

CENTRO UNIVERSITÁRIO CATÓLICO DE VITÓRIA

FELIPE BARBOZA SOUZA

**As influências das novas tecnologias em relação às práticas corporais de  
alunos de escolas públicas da Grande Vitória**

VITÓRIA  
2017

FELIPE BARBOZA SOUZA

**As influências das novas tecnologias em relação às praticas corporais de  
alunos de escolas publicas da Grande Vitória**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Centro Universitário Católico de Vitória, como  
requisito obrigatório para obtenção do título de  
Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Prof. Leonardo Miglinas

VITÓRIA  
2017

FELIPE BARBOZA SOUZA

**As influências das novas tecnologias em relação às práticas corporais de  
alunos de escolas públicas da Grande Vitória**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro Universitário Católico de Vitória, como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciatura em Educação Física.

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, por:

---

Prof. Leonardo Miglinas - Orientador

---

Prof. \_\_\_\_\_, UCV

---

Prof. \_\_\_\_\_, UCV

*Dedico este trabalho a todos que me apoiaram e contribuíram para que chegasse  
até aqui.*

## **AGRADECIMENTOS**

*Agradeço a todos que contribuíram no decorrer desta jornada, em especialmente:*

*A Deus, a quem devo minha vida.*

*A minha família e amigos que sempre me apoiam.*

*Aos professores, por repassarem seus conhecimentos.*

*Ao professor orientador Leonardo Miglinas pelo grande apoio.*

*“O coração de um professor de educação física é o amor incondicional pelo desafio ao diferente... transformar eis a questão...”.*

OLINDA GREMSKI PADILHA

## RESUMO

O movimento está presente na sociedade desde a época da pré-história, e com o passar dos anos, algo que era imprescindível para a sobrevivência vem sendo transformado e adquirindo novos significados, no que conhecemos hoje em dia a chamada Cultura Corporal de Movimento, que é como o ser se expressa perante o mundo, seja no esporte, dança, lutas ou até mesmo brincando. Com todo esse avanço e evolução na sociedade, a busca e o interesse por estas práticas estão ficando cada vez mais ausentes na sociedade, principalmente entre o público jovem, o que é preocupante, pois pode estar sendo substituídas pelo uso de novas tecnologias em excesso, isso pode prejudicar o jovem em seu desempenho na escola e até mesmo em seu bem estar, a escola e o professor deve auxiliar e orientar o aluno sobre o uso destas tecnologias, fazer com que o aluno crie uma rotina organizacional, e para quem não tem acesso, cabe a eles, a escola e o professor, dar a oportunidade de ter contato com esta nova forma de linguagem que cresce e evolui a cada dia.

**Palavras-chave:** Novas tecnologias; Práticas Corporais; Ensino fundamental; Geração Z.

## **ABSTRACT**

The movement has been present in society since the time of prehistory, and with the passing of the years, something that was essential for survival has been transformed and acquiring new meaning, in what we know today the so-called Movement Body Culture, which is How being expresses itself before the world, whether in sport, dance, fights or even playing. With all this advancement and evolution in society, the search for and interest in these practices are increasingly absent in society, especially among young people, which is worrying, since it can be replaced by the use of new technologies in excess, This can jeopardize the youth in their performance in school and even in their well-being, the school and the teacher should help and guide the student about the use of these technologies, make the student create an organizational routine, and for those who do not have Access, it is up to them, the school and the teacher, to give the opportunity to have contact with this new form of language that grows and evolves every day.

**Keywords:** New technologies; Body Practices; Elementary School; Generation Z.



## **LISTA DE SIGLAS**

DCNs – Diretrizes Curriculares Nacionais.

MEC – Ministério da Educação e Cultura.

PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais.

SBP – Sociedade Brasileira de Pediatria.

TICs – Tecnologia de Informações Comunicativas.

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Questionário: horas ao dia utilizando algum tipo de tecnologia .....	41
Gráfico 2 – Questionário: Numero jovens que praticam alguma atividade física durante o dia .....	43
Gráfico 3 – Questionário: Alunos que já participaram de aulas com o uso de alguma tecnologia .....	47
Gráfico 4 – Questionário: Alunos que gostariam de aulas com uso de tecnologias .....	52

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA .....</b>	<b>17</b>
2.1 CONTEÚDOS E MÉTODOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA AO LONGO DA HISTÓRIA .....	17
2.2 A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA .....	22
2.3 AS NOVAS TECNOLOGIAS .....	28
2.4 GERAÇÃO Z .....	31
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>35</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>39</b>
4.1 ANÁLISE DOS DADOS.....	39
4.2 SOBRE O AVANÇO TECNOLÓGICO E A INFLUÊNCIA DESTE AVANÇO NO COTIDIANO DOS JOVENS .....	39
4.3 SOBRE A PARTICIPAÇÃO E A PRÁTICA DOS ALUNOS DENTRO E FORA DA ESCOLA.....	42
4.4 SOBRE A RELAÇÃO DOS PROFESSORES E DA ESCOLA COM AS NOVAS TECNOLOGIAS .....	45
4.5 A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS .....	48
4.6 A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS.....	50
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>57</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>
<b>APÊNDICE A – QUESTIONARIO PARA OS PROFESSORES .....</b>	<b>70</b>
<b>APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS .....</b>	<b>71</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O movimento do corpo é algo que durante toda a história e evolução da humanidade sempre esteve presente na vida do homem, é algo inerente ao ser humano, na antiguidade o homem dependia do seu corpo para sobreviver, pois para manter a sobrevivência ele era obrigado a ter muitas habilidades, em saltar, correr, lançar objetos para caçar animais e conseguir seu alimento de cada dia, isso era uma rotina diária. Com o passar dos tempos o homem foi evoluindo e junto com ele o significado do movimento, sempre se reinventando e obtendo novos significados na sociedade até o que conhecemos hoje como cultura corporal do movimento, que é a atividade física, os jogos, danças, o lazer, a brincadeira e etc.. O ato de movimentar o corpo e dar um sentido a tal movimento é a cultura corporal do movimento, é o homem se expressar com o mundo através do movimento. De acordo com Medina (2013), “A motricidade humana traz consigo toda uma significação de nossa existência. Há uma extrema coerência entre o que somos, pensamos, acreditamos ou sentimos, e aquilo que expressamos por meio de pequenos gestos, atitudes, posturas ou movimentos mais amplos” (p. 87).

Segundo Nahas (2010) atividade física pode ser identificada como diversos movimentos do corpo produzidos pelo homem, e que esse movimento que gere um gasto energético, pode ser ao varrer a casa, brincar, correr, saltar, erguer algum objeto, se gasta energia pode ser considerado atividade física.

De acordo com Marietto (2007) toda atividade física seja ela individual ou em grupo pode contribuir para o aprimoramento e desenvolvimento de diversas competências seja ela afetivas, éticas, estéticas, cognitivas, e uma interação e inserção social aproximar-se de outros. Ele cita também que deve ser praticado por todos, pois além de lazer também é saúde.

A atividade física apresenta diversos efeitos benéficos ao organismo, sendo recomendada como uma estratégia de promoção da saúde para a população. Entretanto, vários estudos mundiais, incluindo o Brasil, apontam para um elevado índice de sedentarismo em todos os grupos etários, variando de 50% a mais de 80% na população mundial. (MENDES et al., 2006 p.53).

Atualmente a maioria dos adolescentes estão perdendo o interesse pelas práticas corporais, atividades físicas, exercícios físicos, o brincar e outras práticas que se faz o uso do movimento corporal, essas práticas já não tem chamado muito atenção dos

jovens, algo que era tão comum se ver nas ruas e no dia a dia esta sendo pouco valorizado e aproveitado hoje em dia, muitos preferem outras formas de se divertir, através dos computadores, redes sociais e produtos eletrônicos, com o avanço tecnológico essas estruturas acabam se tornando muito mais atrativas, oferecendo novas experiências, que por muitas vezes oferece ao jovem uma diversão sem mesmo precisar movimentar-se ,o que torna para alguns, algo muito mais atrativo

Segundo a Pesquisa Nacional da Saúde que é projetada pelo IBGE e que tem como objetivo apontar e especificar a quantidade de brasileiros que praticam alguma atividade física e não estão em constante sedentarismo, teve sua pesquisa publicada na revista Agência Brasil em 10/12/2014, apontando que cerca de 46% dos brasileiros não praticam nenhum tipo de atividade física, lazer ou algum tipo de estímulo que o tire do sedentarismo durante o dia e dentre eles estão boa parte de adolescentes.

Durante o meu curso tive disciplinas de estagio obrigatório, esta disciplina possibilitou-me uma observação dos alunos durante algumas aulas, percebi que, ate mesmo nas aulas de educação física as praticas corporais e suas formas de experimentação não estão sendo tão valorizadas pelos alunos, ate mesmo quando a aula é bem diversificada e bem elaborada para os alunos e que possam conhecer coisas novas e experimentar novas sensações. Muitos professores acabam ate mesmo desistindo dos seus conteúdos e deixando a aula acontecer.

Com o passar das décadas a geração dos jovens foi se adaptando e se modificando e hoje em dia esta em constante transformação, tivemos a geração X, a geração Y e agora a atual geração Z (Z de Zapping), essa nova geração caracteriza-se por pessoas que nasceram na década de 90, precisamente em entre os anos de 1994 e 1995, uma geração que surge em juntamente ao avanço das novas tecnologias. E a cada momento que a sociedade evolui e tem um avanço, as formas de cultura também vão se transformando e obtendo novos significados, o novo sempre esta em transformação e em constante evolução, as pessoas, os grupos sociais a educação.

A tecnologia esta tão avançada hoje em dia que até já virou uma forma de cultura e recebe o nome de cibercultura e ciberespaço, nada mais nada menos do que uma forma de contextualizar o corpo nessa nova era de evoluções.

Esta simbiose, símbolo de um processo de transformação sugerido pela generalização de novos dispositivos tecnológicos, ofereceu à humanidade

condições propícias para uma série de macro-mudanças sociais, econômicas e culturais, e que, por consequência, impactaram no corpo e sua contextualização (CRUZ JÚNIOR, 2010, p. 93).

Quando se fala em cibercultura Levy refere-se “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p.17).

De acordo com Levy ciberespaço, também conhecido como “rede”, “[...] é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p.17). é o espaço formado pelos usuários que navegam e se comunicam a partir desta infraestrutura.

Não se trata de reivindicar, para a educação física, o monopólio das práticas corporais no contexto da cibercultura. Este trabalho pretende veicular um sentido em relação ao qual a educação física não pode se atrasar e nem tentar recuperar o tempo perdido por meio de compreensões verticais. O caráter pluralista do corpo humano e seus movimentos, sugerem que a educação física acesse à realidade das novas tecnologias de maneira horizontal conhecendo e reconhecendo seus vínculos epistemológicos e profissionais com o esporte em suas modalidades na cibercultura (BORDAS; ZOBOLI, 2009, p.9).

A nova geração querendo ou não esta ligada a essa cultura cibernética e é algo que esta na vida do jovem quase 24 horas por dia, não que seja ruim, possui suas vantagens e desvantagens, a questão é saber usar corretamente os recursos que essa cibercultura, e que esse Ciberespaço, ou seja, cultura tecnológica disponibiliza.

Assistir, praticar, jogar videogames, falar sobre os jogos, as aventuras e as lutas dos personagens de desenhos, filmes e jogos eletrônicos, brincar e fantasiar com eles e sobre eles, todas essas experiências são constituintes e constituidoras da cultura lúdica infantil e devem ser apropriadas de modo crítico e criativo pela Educação Física na escola, se essa disciplina, por sua vez, quiser atualizar a sua prática pedagógica, e não ficar alheia ao seu tempo. Assim, quem sabe poderemos, junto com Feres Neto (2001, p. 103), argumentar que “as diversas experiências que constituem cada um destes momentos, ao serem socializadas, tornadas públicas”, engendram os novos jogos sociais que, fazendo circular “objetos”, aumentam a inteligência coletiva do grupo, conforme o conceito de Lévy (1999), e que, ao retornar ao indivíduo, por outras práticas, contribuem para a produção de novas subjetividades [...] (COSTA, A., 2006, p.176).

Então os professores e as instituições educacionais hoje em dia também se deparam com essas barreiras, como inovar também as aulas, incluindo o aluno nesse contexto de novas tecnologias, o professor deve se atualizar e buscar uma forma de resgatar o interesse dos alunos a partir desse ponto futurista e inovador, buscar novos meios de tornar sua aula inovadora e interessante, e se utilizar dessas novas tecnologias como um apoio metodológico.

Se um estudante do século XX entrasse nas escolas de hoje, se espantaria com o comportamento apresentado pelos seus colegas e com a quantidade de equipamentos eletrônicos que cada um deles traz em suas mochilas. Mas, com pouca possibilidade de erro, não teria nenhum espanto ao entrar em uma sala de aula e encontrar: lousas, mesas enfileiradas, professor à frente da sala; esta cena lhe seria absolutamente familiar (CASTANHA, CASTRO, 2012, p.29 e 30.)

De acordo com Moran:

Quando se fala de novas tecnologias que o professor precisa dominar, não estamos apenas pensando em educação a distância, mas também as tecnologias que vem a ajudar a sua aula presencial. São vários espaços que como diz Moran, “o novo professor tem que aprender a gerenciar e integrá-los ao seu ensino” (MORAN, 2004, p.14).

Meu interesse nesta pesquisa vem a partir de observações feitas no dia a dia e comportamentos observados em escolas que cumpri estagio obrigatório relacionando com esse grande avanço da tecnologia e ao desenvolvimento dos jovens, como os jovens estão perdendo o interesse pelas praticas corporais tanto dentro quanto fora da escola, como a escola lida com esse avanço tecnológico e essa cibercultura que a nova geração tem acesso, se os professores usam tais recursos dessa nova geração para buscar o interesse dos alunos para com suas aulas já que essas tecnologias estão cada dia mais presente na vida dos jovens e essa grande cultura tecnológica que vem se desenvolvendo junto com essa nova geração.

Mas como lidar com esse avanço tecnológico hoje em dia em relação relacionando com a cultura e a tradição escolar? Como inserir tais tecnologias nas aulas de educação física? Como o professor pode buscar o interesse dos alunos para que possam participar das aulas? Como a escola pode contribuir para o incentivo às praticas corporais dentro e fora da escola?E os professores, será que possuem tais competências para lidar com a tecnologia no âmbito escolar?

A partir dessas indagações, o objetivo geral desse trabalho de conclusão de curso foi o de discutir e analisar quais as influências das novas tecnologias na vida dos jovens e alunos de escolas públicas da grande Vitória, relacionando com suas praticas corporais nas aulas de Educação Física, e para pensarmos e discutirmos sobre tal objetivo, foi elaborado os seguintes objetivos específicos:

- ❖ Analisar a influencia do avanço tecnológico na vida dos alunos e jovens, e como esses avanços podem influenciar a vida desses sujeitos em relação as praticas corporais.

- ❖ Discutir como os alunos se comportam nos dias atuais em relação as praticas dentro e fora da escola.
- ❖ Analisar como a escola e os professores de educação física lidam com esse avanço tecnológico.
- ❖ Discutir com os professores se esse avanço influencia em algo nas participações dos alunos nas aulas.
- ❖ Identificar e analisar como os professores se utilizam dessas novas tecnologias em suas aulas.





## 2 REVISÃO DE LITERATURA

### 2.1 CONTEÚDOS E MÉTODOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA AO LONGO DA HISTÓRIA

Antes de tudo temos que saber o que são os conteúdos e como são aplicados. Libanêo (1994) compreende que um conteúdo de ensino é composto por diversos tipos de conhecimentos, valores sociais, hábitos e atitudes que são organizados de modo didático e pedagógico, que é assimilado a vivência dos alunos na sociedade. Com esse entendimento de Libaneio, Coll et al. (2000) definem os conteúdos não só por esses conhecimentos, mas é como se fosse uma forma de seleção, de saberes culturais ou formas em que vive a sociedade, incluindo as formas de linguagens, crenças e também formas de raciocínios sempre fazendo uma assimilação entre o aluno e sua forma de socialização e adequadamente perante a sociedade.

Lembrando que nem todas as formas e conteúdos que são indicados e escolhidos são propensos a ser um conteúdo curricular, antes disso é feito uma seleção se o conteúdo pode ou não estar no meio curricular, (LIBÂNEO, 1994; COLL et al., 2000).

Segundo Zabala:

[...] o termo "conteúdo" normalmente foi utilizado para expressar aquilo que deve se aprender, mas em relação quase exclusiva aos conhecimentos das matérias ou disciplinas clássicas e, habitualmente, para aludir aqueles que se expressam no conhecimento de nomes, conceitos, princípios, enunciados teoremas (ZABALA, 1998, p. 30).

Os conteúdos escolares sempre estão em constante inovação, sempre aparecendo novas formas de significados de acordo com a evolução e desenvolvimento da sociedade.

A implantação da Educação Física no Brasil foi no ano de 1850, pela reforma de Luis Pedreira Couto Ferraz que foi advogado e político brasileiro, presidente da província do RJ, conselheiro de Estado e senador do império do Brasil. No ensino primário a ginástica é obrigatória, e no ensino secundário, a dança, em 1882 de acordo com uma reforma que tornou a pratica da ginástica obrigatória para o sexo masculino e feminino, e que também fossem oferecidas para as escolas normais, estas leis foram impostas e implantadas somente em escolas militares, localizadas na cidade do Rio de Janeiro (BETTI, 1991).

