

O ENSINO DO ATLETISMO A PARTIR DE NOVAS TECNOLOGIAS: O USO DE JOGOS VIRTUAIS

RESUMO

A temática do estudo consiste na avaliação das possibilidades do ensino do Atletismo a partir de novas tecnologias, como aplicativos e jogos on-line da rede mundial de computadores, buscando a construção de sequência pedagógica para que os mesmos jogos virtuais sejam praticados de forma real, estimulando assim nossas crianças e jovens a partir de vivências virtuais a conhecerem uma modalidade esportiva. Para a realização do trabalho foram realizadas pesquisas na rede mundial de computadores e lojas virtuais de aparelhos do tipo smartphone com finalidade de encontrar jogos on-line gratuitos de Atletismo. A partir desta pesquisa estes jogos foram testados e foram criadas brincadeiras relacionando saltos, corridas e arremessos, habilidades básicas do atletismo. Por fim, pôde-se avaliar a transposição das práticas virtuais através dos jogos, para a realidade, por meio das brincadeiras e a viabilidade deste método para ensinar o Atletismo. Os jogos virtuais ajudam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tanto na interface virtual como no ambiente real.

PALAVRAS-CHAVE: jogos virtuais; tecnologias; atletismo.

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

presente projeto visa estudar diferentes atividades virtuais ligadas as competições e provas do atletismo, que sejam desenvolvidas em sites e em aplicativos para celulares e tablets nas plataformas para Android, IOS e Windows Phone e estabelecer relações que transponham a vivência virtual e atinja a prática real. A presente proposta justifica-se a partir de um estudo original que busca compreender essa nova relação entre o virtual e o real em relação ao ensino de uma modalidade esportiva.

Esse novo tipo de interação é visto por diversos pesquisadores das ciências do movimento humano como algo ruim, uma vez que estimula o sedentarismo e o afastamento das práticas de atividades físicas regulares. Entretanto, há que se refletir se temos somente possibilidades negativas. Será que não temos pessoas que poderiam ser estimuladas a uma prática de modalidade esportiva a partir de uma vivência ou experimentação virtual? Acreditamos que esse caminho seja possível.

O objetivo do presente trabalho foi identificar jogos virtuais gratuitos que trabalhem com a modalidade esportiva atletismo a fim de verificar a possibilidade de desenvolver um trabalho que integre vivências virtuais com a experimentação prática para o ensino-aprendizagem da modalidade. A presente proposta justifica-se a partir de um estudo original que busca compreender essa nova relação entre o virtual e o real em relação ao ensino de uma modalidade esportiva. Além disso, a produção bibliográfica produzida a partir deste projeto visa contribuir com uma área nova, contemporânea e ainda carente de novos estudos.

MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho é de natureza qualitativa e consistiu em uma pesquisa bibliográfica e de campo. Para a realização da pesquisa bibliográfica, baseada na proposta de Severino (2007), levantando dados em Sistemas de Bibliotecas, em especial do IFSULDEMINAS e da Universidade Estadual Paulista (UNESP) e em periódicos online. Para a pesquisa de campo buscamos jogos em sites especializados em jogos virtuais gratuitos da modalidade de atletismo, foi utilizado como mecanismo de busca o site Google e palavras-chave relacionadas as provas de atletismo em português e em inglês. Finalizada a pesquisa em sites e lojas de

aplicativos para tablets e celulares, foram elaboradas aulas de iniciação esportiva integrando jogos virtuais e jogos reais na experimentação do atletismo.

Para a realização da pesquisa e experimento foram utilizados aplicativos e jogos encontrados em sites especializados e na loja virtual Play Store, presente em tablets e celulares do tipo Android. Este tipo de sistema foi escolhido por ser mais moderno e rápido, sendo o mais interessante para a pesquisa por suportar os mais variados aplicativos. Já o site Google foi escolhido por se tratar do site de busca mais completo e eficiente que há atualmente. As palavras-chave foram usadas em português e inglês para aumentar as possibilidades de sucesso nas pesquisas e por se tratar da língua que rege os comandos dos jogos, como idioma oficial.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo Callois (1986) o homem sempre interagiu socialmente através dos jogos, aliás, a prática do jogo sempre foi uma representação da vida cotidiana, afinal vivemos em disputas, em interações mais (ou menos) enérgicas e assim como no dia a dia, o jogo nos faz sentir tristeza, alegria, medo, vergonha, etc. 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 o professor 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 LinkedIn, Facebook, Twitter, dentre outros. Além disso, encontramos também diversos jogos, diferentes daqueles propostos por Callois (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 do atletismo.

Dentre os jogos e aplicativos testados, destacamos o jogo on-line Sprinter, que está disponível em: <<http://jogueaqui.ig.com.br/jogosonline.php?jogo=sprinter>>. O jogo é simples e proporciona ao jogador a experiência de uma corrida competitiva de 100 metros rasos. Os comandos são fáceis, utilizando-se das setas direcionais do teclado do computador, clicando alternadamente. Quanto mais rápido se clica, mais rápido o corredor se desloca no jogo. Ao término da vivência, é projetado na tela a colocação do corredor e seu respectivo tempo, comparando com os outros competidores virtuais.

Outro jogo on-line que merece destaque é o Olympic Challenge, disponível em: <<http://jogueaqui.ig.com.br/jogos-online.php?jogo=olympic>>. O jogo também é simples e leva o jogador à experiência de uma corrida competitiva de 100 metros rasos. Com comandos fáceis, setas direcionais para correr e a tecla espaço para saltar as barreiras. Ao término da experiência, é projetado na tela a colocação e tempo do corredor e comparação a outros jogadores virtuais.

