



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

**WALISSON BARBOSA DE SANTANA**

**RELACIONANDO OS JOGOS E BRINCADEIRAS COM AS TECNOLOGIAS NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

**CAMPINA GRANDE  
2020**

**WALISSON BARBOSA DE SANTANA**

**RELACIONANDO OS JOGOS E BRINCADEIRAS COM AS TECNOLOGIAS NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso na forma de artigo apresentado ao curso de Especialização em Educação Física escolar da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de especialista em Educação Física escolar.

**Orientador: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Regimênia Maria Braga de Carvalho.**

**CAMPINA GRANDE  
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S232r Santana, Walisson Barbosa de.

Relacionando os jogos e brincadeiras com as tecnologias nas aulas de Educação Física [manuscrito] / Walisson Barbosa de Santana. - 2020.

23 p. : il. colorido. Digitado.

Monografia (Especialização em Educação Física Escolar)

Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde , 2020.

"Orientação : Profa. Dra. Regimênia Maria Braga de Carvalho. , Coordenação do Curso de Especialização em Educação Física Escolar."

1. Educação Física. 2. Recursos didáticos. 3. Tecnologias educacionais. 4. Jogos. I. Título

21. ed. CDD 613.7

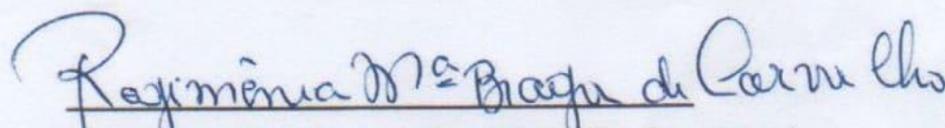
WALISSOM BARBOSA DE SANTANA

**RELACIONANDO OS JOGOS E BRINCADEIRAS COM AS TECNOLOGIAS NAS  
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.**

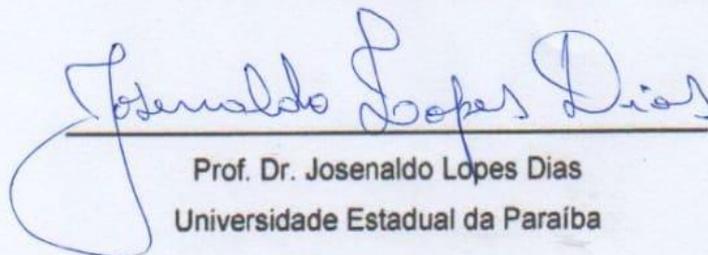
Trabalho de Conclusão de no formato de Relato de Experiência apresentado ao Departamento de Educação Física do Centro de Ciências Biológicas e da Saúde da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento a exigência para obtenção do grau de licenciado em Educação Física.

Aprovada em: 11/09/2020

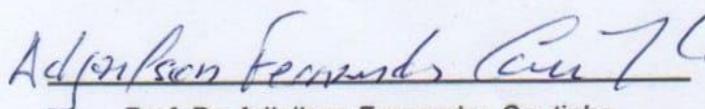
**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr.<sup>a</sup> Regimênia Maria Braga de Carvalho/UEPB (Orientadora)  
Universidade Estadual da Paraíba



Prof. Dr. Josenaldo Lopes Dias  
Universidade Estadual da Paraíba



Prof. Dr. Adjailson Fernandes Coutinho  
Universidade Estadual da Paraíba

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	06
2	O JOGO .....	07
2.1	<i>O papel dos Jogos e Brincadeiras</i> .....	08
2.1.1	<i>A Terceira Revolução Industrial</i> .....	11
2.1.2	<i>Sedentarismo x Jogos e Brincadeiras</i> .....	13
3	METODOLOGIA .....	17
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES .....	18
5	CONCLUSÃO .....	21
	REFERÊNCIAS .....	22

## RELACIONANDO OS JOGOS E BRINCADEIRAS COM AS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

### RELATING GAMES AND GAMES WITH TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES

Walisson Barbosa de Santana

#### RESUMO

Com o mundo em constante estado de mudança e transformação, é preciso dar atenção aos sinais mais tímidos ou exagerados que o mesmo emite, é necessário compreender que esta mudança é refletida em todos os cenários possíveis. Mudanças no cenário cultural, nas relações entre os seres humanos, na relação entre os homens e as coisas/objetos e mudanças também na escola e no processo de ensino e aprendizagem, pois a chegada da tecnologia veio para assegurar uma vida muito mais cômoda e prática, uma vida de comunicações e informações instantâneas, onde o lazer e o divertimento são achados a qualquer hora. E nesse processo de ensino e aprendizagem, é preciso compreender que a atual geração tem esse contato com a tecnologia desde muito cedo, e quais são os impactos que pode causar o uso excessivo destas ferramentas? **Objetivo:** Identificar formas de relacionar os jogos e brincadeiras com a tecnologia nas aulas de Educação Física, de forma a alcançar o interesse maior dos alunos, conscientizando-os sobre o uso das tecnologias e da importância de uma vida ativa. **Método:** O estudo aqui presente trata-se de uma pesquisa exploratória, descritiva, bibliográfica com caráter qualitativo, sendo realizado um mapeamento e levantamento de informações mais relevantes e pertinentes, através de livros, artigos, revistas, tais informações são selecionadas, exploradas e aqui descritas. **Resultados e discussões:** Podemos afirmar que, crianças hiperconectadas podem desenvolver doenças como sedentarismo e obesidade, pela falta da prática diária de atividades físicas, o que já é consequência de uma geração que perdeu os antigos costumes dos seus pais e avós, de brincar na rua, nas calçadas, inventar e reinventar jogos e brincadeiras, fazer amizades, enfim, divertir-se experimentando o mundo real como ele é. Entender que sim, a mudança é extremamente necessária, mas a partir do momento em que ela pode trazer prejuízos para a saúde dos indivíduos, é preciso dosar e colocar limites, e o professor de Educação Física Escolar adentra a este cenário com um papel fundamental de conscientizar jovens e crianças para essa situação que ocorre no presente século; **Considerações Finais:** Investir na informação sobre a importância da prática regular de atividades físicas, de estar saudável e ativo. Esse professor poderá montar estratégias para chamar atenção e ganhar o interesse dos alunos, e o presente artigo visa discorrer exatamente sobre relacionar algo que faça parte da realidade dos alunos – A tecnologia –, com algo que visa resgatar e fazer novamente presente na vida de alguns – Os jog<sup>1</sup>os e brincadeiras –,

---

<sup>1</sup> Walisson Barbosa de Santana – Graduação em Educação Física pela “Faculdades Integradas Norte do Paraná – UNOPAR” – [walissonbarbosa@outlook.com](mailto:walissonbarbosa@outlook.com)

pois o professor que pesquisa, que buscar manter-se atualizado e é um curioso nato, interessado no desenvolvimento integral do aluno, saberá mesmo que com poucos recursos produzir uma aula de conscientização e de desenvolvimento de funções básicas, que auxiliará a curto, médio e longo prazo, a vida dos jovens e crianças.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras. Tecnologia. Educação. Educação Física.

