



NO PLAY, NO GAIN: O USO DA TECNOLOGIA PARA O CONTROLE DA PRÁTICA DE ATIVIDADE FÍSICA ENTRE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO DO IFMS – CAMPUS CAMPO GRANDE

Leandro de Souza Lima*, Fabricio Cesar de Paula Ravagnani

*leandro.lima@ifms.edu.br

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica – Campo Grande – Brasil.

Resumo:

A atividade física faz parte da cultura do ser humano, no entanto os adolescentes têm cada vez menos tempo para a sua prática. A recomendação da Organização Mundial de Saúde, bem como da Sociedade Brasileira de Pediatria, é que crianças e adolescentes com idades entre 5 a 17 anos acumulem, no mínimo, 60 minutos diários de atividade física moderada ou vigorosa (AFMV), em forma de jogos, esportes ou atividades recreativas, entretanto, mais de 80% dessa população é insuficientemente ativa. Indivíduos que atingem a quantidade recomendada de atividade física diária apresentam um nível de aptidão cardiorrespiratória, resistência muscular e força maiores do que seus pares inativos. Além disso, ser fisicamente ativo na infância aumenta as chances de se tornar um adulto ativo. Assim, o professor deve buscar estratégias para reduzir o tempo ocioso do estudante fora e dentro do âmbito escolar e uma possibilidade pode ser o uso de tecnologia no desenvolvimento das atividades. Nesse sentido, a presente proposta tem como objetivo maximizar atividade física nas aulas de educação física, por meio da implementação de uma alternativa tecnológica denominada “NO PLAY NO GAIN”. Para isso, será desenvolvido um produto educacional (PE) que apresentará um guia didático sobre o conteúdo atividade física e saúde, juntamente com um aplicativo para auxiliar o professor na disciplina de educação física. Para o desenvolvimento desse PE será utilizada uma metodologia para a criação de produtos educacionais, a qual demanda a realização de cinco etapas: definição do objetivo geral do produto, identificação das necessidades de aprendizagem dos estudantes e pesquisadores, elaboração, testagem e revisão do produto. O guia didático vai apresentar definições e atividades que irão auxiliar no processo de ensino aprendizagem do estudante, tendo a abordagem pedagógica Saúde Renovada como pano de fundo. As atividades práticas serão desenvolvidas com o auxílio do aplicativo, por meio do monitoramento da quantidade dos passos, interação, estímulos diários e construção de metas (diárias, mensais e semestrais). O PE será avaliado por professores de educação física e estudantes do Ensino Médio, campus Campo Grande do IFMS, utilizando um questionário estruturado por meio do índice de validação de conteúdo, onde, aplicando uma escala de likert de quatro pontos, soma-se a quantidade de respostas 3 e 4 e divide-se pelo número total de respostas. Os itens avaliados devem apresentar aceitação superior




a 78% para serem considerados aprovados. Espera-se que a avaliação por parte dos usuários seja positiva e que os professores da disciplina de educação física utilizem esse produto no decorrer da disciplina de educação física no IFMS para trabalhar o conteúdo atividade física e saúde.


Palavras-chave: Atividade física e saúde, avaliação de produto técnico e tecnológico, tecnologia.

O trabalho será apresentado no formato oral? () sim (X) não

 www.ifms.edu.br

 [/ifmscomunica](#)

 [/ifms.oficial](#)

 [/ifms.oficial](#)

Realização



INSTITUTO FEDERAL
Mato Grosso do Sul

MINISTÉRIO DA
CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÕES E COMUNICAÇÕES

MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO

