

RESSALVA

Atendendo solicitação do(a) autor(a), o texto completo será disponibilizado somente a partir de 30/08/2019.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS – RIO CLARO



PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS

LUIS ANDRÉ PEREIRA DE OLIVEIRA

RESSONÂNCIAS DA TECNOLOGIA VIRTUAL NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS

A large, abstract geometric pattern in the bottom right corner of the page, consisting of overlapping light blue and white shapes that form a complex, crystalline structure.

Rio Claro
2017

Luis André Pereira de Oliveira

RESSONÂNCIAS DA TECNOLOGIA VIRTUAL NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS

Dissertação apresentada ao PPG-DEHUTE, como requisito para o nível de Mestrado, na linha de pesquisa: Tecnologias, Corpo e Cultura, no Instituto de Biociências, da Universidade Estadual Paulista - UNESP, sob orientação da Profa. Dra. Gisele Maria Schwartz

Rio Claro
2017

600
O48r Oliveira, Luis André Pereira de
 Ressonâncias da tecnologia virtual na recreação em hotéis
 / Luis André Pereira de Oliveira. - Rio Claro, 2017
 83 f. : il., gráfs.

 Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista,
 Instituto de Biociências de Rio Claro
 Orientador: Gisele Maria Schwartz

 1. Tecnologia. 2. Tecnologia - Utilização. 3. Recreação
 hoteleira. 4. Exergames. I. Título.



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Rio Claro




CERTIFICADO DE APROVAÇÃO


TÍTULO DA DISSERTAÇÃO: RESSONÂNCIAS DA TECNOLOGIA VIRTUAL NA RECREAÇÃO EM HOTÉIS

AUTOR: LUIS ANDRÉ PEREIRA DE OLIVEIRA

ORIENTADORA: GISELE MARIA SCHWARTZ

Aprovado como parte das exigências para obtenção do Título de Mestre em DESENVOLVIMENTO HUMANO E TECNOLOGIAS, área: TECNOLOGIAS NAS DINÂMICAS CORPORAIS pela Comissão Examinadora:


Profa. Dra. GISELE MARIA SCHWARTZ
Departamento de Educação Física / UNESP - Instituto de Biociências de Rio Claro - SP


Prof. Dr. MAURO KLEBIS SCHIAVON
Prefeitura Municipal de Rio Claro - SP / Rio Claro - SP


Profa. Dra. VIVIANE KAWANO DIAS
Departamento de Educação Física / Centro Universitário de Jales - SP

Rio Claro, 30 de agosto de 2017

AGRADECIMENTOS

À minha esposa Ângela e aos meus filhos Caio e Francisco, pelo amor carinho e compreensão nos momentos de ausência.

À Profa. Dra. Gisele Maria Schwartz, pela paciência, atenção e conhecimentos transmitidos a mim.

À Marília amiga e companheira de trabalho, a qual colaborou, tanto no desenvolvimento desse estudo, como nos momentos de dificuldades no trabalho.

Para os companheiros de LEL – Laboratório de Estudos do Lazer: Ana Paula, Viviane, Nara, Priscila, Elisangela, Renata, Rafael, Ivana, Denis e José Pedro, pelo respeito e paciência durante o período nesse grupo de estudos.

“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito. Não sou o que deveria ser, mas Graças a Deus, não sou o que era antes. ”

(Marthin Luther King)