### ABSTRACT

With the world in a constant state of change and transformation, it is necessary to pay attention to the more timid or exaggerated signals that it emits, it is necessary to understand that this change is reflected in all possible scenarios. Changes in the cultural scenario, in the relations between human beings, in the relationship between men and things/objects and changes also in school and in the teaching and learning process, because the arrival of technology came to ensure a much more comfortable and practical life, a life of communications and instant information, where leisure and fun are found at any time. And in this teaching and learning process, it is necessary to understand that the current generation has this contact with technology from an early age, and what are the impacts that can cause the excessive use of these tools? Objective: To identify ways to relate games and games with technology in Physical Education classes, in order to reach the greater interest of students, raising awareness about the use of technologies and the importance of an active life. Method: The present study is an exploratory, descriptive, bibliographic research with a qualitative character, and a mapping and survey of more relevant and pertinent information is carried out, through books, articles, magazines, such information is selected, explored and described here. Results and discussions: We can affirm that hyperconnected children can develop diseases such as sedentary lifestyle and obesity, due to the lack of daily practice of physical activities, which is already a consequence of a generation that has lost the old customs of their parents and grandparents, playing on the street, on sidewalks, inventing and reinventing games and games, making friends, in short, having fun experiencing the real world as it is. To understand that yes, change is extremely necessary, but from the moment it can bring harm to the health of individuals, it is necessary to measure and place limits, and the teacher of School Physical Education enters this scenario with a fundamental role to raise awareness of young people and children for this situation that occurs in the present century; Final Considerations: Invest in information about the importance of regular physical activity, of being healthy and active. This teacher can set up strategies to attract attention and gain the interest of students, and this article aims to discuss exactly about relating something that is part of the reality of students - Technology - with something that aims to rescue and make present again in the lives of some - The games and games - because the teacher who researches, who seek sit up to date and is a curious born , interested in the integral development of the student, will know even if with few resources produce a class of awareness and development of basic functions, which will help in the short, medium and long term, the lives of young people and children.

**Keywords:** Games and games. Technology. Education. Physical Education.

## 1 INTRODUÇÃO

Os Jogos e brincadeiras são práticas que existem há anos, a maioria dos pais, avós, bisavós e provavelmente tataravós cresceram tornando o mundo ao seu redor mais lúdico e divertido; Faz parte da infância imaginar, criar, transformar.

É através do ato de brincar e jogar, que de forma inconsciente a criança irá desenvolver-se de forma integral, sua parte motora, cognitiva, afetiva e social. Segundo Cordazzo (2007, p. 03): “A brincadeira é a atividade principal da infância. Essa afirmativa se dá não apenas pela frequência de uso que as crianças fazem do brincar, mas principalmente pela influência que esta exerce no desenvolvimento infantil.”.

É extremamente saudável que nessa fase da vida, tenha-se contato com o mundo externo, que através dos cinco sentidos, possa ser experimentado novas formas, texturas, sons, sabores, ideias, novas paisagens e novas amizades, isso é completamente natural e relevante para que a criança possa dar prosseguimento às próximas fases de seu desenvolvimento. Segundo Vigotsky (1989), é através do lúdico que a criança aprenderá a agir e a ter iniciativa, autoconfiança, curiosidade, concentração, entre outros.

O que de fato é preciso entender, é que o mundo está em constante movimento e transformação não somos os mesmos de ontem e provavelmente não seremos os mesmos de amanhã, assim como mudamos, as coisas também, os objetos ao nosso redor sofrem evoluções, a mão humana é substituída pelas máquinas assim como aconteceu no processo da primeira revolução industrial.

E nesse processo contínuo de transformações, nossa atenção é voltada para as novidades, que na maioria das vezes é sinônimo de praticidade e comodidade, por exemplo, quanto tempo demorava a se comunicar com alguém distante? Dias, meses, talvez anos, quando era através de cartas. Hoje em questões de segundos conseguimos falar com alguém do outro lado do mundo, isto é a tecnologia, que atualmente está presente de forma expansiva em nossas vidas.

Relacionando os jogos e brincadeiras com tais tecnologias, é importante saber que os interesses das crianças de hoje, por vezes são diferentes dos interesses dos nossos pais, por exemplo. As crianças de antigamente estavam preocupadas em brincar nas ruas, calçadas, em chamar os amigos de porta em porta, em procurar brincadeiras e criar outras. E com o advento da tecnologia - sendo um dos principais fatores para o acontecimento desse fenômeno -, as crianças, bem como alguns pais, em sua maioria, preferem a comodidade e segurança do seu lar, junto aos seus smartphones, com sua imensa variedade de aplicativos e jogos digitais.

Mas, enquanto professores de Educação Física, devemos nos questionar e agir em função dos impactos que essa tecnologia pode causar na vida das crianças, visto que, tais tecnologias são inseridas nas vidas delas, logo cedo, ainda quando bebês. Segundo Nettle & Sprogis (2011), foi a partir do avanço tecnológico e as demais situações da vida moderna, que os níveis de atividade física foram diminuindo de forma drástica entre crianças e adolescentes de todo o mundo.

Por este motivo, as aulas de Educação Física tornam-se cada vez mais necessárias, desenvolvendo nas crianças e jovens funções que comumente vem sendo deixadas de lado e é de fundamental importância para um amadurecimento do corpo, como o correr, pular, saltar, arremessar, chutar, equilibrar, entre outros.

Sendo assim, a finalidade do presente artigo é relacionar um conteúdo de Educação Física – Jogos e Brincadeiras –, levando em consideração sua importância para o desenvolvimento da criança e do adolescente, bem como, fazendo um resgate cultural do que era brincado e jogado no século passado, com as novas tecnologias do século atual, que é algo de interesse do aluno e que está totalmente ligado a sua realidade.

## 2 O JOGO

Pode-se afirmar que o jogo é uma prática tão antiga quanto o próprio ser humano, tendo seus primeiros registros, desde os primórdios da humanidade, e que perdura até os dias de hoje, evoluindo e transformando-se conforme o lugar, cultura e época.