Quanto aos aplicativos para celulares e tablets, destacamos o Javelin Master 2 (Lançamento de dardo). Neste aplicativo o jogador pressiona alternadamente os dedos nas marcas impressas na tela do aparelho, simulando uma corrida para em seguida realizar o lançamento do dardo. O sucesso do lançamento dependerá do momento correto de iniciar e finalizar a corrida e também o posicionamento ideal do dardo. É um jogo disputado on-line para uma melhor colocação no ranking. O jogo

possui ainda posições personalizáveis dos botões, treinador para dar a você instruções e para animá-lo, dardos com diferentes dinâmicas, Mural da Fama e é totalmente gratuito. Outro aplicativo que chamou atenção é o Atletismo 2015, um jogo de Corrida. Use seus dedos como se fossem as pernas na tela do seu aparelho e escolha entre 100, 200 e 400 metros rasos para testar a sua resistência de velocidade. Proporciona a real experiência de um corredor na primeira pessoa, sendo divertido e totalmente gratuito.

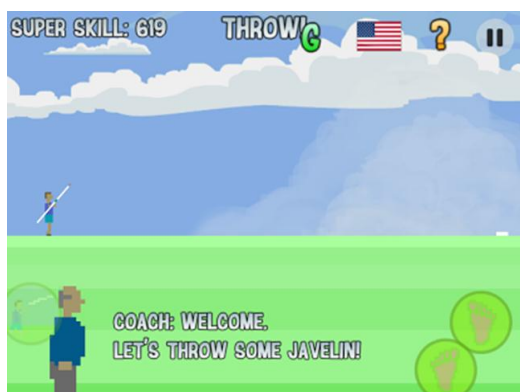


FIGURA 1: JAVELIN MASTER

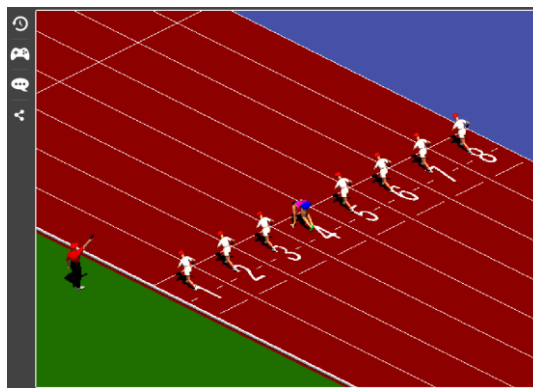


FIGURA 2: OLYMPIC CHALLENGE

Para a iniciação esportiva integrando jogos virtuais e jogos reais na experimentação do atletismo foram elaboradas aulas com o foco principal na aprendizagem inicial do atletismo e princípios didáticos das modalidades, de acordo com a faixa etária. A transposição do virtual para o real será realizada através de brincadeiras lúdicas e jogos que envolvam subir, descer, pular, saltar, arremessar e lançar, ampliando gradualmente o conhecimento e o controle sobre o corpo, utilização de recursos de deslocamento e das habilidades de força, resistência, velocidade e flexibilidade nos jogos e brincadeiras, valorização das conquistas corporais e manipulação de diferentes objetos, materiais e brinquedos, com materiais alternativos para simular os implementos oficiais das modalidades. Como exemplos, os bastões utilizados nas corridas de revezamento são substituídos por cabos de vassoura ou canos PVC; para as corridas com obstáculos e saltos, utilizaremos caixas, tocos de madeira, pneus, bancos etc.

CONCLUSÃO

Esta experiência virtual pode ser proporcionada pelos professores aos alunos a fim de oferecer a vivência do esporte através de outra perspectiva e após esta fase

em que haverá o contato dos alunos com a interface dos jogos poderá ser proposta a vivência das brincadeiras citadas anteriormente e conciliar as duas realidades: a virtual e a real. Acredita-se que este processo facilitará o aprendizado e compreensão dos alunos, uma vez que muitos deles se sentem motivados a praticar jogos virtuais. O ambiente virtual pode auxiliar no ensino de regras e vivências mais complexas como a corrida de barreiras, lançamento de dardo, salto com vara, etc.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRYCE J. The Technological Transformation of Leisure. **Social Science Computer view**, Thousand Oaks, v.79, n. 1, p. 7-16, 2000. Disponível em:

<[Http://ssc.sagepub.com/content/19/1/7](http://ssc.sagepub.com/content/19/1/7)> Acesso em 13 de maio de 2014.

CAILLOIS, R. **Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo**. México: Fondo de Cultura Economica, 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.

OLIVEIRA, M. C. M. **Atletismo Escolar**: uma proposta de ensino na educação infantil. p. 49 e 54. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

REIS, L. J. A.; CAVICHIOLO, F. R. Lazer a laser: os jogos eletrônicos no século XXI. In:Seminário Lazer em Debate, 9. São Paulo 2008, **Anais...** São Paulo: Plêiade, 2008.

SANTAELLA, L. (2004). Games e comunidades virtuais. Texto apresentado na exposição HiPer>relações eletro//digitais, realizada em Porto Alegre (RS). Disponível em: <<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu/>> Acesso em 25 de maio de 2014.

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

SEVERINO, A. J. (2007). **Metodologia do Trabalho Científico**. 23ª ed. revista e atualizada. Cortez Editora. São Paulo, SP.

***A autora agradece o financiamento da pesquisa através da PPPI – IFSULDEMINAS e NIPE – campus Muzambinho/MG.**