

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

LUCAS WILLIAM DE SOUZA

**A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NO LAZER DOS JOVENS E A RELAÇÃO
COM AS PRÁTICAS CORPORAIS.**

PORTO ALEGRE
2013

LUCAS WILLIAM DE SOUZA

**A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS NO LAZER DOS JOVENS E A RELAÇÃO
COM AS PRÁTICAS CORPORAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso II apresentado
como requisito para a graduação no curso de
Educação Física da UFRGS.

Orientador: Prof. Elisandro Wittizorecki

PORTO ALEGRE
2013

LUCAS WILLIAM DE SOUZA

AS INFLUÊNCIAS DAS TECNOLOGIAS NO LAZER DOS JOVENS E A RELAÇÃO
COM AS PRÁTICAS CORPORAIS.

Trabalho de Conclusão do Curso de Educação Física
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Graduando: Lucas William de Souza

Orientador: Professor Elisandro Wittizorecki

Avaliador: José Geraldo Soares Damico

Trabalho entregue 18/11/2013.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que me ajudaram com o seu apoio, em especial a Tatiane dos Santos Rodrigues.

Agradeço em especial à minha mãe, Geci Silveira da Rosa, por ser uma grande referência e pelo apoio enorme.

Ao meu orientador, Prof. Elisandro Wittizorecki, pela dedicação a este trabalho e pela atenção.

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar as representações que estudantes de Ensino Fundamental, tanto de Escola Pública como de Escola Privada, possuem sobre os games/Internet/televisão e das disponibilidades às práticas corporais. Busquei também compreender se havia relação mais próxima entre games/meninos e Internet/meninas, se a condição sócio-econômica está associada nessas representações e se a socialização estará adquirindo mais uma forma de interagir entre os jovens. A literatura sugere que o uso desse tipo de modernidade perante a juventude está crescendo e pode contribuir para o afastamento do jovem para as práticas corporais, assim como sua socialização ficou mais facilitada, tendo em vista que através das redes sociais, os jovens conseguem conversar a distancia, sem precisar ter contato pessoalmente. Embora a Educação Física seja uma disciplina de grande preferência entre os alunos, à concorrência com os eletrônicos podem acabar afetando-os para a prática da aula. Conforme observações de estágio em uma Escola Privada, alguns alunos estavam mais envolvidos em seus equipamentos portáteis do que com a aula de Educação Física e com preferências diferenciadas no gênero, como os meninos preferirem mais os games e as meninas mais a Internet. Durante conversa com alunos, informaram que não jogam apenas nas aulas, mas na maior parte do seu tempo livre. Metodologicamente, trata-se de um estudo descritivo em que se fará uso de grupos de discussão com estudantes do Ensino Fundamental de uma escola pública e uma escola privada de Porto Alegre. A coleta de dados foi realizada durante o segundo semestre de 2013 e as informações obtidas foram trabalhadas através da análise de conteúdo. Foi feito as entrevistas através de grupos de discussão em ambas as Escolas e o resultado foi parecido, mostrando uma disponibilidade maior perante as tecnologias do que a práticas corporais, em virtude de algumas consequências como a falta de tempo, insegurança e receio dos pais, desmotivação, falta de disponibilidade de amigos para fazer alguma atividade física. Também observasse uma mudança de comunicação entre os jovens, sendo mais a distancia e virtualmente através de redes sociais.

PALAVRAS CHAVE: Games. Internet. Tv. Práticas corporais. Socialização. Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This study aims to analyze the representations of elementary school students, both as Public School Private School, have on the games / internet / tv and cash bodily practices . Check also the closer relationship between games / internet and boys / girls, observe whether the socio-economic status is associated with these representations and socialization will be acquiring one more way to interact with young people. The literature suggests that the use of this type of modernity before the youth is growing and can contribute to the young away from the body for the practice, as well as their socialization was made easier, considering that through social media, young people can talk distance without having personal contact. Although physical education is discipline most preferred among students, the competition with electronics can end up affecting them for practice in class. As observations internship in a private school, some students were more involved in their mobile devices than with the Physical Education class and gender- differentiated preferences, as most boys prefer the games and girls over the internet. During conversation with students, reported that they only play in class, but most of his free time. In this sense, I intend to investigate is concerned about their leisure and the influence of physical education in the lives of the young. Methodologically, it is a descriptive study that will use focus groups with elementary school students in a public school and a private school in Porto Alegre. Data collection should be completed during the second half of 2013 and the information obtained will be worked through the content analysis. Interviews was done through focus groups in both schools and the result was similar, showing a greater availability before the technologies of the body practices, due to some consequences such as lack of time, insecurity and fears of parents, lack of motivation, lack availability of friends to do some physical activity. Also observe a change in communication between young people, being more distant and virtually through social networks.

KEYWORDS: Games. Internet. Tv. Bodily practices. Socialization. Elementary Education.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
1.1	PROBLEMA DE PESQUISA.....	10
1.2	OBJETIVOS	10
1.2.1	Objetivo Geral	10
1.2.2	Objetivo Específico	11
2	REVISÃO DE LITERATURA	12
2.1	TELEVISÃO E A SOCIEDADE.....	12
2.2	VIDEOGAME E A SOCIEDADE.....	13
2.3	INTERNET E A SOCIEDADE	17
2.4	RELAÇÃO PEDAGÓGICA E A INFLUÊNCIA DOS GAMES/INTERNET/TV	18
3	METODOLOGIA	20
3.1	CARACTERIZAÇÃO DA INVESTIGAÇÃO.....	20
3.2	PARTICIPANTES DO ESTUDO.....	20
3.4	PLANO DE COLETA DE INFORMAÇÕES	21
3.5	TRATAMENTO DAS INFORMAÇÕES	22
4	CAMPO: INVESTIGAÇÃO ATRAVÉS DE GRUPO FOCAL NO ENSINO PRIVADO	23
5	A INSEGURANÇA COMO UM PROBLEMA	26
6	CAMPO: INVESTIGAÇÃO ATRAVÉS DE GRUPO FOCAL NO ENSINO PÚBLICO	28
7	A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA SOCIEDADE	30
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
	REFERÊNCIAS	34
	APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO..	37
	APÊNDICE B – ROTEIRO DE QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO ABERTO...	38

1 INTRODUÇÃO

Ao realizar o Estágio Remunerado em determinado Colégio Privado de ensino fundamental, no segundo semestre de 2011, durante minha formação de Licenciatura em Educação Física, obtive uma vasta experiência em docência. Certa vez, percebi que nas aulas de Educação Física, o professor na qual auxiliava, estava tendo problemas com alunos que não estavam fazendo as aulas por ficarem jogando através de games portáteis e navegando na Internet através do celular. Foi necessário o professor comunicar a direção sobre o ocorrido para que fosse implantada a regra de proibição dos meios eletrônicos nas aulas de Educação Física e nos corredores do Colégio. Observei que os meios eletrônicos estavam influenciando na disponibilidade dos alunos a pratica das atividades e então resolvi fazer uma pesquisa com uma turma de quinto ano sobre a preferência de práticas. Para minha surpresa, a grande maioria dos alunos do quinto ano informaram que preferem os games/Internet/tv a realizar práticas corporais. Os motivos são os mais variados como insegurança, falta de vontade, desmotivação com o esporte, falta de amigos para organizar alguma atividade e por gostar mais desse tipo de lazer. A minoria que prefere as atividades práticas, onde a maioria eram alunos que estavam frequentando o Colégio com bolsas de auxilio, informaram que gostam de estarem brincando nas praças e ruas próximos a suas casas e por gostarem mais deste tipo de lazer. Fiquei com algumas duvidas sobre o que pesquisei, será que os jovens estão voltados mais para esse novo tipo de lazer do que as práticas corporais? A questão sócio econômica está associada a essa escolha?

Vivemos em um mundo onde a tecnologia avançou muito nos últimos tempos. Grande parte da população está tendo acesso a estas tecnologias que podem possuir um grande poder de fazer com que as pessoas fiquem entretidas. Hoje em dia, é difícil dizer que não exista um aparelho de televisão em um domicilio. Pode-se pensar que muitos indivíduos sentiriam alguma estranheza sem conviver com esta tecnologia que consome parte de nosso tempo.

A televisão está presente na grande maioria de residências do mundo. A sua programação é vasta, sendo uma grande forma de chamar a atenção das pessoas. Ao mesmo tempo em que ela possui uma grande concentração de informação e entretenimento, também pode ocasionar o ócio. Alguns jovens deixam de sair de casa por causa de um evento, como um jogo importante de futebol, um filme inédito, um programa favorito, enfim, acabam desistindo do lazer fora do lar, para, em algumas vezes, permanecer em frente à televisão. Programas de televisão alem de poder causar uma redução na atividade física, podem acabar influenciando na parte emocional de alguns jovens, que, seguindo o exemplo do programa,

acabam refletindo o que aprendem na sala de aula e no convívio social. Em estudos feitos por pesquisadores nos Estados Unidos conforme publicação no Observatório da Imprensa Edição 272, Lindsey Tanner [AP, 5/4/04], demonstram que a cada hora passada na frente da televisão pelas crianças com idade de pré-escolar, tem suas chances aumentadas de desenvolverem déficit de atenção no futuro.

O fato é que a maioria dos jovens desta época estão se sentindo à vontade com essa modernidade, deixando de lado o convívio em espaços fora de seu domicílio. Agora, não só as televisões captam suas atenções, mas também os computadores com Internet e os vídeo *games* com sua interação através de jogos simuladores. Na Internet, chega a ser impressionante a forma como é a relação ser humano-computador. Hoje em dia, é quase impossível um jovem não saber o que é Facebook¹, Skype², Ask³, Twitter⁴ ou Google⁵. As conversas entre pessoas, com esta modernidade da internet, é feita por estes sites de relacionamento e a informação sobre qualquer coisa está disponível a qualquer momento pelo jovem. No convívio familiar, é comum encontrar cada membro da família, distribuídos pela casa com seus notebooks, sem a menor interação entre os mesmos. O que era normal no passado, interação forte entre a família, pode acabar ficando mais frágil com a chegada e o avanço das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC's).