Considerado como parte da cultura popular, o jogo tradicional guarda a produção cultural de um povo em certo período histórico. Essa cultura não oficial, desenvolvida sobretudo pela oralidade, não fica cristalizada. Está sempre em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser elemento folclórico, o jogo tradicional assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Não se conhece a origem desses jogos [...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. (KISHIMOTO, 1993, p. 15)

De acordo com Broseli (et al, 2015), nas tradições Gregas Romanas, o jogo era visto como um elemento recreativo e de relaxamento, para compensar atividades que exigiam esforços físicos, intelectuais e escolares, e por um longo período de tempo, esse jogo estava vinculado e limitado à recreação. Segundo os autores, no período da Idade Média, o jogo recebeu a classificação de “não sério”, por associação ao jogo de azar, com isso, a igreja proibiu todas as formas de recreação. O discurso a seguir, tornou-se comum na época: “A recreação deve ser proibida em todas as formas, As crianças deverão aprender que recreação afastará de Deus o eterno bem, seu coração e mente e fará se não mal a sua vida espiritual”. (Miranda, 1992, p.28).

Porém, foi a partir da chegada do Renascimento, que o jogo começou a ser visto como conduta livre, que auxilia o desenvolvimento do intelecto e facilita os estudos. E ainda, segundo Leal (2003, p. 180), “É com o Romantismo que vamos assistir à ruptura da visão frívola de jogo. Nessa época, ela passa a ser relacionado à educação e à visão das crianças.”.

Nos dias de hoje, sabe-se que os jogos, brinquedos e brincadeiras, são elementos fundamentais e importantíssimos para que a criança possa desenvolver-se de forma integral, no âmbito motor, cognitivo, afetivo e social, é interessante de serem trabalhados durante a infância, pois é brincando com a fantasia que a criança desenvolve sua capacidade criativa, viajando em um passado, e planejando um futuro, criando e idealizando. Os jogos por sua vez, também estimulam uma série de atributos valiosos para as crianças, como a disciplina, raciocínio lógico, capacidade de trabalhar em equipe e resolver problemas, socialização, entre outros.

Sobre isso, MOYLES discorre:

[...] praticar, escolher, perseverar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança, adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos, de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar, comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais, conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças, e entender as limitações pessoais, ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais (MOYLES, 2002, p. 36).

## **2.1 O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS**

Apesar de, comumente serem confundidos e tratados sem nenhuma separação, podemos classificar os jogos e brincadeiras de formas distintas, cada um possui suas particularidades. Destacaremos a seguir, as diferenças básicas entre ambas.

Segundo Kishimoto (1996), a teoria piagetiana adota a brincadeira como uma conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Na brincadeira existem alguns atributos que se diferenciam dos jogos, e que permite com que possamos identificá-la, um desses atributos é que nem sempre apresenta uma evolução, ou seja, a brincadeira pode estar sendo desenvolvida por horas que permanecerá da mesma forma, outra característica é que na brincadeira não existe um vencedor, a brincadeira se desenvolve de acordo com a vontade dos participantes em brincar, um exemplo disso é a brincadeira de pega-pega, onde existe um início, porém o seu fim acontecerá em decorrência da falta de interesse dos participantes, suas regras são flexíveis e a qualquer momento da brincadeira e os participantes podem modificá-las até mesmo sem a necessidade de parar a mesma. A seguir, adentraremos ao conceito de jogo:

Os jogos por sua vez é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Essa reflexão do autor nos deixa clara o que podemos entender por jogo, ele se diferencia da brincadeira, pois nele sempre existirá um objetivo maior do que apenas jogar por prazer, o maior objetivo para os participantes é vencer, além de que todo o jogo tem uma evolução em si mesmo por apresentar um começo, meio e fim, e um ápice que podemos denominar como um ponto, uma cesta, ou seja, um objetivo alcançado, outra característica importante dos jogos é que por mais simples que seja existirá regras que os participantes serão obrigados a cumprir, mesmo que seja apenas uma, mas sempre existirá. Outra característica do jogo é que ele acontecerá dentro de limites de tempo, como podemos citar uma partida de basquete que são respeitados quatro tempos de 10 minutos e ao final teremos um vencedor.

É inquestionável a importância dos jogos e brincadeiras na vida da criança, pois através destas, elas desenvolvem habilidades fundamentais, na visão de Santos (2000, p. 161) “[...] o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança”.

Isso ocorre, porque essas práticas trabalham diversos atributos na criança, no âmbito motor, cognitivo, afetivo. Tais atributos serão levados pela criança ao longo da vida. A construção de um comportamento humano envolve diversas questões, como e onde, ela vive, o que ela faz, esses fatores externos irão moldar o ser humano e transformá-lo cada dia mais em uma pessoa com bagagens, experiências, e comportamentos específicos. Segundo Piaget:

A criança não herda sua inteligência de forma definitiva e acabada, mas sim trás em sua bagagem genética, possibilidades hereditárias na forma de estruturas biológicas, que lhe permitirão o surgimento de certas estruturas mentais. Portanto, não herdamos nossa inteligência, mas sim um organismo que vai amadurecer em contato com o meio ambiente. Dessa interação organismo-ambiente resultará determinadas estruturas cognitivas que vão funcionando de modo semelhante durante toda a vida da criança. (PIAGET;INHELDER, 1993 p.12)

E essa construção, se inicia durante a infância, o processo de desenvolvimento ocorre nos primeiros anos de vida, criar um ambiente favorável para que tal evolução ocorra é de suma importância, e de responsabilidade dos pais e dos educadores. Um dos métodos para que ocorra a construção de alguns valores e habilidades é na prática de jogos e brincadeiras. Onde nós falaremos mais a fundo sobre quais habilidades são essas e como elas são desenvolvidas.

Segundo Rosário Ortega citado por Murcia (2005), quando a criança joga, ela entende melhor o mundo, constrói valores e princípios, jogando a criança irá se autodescobrir, analisando suas possibilidades e limitações corporais, lapidando aquilo que já conseguem obter êxito, e procurando melhorar no que ainda não fazem tão bem. O jogo também é importante para que a criança consiga por si só resolver problemas, fazendo com que eles sejam capazes de desenvolver sua própria autonomia, também é importante para que eles ampliem sua capacidade de lidar e de solucionar situações difíceis e que exijam o máximo deles, sabemos que tais situações estão sempre presentes em nosso dia-a-dia.

A parte mais interessante de ser trabalhadas brincadeiras como forma de aprendizado com as crianças, é que elas têm a oportunidade de se divertirem, ao mesmo tempo em que obtêm conhecimentos, é a aprendizagem de forma lúdica, que traz muitos benefícios tanto pra quem passa, quanto para quem recebe tal conhecimento. Também é uma forma de que as crianças conheçam a si mesmo e as relações sociais que ocorrem no meio em que vivem, desenvolvendo assim a parte afetiva deles, onde é trabalhada a confiança, interação e a capacidade de socialização. Dante (1998, p. 49) destaca que as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para as crianças.

Adentrando a parte motora, não é novidade pra ninguém que a prática de exercícios é fundamental para a qualidade de vida do indivíduo, brincadeiras e jogos que envolvem o lado físico da criança, trazem benefícios como flexibilidade, equilíbrio, resistência, força, coordenação motora, lateralidade, enfim, uma gama de benefícios e habilidades motoras fundamentais que qualquer criança saudável deve obter.

