

## ARTIGO ORIGINAL

VIANA, Valderi Nascimento <sup>[1]</sup>, FECURY, Amanda Alves <sup>[2]</sup>, OLIVEIRA, Euzébio de <sup>[3]</sup>, DENDASCK, Carla Viana <sup>[4]</sup>, DIAS, Claudio Alberto Gellis de Mattos <sup>[5]</sup>

VIANA, Valderi Nascimento. Et al. Manual De Praticas Em Educação Física Na Educação Profissional E Tecnológica Utilizando O Aplicativo Gratuito Efe - Eptfis. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 04, Vol. 05, pp. 65-76. Abril. ISSN: 2448-0959, [Link de acesso: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao-fisica/manual-de-praticas](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao-fisica/manual-de-praticas)

## Contents

- RESUMO
- INTRODUÇÃO
- OBJETIVO
- MATERIAIS E MÉTODOS
- O APLICATIVO E SEU CONTEÚDO
- O APLICATIVO
- O CONTEÚDO
- CONCLUSÕES
- REFERÊNCIAS

## RESUMO

O aplicativo, EFE-EduFisEPT, age como suporte para as atividades escolares de educação física, utilizando a pedagogia histórico-critica ocorre o confronto dos saberes científicos do professor com os saberes empíricos dos alunos, ocasionando o desenvolvimento de uma nova visão e atuação em sociedade. O objetivo deste manual é orientar o docente de Educação física acerca do conteúdo e práticas para aulas de educação física em EPT e quanto a funcionalidade do aplicativo gratuito EFE - EPTFis. Com sua interface simples, o uso do aplicativo se torna fácil e com funcionalidades intuitivas. Este produto educacional existe como suporte para que o professor desenvolva uma educação física mais crítica, que

entenda o aluno além do ser biológico, ou seja, um ser social, político, cultural e histórico. Em que cada aula, o aluno poderá compreender que o conteúdo apresentado está ligando a várias dimensões da realidade, contribuindo para uma visão de sociedade baseada em valores e atitudes para o objetivo comum: conhecimento para gerar menos exclusões e discriminações.

Palavras-chave: Educação Física, Prática, EPT, Formação

## INTRODUÇÃO

O aplicativo, EFE-EduFisEPT, foi pensado como suporte para as atividades escolares de educação física, visando trabalhar esse componente curricular em sua totalidade, proporcionando assim uma formação humana, integral e omnilateral aos alunos do ensino médio da educação profissional e tecnológica (EPT) (VIANA e DIAS, 2020).

Dessa forma, utilizando a pedagogia histórico-critica ocorre o confronto dos saberes científicos do professor com os saberes empíricos dos alunos, ocasionando o desenvolvimento de uma nova visão e atuação em sociedade (SILVA, 2017; ANDRADE et al., 2020).

Além, de suporte pedagógico, o aplicativo serve como um meio de divulgação do conhecimento científico, pois todas as aulas estão baseadas nessa forma de conhecimento. Por ser um aplicativo, há uma maior facilidade de acesso de qualquer parte do mundo (via aparelhos de telefonia celular, *tablets*, computadores e afins), tornando esse conteúdo acessível, aproximando o usuário da comunidade científica, atualizando seus saberes. Instiga o usuário a ser um conhecedor e ter um maior interesse para realizar um trabalho pedagógico diferenciado (SANTOS et al., 2018).

## OBJETIVO

Orientar o docente de Educação física acerca do conteúdo e práticas para aulas de educação física em EPT e quanto a funcionalidade do aplicativo gratuito EFE - EPTFis

## MATERIAIS E MÉTODOS

O aplicativo aqui descrito pode ser baixado gratuitamente em <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifap.efe> (*Play Store*), exclusivamente para Android. O conteúdo total pode ser acessado gratuitamente no endereço <https://www.edufisept.com.br/> .

## O APLICATIVO E SEU CONTEÚDO

### O APLICATIVO

O aplicativo foi pensado, assim como o site, para dar ao profissional que trabalha (ou não) com Educação Profissional e Tecnológica (EPT) uma ferramenta teórico prática a fim de contribuir com a formação humana, integral e omnilateral de discentes (VIANA et al., 2020).

O passo-a-passo que se segue procura facilitar o trabalho de profissionais que tem menor afinidade com este tipo de tecnologia.

