



## **O IMPACTO DA TECNOLOGIA NAS CAPACIDADES MOTORAS E A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS PREDOMINANTES**

Autores: Elida Figueiredo Vicente, Nathalia Mariano, Patrícia T. C. Melles e Sophia Martins da Silva.

Área do conhecimento: Atividades Lúdicas (Projeto de Extensão)

Curso: Educação Física - UNIPINHAL

e-mail do autor correspondente: [sophiamartins264@gmail.com](mailto:sophiamartins264@gmail.com)

### **RESUMO**

Este projeto é dedicado ao aprimoramento de habilidades físicas essenciais, como mobilidade, equilíbrio, agilidade, coordenação e ritmo, que têm se tornado cada vez mais importantes na sociedade contemporânea, especialmente devido à crescente influência da tecnologia em nossas rotinas. Estamos trabalhando com um grupo de jovens na faixa etária de 12 a 17 anos, que já possuem um contato significativo com a dança. Através dessas atividades, buscamos não apenas desenvolver essas capacidades motoras, mas também o desenvolvimento, promovendo uma mudança na percepção que os jovens têm sobre elas. O objetivo é evidenciar como as atividades lúdicas, que são integradas ao contexto tecnológico atual, podem contribuir para o bem-estar, e o desenvolvimento integral dos participantes. A dança, por sua natureza criativa e expressiva, serve como um veículo para reforçar a importância do movimento e da atividade física, ajudando os jovens a reconhecerem o valor dessas habilidades em suas vidas diárias, ao mesmo tempo em que promovemos um ambiente de aprendizado colaborativo e divertido. Acreditamos que essa abordagem não só fortalece as habilidades físicas, mas também encoraja uma visão mais positiva e ativa em relação à saúde e ao bem-estar.

**Palavras-chave:** desenvolvimento; dança; bem-estar; tecnologia, atividades lúdicas; percepção