

Lucio Marques Vieira Souza
(Organizador)

CIÊNCIAS DO ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA:

Saúde e desempenho

Lucio Marques Vieira Souza
(Organizador)

CIÊNCIAS DO ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA:

Saúde e desempenho

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Biológicas e da Saúde**

Profª Drª Aline Silva da Fonte Santa Rosa de Oliveira – Hospital Federal de Bonsucesso

Profª Drª Ana Beatriz Duarte Vieira – Universidade de Brasília

Profª Drª Ana Paula Peron – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília

Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás



Prof. Dr. Cirênio de Almeida Barbosa – Universidade Federal de Ouro Preto
Prof^o Dr^a Daniela Reis Joaquim de Freitas – Universidade Federal do Piauí
Prof^o Dr^a Débora Luana Ribeiro Pessoa – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Douglas Siqueira de Almeida Chaves – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Prof^o Dr^a Elizabeth Cordeiro Fernandes – Faculdade Integrada Medicina
Prof^o Dr^a Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Prof^o Dr^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof^o Dr^a Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof^o Dr^a Fernanda Miguel de Andrade – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Dr. Fernando Mendes – Instituto Politécnico de Coimbra – Escola Superior de Saúde de Coimbra
Prof^o Dr^a Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Helio Franklin Rodrigues de Almeida – Universidade Federal de Rondônia
Prof^o Dr^a Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Jefferson Thiago Souza – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Jesus Rodrigues Lemos – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Jônatas de França Barros – Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. José Aderval Aragão – Universidade Federal de Sergipe
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^o Dr^a Juliana Santana de Curcio – Universidade Federal de Goiás
Prof^o Dr^a Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Prof^o Dr^a Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof^o Dr^a Maria Tatiane Gonçalves Sá – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Maurilio Antonio Varavallo – Universidade Federal do Tocantins
Prof^o Dr^a Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Prof^o Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Prof. Dr. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
Prof^o Dr^a Regiane Luz Carvalho – Centro Universitário das Faculdades Associadas de Ensino
Prof^o Dr^a Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Prof^o Dr^a Sheyla Mara Silva de Oliveira – Universidade do Estado do Pará
Prof^o Dr^a Suely Lopes de Azevedo – Universidade Federal Fluminense
Prof^o Dr^a Vanessa da Fontoura Custódio Monteiro – Universidade do Vale do Sapucaí
Prof^o Dr^a Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^o Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^o Dr^a Welma Emídio da Silva – Universidade Federal Rural de Pernambuco



Ciências do esporte e educação física: saúde e desempenho

Diagramação: Camila Alves de Cremonesi
Correção: Yaidy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Lucio Marques Vieira Souza

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C569 Ciências do esporte e educação física: saúde e desempenho
/ Organizador Lucio Marques Vieira Souza. - Ponta
Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0291-6

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.916221807>

1. Exercícios físicos e esporte para a saúde. I. Souza,
Lucio Marques Vieira (Organizador). II. Título.

CDD 613.7

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos - CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa - Paraná - Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

É com imensa satisfação e responsabilidade que apresentamos mais uma importante Coletânea intitulada de “Ciências do Esporte e Educação Física: Saúde e desempenho” que reúne 18 artigos com pesquisas científicas de vários pesquisadores nacionais.

Estruturada desta forma a obra demonstra a pluralidade acadêmica e científica das Ciências do Esporte e da Educação Física, bem como a sua importância para a sociedade. Neste sentido, nos capítulos constam estudos de diversas temáticas contemplando assuntos de importante relevância dentro da área.

Agradecemos a Atena Editora que proporcionou que fosse real este momento e da mesma forma convidamos você Caro Leitor para embarcar na jornada fascinante rumo ao conhecimento.

Lucio Marques Vieira Souza

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

FUTSAL COMO ESTRATÉGIA TERAPÊUTICA PARA INDIVÍDUOS COM DEPENDÊNCIA QUÍMICA

Osvaldo Tadeu da Silva Junior

Rubens Venditti Junior

Julio Wilson dos Santos

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218071>

CAPÍTULO 2..... 13

O ENSINO DA CORRIDA DE ORIENTAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Rogério Campos

Rodrigo de Souza Poletto

Aníbal Monteiro de Magalhães Neto

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218072>

CAPÍTULO 3..... 43

GESTÃO ESPORTIVA NO BRASIL, COMPARATIVO ENTRE OS JOGOS PAN-AMERICANOS NO BRASIL EM 1963 E 2007

Thalles Sanches Valle

Renato Dupas Bragagnollo

Sérgio Ribeiro Barbosa

Leandro Carlos Mazzei

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218073>

CAPÍTULO 4..... 57

ANÁLISE DE PERFIL HEMATOLÓGICO, LIPIDICO, GLICÊMICO E VITAMINA D SÉRICA DE JOGADORES PROFISSIONAIS DE FUTEBOL MASCULINO DO MARÍLIA ATLÉTICO CLUBE