RESUMO

A recreação em hotéis apresenta-se como um diferencial no contexto do turismo. Apesar do grande atrativo oferecido pelos programas de recreação em hotéis, ainda pode ser percebida a evasão de crianças, as quais, não raro, preferem dedicar tempo ao uso de tecnologias virtuais, mesmo tendo oportunidades de participarem desses programas dentro dos hotéis. Na perspectiva de motivar maior participação nesses programas, tornou-se instigante desenvolver a proposta de inserção de atividades as quais façam uso de tecnologias virtuais no âmbito da recreação hoteleira, apresentando novos estímulos para atender às expectativas dessas crianças. Porém, nem sempre os pais compartilham os mesmos interesses que seus filhos. Portanto, esse estudo, de natureza qualitativa, teve por objetivo investigar as expectativas e aceitação dos pais de crianças entre 6 e 12 anos, a respeito da inserção de atividades que façam uso de tecnologias virtuais, em um programa de atividades recreativas realizados em hotéis situados no Circuito das Águas Paulista. O estudo aliou pesquisas bibliográfica e exploratória, utilizando questionário misto como instrumento para coleta de dados, aplicado a uma amostra intencional composta por pais de crianças participantes de programa de recreação em hotéis, no qual foram inseridos *exergames* (*videogames* ativos, com movimentos corporais) e atividades recreativas usualmente utilizadas na recreação hoteleira, como o caça ao tesouro, o qual foi remasterizado utilizando *WhatsApp*. Os dados foram analisados descritivamente, por meio da técnica de Análise de Conteúdo e as categorias de análise foram estabelecidas *a priori*. Constataram da dissertação dois artigos. Para o primeiro artigo, o objetivo foi investigar a expectativa e aceitação dos pais sobre a utilização de *exergames* (*videogames* ativos com movimento), por crianças em idade escolar, de 6 a 12 anos, em dois ambientes distintos: ambiente 1 casa, representando ambiente controlado pelos pais, e no ambiente 2 hotéis que oferecem programa de recreação. Foram estabelecidas 2 categorias *a priori*: categoria 1- *exergames* em casa (EC) e categoria 2- *exergames* no programa recreativo em hotéis (EPRH). Os dados evidenciam que a maioria dos pais aceita a utilização de *exergames* em ambos os ambientes, porém eles ressaltam a necessidade de uso com moderação em ambos os ambientes e, no hotel, deve-se atentar para a adequação das vivências às faixas etárias e para a eliminação de aspectos violentos, buscando evidenciar a colaboração e o trabalho em grupo, para que possam ter efeito positivo. Para o segundo artigo, o objetivo foi verificar a aceitação dos pais sobre a inserção de atividades populares, para as quais foram utilizadas tecnologias virtuais, no programa de recreação em hotel e hotel-fazenda. Foram estabelecidas duas categorias referentes à aceitação dos pais: Categoria 1 hotel e categoria 2 hotel-fazenda. Os resultados apontam que, na Categoria 1, 54,5% dos participantes não concordam com a utilização de atividades as quais façam uso de tecnologia virtual no hotel, enquanto 45,5% concordam com a utilização dessas atividades nesse ambiente. Na categoria 2, a rejeição à utilização de atividades as quais façam uso de tecnologia virtual em hotel-fazenda aumentou para 56,5%, enquanto 43,5% dos pais participantes aprovam a utilização dessas atividades em hotel-fazenda. As principais sugestões foram em relação a oportunizar contato com a natureza, fortalecer as relações pessoais e adequar o conteúdo à faixa etária. Pode-se concluir que as expectativas e a aceitação dos pais a respeito da inserção de atividades que façam uso de tecnologia virtual nos programas de recreação em hotéis foram positivas, entretanto, foram destacados importantes aspectos para limitar a utilização destas tecnologias, no sentido de propiciar experiências diversificadas.

Palavra-chave: Tecnologia. Recreação Hoteleira. *Exergames*.