Segundo Teixeira (2003), a ginástica no currículo escolar aparece no ano de 1841, no chamado Imperial Colégio de Pedro II no RJ, com o objetivo de formar amplamente o indivíduo que frequentava a instituição, não só oferecendo a ginástica, mas também música e outros conteúdos.

Então antigamente a Educação Física tinha seus padrões ligados às instituições de caráter militar e médica que seria a higienista, com intuito de melhorar as condições físicas e a qualidade de vida da população, os métodos militares também tinham como objetivo a formação de jovens fortes e saudáveis para que se houvesse guerra, poderiam proteger a pátria.

Então os conteúdos sempre estão se renovando, até os dias de hoje, e sempre esta em constante construção, a cultura corporal de movimento é o atual conteúdo da Educação Física, porém este conteúdo também pode sofrer transformações.

Para tentar romper com os modelos antigos da educação física, que tinha como característica um modelo mecanicista, esportista e tradicional, no final da década de 70, vem um surgimento de alguns movimentos na Educação Física escolar, tentando mudar esse quadro.

O primeiro surgimento foi à abordagem Desenvolvimentista, a obra que representa esta abordagem é: “Educação Física escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista”. Obra que foi publicada em 1988, composto por um coletivo de autores, dentre eles, Go Tani, Edison de Jesus Manuel, Eduardo Kokubun e José Elias de Proença. A abordagem de Tani et al, foi proposta para crianças de quatro a quatorze anos, usou como base os trabalhos de Gallahue e Connolly, que possuem uma grande base de conhecimento sobre o desenvolvimento motor da criança. O objetivo principal é oferecer ao indivíduo diversas experiências de movimento que são adequadas e propícias ao seu nível de desenvolvimento motor e crescimento.

[...] a sua idéia central é oferecer a criança [...] oportunidade de experiências de movimento de modo a garantir o seu desenvolvimento normal, portanto, de modo a atender essa criança em suas necessidades de movimento [...] (BRACHT, 1999, p. 78).

Nesta abordagem os autores defendem a concepção de que o movimento era o principal conteúdo para educação física, e que levava em conta três aspectos principais que eram de grande importância para o aprendizado da criança.

[...] em primeiro lugar, o estabelecimento de objetivos, conteúdos e métodos de ensino coerentes com as características de cada criança; em segundo

lugar, a observação e a avaliação mais apropriada dos comportamentos de cada indivíduo, permitindo um melhor acompanhamento das mudanças que ocorrem e, finalmente, a interpretação do real significado do movimento dentro do ciclo de vida do ser humano (TANI et al., 1988, p. 2).

Em seguida temos o surgimento da abordagem Construtivista, que de acordo com Bracht (1999) teve uma grande influência na educação física em nosso país na década de 1970 e 1980. Esta abordagem tem como representante no Brasil Paulo Freire, que apresenta a obra: “Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física”, que foi publicada no ano de 1989.

Nesta abordagem o autor destaca e enfatiza o desenvolvimento cognitivo e a cultura infantil como um aspecto muito importante, pois a cultura infantil sempre está cheia de ludicidade, com diversos e variados jogos e brincadeiras simbolistas (LAVOURA; BOTURA; DARIDO, 2006). Freire faz uma relação entre o jogo, o brinquedo, e o universo e a capacidade cognitiva da criança, levando em consideração os conhecimentos que ela já possui.

[...] é preciso entender que as habilidades motoras, desenvolvidas num contexto de jogo, de brinquedo, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns autores. Talvez não se tenha atentado para o fato de que jogos, como amarelinha, pegador, cantigas de roda, têm exercido, ao longo da história, importante papel no desenvolvimento das crianças [...]. Aprender a trabalhar com esses brinquedos poderia garantir um bom desenvolvimento das habilidades motoras sem precisar impor às crianças uma linguagem corporal que lhes é estranha [...] (FREIRE, 1989, p. 24).

A abordagem que veio em seguida foi a concepção de aulas abertas ou abordagem do ensino aberto, que ficou conhecido no Brasil por influência de um professor alemão chamado Hildebrandt, a proposta do método de ensino de Hildebrandt é retratada na obra: “Concepções abertas no ensino da Educação Física” de Hildebrandt e Laging, que teve sua publicação no ano de 1986.

Segundo Oliveira (1990), este método de ensino é baseado na teoria sociológica do interacionismo simbólico de Mead e Blumer e na teoria libertadora de Paulo Freire, este método tem como objetivo a ser estudado, o movimento e suas relações sociais, contudo, o autor também fala sobre a importância do movimento dito livre em relação ao movimento técnico.

[...] As possibilidades de vivência de movimento dos seres humanos no seu mundo são complexas e têm vários níveis. Contudo, o sistema do esporte reduz essas complexas possibilidades de movimento (HILDEBRANDT-STRAMANN, 2001, p. 67).

De acordo com Hildebrandt:

Uma concepção de ensino aberta baseia-se na idéia de propiciar ao aluno possibilidades de decidir junto, importando a proporção das possibilidades de co-decisão no “grau de abertura” do ensino de Educação Física [...] (HILDEBRANDT; LAGING, 1986, p. 11).

A abordagem sistêmica aparece na obra do autor Mauro Betti, “Educação Física e sociedade”, que foi publicada no ano de 1991, esta abordagem tem como base a sociologia e filosofia, seu objetivo é a transformação social, e tem como tema principal a Cultura corporal.

De acordo com Betti (1992, p. 285) o encargo da educação física é:

“[...] integrar e introduzir o aluno de 1º e 2º graus no mundo da cultura física, formando o cidadão que vai usufruir, partilhar, produzir, reproduzir e transformar as formas culturais da atividade física [...]”.

Surgiram também algumas abordagens críticas, uma delas é a chamada Abordagem crítico-emancipatória, publicada no ano de 1990, partindo dos estudos de mestrado e doutorado do professor Elenor Kunz e influencias de seu orientador, Andrea Trebels, as idéias desta abordagem foram sistematizadas pelo professor Kunz no livro: “Transformação didático-pedagógica do esporte”, antecedido por outra obra: “Educação Física: ensino & mudanças”. Segundo Kunz (1994) o livro apresenta diversas reflexões sobre a possibilidade de se ensinar o esporte a partir da sua transformação didático-pedagógica, e de tornar o ensino escolar educando indivíduos para se tornarem críticos e emancipados.

Fica evidente que para essa compreensão do esporte os alunos devem ser instrumentalizados além de capacidades e conhecimentos que lhes possibilitam apenas praticar o esporte. Nesse sentido, é de mais alta importância, sem dúvida, a competência comunicativa que lhes possibilita a comunicação, não apenas sobre o mundo dos esportes, mas para todo o seu com o mundo social, político, econômico e cultural (KUNZ, 1994, p. 29-30).

Para Kunz, o movimento deve ser interpretado como uma forma de diálogo entre o homem e o mundo, pois é pelo seu “se-movimentar” que ele tem a percepção que pode interagir com a sociedade.

O “se-movimentar” é, assim, interpretado como uma conduta humana, onde a Pessoa do “se-movimentar” não pode simplesmente ser vista de forma isolada e abstrata, mas inserida numa rede complexa de relações e significados para com o Mundo, que configura aquele “acontecimento relacional”, onde se dá o diálogo entre o Homem e o Mundo [...] (KUNZ, 1991, p. 174).

Partindo desta idéia do indivíduo se tornar crítico e emancipado, Daolio (2007, p. 37) salienta que a abordagem de Kunz presume que, “[...] o envolvimento do ser

humano como sujeito da ação sempre na sua intencionalidade, constituindo o sentido/significado do seu “se-movimentar [...]”.

A outra abordagem crítica, é a chamada Abordagem crítico-superadora, publicada na década de 1990, partindo de um trabalho de “COLETIVO DE AUTORES”, é considerada a abordagem mais famosa da educação física, diz respeito as idéias que foram articuladas por Carmen L. Soares, Celi Taffarel, Elizabeth Varjal, Lino Castellani Filho, Micheli Escobar e Valter Bracht na obra: “Metodologia do ensino da educação física” publicado no ano de 1992. Esta abordagem tem como base a pedagogia histórico-crítica, representadas nos trabalhos dos autores Saviani e Libanêo.

Para esta abordagem a educação física deve desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o conjunto formas de representação do mundo que o ser humano tem produzido no decorrer de sua história, exteriorizadas pela expressão corporal, seja ela na dança, nos esportes, nas lutas, jogos, etc.

A expressão corporal deve ser entendida como uma forma de linguagem, um conhecimento universal, um patrimônio da humanidade que precisa ser igualmente transmitido e assimilado.

Segundo Daolio acerca da expressão corporal:

[...] A expressão corporal é tomada como linguagem, conhecimento universal, um patrimônio cultural humano que deve ser transmitido aos alunos e por eles assimilado a fim de que possam compreender a realidade dentro de uma visão de totalidade, como algo dinâmico e carente de transformações (DAOLIO, 2007, p. 29).

De acordo com Soares *et al.* esta abordagem,

[...] Busca desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal: jogos, danças, lutas, exercícios ginásticos, esporte, malabarismo, contorcionismo, mímica e outros, que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas (SOARES et al., 1992, p. 38).

Como se pode observar, até os dias de hoje diversas formas de conteúdos e métodos já foram organizados e projetados para a educação física, todas essas concepções trouxeram grandes contribuições para o processo de transformação que passou e que até hoje continua constantemente no campo da educação física brasileira.

Nos dias de hoje a cultura corporal de movimento, é usada como critério para organizar as formas de conhecimento da educação física, é uma ampliação na reflexão da relação do homem com a natureza e o mundo a partir do seu movimento, o que pode servir de intervenção e formas de debates e compreensões sobre as formas de comunicação e relação do homem com o mundo.

## 2.2 A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO AO LONGO DA HISTÓRIA

O campo da educação já sofreu influencia de diversos aspectos, hoje em dia a tecnologia está implantada em praticamente todo o âmbito escolar, e é bastante utilizada como apoio metodológico e ferramenta de ensino.

Sobre ao que foi dito anteriormente Miranda diz:

Voltando ao processo histórico do uso da tecnologia na educação, percebemos que por estar vinculado ao processo de desenvolvimentista, o termo tecnologia educacional e, por conseqüência, a utilização de recursos tecnológicos na escola, foi encarado como parte do modelo tecnicista da educação (MIRANDA, 2006, p.21).

A informática na educação brasileira aparece por volta da década de 70, primeiro em instituições de nível superior, ou seja, universidades federais, como a UNICAMP, por exemplo, tal implementação se consolidou na década de 80.

No Brasil após o primeiro e segundo seminário nacional da informática começou a ser implantado o programa de informática nas instituições, que aconteceu nas universidades de Brasília em 1981 e Universidade Federal da Bahia em 1982, através destes seminários que possibilitaram a criação do Educom, implantada pela SEI, que iniciou-se em 1984, esse programa possibilitou as universidades, estudos de como seria a inserção, e as formas pedagógicas de como inserir os computadores ao âmbito escolar, com isso foi criado variados projetos, e hoje em dia varias escolas possuem laboratórios de informática.

De acordo com as PCNs:

[...] As competências e habilidades a serem desenvolvidas em informática são: Representação e Comunicação, reconhecendo a informática como ferramenta para novas estratégias de aprendizagem, capaz de contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento, nas diversas áreas; Investigação e Compreensão, compreendendo as funções básicas dos principais produtos da automação da microinformática e identificar os principais modelos de informática, reconhecendo-os de acordo com suas características, funções e modelos, e contextualização sociocultural, conhecer a internet, que teria a finalidade de incentivar a

pesquisa e a investigação graças às formas digitais e possibilitar o conhecimento de outras realidades, experiências e culturas das locais ou corporativas, compreender conceitos computacionais, que facilitem a incorporação de ferramentas específicas nas atividades profissionais e reconhecer o papel da informática na organização da vida sócio cultural e na compreensão da realidade, relacionando o manuseio do computador, a casos reais, seja no mundo do trabalho ou na vida privada.

A implementação da tecnologia do âmbito escolar passou por diversos processos e fases, no começo os recursos que a tecnologia oferecia foram entendidos como uma solução de problemas que o âmbito escolar passava na época, mais tarde, houve um relevo por parte da organização dos princípios e métodos da educação (PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS, 1999, p. 121).

De acordo com uma pesquisa feita por professores graduados do Centro de educação da UFPE, que virou um artigo faz um exemplo sobre como era usada a tecnologia na escola, que por muito tempo utilizava o modelo tradicional de ensino com o uso das tecnologias. O computador, por exemplo, era estudado apenas para manusear recursos básicos como saber ligar e desligar, abrir e fechar arquivos, conhecer programações básicas e alguns outros programas e nada mais. ai que acontecia uma falta de inter- relação com alguns saberes, o que estava longe de relacionar tecnologia com educação, não deixando de considerar que mesmo estes instrumentos tecnológicos presentes na escola, os próprios discentes das instituições também deveriam aprender á utilizar tais recursos, pois assim poderiam transmitir tais conhecimentos para os alunos.

De acordo com Kenski:

Podemos também ver a relação de educação e tecnologia de um outro ângulo, o da socialização da inovação. Para ser assumida e utilizada pelas demais pessoas, além do seu criador, a nova descoberta precisa ser ensinada. A forma de utilização de alguma inovação, seja ela do tipo novo de processo, produto, serviço ou comportamento, precisa ser informada e apreendida (KENSKI, 2006, p.43).

A escola estabelece um objetivo na formação do individuo relacionando ao tipo de sociedade e o momento em que vive. Antes do processo de globalização a visão de formação do discente pela escola era refletido em um método e modelo tradicional de ensino, nos dias de hoje de acordo com Moran (2000,p. 27) "o uso das tecnologias é fator de ingresso eficaz no mundo do trabalho".Sendo isso uma necessidade da sociedade, um cidadão informado, ligado com o mundo e suas inovações.

Então a tecnologia inserida seja ela no âmbito escolar ou não também, é um meio se aprender, porem nem tudo que esta na TV, nos computadores e na internet, são utilizados como meio de conhecimento ou aprendizado.



Segundo Franciosi e Medeiros:

O que define a mudança de aprendizagem com o uso do computador não é o uso, por si mesmo, da máquina, mas a arquitetura pedagógica projetada com determinada intenção e disponibilidade ao meio [...] (FRANCIOSI E MEDEIROS, 2005, p.70).

Sobre a tecnologia e a aprendizagem pela tecnologia Almeida ressalta:

Influência tecnológica se aproxima do conceito de letramento como prática social, e não como simples aprendizagem de um código ou tecnologia; implica a atribuição de significados a informações provenientes de textos construídos com palavras, gráficos, sons e imagens dispostos em um mesmo plano, bem como localizar, selecionar, e avaliar criticamente a informação. [...] a incorporação das práticas sociais de leitura, escrita e comunicação por meio da tecnologia de informação e comunicação favorece a leitura do mundo como fonte de invenção da leitura e escrita da palavra e das possibilidades e contradições do mundo digital (ALMEIDA, 2005, p.174).

Moran cita a importância da tecnologia dentro do âmbito escolar:

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos (MORAN, 2000, p. 36).

Demorou muito, mas aos poucos a tecnologia foi tomando seu espaço e foi inserida no âmbito escolar, com a presença, das TVs, retroprojetores, DVDs, laboratórios de informática e acesso à internet.

Em relação às novas mídias dentro da escola Moran ressalta:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial (MORAN, 2000, p. 63).

Não podemos esquecer que “o recurso por si só não garante a inovação, mas depende de um projeto bem arquitetado, alimentado pelos professores e alunos que são usuários. O computador é a ferramenta auxiliar no processo de aprender a aprender” (BEHRENS, 2000, p. 99).

ALMEIDA (2001); MERCADO (2002); MORAES (2000) afirmam o potencial que a área de Informática carrega em si, considerando que a tecnologia pode auxiliar no processo de educação e socialização dentro e fora da escola.

Porem ressalta Cortella que:

[...] a presença isolada e desarticulada dos computadores na escola não é, jamais, sinal de qualidade de ensino; mal comparando, a existência de alguns aparelhos ultramodernos de tomografia e ressonância magnética em determinado hospital ou rede de saúde não expressa, por si só, a qualidade

geral do serviço prestado à população. É necessário estarmos muito alertas para o risco da transformação dos computadores no bezerro de ouro a ser adorado em Educação (CORTELLA, 1995, p.34).

De acordo com Borges:

A Informática Educativa se caracteriza pelo uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual o professor possa utilizar esses recursos colocados a sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais a compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo (BORGES, 1999, p. 136).

Sendo assim a presença da tecnologia e dos computadores na escola deve ser utilizado como uma ferramenta auxiliar que acrescente e também seja uma forma de desenvolver os componentes de ensino da escola, servindo como um apoio de aprendizagem pedagógica.

De acordo com Valente:

Para a implantação dos recursos tecnológicos de forma eficaz na educação são necessários quatro ingredientes básicos: o computador, o software educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno, sendo que nenhum se sobressai ao outro. O autor acentua que, “o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador [...] (VALENTE, 1993, p.13).