Figura 1 Mostra a interface de entrada do aplicativo. Para visualização do menu deve-se deslizar a tela da esquerda para a direita.



Figura 2 Mostra o que acontece quando clicamos em “Práticas pedagógicas” no menu. Abre-se uma outra tela onde é possível selecionar o tipo de prática.



Figura 3 Mostra que, clicando em cada item, existem botões para acessar a teoria que o compõe e a prática em si, a serem conduzidas com os discentes.



Figura 4 Mostra que, ao clicar em “Teoria”, é disponibilizada uma aba com a teoria fundamentada e, também, vídeo documentários para melhor compreensão da parte prática.

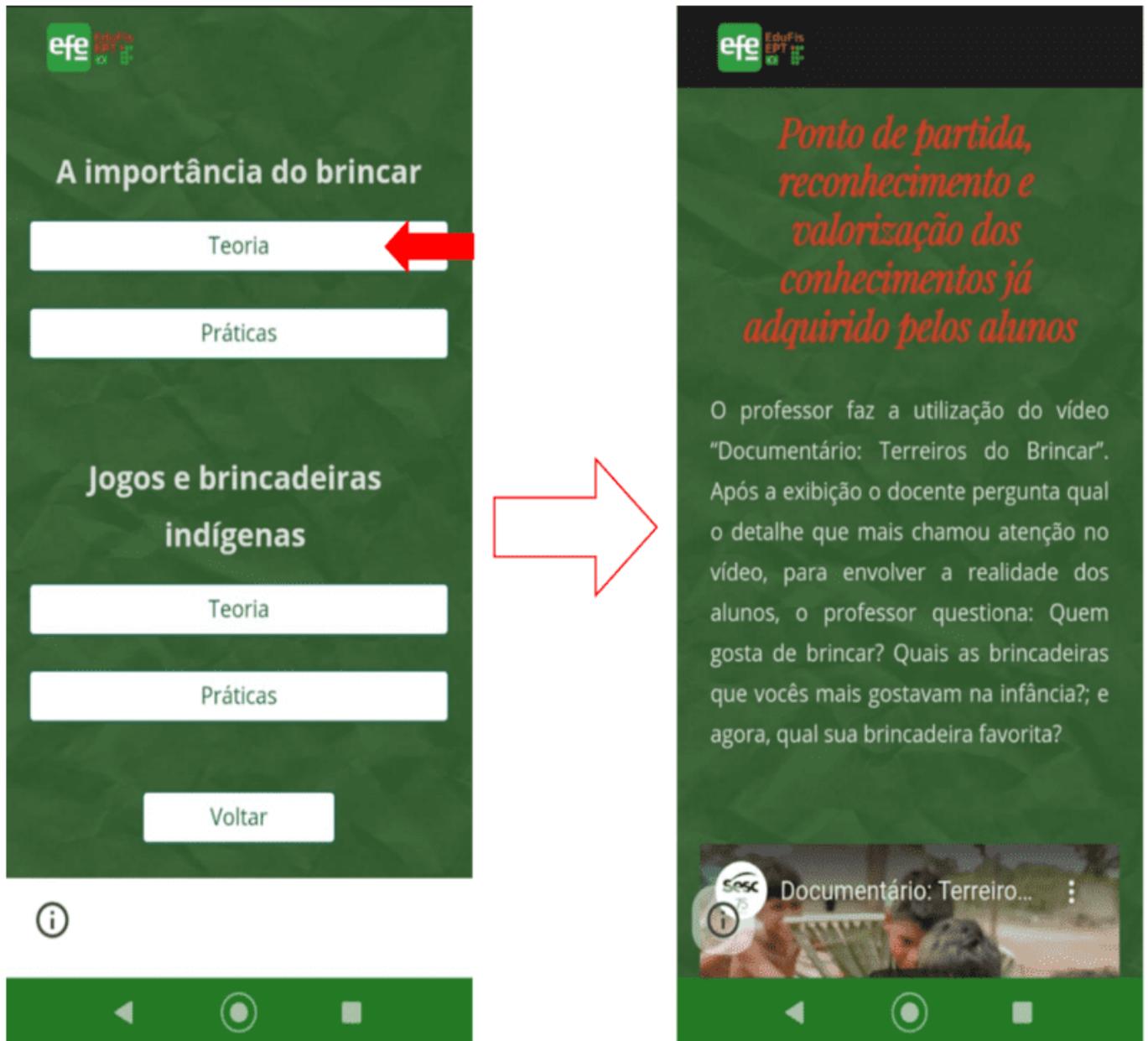


Figura 5 Mostra que, ao clicar em “Prática”, abre-se uma nova tela onde várias práticas possíveis são apresentadas.