Atualmente, facilmente percebemos a perda de espaço dos jogos e brincadeiras no cotidiano das crianças, e um dos prováveis motivos seja talvez, a ascensão das tecnologias digitais. Há um certo tempo, quando a tecnologia não era tão desenvolvida como é hoje em dia, as crianças passavam maior parte do seu tempo nas ruas, em praças com seus amigos vivenciando as mais variadas brincadeiras possíveis, tais como pega-pega, pique esconde, pião, futebol, etc. Era comum as crianças terem esse momento de divertimento todos os dias, como elas constantemente estavam correndo, pulando, escalando árvores, manipulando objetos e sempre se movimentando, o gasto calórico delas também aumentava e isso tinha como consequência um bom índice de desenvolvimento motor, maior qualidade de vida e saúde por parte das crianças.

Hoje em dia é difícil identificar esse tipo de prática nas ruas de nossas cidades, podemos elencar alguns fatores que provavelmente desencadearam esse processo, como por exemplo, cidades mais desenvolvidas podem apresentar espaços limitados para as crianças, a falta de segurança que nossas cidades enfrentam também se torna fator crucial quando diz respeito a decadência de jogos e brincadeiras nas ruas, falta de projetos educativos que estimulem a criança a praticar alguma exercício físico. Outro fator primordial para com que essa cultura das brincadeiras tenha acabado foi com a chegada dos jogos digitais, que culmina em crianças que passam a maior parte do tempo sentadas na frente da tela de um computador ou smartphone, como sendo uma das consequências dessa estatística, a maior probabilidade de aparecimento de doenças, que ocorre devido a falta de exercícios que trabalham o desenvolvimento físico.

### 2.1.1 A TERCEIRA REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

É necessário estarmos cientes do atual cenário em que estamos inseridos, cenário este, que reflete mudanças e transformações drásticas, partindo de uma conjuntura social, econômica e tecnológica. Tal cenário pode ser chamado de uma Revolução-Técnico-Científico-Informacional, ou Terceira Revolução Industrial. Cada dia mais, o ser humano finca suas raízes nas inovações tecnológicas, cotidianamente o que era algo simples, perde espaço para as novas tecnologias, por se tratar de praticidade, comodidade e dinamismo; Além de suprir as necessidades, a tecnologia também irá divertir e distrair o usuário, e dessa forma, a Terceira Revolução Industrial ganha mais forças a cada dia que passa. Podemos ver os efeitos dessas transformações, na vida individual e coletiva de todos os indivíduos, são pessoas que a todo tempo precisam aprender a receber, filtrar, repassar e lidar com inúmeras informações diariamente, como afirma Takase (2007), é fora do inconcebível a quantidade de informações disponíveis para nós atualmente. Essas informações são as mais variadas possíveis, desde uma fofoca sobre alguma celebridade, uma receita de bolo, um acidente que ocorrera, ou mesmo o dia-a-dia dos seus seguidores. Com as crianças e adolescentes, isso acaba se tornando algo mais forte, visto que, a tecnologia existe e ganha força desde o seu nascimento, por exemplo, nossos pais e avós sabem muito bem o que é a convivência individual, familiar e entre os amigos, sem a existência de um celular, tablet ou computador; As relações eram diferentes e nossos antepassados sabem exatamente como era se comunicar, estudar, se relacionar e viver de uma forma geral, sem inúmeros recursos digitais por todos os lados. Mas, os jovens e adolescentes simplesmente não sabem nem imaginam como é existir sem redes sociais, vídeos, mensagens virtuais e jogos digitais, chega a ser algo inimaginável, e por esse motivo, desvincular esses indivíduos da tecnologia é algo extremamente complicado, é preciso entender como funciona a mente, a aprendizagem, a comunicação e a forma de se relacionar deles, dos “novos alunos”. Partindo dessa perspectiva, podemos considerar que dentro da escola, o processo de construção do conhecimento também acompanha as novas tecnologias, visto que, se os indivíduos da geração atual desenvolveram jeito, pensamento e atitudes próprias mediante o uso das tecnologias, o aprendizado também não seria o mesmo de anos atrás; Os professores e gestores devem estar sensíveis a essa nova situação, “a qual deve estar preparada e disposta para modificar seu âmbito de aprendizagem” (PINTO, 2004, p.14), pois, trata-se de circunstâncias que devem ser encontradas com cada vez mais frequência nas salas de aulas. O diretor do Laboratório de Psicologia do Desenvolvimento e Educação Infantil da Universidade Francesa de Soborne – Oliver Houdé, em entrevista ao site da revista Exame (2015), ao ser indagado sobre se o cérebro das crianças da geração z era diferente, respondeu:

“O cérebro é o mesmo, mas os circuitos utilizados mudam. Diante das telas, na vida em geral, os nativos digitais tem uma espécie de trem de alta velocidade cerebral que vai do olho ao polegar. Utilizam sobretudo uma zona do cérebro, o córtex pré-frontal, para melhorar essa rapidez de decisão e de

adaptação multitarefa, ligadas às emoções. Mas isto acontece em detrimento de outra função dessa zona, mais lenta, de distanciamento, de síntese pessoal e de resistência cognitiva”.

A consequência dessa alteração nos circuitos cerebrais trata-se de indivíduos que provocam respostas mais impulsivas, e isso, deve ser trabalhado bem para que seja evitado e não venha o prejudicar futuramente, a escola é o lugar ideal para isso. Santos Neto & Franco (2011) afirmam que os indivíduos da nova geração são ágeis e rápidos como computadores, e pouco se adequam à educação tradicionalista, e também com relacionamento interpessoais, visto que, a tecnologia provoca um afastamento nas expressões verbais das suas relações. [...]a conectividade oferece novas possibilidades de experimentar a identidade e, particularmente no adolescente, a sensação de um espaço livre [...]. Este é um momento, relativamente livre de consequências para fazer o que os adolescentes precisam fazer: entrar e sair de amores com pessoas e ideias. A vida real nem sempre fornece esse tipo de espaço, mas a Internet faz isso (TURKLE, 2011, p.17). Por estarem a todo o tempo hiperconectada, de acordo com Cirilo (2018), os jovens tornam-se extremamente impacientes e com filtros baixíssimos de atenção, mesmo assim, são multitarefeiros e conseguem realizar várias tarefas ao mesmo tempo, o que não implica dizer que ele esteja dando devida atenção a todas, talvez, a nenhuma. Devido a alterações cerebrais mencionadas anteriormente, resistir a atenção a uma aula que utiliza o método tradicional de ensino é um verdadeiro desafio para esses alunos, visto que, essa atenção facilmente será desviada para outro foco. Segundo Kenski (2011), o professor que utiliza a tecnologia de forma criativa, transforma a indiferença, o isolamento e a alienação em que alguns alunos frequentam as salas aula, em uma aula interativa e colaborativa, da qual o aluno pode aprender a aprender e ainda desenvolver o respeito ao próximo e a serem melhores pessoas e cidadãos participativos. Por isso é imprescindível que os professores e gestores estejam cientes e preocupados com esses novos alunos que estão chegando à escola; É preciso que ainda nos cursos de licenciatura, sejam ofertados cursos para que os professores sejam formados e informados a respeito de como lidar com tais alunos. Algumas estratégias de despertar a atenção e curiosidade do aluno sobre determinada aula, seria justamente usar a tecnologia como uma aliada, através de recursos tecnológicos como o uso de datashow, slides interativos, vídeos para facilitar o entendimento das aulas, aplicativos com questionários, sala de aula virtual, podcasts, blogs, entre outras inúmeras possibilidades que a rede pode nos permitir. Desenvolver métodos diferentes e inovadores para construir o conhecimento juntamente com seus alunos, também é característica dos “novos professores”, aqueles que são flexíveis o suficiente para perceber as mudanças que ocorrem em sua volta e se adaptar a elas. Além de utilizar a tecnologia como recurso facilitador da aula, essa tecnologia também pode ser pauta da aula para debates críticos e reflexivos, permitindo que os alunos pensem acerca das possibilidades que esta pode oferecer, e também dos limites e riscos que pode corroborar com o seu uso de forma desmedida.