Na Educação Física, sentimos a falta de vontade de alguns jovens em fazer as atividades, pois sempre tem aqueles alunos que preferem ficar navegando pela Internet através de seus celulares. É possível pensar que televisão e computador com Internet, podem contribuir para o afastamento interpessoal domiciliar entre a família por lhes ocuparem a sua atenção e também contribuir para a comunicação entre amigos que não estão presente no seu convívio. O que era ao contrário até pouco tempo atrás com a relação dos pais e filhos muito mais fortalecida.

Tais mudanças podem impactar em três aspectos: físico, emocional e intelectual. Físico porque os jovens têm a hipótese de recorrer a este lazer ao invés de praticarem algum esporte; emocional, pois o diálogo entre pessoas de seu convívio pode acabar diminuindo, pois não está conversando pessoalmente com a pessoa; e intelectual, que eventualmente pode diminuir a concentração nos estudos ou no trabalho.

¹ Facebook: Site de relacionamentos onde é possível criar perfis com fotos e interesses pessoais, troca de mensagens públicas ou privadas, jogos e mais algumas opções. <http://www.facebook.com>

² Skype: Software que permite comunicação pela Internet através de conexões de voz sobre IP (VoIP).

³ Ask: Site onde os usuários cadastrados possuem uma página para responder perguntas de amigos e desconhecidos (anonimamente). <http://Ask.fm>

⁴ Twitter: É uma rede social que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos por meio de website do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. <http://twitter.com>

⁵ Google: Site de pesquisas de qualquer tipo de assunto.

Outro enfoque deste lazer são os vídeo *games*, com jogos quase reais que deixam os jovens mais entretidos. Entramos numa zona delicada, pois estes jogos mexem exatamente onde as crianças mais gostam de fazer que é fantasiar. Quem nunca sonhou em ser um *Messi*? Um jogador de futebol, melhor do mundo? No vídeo *game* isto é possível para crianças que já possuem alguma esportivização com o joystick. Não é necessário ter habilidades com o movimento, a técnica ou habilidade excepcional com os pés conforme o futebol exige, mas habilidade com os dedos das mãos. O vídeo *game*, com relação à Educação Física, é um escape de alguns alunos que não possuem habilidades nos esportes e que através dele, se descobrem como craques. O que, para o aluno, talvez traga um verdadeiro desânimo e deboche de seus colegas dentro de um jogo, dentro da telinha talvez lhe acrescente um verdadeiro alento e um enorme fator motivacional. Tal realidade virtual pode ocasionar a baixa atividade física e pouca socialização, mas ganha em concentração, criatividade, em reflexos, coordenação, pensamento rápido. Estamos entrando na era dos jogos virtuais com movimento, isto é, o *player* simula o movimento no jogo através do seu movimento corporal. Esta forma de jogos pode diminuir levemente a inatividade do jogador, mas não deve chegar a ser um substituto da atividade física e nem há comparação entre os mesmos, tendo em vista que o simulador irá apenas executar o movimento de forma estática. Por exemplo, na prova virtual de atletismo, a pessoa não sai correndo pela sala, apenas simula de forma estática a corrida, a câmera capta o movimento e demonstra o movimento através do atleta simulador na tela. Nos parâmetros da Educação Física, seria uma excelente forma de demonstrar o movimento da corrida do atletismo, mas não como uma corrida executada na pista.

Outro ponto motivador no simulador é a execução mais facilitada e o resultado motivante, sendo que ao mexer o corpo, o atleta já adquire velocidade em relação aos outros competidores controlados pelo computador, dando mais oportunidades de vencer. Na realidade, o jogador tem que sair da base de largada, executar uma técnica melhor que a dos outros para vencer e coordenar os movimentos completos de uma corrida para ter uma ótima performance. Outro diferencial, o produto⁶ pode não ser tão acessível a todos os cidadãos brasileiros devido ao preço. A grande maioria não possui esse tipo de simulação em suas residências.

Vejo autores falando dos prós e contras, mas nada do que leve as crianças a preferir este mundo a o mundo da atividade física, sendo que seu corpo e sua juventude sentem desejos pelo movimento. Os estudos não demonstram por qual motivo foi feita à escolha por este

⁶ Simuladores de Movimento: Nintendo Wii, PlayStation Eye Move, Kinect do console Xbox 360.

lazer, apenas mostra os fatos que estão acontecendo. Analisando essa escolha, encontraremos motivos relacionados à insegurança, limites dados pelos pais, onde muitos preferem que seus filhos fiquem trancados dentro de casa, justamente por acharem mais seguros ou mais fácil de serem controlados, desmotivação durante as atividades físicas tais como falta de habilidade nos esportes, por não serem muitos instigados tanto nas aulas de Educação Física como no seu lazer e conseqüentemente as brincadeiras que colegas fazem por não ter muita agilidade, não terem muitos amigos para organizar alguma atividade, o fato de atividade física ser desgastante, ou simplesmente por preferir mesmo, também pode ser um fator para a escolha desse lazer.

Através do estudo, pretendo compreender se as crianças de escola particular ou público estão mais voltadas para o entretenimento das tecnologias do que para práticas corporais e se a aquisição financeira está relacionada à escolha da opção. Compreender também qual o motivo das escolhas pelos lazers eletrônicos. Será que essa tecnologia atual influencia de fato na formação do jovem quanto à importância da atividade física referente à Educação Física como esportes e brincadeiras lúdicas? A socialização está sendo prejudicada ou esta apenas ampliando o seu formato? Essa modernidade influencia todas as classes sociais ou uma classe determinada? A insegurança ajuda para este tipo de lazer? A falta de limites imposta pelos pais pode influenciar? Falta de habilidade nos esportes facilita para a modificação de prática de lazer?

1.1 PROBLEMA DE PESQUISA

Com a temática apresentada, elaboro a seguinte questão: **quais os efeitos da adesão aos games/Internet/televisão na disponibilidade às práticas corporais? Estaria essa adesão aos games atrelada à condição sócio-econômica? A socialização estará adquirindo novos parâmetros através dessa modernidade? Qual a relação do gênero com os games e Internet?**

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar as representações que estudantes de Ensino Fundamental tanto de Escola Pública como de Escola Privada possuem sobre os games/Internet/tv e das disponibilidades às

práticas corporais, a relação mais próxima entre games/meninos e Internet/meninas, verificar se a condição sócio-econômica está associada nessas representações e se a socialização estará adquirindo mais uma forma de interagir entre os jovens.

1.2.2 Objetivo Específico

- Observar a preferência dos estudantes de Ensino Fundamental sobre os games/Internet/televisão e disponibilidade para as práticas corporais;
- Compreender se existe relação mais próxima entre games e meninos e Internet e meninas;
- Compreender se existe relação da condição socioeconômica com as escolhas dos estudantes para os games/Internet/televisão;
- Analisar se a socialização está adquirindo uma nova amplitude com a comunicação sendo a distancia ao invés de pessoalmente, com a modernidade da Internet e de jogos online.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 TELEVISÃO E A SOCIEDADE

Hoje em dia, a televisão é um assunto de vasto conteúdo e que mostra grande influencia entre a juventude. Como a citação do autor Brown, (2006) presente no artigo Excesso de adiposidade corporal e tempo de televisão/games em escolares de rede municipal de ensino da cidade de Curitiba – PR (KRINSKI; SILVA, 2007), percebemos o envolvimento da obesidade de jovens relacionados ao sedentarismo causado pela televisão, pois gastam muito tempo em frente ao eletrônico, sem que possa usufruir daquele tempo para uma atividade física. Informa que o enorme tempo gasto em frente da televisão tem sido considerado um dos principais hábitos sedentários associados aos estados nutricionais de pré-obesidade e obesidade infanto-juvenil, devido à sua baixa demanda energética e elevada exposição a produtos industrializados. Da mesma forma, em outro artigo com o tema Relação entre o tempo de tela e o percentual de gordura em alunos de ensino médio técnico de uma instituição publica do município de Curitiba – PR, foi apontado que os meninos que apresentam maiores percentuais de gordura dispendiam maior tempo de tela (5,1 h/dia), do que seus pares estróficos com 4 h/dia, corroborando com o estudo da Thrid National Health and Nutrition Examination Survey, que analisou crianças e adolescentes em estudos transversais seqüenciais (1988-1994), e observou que os rapazes menos ativos e que assistem mais TV apresentam maior IMC e percentual de gordura em relação aos vigorosamente ativos e que assistiam menos TV (< 2h/dia). (VACARI; HEIDEMANN; ULBRICHT, 2012). Ambos os artigos demonstram a influencia da televisão com relação a uma possível redução da atividade física, tendo em vista ao tempo em assisti-la.

A Televisão é uma das mais fortes transmissões de informação, tanto por seus programas quanto por seus comerciais. Como a população fica grande parte expostas a essas informações, podem interferir em alguns aspectos de suas vidas. Com base no artigo A Publicidade na TV e sua influencia na obesidade infantil, a TV é capaz de transmitir, aos mais diversos lugares e culturas, dados importantes sobre o comportamento das pessoas, modo como se vestem, pensam e até comem. O que ocorre é que, com o grande tempo de exposição a esta mídia, as crianças também se encantam com os produtos divulgados nos intervalos dos programas como: brinquedos, salgadinhos, bolachas, refrigerantes e outros produtos que em sua maioria ainda contam com personagens fantásticos que deixam as crianças maravilhadas. Cada vez mais, os comerciais chamam atenção das crianças, despertando desejo, pois são bem

trabalhados, com criações fortes que mexem com suas imaginações e encantam inclusive aos adultos. (CRIVELARO et al 2006). Os comerciais e os programas podem influenciar fortemente na vida do indivíduo. Nas crianças, refletem no comportamento, como por exemplo, gírias de falas de programas de tv, agressividade, até no jeito de andar pode influir. Outro exemplo, a questão alimentar que é fundamental para ter uma boa saúde e, no entanto, vemos alimentos industrializados sendo apresentados nos comerciais para serem consumidos, sendo alguns deles prejudiciais, ou não tendo o mesmo valor do que um alimento natural.

Com base na informação do IBGE cerca de 40% dos brasileiros passam mais de três horas de seu tempo de lazer assistindo à televisão. Apenas 28,2% das pessoas utilizam o tempo livre para fazer atividade física. O levantamento mostra que as mulheres são mais sedentárias que os homens. Perguntadas sobre o tempo em que assistem televisão, 44,8% afirmaram que passam mais de três horas por dia em frente à TV, contra 40,9% dos homens. (BRITTO, 2010).

Esta informação é preocupante, pois mostra em termos de números, a preferência de suas horas à frente da televisão. O brasileiro, já não possui um tempo de lazer muito longo, tendo os estudos e os trabalhos como principal empecilho para o seu lazer e quando tem, prefere utilizá-lo na frente da televisão. Algumas famílias têm o hábito de assistir Tv transformando essa relação com a televisão numa rotina diária.

Assistir televisão também ajuda para a formação dos jovens, lhe dando mais informação e oportunizando para ser mais criativo no cotidiano. A televisão modela as crianças porque favorece criação de saberes implícitos que se manifestam às vezes na expressão espontânea na forma de jogos ou desenhos. (LURÇAT, 1983, p.85. apud. BELLONI). Proporciona-lhe também, em determinada fase da criança, a arte de fantasiar dependendo do teor do programa. O convívio social também pode ter seu espaço conquistado, conforme o artigo A Televisão e as Crianças, do autor W. Cordelian, informa que a tendência familiar em assistir televisão acaba fazendo com que a criança também assista, participando assim dessa atividade comum. As interações familiares, de qualquer natureza, também podem acontecer através de uma televisão ligada. Isto acaba trazendo benefícios para o meio social, tanto no quesito de pais e filhos, como entre amigos.

2.2 VIDEOGAME E A SOCIEDADE

Os vídeo *games* podem ser jogados pelas crianças e jovens, desde que maneira adequada. Os pais têm que saber dar limites de tempo nos jogos para que as crianças não

gastem grande parte de seu tempo livre. Tendo este controle, a criança não jogará em excesso e diminuirá o risco de eventuais problemas, como comportamentais, físicos, de organização e sua socialização na sociedade.

A vida social para os jovens é algo fundamental para sua formação. Os vídeo games podem levar a falta de socialização entre amigos e até entre os próprios familiares. Como exemplo buscado na literatura, encontrei uma notícia publicada no Estadão, onde repercute uma citação de diálogo de uma mãe que vê seu filho com uma ligação mais forte com o vídeo game do que com o pai, já que se recusou em passar um tempo longe do game. Conforme a mãe de Alex de Oliveira, de 13 anos, ele já se recusou a visitar o pai, em outra cidade, para não ficar longe do videogame.

"O pai não deixa ele levar, pois acha que Alex já joga demais durante a semana", conta a mãe, Andréa de Oliveira, de 44 anos. Ela diz que tenta impor limites, mas tem dificuldade. "Nunca foi mau aluno. Então, fico sem argumento." (TOLEDO, 2011, p.1).

Ou seja, videogame em demasiado, pode fazer com que o indivíduo entre em um mundo de fantasia, podendo levar a uma diminuição da convivência com crianças de mesma idade e afastar do convívio dos próprios familiares. A falta de socialização pode levar a diversas dificuldades de relacionamento entre as pessoas, mais individualidade e dificuldade em encarar o trabalho em grupo, depressão, entre outros.

Outro fator determinante que pode contribuir para que as crianças se conectem aos games é a insegurança. Os pais, por medo que seus filhos possam sofrer algum tipo de violência, acabam deixando seus filhos em suas residências, não permitindo viver e sentir as vivências do mundo. A criança acaba não tendo escolha e indo para os games. Conforme o autor Guilherme (2012) do artigo A Violência associada à obesidade infantil, com base em estudos da Universidade de Michigan, Estados Unidos, que analisou os dados de 800 crianças em dez regiões urbanas e rurais naquele país, informa que possui uma probabilidade de quatro vezes maior em crianças que vivem em áreas consideradas menos seguras pelos seus pais para serem obesas do que em áreas mais seguras.

Recentemente foram criados os *games* com movimentos⁷, que é capaz de captar os movimentos do corpo e transferir para o jogo. O objetivo é fazer com que o indivíduo não fique na inatividade e que possa ter certo movimento quando se está jogando, mas não irá se comparar a uma atividade física feita ao ar livre. O movimento deve ser feito de um único ponto, fazendo com que a pessoa não se desloque, pois prejudica a captação do movimento

⁷ Kinect: Câmera que capta o movimento do jogador e transfere para o jogo. Console Xbox 360.

pela câmera. Em um **jogo** que simula uma corrida de atletismo, os competidores eram controlados por computadores e o movimento captado pela câmera simulava os gestos de corrida. Não necessitava ser fidedigno à técnica da corrida, bastava ser alternado e ritmado para ganhar velocidade. A execução durava 10 segundos, semelhante à corrida na vida real, onde a vitória sobre o computador é conquistada facilmente. A corrida de atletismo na vida real é diferenciada do virtual a começar pela dificuldade, sendo que seus adversários têm as mesmas condições e dificuldades que o competidor. O seu corpo irá se deslocar por 100 metros, saindo do bloco de saída até a linha de chegada. O diferencial não é somente o movimento sincronizado e o ritmo, mas também a execução da técnica no menor erro possível. Vence o indivíduo que conseguir executar o movimento e o ritmo na melhor sintonia possível. A diferença está no grau de dificuldade, na execução, na exaustão e na motivação. No artigo Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital, fizeram uma vivência de beisebol no virtual e no real. Os alunos informaram mais facilidade, menos cansaço de jogar o beisebol no virtual do que em relação ao real. Por isso o vídeo game é viciante, pois lhe dá o poder de ser algo que na vida real possa ser difícil de conseguir. (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012). O virtual geralmente deixa o indivíduo mais próximo do êxito, do que a vida real e principalmente, lhe dá a coragem de tentar. Isto é a idéia de muitas crianças e jovens de hoje em dia. Vivemos em um País emergente e várias famílias podem não ter condições de comprar um equipamento moderno para jogar com seu próprio movimento, então, no Brasil, pode ser que a prevalência ainda seja pelo vídeo game sem movimentos. Algumas crianças, por não fazerem atividade física nas ruas, acabam tendo o hábito de ficar nos games, na internet e assistindo tv, aumentando assim, a probabilidade de preferência por este tipo de lazer.

Muitas horas de jogos pode fazer com que o aluno tenha problemas comportamentais no seu convívio social. Em seu estudo com o tema Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais, adolescentes que dedicavam muito de seu tempo a jogos de videogame com conteúdo de violência foram considerados mais hostis, discutiam com professores mais freqüentemente, tinham maior probabilidade de se envolver em lutas físicas e pior desempenho escolar (GENTILE, et al., 2004 apud ALVES; CARVALHO, 2011). A prática repetida de jogos violentos aumentou os comportamentos agressivos em função da mudança nos fatores cognitivos e de personalidade (BARTHOLOW; SESTIR; DAVIS, 2005 apud ALVES; CARVALHO, 2011). Tendo em vista que alguns jogos, principalmente em crianças onde a fantasia esta mais presente, pode acabar refletindo os jogos em brincadeiras junto aos colegas de modo violento, ou em relação aos professores. No colégio Pastor Dohms onde tive

alguma vivência, as crianças brincavam de ser Kratos⁸, um guerreiro do jogo aclamado de God of War⁹. O jogo é inapropriado para crianças devido a sua violência, mas os mesmos jogavam devido à liberdade dada em casa. As crianças faziam de conta que tinham a espada do Kratos e cortavam umas as outras, quando não pegavam pedras para fazer de conta que estavam tocando magias nos colegas. O cuidado com esses jogos sempre deve ser alto, tendo em vista que as crianças adoram fantasiar características dos jogos.

Devido alguns jogos mexer com o medo, algumas crianças podem criar fobias de lugares parecidas com que se deparou nos jogos. Além de fobias, depressão e ansiedade também podem aparecer com os games. Conforme relato de um artigo da revista Veja, um estudo feito em Cingapura demonstrava que se ao jogarem de maneira demasiada, poderia causar alguns problemas nas crianças e nos adolescentes (VÍCIO em..., 2011). Contra partida, no artigo Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar os pais, informa que em um estudo feito por Patel et al. (2006 apud ALVEZ; CARVALHO, 2011) investigaram 112 crianças e constataram que o uso do videogame diminuiu a ansiedade das crianças do grupo que jogou videogame no período pré-operatório e durante a indução anestésica.

Nos dias atuais, nós professores de Educação Física nos debatemos com alunos que reclamam e inclusive não querem fazer atividade física por cansar demais. Verificando uma citação no Startmove Assessoria Esportiva pelo autor Tathiana Costa ([2013?]), informa os danos causados por esta falta de vontade em praticar atividades físicas justamente por este tipo de novo lazer nos tempos atuais. A falta de atividade física leva a desenvolvimento precário da coordenação motora, flexibilidade, agilidade, equilíbrio e força, podendo levar as crianças a terem um baixo ganho de habilidades motoras para a vida adulta.

A falta de motivação e a falta de habilidade nos esportes também é um fator preponderante entre os praticantes de jogos eletrônicos. Muitos alunos, por não conseguirem ter um bom rendimento nos esportes, acabam escolhendo o caminho dos games como uma via de escape. Em alguns jogos, o indivíduo pode criar um jogador como sua imagem e semelhança e desenvolver esse atleta para ser o melhor jogador no mundo virtual, satisfazendo a criança, pois pensa que não possui habilidades de crescer nos esportes. Conforme o autor Hanauer ([20--]) no artigo com o tema Fatores que influenciam na motivação dos alunos para participar das aulas de Educação Física, o professor deve achar

⁸ Kratos: Personagem principal do jogo Godo d War.

