogos em vídeo game, jogos online da rede mundial de computadores e jogos de aplicativos para celulares. Entretanto, esse trabalho visa trazer uma revisão de literatura sobre o tema. O projeto como um todo vai trabalhar com uma pesquisa bibliográfica e de campo. Para esse trabalho utilizamos uma revisão de literatura levantando dados em livros, periódicos da área, monografias, dissertações e teses. Como resultados, percebemos que os jogos tecnológicos e os ambientes virtuais podem ser utilizados pelos professores como uma forma de despertar o interesse de diversos alunos, bem como proporcionar algumas vivências que sejam mais complexas de se realizar. Entretanto, cabe destacar que é primordial que os alunos também sejam estimulados a vivenciar práticas de exercícios reais, transpondo o ambiente virtual.

#### **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 a rede mundial de computadores, a internet, ligadas em comunidades virtuais e a diferentes

<sup>1</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho / MG - E-mail : [beatrisalves6@gmail.com](mailto:beatrisalves6@gmail.com)

<sup>2</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho /MG - E-mail : [rafaelkocian@gmail.com](mailto:rafaelkocian@gmail.com)

sites. Paralelo a isso, temos os jogos virtuais, presentes tanto na rede mundial de computadores, quanto em videogames cada vez mais sofisticados.

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 substituição do real, por jogos e atividades físicas, 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 aprenderem novos movimentos e quem sabe a partir do virtual iniciarem um novo estilo de vida que contemple o virtual e o real. 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 as 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 transponham a vivência virtual e atinja a prática real.

A proposta justifica-se a partir de um estudo original que busca compreender a relação entre o virtual e o real em relação ao ensino de uma modalidade esportiva. Além disso, a produção bibliográfica produzida a partir deste projeto 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 sofre de doenças diretamente ligadas ao sedentarismo. Também com o desenvolvimento do projeto, visamos 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.

Vale ressaltar que a presente proposta integra um grupo de pesquisas em desenvolvimento no Grupo de Estudos e Pesquisas em Pedagogia do Esporte e Movimento (GEPPEM), sobre tecnologias e movimento humano relacionadas a diferentes modalidades esportivas. Até o presente momento foi estudado a relação virtual-real com o atletismo. Pretendemos com essa pesquisa inaugurar os estudos com as modalidades coletivas.

### **MATERIAL E MÉTODOS**

O método utilizado será 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.

Na primeira fase da pesquisa de campo utilizaremos pesquisa junto a sites 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, entrando na segunda fase a busca será desenvolvida junto a videogames que permitam movimentos para a interação com a tela, em especial o Nintendo Wii e o Xbox. Partimos de games já conhecidos, como: London 2012 Olympics, Top Spin 4, dentre outros. Finalizada a pesquisa em sites e consoles de videogames, serão elaboradas aulas de iniciação esportiva integrando jogos virtuais e jogos reais para a experimentação do voleibol. Essas aulas terão como foco principal a aprendizagem inicial do voleibol, bem como princípios didáticos como a sequência utilizada, a faixa etária, etc. Todo o material produzido será sistematizado e organizado para publicação acadêmica.

### **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Pensando na proposta do presente trabalho, de apresentar revisão bibliográfica sobre o tema, remetemos a discussão a Caillois (1986), que traz que 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 (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, Twiter, 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.

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. 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.

Com relação a interação dos jogos virtuais com os reais, podemos afirmar que “Interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, 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).

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, etc.

Costa e Betti (2006) apontam para o surgimento de um novo modelo de videogame, trazendo os ciberatletas 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 a fase seguinte tentará responder.

## **CONCLUSÕES**

O presente trabalho teve como proposta inicial mostrar o desenvolvimento do projeto aprovado no processo seletivo de bolsas de iniciação científica. O escopo do trabalho visa fazer um levantamento de jogos virtuais e posterior desenvolvimento de propostas pedagógicas de ensino da modalidade voleibol para ser utilizadas nas aulas de Educação Física. Após o levantamento bibliográfico realizado podemos concluir que o ambiente virtual está cada vez mais presente nas situações cotidianas de nossos alunos, as vezes inclusive de forma não saudável, excedendo limites. Entretanto, cabe destacar que utilizar de ambientes virtuais como possibilidades de estimular os alunos a novas experiências e até como possibilidade de despertar o interesse em maior participação. Nesse cenário destaca-se a possibilidade de ensinar a modalidade de uma forma diferente, nunca relegando a possibilidade da vivência procedimental.

Pensar na utilização deste processo de ensino-aprendizagem é uma inovação, pois não foram encontradas muitas fontes de pesquisas nem referenciais teóricos que associem estes itens: jogos virtuais – Voleibol – internet. Portanto, esta proposta tende a contribuir com novas propostas de ensino aprendizagem.

## 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 abril de 2014.

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.

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.

**\*Agradecemos o apoio da FAPEMIG e do IFSULDEMINAS no financiamento dessa pesquisa.**