Desta forma o individuo que utiliza tal tecnologia faz-se ativo no meio ensino e aprendizagem, com a implantação da tecnologia na educação, o processo de aprendizagem pode se tornar bem mais interessante onde a mesma torna-se significativa.

A tecnologia na educação é considerada como uma ferramenta de apoio de auxilio dentro do âmbito escolar, porem para fazer o seu uso deve-se refletir e pensar bem como ira usar esta ferramenta para a aprendizagem do aluno.

Sobre isso Landim cita:

A escola, na sua concepção tradicional, não tem como assumir sozinha o papel de propulsora do desenvolvimento e do conhecimento. Faz-se necessário que novas formas de abordagem da difusão do saber sejam utilizadas para atender à forte demanda da sociedade atual, cujas perspectivas sociopolíticas, econômicas, pedagógicas e tecnológicas, entre outras, apresentam, por sua própria dinâmica, novos enfoques (LANDIM, 1997, p.04).

Segundo Pimenta e Anastasiou, referindo-se a educação “o desafio é educar as crianças e os jovens, propiciando-lhes um desenvolvimento humano, cultural,

científico e tecnológico de modo que adquiram condições para enfrentar as exigências do mundo contemporâneo” (Pimenta e Anastasiou, 2002, p.12).

As escolas e universidades já dispõem de tecnologias como TV, vídeo, DVD, retroprojetores, projetor de multimídia e laboratórios conectados à internet, porém “as tecnologias sozinhas não mudam a escola, mas trazem mil possibilidades de apoio ao professor e de interação com e entre os alunos, e ao professor cabe, buscar e aprender a utilizar-se dessas tecnologias de maneira que vão de encontro à construção do conhecimento e levem os alunos a formular e buscar soluções para problemas” (MORAN apud MORAN, MASETO e BEHRENS, 2003, p. 14).

Segundo Moran, quando diz respeito às tecnologias que o professor precisa se adaptar e dominar, ele não se refere a uma educação a distância, mas também uma tecnologia que pode auxiliar e servir como instrumento em sua aula, são variados espaços de acordo com Moran: “o novo professor tem que aprender a gerenciar e integrá-los ao seu ensino” (MORAN, 2004, p.14).

Moran também diz: “o professor agora tem que se preocupar, não só com o aluno em sala de aula, mas em organizar as pesquisas na internet, no acompanhamento das práticas no laboratório, dos projetos que serão ou estão sendo realizados e das experiências que ligam o aluno à realidade”. (MORAN, 2004, p. 15)

Segundo Peña:

O desafio que se impõe hoje aos professores é reconhecer que os novos meios de comunicação e linguagens presentes na sociedade devem fazer parte da sala de aula, não como dispositivos tecnológicos que imprimem certa modernização ao ensino, mas sim conhecer a potencialidade e a contribuição que as TICs podem trazer ao ensino como recurso e apoio pedagógico às aulas presenciais e ambientes de aprendizagem no ensino a distância (PEÑA, s/d, p. 10).

Kenski diz que quando se trabalha adequadamente com as novas tecnologias:

[...] a aprendizagem pode se dar com o envolvimento integral do indivíduo, isto é, do emocional, do racional, do seu imaginário, do intuitivo, do sensorial em interação, a partir de desafios, da exploração de possibilidades, do assumir de responsabilidades, do criar e do refletir juntos (KENSKI, 1996, p.146).

Segundo Branco (2010) na chama sociedade contemporânea, os meios de tecnologia apresentou novos meios de se viver, de organizar as informações, os conhecimentos, e as formas de ensino-aprendizagem. São inúmeros os recursos que possibilitam as trocas de informações. Estamos em uma era onde os alunos se sentem bastante a vontade ao se comunicar com os amigos a partir de diversos meios, trocar informações entre eles, obter e transpassar informações o que há vinte anos era desconhecido por muitos na sociedade.

De acordo com Sancho:

O ritmo acelerado de inovações tecnológicas exige um sistema educacional capaz de estimular nos estudantes o interesse pela aprendizagem. E que esse interesse diante de novos conhecimentos e técnicas seja mantido ao longo da sua vida profissional, que, provavelmente, tenderá a se realizar em áreas diversas de uma atividade produtiva cada vez mais sujeita ao impacto das novas tecnologias (SANCHO, 1998, p. 41).

A partir da tecnologia na educação pode-se auxiliar para a construção de um sujeito crítico e reflexivo na sociedade, visto que a partir da tecnologia é possível ter acesso a diversos tipos de cultura e conhecimento.

Segundo as Diretrizes Curriculares para Educação Física do Estado do Paraná - DCE (2008), a disciplina deve ser compreendida a partir do seu objetivo, no caso da Educação Física, a cultura corporal de movimento, pois,

[...] ao garantir o acesso ao conhecimento e à reflexão crítica das inúmeras manifestações ou práticas corporais historicamente produzidas pela humanidade, na busca de contribuir com um ideal mais amplo de formação de um ser humano crítico e reflexivo, reconhecendo-se como sujeito, que é produto, mas também agente histórico, político, social e cultural (PARANÁ, 2008, p. 49).

Carraher (1992), em relação a tecnologia e a informática, diz que a sua contribuição é somente na questão tecnológica, não tendo caráter conceitual, isto quer dizer que não oferece uma base para elaboração de ideias novas em relação ao processo de ensino-aprendizagem.

Desde que seja usado como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, e não somente como uma ferramenta qualquer, Pretto (1996) argumenta em uma posição oposta sobre isto, para ele, as novas tecnologias pode ser uma forma de pensar e sentir que ainda esta em construção, tendo assim, um papel importante para os alunos na hora de elaborar um pensamento.

De acordo com Lima Junior:

Nossas escolas, que visam contribuir para que os indivíduos participem ativa e criticamente da dinâmica social, podem e devem investir na nova eficiência e competência, baseadas numa lógica do virtualizante (LIMA JUNIOR, 2007, pg. 67).

Veiga apud Moran ressaltam:

“É preciso evoluir para se progredir, e a aplicação da informática desenvolve os assuntos com metodologia alternativa, o que muitas vezes auxilia o processo de aprendizagem. O papel então dos professores não é apenas o de transmitir informações, é o de facilitador, mediador da construção do conhecimento. Então, o computador passa a ser o 'aliado' do professor na aprendizagem, propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar.” (VEIGA apud MORAN, 2007, p.2).

A tecnologia na educação pode mostrar para o aluno diversas fontes de informações, Patrocínio (2009) alerta que a internet oferece milhares de informações que são de qualidade e verídicas, porém a internet pode também oferecer bastante superinformação, subinformação e também pseudo-informação, ou seja, informações que não são se sabe certamente suas origens, não são verificadas e nem filtradas, o que pode fazer perder sua credibilidade e referências sociais, culturais, históricas e filosóficas. Por isso o educador necessita que estas experiências educativas aconteçam de um processo que sempre se deve questionar que faça com que o professor e aluno, tenham consciência de si próprios, no que pode potencializar suas capacidades reflexivas em relação ao mundo.

Em relação ao papel professor e aluno nesta questão, ressaltam o Sampaio e Leite:

Existe, portanto, a necessidade de transformações do papel do professor e do seu modo de atuar no processo educativo. Cada vez mais ele deve levar em conta o ritmo acelerado e a grande quantidade de informações que circulam no mundo hoje, trabalhando de maneira crítica com a tecnologia presente no nosso cotidiano. Isso faz com que a formação do educador deva voltar-se para análise e compreensão dessa realidade, bem como para a busca de maneiras de agir pedagogicamente diante dela. É necessário que professores e alunos conheçam, interpretem, utilizem, reflitam e dominem criticamente a tecnologia para não serem por ela dominados (SAMPAIO, LEITE, 2008, p. 19).

## 2.3 AS NOVAS TECNOLOGIAS

Em relação à origem da palavra tecnologia Sancho diz:

Na Grécia a combinação dos termos *téchne* (arte, destreza) e *logos* (palavra, fala) significava o fio condutor que abria o discurso sobre o sentido e a finalidade das artes. A distinção entre técnica e arte era pequena, quando o que hoje denominamos de técnica se encontrava pouco desenvolvida. No entanto, a *téchne* não era uma habilidade qualquer, mas aquela que seguia certas regras, pelo que também o termo tem sido usado como ofício. Em geral, *téchne* acarreta a aplicação de uma série de regras por meio das quais se chega a conseguir algo. Daí existir uma *téchne* da navegação (“arte de navegar”), uma *téchne* do governo (“arte de governar”), uma *téchne* do ensino (arte de ensinar”) (SANCHO, 1998. p.28).

De acordo com Pierre Lévy (2001), as tecnologias intelectuais, caracterizadas como instrumentos não simples, mas por meio dessas tecnologias influenciam no desenvolvimento e no processo cognitivo do indivíduo, irão ser estruturadas também, utilizadas para compreensão da estrutura caótica social. Tais tecnologias sempre estiveram presentes e foram se modificando e se desenvolvendo, auxiliando também na percepção sobre o mundo.

Dentre os meios de comunicação existentes a televisão geralmente é aquele o primeiro contato entre crianças, adolescentes e a prática esportiva. *“A televisão associando cores e sons, é um instrumento capaz de ensinar gostos e tendências”* (ECO, 2004, p. 330).

Um grande acontecimento também teve suma importância e influência para o crescimento e avanço das tecnologias, a chamada Globalização, que proporcionou a sociedade novos meios de comunicação, as pessoas se comunicarem de um país a outro em questão de segundos, assim o mundo se tornou globalizado, uma enorme rede, e que evolui e continua em constante crescimento. Este fenômeno além de interferir em questões econômicas, também se infiltra em questões sociais e culturais da população.

Sobre essa enorme rede, Castells explica:

Ela originou-se e difundiu-se, não por acaso, em um período histórico da reestruturação global do capitalismo, para o qual foi uma ferramenta Ano V, n. 05 – Maio/2009 básica. Portanto, a nova sociedade emergente desse processo de transformação é capitalista e também informacional, embora apresente variação histórica considerável nos diferentes países, conforme sua história, cultura, instituições e relação específica com o capitalismo global e a tecnologia informacional. (CASTELLS, 1999, p.50).

A quantidade de informações que os meios de comunicações podem transmitir hoje pode até exercer certo tipo de influência em alguns tipos de hábitos da população. Pela globalização também podemos descrever o sistema capitalista. Muitos estudiosos e historiadores dizem que a globalização teve início nos séculos XV e XVI com as descobertas marítimas e navegações exploratórias, tendo em vista que o europeu teve contato com outros povos, e manteve relações e acordos, com fim no comércio e troca de experiências pela forma diferente da cultura um do outro. Com o registro a globalização instaurou-se no final do século XX, depois do socialismo sofrer uma queda no leste Europeu e na União Soviética, assim quem se ergueu e ganhou força foi o neoliberalismo, na década de 70 que deu um impulso no processo de globalização econômica.

Focando a ideia das novas tecnologias, este fenômeno fez com que a sociedade se tornasse uma imensa “Aldeia Global”, todos se comunicando, trocando rede de ideias, uma grande troca de informações em massa.

Hoje a tecnologia é de suma importância para o avanço e desenvolvimento da sociedade, segundo Castells:

[...] o que deve ser guardado para o entendimento da relação entre a tecnologia e a sociedade é que o papel do Estado, seja interrompendo, seja promovendo, seja liderando a inovação tecnológica, é um fator decisivo no

processo geral, à medida que expressa e organiza as forças sociais dominantes em um espaço e uma época determinados (CASTELLS, 1999: 31).

Como afirma Levy:

Os sistemas de processamento da informação efetuam a mediação prática de nossas interações com o universo. Tanto óculos como espetáculo, nova pele que rege nossas relações com o ambiente, a vasta rede de processamento e circulação da informação que brota e se ramifica a cada dia esboça pouco a pouco a figura de um real sem precedente. É essa a dimensão transcendental da informática. (LÉVY, 1998, p.16).

Levy fala sobre a cultura do ciberespaço ou “cibercultura”, aonde existe uma enorme rede onde todos estão conectados e trocando informações ao mesmo tempo, sobre isso ele denomina:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p.17).

Nos dias atuais a tecnologia esta tão difundida que chega se tornar um meio cultural, como afirma Castells:

Nossos meios de comunicação são nossas metáforas Nossas metáforas criam o conteúdo da nossa cultura. Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas, isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo. (CASTELLS, 1999, p.414).

De acordo com Rheingold (2000), o ciberespaço identifica-se com um local conceitual, onde as relações sociais, as escritas, e os dados podem ser mediadas e manifestadas através do computador.

Já para Loader (1997), o chamado ciberespaço, é como se fosse um local que é dominado pelo publico, gerado por computador, não possui atributos físicos e nem fronteiras, local que possibilita o governo se expressar, instituições e indústrias, já que as redes de comunicação tecnológicas reconfiguram tais interações.

A partir de todos estes avanços, foram criados novos procedimentos, a sociedade moderna começou a se comportar diferente e apresentar novos hábitos, hábitos e transformações que modificaram as relações do homem, com o meio em que vive e até consigo próprio, como afirma Kenski:

[...] jornais, revistas, rádio, cinema, vídeo etc. são suportes midiáticos populares, com enorme penetração social. Baseados no uso da linguagem oral, da escrita e da síntese entre som, imagem e movimento, o processo de produção e o uso desses meios compreendem tecnologias específicas de informação e comunicação, as TIC (KENSKI, p.28, 2007).

Seguindo ainda os pensamentos da autora, Kenski (2007) afirma que os meios tecnológicos estão em praticamente todo o lugar, estão tão presentes em nosso cotidiano que nem percebemos. Nos lápis, cadernos, canetas, lousas, giz, entre outros objetos projetados para que se possa ler, escrever, ensinar ou aprender, ou seja, “ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, chamada de ‘tecnologia’” (KENSKI, 2007, p.24).

De acordo com Recuero (2000), a internet e os meios de comunicações possibilitam uma mudança e reorganização nos hábitos de socialização. Para a autora, a análise feita sobre a internet sendo um fator que modifica as relações na sociedade é incorporada pelo estudo dos grupos virtuais como consequência do contato e utilização do indivíduo com o ciberespaço. O este meio de comunicação provocou uma mudança de fatores e fundamentos sobre os conceitos de comunidades consideradas tradicionais, já que a partir da internet não há uma relação de contato físico e pessoal um com outro. A partir disto, segundo autora, os indivíduos criaram entre si relações independentes do fator físico e, com o passar do tempo, tais relações crescerem e se expandiram perante a sociedade, sendo absorvidas como meio cultural.

## 2.4 GERAÇÃO Z

O termo “geração” é utilizado pelas Ciências Sociais como forma de caracterizar pessoas que possuem visões de mundo que são semelhantes. Assim explica Jean-Claude Forquin:

[...] uma geração não é formada apenas por pessoas de mesma idade ou nascidas numa mesma época, e sim também por pessoas que foram modeladas numa época dada, por um mesmo tipo de influência educativa, política ou cultural, ou que vivenciaram e foram impressionadas pelos mesmos eventos, desenvolvem sobre a base de uma experiência comum ou semelhante, os elementos de uma consciência de se ter vínculos em comum, o que pode ser chamado de “sentimento de geração” ou ainda de “consciência de geração” (FORQUIN, 2003, p. 3).



O nome Geração Z se refere a uma geração que nasceu em conjunto com as inovações tecnológicas em meados da década de 90, e que para esta nova geração, todo avanço tecnológico não é nada assustador já que nasceram em contato com este ciberespaço e as novas tecnologias. Essa nova geração é uma geração com uma capacidade de criatividade rápida, vive sempre em um mundo rodeado por tecnologias, estão sempre ligados as notícias e antenados com tudo o que acontece

Como cita Mustafa (2016) em uma cite de notícias, "Os adolescentes de hoje foram criados em meio à globalização e são extremamente ligados à tecnologia, se comunicam com rapidez, executam várias tarefas ao mesmo tempo. Para eles, assistir TV, ouvir música e navegar na internet ao mesmo tempo é absolutamente normal."

Mannheim diz que:

O ponto mais importante a ser notado é o seguinte: nem toda a situação de geração - nem mesmo todo grupo etário – criam novos impulsos coletivos e princípios formativos originais próprios, e adequados à sua situação particular. Quando isso acontece, falaremos de uma realização das potencialidades inerentes a uma situação, e tudo indica que a frequência de tais realizações está estreitamente ligada ao ritmo de mudança social. Como resultado de uma aceleração no ritmo de transformação social e cultural, as atitudes básicas precisam se modificar tão rapidamente que a adaptação e modificação latente e contínua dos padrões tradicionais de experiência, pensamento e expressão deixa de ser possível, fazendo então com que as várias fases novas de experiência sejam consolidadas em alguma outra situação, formando um novo impulso claramente distinto e um novo centro de configuração. Falaremos, em tais casos, da formação de um novo estilo de geração ou de uma nova entelúquia de geração. (MANNHEIM, 1982, p.92).

Taspcott (2010) diz: "Eles são "multitarefeiros", realizam várias atividades ao mesmo tempo."

Segundo Abramo(1994):

[...] alguns grupos de jovens vão construir um estilo próprio, com espaços específicos de diversão e atuação, elegendo e criando seus próprios bens culturais, sua música, sua roupa, buscando escapar da mediocridade, do tédio da massificação e da própria imposição da indústria da moda (ABRAMO, 1994, p.83).