⁹ Godo of War: Jogo para PlayStation 3. Simulador de Terceira pessoa, com alto teor de violência. Censura de 18 anos.

algum meio de integrar todas as crianças sejam elas habilidosas ou não na atividade, instigando a criança a crescer suas habilidades na modalidade desportiva.

Este autor no artigo com o tema Por que ter jogos eletrônicos em sala de aula? Informa que há desenvolvimentos na criança com os jogos eletrônicos. Os jogos eletrônicos educacionais podem, contudo, ser estruturados de modo a serem capazes de fornecer apoio ao desenvolvimento cognitivo do estudante não somente em situações tutoriadas, mas também em situações individuais. De um modo ou de outro, há um potencial a ser explorado nos jogos eletrônicos como ferramentas para o estímulo do desenvolvimento cognitivo dos estudantes. A possibilidade de o estudante confrontar, explorar e extrapolar a realidade através das simulações promovidas pelos jogos eletrônicos tem potencial de promover uma aprendizagem eficaz (ROGER, 1969 apud MOREIRA, 2006). No artigo Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais, informa que também tem um ganho no campo visual. Em 2003, Green e Bavelier publicaram o resultado da pesquisa de duas populações: as dos praticantes e não praticantes de videogame. No estudo foi concluído que jogar videogame pode alterar significativamente o processo de atenção visual, melhorando também a sua distribuição espacial. (ALVEZ; CARVALHO, 2011).

2.3 INTERNET E A SOCIEDADE

A Internet é uma ferramenta que está presente na vida da grande maioria das pessoas para comunicações, pesquisas, comércio, entretenimento, entre outros. A Internet interliga tudo e a todos. Com ela, temos acesso a informações espalhadas em qualquer lugar do mundo através de apenas um clique.

Neste artigo, A pluralidade da Internet e o impacto na nossa vida, criado por Roberto Tostes (2013) informa que qualquer um pode ser um possível gerador de informação sem censura, limitação ou restrição. Todos nós somos multiplicadores de informação. Uma espécie de mídia onde passamos informações sobre tudo como esportes, rádio, cinema, teatro, artes, estudantes.

Através de nossas redes, twitters e conexões, passamos essas informações para centenas de pessoas, de uma forma muito rápida. A Internet pode criar certa dependência ou inércia por causa dessa informação facilitada e rápida.

Em uma pesquisa da Veja, informa que a Internet pode atrapalhar a capacidade de concentração dos jovens, através de um estudo realizado pela University College of London, na Grã-Bretanha, que afirma que os estudantes já não são capazes de ler e escrever textos

longos porque a Internet faz com que a mente funcione de maneira diferente do cérebro de gerações atrás. De acordo com os pesquisadores, a Internet estimula uma leitura “picada” das informações, o que dificulta a compreensão em uma fonte como o livro. Segundo o estudo, 40% dos adolescentes que participaram não revisavam uma página visitada anteriormente, e para pesquisa, não consultavam mais do que três dos milhares de páginas na Internet sobre algum assunto. As pessoas do período antecedente a Internet, voltavam às mesmas fontes e aprofundavam a pesquisa. Isto demonstra como é fácil ter acesso a informação a determinado assunto, mas alerta também a não concentração em apenas um tipo de fonte, não dando uma aprofundada sobre o tema. (INTERNET prejudica..., 2010).

Um aspecto que cada vez mais cresce são as redes sociais. De acordo com a reportagem da Veja, as redes sociais na Internet congregam 29 milhões de brasileiros por mês. De oito a cada dez pessoas conectadas tem seu perfil em redes. Usam as redes para manter contatos com amigos, familiares e conhecer pessoas novas. Sociólogos concluíram que essa comunicação não conseguiu suprir as necessidades afetivas dos indivíduos. (SCHELP, 2009).

As redes sociais são os espaços onde a pessoa publica fotos e status em seu perfil e escolhe seus amigos para fazer parte desse convívio, funcionando através de um site. Seria como se uma roda de amigos estivesse em uma praça contando os acontecimentos do dia a dia, mostrando fotos, conversando, mas tudo isso através da Internet, sem possuir um contato pessoal.

Informa também que os sites de relacionamentos podem ser bons ou ruins dependendo do que se faz com eles. Podem ser úteis para manter amizades pela distancia ou pelo tempo e para unir pessoas com interesses comuns. Em excesso, o uso de sites de relacionamento pode ter um efeito negativo, as pessoas se isolam e tornam-se dependentes da Internet e se sentem a vontade para interagir com os outros, protegidas pela impessoalidade.

Ao contrário do email, sites como *facebook*, *orkut* e *twitter*, criaram um novo tipo de ansiedade que é ficar sempre conectado, para não perder nada no que está acontecendo nos sites. Lev Grossman, colunista de tecnologia da revista americana *Time*, informa que encerrou sua conta no Twitter, pois estava mais atenta a vida alheia do que na sua própria. (SCHELP, 2009).

2.4 RELAÇÃO PEDAGÓGICA E A INFLUÊNCIA DOS GAMES/INTERNET/TV

No artigo *Relação Pedagógica*, produzido por Jaime Cordeiro (2011), informa que a escola aparece para os alunos como o principal lugar de encontro com os seus iguais, como o

lugar onde criam relações mais ou menos duradouras e intensas com pessoas de mesma faixa etária. Torna-se possível encontrar colegas de mesma idade e de condições físicas, emocionais e intelectuais bastante próximas, que partilham entre si conceitos e culturas.

Com a Internet, isto também se torna possível, devido a sua rapidez de processar informação e de sua comunicabilidade nas redes sociais. A interação entre os jovens aumentou entre os jovens com o advento da Internet e as redes sociais, mas também pode contribuir para o afastamento do contato pessoal se não tiver um meio de interligar os indivíduos. A escola pode ser o elo desse ligamento da interatividade social virtual com a interatividade pelo contato pessoal, fortalecendo ainda mais o laço. Mas sempre devemos ter o cuidado, pois da mesma maneira q essa ligação pode fortalecer o laço entre alunos tendo uma excelente interação, também pode contribuir para criar inimizades.

Em relação aos games e tv, os professores podem utilizar essas tecnologias para ajudá-los a passar o conhecimento. Ao invés de tentar proibir o uso dessa tecnologia nas escolas, deveriam ser estímulos de uma forma que crie motivação pela aula. Por exemplo, professor de Educação Física poderia utilizar o vídeo game para mostrar como é um esporte e como funcionam suas regras e movimentos dos jogadores. Seria uma forma de motivar o aluno a entender mais sobre determinado esporte, além de estar interagindo com a tecnologia.

No texto *Identidades culturais juvenis e escolas: arenas de conflito e possibilidades* de Paulo Carrano (2001), o autor nos informa sobre a incompreensão entre aluno e escola, a falta de comunicação entre aluno e professor. O professor não tem a linguagem dos jovens e também não sabe cativar os alunos com matérias que faça com que o aluno se interesse. Com a falta de comunicação e linguagem entre professor e aluno, acaba por haver um desinteresse entre ambos, do professor em ministrar aula e aluno para assisti-la.

Ajudando na falta de comunicação entre aluno e professor está presente o baixo conhecimento da cultura e os simbolismos dos jovens. Muitos professores repreendem a cultura dos jovens, fazendo com que o mesmo perca a ligação com a aula. Tendo uma compreensão da cultura dos alunos, ficaria mais facilitado que o aluno entendesse o motivo que está no Colégio e deixaria o ambiente escolar mais sociável pelos jovens.

A escola parece não acompanhar as diferentes culturas de jovens, devido as diferentes vivências do cotidiano. Por outro lado, professores estão também desmotivados por receberem baixos salários e pouco incentivo para ensinar. Assim, o ambiente escolar não é valorizado, sendo a maioria das escolas com características precárias.

3 METODOLOGIA

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA INVESTIGAÇÃO

O trabalho consiste em um estudo de caráter descritivo, pois visa explorar a realidade como ela é sem se preocupar em modificá-la. Visa observar, analisar, registrar e correlacionar fenômenos ou fatos. Consiste na análise e descrição de características e certas propriedades e as relações entre as propriedades em determinado momento. (GIL, 2002).

3.2 PARTICIPANTES DO ESTUDO

O estudo foi realizado em duas escolas, uma estadual e outra privada de Porto Alegre, ambas localizadas na zona norte. A escola estadual situa-se no bairro São Geraldo e a outra, no bairro Vila Ipiranga. A escola estadual possui o ensino fundamental que funciona nos turnos da manhã e tarde e o colégio privado possui o ensino fundamental, médio e superior, funcionando em três turnos, manhã, tarde e noite. Os nomes das escolas ficaram em sigilo, colocando nomes fictícios para identificar cada escola. A escola privada terá o nome de Escola do Conhecimento e a escola estadual terá o nome de Escola do Pensamento.

Os alunos que estavam presentes nesse estudo pertencem ao quinto e sexto ano do ensino fundamental e estão com idade entre 10 a 12 anos. A escola privada aparentemente possui um bom nível socioeconômico tendo alguns alunos carentes também. A maioria dos alunos residem perto da escola. A escola estadual aparentemente possui um nível mais baixo no âmbito socioeconômico. A maioria dos alunos também residem próximo a escola e outros tantos, moram no bairro Humaitá.

Escolhi estas escolas por já ter estagiado no ensino fundamental em uma delas e por ser ex-aluno e conhecer todos os professores na outra escola, tendo uma facilidade na entrada e no convívio para a realização do trabalho de campo.

3.3 INSTRUMENTOS E MATERIAIS NA COLETA DE INFORMAÇÕES

A pesquisa foi realizada através de grupos de discussão, uma vez que este procedimento estimula e propicia a comunicação entre seus/suas participantes. O caráter interativo dos grupos de discussão facilita o desenvolvimento de estudos que buscam compreender atitudes,

preferências, necessidades e sentimentos; ou quando se investigam questões complexas relacionadas a dificuldades, necessidades ou conflitos não claros ou pouco explicadas.