ABSTRACT

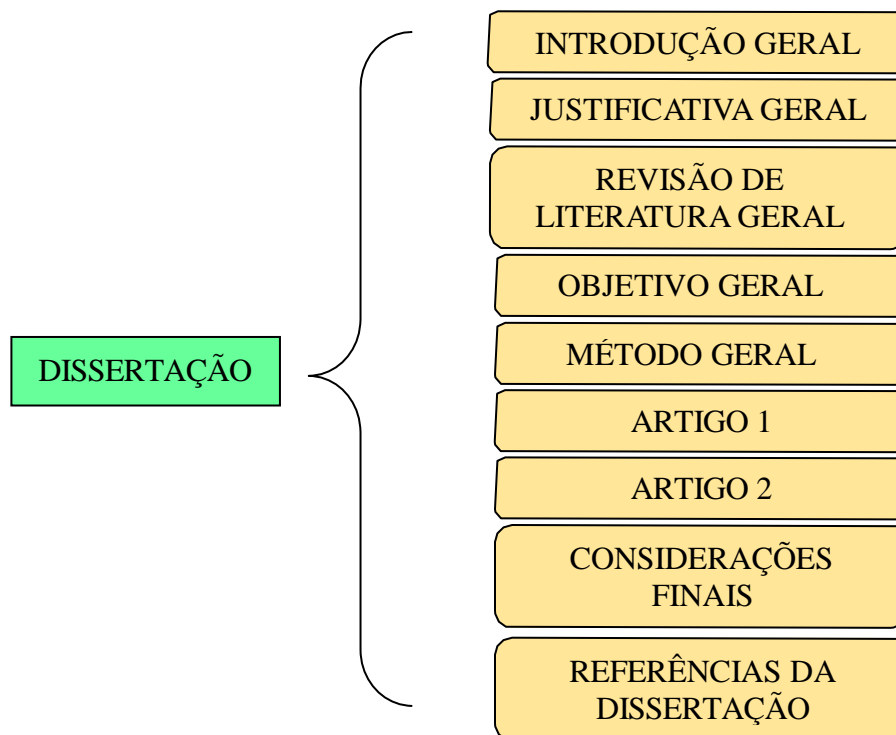
The recreation in hotels presents itself as a differential in the context of tourism. Despite the great appeal of hotel recreation programs, it is still possible to see the evasion of children who often prefer to spend time using virtual technologies, even though they have opportunities to participate in such programs within hotels. In order to motivate a greater participation in these programs it has become intriguing to develop the proposal of insertion of activities that make use of virtual technologies in the scope of hotel recreation presenting new stimuli to meet the expectations of these children. However, parents not always share the same interests as their children. Therefore, this qualitative study aimed to investigate the expectations and acceptance from parents of children between 6 and 12 years old regarding the insertion of activities that make use of virtual technologies in a program of recreational activities carried out in hotels located in the Circuito das Águas Paulista. The study allied bibliographic and exploratory research using a mixed questionnaire as instrument for data collection, applied to an intentional sample composed of parents of children participating in a hotel recreation program in which exergames (active video games, with body movements) were inserted and Recreational activities usually used in hotel recreation, such as the treasure hunt which was remastered using WhatsApp. Data were descriptively analyzed using Content Analysis technique and the categories of analysis were priori established. Two papers were included in the dissertation. For the first article, the objective was to investigate the parents' acceptance of the use of exergames (active motion video games) by school children aged 6 to 12 years old in two different environments: environment one house, representing environment controlled by Parents and in the environment two hotels that offer recreation program. Two a priori categories were established: category one exergames at home (EC) and category two exergames in the recreational hotel program (EPRH). Data show that the majority of parents accept the use of exergames in both environments but they emphasize the need for use in moderation in both environments and in the hotel, attention should be paid to the adequacy of the experiences to the age groups and to The elimination of violent aspects seeking to show collaboration and group work. So, they can have a positive effect. For the second article, the objective was to verify the parents' acceptance of the insertion of popular activities which virtual technologies were used in the hotel and farm-hotel recreation program. Two categories were established regarding the acceptance of parents: Category one hotel and category two hotel-farm. Results show that, in Category one, 54.5% of participants do not agree with the use of activities that use virtual technology in the hotel while 45.5% agree with the use of these activities in this environment. In category two, the rejection to the use of activities that use virtual technology in hotel-ranch has increased to 56.5% while 43.5% of the participating parents approve the use of these activities in hotel-ranch. The main suggestions were in relation to opportuning contact with nature, strengthening personal relationships and adjusting content to the age group. It can be concluded that parents' expectations and acceptance regarding the insertion of activities that use virtual technology in hotel recreation programs were positive; however, important aspects were emphasized to limit the use of these technologies in order to promote diverse experiences.

Keywords: Technology. Hotel recreation. *Exergames*.