Lucas Cápia Castro de Carvalho

Jefferson Cristiano Jacinto Dos Santos

Mauro Audi

Uri Adrian Prync Flato

Eduardo Federighi Baisi Chagas

Jesselina Francisco dos Santos Haber

Daniela Alves Dantas

Daniel de Mélo Carvalho

Rose Cristina Messias dos Santos

Natália Chaga Coelho

Jamille de Souza Castro

Déborah de Souza Bahia

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218074>

CAPÍTULO 5	61
A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA Fabiano Miranda do Couto Patrick Costa Ribeiro-Silva  https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218075	
CAPÍTULO 6	70
DEMÊNCIA NOS ESPORTES COM TRAUMATISMO CRANIANO REPETIDO Raphael Lucas da Silva Marques Aline Cristina Batista Resende de Moraes Leonardo Ferreira Caixeta  https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218076	
CAPÍTULO 7	77
HIDROGINÁSTICA PARA O ESTILO SAUDÁVEL E PROMOÇÃO DA SAÚDE DE IDOSOS Leslie Andrews Portes Moacyr de Paula Portes Júnior Flávio André Silva Natália Cristina de Oliveira  https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218077	
CAPÍTULO 8	89
A VISÃO DOS PROFESSORES SOBRE A REPOSIÇÃO HIDROELETROLÍTICA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA Jose Elias Carneiro Neila Maria Mendes Borges Cristiane da Silva Santos  https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218078	
CAPÍTULO 9	100
CRIATIVIDADE, IMPROVISACÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: ALGUMAS APROXIMAÇÕES Laudir Matias Seger Carlos Luiz Cardoso  https://doi.org/10.22533/at.ed.9162218079	
CAPÍTULO 10	126
PERFIL DO PROFISSIONAL DE EDUCAÇÃO FÍSICA QUE ATUA NA ÁREA DA SAÚDE NA CIDADE DE PORTO VELHO- RO Milena Cristina Silva de Souza Samara Alves de Souza Kaymann Scheidd Skroch Luís Felipe Silio  https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180710	
CAPÍTULO 11	131
QUALIDADE DE VIDA, FATORES SOCIODEMOGRÁFICOS E NIVEL DE ATIVIDADE	

FÍSICA DE UNIVERSITÁRIOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Letícia Queiroz Teixeira
Mariane Tamires Sousa Moura Rios
Fabrício Pereira Borges Rios
Debora Cristina Couto Oliveira
Patrícia Uchôa Leitão Cabral
Márcia Cristiane Araújo
Francilene Batista Madeira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180711>

CAPÍTULO 12..... 144

FATORES MOTIVACIONAIS PARA A PRÁTICA DA MUSCULAÇÃO NA REDE DE ACADEMIAS BIOFIT EM JUAZEIRO DO NORTE-CE

Rauan Macedo Goncalves
Hudday Mendes da Silva
Lucas Vieira de Lima Silva
Naerton José Xavier Isidoro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180712>

CAPÍTULO 13..... 152

RISCO DE QUEDA DE IDOSOS PRATICANTES DE TREINAMENTO FUNCIONAL DAS CIDADES DE JUAZEIRO DO NORTE E CRATO – CE

Leonardo Genilson Santos de Sousa
Luciana Nunes de Sousa
Lis Maria Machado Ribeiro Bezerra
Naerton José Xavier Isidoro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180713>

CAPÍTULO 14..... 160

ESCOLA PROMOTORA DA SAÚDE DA ATIVIDADE FÍSICA E DOS ESPORTES

Lília Braga Maia
Ana Maria Fontenelle Catrib

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180714>

CAPÍTULO 15..... 175

ANÁLISE DOS ASPECTOS MOTIVACIONAIS DE PRATICANTES DE MUSCULAÇÃO: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Leonardo Bizerra de Alencar
Geysa Cachate de Araújo Mendonça
Lis Maria Machado Ribeiro Bezerra
Naerton José Xavier Isidoro
Simonete Pereira da Silva

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180715>

CAPÍTULO 16..... 187

EFEITOS PERCEBIDOS POR PROFESSORES NAS HABILIDADES AQUÁTICAS DE CRIANÇAS E PRÉ-ADOLESCENTES PRIVADOS DA PRÁTICA EM FUNÇÃO DA

COVID-19

Almir Constanzo Marchetti
William Urizzi de Lima
Ana Maria Gaino Pinheiro
Reinaldo Arcaro Junior
Gustavo Borges
Fabrício Madureira Barbosa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180716>

CAPÍTULO 17..... 197

PERFIL DO ESTILO DE VIDA DOS DISCENTES DAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO DO CRATO – CE

Theofolo Correia da Silva
Naerton José Xavier Isidoro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180717>

