

VIRTUAL E REAL: O ENSINO DO ATLETISMO A PARTIR DE NOVAS TECNOLOGIAS

Ana Carolina G.S.SMARGIASSI¹; Rafael C. KOCIAN²

RESUMO

Trata-se de projeto de pesquisa recém aprovado em processo seletivo de Bolsa de Iniciação Científica no campus Muzambinho. A temática do estudo consiste na avaliação das possibilidades do ensino das modalidades de Atletismo à partir de novas tecnologias como vídeo games e jogos 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. O trabalho justifica-se pelo fato de que atualmente existem inúmeros aparatos tecnológicos e nada mais natural que incorporá-los aos métodos tradicionais de ensino, visando que estes têm impacto determinante no cotidiano destes indivíduos, portanto o intuito do projeto é associar atividades físicas com tecnologia de uma maneira prazerosa e interativa, fazendo assim com que grande parte de nossas crianças e adolescentes se tornem mais ativos em termos de exercícios físicos.

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. 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

¹ Discente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho. Muzambinho-MG e-mail: carolsmargiassipp@gmail.com

² Docente do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Câmpus Muzambinho. Muzambinho-MG e-mail: rafaelkocian@gmail.com

que essa conduta virtual de substituição do real, por jogos e atividades irreais, num primeiro momento levava ao sedentarismo, a consequente 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 projeto visa estudar diferentes atividades virtuais ligadas as competições e provas do atletismo, 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 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. Dessa forma, a produção desse trabalho irá contribuir de forma significativa para a produção de conhecimento e o desenvolvimento do ensino no IFSULDEMINAS, em especial na área de Educação Física e movimento humano. Assim, a aplicabilidade dos jogos virtuais vem como uma nova opção para que não deixemos a tecnologia em segundo plano, mas que também visa agregar atividades físicas no cotidiano das pessoas, afinal grande parte da população, hoje em dia, mesmo em se tratando de uma cidade onde o esporte é comum, sofre de doenças como diabetes, hipertensão, dentre outras. 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 e que tenha o que eles mais gostam, a tecnologia.

O objetivo do projeto aprovado é estabelecer uma metodologia de ensino-aprendizagem do atletismo a partir da interação e integração de jogos virtuais e reais. Como objetivos específicos temos:

- * Verificar e vivenciar os jogos de atletismo disponíveis em sites gratuitos na rede mundial de computadores;
- * Verificar e vivenciar os jogos de atletismo disponíveis junto a diferentes videogames que trabalham com a interação de gestos corporais com o jogo virtual (Nintendo Wii e Xbox);
- * Construir atividades para o ensino do atletismo tendo como ponto de partida jogos virtuais de sites e consoles;
- * Sistematizar as atividades produzidas de acordo com sequência pedagógica e faixa etária.

Para esse trabalho nosso objetivo é desenvolver uma revisão de literatura que

sirva de base para o desenvolvimento de nosso projeto de pesquisa ao longo de 2014 e 2015, período esse de vigência da bolsa de iniciação científica.

MATERIAL E MÉTODOS

É perceptível que cada vez mais nossas crianças, adolescentes e jovens estão conectados ao mundo virtual, seja através de videogames com diferentes consoles, seja na rede mundial de computadores, a internet, onde estes interagem em diferentes sítios e comunidades virtuais. Esse novo tipo de interação é visto por diversos pesquisadores das ciências do movimento humano como algo ruim, uma vez que estimula o sedentarismo e o afastamento das práticas de atividades físicas regulares. Entretanto, não há como negar que esse tipo de tecnologia é extremamente estimulante e envolvente com nossos jovens, seja em seus momentos de lazer, seja nas atividades de trabalho cotidiano como escola e o próprio trabalho.

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 a sites que ofereçam jogos virtuais gratuitos da modalidade de atletismo, utilizando como mecanismo de buscas o site Google e palavras-chave relacionadas as provas de atletismo 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. 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 2012Olympics, Top Spin 4, dentre outros.O método utilizado será a pesquisa bibliográfica e de campo.