Quando diz respeito à educação, podemos afirmar que ao longo dos tempos, esta vem se modificando e com isso novas formas de aprender e de ensinar vão surgindo, ao voltarmos um pouco no tempo, perceberemos que nos primórdios da humanidade, as formas de comunicações eram diversas, pinturas rupestres, pinturas corporais, entre outras, eram uma forma do homem se expressar e dizer ao mundo o

que pensava e sentia, numa sociedade um pouco mais avançada, na antiguidade o ensino era praticamente doméstico onde os pais que tinham que ensinar coisas referentes a vida para seus filhos, para facilitar a vida dos mesmos, em determinadas tarefas. Com o surgimento do alfabeto as coisas se modificaram, o homem criou um esquema de símbolos onde ao unirem cada peça, vão surgindo palavras; E ao passar do tempo, esses símbolos foram se universalizando e hoje conhecemos como alfabeto.

Na contemporaneidade o ensino fica cada vez mais complexo de ser ministrada, a era moderna faz com que professores se desdobrem para trazer aulas instigantes e inovadoras a fim de aguçar a curiosidade e facilitar a participação dos alunos nas aulas, a era tecnológica apesar de ter facilitado e muito a vida dos seres humanos em alguns pontos como, por exemplo, a comunicação, ao acesso a informações, ao mundo do trabalho, por outro lado o uso dessas tecnologias em excesso pode trazer consequências principalmente para as crianças e jovens em formação, que gastam muitas horas do seu tempo em frente aos computadores, celulares, tablet's, videogames. Podendo ocasionar riscos tanto a sua saúde física como mental.

Um dos problemas que o excesso do uso da tecnologia pode causar é, por exemplo, dificuldade de concentração, hiperatividade e também o sedentarismo que influencia na saúde das crianças e jovens de todo mundo. No âmbito afetivo, a dificuldade de se relacionar com o próximo torna-se cada dia mais evidente, pois muitas vezes a criança fica restrita em seu lar, tendo o contato com outras crianças apenas on-line, e a convivência com o outro, o contato física com o outro, a troca de experiência vai sendo deixada de lado.

O excesso de tecnologias digitais também acaba invadindo a escola, pois o uso de tais aparelhos faz parte do cotidiano do aluno, fazendo com que haja desinteresse por atividades mais tradicionais; E a partir dessa problemática entra em cena o professor de Educação Física que possua uma concepção pedagógica e visão mais ampla, que deverá buscar meios de relacionar e adaptar os conteúdos, como por exemplo, relacionar os jogos e brincadeiras tradicionais, com as tecnologias.

### **2.1.2 SEDENTARISMO X JOGOS E BRINCADEIRAS**

De acordo com Duncan (2012), as Doenças Crônicas Não Transmissíveis representam a maior causa de morte no Brasil, quatro grupos de doenças – cardiovasculares, câncer, doença respiratória crônica e diabetes – Respondem por esses óbitos.

A OMS (Organização Mundial da Saúde) também identificou quatro principais fatores de risco – fumo, inatividade física, alimentação inadequada e uso prejudicial de álcool. A Inatividade física aumenta em 20% a 30% o risco de mortalidade.

Partindo do âmbito da atividade física e saúde, é necessidade de nível nacional, que haja campanhas informacionais a fim de que esses dados venham a se tornar de conhecimento da população, pois a falta de atividades físicas na vida das pessoas vem se tornando algo cada vez mais constante, o que pode ser considerado uma epidemia, visto que, essa inatividade física unida a outros fatores,

pode ocasionar problemas de saúde graves na vida do indivíduo e até levar à morte, como foi visto nos dados anteriores.

Alguns dos fatores que podemos citar como sendo causadores da inatividade física são, por exemplo, o avanço tecnológico; Com o uso de redes sociais, jogos, aplicativos, crianças, jovens, adultos e idosos estão cada dia mais conectados às mídias digitais e menos conectados à saúde do corpo. O que pode ocasionar uma taxa crescente de doenças crônicas não transmissíveis, como a diabetes, obesidade, hipertensão, etc. Também podemos citar os maus hábitos alimentares como fator relevante a ser considerado quando se trata de doenças crônicas, pois, a revolução industrial trouxe consigo uma indústria alimentícia que não poupa em utilizar em excesso, açúcares, sódio, conservantes, e outros ingredientes que prejudicam imensamente a saúde dos indivíduos.

Houve um aumento significativo, com destaque para as últimas três décadas, no número de jovens com sobrepeso nos países em desenvolvimento e o Brasil está entre eles. Pesquisadores afirmam que isso ocorre principalmente por causa da modernização, facilidade no acesso à tecnologia e tempo despendido diante delas (Silva et al., 2008).

A presença da atividade física na vida do ser humano existe desde milhões de anos atrás, inicialmente, em busca da caça e da pesca, o homem desenvolve habilidades como correr, saltar, lançar, lutar, entre outras valências físicas que auxiliaram no fortalecimento de sua musculatura e sistema esquelético, bem como na sua saúde corporal como um todo. “Condenado a uma situação de nomadismo e seminomadismo, o homem dependia de sua força, velocidade e resistência para sobreviver” (OLIVEIRA, 2006, p.13)

Porém, como já citado anteriormente, com o avançar da sociedade, trazendo consigo revoluções industriais e tecnológicas, cada vez mais os homens eram levados à diminuição da prática de atividades físicas, com a praticidade e comodidade que traz as tecnologias, como por exemplo, o surgimento de transportes, como carros, trens, motos, metrô, conseqüentemente, a população avança constantemente para o aumento do sedentarismo, Segundo Nettle & Sprogis (2011), foi a partir do avanço tecnológico e as demais situações da vida moderna, que os níveis de atividade física foram diminuindo de forma drástica entre crianças e adolescentes de todo o mundo.