CAPÍTULO 18..... 206

PREDISPOSIÇÃO A DISMORFIA MUSCULAR EM PRATICANTES DE ATIVIDADE FÍSICA

Cainara Lins Draeger
Pedro Henrique Alves de Albuquerque Silva
Lívia Maria Marques Venâncio da Silva
Vancléia Ribeiro de Oliveira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91622180718>

SOBRE O ORGANIZADOR..... 216

ÍNDICE REMISSIVO..... 217

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Data de aceite: 04/07/2022

Fabiano Miranda do Couto

Graduando em Educação Física Licenciatura
na Faculdade Unis Pouso Alegre

Patrick Costa Ribeiro-Silva

Doutorando em Ciências do Esporte e Docente
do Grupo Unis
<https://orcid.org/0000-0002-8588-1489>

RESUMO: O presente artigo tem como referencial o estudo dos jogos digitais no processo ensino-aprendizagem e no ensino da disciplina de educação física. A partir desses conceitos é possível compreender o papel do educador físico como agente transformador e facilitador de práticas inovadoras e atrativas. Diversas fontes bibliográficas elucidaram as temáticas referidas; abordaram os jogos digitais entre as competências gerais e habilidades específicas na aquisição de conhecimentos inserindo a criança, jovem e adulto na cultura digital presente na atualidade; retrataram a importância dos jogos e brincadeiras tradicionais para o desenvolvimento integral de cada indivíduo levando-o a assumir seu espaço no seu cotidiano; alertaram sobre os perigos físicos, psíquicos e sociais das pessoas que permanecem expostas excessivamente diante de eletrônicos. Contudo, esta pesquisa bibliográfica objetivou a reflexão do equilíbrio entre os jogos e brincadeiras tradicionais e os jogos digitais proporcionando novas maneiras de agir e pensar para que os alunos usufruam com criticidade. Facilitando a interdisciplinaridade e práticas

dinâmicas que englobam o desenvolvimento de todos os aspectos, principalmente a saúde física.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Física. Jogos digitais. Equilíbrio. Desenvolvimento.

DIGITAL GAMES IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS. (THE INFLUENCE OF DIGITAL GAMES IN PHYSICAL EDUCATION TEACHING)

ABSTRACT: This article is based on the study of digital games in the teaching-learning process and in the teaching of physical education. Based on these concepts, it is possible to understand the role of the physical educator as a transforming agent and facilitator of innovative and attractive practices. Several bibliographical sources elucidated the referred themes; addressed the digital games between general competences and specific skills in the acquisition of knowledge, inserting children, young people and adults in the digital culture present today; portrayed the importance of traditional games and games for the integral development of each individual, leading them to assume their space in their daily lives; warned about the physical, psychological and social dangers of people who remain excessively exposed to electronics. However, this bibliographical research aimed to reflect on the balance between traditional games and games and digital games, providing new ways of acting and thinking so that students can enjoy critically. Facilitating interdisciplinarity and dynamic practices that encompass the development of all aspects, especially physical health.

KEYWORDS: PE. Digital games. Balance.

1 | INTRODUÇÃO

O tema Jogos Digitais é de suma importância e repercute diretamente no processo ensino-aprendizagem e na formação integral do educando. A era digital ou tecnológica como meio de comunicação “em um simples toque de dedo ou até mesmo por comando de voz” conecta-se com o mundo. Esse momento é decorrente das constantes mudanças sociais (avanços das técnicas, das ideias e ações humanas) e se difunde após a Era Industrial, com o desenvolvimento da informática e da internet. (LÉVY, 1999; KENSKI; 1995).

A Era Digital impactou o mundo todo, através dos seus processos de informações ágeis. Facilitou trabalhos de diversos setores (empresas, comércios em geral, políticas, economia, ciência, saúde, entretenimentos, etc.) formando redes e fortalecendo a globalização. Todas as transformações ocorridas historicamente na sociedade repercutiram na Educação. E a Era Digital facilitou a exposição dos múltiplos conhecimentos; e os processos educacionais ficaram mais acessíveis, a prática foi repensada após as constantes mudanças e metodologias ativas foram implementadas (LÉVY 1993; LEMOS, 2012; RECUERO; RODRIGUES, 2019).

No cenário atual às novas tecnologias e jogos digitais obtiveram ainda mais destaque devido a quarentena escolar (para impedir a propagação do COVID-19). As escolas foram “fechadas” e o ensino passou de presencial para remoto. Muitas instituições e educadores adaptaram sua didática para atender virtualmente e mediar os conhecimentos utilizando ferramentas digitais. Os jogos eletrônicos, por exemplo, ganharam espaços nas aulas remotas de Educação Física proporcionando novas maneiras de agir e pensar através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICS).