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 atletismo. Essas aulas terão como foco principal a aprendizagem inicial do atletismo, 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

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

O autor supracitado traz que os jogos são divididos em quatro partes: Agon,Alea, Ilinx e Mimicry. Os jogos Agon são práticas coletivas ou individuais de competição e habilidades, como por exemplo temos as modalidades esportivas

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

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

Além disso, encontramos também diversos jogos, diferentes daqueles propostos por Caillois (1986), que nos trazem a possibilidade da interação virtual, quer seja por meio de um controle ou com o próprio corpo em relação não a um adversário ou participante real, mas em relação a imagem projetada em tela. Dessa forma, torna-se necessário repensar o papel da atividade física enquanto promotora do movimento voltado para a educação, para o esporte de rendimento, para a saúde ou mesmo para o lazer. Uma importante contribuição trazida ao debate é feita por Bryce (2000), que discute a relação do lazer virtual enquanto uma importante relação humana.

O autor traz que existem diversas possibilidades de se utilizar e se apropriar deste lazer, seja de forma positiva ou seja de forma negativa, como ele destaca como lazer desviante. O interessante é que o autor nos mostra que o ambiente virtual por si só não é benéfico ou maléfico para o ser humano. Essa condição se dará única e exclusivamente do tratamento que este ser humano dará para o virtual, ou seja, o ambiente e o espaço virtual são neutros, a forma com que utilizaremos isso vai se dar de forma positiva ou negativa.

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.

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 televisão, música, cinema, etc. Costa e Betti (2006) apontam para o surgimento de um novo modelo de videogame, trazendo os ciberatletas, ou vídeogamers, jogadores profissionais que ganham muito dinheiro em grandes torneios internacionais. A partir de 2006 a empresa Nintendo lança no mercado do entretenimento virtual o videogame Nintendo Wii, onde movimentos reais passam a interagir com movimentos virtuais, ou seja, o jogador deixa de utilizar um controle para utilizar o próprio corpo. Reis e Cavichioli (2008) apontam que o termo exergames passa a ser utilizado para denominar essa nova forma de interação entre os movimentos corporais e o virtual.

Por se tratar de algo bem recente ainda não encontramos tantas referências literárias sobre esse novo tipo de interação, entretanto algumas pesquisas na área de reabilitação funcional já mostram essa nova possibilidade. Mas e para a prática pedagógica e para o ensino de esportes, é possível desenvolver algo? É esta pergunta que nosso trabalho de iniciação científica tentará responder ao longo da vigência do edital.

CONCLUSÕES

O presente trabalho teve como proposta a apresentação do projeto inicial aprovado no processo seletivo de bolsas de iniciação científica, a fim de discutir possibilidades e encaminhamentos para um melhor desenvolvimento da pesquisa. O escopo do trabalho visa fazer um levantamento de jogos virtuais e o posterior desenvolvimento do processo de ensino das modalidades de atletismo, para isso utiliza-se de aulas físicas, em quadras tradicionais, e virtuais na rede mundial de computadores com os jogos disponíveis, bem como com os aparatos tecnológicos como o videogame Xbox 360, que também será alvo de estudos e comparações durante o processo de avaliação de dados.

Após o levantamento bibliográfico inicial podemos concluir que o ambiente virtual esta cada vez mais presente nas situações cotidianas de nossos alunos, as vezes inclusive de uma forma não saudável. Pensar na utilização deste processo de ensino-aprendizagem é uma inovação, pois não foram encontradas muitas fontes de pesquisa nem referenciais teóricos que associem estes itens: jogos virtuais-atletismo-internet. Portanto, esta proposta de trabalho tende a contribuir com novos processos de ensino e novas propostas de aprendizagem para os jovens.

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>> Acesso em 13 de maio 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.

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

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

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.

*Agradecimentos ao Nipe e ao Instituto Federal do Sul de Minas-Campus Muzambinho