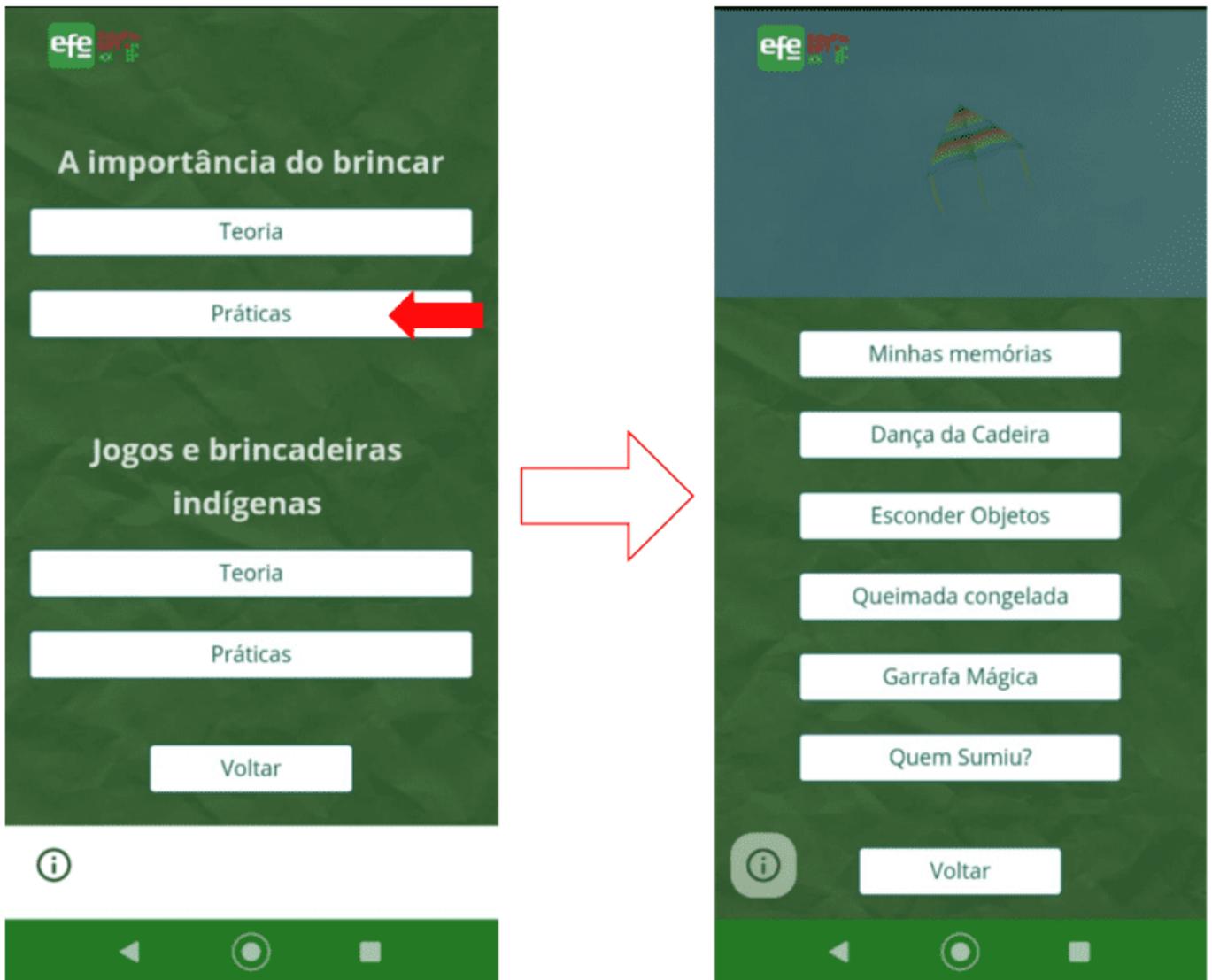


Figura 6 Mostra que, ao clicar em, por exemplo, “Queimada Congelada”, abre-se uma nova tela onde, para cada prática existe um item que mostra os recursos necessários a ela, a descrição detalhada e uma dica útil. Este formato se repete em todas as demais práticas do aplicativo.