Muitos relatos apontam que os jogos eletrônicos surgiram por volta de 1958. Segundo Amorim (2006) o mesmo foi criado pelo físico Willy Higinbotham através do jogo Tennis For Two. Os jogos eletrônicos são praticados por meio de aparelhos conectados em redes de internet ou até mesmo por aparelhos similares, como: videogame, TVs, aplicativos em celulares, tablets, máquinas de fliperama e consoles mais antigos. Alguns exemplos: Atari 2600, fliperama, watch dogs, Fortnite, GTA, Minecraft, free fire e alguns jogos pedagógicos (way, Elide, Kahoot, etc).

Os jogos eletrônicos ocupam cada vez mais espaço no meio escolar e seus efeitos no comportamento dos alunos é notório. Os profissionais da área da educação, em especial os professores de Educação Física precisam identificá-los e incluir em sua vivência aqueles que formam o ser humano em todos os seus aspectos físicos, cognitivos e sociais (PRENSKY, 2001). Os jogos eletrônicos devem ser voltados para a resolução de problemas oferecendo estratégias simples e complexas despertando o raciocínio e a tomada de decisão, contribuindo na formação de alunos críticos e reflexivos (SOUZA

2010; TORRES, 2019). O lazer e a brincadeira também fazem parte, por isso estimulam a ludicidade e a interação. Segundo Paiva e Costa (2015), os games podem gerar dois tipos de efeitos: o mesmo pontua os efeitos positivos atrelando aos benefícios que muitos jogos possuem, onde desenvolve aspectos cognitivos, como memória, atenção, percepção, reconhecimento, coordenação motora e habilidades espaciais.

Em excesso ou conduzido de forma “descompromissada” (sem objetivos claros e significativos) os jogos digitais podem ocasionar fatores prejudiciais. Lima e Sartori (2020) retrata situações negativas no uso excessivo de jogos eletrônicos entre crianças e adolescentes desencadeando alguns problemas de saúde, comportamentais e sociais. Assim, a utilização excessiva e o incentivo exagerado dos jogos digitais nas aulas de Educação Física prejudicaria de alguma forma a parte motora do aluno, isto é, o desenvolvimento motor. Além disso, pode algum modo atrapalhar a inclusão e interação dos pares, causando também o sedentarismo, a indisposição física e mental, alterações no humor, social, vício devido à exposição constante em tela, problemas de audição e visão, etc, (ABREU; STEFENON; CAVALLI; TREVISOL; VENDRAME, 2013).

Os jogos eletrônicos e as mídias sociais fazem parte do dia a dia de grande parte dos estudantes de todas as faixas etárias. A tecnologia trouxe praticidade e otimização do tempo contribuindo de maneira eficaz na qualidade do trabalho educacional. No entanto, o excesso da tecnologia prejudica o comportamento social e a parte motora do aluno (EISENSTEIN; ABREU; STEFENON, 2013).

Desta maneira, esse estudo busca apontar que o equilíbrio entre os jogos e brincadeiras tradicionais e os jogos digitais é o método mais prudente, pois pode oferecer aos educandos a junção entre o real e o virtual nas aulas de educação física e no seu dia a dia. Segundo Betti e Costa (2006), ambos defendem que o indivíduo deve estar ligado entre o real e virtual, onde o virtual não se opõe ao real e que o virtual não sobressai ao aspecto motor do indivíduo.

Diante das grandes mudanças dos últimos anos, é oportuno o estudo sobre o papel dos jogos eletrônicos no ensino de Educação Física para elucidar a prática e ajudar na formação de alunos que vivem “conectados” e assim oportunizar um ensino mais atraente e dinâmico. Portanto, o principal objetivo é analisar através da revisão de literatura o papel dos jogos eletrônicos na Educação Física para com o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem do aluno. Como hipótese, espera-se que os jogos eletrônicos contribuam para a formação do aluno como mais uma ferramenta educacional, unindo-se às demais e tradicionais brincadeiras e jogos.

2 | JOGOS E BRINCADEIRAS X JOGOS DIGITAL

Faz-se necessário ressaltar que os jogos e brincadeiras são atividades importantes com a função de desenvolver diversas competências e habilidades na formação da

pessoa, sendo: motora, sócio - emocional e cognitiva. O ato do jogo e do brincar implica na criatividade e no pensar. (FERNANDEZ, 2010; SILVA, 2020).

A situação da infância varia em cada sociedade, o que remete para a questão da sua diversidade, relacionada às diferenças individuais, familiares, sociais, culturais, étnicas e de gênero, como menciona Kishimoto, para quem o termo diversidade inclui desde “a língua, o sexo, as características físicas, a origem social e a religião”. O brincar, enquanto linguagem de um povo, incorpora as diferenças e diversidades de significações e das pessoas provenientes da cultura que reflete nas ações, hábitos e práticas cotidianas.

