

# E se uma aula de educação física pudesse incluir realidade virtual? Já é possível

Os alunos da escola Secundária Rodrigues Lobo jogam ténis de mesa, mas sem mesa e sem bola. Surpreendido? Não esteja. É possível através da realidade virtual. *Vibes* é um projecto internacional que está na região

**Elisabete Cruz**  
elisabete.cruz@jomaldeleiria.pt

As aulas de educação física são conhecidas por garantir a prática regular e sistemática de actividade física formal, educativa e culturalmente significativa, orientada por um professor. Entrar num pavilhão e ver alunos de óculos na cara, a fazer movimentos no ar, pode soar estranho e ser surpreendente. A educação física é talvez a disciplina mais improvável para aplicar a realidade virtual (RV), mas é o que faz o projecto *Vibes*. “Tem tanto de desafiante como de cativante”, assume David Silva, professor e um dos coordenadores do projecto, que tem na liderança José Amoroso, investigador no Politécnico de Leiria, e Luís Coelho.

Na quarta-feira, os alunos de uma turma de 10.º ano da Escola Secundária Rodrigues Lobo, em Leiria, jogavam ténis de mesa virtual. De óculos na cara e um *joystick* em cada mão defrontavam uma ‘máquina’. A competitividade é a mesma e o professor não deixa de ensinar a técnica ideal. “Atenção à amplitude do movimento. Posiciona-te assim”, exemplificava David Silva, quando passava junto aos alunos e corrigia a sua postura.

Quando se joga a sério, o esforço é idêntico ao utilizado no desporto físico. Enquanto um grupo esbraceja imerso no jogo, o *buddy* [amigo], garante a sua segurança.

O *Vibes* começou nas escolas há cerca de um mês com alunos de algumas turmas do 10.º ano, escolhido para que seja possível ter continuidade e perceber a evolução, explica David Silva. “Em Setembro aferimos uma formação aos professores das escolas que participam no projecto, para que se familiarizassem com esta nova tecnologia”, acrescenta José Amoroso.

Numa era onde as tecnologias digitais desempenham um papel cada vez mais dominante, sobretudo entre os mais jovens, o *Vibes* pretende conjugar a realidade virtual e a actividade física. No entanto, os professores defendem esta utilização apenas como um complemento das práticas físicas tradicionais, não as substituindo. “Isto pode ajudar a cativar quem não gosta muito de educação física ou até para alunos



RICARDO GRAÇA

## Experiência O que dizem os estudantes?

**Nikita, 16 anos, atleta de lançamentos, confessa ter ficado surpreendido com a introdução da RV em educação física. Não sendo apaixonado por jogos electrónicos, admite que “é uma forma interessante de abordar as aulas de educação física”. “Prefiro o jogo físico”, acrescenta, reconhecendo que pode ser “giro” jogar contra outros jovens online.**  
**Lara, 15 anos, já costuma utilizar o RV. No entanto, refere a surpresa que foi aplicar esta ferramenta na educação física. “Os pais até acharam estranho quando lhes contei. Não faço muito desporto, mas mexo-me quando estou a jogar.”**

que gostam muito de jogos de consola, videojogos e *e-games*. A ideia é a RV ser uma maneira de os agarrar, mas sem trocar o papel. Queremos miúdos com joelhos esfolados”, sublinha David Silva.

A introdução deste projecto no plano curricular educação física funciona apenas de forma híbrida. Após uns momentos de RV, os alunos retiram os óculos, abandonam os *joysticks* e dirigem-se à mesa física, onde jogam com raquetes e bola contra um adversário humano.

José Amoroso considera a RV como mais uma ferramenta, que possui características que poderão ir ao encontro das necessidades de alguns alunos. “Pode ser praticado por alunos com mobilidade reduzida”, aponta.

Após três meses de implementação na Escola Secundária Rodrigues Lobo, o projeto *Vibes* mudar-se-á

para a Escola Secundária da Batalha e depois para a Escola Secundária Afonso Lopes Vieira.

Uma das principais metas dos 30 meses do projecto do Politécnico de Leiria é a criação de um *e-book* para todos os professores a nível nacional. O objectivo é, juntamente com as várias associações de profissionais de educação física e desporto, levar a RV aos colegas de profissão, “para que se sintam confortáveis no ensino destas novas tecnologias emergentes”. “Há estudos que pretendemos realizar no futuro como o uso de acelerómetros para medir e comparar com outras formas jogadas”, adianta José Amoroso.

O investigador realça ainda as experiências de aprendizagem, de modo a “abrir o potencial da RV nas escolas para a promoção da actividade física e do desporto, reduzindo assim os comportamentos

sedentários”. O primeiro contacto dos estudantes com a RV na aula de educação física foi através da aplicação *first steps*, um jogo que estimula a manipulação, com o objectivo de “manuseamento de objectos através das habilidades motoras, como o agarrar ou lançar objectos”. Depois passou-se para o desporto de raquetes. “É um desafio, mas está provado que se transpira”, reconhece David Silva.

No final do ano, os alunos irão participar num torneio entre escolas e num campeonato internacional, com colegas de outros países, onde jogarão à distância.

Depois da educação física, José Amoroso admite poder escalar a RV para outras disciplinas, uma vez que pode “promover projectos colaborativos e transversais nas escolas, bem como a promoção da sustentabilidade”.