

GUIA DE ATIVIDADE FÍSICA PARA A POPULAÇÃO BRASILEIRA EM UM MUNDO SIMULADO NO MINECRAFT: UMA ABORDAGEM VIRTUAL PARA A PROMOÇÃO DA SAÚDE

Lucas Fiaes Medeiros¹, Arthur Danielson Viana¹, José Henrique Elias Correia¹, Fabricio Cesar de Paula Ravagnani¹, Jiyan Yari¹

1-Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – Campo Grande – MS - Brasil

lucas.medeiros2@estudante.ifms.edu.br; arthur.viana@estudante.ifms.edu.br; jose.correia2@estudante.ifms.edu.br; fabricio.ravagnani@ifms.edu.br; jiyan.yari@ifms.edu.br

Área/Subárea: MDIS - Multidisciplinar

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: atividade física, saúde, Minecraft, jogos eletrônicos, promoção da saúde

Introdução

Este estudo propõe o uso inovador do jogo Minecraft para apresentar o "Guia de Atividade Física Para a População Brasileira", visando envolver os jovens familiarizados com ambientes virtuais. O guia é um documento do "Ministério da Saúde" que apresenta as recomendações de atividade física para que a população tenha uma vida ativa e mais saudável (BRASIL 2021). A hipótese é que essa abordagem enganjará os jovens de maneira mais eficaz do que a leitura tradicional, aproveitando a interatividade e o potencial dos jogos para educar sobre saúde e atividade física, como discutido por Manovich (2002), Knittel et al. (2007) e Mattar (2010). A pesquisa busca explorar mudanças sociais e culturais das mídias digitais, aproveitando-as para promover a saúde da população brasileira, especialmente entre os jovens, conforme apontado por Moita (2006). Essa abordagem também alinha-se com a ideia de que o uso de jogos virtuais, como Minecraft, pode incentivar hábitos saudáveis e transferir atividades virtuais para a vida real, como mencionado por Knittel et al. (2007). Portanto, este trabalho objetiva apresentar o guia de forma dinâmica e compreensível, contribuindo para a promoção da saúde e bem-estar, particularmente entre os jovens no Brasil.

Metodologia

Para criar o campus Campo Grande do IFMS seguiu-se os seguintes passos:

1. Abertura do servidor - foi aberto no site de host "Aternos" um servidor para aloarmos o projeto de construção do IFMS campus Campo Grande. Para o acesso ao mundo foi gerado um IP "Guia_Pratico.aternos.me", conforme figura 1. A versão utilizada para criação do mundo foi a 1.19.0.

Figura 1. Página de acesso (Multiplayer) do Minecraft para o mundo Guia de Atividade Física.



2. Organização do projeto: Nessa fase do projeto foram feitas análises de imagens tiradas por nós do campus e reuniões para definirmos as estruturas, os materiais e outros procedimentos a serem utilizados no projeto de construção, conforme mostra a figura 2;

Figura 2. Debate sobre tamanho e materiais para a construção do mundo, utilizou-se a ferramenta "Google Earth" para resolver-se questões de escala.



3. Construção: Esse momento ocorreu concomitante a segunda fase e teve como objetivo a criação/construção parecida do campus Campo Grande.

Figura 3. Imagens do mapa concluído.

4. Command block e redstone: Nessa fase utilizou-se blocos de comando, redstone, repetidores e outros itens relacionados para desenvolver uma interação com o jogador. Foi utilizado comandos de mensagens na tela, teleportes, construções e destruições programadas, entre outros.

Figura 4. Imagens de partes da interação.

Resultados e Análise

Os resultados da pesquisa mostram uma abordagem inovadora usando o jogo Minecraft para apresentar o Guia de Atividade Física à população jovem. Criar uma versão virtual do campus Campo Grande do IFMS no jogo, seguindo os passos explicados, gerou um espaço interativo que pode atrair jogadores. Adicionar elementos como blocos de comando e redstone tornou a experiência mais interativa, aumentando o envolvimento com as informações. A análise inicial sugere que usar tecnologias digitais, como o Minecraft, pode ser uma forma eficaz de aproveitar o conhecimento dos jovens sobre ambientes virtuais, incentivando práticas saudáveis. Isso também pode motivá-los a realizar atividades reais. Entretanto, é importante lembrar que esses resultados ainda não foram testados com o público-alvo, sendo necessário realizar mais avaliações no futuro. Em resumo, este estudo destaca como jogos eletrônicos e mídias digitais podem ser úteis para promover a saúde e o bem-estar, especialmente entre os jovens no Brasil.

Considerações Finais

Espera-se que em breve o projeto possa ser entregue ou seja todos os blocos e salas do campus Campo Grande estejam terminados e que durante esse processo de construção os estudantes possam continuar interagindo virtualmente no ambiente e aprendendo sobre o “Guia de Atividade Física Para a População Brasileira”.

Agradecimentos

Agradecemos aos grupos de Pesquisa ESTIC (Grupo de Pesquisa em educação, Saúde, Tecnologia, Inovação e Cultura), e PENSARE (Grupo de Pesquisa em Exercício e Nutrição na Saúde e Rendimento Esportivo); Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul e aos professores de Educação Física do *campus* Campo Grande – MS, pelo apoio e oportunidade.

Referências

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. MIT Press, 2002.

KNITTEL *et al.* **MINECRAFT: Experiências de sucesso dentro e fora da sala de aula**. In: SBC – PROCEEDINGS OF SBGAMES 2017, 2017, Curitiba. SBC – Proceedings of SBGames 2017. [S. l.: s. n.], 2007. p. 2. ISBN 2179-2259.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p. ISBN 9788576055624.

Conheça o primeiro Guia de Atividade Física para a População Brasileira. Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-brasil/eu- quero-me-exercitar/noticias/2021/conheca-o-primeiro-guia-de-atividade-fisica-para-a-populacao-brasileira>>. Acesso em: 04 mai. 2023.

PHYSICAL ACTIVITY GUIDE FOR THE BRAZILIAN POPULATION IN A SIMULATED WORLD IN MINECRAFT: A VIRTUAL APPROACH TO HEALTH PROMOTION

Abstract: *This study proposes an innovative use of the Minecraft game to present the "Physical Activity Guide for the Brazilian Population," aiming to engage young individuals familiar with virtual environments. Thus, this work aims to dynamically and comprehensibly present the guide, contributing to the promotion of health and well-being, particularly among young people in Brazil. It is expected that the project will soon be completed, with all campus Campo Grande blocks and rooms ready, and that during this construction process, students can continue to interact virtually in the environment and learn about the "Physical Activity Guide for the Brazilian Population."*

Keywords: *physical activity, health, Minecraft, digital games, health promotion.*

APOIO



REALIZAÇÃO

