ISSN: 2358-8829

ENTRE ANIMES E REALIDADE VIRTUAL: TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESPORTE EDUCACIONAL

Renê Santos Carvalho da Silva [1]
Gabriel Magalhães Rodrigues Coelho [2]

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais fazem parte do cotidiano de crianças e adolescentes e influenciam suas formas de comunicação, entretenimento, interação e aprendizagem. Essa realidade também apresenta possibilidades para a Educação Física, especialmente quando recursos tecnológicos e elementos da cultura juvenil são incorporados às práticas pedagógicas de maneira planejada. Estudos sobre tecnologias digitais na Educação Física apontam possibilidades relacionadas às dimensões física, cognitiva, social e afetiva, embora seus efeitos estejam associados à maneira como são pedagogicamente utilizados (JASTROW et al., 2022).

Nesse contexto, o esporte educacional pode dialogar com manifestações culturais presentes no cotidiano dos educandos. A Educação Física de qualidade deve proporcionar experiências inclusivas e significativas, contribuindo para diferentes dimensões do desenvolvimento humano (UNESCO, 2015). Isso permite compreender o esporte para além do aprendizado técnico e do desempenho competitivo, valorizando também participação, cooperação, respeito, autonomia e convivência.

Entre as manifestações culturais presentes no universo juvenil encontram-se os animes, produções audiovisuais que apresentam narrativas capazes de abordar amizade, persistência, trabalho em equipe, superação, conflitos e outras questões relacionadas às experiências humanas. Sua utilização no contexto educativo pode estabelecer aproximações entre conteúdos pedagógicos e referências reconhecidas pelos jovens. Essa perspectiva dialoga com Freire (1970), ao considerar a realidade cultural dos educandos

[1] Graduado pelo Curso de Educação Física pela Universidade Estácio de Sá – RJ, rene.silva@goldeletra.org.br
[2] Mestre em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, faculdade de formação de professores - RJ, gabrielmrc@hotmail.com;

no processo educativo, e com Jenkins (2008), ao discutir formas de participação e circulação de conteúdos na cultura contemporânea.

Paralelamente, tecnologias imersivas, como a realidade virtual (RV), vêm ampliando as possibilidades de interação com práticas corporais. Estudos recentes identificam aplicações da realidade virtual, aumentada e mista na Educação Física, destacando possibilidades relacionadas ao interesse, à interação e às experiências motoras (PÉREZ-MUÑOZ et al., 2024). Contudo, a tecnologia não deve ser compreendida como substituta da experiência corporal presencial, mas como recurso capaz de estabelecer novas formas de aproximação com ela.

A partir dessa compreensão, foram desenvolvidas na Fundação Gol de Letra experiências envolvendo animes, atividades esportivas, rodas de conversa e realidade virtual aplicada ao Tênis de Mesa. O presente estudo tem como objetivo analisar as possibilidades pedagógicas desses recursos no esporte educacional, considerando seus efeitos observados sobre interesse, participação, diálogo, construção de valores e aproximação dos educandos com as práticas corporais.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

O estudo possui abordagem qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, sendo desenvolvido a partir da análise de experiências pedagógicas realizadas em 2026 na Fundação Gol de Letra, no Rio de Janeiro. Participaram das aulas regulares de Tênis de Mesa aproximadamente 50 educandos, meninos e meninas com idades entre 7 e 17 anos.

Segundo Gil (2008), pesquisas exploratórias possibilitam maior aproximação com o problema investigado, enquanto a abordagem qualitativa permite analisar características e significados relacionados às experiências observadas.

As intervenções foram organizadas em dois eixos principais. O primeiro envolveu a utilização de animes como mediadores de atividades educativas. Cenas, personagens e narrativas foram empregados como disparadores de rodas de conversa e experiências relacionadas a temas como respeito, persistência, cooperação, superação, preconceito, exclusão e representatividade.

Esse eixo também contemplou o Anime Day, atividade ampliada que reuniu mais de 170 participantes. O evento articulou diferentes linguagens e espaços educativos. Foram realizadas discussões sobre estereótipos de gênero e representação feminina a

partir de personagens, além de atividades relacionadas ao preconceito e à exclusão. A programação também incluiu karaokê temático, jogos de UNO com cartas de anime, exposição de miniaturas e objetos de coleção e trabalhos artísticos produzidos pelos próprios educandos.

As práticas corporais estiveram presentes por meio de atividades de Futsal, Vôlei com bola gigante inspirado em *Haikyuu!!* e experiências lúdicas de Judô relacionadas ao esforço e à superação. Também foram realizados sorteios de itens ligados ao universo dos animes.

