

Grupo de Trabalho Temático (GTT) de Aspectos socioculturais, históricos e filosóficos
da Educação Física - Comunicação Oral

**MAPEAMENTO DOS APLICATIVOS SOBRE EXERCÍCIO FÍSICO:
INCURSÕES INICIAIS ACERCA DOS USOS E CONSUMOS DESSES
DISPOSITIVOS**

Leonardo Oliveira da Silva¹

Murilo Nazario

A fim de compreender os impactos das tecnologias no cotidiano do sujeito ordinário, esta pesquisa analisa, categoriza e quantifica o número de aplicativos nas plataformas, plataformas Play Store e IOS dos smartphones direcionados ao exercício físico. Uma vez que o cyberespaço tem assumido um lugar de destaque na sociedade atual, haja visto as diferentes possibilidades de interação que são produzidas entre sujeito e máquina, conexão que tem causado uma transformação na maneira como os indivíduos se comunicam, produzindo um ambiente de interação onde as pessoas estão conectadas por meio de algoritmos e códigos de programação que produzem avatares e perfis, que aparentemente substituem a necessidade de uma presença físico-corpórea no espaço. Também é possível perceber o cyberespaço como uma sintaxe espacial, ou seja, real e virtual se confundem como uma mesma estrutura, produzindo novos modos de pensar, de subjetividades, de relações que podem ser usados e consumidos por meio de diferente plataformas, hardwares e softwares, além de outros arquétipos tecnológicos. Um dos arquétipos mais utilizados, atualmente, são os smartphones que por meio de aplicativos proporcionam essa nova maneira de comunicação e interação. Dessa forma neste estudo de natureza quanti-qualitativo foram mapeados 189 aplicativos na plataforma Play Store e 174 aplicativos na plataforma IOS, no período de 06 / 11 / 2017 a 19 / 11 / 2017. A partir da análise estrutural das especificidades de suas interfaces foi possível organizá-los em 10 categorias, sendo elas “exercícios para alongamentos”, que

¹ Contatos dos autores: leoolis94@gmail.com; murilo_nazario@hotmail.com.

são aplicativos específicos para prática do alongamento - “exercícios de acompanhamento diário”, aplicativos em que se utiliza a ferramenta para rever treinos, ficha de academia, monitoramento de distância percorrida de bicicleta, correndo e caminhando, na perspectiva de acompanhamento de um personal com o aluno; “exercícios para o público infantil”, destinados ao público infantil, com exercícios específicos e tutoriais de brincadeiras diversas - “exercícios de desafios”, que desafiam as pessoas a perder peso e se condicionar em apenas alguns dias, ou seja, estabelece metas a serem atingidas pelo consumidor em um determinado período - “exercício para uso doméstico”, que recomendam ao usuário uma quantidade de exercícios para se praticar em casa, utilizando o que se tem no lar para auxiliar na prática - “exercícios variados”, que oferecem uma quantidade variada de exercícios sem enfatizar em apenas uma parte a ser condicionada, também oferecem informações sobre cada exercício e dicas de condicionamento físico - “exercícios localizados”, oportunizam uma quantidade variada de exercício para locais específicos do corpo, visando a melhoria por exemplo dos glúteos, braços, abdômen, pernas, etc.- “exercícios para deficientes físicos”, destinados ao deficiente físico com exercícios a serem praticados levando em conta as limitações da pessoa - “exercícios para o público feminino”, cujo público alvo são as mulheres, com exercícios que aparentemente permeiam o imaginário feminino, como aumento de glúteos e membros inferiores - “exercícios por tempo”, que são aplicativos que o usuário deve apenas fazer uma quantidade de exercícios em um período de minutos, este deve ser aplicado diariamente. Desse modo, a análise estrutural desses aplicativos bem como as narrativas deixadas pelos usuários em suas interfaces, possibilitam compreender os usos e consumos que esse arquétipo tecnológico tem produzido no cotidiano das pessoas, no que tange a prática do exercício físico. Com isso, é necessário ampliar as pesquisas e discussões sobre a presença desses aplicativos e os consumos produzidos pelas pessoas em seus cotidianos.