SUMÁRIO

1.	ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	9
2.	INTRODUÇÃO.....	10
3.	REVISÃO DE LITERATURA	13
4.	OBJETIVO	19
5.	MÉTODO GERAL DA DISSERTAÇÃO.....	20
6.	ARTIGO 1	23
7.	ARTIGO 2	52
8.	CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO.....	69
9.	REFERÊNCIAS GERAIS DA DISSERTAÇÃO.....	72
	ANEXO A.....	75
	APÊNDICE A.....	79
	APÊNDICE B.....	80
	APÊNDICE C.....	81

1 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO



Esta dissertação contextualiza o cenário das temáticas referentes à utilização de *exergames* no contexto da recreação hoteleira. Para tanto, o estudo apresenta a introdução geral da dissertação, seguida pela justificativa geral, pela revisão de literatura geral, pelo objetivo geral e pelo método geral. Posteriormente são apresentados os artigos 1 e 2. Logo após, encontram-se as considerações finais, as limitações do estudo, as sugestões e as referências da dissertação.

2 INTRODUÇÃO

A evolução dos recursos tecnológicos tem afetado diretamente todos os setores da vida social. Quando o foco recai nas tecnologias, muitas variáveis entram em cena, uma vez que, na dinâmica social, inúmeros elementos fazem parte deste universo tecnológico, alterando usos e costumes.

No contexto da Educação, pode ser notado o aumento da oferta de cursos à distância. Com metodologias específicas, estes têm oferecido uma gama variada de possibilidades de crescimento pessoal e acadêmico, sobretudo, oportunizando conhecimento a diversas camadas sociais, sendo possível, apenas, a partir do advento da criação e popularização dos computadores e da rede *Internet*.

Permeando a área da saúde, muitos tipos de exames ganharam mais fidedignidade, com o auxílio de equipamentos de alta tecnologia, capazes de produzir imagens mais acuradas e precisas. Estes equipamentos auxiliam sensivelmente em diagnósticos e em procedimentos, os quais eram impensados sem esta evolução.

No âmbito do trabalho, a agilidade de comunicação entre os setores e a otimização do tempo para o desempenho de tarefas, têm comprovado a importância dada aos recursos que também envolvem a *Internet*. Ainda neste âmbito, os processos de recrutamento e seleção de trabalhadores ganharam aliados importantes, com a criação das redes sociais, as quais, na atualidade, são utilizadas para estas finalidades, inclusive.

No contexto do lazer, foco deste estudo, também já se faz notar o impacto da tecnologia, gerando, por exemplo, melhores condições de transporte para as vivências de atividades turísticas, além de perspectivas de aquisição de viagens pela *Internet*. Também se nota evolução nas imagens com resoluções de alta precisão nos cinemas e jogos eletrônicos, além daqueles que são interativos no ambiente virtual.

Apesar de já ser patente a importância desta evolução das tecnologias, algumas especificidades correspondentes ao setor do lazer parecem ainda ser resistentes a mudanças e à utilização de recursos tecnológicos. Este pode ser o caso da recreação em hotéis, na qual, por tradição, os programas têm oferecido atividades lúdicas, expressivas e de outros tipos, tradicionais neste ambiente, apenas utilizando materiais usualmente utilizados na recreação como materiais esportivos (bolas, arcos, cones e etc.), materiais de papelaria (cartolina, canetão, tesoura e etc.) e materiais para uso em atividades de

fitness (colchonete, elásticos, equipamento de som e etc.). Porém, a demanda por novidades e a afinidade atual de jovens e crianças com os celulares, tablets, jogos eletrônicos e ambiente virtual, pode provocar mudanças neste setor, impelindo a novos desafios para atender os desejos dos hóspedes de encontrarem diversão durante a permanência nos hotéis.