O segundo eixo consistiu na utilização do Meta Quest 3 nas atividades de Tênis de Mesa. Os educandos puderam experimentar a modalidade em ambiente virtual, realizando movimentos e interagindo com situações simuladas. A proposta foi incorporada como complemento às práticas presenciais e não como substituição da experiência realizada na mesa.

A análise considerou observações pedagógicas realizadas durante as atividades, especialmente manifestações de interesse, expectativa, participação, interação e envolvimento. Por não terem sido utilizados instrumentos quantitativos de avaliação antes e depois das intervenções, os resultados são interpretados como evidências observacionais da experiência desenvolvida, sem pretensão de estabelecer relações causais ou generalizações.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Física pode contribuir para processos educativos que ultrapassam a aprendizagem de movimentos e técnicas esportivas. As práticas corporais constituem espaços nos quais os sujeitos convivem, tomam decisões, lidam com regras, emoções, dificuldades, conflitos e diferenças. Nesse sentido, o esporte pode assumir função educativa quando organizado de maneira intencional e comprometida com a formação integral.

As diretrizes de Educação Física de Qualidade da UNESCO (2015) destacam a importância de experiências planejadas, inclusivas e progressivas, relacionadas ao desenvolvimento psicomotor, cognitivo, social e emocional. No esporte educacional, portanto, aprender determinada modalidade não constitui necessariamente a finalidade

única da prática. Cooperação, responsabilidade, respeito, participação e capacidade de enfrentar desafios também integram o processo educativo.

Essa concepção torna especialmente importante a aproximação entre as práticas educativas e o universo cultural dos participantes. Freire (1970) defende uma educação que considere os sujeitos e suas realidades, evitando compreender o estudante apenas como receptor de conhecimentos. O processo educativo ganha significado quando permite diálogo, participação e relações entre os conteúdos trabalhados e as experiências concretas dos educandos.

No cotidiano juvenil contemporâneo, parte dessas experiências está relacionada às mídias digitais e à cultura pop. Jenkins (2008) aponta transformações na relação entre consumidores e conteúdos midiáticos, caracterizadas por circulação, participação e apropriação cultural. Animes, jogos eletrônicos, redes sociais e outras produções passam a compor repertórios utilizados pelos jovens para estabelecer relações, produzir sentidos e construir referências.

Os animes apresentam especial potencial nesse contexto porque suas narrativas frequentemente abordam situações relacionadas à amizade, persistência, cooperação, treinamento, derrota, superação e trabalho coletivo. Esses conteúdos não são educativos por natureza. Entretanto, podem tornar-se recursos pedagógicos quando selecionados e mediados pelo educador, transformando uma referência de entretenimento em ponto de partida para questionamentos e experiências educativas.

No Tênis de Mesa, por exemplo, aspectos como concentração, tomada de decisão, respeito às regras, controle emocional e convivência com erros e derrotas podem dialogar com situações presentes em narrativas audiovisuais. Dessa forma, a cultura juvenil funciona como uma ponte entre aquilo que o educando já reconhece e os conteúdos que podem ser desenvolvidos por meio do esporte.

A incorporação das tecnologias digitais à Educação Física tem sido objeto crescente de investigação. A revisão sistemática de Jastrow et al. (2022) identificou diferentes formas de utilização dessas tecnologias e possíveis contribuições para dimensões físicas, cognitivas, sociais e afetivas. Os autores, entretanto, reforçam a importância da integração didática, evitando a compreensão de que a presença da tecnologia produz benefícios automaticamente.

Essa ressalva é fundamental para o esporte educacional. Um equipamento tecnológico pode gerar curiosidade, mas é a organização pedagógica da experiência que

ISSN: 2358-8829

permite transformar essa curiosidade em oportunidade educativa. A tecnologia deve atuar como meio, e não como finalidade.

Entre os recursos recentes encontra-se a realidade virtual, capaz de inserir o participante em ambientes digitais interativos e proporcionar formas diferenciadas de experimentação. Pérez-Muñoz et al. (2024), ao analisarem estudos sobre realidade virtual, aumentada e mista na Educação Física, identificaram possibilidades relacionadas às experiências pedagógicas e motoras.

Greiner e Wagner (2026), em revisão específica sobre realidade virtual na Educação Física, também apontam potencial motivacional e diferentes aplicações envolvendo jogos ativos e simulações esportivas. Ao mesmo tempo, ressaltam que ainda existem limitações nas evidências sobre a transferência de habilidades específicas desenvolvidas no ambiente virtual para a prática esportiva presencial.