O sedentarismo não é um fator que está fundamentalmente ligado apenas aos adultos e idosos, mas, também está ligado aos jovens e crianças, o que se torna extremamente preocupante, pois estes ainda estão no início de suas vidas, tendo uma longa trajetória pela frente, e o aparecimento de doenças crônicas irá prejudicar imensamente o caminho desses indivíduos. Sobre o sedentarismo: “Em crianças e adolescentes, esse comportamento é influenciado pelo processo de industrialização e pela disponibilidade de tecnologia, os quais favorecem a elevação do tempo despendido com atividade de baixo gasto energético” (MASCARENHAS et al., 2006; BERGAMANN; HALPERN; BERGAMANN, 2008, apud SILVA et al 2010, p. 2)

Por este motivo, é preciso que haja uma conscientização constante e diária para que os jovens e crianças comecem a desenvolver uma vida mais saudável, conseqüentemente, um futuro com a garantia de qualidade de vida e bem-estar.

A necessidade de pensar em como tornar as aulas mais atrativas para os alunos, que vivem mergulhados em uma sociedade extremamente evoluída em recursos tecnológicos certamente foi o ponto de partida para a evolução da nossa pesquisa, os jogos e brincadeiras já faziam e fazem parte há muito tempo da história e da vida humana, o ser humano joga e brinca desde que nasce, até a sua velhice, temos prazer no brincar e isso faz com que essa atividade sempre esteja inserida nós nossos momentos livres.

Porém a adaptação desses jogos e brincadeiras é uma proposta relevante para que eles continuem a despertar o interesse do aluno a envolverem nas atividades propostas, pois com o avanço das tecnologias muitas atividades que faziam parte do dia-a-dia das crianças que nasceram antes do ano 2005 aproximadamente como brincar na rua de esconde-esconde, pular corda, amarelinha, já não são tão atrativos para os nascidos na era tecnológica, os jogos eletrônicos tomam cada dia mais espaço dos jogos tradicionais, pois apresentam uma maior capacidade de envolvimento e atração da atenção, por esses motivos buscamos meios de unir o tradicional ao contemporâneo, a fim de que as crianças e jovens no período escolar possam vivenciar tanto o antigo quando o novo.

A partir disso, iremos demonstrar alguns exemplos simples de brincadeiras que podem ser feitas na escola de forma bem dinâmica, porém cabe ao professor tornar o simples em algo que desperte a curiosidade do aluno, para que a aula alcance o sucesso esperado.

### 1ª Atividade:



Fonte: Imagem extraída da internet

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/491807221784906969/>

#### **Caça ao tesouro tecnológica:**

A principio a brincadeira parece ser a mesma, igual ao modo tradicional, dois grupos serão divididos e um participante de cada equipe será escolhido para esconder um objeto (tesouro), após isso, os participantes irão pegar seus celulares e fazer uma rota dentro do aplicativo *google maps*, com cinco pontos dentro da escola, cada ponto os alunos serão estimulados a cumprir um desafio feito pelos alunos da equipe adversária, e o ultimo ponto do desafio seria justamente onde o tesouro estaria escondido.

Após a escolha das rotas e pontos de desafios que pode ser, por exemplo, a cantina, o banheiro, sala dos professores, ginásio, etc. Cada local os alunos precisarão fazer determinado desafio, chegando na rota da sala dos professores toda a equipe adversária teria que tirar uma *selfie* com algum dos professores da turma, ou chegando na quadra todos deveriam dar uma volta correndo com um pé só, e assim sucessivamente até cumprirem o último desafio e conseqüentemente acharem o tesouro, a equipe que conseguir fazer em menos tempo se tornará a vencedora.

## 2ª atividade:



Fonte: Imagem extraída da internet

Disponível em: <https://danieducar.com.br/2017/11/cantigas-de-roda-fatiadas-galinha-pintadinha.html>

## Vivenciar é Encenar.

Com o auxílio de uma caixinha de som e um celular, divididos em grupos os alunos deveriam escolher parte de algumas músicas como, por exemplo, “Asa Branca” de Luiz Gonzaga e pedir que o restante dos alunos encene e faça um teatro da letra da música.

Um trecho da letra é :

“Quando oiei a terra ardendo  
Qual fogueira de São João  
Eu perguntei a Deus do céu, ai  
Por que tamanha judiação  
Eu perguntei a Deus do céu, ai  
Por que tamanha judiação.”

A partir disso os alunos deveriam criar, gravar e apresentar a encenação perante a turma, para que a apresentação fosse válida todos os alunos deveriam participar da encenação ou da criação da mesma, os participantes teriam um tempo estimulado pelo professor para criar cada coreografia, isso desenvolveria a capacidade de resoluções de problemas em curtos períodos de tempo, criatividade, além do dialogo, e trabalho em equipe.

### **3ª atividade:**

#### **Circuito Motor Tecnológico**

A atividade consistiria em o professor junto com os alunos criarem um circuito motor, onde eles deveriam passar por baixo e por cima de obstáculos, correr, saltar, desviar, entre outros.

Descrição das atividades:

Com a turma dividida em no máximo 5 alunos em cada grupo, ao sinal sonoro por uma caixa de som os alunos eram estimulados a correr pra primeira etapa do circuito, vale salientar que em cada etapa ou obstáculos do circuito existiria alguma pergunta referente a aula anterior vista em sala de aula, , ao chegarem no primeiro obstáculo existia uma pergunta escrita em papel e celulares vinculados a internet , para que fossem usados como ferramenta de pesquisa, caso eles não soubessem da resposta, e só passariam pra próxima etapa caso respondesse de forma correta, o primeiro que respondesse ganharia uma pontuação maior sucessivamente, ao final somaria os pontos e a equipe vencedora seria a que tivesse acumulado a maior quantidade de pontos no decorrer de todo o circuito.

Nestas atividades podemos demonstrar que algumas capacidades físicas, afetivas, e sociais foram trabalhadas, o trabalho em equipe, cooperação, raciocínio rápido, criatividade, interação entre os alunos, entre tantos outros.

Podemos observar também, que exemplos básicos de brincadeiras podem ser criados e recriados em sala com os professores e alunos, rodas de diálogo e de debate podem ser realizadas para a criação ou adaptação de tais brincadeiras, isso irá reforçar o valor do aluno como participante ativo da construção das aulas, bem como uma forma lúdica e dinâmica de aproximar o aluno da sua realidade, ao mesmo tempo em que há a conscientização da importância de manter-se em movimento.