"Querendo ou não estamos em uma nova era, caracterizada pela invasão tecnológica. É um novo momento em que a tecnologia está muito presente no ser humano, em especial na vida dos jovens". De acordo com Boff (2003, p.21).

A geração Z possui algumas características próprias, o sujeito dessa geração é uma pessoa desapegada das fronteiras geográficas, são ansiosos, possuem pouca

intimidade e relação social, sentem necessidade de sempre estarem interagindo com algo e sempre querem expor suas opiniões, produz grande fluxo de informações durante o dia, gostam de compartilhar seus modos, hábitos e fotos, estão sempre conectados, trocaram as cartas por email, buscam informações fáceis e imediatas, foi a primeira geração verdadeiramente globalizada, buscam ir atrás dos sonhos e conseguirem o que querem, são também considerados multiatarefados.

Tapscott cita sobre isso:

[...] eles querem estar conectados com amigos e parentes o tempo todo, e usam a tecnologia – de telefones a redes sociais – para fazer isso. Então quando a tevê está ligada, eles não ficam sentados assistindo a ela, como seus pais faziam. A tevê é uma música de fundo para eles, que a ouvem enquanto procuram informações ou conversam com amigos on-line ou por meio de mensagens de texto. Seus telefones celulares não são apenas aparelhos de comunicação úteis, são uma conexão vital com os amigos (TAPSCOTT, 2010, p. 53).

Antecedentes da geração Z, a geração X e Y possuem características um pouco diferente desta em questão.

A geração X refere-se aos indivíduos que nasceram no início dos anos 60 até os anos 80, possuem aspectos diferentes como: uma busca maior por seus direitos possuem um a preocupação maior com as gerações futuras, se estão realmente preparadas para a sociedade, exemplo: os pais se preocupando com a carreira profissional dos filhos, esta geração busca uma maior liberdade, tem uma maior maturidade e uma grande busca pelo começo do avanço tecnológico e prosperidade econômica. Crianças desta geração cresceram podendo experimentar e tendo o que muito de seus pais nunca tiveram, ou tiveram vontade de obter. Esta geração é a que mais se aproxima dos aspectos da geração Z. A geração Y possuem aspectos de sujeitos otimistas referindo-se ao seu futuro, são comprometidos em querer mudar o mundo na esfera ecológica, possuem um senso de justiça social e se prontificam sempre que podem, considerados informais, ansiosos e agitados, possuem pouco paciência e são imediatistas, possuem aspectos que são apresentados na geração Z, como estar sempre conectado e usufruir de recursos tecnológicos.

Ceretta e Froemming fazem uma observação sobre uma pequena diferença nas relações entre a geração y e z:

Esses adolescentes da Geração Z nunca conceberam o mundo sem computador, chats e telefone celular e, em decorrência disso, são menos

deslumbrados que os da Geração Y com chips e joysticks. Sua maneira de pensar foi influenciada, desde o berço, pelo mundo complexo e veloz que a tecnologia engendrou (CERETTA; FROEMMING, 2011).

As gerações possuem aspectos alguns diferentes e outros bem semelhantes, e hoje ela esta inserida mista na sociedade, nos ambientes de trabalho e nos grupos sociais.

Antecedentes á essas gerações mais recentes, estão os boomers e os veteranos, os boomers são os nascidos entre 1945 e 1965, os boomers são otimistas e possuem uma grande relação com o mundo político e suas mudanças, boa parte viveu em época de ditaduras e tiranias, eles valorizam bastante o status e o crescimento profissional, capazes de formarem alianças para conseguirem atingir seus objetivos, são da maior parte responsáveis pelos bens materiais existentes hoje na sociedade.

Os veteranos são aqueles nascidos entre 1922 e 1945, cresceram e viveram entre duas guerras mundiais, educados para uma disciplina rígida e com respeito à pátria, que seria um valor absoluto, uma geração que valoriza o comprometimento e a lealdade, são grandes investidores.

São caracterizados também pela individualidade sem a interação e convivência com outros grupos sociais, ou com uma mínima convivência com outros grupos.

A geração Y é conhecida como a geração da liberdade e inovação, refere-se aos que nasceram no fim dos anos 70 e inicio dos anos 90, geração marcada.

Então a geração de hoje é considerada aquela que nasceu junto com a tecnologia, buscando uma definição para esta geração, Prensky cita:

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet (PRENSKY, 2001).

Ressalta Shinyashiki:

Vivemos na era do digital. Do reflexo das telas na face de nossos filhos, diariamente imersos no mar infinito da web. Da conexão constante: em casa pelo modem, nas ruas por meio dos celulares e em cafés com redes sem fio (wireless). Nos últimos anos, esse domínio da internet chegou a um dos locais mais protegidos pela sociedade: a escola (SHINYASHIKI, 2009).

Esta é a geração no qual ocupam as escolas nos dias de hoje e que levem para dentro das escolas seus recursos tecnológicos junto com ele.

### 3 METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia é como se fosse uma ponte para ampliarmos nossa aprendizagem, através da pesquisa é possível se aprofundar nos conhecimentos que foram obtidos por meio dos dados e das análises feitas na pesquisa, feito todos os processos de aplicação do tema, problematizarão e objetivação descritos na justificativa, a metodologia será baseada e focada a partir destes pontos.

Para o estudo deste projeto foram utilizadas abordagens quantitativas e qualitativas, pois os dados que serão coletados além da representação da quantidade de indivíduos será também observado, o comportamento e atitudes, a pesquisa qualitativa visa o levantamento e amostra de dados sobre motivações de um grupo específico, fazer uma compreensão do comportamento, opinião e expectativa desses indivíduos, uma pesquisa denominada também exploratória, e que nos ajuda a resolver as questões problemas do projeto.

A escolha desta abordagem foi feita de acordo com os objetivos em que o trabalho alvejou alcançar, algo em benefício da pesquisa já que,

[...] por ser uma abordagem mais interpretativa que se propõe traduzir e expressar o fenômeno estudado, também se constitui em um trabalho laborioso, visto que é necessário registrar as informações, coletar dados, organizá-los e fazer as análises. (MATOS; PESSÔA, 2009, p.282).

Uma observação importante que ressalta Triviños (1987) foi que a partir dos dados coletados e analisados pode ser possível ter que fazer novas buscas para enriquecer a coleta e análise dos dados, segundo ele isto acontece,

[...] porque o pesquisador não inicia seu trabalho orientado por hipóteses levantadas a priori cuidando de todas as alternativas possíveis, que precisam ser verificadas empiricamente, depois de seguir passo a passo o trabalho que, como as metas, tem sido previamente estabelecidos. As hipóteses colocadas podem ser deixadas de lado e surgir outras, no achado de novas informações, que solicitam encontrar outros caminhos. (TRIVIÑOS, 1987, p.131).

A partir deste ponto de vista é necessário saber manusear bem os instrumentos para coleta de dados, para que as informações coletadas sejam bem interpretadas, sobre isso, Alves-Mazzotti e Gewandsznajder (2002) apontam que,

[...] a confiabilidade e a aplicabilidade dos conhecimentos produzidos nas ciências sociais e na educação [e também na geografia, encarte nosso] depende da seleção adequada de procedimentos e instrumentos de interpretação cuidadosa do material empírico (ou de "dados" ), de sua organização em padrões significativos da comunicação precisa dos resultados e conclusões e da validade destes através do diálogo com a

comunidade científica. (ALVES-MAZZOTTI ; GEWANDSZNAJDER, 2002, p.146, destaque dos autores).

Sendo uma pesquisa mista também se utilizara números e quantidade de pessoas, sendo assim também uma pesquisa quantitativa, já que priorizara também a amostra de números, como explica Fonseca (2002, p. 20):

Diferentemente da pesquisa qualitativa, os resultados da pesquisa quantitativa podem ser quantificados. Como as amostras geralmente são grandes e consideradas representativas da população, os resultados são tomados como se constituíssem um retrato real de toda a população alvo da pesquisa. A pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros. A pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis, etc. A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente.

Já que questionários serão lançados para a coleta de dados da pesquisa, então ambas as abordagens serão usadas, para que a coleta de dados seja enriquecida.

O uso das duas abordagens serve como uma forma de complemento, para Silva (apud BIASOLI-ALVES & ROMANELLI, 1998) a relação entre as duas abordagens é complementar, enquanto o quantitativo é responsável pelas coletas, busca de informação e relações, o qualitativo é responsável pela interpretação e compreensão dos dados coletados.

O foco do projeto é apresentar dados e opiniões de alunos e professores de instituições de três municípios diferentes, por isso foi necessário o deslocamento, apresentação de questionários e possibilitar aos indivíduos descrever suas opiniões, esta pesquisa possui então um caráter descritiva-exploratória, a pesquisa exploratória visa buscar algo e descobrir algo, deve-se ir atrás, conseguir dados, comparar, usar critérios e analisar a partir da pesquisa feita.

De acordo com Oliveira Netto (2006, p. 9) a pesquisa exploratória: [...] “visa a descoberta, o achado, a elucidação de fenômenos ou a explicação daqueles que não eram aceitos apesar de evidentes. A exploração representa, atualmente, um importante diferencial competitivo em termos de concorrência [...].

A pesquisa descritiva possibilita a interpretação dos dados, opiniões e fatos, neste tipo de pesquisa o pesquisador não interfere, pois se baseia em dados coletados, ela aparece juntamente com a pesquisa exploratória, este tipo de pesquisa objetiva a definição e entendimento de um determinado assunto como afirma Netto (2006, p

10), “O processo descritivo visa à identificação, registro e análise das características, fatores ou variáveis que se relacionam com o fenômeno ou processo”.

Foi também composto para este estudo para a exploração e entendimento do problema uma pesquisa de campo, que visa levantamento de dados e opiniões.

Um instrumento que foi utilizado para a coleta de dados é o questionário misto, foi formulado questionários tanto para alunos quanto para professores, estes questionários mistos ajudaram na análise das opiniões adquiridas, o formulário misto contém tanto opções de resposta objetiva quanto campos para que os questionados expressem e coloquem suas opiniões.

O método e estratégia para análise dos dados coletados partiram da análise de conteúdo e da análise comparada, comparando as opiniões nos questionários formulados e coletados, fazendo uma comparação entre as respostas.

Sobre os Procedimentos e etapas da pesquisa, foi formulado questionários para professores e alunos de três (3) escolas públicas que se localizam em três (3) municípios diferentes, os questionários foram feitos com alunos dos anos finais do ensino fundamental, pois a uma gama maior de resultados e respostas diversificadas, facilitando trabalho de análise posterior, todos de instituições públicas do governo, o tempo da pesquisa durou em torno de um semestre. O contato foi feito com as instituições, seus respectivos diretores e professores para a permissão da realização das pesquisas na instituição e coleta de dados.

Os dados foram coletados a partir de entrevistas e questionários, através de conversas e com perguntas já projetadas usando gravador, foi possível uma coleta mais diversificada e uma flexibilidade em fazer outras perguntas também, a entrevista e os questionários também possuem perguntas abertas que os alunos e professores puderam expressar-se e apresentar suas opiniões, contém também algumas perguntas objetivas que deverá ser marcada nas opções.

As entrevistas com gravador foram feitas diretas aos professores de educação física das instituições públicas, no caso um (1) professor de cada instituição que foi realizado a pesquisa de campo.

Já o questionário com perguntas objetivas e com campos para que os alunos também escrevessem foi realizado com o número de 20 alunos de 3 escolas, de uma determinada turma dos anos finais do ensino fundamental, o questionário para

os alunos foi composto por perguntas objetivas, porém campos para que os alunos acrescentassem suas opiniões também foi disponibilizado, sendo respectivamente, professor do município 1, professor do município 2 e professor do município 3 e assim respectivamente com os alunos destas 3 instituições no qual os professores que foram entrevistados atuam.

Estes questionários foram importantes para análise e coleta de dados, e possibilitou para o acervo de informações de professores e alunos, relacionando as tecnologias com as práticas dos jovens, a partir destas entrevistas adquiriu-se reais opiniões e pensamentos sobre tal.

Não houve despesas para a realização do projeto de pesquisa e não possui nenhum risco aos envolvidos no projeto.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 ANÁLISE DOS DADOS

Após a ida á campo para a busca e coleta de informações através das pesquisas e entrevistas, obtive diversas opiniões e informações sobre os respectivos assuntos da pesquisa, esta coleta de dados possibilitou uma grande gama de informações que refere-se aos objetivos específicos, podendo relacionar diferentes pontos de vista sobre o mesmo assunto, tanto da parte do aluno quanto do professor, se estão em concordância ou não, pontos positivos e negativos também pude observar e que será também analisado e comparado.

### 4.2 SOBRE O AVANÇO TECNOLÓGICO E A INFLUÊNCIA DESTE AVANÇO NO COTIDIANO DOS JOVENS

A primeira questão apontada nessa análise, tenta entender pela ótica dos sujeitos da pesquisa, a proporção que as novas tecnologias afetam o cotidiano e os afazeres diários dessa modernidade. Sobre o assunto, Os professores entrevistados apresentam os pontos de vista e opiniões bem parecidos, pois para eles hoje em dia a maioria tem acesso as novas tecnologias e fazer o uso destas sem certo limite pode prejudicar tanto dentro quanto fora da escola, pois o tempo de uso deve ser organizado, e que os pais devem auxiliar neste controle, ainda segundo os professores entrevistados, a pratica dos exercícios e atividades físicas diminuiram bastante entre o publico jovem nos últimos anos, com essas tecnologias sempre existe a possibilidade de outras coisas preencherem o tempo de lazer ou tempo livre.

Sobre essas questões, professor do município 3 não buscou generalizar muito, segundo ele: “Isso é muito amplo, talvez para alguns sim e outros não, por que os jovens hoje em dia mesmo com todo este avanço tecnológico, ainda vivem em contextos diferentes.”

Nesse sentido, cabe aqui expor o que a sociedade brasileira de pediatria (2016, pg.3) recomenda:



Estabelecer limites de horários e mediar o uso com a presença dos pais para ajudar na compreensão das imagens. Equilibrar as horas de jogos online com atividades esportivas, brincadeiras, exercícios ao ar livre ou em contato direto com a natureza.

O professor do município 2 diz que: “se o aluno faz o uso constante, sem limites de equipamentos tecnológicos no seu dia a dia, pode correr um serio risco, até mesmo de saúde, quedas de notas na escola e não praticar exercícios físicas, pois deve-se ter horários e organizar o próprio tempo de uso”

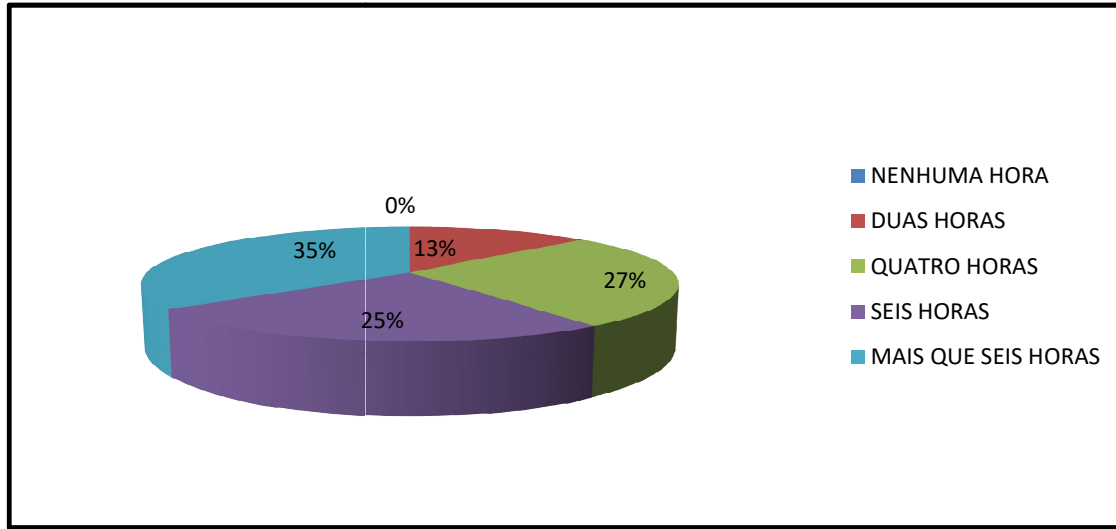
Segundo os professores entrevistados, a prática dos exercícios e atividades físicas diminuiu bastante entre o publico jovem nos últimos anos, com essas tecnologias sempre existe a possibilidade de outras coisas preencherem o tempo de lazer ou tempo livre.

Reafirmando tudo até aqui, o professor do município 1 diz que “ os jovens hoje em dia estão sempre conectados”. Sobre esta fala anterior do professor, podemos observar quando Shinyashiki (2009) diz que hoje estamos vivendo uma chama digital, no qual a maioria da população se encontra conectado na web, em suas casas, nas ruas, e de diferentes formas diferentes, e que ao passar dos anos, esse domínio da era digital também se insere dentro das escolas.

Observando o ponto de vista dos alunos nas respostas sobre este assunto, a maioria dos alunos possuem aparelhos tecnológicos dentro de casa, como notebook, tablets, TVs e etc...

