

# **CRIAÇÃO E VALIDAÇÃO DE UM PROTOCOLO DE CLASSIFICAÇÃO DAS DEMANDAS PERCEPTO-MOTORAS DE SISTEMAS DE REALIDADE VIRTUAL**

Cairolli, FF; Bonuzzi GMG; Palma, GCS; Soares, MAA; Torriani-Pasin, C

Laboratório de Comportamento Motor-LACOM

Departamento de Pedagogia do Movimento Humano

Escola de Educação Física e Esporte-EEFEUSP

**Introdução:** Diversos estudos no campo da aprendizagem motora têm utilizado de sistemas de realidade virtual para estudar os processos e mecanismos envolvidos na aquisição de habilidades motoras, especialmente em populações com deficiências. Contudo, a escolha dos jogos utilizados é feita de modo aleatório e com pouca base técnico-científica no que se refere a adequação objetivo-tarefa em relação a população que vai realizá-la. Neste contexto, é necessária a criação de critérios específicos para a escolha e classificação dos aspectos mais relevantes dos jogos eletrônicos envolvidos nos sistemas de realidade virtual. **Objetivo:** Elaborar um protocolo de classificação das demandas percepto-motoras dos sistemas de realidade virtual e validá-lo para o uso em jogos eletrônicos em pesquisas, verificando também sua aplicabilidade e praticidade. **Métodos:** Para a elaboração do protocolo foram utilizadas referências clássicas e artigos recentes da área de comportamento motor, treinamento desportivo, neurociência cognitiva e realidade virtual. Para sua validação, foram realizadas vinte filmagens de indivíduos saudáveis participando de atividades que envolvem diferentes jogos eletrônicos em ambiente virtual (Sistema Wii e Xbox), que foram assistidas por três profissionais experientes envolvidos com a utilização de jogos virtuais na aquisição de habilidades motoras e avaliadas com o protocolo criado, em dois momentos distintos, com intervalo de um mês entre estes. Os avaliadores também responderam um questionário acerca da clareza e importância dos termos utilizados, da sua aplicabilidade e praticidade. **Resultados:** Os níveis de concordância intra e inter-avaliador para os sistemas utilizados obtiveram valores acima de 0,8 estando na faixa entre bons e excelentes e o tempo médio de aplicação foi de 8 minutos. **Discussão e Conclusão:** O protocolo apresentou-se como ferramenta eficaz para a classificação dos jogos virtuais, sendo considerado válido, aplicável e prático para análise das diferentes demandas percepto-motoras dos sistemas de jogos eletrônicos em ambiente virtual. Desse modo, pesquisas que selecionem tarefas em ambiente virtual podem obter parâmetros específicos e adequados para justificar a escolha dos jogos de acordo com a demanda da tarefa específica e o objetivo da pesquisa proposta.

**Palavras Chave:** Terapia de exposição à Realidade Virtual, Protocolo, Validação, Reabilitação.