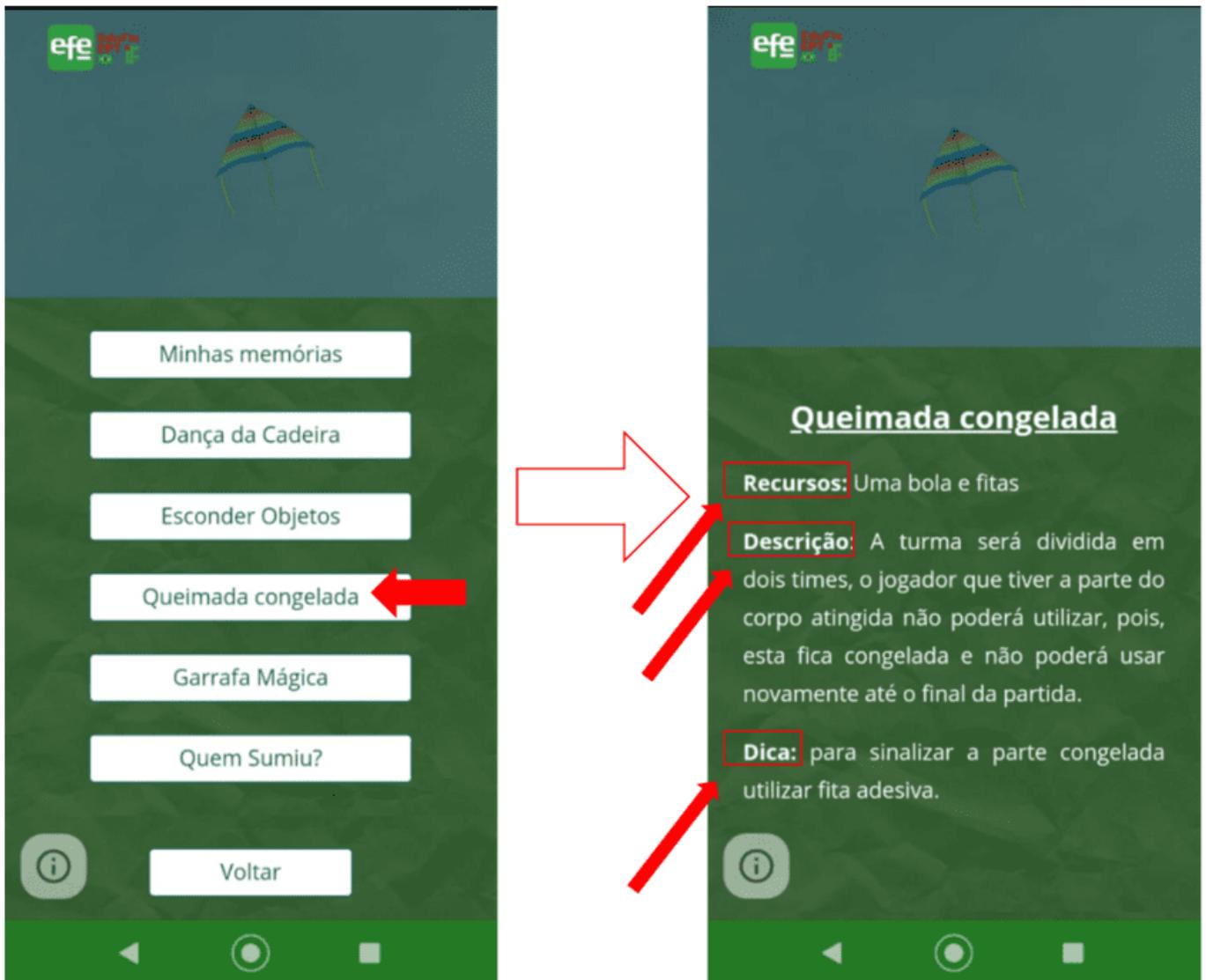


Figura 7 De volta ao menu inicial, clicando em “Feedback”, abre-se uma tela onde o usuário pode participar de uma coleta de dados, importante para continuação da pesquisa do autor do aplicativo, nesta área de conhecimento.