Com a pesquisa em campo e de acordo com o questionário feito com 60 alunos dos anos finais do ensino fundamental, foi produzido um gráfico que de acordo com as respostas dadas, apresenta o resultado da quantidade de horas por dia que os jovens entrevistados costumam ficar utilizando alguma tecnologia em geral. Segue o gráfico:

Gráfico 1 – Questionário: horas ao dia utilizando algum tipo de tecnologia



Fonte: Autoria própria.

Para a construção do gráfico apresentado anteriormente foram utilizados cinco variáveis, que aponta a quantidade de horas que os alunos que responderam o questionário utilizam suas tecnologias durante o dia, 0% dos alunos, ou seja, nenhum aluno optou pela opção nenhuma hora por dia, por este índice já podemos observar que independente do contexto em que os alunos que responderam o questionário vivem, todos possuem acesso á algum tipo de tecnologia, 13% dos alunos dizem utilizar e ter contato com algum tipo de tecnologia pelos menos por duas horas ao dia, 27% dos alunos dizem ficar até quatro horas por dia, 25% até seis horas e um numero bem maior de 35% diz ficarem mais que seis horas por dia em contato com algum tipo de tecnologia, um numero bem maior que os outros.

Segundo a Sociedade Brasileira de Pediatria, adolescentes dos 6 aos 18 anos, é recomendado a utilização e contato com alguma tecnologia pelo menos até duas horas por dia. Como podemos observar com os dados do gráfico, os números com que esta recomendação é utilizada se encontra muito baixa, em relação aos alunos que participarão da pesquisa, e isto pode ser uma realidade que acontece e os professores comentaram em suas falas.

De acordo com Nie e Lutz (2000), a Internet está se transformando em uma rede de isolamento social nos Estados Unidos e as relações sem contato humano ou com emoções. "Quanto mais tempo as pessoas passam na Internet, menos tempo gastam com seres humanos de carne e osso".

### 4.3 SOBRE A PARTICIPAÇÃO E A PRÁTICA DOS ALUNOS DENTRO E FORA DA ESCOLA

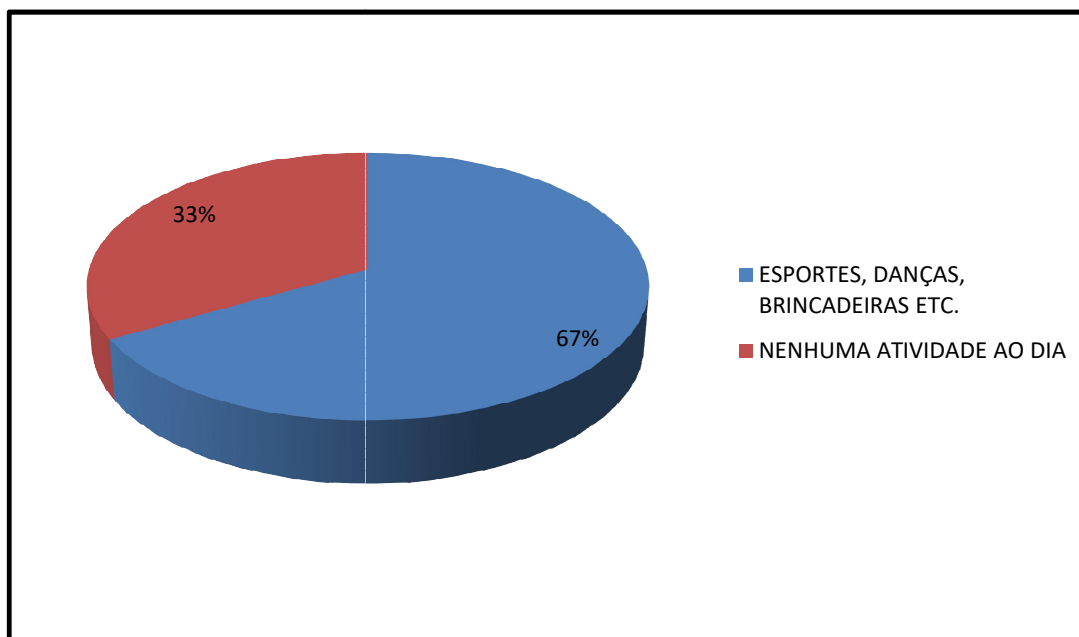
A partir da constatação de que de fato os jovens nos dias de hoje fazem um uso exacerbado de aparelhos eletrônicos, se fez necessário nessa pesquisa identificar de que modo isso está impactando os jovens. Apresentaremos a seguir então a discussão sobre essas questões. Os professores do município 1 e 2, demonstraram opiniões bem parecidas, segundo eles, hoje em dia o aluno se encontra em meio de diversos fatores no ambiente que pode tirar sua atenção da aula, muito das vezes esse fator pode ser a tecnologia, segundo eles poucos participam das aulas e tem dificuldades a se adaptar em atividades diferentes.

Já o professor do município 3 diz que é muito irrelevante, vai de cada professor buscar e chamar a atenção para sua aula, segundo ele, isso vai depender da aula proposta pelo professor.

No questionário feito aos alunos, muitos citarão praticar outras atividades, como andar de bicicleta, jogar bola, porem de acordo com a questão que pergunta sobre o tempo de uso de aparelhos tecnológicos, muitos marcaram mais de 6 horas por dia de acordo com o gráfico construído.

Se o aluno, além de ir à escola, passa mais de seis horas por dia usando alguma tecnologia será que ele organiza seu tempo para fazer alguma pratica corporal? Para analisar esta questão, no questionário os alunos marcaram opções onde uma delas era se praticava alguma atividade física durante o dia, como brincar, praticar esportes ou danças, e a segunda opção é se o aluno não fazia nenhuma destas atividades no seu dia a dia, para compreender esta questão foi construído um gráfico aonde pode ser observado e analisado as respostas dos alunos, vejamos o gráfico a seguir.

Gráfico 2 – Questionário: Numero jovens que praticam alguma atividade física durante o dia



Fonte: Autoria própria.

Como podemos observar no gráfico anterior, dos 60 alunos que participaram do questionário, 67% dizem praticar alguma atividade física durante o dia, e 33% dizem não praticar nenhum tipo de atividade, seguindo as respostas destes alunos e comparando este resultado, os mesmos 33% que não praticam nenhuma atividade ao dia, responderam que ficam mais de 4 ou 6 horas por dia usando algum tipo de tecnologia, o que é preocupante e que este tempo em que poderiam estar praticando alguma atividade, está sendo substituído pelo uso da tecnologia.

Como sabemos o ato de brincar, praticar esportes e danças, além de divertir muito também promove saúde e muitos benefícios para o nosso corpo prevenindo até doenças futuras.

Dunn et al. (1998) citam esses benefícios por um longo prazo de tempo, pelo fato do aumento da prática de atividade física, e assim praticando reduz o tempo de sedentarismo.

De acordo com suas idades, estão ainda em fase de sair na rua para brincar, e um ponto em destaque é que a brincadeira também é uma forma de prática corporal, e em resposta muitos alunos também escreveram que gostam de brincar.

[...] Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da

interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Por este fato talvez os pais também devessem tomar as devidas providencias e ajudar aos seus filhos a reorganizar o próprio tempo, a família também deve ser exemplo a ser seguido e orientar sempre que puder.

Após esta questão, foi perguntado aos alunos também se eles gostavam e participavam da aula de educação física e o porquê, diante desta pergunta obtive diversas opiniões acerca sobre a aula de educação física e a visão dos alunos de como enxergam e a importância da aula de educação física para eles, obtive inúmeras respostas positivas e também negativas sobre o assunto, dos 60 alunos que participaram do questionário, somente 1 diz que não gosta e nem participa da educação física pois ele acha chato.

Analisando os questionários, percebi muitas palavras iguais nas respostas, definindo a aula de educação física, tais como: a aula é boa para descontrair, é uma aula livre, é divertido, um momento de esquecer a pressão das aulas, um momento para relaxar, e muitos citarão fazer aula somente para ganhar ponto ou dizem também que não possui matéria nem conteúdo. Percebemos ai que os alunos não enxergam que a Educação Física também é uma disciplina importante como todas as outras, que o futebol também é um conteúdo assim como os esportes e todas as outras culturas corporais de movimento e cabe ao professor como disse o professor entrevistado, tornar sua aula interessante e chamativa, fazer com que o aluno perceba que aquilo que ele esta fazendo também é uma forma de conteúdo.

Betti e Zulliane afirmam que a educação física possui:

[...] a responsabilidade de formar um cidadão capaz de posicionar-se criticamente diante de novas formas da cultura corporal de movimento – o esporte – espetáculo dos meios de comunicação, as atividades da academia as praticas alternativas, etc.(BETTI; ZULLIANE, 2002. p.75).

Também temos falas positivas como esta; “Porque é bom conhecer novas atividades e é importante se exercitar também.”. Em outra fala; “Eu gosto porque brincamos, fazemos atividade física e muito mais, essa aula é muito divertida”. Destaca-se também; “Porque é a melhor aula da escola, praticamos esportes e cuidamos da saúde”. Mesmo que alguns alunos reconheçam a aula de educação física como aula livre ou momento de relaxar, alguns alunos em suas respostas apontam e reconhecem a importância da educação física também para saúde e a mente.

Nos estudos de Nista-Piccolo e Venchi (2006) visam que a aula de educação física possui capacidades que pode desenvolver nos alunos o interesse e uma aproximação com a atividade física, para isso vários fatores podem influenciar como: os métodos com que os conteúdos são tratados, o ambiente em que as aulas acontecem, as relações em grupo e o principal é o professor, que ensina.

È de suma importância o jovem hoje se divertir, brincar, dançar e praticar esportes, encontrar uma forma de se expressar com o mundo a partir do movimento, conhecer a si próprio e suas limitações.

#### 4.4 SOBRE A RELAÇÃO DOS PROFESSORES E DA ESCOLA COM AS NOVAS TECNOLOGIAS

Seguindo o ponto de vista dos professores entrevistados, a presença das novas tecnologias dentro da escola é de grande importância, pois é uma ferramenta de apoio ao trabalho do professor dentro do âmbito escolar, basta saber fazer o seu uso corretamente, nenhum professor demonstrou alguma oposição sobre o seu uso dentro da escola. Os professores dos municípios 2 e 3 citam a falta de infraestrutura em algumas instituições e a ausência de aparelhos tecnológicos em algumas escolas, mas todos afirmam que a escola oferece sim os aparelhos para o uso didático quando necessário.

Analisando a conversa com os professores pude perceber que realmente eles consideram a tecnologia uma forma de instrumento e apoio didático, uma ferramenta importante e que auxilia a forma de organização da instituição, segundo Moran em sua fala: “o professor agora tem que se preocupar, não só com o aluno em sala de aula, mas em organizar as pesquisas na internet, no acompanhamento das práticas no laboratório, dos projetos que serão ou estão sendo realizados e das experiências que ligam o aluno à realidade”. (MORAN, 2004, p. 15).

Ressalta Carneiro em sua fala:

Como uma derivação natural desses contextos múltiplos do cotidiano, a escola também convive com todo esse processo de informatização sob diversos aspectos, seja no controle administrativo e financeiro, nas novas necessidades de formação profissional, na utilização do computador como ferramenta auxiliar do processo ensino/aprendizagem e nas questões do cotidiano trazidas até a sala de aula. (CARNEIRO, R., 2002, p. 12).

Não só o aluno, mas também o professor deve se adaptar e adentrar ao meio tecnológico, para uma melhor comunicação com o aluno no intuito de chamar atenção do aluno e fazer com que ele fique curioso e interessado a fazer novas buscas de diferenciados conhecimentos, Carneiro ressalta: “o despreparo docente subtiliza os equipamentos disponíveis. Lidar com a cultura audiovisual sem apreender-lhe a dinâmica e os mecanismos de significados equivoca o professor”. (CARNEIRO, 2002, p. 5).

Sendo assim a informática uma necessidade nos dias atuais, deve-se estar preparado para tal evolução, que se apresenta por todas as partes nos dias de hoje, como diz Almeida:

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem a primeira vista (ALMEIDA, 2000, p. 78).

Segundo Peña (2004) um grande desafio que se encontra a frente dos professores nos dias de hoje, é o reconhecimento de que a tecnologia como meio de linguagem e comunicação deve fazer parte do cotidiano escolar, não como algo que trará um dispositivo que faz com que o ensino se caracteriza moderno, mas sim ter o reconhecimento de que as novas tecnologias é um grande potencial e que ele pode contribuir sendo usado como uma ferramenta de recurso pedagógico.

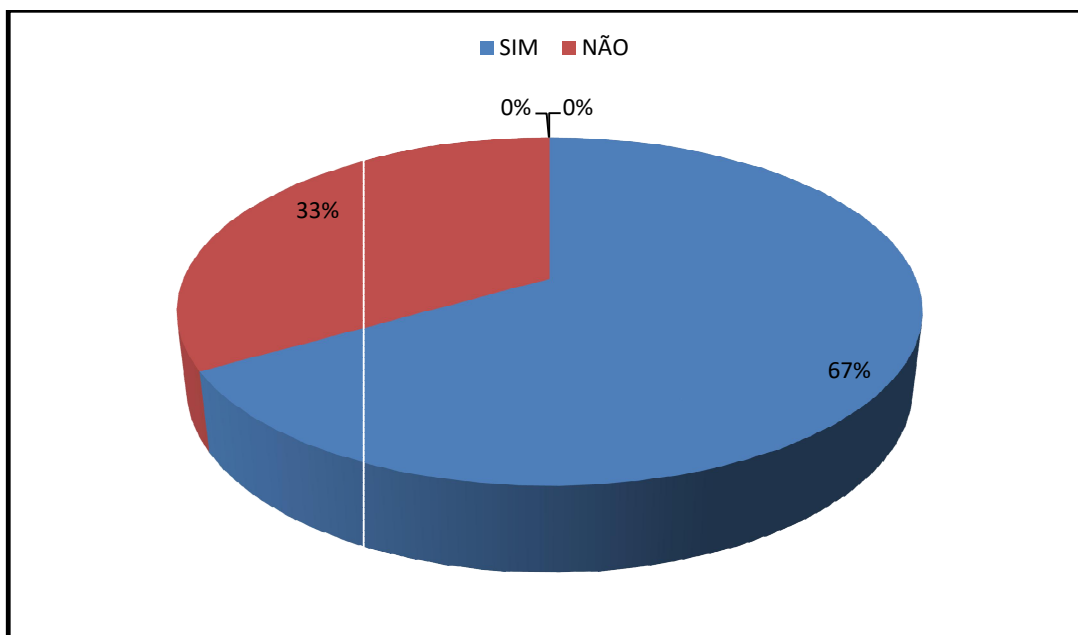
Segundo Ramos:

O professor que leva a sério o que faz, que respeita os alunos presentes, que alia à sua competência técnica com o compromisso político de ensinar, que parte das experiências dos alunos, que permite o dialogo, que desperta a criatividade e expõe os alunos à reflexão constante, certamente não terá alunos desinteressados, preguiçosos, acomodados ou desanimados. Mesmo porque, a Educação Física, por si só, é uma pratica motivadora (RAMOS, 1992, p. 72)

Então a escola também deve preparar e proporcionar aos professores tais cursos para que interajam melhor com essas novas tecnologias e o objetivo de despertar interesse ao aluno possa surgir.

E os alunos? Qual opinião deles sobre isto? No questionário feito aos 60 alunos uma pergunta em questão diz se eles já participaram de alguma aula com o uso de tecnologia e quais tecnologias, se a resposta for sim, para o levantamento da quantidade de alunos que já participou de uma aula com algum tipo de tecnologia veremos o gráfico a seguir:

Gráfico 3 – Questionário: Alunos que já participaram de aulas com o uso de alguma tecnologia



Fonte: Autoria própria.

Como podemos observar no gráfico apresentado, cerca de 67% dos alunos que responderam o questionário selecionaram a opção SIM, que já participaram em alguma aula com o uso da tecnologia, nesta questão muitos escreveram que já participaram de aulas em laboratórios de informática, com o uso de televisor, quadro digital, retroprojeter e até mesmo vídeo game, já cerca de 33% dos alunos responderam que NÃO, nunca frequentaram uma aula que possui o uso de alguma tecnologia, ou seja, ou o professor não está fazendo o uso destas ferramentas, ou a escola está em falta com estas ferramentas, no que pode limitar ao aluno a busca por conhecimentos a partir destes recursos que pode servir até mesmo como uma impulso para a motivação dos alunos, como diz Timboíba, (et al, 2011), “Com as crianças desmotivadas na escola, é necessário utilizar esta oportunidade como forma de despertar um interesse no aluno e que sua aprendizagem seja prazerosa”.

O acesso a essas ferramentas poderiam ser desde os anos iniciais, pois se já possuírem contato com estes recursos desde cedo nas instituições educacionais, o conhecimento adquirido e o desenvolvimento sobre a tecnologia será valioso em relação ao ensino/aprendizagem, visto que a criança, segundo Demo:

Ao usar o teclado, começa a perceber letras e números, e outros signos que fazem o computador reagir. A criança descobre que o computador é máquina interativa. Nele se podem vê filmes, ouvir músicas, assistir a desenhos e outras animações, navegar na Internet... A relação mais forte



com a criança, além de lúdica substancialmente, é poder interagir com a máquina que responde de maneiras atraentes, instigantes (DEMO, 2009, p.81).

Ter um contato com este recurso antecipadamente faz com que o indivíduo construa um pensamento com uma estrutura inserida na cultura digital.