Como objetivo de pesquisa o grupo de discussão utiliza encontros grupais para conseguir dados sobre questões exclusivas de interesse do pesquisador, a partir de questionamentos que possam instigar a debates onde os/as participantes podem expressar, nos seus próprios termos, experiências, pontos de vista, crenças, valores, atitudes e representações.

Os grupos possuem características como o numero de participantes que pode variar entre 5 a 8 pessoas, os critérios para seleção dos participantes será feita pela lista de chamada, não tendo nenhuma escolha por característica de aluno, o grupo de discussão é sempre conduzido por um moderador podendo ter um observador ou não para captar informações e no final das reuniões as gravações das atividades é transcrita e analisada para verificar se os objetivos foram conquistados.

Na pesquisa, foi usada a gravação de voz através do aparelho de *Tablet*. Depois que feito à gravação, passei os dados adquiridos para os papeis. Não selecionei os alunos, chamando de forma aleatória ou pela chamada. Conversei com os estudantes nos Ginásios dos Colégios e no pátio, reunindo pequenos grupos de cinco alunos. Feito conversas informais com os alunos, para que fiquem a vontade em debater sobre as perguntas e expressem as suas opiniões sobre o tema. Usado também como base de questionamentos, o questionário anexado no Apêndice B, perguntas baseadas sobre o tema que faça com que os jovens tenham um combustível para se expressar.

3.4 PLANO DE COLETA DE INFORMAÇÕES

Foi apresentada às direções dos estabelecimentos de ensino visitados uma carta de apresentação em nome da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, corretamente preenchida, solicitando autorização para que os alunos participem da pesquisa. Exibirei aos jovens o termo de consentimento livre e esclarecido (Apêndice A) para a gravação do grupo focal.

O questionário aberto (Apêndice B) e o grupo focal serão aplicados como forma de coleta de informações. Para evitar a timidez e inserir os alunos no tema proposto, foi organizado o questionário como primeira abordagem. No grupo focal, foi trabalhado o questionamento de forma mais intensa com o grupo, a fim de criar mais argumentos e clareamento de alguns conceitos formados.

3.5 TRATAMENTO DAS INFORMAÇÕES

Depois de produzido as informações baseadas na coleta, foram necessárias análise das informações e a devida discussão dos resultados obtidos. No decorrer da análise procurarei produzir argumentos e interpretações a fim de chegar a uma conclusão sobre o problema e às questões levantadas na pesquisa.

4 CAMPO: INVESTIGAÇÃO ATRAVÉS DE GRUPO FOCAL NO ENSINO PRIVADO

A zona norte possui diversos Colégios Particulares reconhecidos pelo seu ensino e padrão social. O Colégio onde desenvolvi o estudo localiza-se no Bairro Vila Ipiranga, bem próximo à Avenida Assis Brasil. Possui amplo espaço, com cantinas, diversas quadras poliesportivas, todas as salas com ar condicionado. Cheguei ao Colégio no dia 28 de Agosto de 2013, fui recepcionado pela secretária, que logo me reconheceu, pois sou ex-aluno. Informei que estava fazendo uma pesquisa e que gostaria de saber se era possível fazer a investigação do tema no Colégio. A secretária Marlene me passou para a Direção, que me autorizou a realizar o estudo. Foram atenciosos e me passaram os horários da turma de 6º ano.

Por sorte, os horários das turmas eram nas segundas-feiras com o segundo e o terceiro período e nas quartas-feiras no primeiro e segundo período. Logo quando cheguei ao ginásio, o Professor de Educação Física me recebeu com enorme alegria. Apresentou-me para a turma, informou que estava fazendo uma pesquisa e que contava com o apoio de todos os alunos para que o trabalho fosse feito com sucesso.

A turma tem em média 25 alunos, sendo que a maioria eram meninos. Alguns alunos estavam obesos. São bem comunicativos, sabem se expressar como percebi em conversas com a turma.

O professor iniciou a aula através de um aquecimento com os alunos para depois seguir com a parte principal. Passado as atividades, enquanto os alunos executavam os exercícios, conversávamos sobre a minha pesquisa e assuntos do cotidiano da Educação Física. Informei que tive uma experiência com docência através de estágio em um Colégio Particular e que a maioria da turma de quinto ano preferia ficar em casa na internet ou no vídeo game do que fazer alguma prática corporal. Na opinião dele, essa informação está adequada tendo em vista os riscos que a criança corre na rua, informando que os pais e ele também prefere que o filho fique em casa seguro do que corra riscos fora de casa. Por isso, o aumento da utilização destes tipos de equipamentos como vídeo *game*, televisão e internet pode ter relação com esta hipótese, mas o professor não descarta também, a falta de incentivo dos professores de Educação Física em suas aulas. Conforme a autora Carmem Sanchez (2013) o momento violento que a sociedade enfrenta, alimenta ainda mais esse medo dos pais. Para lidar com isso, a Psicóloga Moniki Trombine Caputo sugere que os pais reconheçam que esse medo é deles e não dos filhos. “ O ideal é acreditar nas condutas transmitidas a seus filhos, como

meio do mesmo se esquivar de situações conflitantes que geram violência.” (CAPUTO, apud SANCHEZ, 2013).

O professor me informou que incentivar os alunos a fazerem atividade física faz com que os alunos criem hábitos de se exercitarem. O mesmo faz essa conscientização com os alunos, desde o sexto ano do ensino fundamental até o terceiro ano do ensino médio. Para ele, dos alunos que estão no terceiro ano, 50% deles estão fazendo academia e isto foi de tanto incentivar os alunos a se exercitarem e a cuidarem da saúde. Este tipo de conversa e conscientização que o professor faz neste Colégio com seus alunos, não observei algo parecido no Colégio particular em que estagiei.

Continuei indo ao Colégio nos dias correspondentes e na terceira aula o laço com os alunos já estava um pouco mais fortalecido, me chamando inclusive para participar das aulas. Com essa aproximação, resolvi começar com o diálogo com os estudantes investigação e organizar um grupo de cinco alunos para conversar sobre o tema proposto.

Peguei a chamada do Professor e chamei cinco alunos aleatoriamente. Reuni os cinco alunos nas arquibancadas do Ginásio e comecei a conversa perguntando como era o lazer deles nas horas livres. Responderam que jogam vídeo *game*, mas também jogam futebol. Perguntei quantas horas por dia jogam vídeo *game* e me informaram que em média são 2 horas por dia. O futebol é complicado jogar por ser de noite, jogando mais nos fins de semana. Perguntado se navegam na internet e todos responderam que navegam bem pouco. Navegam no *facebook*, mas com pouca frequência e todos os amigos que estão no *facebook* eles conhecem pessoalmente. No vídeo *game*, os alunos gostam de jogar online, mantendo contato inclusive com pessoas de outros países. Na ideia deles, acham engraçado o jeito de se expressarem, mostrando sociabilização com outras culturas. Pergunto sobre a influência da Educação Física em seu lazer e todos responderam que não veem nada que influencie, um aluno informou que quando faz Educação Física, se sente mais cansado, quando o faz.

Chamei mais cinco alunos para uma conversa. Neste grupo, os alunos demonstraram ficar mais retraídos e tímidos, mas no decorrer da conversa, ficaram mais comunicativos. Fiz as mesmas perguntas que à do grupo anterior e informaram que jogam vídeo *game*, mas que também não deixam de fazer práticas corporais como passear com o cachorro, andar de skate, bicicleta, entre outros. Jogam vídeo *game* durante uma hora por dia e não costumam entrar no *facebook*, apesar de ter conta no mesmo. Todos responderam que conhecem todos os amigos que estão em sua conta. Um aluno respondeu que não joga vídeo *game*, mas que a maior parte do tempo dele livre, utiliza navegando na internet ou vendo seriado na televisão. Perguntado sobre a influência da Educação Física no lazer, informaram que tem algum tipo de

importância, pois concluíram que ajuda a melhorar a saúde, a coordenação motora e incentiva aos esportes.

Conversando com o Professor da turma, me informou que a Educação Física, na opinião dele, não tem uma influência em curto prazo, ou seja, de forma imediata no aluno, mas sim em longo prazo, fazendo com que estes alunos que foram instigados nas aulas e entenderam a essência da Educação Física perante a importância em fazer atividade física, possam passar para seus filhos no futuro.

No dia 18 de Setembro de 2013, organizei mais quatro grupos para uma conversa. Fiz as mesmas perguntas que organizei nos outros grupos. A maioria respondeu que faz atividade física como futebol, mas não deixam de jogar vídeo *game* e navegar na internet. Informaram que é difícil organizar um futebol porque é complicado reunir todos os amigos. Percebi que os garotos ficam mais tempo jogando vídeo *game* e navegando na internet do que fazendo alguma prática corporal, tendo em vista que o tempo livre deles é mais a noite. Em média, ficam na frente do vídeo *game* e internet, de duas a quatro horas. Relataram que os pais têm certa influência sobre as tecnologias, delimitando tempo de permanência nos jogos ou na televisão ou na internet. Todos tem *facebook* e informaram que entram com frequência. A maioria dos amigos do *facebook* eles conhecem pessoalmente, mas que o contato é feito mais virtualmente do que pessoal. Para as meninas, o espaço do vídeo *game* também é utilizado no seu lazer, mas dão mais preferência a seriados de televisão e navegações pela internet. Possuem atividades físicas em escolinhas como balé e handebol, mas a exigência também é alta por competirem. Os meninos também informaram que fazem escolinhas de futsal, mas que não veem a escolinha como um espaço de lazer, tendo em vista que é feito muito treinamento para a parte técnica, não tendo liberdade para o jogo livre como fazem em outros lugares com os amigos. Todos os grupos informaram que a Educação Física é importante para suas vidas, pois na opinião deles, é uma forma de promover a saúde e incentivar a atividade física.

No final da aula, agradei a todos pela participação e por me ajudar no Trabalho de Conclusão de Curso. Agradei o Professor e me informou que as portas do Colégio estarão sempre abertas para mim.

5 A INSEGURANÇA COMO UM PROBLEMA

A insegurança esteve presente nos relatos feitos pelos alunos, reclamando em não ter acesso a praças e arredores de medo que seus pais possuem, pois a violência está presente nos tempos modernos.