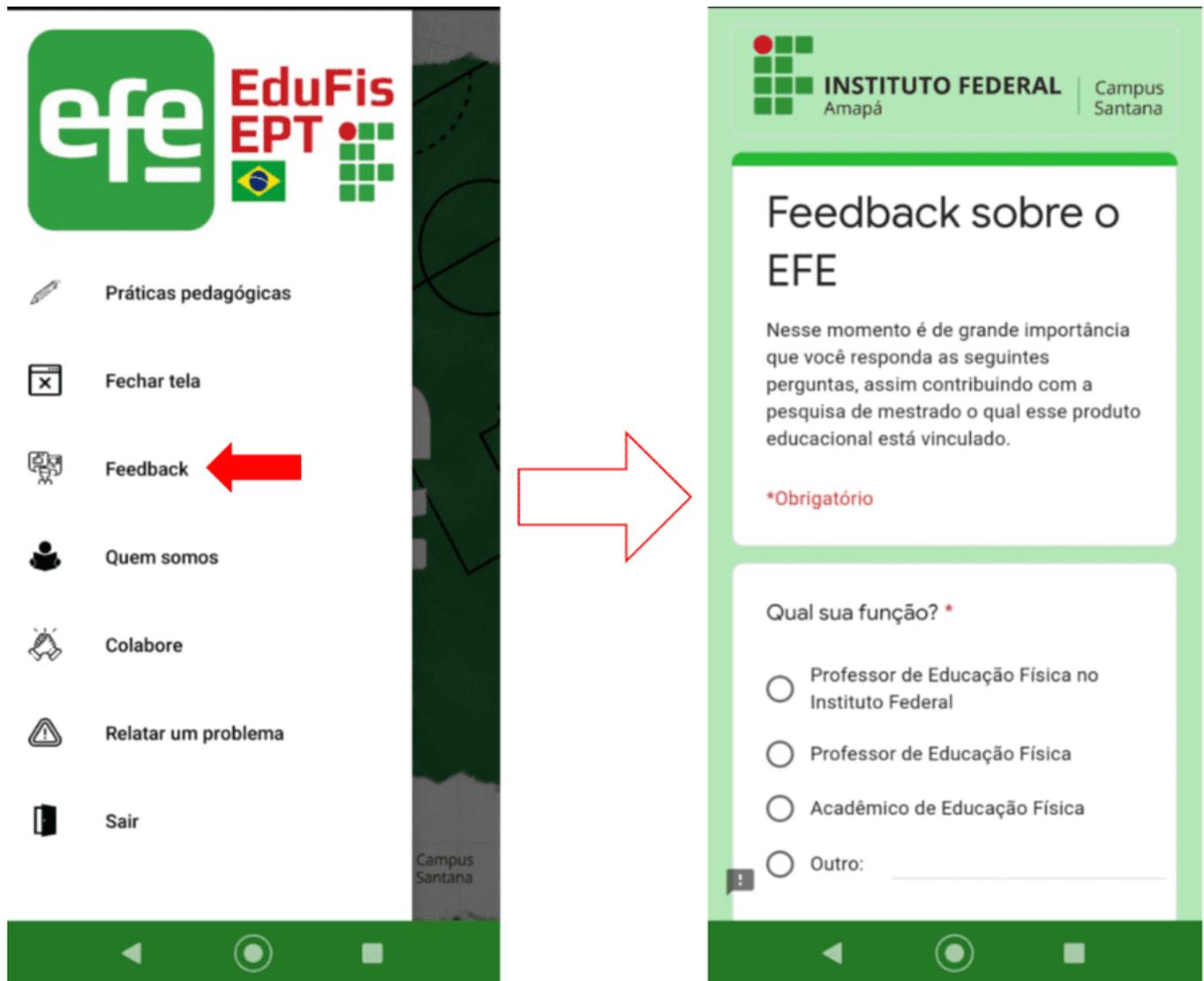


Figura 8 Ao pressionar o botão “Quem Somos”, ainda no menu principal, o usuário terá acesso a informações dos autores do aplicativo, bem como a seus currículos na Plataforma Lattes.



Figura 9 No menu, ao clicar em “Colabore”, o usuário pode colaborar na melhoria do conhecimento dentro deste APP e no site, enviando em formato PDF ou DOC, com sua prática pedagógica própria e com avaliações direcionadas pelo aplicativo. Leva-se em conta que não se constrói conhecimento de modo solitário.



Figura 10 No menu ainda é possível clicar para “Relatar um problema” no aplicativo, clicar para “Fechar Janela” ou ainda clicar para “Sair”.