Segundo alguns autores como Campos (2010) e Carvalho (2020) entendem o jogo como uma maneira de introduzir o homem na vida em sociedade. Por meio de atividades lúdicas, o homem desenvolve capacidades sociais, morais e estéticas necessárias à sua inserção social (KISHIMOTO, 1993 e 1999). Para Piaget e Inhelder (1990 e 1994), quando a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não havendo compromisso com a realidade.

E através de algumas literaturas e artigos de estudo apresentam os jogos e brincadeiras na seguinte situação: entende-se que o jogo possui a figura do jogador, e o mesmo pode ser em ambiente restrito ou livre, havendo algumas regras simples e seu maior objetivo é transmitir diversão, já a brincadeira é a ação de brincar, com a finalidade de expressar seus estímulos por meio da criatividade gerando diversão e distração.

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BNCC, 2019).

Vygotsky apud Mendes (2019), afirma que a brincadeira e os jogos são atividades específicas da infância e também do adulto, sendo que neste caso o jogo e a brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, contribui no desenvolvimento individual da criança, na socialização e fazendo que o mesmo possa assumir seu espaço no seu cotidiano.

2.1 Jogos digitais na Educação Física

Já de conhecimento, os jogos e brincadeiras na disciplina de Educação Física é de suma importância no desenvolvimento intelectual, cultural, social e físico das crianças e adolescentes, por meio de atividades que envolvem a cultura corporal, por exemplo: amarelinha, esconde esconde e outros, mas em tempo de era digital já não são os mais favoritos das crianças, adolescentes e até mesmo dos adultos, ainda mais em período de pandemia, onde as pessoas por motivo maior devem ser evitadas.

A realidade atual vem sendo adaptada e mudada, e diante dessa fase surge um grande desafio para o ensino, e a educação física não está sendo diferente já que sua

prática quase sempre é de contato físico.

A nova BNCC (Base Nacional Comum Curricular) por meio da área de linguagem na disciplina de educação física vem apresentando na unidade temática de jogos e brincadeiras um novo objetivo de conhecimento, onde o mesmo aponta a importância dos jogos eletrônicos no desenvolvimento da criança, jovens e adolescentes, essa nova inserção de habilidade vem para atribuir sentidos e significados na construção do conhecimento, em diferentes grupos sociais e etários e exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos. Segundo (WAMSER, 2005), os dispositivos eletrônicos fazem parte do processo de industrialização, tal fenômeno influencia diretamente na maturação cognitiva, afetiva e social das crianças. A infância ao decorrer dos anos vem se transformando e seu processo de construção está trazendo consigo, novos recursos, como o jogos eletrônicos onde se está ganhando novo espaço, sendo ele o virtual, que caracteriza a nova geração, conhecido como nativos digitais. Os jogos digitais mobile estão em alta entre as crianças, jovens e adolescentes, por exemplo: Free Fire, Akalabeth, Super Mario Bros, Pac-Man e outros.

2.2 Impactos positivos por meio dos jogos digitais

As crianças da nova geração já praticantes das novas tecnologias, tais: TVs ultras avançadas, smartphones, tablets, computadores e os típicos videogames (jogos eletrônicos), vem se destacando em conhecimento amplo por meio dessas tecnologias. Segundo Betti (2003), a educação física tem que ser rápida na sua evolução, proporcionando a cultura corporal em ampla escala de conhecimento para atender todas as dimensões vigentes da pessoa em plena era digital. Sendo assim, através de novas metodologias ativas, é fundamental que o professor de educação física seja o mediador das aprendizagens na cultura corporal por meio da tecnologia, valorizando todos os aspectos da pessoa.

Com base no estudo realizado por meio de pesquisa de revisão da literatura, onde os artigos relacionam os jogos digitais como benéficos para a formação das crianças da nova geração, sendo que os jogos eletrônicos oferecem uma nova perspectiva para as crianças num momento em que o real é transposto para o virtual, e a partir disso os professores de educação física através de metodologias ativas faz presença na formação da criança, onde o mesmo devem criar maneiras que possibilitem a formação e o desenvolvimento da criança por meio de plataformas e atividades eletrônicas. Com isso, os recursos tecnológicos, tais como videogame, contribuem para a criança na retenção de informações, desperta criatividade, planejamento em algumas situações, faz com que a mesma crie mecanismo de tomada de decisões, instigando assim, o desenvolvimento das capacidades de resolução de problemas. A exemplo do videogame, a sua utilização também traz outro aspecto importante no desenvolvimento da criança, sendo o exercício psicomotor, proporcionando o desenvolvimento da coordenação visio motora, lateralidade e a organização espacial.