Essa consideração impede que a realidade virtual seja apresentada como substituta do esporte praticado corporalmente. Seu potencial educativo pode estar justamente na criação de uma porta de entrada: o jovem experimenta determinada prática em um ambiente tecnológico familiar ou atrativo e, a partir dessa experiência, estabelece novas relações com a modalidade realizada no espaço físico.

No presente trabalho, animes e realidade virtual são compreendidos sob essa perspectiva. Os animes atuam principalmente por meio da narrativa, identificação e reflexão e a realidade virtual, pela curiosidade, imersão e experimentação. Em ambos os casos, o elemento decisivo é a mediação pedagógica realizada pelo educador.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As experiências realizadas demonstraram que referências já presentes no cotidiano dos educandos podem constituir pontos de partida para o desenvolvimento de conteúdos do esporte educacional. A utilização dos animes favoreceu a abordagem de questões como persistência, cooperação, respeito, superação, preconceito, exclusão e representatividade por meio de uma linguagem reconhecida pelos participantes.

A estratégia não consistiu apenas na exibição de conteúdos audiovisuais. As narrativas funcionaram como disparadoras para rodas de conversa, práticas corporais, atividades artísticas e momentos de socialização. Dessa maneira, o anime deixou de

ocupar somente o lugar de entretenimento e passou a integrar uma experiência educativa mediada pelo educador.

Esse resultado aproxima-se da perspectiva de Freire (1970), segundo a qual o processo educativo deve dialogar com a realidade dos sujeitos. Também se relaciona à cultura da convergência discutida por Jenkins (2008), na qual conteúdos midiáticos circulam entre diferentes espaços e formas de participação.

O Anime Day evidenciou essa possibilidade de forma ampliada. A participação de mais de 170 pessoas demonstra capacidade de mobilização da temática, embora esse número, isoladamente, não possa ser considerado evidência de aprendizagem. Sua relevância está também na diversidade de experiências reunidas em torno de uma mesma referência cultural.

As discussões sobre representação feminina e estereótipos de gênero permitiram utilizar personagens como ponto de partida para reflexões sociais. Da mesma forma, vídeos e narrativas foram relacionados a questões de preconceito e exclusão. Simultaneamente, o evento ofereceu experiências de convivência por meio de karaokê, jogos, exposições e produções artísticas.

As atividades corporais demonstraram ainda que a referência audiovisual pode ultrapassar a tela. O Vôlei com bola gigante inspirado em *Haikyuu!!*, as experiências de Judô e as atividades de Futsal transformaram referências culturais em situações concretas de movimento e convivência. Nesse processo, a cultura pop não substituiu o esporte. Ela foi utilizada para conduzir os participantes até ele.

A experiência com o Meta Quest 3, o óculos de realidade virtual, produziu forte curiosidade e expectativa entre os educandos. Durante sua utilização, observou-se envolvimento inclusive de participantes que anteriormente demonstravam menor identificação com o Tênis de Mesa ou com atividades esportivas de maneira geral.

Um aspecto relevante foi a reação de educandos habitualmente mais reservados, que demonstraram ansiedade positiva e expectativa pela chegada de seu momento de experimentar o equipamento. Após a atividade, também foram observadas manifestações de maior curiosidade em relação à modalidade por parte de alguns participantes.

Esses dados devem ser interpretados com cautela. Como não foram aplicados questionários, entrevistas estruturadas ou instrumentos de comparação antes e depois da experiência, não é possível afirmar que a realidade virtual tenha produzido mudança

permanente no interesse dos educandos. Entretanto, as observações indicam que o recurso foi capaz de mobilizar atenção e criar uma nova forma de aproximação com a modalidade.

A constatação encontra diálogo com Jastrow et al. (2022), que identificam interesse e motivação entre as dimensões investigadas em estudos sobre tecnologias digitais na Educação Física. Também se aproxima das possibilidades motivacionais da realidade virtual discutidas por Greiner e Wagner (2026).

Ao mesmo tempo, a experiência reforça a necessidade de evitar uma oposição simplificada entre tecnologia e prática corporal. O participante que utiliza um equipamento de realidade virtual continua realizando movimentos, respondendo a estímulos e tomando decisões. Contudo, a experiência virtual possui características próprias e não reproduz integralmente as exigências do Tênis de Mesa presencial.

