

PROPOSTA DE APLICAÇÃO DE TÉCNICAS DE REALIDADE AUMENTADA PARA O ENSINO DO USHIRO-UKEMI NO JUDÔ

Mauro Cesar Gurgel de Alencar Carvalho^{1, 2, 3}, Estélio Henrique Martin Dantas², Luis Landau¹, Gerson Gomes Cunha¹, LAMCE – PEC – COPPE – UFRJ, LABIHM – Universidade Castelo Branco (RJ), Colégio Pedro II (RJ), mcgac@coc.ufrj.br

No seu processo de desenvolvimento, a Educação Física vem incorporando conhecimentos de várias áreas do conhecimento aplicando novas tecnologias às suas necessidades. Os livros didáticos não permitem a visualização de movimentos e ler textos de CD-ROM na tela do computador acaba irritando os olhos após algum tempo de leitura. A Realidade Aumentada (RA) representa uma tecnologia onde elementos virtuais são introduzidos no mundo real, gerando maiores possibilidades de percepção, interação e, neste caso, de compreensão do que se pretende ensinar. Este trabalho se propõe a aplicar técnicas de realidade aumentada permitindo, através do computador, visualizar o Ushiro-ukemi em movimento ao ler um texto numa apostila em papel. Para tal foram utilizados os seguintes elementos de Hardware: computador Pentium 4 HT, 2,8 MHz, com 512 Mb DDRAM, placa gráfica G-Force-4 5200, webcam A4Tech. Os softwares foram: Macromedia Director MX 2004, DART e Havok. Na apostila foram introduzidos desenhos (marcadores) que, quando filmados pela webcam, eram identificados pelos softwares e introduziram, na tela do computador, a cena do Ushiro-ukemi em movimento. A RA tem sido aplicada, com sucesso, em diversas áreas, como: medicina, artes, desenho e agora de forma pioneira na Educação Física. É possível que num futuro próximo seja possível o desenvolvimento e a comercialização de materiais didáticos de qualidade dotados desse tipo de tecnologia na Educação Física.

Palavras-chave: didática, Realidade Aumentada, Realidade Virtual, Judô, ensino.