Segundo estudo realizado pela Revista RENOTE entre 2010 e 2016, aponta que os jogos digitais além de ser um aliado na educação física, também contribui para formação da criança, jovem e adolescente através de outras disciplinas, a tabela 1 da referida pesquisa aponta alguns jogos digitais que contribui para o desenvolvimento cognitivo, sócio emocional e social.

Variáveis				
Autor e ano	Tipo de Jogo	Nome do Jogo	Ensino	Disciplina
Medelros e Schimiguel (2012)	Jogos Eletrônicos	Stop	Ensino Fundamental	Alfabetização
Santana e Ishitani (2015)	Jogos Digitais	Jogos educacionais para alfabetização	EJA	Alfabetização
Zavala et al. (2015)	Jogos Digitais	Città	Ensino Fundamental	Políticas públicas sustentáveis
Gomes et al. (2014)	Jogos psico-pedagógicos digitais	Sistema Nébulas	Ensino Superior	Psicologia, letras, pedagogia e informática
Neto e Fonseca (2013)	Jogo Digital	O homem que calculava	Ensino Fundamental e Médio	Matemática
Fernandes e Rebouças (2016)	Jogo Digital	Math Timer	Ensino Médio	Matemática
Neto et al. (2014)	Jogo Digital	Desbravando Floripa	Ensino Fundamental	História
Lessa Filho et al. (2014)	Jogo Digital	Sim Investigador	Ensino Fundamental	Matemática
De Paula e Valente (2015)	Jogo Digital	MissionMaker	Ensino Fundamental	Alfabetização Infantil

Quadro 1- – Principais tipos de jogos educativos e seus respectivos nomes.

Fonte: Dados da pesquisa Revista RENOTE (2010 a 2016).

Ribeiro (2006), afirma que o jogo também possibilita uma aprendizagem através da resolução dos casos criados, em que os jogadores necessitam aprofundar seus conhecimentos através de pesquisas e estudos para estarem aptos a solucionar um caso ou um problema que o jogo possa apresentar.

Segundo o artigo de Athayde (2016), BBC Brasil, (2005), no seu estudo a partir da revista especializada BMC Pediatrics, a ponta benefício dos jogos digitais que abrange inclusive a área da saúde, na qual o estudo recomenda que hospitais deixem as crianças que estão internadas jogar videogames de realidade virtual como forma de complemento de tratamento para reduzir a dor”.

2.3 Impactos negativos relacionados aos jogos digitais

A tecnologia está cada vez mais presente, e tornando acessível para grande maioria das pessoas. Diante dessa facilidade, as crianças, adolescentes e adultos estão se familiarizando cada vez mais com a era digital. Vale ressaltar que alguns estudos apontam alguns impactos negativos contribuem para o surgimento de diversos problemas em domínio cognitivo, social, lúdico e até mesmo em alguns casos do domínio motor do indivíduo. Para Fernández (2010), os jogos eletrônicos, enquanto recurso lúdico, não favorecem a autoria de pensamento. Isso não estimula a imaginação, pois seu enredo já vem pronto.

Segundo a recomendação da OMS (Organização Mundial da Saúde, 2019), alertam para alguns fatores que devem ser considerado para a saúde da pessoa, por exemplo: bebês com menos de 12 meses de vida não devem passar nem um minuto na frente de dispositivos eletrônicos, crianças de até cinco anos de idade não devem passar mais de 60 minutos por dia em atividades passivas diante de uma tela de smartphone, computador ou TV.

As crianças da era digital não expressam seus sentimentos publicamente, desejos e aflições por meio do mundo real, com isso, se isolam dentro de suas residências, no entanto a tecnologia satisfaz suas necessidades (Previtale, 2006).

A Organização das Nações Unidas (ONU) recomenda que os meninos e meninas de até cinco anos troquem as telas eletrônicas por atividades físicas ou por práticas que não envolvam necessariamente exercícios, mas incluam interações no mundo real, como a leitura e contação de histórias. Alguns autores em seus estudos, Lemos (2011) e Izique (2013), apontam que determinados jogos com conteúdo de violência podem levar a criança a desenvolver atos agressivos, com maior probabilidade de se envolver em contatos físicos e piora no desenvolvimento escolar.

3 | MÉTODO

Em um primeiro momento foi realizado um levantamento de quais tipos de informações poderiam ser disponibilizados aos leitores, em seguida, realizou-se uma revisão da literatura de algumas obras escolhidas sobre gamificação entre educação física tradicional, e jogos eletrônicos. Portanto, essa pesquisa bibliográfica foi elaborada através de dados obtidos mediante artigos de revistas científicas relacionados ao tema em andamento.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos digitais hoje fazem parte do cotidiano de todos e inclusive dos estudantes, e devido isso não é uma tarefa fácil para os educadores prenderem a atenção dos mesmos, sendo assim, a união e o equilíbrio das práticas pedagógicas da cultura corporal tradicional

e a digital pode parecer uma proposta coerente.

