



PREFERÊNCIA DE CRIANÇAS EM VISUALIZAR DEMONSTRAÇÃO DA TAREFA AO VIVO OU POR REALIDADE AUMENTADA

Gabriel Olivieri Fonseca¹

Laísila Camila da Silva²

Rafaela Zórtea Fernandes Costa³

Dalberto Luiz de Santo⁴

Josiane Medina Papst⁵

Rodrigo Martins de Oliveira Spinosa⁶

Tradicionalmente, a demonstração na avaliação do desenvolvimento motor é realizada por modelos ao vivo, porém, meios visuais auxiliares, como a realidade aumentada, podem ser uma alternativa. Contudo, ainda não se sabe qual a preferência de crianças por modelos de demonstração. Deste modo, o objetivo deste estudo foi investigar qual a preferência de crianças por diferentes modelos de demonstração e se essa preferência se altera ao longo da idade. Participaram deste estudo 131 crianças divididas em três grupos: Grupo 1 (G1) de 3 a 5 anos (n=39), Grupo 2 (G2) de 6 a 8 anos (n=41), Grupo 3 (G3) de 9 a 11 anos (n=51). O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade local. As crianças realizaram individualmente duas habilidades motoras (salto horizontal e arremesso por cima do ombro) do TGMD-3, seguindo os procedimentos do teste. Foram realizadas duas avaliações aleatorizadas, utilizando-se um modelo de demonstração ao vivo ou por realidade aumentada. A demonstração por realidade aumentada foi feita por um modelo humano digital (SPINOSA, 2018), disponibilizado no aplicativo *DigiMov*. Ao final da segunda avaliação, as crianças participaram de uma entrevista semiestruturada composta por 6 questões que buscaram investigar a preferência, entendimento, percepção de desempenho e familiaridade com a realidade aumentada. Para análise, as respostas foram transcritas e categorizadas empregando os métodos de análise de conteúdo, criando-se um conjunto de respostas em três critérios: preferência do modelo, compreensão da habilidade e percepção de desempenho. Os resultados foram calculados por frequência e foi verificada associação por meio do teste de Qui quadrado de independência. Os resultados indicaram associação entre a preferência e os grupos ($X^2(4)=51.468$; $p=0,000$; V de *Cramer*=0.281) e entre a facilidade do teste e os grupos ($X^2(4)= 57.547$; $p=0,000$; V de *Cramer*=0.223), sendo que o G1 e o G2, relataram preferência pela demonstração por meio da realidade aumentada e o G3 pela demonstração ao vivo. Houve associação entre o entendimento da tarefa e os grupos ($X^2(4)= 152.715$; $p=0,000$; V de *Cramer*=0.488) e entre a percepção do desempenho e os grupos ($X^2(4)= 57.546$; $p=0,000$; V de *Cramer*=0.276), sendo que o G1 relatou ter entendido melhor quando observou o demonstrador por realidade aumentada, o G2 relatou entender melhor quando observou o

¹ Discente do Curso de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina - UEL, gabriel.olivieri@uel.br

² Doutoranda do Curso de Educação Física da Universidade de São Paulo - USP, laislasilva@usp.br;

³ Doutoranda do Curso de Educação Física da Universidade de São Paulo - USP, rafaelazorte@usp.br

⁴ Professor doutor do Departamento de Estudos do Movimento Humano na Universidade Estadual de Londrina, dalberto@uel.br

⁵ Professora doutora do Departamento de Educação Física na Universidade Estadual de Londrina - UEL, josi_medina@uel.br

⁶ Professor doutor no Departamento de Design Gráfico na Universidade Estadual de Londrina - UEL, spinosa@uel.br

Grupo de Estudos em Desenvolvimento e Aprendizagem Motora - GEPEDAM - UEL



demonstrador ao vivo e o G3 relatou indiferença quanto ao modelo. Em relação a familiaridade com as tecnologias apresentadas, a maior parte das crianças indicou já ter manuseado *tablets* ou celulares (G1= 72%; G2=90%; G3=80%), contudo, uma variação menor de crianças relatou familiaridade com modelos 3D ou realidade aumentada (G1= 56%; G2=29%; G3=44%), indicando que esse tipo de modelo ainda parece ser uma novidade para as crianças. Conclui-se que as crianças mais novas apresentam preferência pelo modelo de realidade aumentada, já as crianças mais velhas apresentam preferência neutra.