



III Seminário de Pesquisas do ProEF/UFSCar São Carlos, 1º de julho de 2023



SILVA, Danilo Teodoro Cintra; JACOMASSI, Daniela Godoi. Os entraves e desentranes da realidade virtual nas aulas de educação física escolar. *In: III SEMINÁRIO DE PESQUISAS DO PROEF/UFSCAR*, 3., 2023, São Carlos. **Anais** [...]. São Carlos: ProEF/UFSCar, 2023. p. 3.

OS ENTRAVES E DESENTRAVES DA REALIDADE VIRTUAL NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Danilo Teodoro Cintra Silva

<http://lattes.cnpq.br/9401634234043083>

danilocintra@estudante.ufscar.br

Daniela Godoi Jacomassi

<http://lattes.cnpq.br/7699007812483790>

danielagodoij@ufscar.br

Resumo: As tecnologias educacionais tiveram um grande avanço nos últimos anos com sua inserção sendo regulamentada, em 2018, na Base Nacional Comum Curricular. Contudo, há vários motivos que permeiam e atrasam o progresso dessas novas tecnologias para que elas de fato alcancem nossos alunos. Diante deste cenário, este trabalho tem como objetivo investigar as limitações e as possibilidades na incorporação de atividades com os óculos de realidade virtual (VR BOX) nas aulas de Educação Física escolar. Participarão desta pesquisa estudantes matriculados(as) no primeiro ano do ensino fundamental de uma escola da rede municipal na cidade de Franca - SP. Os procedimentos metodológicos incluirão a elaboração de uma unidade didática constituída por oito aulas voltadas para utilização dos óculos de realidade virtual como forma de intervenção, por meio de jogos eletrônicos em aplicativos de celular. Para a coleta de dados, serão realizados diários de aula e filmagens. Os diários de aula serão elaborados após a realização de cada aula e tem como objetivo registrar os principais eventos ocorridos durante as aulas. Para melhor análise dos eventos ocorridos na aula, todas as aulas serão registradas por meio de filmagens para que seja possível identificar possíveis manifestações corporais, que apenas os diários de aula e os áudios não captaram. A análise dos dados provenientes dos diários de aula e das filmagens será realizada de forma qualitativa, por meio da análise de conteúdo. Espera-se ao final do estudo poder verificar as limitações e as possibilidades do uso dos óculos de realidade virtual nas aulas de Educação Física, por meio dos relatos dos participantes e demais eventos ocorridos durante as aulas. O produto educacional será o desenvolvimento de um aplicativo de algum esporte ou jogo que não podemos viabilizar sua prática convencional dentro da escola, mas que possibilitaremos por meio dos óculos de realidade virtual.

Palavras-chave: Educação Física Escolar. Realidade Virtual. Jogos Eletrônicos.