Alguns educadores estão em busca de encontrar formas de unir ensino e diversão com o desenvolvimento de jogos educacionais digitais, proporcionando práticas educacionais atrativas e inovadoras. Com isso, os estudantes têm a chance de aprender de maneira mais ativa, dinâmica e motivadora. Desse modo, os jogos digitais podem se tornar meios auxiliares e importantes no processo de ensino e aprendizagem.

A contradição conflitante no uso de jogos digitais na infância e adolescência gera influência positiva e negativa para o desenvolvimento e aprendizagem. Como todo conhecimento adquirido pelo ser humano, o importante é associar o equilíbrio entre o digital e o real.

REFERÊNCIAS

ATHAYDE, R. Jogos Digitais na Educação Física Escolar: Just Dance Now vai para sala de aula. UFSC. Florianópolis, SC. 2016.

ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E. Vivendo esse mundo digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artes Médicas; p. 35.e 131, 2013.

AMORIM, A. Jogos Eletrônicos Interativos: A Origem dos Jogos Eletrônicos. Laboratório de Sistemas Integráveis. Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.

BETTI, M. Educação Física e Mídia: Novos olhares, outras práticas. Editora Hucitec. São Paulo, 2003.

BETTI, M.; COSTA, A. Q. D. Mídia e jogos do virtual para uma experiência corporal educativa. Revista Brasileira de Ciências do Esporte. 2006.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase>>. Acesso em: 14 de ag. 2021.

EISENSTEIN, E.; ABREU, C. N.; STEFENON, S. G. B. Vivendo esse mundo digital: Impactos na Saúde, na Educação e nos Comportamentos Sociais. Artmed. Porto Alegre. 2013.

FERNANDES, J. C. L. Educação digital: Utilização dos jogos de computador como ferramenta de auxílio à aprendizagem. Periódico Eletrônico da FATEC, v.1, n. 3, p. 88-97. 2010.

IZIQUE, C. Crescimento da violência no país surpreende pesquisadores. 2013. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/brasil/noticias/violencia-democracia-edireitos-humanos>>. Acesso em: 09 ago. 2021.

KENSKI, V. M. O impacto da mídia e das novas tecnologias de comunicação na Educação Física. Revista Motriz. v. 1, n. 2. p. 129-133, 1995.

KISHIMOTO, T. M. Jogo brinquedo, brincadeira e educação. 3º ed. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T.M. O jogo, a criança e a educação. Vozes: São Paulo, 1993

LEMOS, I. L. Representações sociais da violência contida nos jogos eletrônicos. 2011. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/8719/arquivo9002_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 09 agosto 2021.

LEMOS, A. Você está aqui! Mídia locativa e teorias “materialidades da comunicação” e “atorrede”. Comunicação e Sociedade, ano 32, n. 54, p. 529. 2010. Disponível em: <http://compos.com.puc-rio.br/media/gt4_andre_lemos.pdf> . Acesso em: 12 set.. 2021.

LÉVY, P. Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Ed. 34, 1993.

LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAIA, M. V. C. O brincar e a criatividade como formas de lidar com a dificuldade de aprendizagem. Revista Educação e Cultura Contemporânea, v. 14, n. 35, p. 118 -137, 2017.

NASCIMENTO, K. M. C. P. A era digital e o mundo virtual na infância . Revista outras Palavras, v.16, nº1, p.26. 2019.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, 2001. Disponível em: . Acesso em: 03 novembro 2021.

PIAGET, J. A formação do Símbolo na Criança, imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Editora LTC, 1990.

PIAGET, J.; INHELDER, B. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1994.

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.

RIBEIRO, L. O. M.; TIMM, M. I.; ZARO, M. A. Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia. RENOTE, v. 64 n. 1. 2006.

TORRES, N. A. M. D. M. Criação de jogos digitais como estratégia didática visando o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Universidade de São Paulo, escola de engenharia de Lorena. Lorena Sp. 2019.

VAZ, J. OMS alerta para exposição das crianças a aparelhos digitais e eletrônicos. Educa mais Brasil. 2019. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/oms-alerta-para-exposicao-das-criancas-a-aparelhos-digitais-e-eletronicos>>. Acesso em: 08 jul. 2021.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAMSER, A. C. F. Reaproveitamento de materiais na construção de brinquedos pedagógicos. Revista do Professor. Rio Pardo, n. 84. 2005.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Acadêmicos 126, 133, 135, 139, 140, 142, 143, 207

Afeto 2

Aprendizagem motora 188, 193, 194, 196

Área da saúde 66, 126, 127, 128, 129, 132, 133, 138, 139

Aspectos motivacionais na musculação 175

Atividade física 1, 4, 10, 59, 81, 84, 85, 87, 95, 96, 98, 121, 122, 127, 131, 133, 134, 135, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 153, 155, 159, 160, 161, 163, 169, 170, 176, 177, 178, 184, 185, 197, 198, 199, 202, 203, 204, 205, 206, 208, 211, 212, 213, 216