Sendo assim, surgem algumas inquietações passíveis de reflexão neste estudo:

- será que estas mudanças seriam confortáveis e aceitas pelos pais, ou estes preferem atividades recreativas como: caça ao tesouro, pegador, alguns tipos de atividades esportivas, ou atividades vivenciadas junto à natureza como: arvorismo ou tirolesa entre outras?
- como seriam as expectativas de pais, em relação à participação de seus filhos em atividades as quais fazem uso de tecnologia virtual na recreação hoteleira e em casa?
- a idade dos pais teria alguma relevância sobre a utilização de tecnologia virtual na recreação hoteleira e em casa?
- a localização do hotel (urbano ou rural) teria influência na escolha de inserção de atividades as quais fazem uso de tecnologia virtual, referente a *tabletes*, *smartphones*, aplicativos, como o *WhatsApp*, nos programas de atividades recreativas de hotéis?
- seria, um programa de atividades recreativas que faz uso de tecnologias virtuais, um fator determinante para a escolha de um hotel?
- qual seria o nível de aceitação dos pais em relação à participação de seus filhos em atividades as quais façam uso de tecnologia virtual na recreação hoteleira?

Na perspectiva de contribuir para a compreensão sobre a inclusão de elementos do interesse virtual do lazer em programas de atividades recreativas, é que esse estudo é proposto. A pesquisa se justifica pelo fato de haver uma escassez de abordagens aliando tecnologias ao contexto da recreação hoteleira. A recreação tende a ter uma característica de atividades que contemplam diferentes estímulos, porém, raramente, tem sido associada à utilização de recursos tecnológicos, como os videogames, o que pode representar um problema, se esses recursos não forem devidamente apropriados e aceitos por todos os envolvidos, para esta finalidade.

Também se torna importante analisar a opinião dos pais de crianças entre 6 e 12 anos que se hospedam em hotéis nos Circuito das Águas Paulista, a respeito da aceitação ou não de um programa de atividades recreativas, o qual utiliza tecnologias

virtuais em seu desenvolvimento. Esta perspectiva se justifica pelo fato de que os pais, geralmente, esperam que seus filhos possam participar, sobretudo, de atividades físicas, quando frequentam as propostas de recreação em hotéis, portanto, podem ser contrários à inserção das mesmas neste setor, diferindo, inclusive, do interesse crescente de seus filhos pelas tecnologias.

Outra justificativa para o desenvolvimento do estudo é buscar respostas para os questionamentos sobre se essas atividades envolvendo o uso de tecnologias virtuais nos programas de recreação em hotéis (urbanos) ou hotéis-fazenda correspondem às expectativas dos pais e denotam a aceitação dessas atividades. A localização do hotel poderia ser um fator influente no nível de aceitação dos pais sobre a definição do programa a ser desenvolvido. Além disto, tanto a idade, quanto o gênero dos pais, poderiam desencadear expectativas diferentes sobre esses temas, justificando-se a atenção para compreender estas posturas.

Com base nos resultados advindos deste estudo, será possível subsidiar novas estratégias de ação aplicáveis nos hotéis, pelas equipes de recreação, as quais poderiam melhorar e otimizar o atendimento, implantando programas de atividades adequados para fidelizar a clientela, ou mesmo, atrair novos clientes, contribuindo para a adoção de novas estratégias de gestão neste setor.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO

Conforme salientaram os pais participantes do estudo, a utilização de *exergames* como atividade dentro de um programa de atividades recreativas em hotéis parece viável, porém, deve ser feita com parcimônia. Eles devem ser apresentados como uma vivência preliminar, selecionando-se jogos adequados às diferentes faixas etárias, não violentos e sendo mais adequados para utilização como opção para dias frios e chuvosos.

De modo geral, os índices de aceitação e rejeição sobre a inserção das atividades recreativas remasterizadas as quais fazem uso de tecnologias virtuais e os *exergames*, foram equilibrados. Estas representam novas estratégias a serem possivelmente adotadas nos programas de recreação em hotéis, porém isto deve ocorrer com parcimônia e atendendo à diferenciação e aos interesses das diversas faixas etárias. Entretanto, devido à falta de pesquisas acerca da validade dessa inserção, não se tem claro, ainda, como elas podem ser devidamente incorporadas neste ambiente, sem que as pessoas deixem de aproveitar as diversas atrações comumente oferecidas e que são, de certas formas aguardadas, sobretudo, pelos pais.