Odalia (1987 apud RECHIA; LUZ; TSCHOKE, 2011) informa que privar significa tirar, destituir, despojar, desapossar alguém de alguma coisa. Todo ato de violência é exatamente isso. Ele nos despoja de alguma coisa, de nossa vida, de nossos direitos como pessoa e cidadãos. A violência nos impede não apenas de ser o que gostaríamos de ser, mas fundamentalmente de nos realizar como homens. (p. 86). No momento que os pais não deixam seus filhos vivenciarem algum espaço, acaba justamente privando de terem uma experiência mais rica interagindo com o ambiente. A violência esta ligada a nossa sociedade e é normal que os pais queiram proteger seus filhos de não correrem riscos nas ruas, mas isto deixa o jovem chateado por não poder sentir e participar das práticas fora de casa.

No estudo “O olhar dos adolescentes frente às possibilidades de esporte e lazer no espaço público: a violência com barreira” (RECHIA; LUZ; TSCHOKE, 2001), feito em Curitiba-PR, demonstra que os jovens estão se afastando das praças por causa da insegurança. Foram feitas entrevistas com 70 adolescentes, com idade entre 13 a 16 anos. Dos 70 jovens, 57 informou que os espaços são inseguros. Os argumentos foram à falta de policiamento, o fato de serem abertos ao público, sendo assim a presença de todo tipo de população no local, presença de pessoas que utilizam o espaço para fins ilícitos, falta de infraestrutura e limpeza nos espaços.

Se o espaço não lhe proporciona condições para atuar nele, é perceptível que a pratica no local irá diminuir. Os pais e até mesmo o jovem por observar a insegurança dos pais, acabam desistindo de sair da segurança de suas casas para se arriscar na rua. Nos meus relatos, os alunos não podem sair à noite para fazerem suas atividades físicas por medo, convencido a ficar em casa jogando vídeo *game*, vendo televisão ou navegando na internet, ficando até mais cômodo para os pais, sabendo que seus filhos estão protegidos.

A insegurança não é o núcleo da falta de práticas corporais, mas está inserida como um fator que pode interferir no lazer dos jovens. Para combater a insegurança, somente é possível reduzindo a violência. A violência que os pais temem, está relacionada com assaltos que seus filhos podem sofrer, contato com as drogas, pois estão em um espaço aberto convivendo com todo tipo de pessoas. No estudo, informa que a falta de policiamento é um dos fatores que desestimula a presença nas praças, mas será que se tivessem mais policiais nas ruas, iria ser

suficiente? Acho que resolveria de forma parcial, porque a violência continuaria existindo, visto que a educação e a cultura dos que promovem a violência, não se modificou. Teria que haver uma mudança maior, talvez uma reeducação dos pais, com a ajuda do ambiente escolar, construindo na formação do caráter do aluno, como também uma melhor condição da sociedade, pois muitos assaltam e vendem drogas por não terem uma oportunidade de se modificarem.

6 CAMPO: INVESTIGAÇÃO ATRAVÉS DE GRUPO FOCAL NO ENSINO PÚBLICO

Minha chegada à escola foi bastante facilitada por já ter feito o estágio supervisionado no semestre passado. Cheguei um pouco antes das 9 horas de uma quinta-feira (3 de Outubro de 2013) e procurei a Vice-diretora da Escola para me apresentar. Informei que estava fazendo uma pesquisa para o trabalho de conclusão de curso e que precisava entrevistar uma turma para coletar dados. Ela informou que estava tudo certo por ela, mas que teria que informar também a coordenadora da Escola.

Como a aula da turma de quinto ano estava para começar, optei por observar a aula e depois conversar com a coordenadora da Escola. Acompanhei o Professor responsável pela turma até a sala e me apresentei com a liberação do professor. Informei que estava na Escola para efetuar uma pesquisa e que a turma iria participar desta pesquisa através de algumas entrevistas em grupo. Perguntaram-me sobre o que era e respondi que era sobre o lazer dos alunos.

Professor passou algumas informações para os alunos sobre o basquete. Percebi que a turma era bem comunicativa. Logo desceram para o pátio onde começou a aula prática. Todos os alunos estavam fazendo as atividades propostas pelo Professor.

Logo que encerrou a aula, encontrei-me com a Professora Coordenadora. Informei sobre o meu trabalho de conclusão de curso e os dias que estaria presente na Escola para as observações. Ela relatou-me que, enquanto dava aula para a turma de quinto ano informou que iria ter uma tarefa para o Natal envolvendo uma musica e que o aluno perguntou qual o nome da musica, pois já estava com o celular em mãos para pesquisar no *Youtube*. Então, na opinião dela, a influência da tecnologia não terá tanta diferença em referencia aos Colégios Particulares e Públicos.

Na terça-feira, 08 de Outubro, retornei à Escola para fazer mais uma observação. Nesta aula, percebi que os alunos continuavam motivados para as aulas de Educação Física, praticando todas as atividades dadas. Observei que em algumas atividades, foram divididos por gêneros, tendo em vista que as virilidades dos garotos estavam mais acentuadas e que poderia interferir na prática das atividades das alunas. Nas próximas aulas, foi iniciado as coletas com a organização de pequenos grupos, para começar a obter os resultados.

Em uma quinta-feira, 17 de Outubro, iniciei a conversa com um grupo de cinco alunos. No final da aula, professor liberou os cinco alunos para realizar a conversa comigo. Iniciei a conversa apresentando o tema do meu trabalho e perguntando o que eles fazem

quando estão com tempo livre. Disseram-me que ficam navegando na Internet, jogando vídeo *game* e às vezes, algum esporte ou andar de skate. Perguntado quanto tempo passa na frente do vídeo *game*, internet e televisão e a grande maioria disse que ficam em média 3 a 4 horas, alguns responderam que se deixar fica a tarde toda e um aluno respondeu que fica até às 2 horas da manhã navegando na internet. Alguns alunos relatam que utilizam *Lan House* por não ter computador em casa. Questionados sobre a atividade física responderam que fazem às vezes, geralmente quando os amigos chamam ou no final de semana, mas não é regularmente. Sobre o *Facebook*, todos tem conta no *site* de relacionamento e acessam com certa frequência, com exceção de um aluno que possui conta, mas não acessa. Informaram que a conversa com os amigos é feita mais via *facebook*, do que pessoalmente. Todos os amigos virtuais eles conhecem, ou seja, não fica apenas no virtual. Questionados sobre a importância da Educação Física no lazer deles, responderam que é importante, pois aprendem como se joga o esporte, as regras, além de melhorar a saúde.

Voltei à escola no dia 24 de Outubro para conversar com mais grupos. Logo no início da aula, o professor chamou um grupo de cinco alunas. Afastamo-nos da aula e comecei a conversar com elas. Perguntadas sobre como é seu lazer, responderam que é mais navegando na internet e assistindo televisão. Houve relatos que também gostam de jogar vídeo *game*, inclusive jogos como futebol. Também informaram que gostam de fazer atividade física, mas com pouca frequência. Perguntado quantas horas ficam navegando na net e assistindo tv disseram que ficam bastante tempo, em média de 3 à 5 horas. No *facebook*, a maioria possui conta e os amigos que possuem no site conhecem pessoalmente. O contato é mais virtual do que pessoalmente. Foi chamado mais um grupo de garotas e foram feitos as mesmas perguntas. Informaram que também ficam mais tempo navegando na internet vendo vídeos e assistindo televisão. A atividade física faz com muito pouca frequência. A média é de 3 horas por dia na frente das telinhas com exceção de uma aluna que fica a tarde toda. *Facebook*, maioria tem conta e entram regularmente. Conversam com seus amigos mais virtualmente do que pessoalmente. Perguntado em ambos os grupos sobre a influência da Educação Física em seu lazer, informaram que é mais para aprender os esportes e cuidar da saúde.

7 A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA SOCIEDADE

Com a pesquisa nas escolas, percebi a força e a influência das redes sociais na vida dos alunos. A grande maioria possui conta e tem contato diariamente com os sites de relacionamentos. Muitos estudos informam que é prejudicial para a saúde e de fato, se for utilizado de maneira descontrolada, pode ser verídico. Mas vamos observar um lado que não damos muita atenção. Pela pesquisa, percebi que os alunos estão mais ligados uns com os outros por estarem sempre conectados as redes de bate papo e relacionamentos. O contato é mais “virtual”. O contato virtual não irá se comparar ao contato pessoal, onde a troca de informações e emoções é mais forte. Mas podemos evidenciar que uma nova forma de socializar está surgindo com essa facilidade de conexão. Em Redes sociais conectam vida pessoal a profissional do autor Enio Rodrigo Barbosa (2012), informa alguns relatos do pesquisador Marcos Cordioli, tais como “O tempo das pessoas está se comprimindo. Isso implica no fato de que as pessoas estão misturando suas vidas, no trabalho, nas socializações e nas horas de lazer”, demonstrando que as pessoas não possuem mais tanto tempo disponível para investir e tendo as redes sociais um ganho para se comunicar. Mesmo no trabalho, ou estudando, as pessoas com a internet, estão sempre em contato, se relacionando e mantendo os amigos atualizados sobre suas vidas.

Não precisamos mais arranjar tempo para conversar com o amigo e nem marcar um encontro. Hoje, o encontro é feito simultâneo pelo *Facebook*, onde a grande maioria dos jovens possui conta. Podemos conversar muitas vezes com os amigos, estando a grandes distancias, mesmo com afazeres, como estar no trabalho, no colégio ou em outros lugares. A troca de informação não para na conversação, pode-se também enviar fotos para amigos que foram tirados instantaneamente, arquivos de documentos, tudo de forma rápida. É claro que este mundo é muito chamativo para a sociedade, criando um laço forte.