Assim, o principal potencial observado não está em substituir a mesa pelo ambiente virtual, mas em utilizar esse ambiente como uma forma adicional de contato com a modalidade. A sequência pode ser compreendida como curiosidade, aproximação, participação e experiência educativa, sem pressupor que todas essas etapas ocorrerão da mesma maneira para todos os educandos.

Quando analisados conjuntamente, animes e realidade virtual apresentam funções distintas, mas complementares. Os animes favoreceram identificação, narrativa e reflexão. Já a realidade virtual proporcionou curiosidade, imersão e experimentação. Em ambos os casos, os recursos ganharam sentido educativo a partir da intervenção pedagógica.

Essa constatação é relevante porque evita atribuir à tecnologia um poder educativo independente. Assistir a um anime ou utilizar um dispositivo de realidade virtual não garante, por si só, aprendizagem, inclusão ou formação humana. Cabe ao educador selecionar conteúdos, formular perguntas, organizar experiências e relacioná-las aos objetivos do esporte educacional.

No Anime Day, referências audiovisuais foram convertidas em conversas, jogos, práticas esportivas, produções artísticas e momentos de convivência. Nas atividades com realidade virtual, uma tecnologia associada ao entretenimento tornou-se possibilidade de experimentação do Tênis de Mesa. Nos dois casos, o percurso partiu de elementos familiares ou atrativos aos jovens e os conectou às propostas educativas.

Os resultados, portanto, sugerem que cultura digital e práticas corporais não precisam ocupar campos opostos. Quando planejados criticamente, recursos tecnológicos

podem funcionar como portas de entrada para experiências presenciais, relações sociais e construção de valores.

Por outro lado, as limitações do estudo devem ser reconhecidas. Os resultados derivam de observações de uma experiência específica e não de um desenho experimental. Não foram utilizados instrumentos padronizados para medir motivação, aprendizagem ou mudança de comportamento. Dessa forma, as evidências apresentadas descrevem possibilidades pedagógicas observadas naquele contexto, não permitindo estabelecer causalidade ou generalização para outros públicos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo analisou possibilidades de utilização de animes e realidade virtual no esporte educacional a partir de experiências realizadas na Fundação Gol de Letra. As práticas demonstraram que elementos da cultura juvenil podem funcionar como mediadores entre os interesses dos educandos e os objetivos educativos das práticas corporais.

Os animes possibilitaram abordar valores e questões sociais por meio de narrativas reconhecidas pelos participantes. O Anime Day ampliou essa proposta ao articular esporte, arte, cultura, diálogo e socialização, mobilizando mais de 170 participantes. A utilização do Meta Quest 3, por sua vez, despertou curiosidade, expectativa e envolvimento, inclusive entre educandos que apresentavam menor interesse prévio pelo Tênis de Mesa.

Esses resultados não permitem afirmar que as tecnologias tenham produzido mudanças permanentes de comportamento ou interesse. Entretanto, indicam seu potencial para criar novas formas de aproximação com o esporte quando utilizadas de maneira planejada.

Conclui-se que o valor pedagógico dos recursos digitais não reside apenas na novidade tecnológica, mas na intencionalidade de sua utilização. O virtual não precisa substituir o real, mas pode constituir um caminho para alcançá-lo. Nesse sentido, animes e realidade virtual podem contribuir para práticas de esporte educacional mais conectadas ao universo juvenil, favorecendo participação, diálogo, experimentação e formação humana.

Palavras-chave: Resumo expandido; Normas científicas, Congresso, Realize, Boa sorte.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GREINER, Jörg; WAGNER, Ingo. Virtual reality in physical education: a systematic literature review. European Physical Education Review, 2026. DOI: 10.1177/1356336X261427728.

JASTROW, Florian; GREVE, Steffen; THUMEL, Mareike; DIEKHOFF, Henrike; SÜSSENBACH, Jessica. Digital technology in physical education: a systematic review of research from 2009 to 2020. German Journal of Exercise and Sport Research, v. 52, p. 504–528, 2022. DOI: 10.1007/s12662-022-00848-5.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

PÉREZ-MUÑOZ, Salvador; CASTAÑO CALLE, Raimundo; MORALES CAMPO, Paula Teresa; RODRÍGUEZ-CAYETANO, Alberto. A systematic review of the use and effect of virtual reality, augmented reality and mixed reality in physical education. Information, v. 15, n. 9, p. 582, 2024. DOI: 10.3390/info15090582.

UNESCO. Quality Physical Education (QPE): guidelines for policy-makers. Paris: UNESCO, 2015.