Com base nessa inquietação, este estudo foi desenvolvido, no sentido de contribuir para ampliar o conhecimento sobre estas temáticas, centralizando a atenção na percepção dos pais acerca das expectativas e da aceitação dos mesmos, quanto à inserção de atividades remasterizadas, com o uso de tecnologias virtuais, no programa de recreação em hotéis. Mediante os resultados apresentados, percebeu-se que essas atividades atendem em parte as expectativas dos pais, bem como, que os índices de rejeição e aceitação apresentam-se bastante similares, o que dificulta a efetiva compreensão sobre o tema.

Portanto, para que estas atividades sejam devidamente incorporadas aos programas de atividades recreativas em hotéis e hotéis-fazenda, tornam-se necessários outros estudos, no sentido de aprofundar os conhecimentos sobre a temática. O conflito entre gerações pode ser um entrave a ser pesquisado no futuro, uma vez que, entre as limitações desse estudo, não houve pesquisa direta com o público que efetivamente

participou das atividades propostas, isto é, as crianças. Assim, pode haver discrepância entre os resultados atuais e esses futuros, no que concerne à opinião intergeracional.

Um programa diferenciado e criativo pode fazer a diferença e levar o hotel a se tornar um destino turístico com características únicas, diferenciando-se dos demais hotéis, os quais costumam reproduzir atividades. Com estas novas possibilidades advindas da inclusão de recursos tecnológicos virtuais, o programa pode se tornar mais atrativo, uma vez que, no Circuito das Águas Paulista, as características climáticas e culturais são similares entre as cidades e as estruturas dos hotéis oferecem, basicamente, as mesmas opções.

Portanto, diferenciais que atentem as expectativas da demanda, como a criatividade do serviço de recreação em hotéis, podem representar um fator relevante na escolha e opção por determinado serviço de hospedagem. O serviço de recreação não é, por si só, fator diferencial de escolha de destinos turísticos, pois muitos hotéis já oferecem esse serviço. Contudo, um programa de atividade recreativa abrangente, criativo, inovador e atualizado, o qual atente para características personalizadas do hotel e que atenda às expectativas e desejos dos hóspedes, pode representar um forte argumento para a captação e, inclusive, fidelização de clientes neste setor.

Como outras limitações desse estudo, pode ser apontado o fato de que, apesar de os pais terem afirmado possuir conhecimento sobre o tema, não foi feito um levantamento aprofundado para se garantir que as atividades propostas efetivamente fossem conhecidas pelos pais, sobretudo no que tange aos *exergames* utilizados no estudo. Seria importante assegurar-se que os pais participantes realmente soubessem como funcionam os *exergames*, vivenciando algum jogo no momento da participação, para que pudessem julgar com mais critério a atividade.

Além disto, na escolha da amostra, se houvesse um número maior de pais com idade inferior a 35 anos, talvez, os resultados dos índices de aceitação e rejeição pudessem se apresentar alterados. Esta perspectiva poderia servir para diminuir o conflito de gerações que pode ocorrer, quando os pais são de faixas etárias muito mais elevadas que os filhos.

Outra limitação do estudo está centrada na forma como foi apresentada a atividade remasterizada com o uso de tecnologias virtuais, como o caça ao tesouro com

o aplicativo *WhatsApp*. No desenvolvimento das atividades propostas no programa de recreação, geralmente, os pais levam seus filhos ao local de início das atividades e retornam apenas para buscá-las, sem ter qualquer participação durante o desenvolvimento da vivência. Porém, neste caso de avaliação sobre a inserção dos novos recursos no programa, os pais poderiam ter acompanhado a atividade, tendo sido posicionados em um local, de modo que fosse possível a visualização das mesmas em vários momentos, durante seu desdobramento. Com isto, talvez os pais tivessem acompanhado as dinâmicas e as reações positivas dos filhos frente às tarefas, o que poderia interferir na avaliação.