Em um artigo Redes Sociais na Era da Conectividade do autor Antonio Mendes da Silva (2010), informa que pesquisas feitas apontam que os brasileiros estão em primeiro lugar no ranking do tempo de permanência na Internet com cerca de 30 horas por semana, reforçando a pesquisa feita nos Colégios, que mostram alunos perto desta carga horária com relação ao uso da Internet. O autor informa que para seu entendimento o tempo é o bem mais precioso que temos e que devemos ocupar esse tempo para algo proveitoso seja virtualmente, seja na vida real. Coloca que as redes sociais propicia para aquelas pessoas que são tímidas e introvertidas a se expressarem por palavras, tendo em vista que está no mundo virtual.

Em uma reportagem da IstoÉ, edição 2217 (2012), sobre Viciados em redes sociais, Carlos Florêncio (apud LOES, 2012), *coach* e consultor em desenvolvimento social há 20 anos, informa que possui uma teoria que nas redes sociais, temos controle absoluto sobre quem somos. É uma realidade paralela em que todos apresentam o que julgam ser suas versões ideais. Colocamos as melhores fotos, os melhores momentos, os detalhes interessantes do dia a dia. Na reportagem informa que propiciar relações mediadas pela internet, compromete as nossas habilidades sociais no mundo real. De acordo com Dora Góes (apud LOES, 2012), do IPq – HCUSP (Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo), desaprendemos a olhar no olho, interpretar os sinais corporais e dar a atenção devida a quem está ali, diante da gente.

Acho que devemos ter uma vida equilibrada. Saber dosar a navegação na internet como viver a vida no mundo real. Sem ter perdas demais para um dos lados. Os jovens, devemos orientá-los quanto à internet e os pais devem mostrar que existem outras formas de se relacionar com amigos e com o mundo. Hoje em dia, o acesso à internet é mais fácil do que acesso a rua ou ao mundo lá fora.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa, consegui algumas respostas importantes sobre o conceito que tinha sobre as tecnologias e suas influências nos jovens. No estágio remunerado em que fiz no Colégio Particular, observei um problema, pois o Professor tinha problemas em ministrar suas aulas pelo motivo da tecnologia estar presente através de celular, tablets, vídeo *game* portátil, entre outros. Mas este tipo de tecnologia já faz parte da vida e cultura do jovem, não tem como retroceder. Cabe ao professor se atualizar e se aproximar desta cultura, capturando este aluno para a sua aula.

Diversos artigos e reportagens informam que pode levar a prejuízos na saúde pela utilização das tecnologias, mas se os pais, como orientadores de seus filhos, souber por limites de uso para seus filhos, essa utilização não será prejudicial, pois estará sendo usada de forma equilibrada pelo jovem. Isto ainda está livre para o jovem, conforme observei nas pesquisas, tendo algumas exceções no Colégio Particular, com pais impondo limites através das notas do boletim.

As tecnologias estão integradas em ambos os ambientes, tanto a população da escola pública como na privada, tendo a diferença que o acesso é mais facilitado na escola privada por que os alunos possuem as tecnologias em sua casa. Na escola pública o acesso é utilizado mais por celular e *Lan House*.

As meninas tem uma maior relação com as redes sociais e a internet, tendo uma alta carga horária por dia em acessos em ambos as escolas. Algumas meninas também gostam de jogar vídeo *game*, não sendo este apenas o mundo dos meninos.

As práticas corporais, com relação às tecnologias, perdem espaço, mas não é deixado de lado totalmente. Nas entrevistas, a maioria informou, em ambas as escolas, que fazem atividade física, mas não regularmente. Depende se os pais permitem, por causa da insegurança nas ruas, se for durante o dia, se tem amigos disponíveis para brincar e o mais importante se está com vontade de fazer alguma prática.

Com relação à socialização, observei que os jovens com as tecnologias tem sua comunicação facilitada com os amigos, podendo desenvolver uma conversa a qualquer hora do dia, bastando que o amigo esteja conectado na rede social. Hoje em dia, é mais fácil de comunicar pela internet com amigos do que pessoalmente. Por um lado é bom porque está se relacionando com o amigo, mas por outro é ruim, pois não tem o contato pessoal. Isto não quer dizer que seja prejudicial, só deve ter o equilíbrio para que o jovem possa se comunicar

tanto pessoalmente e virtualmente. Nas pesquisas que fiz, obtive em ambas as escolas, que os alunos se comunicam mais virtualmente, pois não possuem tempo para se encontrar.

Sobre minha experiência como pesquisador, achei valido a proposta de ir em busca de resoluções de questões onde me instigava. A chegada ao Colégio, à recepção das direções em estar atento e demonstrar interesse no que esta pesquisando também faz com que motive a fazer a pesquisa. A cooperação dos alunos também foi interessante, principalmente sendo um assunto que eles gostam e sabem bem. Nas conversas, dava para perceber as preocupações dos pais com eles, no quesito desempenho do Colégio com relação ao seu lazer, as chateações de às vezes não poderem sair para brincar nas praças por causa da insegurança. As questões das tecnologias que falavam com propriedade, tendo em vista que está presente na maior parte do tempo deles.

A pesquisa foi muito produtiva, pois me oportunizou a responder minhas duvidas sobre o tema e a fazer outras descobertas no mundo visto pelos jovens. Dúvidas porque tinha a concepção que os jovens, em seu lazer, não estavam praticando atividade física por estarem mais ligados as tecnologias, porem, conversando com os alunos, percebi que a maioria ainda pratica, mesmo que seja por um tempo curto em relação as tecnologias. As meninas não ficam somente no mundo da internet, também sentem gostos pelo vídeo *game* e os meninos também estão mais ligados no mundo virtual. Tinha duvidas se a forma de comunicação teria se alterado e, observando relatos realmente mudou. Hoje os jovens se comunicam mais virtualmente do que pessoalmente, tendo em vista que a amizade não se forma pela internet, primeiramente se conhecem pessoalmente para depois integrar na rede de amigos da rede social.

O fato é que as tecnologias tiveram algum efeito sobre o lazer dos jovens. A juventude da década passada, não tinha a evolução tecnológica que cativa os jovens atuais. A consequência é que o jovem diminuiu a sua disponibilidade para as práticas corporais com a facilidade ao acesso da internet/vídeo*game*/televisão. Diminuiu por algumas outras consequências como falta de tempo, disponibilidade de amigos para fazer alguma prática, receio dos pais em deixar sair de casa, motivação em fazer algum esporte. Estes foram alguns argumentos que os alunos relataram pelas baixas praticas corporais.

A Educação Física, para alguns dos alunos que entrevistei em ambos os Colégios, talvez seja o único momento em que tenham praticas de atividade física na semana e a maioria dos entrevistados sabe a importância da Educação Física faz em suas vidas, relatando que ajuda a melhorar a saúde, fazer atividade física e conhecer os esportes.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Luciana; CARVALHO, Alysson M. Videogame: é do bem ou do mal? Como orientar pais. **Psicologia em Estudos**, Maringá, v. 16, n. 2, p. 251-258, 2011. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-73722011000200008&script=sci_arttext > Acesso em: 23 Jun. 2013.
- BARBOSA, Enio R. Redes sociais conectam vida pessoal a profissional. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v. 64, n. 3, p. 19-20, 2012. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252012000300008&script=sci_arttext>. Acesso em: 14 nov. 2013.
- BATISTA, Mônica L.S; QUINTÃO, Patrícia L.; LIMA, SÉRGIO M. B. Influências positivas e negativas dos jogos eletrônicos. **Br3 Comunicação**. Disponível em: < <http://www.brtres.com.br/?p=informativo/influencia> > Acesso em: 11 nov. 2012.
- BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA; Márcio Roberto de. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 34, n. 1, p. 111-126, 2012.
- BRITO, Daiana. Brasileiro prefere assistir a TV a fazer exercício físico, aponta IBGE. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 31 mar. 2010. Disponível: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u714646.shtml>>. Acesso em: 10 jun. 2013.
- BUZZACHERA, Cosme F. et al. Excesso de adiposidade corporal e tempo de televisão / games em escolares da rede municipal de ensino da cidade de Curitiba – PR. **Efdeportes.com**, Buenos Aires, ano 12, n. 114, Nov. 2007. Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd114/excesso-de-adiposidade-corporal-e-tempo-de-televisao-games-em-escolares.htm> > Acesso em: 22 nov. 2012.
- CARRANO, Paulo. Identidades culturais juvenis e escolas: Arenas de conflitos e possibilidades. **Diversia CIDPA**, Valparaíso, n. 1, p. 159-184, abr. 2009.
- CERQUEIRA, Arthur R. Jogos eletrônicos x práticas corporais. **Start**, 20 jun. 2011. Disponível em: < <http://g5start.blogspot.com.br/2011/06/jogos-eletronicos-x-praticas-corporais.html> > Acesso em: 16 nov. 2012.
- CORDEIRO, J. A relação pedagógica. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. **Caderno de Formação**: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, p. 66-79. v.9.
- COSTA, Tathiana. Atividade Física e Infância. **Startmove Assessoria Esportiva**. [2013?]. Disponível em: < <http://www.startmove.com.br/assessoria/atividade-fisica-e-infancia> > Acesso em: 25 nov. 2012.
- CORDELIAN, W. A Televisão e as crianças. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 7, p. 45-55, set./dez., 1996. Disponível em: < www.revistas.usp.br/comueduc/article/download/36264/38984 > Acesso em: 10 jun. 2013.

CRIVELARO, Lana P. et al. A publicidade na TV e sua influência na obesidade infantil. **UNirevista**, São Leopoldo, v. 1, n. 3, p. 1-7, 2006. Disponível em:
< <http://pt.scribd.com/doc/70532192/Publicidade-na-Tv> > Acesso em: 25 jun. 2013.

DAMICO, José. Corpo a corpo com as jovens: grupos focais e análise de discurso na pesquisa em educação física. **Movimento**, Porto Alegre, v.12, n.02, p. 35-67, 2006.

GIL, A.C. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUILHERME, Carlos, E. A Violência associada a obesidade infantil. **Federação Mineira de Voleibol**, mar. 2012. Disponível em: < <http://fmvolei.org.br/artigos/pacome/A-violencia-associada-a-obesidade-infantil.pdf> > Acesso em: 25 Novembro 2012.