Já no ensino médio a Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação aponta:

Concretamente, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: VIII – utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes (Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio 4/5/2011 - Projetos Políticos Pedagógicos/Cap. VIII).

Essa consideração faz uma ênfase sobre uma necessária observação sobre as tecnologias usadas em sala de aula, não só as que a instituição de ensino disponibiliza, mas também as que o indivíduo utiliza durante a aula, como tablets, notebooks ou celulares, e a partir destes dispositivos usufruírem na construção e busca de novos saberes e conhecimento.

#### 4.5 A INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS

Sobre esta questão os professores apresentam opiniões semelhantes, de que o aparelho tecnológico usado em uma hora incorreta pode atrapalhar sim no decorrer da aula, seja em uma aula que esteja sendo explicada, ou até mesmo na participação do aluno.

O professor do município 1 e o professor do município 3 disseram que já tiveram problemas por conta do uso em horário de aula, tiveram que pedir para recolher celular, é uma situação que o aluno estava atrapalhando a aula com o aparelho tocando musica em um volume alto, isto pode ser um excesso ao uso de tecnologia, em horário de aula, pode ser por falta de orientação dos pais ou até mesmo dos professores e escola, o aluno deve ser orientado não só na escola mas também em casa, visto que a partir de uma ajuda ele pode organizar seu dia para saber quando usar tal tecnologia ou quantas horas usar, sabemos que nos dias de hoje o uso de tecnologia dentro e fora de sala é uma grande realidade em grande parte das escolas, não só no Brasil mas também no mundo.

Uma pesquisa do professor da Cranfield School of Management, Andrew Kakabadse foi publicada pelo site G1 em 16 de setembro de 2009 na categoria tecnologia, com o tema: 'Vício' em tecnologia atrapalha aprendizado de adolescentes, diz estudo.

Aponta que a maioria dos jovens e adolescentes fazem o uso excessivo das tecnologias, o que pode prejudicar em seu aprendizado e até mesmo induzir a plagiar trabalhos. Explica o professor Andrew Kakabadse em sua pesquisa: “Nossa pesquisa mostra que a obsessão pela tecnologia atrapalha o aprendizado, a habilidade para soletrar palavras e encoraja implicitamente o plágio. Apesar de as escolas restringirem a utilização de telefones celulares, os alunos fazem uso desses aparelhos frequentemente, principalmente quando vão ao banheiro. O celular continua sendo o principal canal de comunicação social durante o dia de aula”.

Reconhecemos que o uso excessivo da tecnologia pode prejudicar bastante e atrapalhar durante as aulas, mas não podemos esquecer que a tecnologia se bem utilizada de forma correta disponibiliza um berço de possibilidades, conhecimentos e inovações que pode ajudar no desenvolvimento do aluno.

Pelo o que foi observado também no questionário feito com os alunos, a maioria deles já teve contato com tecnologia dentro da escola, uma boa parte cerca de 33% não teve este contato disponibilizado pelo professor em nenhuma ocasião, um feedback foi passado aos professores sobre isto também, no intuito de que disponibilizem e façam com que os alunos possam ter mais contato com a tecnologia, de uma forma organizada e instruída podendo mostrar aos alunos a grande gama de conhecimento que podem ser descobertas pelo acesso a internet ou aplicativos educativos, tornando assim um recurso pedagógico.

Ressalta Lorenzato:

Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento (LORENZATO, 1991).

Então com a análise das informações coletadas, podemos perceber que a tecnologia dentro da educação tem seu lado bom, porém também seu lado ruim quando não se é utilizada de forma correta, podendo atrapalhar durante a aula e o desempenho da mesma, a tecnologia na escola é sim uma grande oportunidade para que os alunos possam ter contato com diversos tipos de culturas e linguagens, não que isso substitua os métodos tradicionais de ensino, mas que seja um recurso a ser bem utilizado para um ensino de melhor qualidade, uma vez que os professores estão aptos a lidar com este recurso, de acordo com Demo (2009, pg.96) “A aprendizagem

tecnologicamente correta significa aquela que estabelece com tecnologia a relação adequada no sentido de aprimorar a oportunidade de aprender bem”, ou seja, o uso da tecnologia de forma correta e com eficiência será eficaz se o autor que a aplica for de forma comprometedor e responsável.

Ressalta Coscarelli (2006, p.46) que o “valor da tecnologia não está nela em si mesma, mas depende do uso que dela fazemos”.

Como sendo considerado um recurso pedagógico, o uso das tecnologias deve ser com uma metodologia adequada e que se adapte as necessidades dos jovens, sendo usada de forma significativa sempre com o objetivo que se quer atingir a ser questionado, sempre levando em consideração as limitações que o seu uso apresenta e dando valor ao seu lado positivo no que pode proporcionar ao aluno que faz seu uso, visto que isso modifica um pouco o processo ensino – aprendizagem.

A tecnologia mesmo tendo seus lados positivos ou negativos é muito importante para o aluno, além de lhe oferecer inúmeras possibilidades, influência bastante no processo de socialização do aluno.

#### 4.6 A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS

Como pude observar e analisar perante as respostas, todos os professores já fizeram e ainda fazem utilização de alguns aparelhos tecnológicos, para amostra de vídeos e aulas expositivas, sempre que é possível, e quando a escola oferece estes instrumentos para o apoio também, então as ideias entre os professores sobre a utilização de dispositivos tecnológicos em sala de aula são bem semelhantes, visto que todos os 3 professores fazem o seu uso como apoio, pois possibilitam também aos professores fazer com que seus alunos tenham acesso a diversos conteúdos diferentes, formas de cultura e linguagem distantes também.

Como vimos o uso da tecnologia é constante nos dias de hoje na educação, visto que é uma forte fonte de comunicação, as televisões, internet, celulares etc... Mas para o uso destas tecnologias em aula, é importante que se tenha um planejamento, como afirma Moraes (1997) que somente o acesso ao meio tecnológico em si, não é a coisa mais importante, mas a partir da tecnologia, a criação de ambientes novos para aprendizagem e formas mais dinâmicas para integração social a partir destes meios tecnológicos.

O ensino a partir da tecnologia proporciona ao aluno, acesso a diversas formas de aprendizado, visto que nem todos podem ter acesso a alguns meios de comunicação e tecnologia.

Segundo Sancho:

Devemos considerar como ideal um ensino usando diversos meios, um ensino no qual todos os meios deveriam ter oportunidade, desde os mais modestos até os mais elaborados [...] desde a palavra falada e escrita até as imagens e sons, passando pelas linguagens matemáticas, gestuais e simbólicas. (SANCHO, 2001, p. 136).

Os meios de comunicação e tecnologia sempre mais presentes em quase todos os ambientes, na escola de acordo com a pesquisa, os itens mais utilizados, são TVs, laboratórios de informática com acesso a internet e retroprojetores, fazendo com que o processo de aprendizagem torna-se mais prazeroso e significativo. De acordo com Demo:

Toda proposta que investe na introdução das TIC na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor, em especial em sua condição socrática (DEMO, 2008, p. 17).

No processo ensino-aprendizagem é importante a participação presente e atuante de professor e aluno, para que a aprendizagem aconteça de forma significativa, construindo uma relação um com outro, como afirma Moran:

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor [...] (MORAN, 2000, p.17-18).

Deve-se observar também a interação entre os alunos neste processo de aprendizagem, a tecnologia pode ser uma aliada durante este processo, no intuito de motivar os alunos para a participação entre eles. De acordo com Moran (idem, p. 29):

A aquisição da informação, dos dados, dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los.

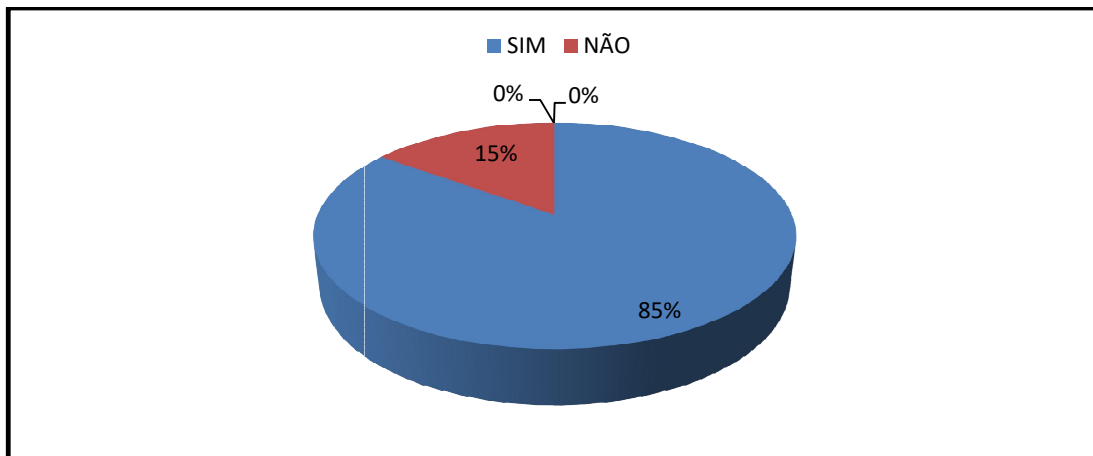
Em relação ao manuseio dos alunos sobre as novas tecnologias, Almeida Ressalta:

Os alunos por crescerem em uma sociedade permeada de recursos tecnológicos, são hábeis manipuladores da tecnologia e a dominam com maior rapidez e desenvoltura que seus professores. Mesmo os alunos pertencentes a camadas menos favorecidas têm contato com recursos tecnológicos na rua, na televisão, etc [...] (ALMEIDA, 2000, p. 108).

As formas de tecnologia proporcionam diferentes formas de interação e integração entre os indivíduos, já que “todo processo de aprendizagem requer a condição de sujeito participativo, envolvido, motivado, na posição ativa de desconstrução e 7 reconstrução de conhecimento e informação, jamais passiva, consumista, submissa.” (DEMO, 2008, p. 03).

A última pergunta feita aos alunos perguntava se ele gostaria que o professor organizasse aulas com uso de tecnologia, como vídeo games, rádios, TVs e computadores, os alunos tinham a opção de responder sim ou não, se sim, citar escrevendo quais tecnologias gostariam que os professores organizassem as aulas, mesmo os alunos já tendo o contato, como pude observar as aulas com alguma tecnologia feita pelos professores não era muito frequente. Para isto, foi elaborado um gráfico para a análise desta questão:

Gráfico 4 – Questionário: Alunos que gostariam de aulas com uso de tecnologias



Fonte: Autoria própria.

Como podemos observar no gráfico apresentado, de 60 alunos que responderam o questionário, 85% responderam que SIM, que gostariam de aulas com uso de tecnologia e mais frequentes também, já 15% dos alunos responderam que NÃO, obtive respostas interessantes nesta questão tanto dos que respondeu SIM quanto dos que responderam NÃO.

Dos que responderam que SIM, a maioria citou que queria mais aulas nos laboratórios de informática, e aulas com Vídeo Games que pelo visto até hoje nenhum professor trabalhou este meio com eles, e seria uma boa já que através de jogos eletrônicos é possível trabalhar concentração, foco e trabalho em equipe, e

nos dias de hoje praticamente todos os jovens gostam de jogos eletrônicos, independente do gênero, interessante uma resposta de um aluno que diz: “Gostaria de aulas na sala de vídeo e com computadores, também poderíamos usar o celular como uma forma de pesquisa”, uma outra resposta apresentada foi : “ Aula com computadores para fazer pesquisas”..

Como podemos observar os alunos já carregam em si um conhecimento prévio sobre as tecnologias e o que elas podem conseguir através do seu uso, pesquisas e formas de conhecimento, eles querem usar a tecnologia como auxílio no processo de pesquisa e aprendizagem.

Já os dos alunos que disseram NÃO, mesmo não precisando de justificativa na resposta, um aluno colocou uma observação: “porque escola é um lugar onde a gente meio que se desliga um pouco da tecnologia”. Ou seja, ou este aluno tem pouco conhecimento sobre as possibilidades que a tecnologia pode lhe oferecer como instrumento educativo, ou seu professor não auxilia no seu uso, em sua fala pude observar que este aluno participa de aulas que aborda os métodos tradicionais, sem o uso de meios tecnológicos, já que sua concepção sobre tecnologia é diferente dos outros alunos, fazendo com que ele tenha uma opinião diferente sobre o assunto que é abordado.

Esta análise fez perceber que os próprios alunos se interessam, na maioria deles em usar recursos tecnológicos nas aulas, o que chama a atenção o interesse na maioria dos alunos em citar o vídeo game, em minha opinião os professores poderiam explorar mais este recurso que chama tanto atenção dos alunos e que pode abrir possibilidades imensas ao professor, um exemplo, é usar jogos com sensores de movimento, que hoje em dia o individuo consegue dançar em grupo ou jogar vários tipos de esporte através deste recurso, fazendo com que o aluno a partir do jogo busque diversos conhecimentos.

De acordo com Domingos:

Analisando por este prisma o jogo torna-se uma ferramenta ideal para a aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, ajudando-o a construir novas descobertas, enriquecendo sua personalidade e é uma estratégia pedagógica que permite ao professor se colocar na condição de condutor, incentivador e avaliador da aprendizagem (DOMINGOS, 2008, p.15).

Outro lado positivo nos jogos via sensor de movimento, é estar associando a tecnologia ao movimento, nos jogos com movimento o individuo não ficará parado

somente mexendo os dedos, para a interação com o jogo, o aluno terá que se movimentar ao invés de ficar somente sentado, fazendo com que haja também uma relação jogo e prática corporal de movimento, já que a tecnologia na sociedade já é também um meio cultural, chamado ciberespaço.

A utilização destes recursos com os alunos também pode desenvolver algumas habilidades como: memorização, foco, concentração, raciocínio lógico, cooperação, entre outros como desenvolvimentos da capacidade física, social e intelectual, este desenvolvimento se dá, uma vez que o indivíduo experimenta novas práticas.

Ressalta Rodriguez:

A junção de um conjunto de habilidades e das estruturas corporais. Dentro dos pré-requisitos para o desenvolvimento da coordenação motora, encontram-se a experiência adquirida, a informação sensorial, a capacidade intelectual e a antecipação (RODRIGUEZ, 2008. p.86).

Greenfield (1996) compreende que os jogos de vídeo game estimulam ao indivíduo buscar o raciocínio e auxiliam o seu potencial cognitivo.

Já no que pensa Gros (1998) utilizando os jogos eletrônicos, é possível desenvolver várias capacidades, como por exemplo, a conservação de informações, ajuda a estimular a criatividade do indivíduo, faz com que o indivíduo pense e planeje suas ações antes de agir, já que de acordo com o desenrolar do jogo ele é posto a diversas situações e hipóteses.

Segundo Ribeiro:

[...] o ensino de ciência e tecnologia, e especificamente o ensino de engenharia, no Brasil, pode se beneficiar com a pesquisa sobre o potencial desse recurso como apoio ao processo educacional. Os jogos digitais, ao permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionam momentos ricos de exploração e controle dos elementos. Neles, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar, através de sua ação, o significado dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade. Ao combinar diversão e ambiente virtual, transformam-se numa poderosa ferramenta narrativa, ou seja, permitem criar histórias, nas quais os jogadores são envolvidos, potencializando a capacidade de ensino-aprendizado. (RIBEIRO et al., 2006).

Na escola, proporcionar este contato ao aluno faz com que ele tenha que explorar o jogo de maneira intencional, algo que é prazeroso que ao mesmo instante, atinja grandes objetivos, tais como o companheirismo, sua relação com o outro, ou seja a relação aluno-aluno e sua psicomotricidade.

Cabe ao professor antes de trabalhar este tipo de conteúdo, analisar e pensar quais jogos lhe trará mais possibilidades de construir meios de aprendizado, já que nos dias de hoje no mercado possui muitos jogos violentos, o que não seria interessante, porém é muito válido inserir quando o tema dos jogos abordam temas que possam ser trabalhados com os alunos, como esporte, dança e etc.

De acordo com Kenski:

Mergulhar nas práticas esportivas virtuais é fascinante e mobiliza crianças e jovens adolescentes. A habilidade com que participam destes torneios não é em nada semelhante com a pequena destreza que a grande maioria demonstra em suas atividades de Educação Física nas escolas. O esporte virtual, praticado nos video games e terminais de computador, fazem parte de outra realidade, mais veloz, mais bonita, mais atraente e com maior chance de sucesso do que a dura realidade concreta da prática esportiva (KENSKI, 1995, p. 132).

Certamente os jogos eletrônicos é algo que esta no cotidiano dos alunos nos dias de hoje, algo que deve ser explorado pelos professores e aproveitar o conhecimento prévio dos alunos sobre isto, Kenski (1995) não entende o motivo pelo qual os professores não exploram esta curiosidade e interesse dos alunos por vídeo games e tecnologia. De acordo com a autora, os professores não dão um olhar e uma atenção maior a esta possibilidade de se usar estes recursos em sala de aula, um exemplo, são as regras de um jogo virtual que são as mesmas aplicadas em um jogo desportivo na realidade, o que poderia fazer com que os alunos obtivessem um entendimento melhor sobre regras por exemplo.