B

Bioquímica 58

C

Ciências da nutrição 58

Cognição 2, 9, 23, 110

Corrida de orientação 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 37, 38, 41

Criatividade 64, 65, 69, 85, 100, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113, 114, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 162

D

Demência 70, 71, 72, 73, 78, 79, 87, 202

Desenvolvimento 17, 23, 24, 26, 30, 31, 36, 37, 54, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 74, 78, 83, 95, 108, 115, 133, 140, 148, 161, 162, 175, 179, 180, 184, 198, 209, 211, 213, 215, 216

Dismorfia muscular 206, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 215

E

Educação física 9, 13, 14, 16, 24, 26, 31, 37, 38, 41, 49, 56, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 100, 101, 102, 103, 114, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 133, 135, 136, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 146, 151, 160, 161, 163, 166, 167, 168, 171, 173, 175, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 187, 196, 197, 205, 216

Educação física escolar 16, 38, 68, 89, 123, 205, 216

Ensino 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35,

36, 37, 38, 39, 40, 41, 61, 62, 63, 64, 68, 69, 73, 90, 91, 94, 95, 103, 123, 124, 133, 134, 137, 138, 140, 141, 155, 156, 160, 162, 171, 187, 188, 189, 196, 197, 198, 199, 204, 210

Envelhecimento 78, 79, 83, 86, 130, 152, 153

Equilíbrio 8, 61, 63, 67, 68, 81, 82, 83, 87, 152, 154, 157, 158, 159, 190, 191, 202, 203

Escola 21, 22, 24, 25, 27, 30, 31, 36, 37, 41, 69, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 98, 121, 124, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172

Esporte 1, 10, 11, 15, 17, 18, 21, 22, 25, 27, 28, 33, 35, 37, 38, 41, 43, 44, 48, 49, 50, 54, 55, 56, 58, 60, 61, 68, 70, 72, 73, 86, 97, 98, 101, 102, 115, 119, 120, 121, 122, 124, 125, 130, 151, 160, 161, 163, 169, 170, 171, 185, 196, 215, 216

Estilo de vida 77, 78, 79, 95, 140, 146, 153, 155, 159, 161, 173, 197, 198, 199, 201, 202, 204, 205

Estudantes 51, 63, 67, 68, 73, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 101, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 151, 161, 162, 163, 164, 171, 197, 199, 202

Estudantes de ciências da saúde 131

Exercício 1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 58, 59, 65, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 85, 87, 91, 92, 95, 97, 98, 116, 127, 128, 143, 144, 146, 153, 154, 161, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 184, 185, 186, 202, 206, 207, 208, 211, 213, 215, 216

Exercício compulsivo 206

Exercício físico 3, 8, 59, 77, 80, 85, 87, 127, 144, 146, 153, 175, 176, 177, 178, 182, 184, 185, 202, 206, 207, 208, 213

Exercício resistido 144

F

Futebol 8, 49, 50, 54, 57, 58, 60, 71, 73, 74, 99

H

Hidratação 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98

Hidroeletrolitos 89, 91

Hidroginástica 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 88

História do esporte 43, 55

I

Idoso 85, 87, 152, 153, 154, 158, 184

Improvisação 100, 101, 103, 105, 108, 109, 114, 116, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124

J

Jogos digitais 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69

Jogos Pan Americanos 43, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55

M

Motivação 31, 85, 86, 144, 145, 146, 147, 151, 175, 177, 178, 183, 184, 185, 186, 211, 212

Musculação 144, 146, 147, 149, 151, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 207, 209, 210, 211

N

Natação infantil 188, 196

P

Políticas públicas 43, 131, 138, 141

Privação da prática 188, 191, 192, 193, 194, 195

Profissional de educação física 9, 126, 129, 175, 179, 181, 183

Promoção da saúde 2, 77, 79, 98, 124, 130, 131, 133, 140, 141, 142, 156, 160, 161, 162, 164, 171, 172, 173, 184, 197

R

Revisão sistemática 13, 14, 16, 87, 159, 208

S

Saúde mental 2, 9, 10, 11, 140, 202, 204

T

Transtorno obsessivo-compulsivo 206

Transtornos dismórficos corporais 206, 207

Traumatismo cranioencefálico 70, 73, 74

Treinamento físico 152, 216

U

Universidades 23, 101, 118, 131, 133, 143

V

Vigorexia 206, 207, 211, 215

CIÊNCIAS DO ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA:

Saúde e desempenho

-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br

CIÊNCIAS DO ESPORTE E EDUCAÇÃO FÍSICA:

Saúde e desempenho

-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br