HANAUER, Fernando C. Fatores que influenciam na motivação dos alunos para participar das aulas de Educação Física. **SEIFAI**, Itapiranga /SC. Disponível em:
<<http://seifai.edu.br/artigos/Fernando-MotivacaonasaulasdeEdFisica.pdf> > Acesso em: 29 nov. 2012.

HURTADO, Andréa T.X.R; MUNIZ, Larissa C. A Influencia dos Jogos Eletrônicos Violentos nos Adolescentes. **Psicologado Artigos**, 27 maio 2011. Disponível em:
<<http://artigos.psicologado.com/psicologia-geral/desenvolvimento-humano/a-influencia-dos-jogos-eletronicos-violentos-nos-adolescentes> > Acesso em: 14 nov. 2012.

INTERNET prejudica capacidade de concentração dos jovens. **Revista Veja**, 11 fev. 2010. Disponível em: < <http://veja.abril.com.br/noticia/saude/internet-prejudica-capacidade-concentracao-jovens> > Acesso em: 25 Jun. 2013.

LOES, João. Viciados em redes sociais. **Revista IstoÉ**, n. 2217, 04 maio 2012. Disponível em: < http://www.istoe.com.br/reportagens/204040_VICIADOS+EM+REDES+SOCIAIS > Acesso em: 14 nov. 2013.

MUÑOZ, Yupanqui J. Por que ter jogos eletrônicos em sala de aula? In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 7, 2009, Florianópolis. [Anais...]. Florianópolis: 2009. Disponível em:
<<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viiienpec/pdfs/997.pdf> > Acesso em: 25 Junho 2013.

PEDROSA, Ana Célia. Mídia e Educação (O papel da TV no processo de socialização). **Blogspot**, 28 maio 2011. Disponível em:
<<http://anaceliapedrosa.blogspot.com.br/2011/05/midia-e-educacao-o-papel-da-tv-no.html> > Acesso em: 25 junho 2013.

RECHIA, Simone; LUZ, Rafael Gonçalves; TSCHOKE, Aline. O olhar dos adolescentes frente às possibilidades de esporte e lazer no espaço público: a violência como barreira. **Efdeportes.com**, ano16, n. 155, abr. 2011. Disponível em:
<<http://www.efdeportes.com/efd155/esporte-e-lazer-no-espaco-publico-a-violencia.htm> > Acesso em: 27 out. 2013.

SANCHES, Carmem. Pais superprotetores podem impedir o desenvolvimento dos filhos. **Vila Mulher**. Disponível em < <http://vilamulher.terra.com.br/pais-superprotetores-podem-impedir-o-desenvolvimento-dos-filhos-8-1-55-870.html> > Acesso em: 14 nov. 2013.

SCHELP, Diogo. Nos laços (fracos) da Internet. **Revista Veja**, n. 2120, 8 jul. 2009. Disponível em: < <http://veja.abril.com.br/080709/nos-lacos-fracos-internet-p-94.shtml> > Acesso em: 23 jun. 2013.

SETZER, Valdemar W. **Os Riscos dos Jogos Eletrônicos na Idade Infantil e Juvenil**. 2001. Disponível em: < <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/joguinhos.html> > Acessado em: 10 nov. 2012.

SILVA FILHO, Antonio Mendes da. Redes sociais na Era da Conectividade. **Revista Espaço Acadêmico**. Ano 10, n. 115, p. 64-68, dez. 2010. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/viewFile/11864/6373> > Acesso em: 27 out. 2013.

TOLEDO Karina. Uso excessivo de jogos eletrônicos pela geração digital preocupa pais. **Estadão de São Paulo**, São Paulo, 11 fev. 2011. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,uso-excessivo-de-jogos-eletronicos-pela-geracao-digital-preocupa-pais,675835,0.htm>> Acesso em: 23 dez. 2012.

TOSTES, Roberto. A pluralidade da Internet e o impacto na nossa vida. **Webinsider**, 27 mar. 2013. Disponível em: < <http://webinsider.com.br/2013/03/27/a-pluralidade-da-internet-e-o-impacto-na-nossa-vida/> >. Acesso em: 23 jun.2013.

VACARI, Daiane A; HEIDEMANN, Rosana M; ULBRICHT, Leandra. Relação entre o tempo de tela e o percentual de gordura em alunos do ensino médio de uma instituição pública do município de Curitiba – PR. **Revista UniAndrade**, v.13, n.1, p. 60-72, 2012. Disponível em: < http://www.uniandrade.br/revista/pdf/2012-1/Revista_Uniandrade_v13_n1_2012_com_capa.pdf > Acesso em: 25 jun. 2013.

VÍCIO em games pode causar depressão, fobia e ansiedade em crianças e adolescentes. **Revista Veja**, 20 jan 2011. Disponível: < <http://veja.abril.com.br/noticia/saude/vicio-em-games-pode-causar-depressao-fobia-e-ansiedade-em-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 18 ago 2013.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.

Você está sendo convidado a participar de um estudo sobre a influência das tecnologias no lazer dos jovens e a relação com as práticas corporais. Peço que você leia este documento e esclareça suas dúvidas antes de consentir, com a sua assinatura, sua participação neste estudo. Você receberá uma cópia deste Termo, para que possa questionar eventuais dúvidas que venham a surgir, a qualquer momento, se assim o desejar.

Objetivos do Estudo:

Analisar as representações que estudantes de Ensino Fundamental tanto de Escola Pública como de Escola Privada possuem sobre os games/Internet/tv e das disponibilidades às práticas corporais. Verificar se a condição sócio-econômica está associada nessas representações e se a socialização estará adquirindo mais uma forma de interação entre os jovens.

Procedimentos:

Durante a realização do trabalho de campo, as informações para este estudo serão coletadas através de observações, registros em diário de campo, entrevistas e análises de documentos.

As observações serão feitas no horário de funcionamento da escola e de realização das atividades docentes como aulas, reuniões e intervalos. Serão feitos registros em diário de campo do que for observado. Os registros serão de forma descritiva, não havendo registro que emita juízo de valor.

As entrevistas serão previamente agendadas, a ser realizada em seu ambiente de trabalho, com duração máxima de 40 minutos. Esta entrevista será gravada, transcrita e devolvida para sua confirmação e, se necessário, correção das informações coletadas. O relatório final deste estudo também lhe será devolvido para leitura e apreciação das informações coletadas e interpretações realizadas.

Riscos e Benefícios do estudo:

Primeiro: Sua participação nesta pesquisa não traz complicações legais, nem riscos a sua saúde ou a sua dignidade. O inconveniente maior será a dedicação de um tempo para responder às questões da entrevista. Os procedimentos adotados nesta pesquisa obedecem aos Critérios da Ética em Pesquisa com seres humanos, conforme a Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Saúde. Você não terá nenhum tipo de despesa para participar desta pesquisa, bem como nada será pago por sua participação.

Segundo: Você receberá cópia da sua entrevista para validar, retirar ou modificar as informações, a seu critério, antes do texto ser transformado em fonte de pesquisa.

Terceiro: Este estudo poderá contribuir no entendimento dos problemas relacionados com os processos de ensinar e aprender, vivenciados pelos educadores, principalmente em âmbitos escolares.

Quarto: Você será convidado a assistir a apresentação deste estudo para a banca examinadora em data a ser agendada pela Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Confidencialidade:

Todas as informações coletadas, sob a responsabilidade do pesquisador, preservarão a identificação dos sujeitos pesquisados e ficarão protegidas de utilização não autorizadas.

Voluntariedade:

A recusa do participante em seguir contribuindo com o estudo será sempre respeitada, possibilitando que seja interrompido o processo de coleta das informações, a qualquer momento, se assim for seu desejo.

Novas Informações:

A qualquer momento os participantes do estudo poderão requisitar informações esclarecedoras sobre o projeto de pesquisa e as contribuições prestadas, através de contato com o pesquisador. Se você tiver alguma pergunta a fazer antes de decidir, sinta-se a vontade para fazê-la.

Contatos:

Universidade Federal do Rio Grande do Sul – Escola de Educação Física
Endereço: Rua Felizardo, nº 750, Jardim Botânico, Porto Alegre/RS
Orientador da pesquisa: Prof. Elisandro Schultz Wittizorecki
E-mail: elisandro.wittizorecki@ufrgs.br Telefone: (51) 33085821
Acadêmico de Educação Física: Lucas William de Souza
e-mail: lucasesef@hotmail.com Telefone: (51) 81564171

Eu _____, responsável pelo
aluno _____ da Escola

_____, tendo lido as informações oferecidas acima e tendo sido esclarecido das questões referentes à pesquisa, concordo que participe livremente do estudo.

Assinatura: _____

Data: _____

APÊNDICE B – ROTEIRO DE QUESTÕES DO QUESTIONÁRIO ABERTO

Idade:_____ **Sexo:**_____ **Série:**_____

- 1) O que faz nas horas livres de lazer?
- 2) Os games, Internet e tv estão presentes de que forma em sua vida?
- 3) Em média, quanto tempo por dia é direcionado para assistir tv, jogar vídeo game e ficar navegando na Internet?
- 4) Se pudessem escolher no seu lazer entre práticas corporais ou ficar jogando vídeo game, navegando na net ou assistir tv o que escolheria?
- 5) Quais games mais gostam de jogar?
- 6) Quais sites mais visitados na Internet?
- 7) Quando estão jogando vídeo game, preferem jogar online ou jogar com os amigos em casa?
- 8) Se seus amigos te chamam para jogar algum tipo de esporte e tivesse um vídeo game, Internet e tv a disposição para usar, o que faria?
- 9) Em casa, os pais colocam alguma restrição no tempo de uso da tv, Internet e videogame?
- 10) Os meninos preferem mais os games e as meninas preferem mais navegar na Internet, essa afirmação é correta?
- 11) Nas aulas de Educação Física, alguns alunos não participam das aulas e ficam mexendo no celular. Este fato acontece por ser mais motivante mexer no celular do que fazer a atividade?
- 12) Gostam de fazer alguma pratica corporal?