Por outro lado, o próprio treinador ou professor, não incorpora às suas aulas e treinos as experiências dos seus alunos com estas novas tecnologias. Parecem que são dois mundos a parte que em nada se relacionam: o real e o virtual. No entanto, os jovens que vibram com as disputas nos videogames e softwares sofisticados são os mesmos que participam - com desempenhos variados - dos jogos e treinos reais. O basquete, o vôlei, o tênis, o futebol... Que disputam na tela do computador obedecendo às mesmas regras das partidas verdadeiras: gol é gol; falta é falta. Este é um novo e ainda não pensado desafio para a criatividade dos profissionais da Educação Física (KENSKI, 1995, p. 132).

De acordo com os dados coletados com a pesquisa podemos constatar que realmente, a tecnologia interessa muito aos alunos, e que podemos associar o movimento a tecnologia, fazendo com que aconteça uma prática corporal com o recurso da tecnologia, podemos relacionar o virtual com o real, já que alguns jogos usam elementos do mundo real, como esportes entre outras culturas.

Não só os jogos podem fazer parte deste processo, temos hoje softwares entre outros recursos para que auxilie neste processo de incluir a tecnologia nas aulas,



sabendo que isto busca o real interesse dos alunos fazendo com que tenham maior participação nas aulas como recursos via internet, e conteúdos apresentados pelo professor via multimídia e vídeo, fazendo com que os alunos associem imagens com textos, sobre isso Mayer (2000, p. 1-19) indica sete princípios que deve ser apresentando em um documento de multimídia que será exposto ao aluno, este princípio deve estar subjacente para a concepção de um documento:

1. Os alunos aprendem melhor quando se combinam palavras e imagens do que só palavras — princípio multimídia;
2. Quando palavras e imagens correspondentes estão próximas em vez de afastadas, por exemplo, no mesmo écran — princípio de proximidade espacial;
3. Quando palavras e imagens são apresentadas simultaneamente em vez de sucessivamente — princípio de proximidade temporal;
4. Quando palavras, imagens ou sons não relevantes para o assunto são excluídos — princípio de coerência; quando se utiliza animação e narração em vez de animação e texto escrito — princípio de modalidade;
5. Quando se utiliza animação e narração em vez de animação, narração e texto — princípio de redundância;
6. E ainda analisando os sujeitos relativamente aos conhecimentos e à orientação espacial, concluiu que os sujeitos que se beneficiam mais de um documento multimídia são os que têm poucos conhecimentos relativamente e aos que já têm muitos conhecimentos;
7. Que são os sujeitos que têm elevada orientação espacial que mais se beneficiam comparativamente aos que têm pouca orientação espacial — princípio das diferenças individuais.

Além dos dados coletados com os professores, com informações de que usam os recursos básicos que a escola disponibiliza é importante que leve em consideração a opinião de seus alunos, uma vez que, os próprios alunos consideram que aulas com a utilização de tecnologia poderia ser muito interessante para o aprendizado e servir como apoio para eles, a tecnologia também sendo fonte de pesquisa, pode dar a oportunidade do buscar novos conhecimentos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto e analisado durante o trabalho, pude ter clareza de que nos dias de hoje a tecnologia se encontra fortemente no cotidiano dos jovens, tanto dentro quanto fora da escola, com o auxílio do questionário pude perceber que muitos jovens estão ultrapassando seus limites durante o dia em relação ao uso do recurso tecnológico, uma vez que o indicado é ficar no máximo quatro horas por dia em contato com estes recursos, decorrente disto há uma preocupação com a saúde destes jovens, cabe aos pais o controle deste uso junto com o auxílio dos professores, sempre mostrando o lado positivo e negativo deste recurso quando não usado corretamente. Tanto que vemos autores hoje em dia que são a favor ou não a presença da tecnologia no âmbito escolar.

A intenção principal neste trabalho não foi apontar especificamente qual tecnologia usar ou não, mas sim refletir sobre a sua utilização dentro e fora da escola, se ela afeta e influencia sobre as práticas dos jovens, assim apontando seus aspectos positivos e negativos, para o professor e para o aluno.

As práticas corporais nos dias de hoje estão sendo deixadas um pouco de lado, uma vez que muitos jovens passam mais de quatro horas por dia em contato com tecnologia, então qual o papel do professor de Educação Física diante desta questão. Além de proporcionar aos alunos o contato com estes meios de comunicação tecnológica, o professor deve auxiliar aos alunos uma forma correta de utilização destes meios tanto em casa quanto na escola.

Na educação física a cultura corporal de movimento é algo que possui grande vínculo com a mídia, um conteúdo bastante presente e em potencial na área do esporte. Fatos que são apresentados em jogos virtuais, internet, TVs entre outros meios querendo ou não os meios de comunicação também podem influenciar na cultura corporal.

A tecnologia já se encontra no âmbito escolar e o professor deve valorizar este recurso, uma vez que, a tecnologia pode proporcionar diversas fontes e meios de conhecimento, o que é um potencial para aprendizagem do aluno, que está familiarizado com estes recursos. Poucos professores exploram estes recursos como auxílio metodológico, a pouca atenção sobre isto reflete também no aprendizado do aluno, se estes recursos são proporcionados ao aluno, mais fontes

de desenvolvimento e conhecimento ele terá, fazendo com que tenha mais interesse e motivação nas aulas, tornando a aula mais prazerosa. É importante que o professor se utilize destes recursos, já que pode relacionar o mundo atual com o virtual, trazendo o que é distante também para perto dos alunos. Relacionar e apresentar diversas formas de cultura corporal de movimento através dos meios de comunicação.

A escola e o governo também devem estar atentos, sobre isto, disponibilizando estes recursos para os professores, disponibilizar também cursos para manuseio e o uso correto dos recursos tecnológicos, o que contribui para uma melhor qualidade de ensino. Sempre deve se estar atento com a utilização destes recursos, pois os professores devem estar aptos para a utilização destes recursos, uma vez que quem vai transformar estes meios em forma de buscar conhecimento é o próprio professor, o emissor entre o aluno e a tecnologia. Como ressalta Tardy:

De um ponto de vista cultural e pedagógico, a existência dos meios audiovisuais de comunicação de massa cria uma situação totalmente inédita. É preciso que se diga em sua situação é eminentemente incômoda [...] os professores precisam, senão ultrapassar, pelo menos alcançar seus alunos. Não é impertinente pensar que os programas de iniciação destinados às crianças deveriam ser ministrados primeiro aos professores. Senão, seria como se um analfabeto tivesse pretensão de ensinar a alguém que já sabe ler o bom uso da língua (MICHEL TARDY, 1976, p. 26).

Neste trecho de um texto de Michel Tardy, mesmo que escrito há vários anos atrás, ainda se faz referência a atualidade e aponta consequências que traz as mudanças e evoluções tecnológicas, tendo enfoque que o uso da tecnologia pode mudar vários aspectos na sociedade. E a escola, que faz parte e é construtora de cidadania, que prepara o indivíduo para a vida, também sofre mudanças no processo ensino-aprendizagem.

As novas tecnologias se inseridas na escola, podem ocasionar diversas mudanças, interpessoais e intrapessoais. Desta forma a vivência das práticas poderá ser muito mais ampliada a partir do conhecimento em relação a prática. Para que aconteça esta inserção sabe-se que não é uma tarefa simples, estes meios se inseridos e dialogados no âmbito escolar devem ser organizado e com objetivo de integrar o aluno, não só fazendo com que ele tenha acesso ao meio tecnológico, mas relacionar também com suas práticas corporais.

Sabemos que a educação física escolar estuda a relação do homem com o mundo a partir do movimento, a partir deste ponto podemos afirmar que os aspectos corporais

faz parte da construção da cultura. Por esta razão é responsabilidade do professor, fazer com que o uso da tecnologia interfira de forma positiva na vida dos alunos, possibilitando a eles usufruir destas novas tecnologias nas aulas, fazendo com que repensem em novas propostas e que a partir destas propostas possa realizar um trabalho mais reflexivo e crítico.

Aproveitando desta reflexão, os professores podem repensar suas metodologias e práticas, e a partir dos recursos tecnológicos, tornar suas aulas dinâmicas, atrativas e que possa despertar o interesse dos alunos em novas formas de conhecimento, e sempre motiva-los a experimentar diferentes formas de culturas e praticas corporais para maior obtenção de conhecimentos e formas de experimentação, já que isto pode fazer com que possa lhe atribuir qualidade de vida e saúde.

Nahas (2001) indica que para a preferência da atividade física como um estilo de vida é fundamental que o individuo com disposição para se aprofundar neste estilo de vida ativo. Entretanto, as novas tecnologias e seus avanços ou caminham em um sentido que possa fazer parte deste cotidiano, ou se beneficiam de praticantes como fonte de mercado. Ou seja, as tecnologias alcançam efeitos negativos diante o estímulo e motivação à prática de atividade física para pessoas sedentárias, pois é um meio de distração e facilita a vida cotidiana, sua forma de consumir atividade física é por meio de espetáculo aos meios de comunicação. A contribuição que a tecnologia pode oferecer em relação a atividade física e Qualidade de Vida se faz presente em aperfeiçoamentos que melhoram ou torna mais fácil a prática dos individuos que possuem um cotidiano já ativo.

O professor deve buscar resgatar este interesse também em suas aulas, pelo que pude notar nas entrevistas, os professores além de ter opiniões que são bastante semelhantes, trabalham em esferas metodológicas diferentes, relacionando com as respostas dos alunos ao questionário, pelas respostas da pra perceber as vezes a ausência de uma aula variada, criativa que pode oferecer algo novo ao aluno e novas formas de experimentação.

A adaptação ou modificação de práticas de ensino tem como objetivo melhorar a qualidade o desempenho dos alunos, indagando a aplicação de imagens, movimentos, músicas e etc., criando um universo imaginário adaptado sobre a realidade que será inclusa no conteúdo dado em sala de aula.

De acordo com as PCNs:

As novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. A televisão, o rádio, a informática, entre outras, fizeram com que os homens se aproximassem por imagens e sons de mundos antes inimagináveis. (...) Os sistemas tecnológicos, na sociedade contemporânea, fazem parte do mundo produtivo e da prática social de todos os cidadãos, exercendo um poder de onipresença, uma vez que criam formas de organização e transformação de processos e procedimentos (PCN's, 2000, p.11-12).

Tornando assim o trabalho com o aluno instigante e produtivo, possibilitando ao aluno o “desenvolvimento nos alunos, de um crescente interesse pela realização de projetos e atividades de investigação e exploração como parte fundamental de sua aprendizagem”. (PCN, 1988, p. 44)

Deve-se então ter a consciência de que tanto a prática corporal, quanto a tecnologia são importantes na vida de um jovem, por uma parte para promover uma melhor qualidade de vida e também uma maior compreensão sobre si próprio, e por outro lado a tecnologia fazendo parte da sua vida com intuito de seu desenvolvimento perante a sociedade, lhe possibilitando inúmeras possibilidades e conhecimento, portanto, tecnologia e prática corporal devem estar alinhadas, fazendo com que trabalhem juntas, uma somando à outra.

## REFERÊNCIAS

ABRAMO, H. W. **Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta, 1994.

ALMEIDA, F. J. de. **Computador, escola e vida: aprendizagem e tecnologias dirigidas ao conhecimento**. São Paulo: Cubzac, 2007.

ALMEIDA, M. B. de. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação/Proinfo, 2001.

\_\_\_\_\_, M. B. de. **ProInfo: Informática e Formação de Professores – Vol. 1;** Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância –, 2000.

\_\_\_\_\_, M. B. de. In:\_\_\_\_\_. **Informática e Formação de Professores**. Vol. 1. Série de Estudos Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, 2000b, p. 96, 108.

ALVES-MAZZOTTI, Aida J.; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O método nas ciências naturais e sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. 2.ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

ANDREW, Kakabadse. **‘Vício’ em tecnologia atrapalha aprendizado de adolescentes**, 2009. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL1306705-6174,00-VICIO+EM+TECNOLOGIA+ATRAPALHA+APRENDIZADO+DE+ADOLESCENTES+DIZ+ESTUDO.html>. Acesso em 23 de maio de 2017.

AZEVEDO, J.R.D. **Atividade física**. 2000. Disponível em [www.boasaude.uol.com.br](http://www.boasaude.uol.com.br), Acesso em 25/05/2017.

BEHRENS, Marilda A. **Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente**. In: Moran, J. M.; Masetto, M.T.; Behrens, M. A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, S.P.: Papyrus, 2000.

BETTI, M. **Ensino de primeiro e segundo graus: educação física para quê?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Maringá, vol. 13, n. 2. 1992.

\_\_\_\_\_, M. **Educação Física e Cultura Corporal de Movimento: uma perspectiva fenomenológica e semiótica**. Revista da Educação Física/UEM Maringá, v. 18, n. 2, p. 207-217, 2007.

\_\_\_\_\_, M. **Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas**. São Paulo: Ed. Hucitec, 2003.

\_\_\_\_\_,M. **A janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física**. Campinas: Papyrus, 1998.

\_\_\_\_\_, M.**Educação física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

BIASOLI-ALES, Z.M.M.(1988) **A pesquisa em Psicologia – análise de métodos e estratégias na construção de um conhecimento que se pretende científico.** In: BIASOLI-ALVES, Z.M.M. & ROMANELLI, G. (Orgs.) **Diálogos Metodológicos sobre Prática de Pesquisa.** Ribeirão Preto: Legis Summa, pp.135-157.

BOFF, L.. **Ética e moral: a busca dos fundamentos.** Petrópolis: Vozes, 2003.

BORDAS, M. A; ZOBOLI, F. **A cibercultura e uma nova ontologia para o campo profissional da educação física: uma pesquisa filosófica.** In: 16º Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte - CONBRACE e III Congresso Internacional de Ciências do Esporte (CONICE), 2009, Salvador. Anais do 16º Conbrace e do 3º Conice, 2009. p.1-10.

BORGES, Neto, H. **Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola.** *Revista Educação em Debate.* Ano 21, v.1, n. 27, p. 135-138, Fortaleza, 1999.

BRACHT, V. **A constituição das teorias pedagógicas da educação física.** In: *Cadernos Cedes,* ano XIX, n. 48, ago. 1999.

BRANCO, E. **Possibilidades de interatividade e colaboração online: uma proposta de formação continuada de professores de matemática.** Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2010. *Cadernos CEDES,* Campinas, ano XIX, v. 19. n. 48, ago., 1999, p. 69-88.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais-Brasília:** MEC/SEF, 1999.

\_\_\_\_\_, Secretaria de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental: 5º a 8º séries.** Brasília, 1999.

\_\_\_\_\_, **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular** (Proposta preliminar - 2a. versão), 2016.

\_\_\_\_\_, **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio 4/5/2011. Projetos Políticos Pedagógicos/** Cap: VIII (Pág. 38). Equipe Técnica do DPEM/ NETO, Alípio dos Santos; LAZZARI, Maria de Lourdes; QUEIROZ, Maria Eveline Pinheiro Villar de; AMARAL, Marlúcia Delfi no; ARAÚJO, Mirna França da Silva de; NETO, Pedro Tomaz de Oliveira.

CAMPOS, F. C. et al. **Cooperação e Aprendizagem on line.** Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

CARNEIRO, R. **Informática na Educação: Representações sociais no cotidiano.** São Paulo: Cortez, 2002.

CARRAHER, David W. 1992. **O papel do computador na aprendizagem**. Revista Acesso, 3, n.5, p.21-30, jan.1992.

CASTANHA, D.; CASTRO, M. B. de. **A necessidade de refletir sobre as necessidades da geração Y**. Revista de Educação do Cogeime. Ano 19. Nº 36. Jan./Jun 2010.

COSCARELLI, C. V. **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

CASTELLS, M. **La Era de la informació'n: economi'a, sociedad y cultura**. Me'xico: Siglo Veintiuno Editores, 1999.

\_\_\_\_\_, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_, M. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CERETTA, S. B.; FROEMMING, L. M. Geração Z: **Compreendendo os hábitos de consumo da geração emergente**. RAUnP, Natal, ano 3, n. 2, p. 15-24, abr./set. 2011. Disponível em: <https://repositorio.unp.br/index.php/raunp/article/view/70> . Acesso em: 04 abr. 2017.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

COLL, C. et al. **Os conteúdos na reforma**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

CORTELLA, M. S. **Informatofobia e Informatolatria: Equívocos na Educação**. Disponível em: <http://www.inep.gov.br/pesquisa/bbe-online/det.asp?cod=51889&type=P>. Acesso em 04 abr. 2017.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, E. M. da. **A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Florianópolis, v.32, n. 2-4, p. 89-104, 2010. **Cultura e globalização**. Disponível em: <http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/cultura-globalizacao.html> . Acessado em 22 de novembro de 2016.

DAOLIO, J. **Da cultura do corpo**. 7.ed. Campinas: Papirus, 1995.

\_\_\_\_\_, J. **Educação física e o conceito de cultura**. 2.ed. São Paulo: Autores Associados, 2007.

\_\_\_\_\_, J. **Educação física escolar: em busca da pluralidade**. Rev. Paul. Educ. Fís., São Paulo, supl. 2, 1996, p. 40-42.

DEMO, P. **Educação hoje: "novas" tecnologias, pressões e oportunidades**. São Paulo: Atlas, 2009.



\_\_\_\_\_, P. **TICs e educação**, 2008, p. 03, 17. Disponível em:  
<http://www.pedrodemo.sites.uol.com.br> acesso em 17 de setembro de 2016.