A satisfação apresentada pelas crianças durante a atividade, como, por exemplo, nas músicas cantadas ao longo do deslocamento entre as estações, nos gritos de guerra de cada equipe, nas coreografias, bem como, a alegria das crianças ao completarem os desafios, poderiam ser elementos de influência para o julgamento acerca da aceitação dos pais em relação à inserção dessas atividades ao programa. Além disto, ao foco na opinião dos pais, também pode ser incluído o olhar das crianças que efetivamente participaram da atividade. Estas variáveis poderiam afetar os resultados.

Como sugestões para novos estudos, podem ser apontadas, tanto a incorporação da opinião das crianças juntamente com a dos pais, sobre a utilização de recursos tecnológicos no contexto da recreação em hotéis, assim como, a escolha de outras atividades recreativas a serem remasterizadas com a utilização de outros elementos da tecnologia virtual. Um olhar complementar sobre esta temática poderia contribuir para o enriquecimento do conhecimento no campo de ação da recreação hoteleira.

9 REFERÊNCIAS GERAIS DA DISSERTAÇÃO

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. Ministério Do Turismo. **Regulamento do sistema oficial de classificação de meios de hospedagem**, 2011. Disponível em:

<<http://www.classificacao.turismo.gov.br/MTUR-classificacao/mtur-site/>>. Acesso em 11 jan. 2016.

BRASIL. Constituição, 1988: **Constituição da República Federativa do Brasil**, 1988. Disponível em:

<https://www.senado.gov.br/atividade/const/con1988/CON1988_05.10.1988/ind> Acesso em: 23 mar. 2017.

CAMARGO, L. O. L. **Educação para o lazer**. São Paulo: Editora Moderna, 1998.

CASTRO, M. S. **Modelo da atividade Recreação: módulo programação**. Rio de Janeiro: SESC, 2007.

CIRCUITO DAS AGUAS PAULISTA – Um destino apaixonante. Disponível em: <www.circuitodasaguaspaulista.com.br>. Acesso em 27 de set. 2017

DIAS, V. K. **Análise da usabilidade e atratividade de sites das empresas de atividades de aventura para a promoção da inclusão de idosos**. 2016 143f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2016.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e Cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DUMAZEDIER, J. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo, SESC, 1980.

FERREIRA, R.; CHRISPINO, Á.; BOCK, B. A Responsabilidade envolvida no uso da tecnologia cotidiana. **TED: Tecné, Episteme y Didaxis**, Bogotá, v 1, n.38 p. 7-9, 2017.

GUEDES, N. P. **A influência da tecnologia para o sedentarismo de estudantes no Ensino Fundamental**. Trabalho de conclusão de curso Graduação em Educação Física, Centro Universitário de Brasília, Faculdade de Ciências a Educação e Saúde, Brasília, 2015

GUERRA, R. **Até que ponto a tecnologia faz mal na infância?** Tecnomundo – estilo de vida, 2012. Disponível em <<https://www.tecnomundo.com.br/estilo-de-vida/32723-ate-que-ponto-a-tecnologia-faz-mal-na-infancia-.htm>> Acesso em: 23 mar. 2017.

GONÇALVES, A.; VILARTA, R. **Qualidade de vida e atividade física: explorando teoria e prática**. Barueri: Manole, 2004.

HUANG, H. C.; WONG, M. K.; YANG, Y. H.; CHIU, H. Y.; TENG, C. I. Impact of playing *exergames* on mood states: a randomized controlled trial. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**. New Rochelle, v. 20, n. 4, p. 246-250, 2017.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Empresa de pesquisa. Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <<http://www.mcti.gov.br/documents/10191/0/pnad-tic-2014.pdf/74864e5f-4ccd-41fa-BB96-b436d5a8a78a>>. Acesso em: 19 mai. 2017.

LIMA, V. C. O uso das tecnologias da informação e comunicação na educação infantil. **Revista Latino-Americana de Educação, Cultura e Saúde**, v. 1, n. 1, p. 27-33, 2017.

LOUGHLIN, A. J. **Recreodinámica del adolescente: motivación y tempo libre**. Buenos Aires: Livrería del Colegio, 1971.