### **3 METODOLOGIA**

O presente estudo trata-se de uma pesquisa exploratória, descritiva, bibliográfica, com caráter qualitativo. A pesquisa exploratória, segundo (Gil, 2007),

tem como objetivo central a familiarização com o tema, para que este se torne mais explícito, sendo assim, através de um levantamento bibliográfico, serão identificadas informações pertinentes que traga mais compreensão e clareza ao leitor. De acordo com Santos (2010, p. 01): “O objetivo de uma pesquisa exploratória é familiarizar-se com um assunto ainda pouco conhecido, pouco explorado. Ao final de uma pesquisa exploratória, você conhecerá mais sobre aquele assunto, e estará apto a construir hipóteses.

E para que fosse possível sua realização, inicialmente foi feito um levantamento de principais autores e suas respectivas obras, que anteriormente já pesquisaram e escreveram sobre a tecnologia e sua relação com a aprendizagem. Posteriormente, após a verificação dos autores, também foram levantados estudos que as citam, como por exemplo, artigos publicados em anais de congressos, revistas científicas, livros, teses, trabalho de conclusão de curso, entre outros. Logo após, foi feito um trabalho minucioso de coleta de dados e informações pertinentes para constar no presente estudo, essas informações deveriam dialogar entre si, para que o leitor possa compreender da melhor forma possível o assunto tratado. Para Martinse Theóphilo (2016, p. 52), a pesquisa bibliográfica:

Trata-se de estratégia de pesquisa necessária para a condução de qualquer pesquisa científica. Uma pesquisa bibliográfica procura explicar e discutir um assunto, tema ou problema com base em referências publicadas em livros, periódicos, revistas, enciclopédias, dicionários, jornais, sites, CDs, anais de congressos etc. Busca conhecer, analisar e explicar contribuições sobre determinado assunto, tema ou problema. A pesquisa bibliográfica é um excelente meio de formação científica quando realizada independentemente – análise teórica – ou como parte indispensável de qualquer trabalho científico, visando à construção da plataforma teórica do estudo.

#### **4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O mundo constantemente sofre mudanças e transformações, e com a educação não seria diferente; É necessário entender que o aluno do século XXI é diferente do aluno do século passado, seus gostos, lazer, os lugares que frequenta e também sua forma de aprender. E sobre isso, alguns professores e gestores ainda relutam para compreender, e de acordo com uma pesquisa feita por Pontes (2016), dentre 40 professores de Educação Física entrevistados, 10% são contra as tecnologias nas aulas por causa da má infraestrutura da escola, bem como a não preparação dos docentes para ministrar esse tipo de aula. E de fato, não se pode negar que as condições da educação escolar, bem como da educação física escolar no Brasil, não são totalmente favoráveis, tendo em vista que é de suma importância que para uma educação de qualidade visando o desenvolvimento integral do aluno, a escola possua insumos adequados e uma equipe bem preparada. Porém, o professor que se mantém sendo primeiramente um grande pesquisador, bem como

a capacidade de utilizar sua imaginação e criatividade, poderá desenvolver atividades simples e básicas, com poucos recursos, como foi citado anteriormente neste estudo.

Ainda de acordo com Pontes (2016), a tecnologia pode ser capaz de transformar a sociedade contemporânea, e modificar a estagnada educação tradicional. Pois, segundo Diniz (2001), os recursos audiovisuais facilitam o processo de aprendizagem por aproximam a comunicação das situações reais da vida.

**Tabela 1: Aprendizagem x Sentidos**

<b>% de aprendizagem x sentidos</b>	
<b>Sentidos</b>	<b>% Aprendizagem</b>
Gosto	1%
Tato	1,5%
Olfato	3,5%
Audição	11%
Visão	83%

Fonte: Néreci, Apud Turra, 1995

Quanto à retenção da aprendizagem:

**Tabela 2: Retenção da aprendizagem x Sentidos**

<b>Retenção da aprendizagem x Sentidos</b>	
<b>% de retenção</b>	<b>Atividade / Sentidos</b>
10%	Do que lemos
20%	Do que escutamos
30%	Do que vemos
50%	Do que vemos e escutamos
70%	Do que ouvimos logo discutimos
90%	Do que ouvimos e logo realizamos

Fonte: Néreci apud Turra, 1995

Levando em consideração as tabelas 1 e 2, Diniz (2001) afirma que para uma efetiva aprendizagem, é importante fazer uso de recursos orais e visuais de forma simultânea. Para reforçar tal afirmação, a tabela 3:

**Tabela 3: Comparação da retenção de aprendizagem: sentidos x tempo**

<b>Método de ensino</b>	<b>Dados retirados depois de três horas</b>	<b>Dados retirados depois de três dias</b>
Somente oral	70%	10%
Somente visual	72%	20%
Visual e oral simultaneamente	85%	65%

Fonte: Piletti (2000, p.148)

Para ratificar a informação de que o mundo está em constante transformação, basta lembrar que os recursos audiovisuais mais comumente utilizados nas escolas eram, por exemplo, as transparências, retroprojetores, que cada vez mais foram dando lugar aos computadores, notebooks, projetores multimídias, e através destes, também pode ser utilizados recursos como Google acadêmico, Google maps, Google Earth, imagens, fotografias, textos, artigos e uma infinidade de aplicativos que podem facilitar e dinamizar o processo de ensino/aprendizagem, pois, segundo Ferreira (2010) estes recursos “apresentam uma característica própria: a imagem em movimento, a qual vai aproximar-se da realidade do aluno.”.

Adentrando ao contexto da Educação Física Escolar o professor bem preparado, curioso e pesquisador, vai identificar que inserir as tecnologias, mesmo que de forma tímida, abandonando o tradicionalismo e tecnicismo das aulas, é extremamente vantajoso tanto para o aluno como para o professor, este, que irá dinamizar e simplificar um processo que por muitas vezes torna-se chato, cansativo e monótono, para a turma inteira ou boa parte dela. Buscar transformar o contexto da sala de aula, o mais próximo da realidade do aluno é tornar o ambiente mais agradável, atraente e interativo.

De acordo com Hoefling (2011, p. 15):

Os professores não podem ignorar as tecnologias, pois hoje elas, são uma necessidade e interferem na relação com o mundo. Constata-se que as tecnologias interferem e transformam o dia a dia de toda a sociedade desde as formas de comunicar, de trabalhar, de discutir, não restando dúvida, uma vez que se esta em contato e inseridos num contexto tecnológico, do qual não se pode negar, pois hoje as tecnologias estão em todos ambientes públicos e privados. Ignorar o mundo tecnológico é negar-se a acreditar no progresso.

Segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB, 96/94), a Educação é disciplina obrigatória, resguardada as exceções, adotando os jogos e brincadeiras, as danças, as ginásticas, as lutas e as práticas corporais de aventura, como algumas das produções da cultura corporal do movimento (BRASIL, 1998), o presente artigo, identificou a relação entre o conteúdo jogos e brincadeiras com as tecnologias, com o objetivo de proporcionar movimento e conscientização de jovens e crianças sobre a importância de tal movimento em um mundo hiperconectado.

De acordo com uma pesquisa realizada por Hoefling (2010), foi constatado que 30% dos pesquisados não acreditam que através das tecnologias seria possível o resgate das brincadeiras de rua, os jogos e promover a cultura corporal, em contrapartida percebeu-se que 65% dos professores pesquisados dizem que a tecnologia pode ser um recurso para o resgate da cultura corporal através do lúdico e, 5% restante não se sentiram confortável para responder alegando que pouco sabem sobre o tema abordado, o autor afirma que é necessário bem mais que uma bola para chamar a atenção dos alunos, e de fato é.

A partir da análise documental, foi constatado que pouco se é pesquisado e estudado sobre a relação entre jogos, brincadeiras e as tecnologias, e partindo de uma perspectiva mais ampla, poucos são os professores que estão totalmente informados e preparados, o que é um cenário bastante preocupante, pois como foi aqui pontuado diversas vezes, esse assunto diz respeito ao presente e ao que podemos esperar que venha com bastante força no futuro, crianças cada vez mais conectadas às telas, e menos à vida real, é preciso compreender, averiguar, pesquisar e buscar soluções acerca das consequências a curto, médio e longo prazo que pode ocasionar esse novo estilo de vida.

## **5 CONCLUSÃO**

Enquanto professores de Educação Física, precisamos estar atentos às questões que estão em evidência, questões alarmantes que podem comprometer o futuro dos jovens e crianças de hoje, pois sabemos o quão é importante um estilo de vida ativo, saudável, e principalmente durante a infância, onde são desenvolvidas as primeiras funções básicas que o indivíduo levará ao longo de sua vida, habilidades motoras primordiais como o correr, saltar, equilibrar, chutar, arremessar, bem como, noções de espaço, lateralidade, velocidade, agilidade, força, enfim, atributos que buscam o desenvolvimento integral da criança – Motor, cognitivo, afetivo e social. Tais atributos são desenvolvidos através da prática, do brincar e do jogar.

Em uma sociedade cada vez mais evoluída, com o advento da terceira revolução industrial, a tecnologia trouxe praticidade e comodidade a quase tudo, porque sair de casa, quando posso simplesmente jogar na tela de um celular? Essa atitude é o que comumente acontece com jovens e crianças, ocasionando indivíduos cada vez mais sedentários e distantes de uma vida em movimento.

Em meio a uma conjuntura social construída dia-após-dia, alguns os pais por muitas vezes preferem, que os filhos estejam em casa, faltando então o estímulo vindo dos próprios pais para a mudança desse cenário; Cabendo então, primordialmente ao professor de Educação Física, a tarefa honrosa e conscientizar esses jovens e crianças sobre a prática de atividades física, sobre a importância da vida saudável e ativa, sobre consumir a tecnologia com sabedoria e moderação. Cabe também ao professor de Educação Física buscar estratégias para que haja o resgate e o interesse por antigas práticas, como por exemplo, os jogos e brincadeiras, tais estratégias, visam aproximar a realidade dos alunos às aulas de Educação Física.

Apesar de atualmente não possuir um grande acervo de materiais que relacionem conteúdos de Educação Física com as tecnologias, o professor comprometido e dedicado, saberá muito bem usar sua criatividade e imaginação, podendo transformar, inventar e reinventar brincadeiras antigas, populares, com um

toque de tecnologia, tudo isso para chamar a atenção do aluno e atingir o objetivo das aulas.

Por fim, foi constatado que é imensamente relevante que, no século XXI, o professor compreenda a importância da relação entre tecnologias e aprendizagem, pois esse universo é bastante amplo e praticamente ilimitado, sendo possível a realização de infinitas práticas para a melhora do processo de ensino e aprendizagem.

## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003  
177revista entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 177-183, jul./dez. 201

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estudos e pesquisas em psicologia**, v. 7, n. 1, p. 92-104, 2007

DANTE, Luiz Roberto. **Didática da matemática na pré-escola: Por que, o que e como trabalhar as primeiras ideias matemáticas**. São Paulo: Ática, 1998

Diniz, S. N. D. F. (2001). **O uso das novas tecnologias em sala de aula**.

DUNCAN, Bruce Bartholow et al. **Doenças crônicas não transmissíveis no Brasil: prioridade para enfrentamento e investigação**. Revista de saúde pública, v. 46, p. 126-134, 2012.

FERREIRA, Eurico Costa. **O uso dos audiovisuais como recurso didático**. 2010.

HOEFLING, Jorge Luiz de Moura. **O uso da tecnologia na educação física: favorecendo a cultura corporal, sob um novo enfoque metodológico**. 2011.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MARTINS, G. A. & Theophilo, CR (2016). **Metodologia da Investigação Científica para ciências sociais aplicadas**. São Paulo, SP: Atlas.

MASCARENHAS, Luís Paulo Gomes, SALGUEIRO, Fabiano de Macedo, NUNES, Gabriel Ferreira, MARTINS, Paulo Ângelo, NETO, Antonio Stabelini e CAMPOS, Wagner. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**. vol.11, nº4 jul/agosto,2005.

MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é Educação Física**. 11ed. São Paulo: Brasiliense, 2006. 111p.

PIAGET, Jean. **A formação do Símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação**. 3ª Edição. Rio de Janeiro.:Ltc, 1990.

PILETTI, Claudino. **Didática Geral**. 23.ed. São Paulo: Ática, 2000

Pontes, T. M. (2018). **A contribuição das tecnologias nas aulas de educação física**. Educação Física em Revista, 10(2).

SANTOS, Santa Marli Pires dos et al. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, p. 73-85, 2000.

SANTOS, Carlos José Giudice dos. Tipos de pesquisa. **Disciplina Metodologia Científica-Oficina da Pesquisa**, 2010.

Silva, K. S., Nahas, M. V., Hoefelmann, L. P., Lopes, A. S., Oliveira, E. S. (2008). **Associações entre atividade física, índice de massa corporal e comportamentos sedentários em adolescentes**. Revista Brasileira de Epidemiologia, São Paulo, v. 11, n. 1, p. 159-168, 2008.

TAKASE, Sonia. **Impacto da revolução tecnológica na dimensão humana da informação**. 2007.

TURRA, Maria Clódia et al. **Planejamento de Ensino e Avaliação**. Porto Alegre: Emma.1995

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**. Simon and Schuster, 2011.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo: Papirus, 2012.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.