DOMINGOS, J. **Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico**. Disponível em: <http://www.webartigos.com/articles/8488/1/jogos-didaticos-e-odesenvolvimento-do-raciocinio-geometrico>, Acesso em: 10 de maio de 2017.

DUNN, A. L., ANDERSE, R. E., & JAKICIC, J. M. (1998). **Lifestyle physical activity interventions: History, short and long-term effects, and recommendations**. American Journal of Preventive Medicine, 15(4), 398-412. Citado por : Paulo Vinícius Carvalho Silva, Áderson Luiz Costa Jr. Em : **Efeitos da atividade física para a saúde de crianças e adolescentes**.

FONSECA, J. J. S. da. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FORQUIN, J. C. **Relações entre gerações e processos educativos: transmissões e transformações**. Tradução de Jean-Yves de Neufville. In: CONGRESSO INTERNACIONAL CO-EDUCAÇÃO DE GERAÇÕES, 1., 2003, São Paulo. Disponível em:  
<http://www.sescsp.org.br/sesc/images/upload/conferencias/83.rtf> . Acesso em: 04 abr. 2017.

FRANCIOSI, B. R. T.; MEDEIROS, M. F. de. **Ambientes de aprendizagem: uma unidade aberta**. In: PELLANDA, N. M. C.; SCHLUNZEN, E. T. M.; SCHLUNZEM JUNIOR, Klaus (orgs). **Inclusão BRASIL**. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTE. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Referencial curricular nacional para a educação infantil: formação pessoal e social. Brasília: MEC/SEF, v.01 e 02.1998. 85p. digital: tecendo redes afetivas/cognitivas. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989. **Geração X, Y e Z e suas características**, disponível em:  
<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/cultura-globalizacao.html> . Acessado em 22 de novembro de 2016.

GREENFIELD, P. M. **O desenvolvimento do raciocínio na Era da Eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames**. São Paulo: Summus, 1996.

GROS, B. **Jugando con videojuegos: educaci3ny entretenimiento**. Bilbao: Desclée de Brouwer, 1998.

HILDEBRANDT-STRAMANN, R. **Textos pedag3gicos sobre o ensino da Educa33o F3sica**. Iju3: Uniju3, 2001.

\_\_\_\_\_, R. **Textos pedag3gicos sobre o ensino da educa33o f3sica**. 2.ed. Iju3: Uniju3, 2003. HILDEBRANDT, R. D.; LAGING, R. **Concep333es abertas no ensino da educa33o f3sica**. Rio de Janeiro: Ao Livro T3cnico, 1986.

KENSKI, V. M. **Educa33o e tecnologias: o novo ritmo da informa333o**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

\_\_\_\_\_, V. M. **O Ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias**. In VEIGA, Ilma P. Alencastro (org). Didática: o Ensino e suas relações. Campinas, SP: Papirus, 1996.

\_\_\_\_\_, V. M. **Palestra proferida no V Simpósio Paulista de Educação Física**, Depto. de Educação Física, UNESP de Rio Claro, 1995.

KUNZ, E. **Educação física: ensino & mudanças**. Ijuí: Unijuí, 1991.

\_\_\_\_\_, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: UNIJUÍ, 1994.

LANDIM, C. M. P. F. **Educação à Distância: algumas considerações**. Rio de Janeiro, 1997.

LAVOURA, T. N.; BOTURA, H. M. L.; DARIDO, S. C. **Educação física escolar: conhecimentos necessários para a prática pedagógica**. Revista de Educação Física/UEM, v. 17, n. 2, 2006, p. 203-209.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1996;

\_\_\_\_\_, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Ed. 34, 1997;

\_\_\_\_\_, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1998;

\_\_\_\_\_, Pierre. **A máquina universo**. Porto Alegre: ArtMed, 1998;

\_\_\_\_\_, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999;

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LOADER, B. (Org). **A política do ciberespaço: política, tecnologia, reestruturação global**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

LORENZATO, S. **Porque não ensinar geometria?** Educação Matemática em Revista. Sociedade brasileira em Educação Matemática – SBEM. Ano III. 1º semestre 1995.

MARIETTO, V. S. **Atividade Física como Lazer**. 22/10/2007. Disponível em: <[http://www.uol.com.br/cyberdiet/colunas/071022\\_fit\\_ativ\\_lazer.html](http://www.uol.com.br/cyberdiet/colunas/071022_fit_ativ_lazer.html)> Acesso em 28/09/2016.

MANNHEIM, Karl. **Textos de Mannheim**. Seleção e Revisão técnica da tradução: Florestan Fernandes.

MATOS, Patrícia F.; PESSÔA, Vera L. S. Observação e entrevista: construção de dados para a pesquisa qualitativa em geografia agrária. In: RAMIRES, Julio C. de L. ; PESSÔA, Vera L. S (Org.). **Geografia e pesquisa qualitativa: nas trilhas da investigação**. Uberlândia: Assis Editora, 2009. p. 279-291.

MAYER, J. **Multimídia Learning: are you asking the right questions. Educational Psychologis.** New York, v. 32, n. 1, p. 1-19, 2000.

MEC – Ministério da Educação; **Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio**; Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2000.

MEDINA, J P. S. **A educação física cuida do corpo... e “mente”.** 26. ed. Campinas: Papyrus, 2013.

MENDES, I. B.S.; NÓBREGA, T.P. **Cultura de Movimento: Reflexões a partir da relação entre Corpo, Natureza e Cultura.** Pensar a Prática 12/2: p. 1-10, maio/ago. 2009.

MERCADO, L. P. L. **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática.** Maceió. Edufal, 2002.

MIRANDA, R. G. **Informática na educação: representações sociais do cotidiano.** 3ª Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

MORAES, R. A. **Informática na educação.** Rio de Janeiro: DPA, 2000.

MORAES, M. C. **Subsídios para Fundamentação do Programa Nacional de Informática na Educação.** Secretaria de Educação à Distância, Ministério de Educação e Cultura, Jan/1997.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá.** Campinas, SP, Papyrus, 2007.

MORAN, J. M. A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Papyrus, 2007. \_\_\_\_\_, J. M. et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000, p.17-18, 23, 29.

\_\_\_\_\_, J. M. **Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias.** Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n. 12, p.13-21, Mai/Ago 2004. Quadrimestral.

\_\_\_\_\_, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias e audiovisuais e telemáticas.** In \_\_\_\_\_; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas-SP: Papyrus, 2000.

\_\_\_\_\_, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 3. ed. Campinas: Papyrus, 2001. NUNES, C. Informação Planejada. Moderna on line. Disponível em <http://www.moderna.com.br/pedagogia/infoplan/> . Acesso em 22 maio 2017.

MUSTAFA, Aline. **Mercado se modifica para receber a futura geração Z.** Disponível em: <http://www.redebomdia.com.br/Noticias/Economia/9274/Mercado+se+modifica+para+receber+a+futura+geracao+Z>. Arquivo acessado em 14 de setembro de 2016.

NAHAS, M. V. **Atividade física, saúde e qualidade de vida: conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo**. 5. ed. rev. atual. Londrina: Midiograf, 2010, p.318.

\_\_\_\_\_, M. V. **Atividade física, saúde e qualidade de vida: conceitos e sugestões para um estilo de vida ativo**. 2a ed. Londrina: midiograf, 2001.

NETTO, A. A. de O. **Metodologia da Pesquisa Científica: Guia Prático para Apresentação de trabalhos Acadêmicos**. 2º ed. Florianópolis: Visual Books, 2006.

\_\_\_\_\_, A. A. de O. **Metodologia da Pesquisa Científica**. 2º ed., Florianópolis: Visual Books, 2006.

NIE, N. H. e LUTZ, E. **Internet and Society: A Preliminary Report.: Stanford Institute for the Quantitative Study of Society**, 2000. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Alexandre\\_Graeml/publication/267565787\\_O\\_I\\_MPACTO\\_DO\\_USO\\_EXCESSIVO\\_DA\\_INTERNET\\_NO\\_COMPORTEAMENTO\\_SOCIAL\\_DAS\\_PESSOAS/links/564de9bd08ae4988a7a51671.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Alexandre_Graeml/publication/267565787_O_I_MPACTO_DO_USO_EXCESSIVO_DA_INTERNET_NO_COMPORTEAMENTO_SOCIAL_DAS_PESSOAS/links/564de9bd08ae4988a7a51671.pdf). Acessos em 18 de maio de 2017.

NISTA-PICCOLO; VENCHI, R. L. **Educação Física escolar na perspectiva da Teoria: "Ensinar para a compreensão"**. PAULA, P. et al. In: **O ensino para a compreensão: a importância da reflexão e da ação no processo de ensino-aprendizagem**. Vila Velha: Hoper, 2006.

OLIVEIRA, A. A. B. de. **Metodologias emergentes no ensino da educação física**. Revista de Educação Física/UEM, v. 8, n. 1, 1990, p. 21-27.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Departamento de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica: Educação Curitiba**: SEED – PR, 2008. 90 p.

PATROCÍNIO, T. **A Educação e a Cidadania na Era das Redes Infocomunicacionais**. Revista FACED, Salvador, n.15, jan./jul. 2009.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais Imigrantes Digitais**. De On the Horizon NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Disponível em: [http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2\\_intencoes/nativos.pdf](http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf). Acesso em: 04 abr. 2017.

PEÑA, M. L. D. J. **Ambientes de aprendizagem virtual: O desafio á prática docentes**. 2004.

PRETTO, N. **Uma escola sem/com futuro – educação e multimídia**. Campinas, SP, Papyrus, 1996.

PUC-SP. **Entendendo as gerações**. 2016 Disponível em: <http://www.totalidade.com.br/entendendo-as-geracoes-veteranos-boomers-x-e-y/> Acessado em 22 de novembro de 2016.

RAMOS, M. P. **Educação física escolar: o lado oculto das ausências as aulas.** 1992. 123f. Dissertação (Mestrado) –Faculdade de Educação Física, Universidade de Campinas, Campinas, 1992.

RECUERO, R. C. **A internet e a nova revolução na comunicação mundial.** Mestrado em Comunicação Social. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Pelotas, 2000.

REVISTA AGÊNCIA BRASIL; **IBGE diz que 46% dos brasileiros não fazem atividade física suficiente;** Disponível em: <http://www.redebrasilatual.com.br/saude/2014/12/ibge-diz-que-46-dos-brasileiros-nao-fazem-atividade-fisica-suficiente-9814.html>. Arquivo acessado em 15 de janeiro de 2017.

RHEIGOLD, H. **The virtual community: homesteading on the electronic frontier.** Cambridge: The Pit Press, 2000.

RIBEIRO, L. O. M. et al. **Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia.** Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 4, n. 1. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

RODRÍGUEZ, C. G. **Educação Física Infantil: motricidade de 1 a 6 anos.** São Paulo: Phorte, 2008.

SAMPAIO, M. N., LEITE, L. S. **Alfabetização Tecnológica do Professor.** Petrópolis, RJ: Vozes. 2008.

SANCHO, J. M. (org.). **Para uma tecnologia educacional.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

SANCHO, D. **Os professores e sua formação.** Lisboa: Nova Enciclopédia, 1995.

SBP. **Saúde de crianças e adolescentes na era digital.** São Paulo, 2016, p.3.

SHINYASHIKI, Eduardo. **Educação e as crianças da geração Z.** Disponível em: <http://www.administradores.com.br/informe-se/informativo/educacao-e-as-criancas-da-geracao-z/26948/>. Acesso em: 04 abr. 2017.

SILVA, M. D, et al. **O exercício: Exercício e qualidade de vida.** Atheneu: São Paulo; 1999. pg 262.

SOARES, C. L.; TAFFAREL, C. N. Z.; VARGAL, E.; FILHO, L. C.; ESCOBAR, M. O.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino de educação física.** São Paulo: Cortez, 1992.

TANI, G.; MANOEL, E. de J.; KOKUBUN, E.; PROENÇA, J. E. de. **Educação física escolar: fundamentação de uma abordagem desenvolvimentista.** São Paulo, EPU/EDUSP, 1988.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos.** Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

\_\_\_\_\_, Don. **Geração Digital – crescente e irreversível ascensão da Geração Net.** (tradução de Ruth Gabriela Bahr). São Paulo: Makron Books, 1999.

TARDY, Michel. **O professor e as imagens.** São Paulo: Cultrix, 1976.

TEIXEIRA, A. H. L. **A ginástica no ginásio mineiro: seus tempos, espaços e materiais.** 1890-1916. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 13., 2003, Caxambu: Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte, 2003.

TIMBOÍBA, C. A. N. et al. **A inserção das TICs no Ensino Fundamental: limites e possibilidades.** In: Revista Científica de Educação a Distância, Vol.2 - Nº4 – ISSN 1982- 6109, Jul. 2011. Disponível em:  
[http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path\[\]=180&path\[\]=187](http://revistapaideia.unimesvirtual.com.br/index.php?journal=paideia&page=article&op=view&path[]=180&path[]=187). Acesso em 15 de maio de 2017.

TRIVIÑOS, Augusto N. S. **Pesquisa qualitativa.** In: \_\_\_\_\_. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987. p.117-173.

VALENTE, J. A. “**Diferentes usos do Computador na Educação**”, in Valente, J. A. (org.), Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação. Campinas, SP, Gráfica Central da Unicamp, 1993.

ZABALA, A.. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

## APÊNDICE A

### QUESTIONÁRIO PARA OS PROFESSORES

#### **1. EM RELAÇÃO AO AVANÇO TECNOLÓGICO NA VIDA DOS JOVENS E COMO OS AVANÇOS PODEM INFLUENCIAR NA VIDA DESSES SUJEITOS EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS CORPORAIS.**

a) VOCÊ ACHA QUE O USO DA TECNOLOGIA HOJE NA VIDA DOS JOVENS, TANTO DENTRO QUANTO FORA DA ESCOLA PODE PREJUDICÁ-LOS EM ALGO? POR QUÊ?

b) VOCÊ ACHA QUE HOJE EM DIA OS JOVENS ESTÃO DEIXANDO AS PRÁTICAS CORPORAIS UM POUCO DE LADO EM TROCA DO USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS?

#### **2. EM RELAÇÃO ÀS PRÁTICAS DOS ALUNOS DENTRO E FORA DA ESCOLA:**

a) QUAL A SUA OPINIÃO QUANTO PROFESSOR(A) SOBRE A PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS DURANTE AS AULAS? ELES SÃO PRESENTES? PARTICIPAM?

#### **3. EM RELAÇÃO À COMO OS PROFESSORES E ESCOLA LIDAM COM ESSAS TECNOLOGIAS:**

a) VOCÊ ACHA IMPORTANTE A PRESENÇA E UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DENTRO DA ESCOLA? POR QUÊ?

b) A ESCOLA DISPONIBILIZA O USO DE INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS PARA AS AULAS?

#### **4. EM RELAÇÃO À INFLUÊNCIA DA TECNOLOGIA NA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS AULAS.**

a) VOCÊ ACHA QUE ALGUMAS TECNOLOGIAS ATRAPALHAM NA PARTICIPAÇÃO DE ALGUNS ALUNOS DURANTE AS AULAS? NESTE CASO, COMO CELULARES TABLETS E OUTROS?

#### **5. EM RELAÇÃO À UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS AULAS.**

a) VOCE UTILIZA OU JÁ UTILIZOU A TECNOLOGIA EM SUAS AULAS?

b) COMO VOCE UTILIZA AS TECNOLOGIAS EM SUA AULAS

**APÊNDICE B****QUESTIONÁRIO PARA OS ALUNOS****NOME:****IDADE:****SEXO:** ( ) **MASCULINO** ( ) **FEMININO**

**a) QUAIS TIPOS DE EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS VOCÊ POSSUI DENTRO DE CASA? (VIDEO GAME, COMPUTADOR, TELEVISÃO, NOTEBOOKS, TABLETS, CELULARES. ETC).**

---

---

---

**b) QUANTAS HORAS AO DIA VOCÊ UTILIZA EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS?**

- ( ) NENHUMA HORA.  
( ) DUAS HORAS POR DIA.  
( ) QUATRO HORAS POR DIA.  
( ) SEIS HORAS POR DIA.  
( ) MAIS DE SEIS HORAS POR DIA.

**c) DURANTE O DIA VOCÊ PRATICA ALGUMA ATIVIDADE FISICA, MARQUE:**

- ( ) **ESPORTES, DANÇA, BRINCADEIRAS E ETC.**  
( ) **NENHUMA ATIVIDADE.**

**d) VOCÊ GOSTA E PARTICIPA DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FISICA?**

- ( ) **SIM** ( ) **NÃO**

**POR QUÊ?**

---

---

---

---



**d) VOCE JÁ PARTICIPOU EM ALGUMA AULA QUE TEVE O USO DE ALGUM TIPO DE TECNOLOGIA?**

**( ) SIM ( ) NÃO**

QUAL TECNOLOGIA? (COMPUTADORES, VIDEO GAMES, TELEVISÃO...).

---

---

**f) VOCÊ GOSTARIA QUE O PROFESSOR ORGANIZASSE ALGUMA AULA COM USO DA TECNOLOGIA? (VIDEO GAMES, COMPUTADORES, RADIO...)**

**( ) SIM ( ) NÃO**

QUAIS TECNOLOGIAS?

---

---