

UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO: INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



Marque a opção do tipo de trabalho que está inscrevendo:

Resumo () Relato de Experiência () Relato de Caso

ATIVIDADE FÍSICA E JOGOS ELETRÔNICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA CONVERGÊNCIA POSSÍVEL

AUTOR PRINCIPAL: Maria Augusta D'Arienzo

CO-AUTORES:

ORIENTADOR: Adriano Canabarro Teixeira

UNIVERSIDADE: Universidade de Passo Fundo/PPGEdu - Doutorado em Educação

INTRODUÇÃO

No Brasil, em 2015, a Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar constatou que 65,6% dos estudantes do 9º ano do ensino fundamental são inativos, resultante de fatores comportamentais e sociais, tendo como exemplo a facilidade para o uso da tecnologia, o que favorece as atividades sedentárias. Os jogos eletrônicos e a tecnologia estão presentes no cotidiano dos jovens, as escolas repletas por smartphones, tablets, equipamentos eletrônicos e nas salas de aulas estudantes que nasceram sob a regência da digitalização ubíqua e móvel. Considerando que atividade física é fundamental para o crescimento saudável e que as tecnologias são extensões dos corpos dos jovens, este trabalho de doutoramento, localizado no interior do Programa de Pós-Graduação em Educação, tem a seguinte questão central: quais as possibilidades de recursos digitais gamificados para a ampliação do nível de atividade física de estudantes nos anos finais do ensino fundamental?

DESENVOLVIMENTO:

A prática de atividade física nas fases de infância e adolescência predispõe adultos ativos. Pode-se observar, a partir dos dados produzidos pelas pesquisas da OMS, que a obesidade de crianças e adolescentes está tomando proporções preocupantes no mundo e supõe um problema grave que se deve tratar com urgência. A obesidade está



VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

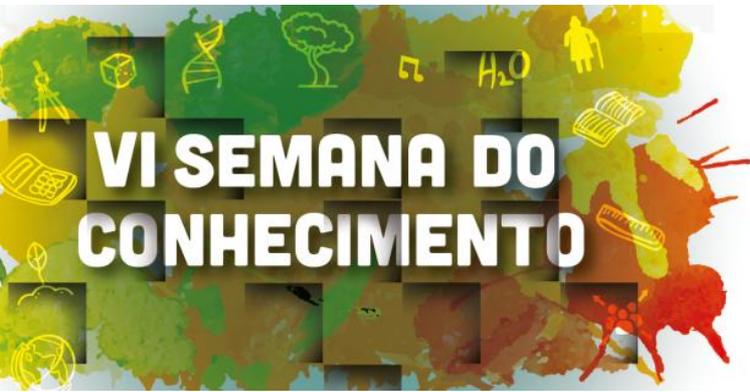
2 A 6 DE SETEMBRO/2019



associada a muitos fatores, entre outros, os hábitos da vida contemporânea, os quais colaboram na diminuição do gasto calórico, por exemplo, ao utilizar um meio de transporte e não a caminhada para chegar até a escola ou trabalho. Outra questão levantada por Mendonça (2014), "a própria preocupação com a segurança das crianças e jovens mudou com as brincadeiras de rua para o conforto dos lares, onde a televisão, os jogos eletrônicos e o computador são os principais atrativos e contribuem para o sedentarismo frequente. Essas mudanças de hábito tornaram-se um dos principais fatores para o acúmulo de peso corpóreo em todas as idades, principalmente para a população das cidades." (p. 44). Dessa forma, a inatividade física em crianças e adolescentes muitas vezes causada pelo gasto excessivo de tempo em televisão, videogames e smartphones, associado a um maior consumo de alimentos com alto índice calórico e baixo nível nutricional são determinantes no desenvolvimento da obesidade. Segundo pesquisa do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, 84% de crianças e adolescentes entre 9 e 17 anos acessam a internet todo dia, sendo que 91% o fazem de celulares (Cetic, 2017). Entretanto, ao mesmo tempo em que se reconhece que a inatividade física se transforma em um problema de saúde pública, é preciso que se reconheça que a utilização das tecnologias digitais constitui uma singularidade característica do cidadão do século XXI. Nesse contexto, pretende-se identificar as possíveis repercussões de uma dinâmica baseada na utilização gamificada de wearable na produção de condições de aprendizagem social cognitiva na mudança de comportamento frente à atividade física. Para tanto, constitui-se aporte teórico da investigação as contribuições acerca da mudança de comportamento de Albert Bandura por meio da Teoria Social Cognitiva, considerando a perspectiva da agência humana e o mecanismo das crenças de eficácia pessoal. A criação do wearable e do aplicativo gamificado instigou a opção pelo método de pesquisa orientado à solução de problemas, design science research, O qual objetiva a partir do entendimento do problema, construir e avaliar artefatos que permitam transformar situações, alterando suas condições para estados melhores ou desejáveis. A análise dos dados, produzidos mediante observação das aulas de educação física e da atividade física ao longo das 24h diárias, de questionário e da organização de grupos focais com estudantes, de questionário com responsáveis e de entrevistas com professores de escola particular, de Passo Fundo/RS, será organizada em categorias descritivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Pretende-se que os resultados sejam difundidos na rede pública e privada de ensino, especialmente, do município de Passo Fundo, como forma de expansão do projeto a outras comunidades escolares.



VI SEMANA DO CONHECIMENTO

**UNIVERSIDADE EM TRANSFORMAÇÃO:
INTEGRALIZANDO SABERES E EXPERIÊNCIAS**

2 A 6 DE SETEMBRO/2019



REFERÊNCIAS

CETIC. TIC Kids Online Brasil [livro eletrônico]: pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil 2016. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017. 3.700 Kb; PDF.

IBGE. Pesquisa de Orçamentos Familiares/2008-2009. Antropometria e estado nutricional de crianças, adolescentes e adultos no Brasil. Rio de Janeiro: MPOG, 2010.

MENDONÇA, Rejane Teixeira. Obesidade infantil e na adolescência. São Paulo: Rideel, 2014.

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD. Obesidad y sobrepeso. Disponível em: <<http://new.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/obesity-and-overweight>>.

Acesso em: 13 maio 2018.

NÚMERO DA APROVAÇÃO CEP OU CEUA (para trabalhos de pesquisa): Número da aprovação. SOMENTE TRABALHOS DE PESQUISA

ANEXOS

Aqui poderá ser apresentada **somente UMA página com anexos** (figuras e/ou tabelas), se necessário.