MARCELLINO, N. C. Lazer e educação 12 ed. Campinas: Papirus, 2004

MARCELLINO, N. C.; CAPI, A. H. C. Clubes social-recreativos de Araraquara e o Lazer: A visão dos profissionais, diretores e associados. **Licere**, Belo Horizonte, v.12, n.1, p.1-35, 2009.

MARCELLINO, N. C. (Org.) **Lazer: formação e atuação profissional**. Campinas: Papirus, 1995.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e Humanização**, 4. ed. Campinas: Papirus, 2002

MARKER, A. M.; STAIANO, A. E. Better together: outcomes of cooperation versus competition in social exergaming. **Games for health journal**, New Rochelle, v. 4, n. 1, p. 25-30, 2015.

MEYER, M. 2014. **Como foi inventada a Internet**. 2016. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/13707-como-surgiu-a-Internet>. Acesso em: 31 jun. 2017.

PINA, L.W.; RIBEIRO, O. C. F. **Lazer e recreação na hotelaria**. São Paulo: Ed. SENAC, 2007

QUEIROGA, A. A.; BRASILEIRO, M. D S. Animação Turística na Hotelaria de João Pessoa-PB: Uma análise da demanda. **Revista Iberoamericana de Turismo**, Penedo, v.1, n.1, p.83-94, 2001.

RAMOS, P. E. G. T. **Literatura eletrônica infantil: da virtualização à atualização no ciberespacinho**: 2015, 130 f. Dissertação (Mestrado em Cognição e linguagem Instituição de Ensino): Universidade Estadual do Norte Fluminense, Campos dos Goytacazes, 2015.

REQUIXA, R. **Sugestões de diretrizes para uma política nacional de lazer.** São Paulo: SESC/SP, 1980.

RICHARDSON, J. R. **Pesquisa social:** métodos e técnicas. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

SALGADO, K. R. **Os exergames como ferramenta metodológica no ensino do atletismo na educação física escolar.** 2016 156 f. dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2016.

SCHIAVON, M. K. **Diversão e prazer declarados por crianças que jogam wii®:** entre o real e o virtual.' 2014 88 f. dissertação (Mestrado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Rio Claro, 2014.

SCHWARTZ, G. M. Jogos virtuais e educação física: diversificações nas aulas com a inserção dos *webgames* adaptados. In: CONGRESSO CIÊNCIAS DO DESPORTO DOS PAÍSES DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2012, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 2012a. v. 1.1 CD-ROM.

SCHWARTZ, G. M. New physical activities motivational strategies in leisure ambit. In World Leisure Congress, 12., 2012, Rimini. **Book of Abstracts...**Rimini World Leisure Organization, 2012b. v. 1. p. 101.1 CD-ROM

SCHWARTZ, G. M. Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os *webgames* adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v.16, n. 3, p. 1-26, set 2013.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v.6, n.2, p. 23-31, 2003.

SCHWARTZ, G.M.; TAVARES, G. H. **Webgames com o corpo.** 1ª ed. São Paulo: Phorte, 2015.

SHEEHAN, D.; KATZ, L. Using interactive fitness and *Exergames* to develop physical literacy. **Physical & Health Education Journal**, Thousand Oaks, v. 76, n. 1, p. 12–19, 2010.

STANMORE, E.; STUBBS, B.; VANCAMPFORT, D.; DE BRUIN, E. D.; FIRTH, J. The effect of active video *games* on cognitive functioning in clinical and non-clinical populations: a meta-analysis of randomized controlled trials. **Neuroscience & Biobehavioral Reviews**, Amsterdam, v. 78, n. 1, p. 34–43, 2017.

TEODORO, A. P. E. G.; SCHWARTZ, G. M. . **Oficina de vivências dentro dos interesses culturais de lazer - virtuais.** In: Paulo Henrique Azevêdo; Antonio Carlos Bramante. (Org.). *Gestão estratégica das experiências de lazer.* 1ed.Curitiba-PR: Appris, 2017, v. 1, p. 311-317.