## O CONTEÚDO

Com acesso fácil e rápido pelo aplicativo para Android ou através do site, o conteúdo tem a ambição de mostrar a parte teórica da formação humana, integral e omnilateral de toda atividade prática disponibilizada.

Para isso contou com arcabouço teórico pesquisado pelo autor durante sua pós-graduação *Stricto sensu*, assim como a prática também derivou de pesquisa, muita realizada em nível regional.

Figura 11 Mostra parte da teoria dentro do item “Jogos e brincadeiras”.

Jogos e brincadeiras¶

Teoria¶

Ponto de partida, reconhecimento e valorização dos conhecimentos já adquirido pelos alunos¶

¶

O professor faz a utilização do vídeo “Documentário: Terreiros do Brincar” (<https://www.youtube.com/watch?v=29vJW7XQUws> .). Após a exibição o docente pergunta qual o detalhe que mais chamou atenção no vídeo, para envolver a realidade dos alunos, o professor questiona: Quem gosta de brincar? Quais as brincadeiras que vocês mais gostavam na infância?; e agora, qual sua brincadeira favorita?<sup>30</sup>¶

Como pratica social, questões que podem ser resolvidas/debatidas com o auxílio deste conteúdo, sugestões das dimensões teórico-práticas:¶

- **Conceitual:** O que são brincadeiras?¶
- **Cultural:** O brincar é só coisa de criança?¶

-**Psicológica/Histórica:** Qual a importância do brincar?¶

-**Social:** Por que na vida adulta somos obrigados a esquecer as brincadeiras?¶

¶

#### Encaminhamento metodológico para a explicação do conteúdo¶

Exibição integral ou parcial do documentário “Tarja Branca”. Disponível em [https://www.videocamp.com/pt/campaigns/quarentena-believe-tarjabranca/player?special\\_id=84100](https://www.videocamp.com/pt/campaigns/quarentena-believe-tarjabranca/player?special_id=84100).¶

O professor vai fazer uma reflexão sobre o documentário e abordar assuntos como: brincadeira e a vida adulta; como o mercado de trabalho subtrai das pessoas os momentos lúdicos e a importância dessa prática para a saúde, fazendo sempre uma ligação com o vídeo exibido.¶

#### Formação, atitudes e valores¶

Ao final, o aluno tenha a atitude de perceber que mesmo deixando a infância nunca parou de brincar, apenas mudou o modo e formas. Durante essa prática trabalha com o aluno a cooperação, união, senso crítico e criatividade.¶

Figura 12 Mostra algumas das práticas pesquisadas e descritas dentro do item “Jogos e brincadeiras”, sempre subdivididas em “Recursos” (necessários para montar a prática), “Descrição” (método ou regra a seguir para que a prática funcione) e “Dica” (sempre uma outra visão sobre a prática).

### **Minhas memórias**



Recursos: folha de A4, canetas

Descrição: Em sala, solicitar dos alunos que em uma folha de A4 faça um resgate de suas memórias as mais antigas, clara e alegre, momentos de brincadeiras de sua infância. Pode ser um brinquedo, um momento específico como: uma viagem, uma festa, férias. E com isso, construir a partir dessas lembranças como elas se conectam com sua vida atual.

Dicas: Caso o aluno tenha algum registro, no grupo de WhatsApp os alunos podem mandar a foto junto com um áudio (Possível ensino remoto), para isso, o professor precisa marcar um dia específico. Ou pode ser feito em sala de aula, o qual cada um leva seu registro e comenta.

### **Dança da Cadeira**

Recursos: Cadeiras, caixa de som

Descrição: Será formado uma roda com as cadeiras e os alunos ficarão a sua volta, contendo uma cadeira a menos que o número de participantes. Ao som da música os alunos vão andar ao redor da roda (dançando no ritmo da música). Quando a música pausar cada integrante ocupa uma cadeira, sempre sobrando um sem, ficando fora da dança. A cada nova rodada fica sempre com uma cadeira a menos até sobrar apenas uma e dois alunos, que tentaram ocupá-la, tornando-se assim, o vencedor.

Dica: O professor pode diversificar como os alunos andam ao redor da roda, dando instruções como: Mais rápido; mais lento; andar de costas; mão na cabeça; indo de acordo com a criatividade do professor.

### **Quem Sumiu?¶**

Recursos: Tecido, sala de aula¶

Descrição: Em sala de aula ou na quadra um aluno será escolhido, antes de ter os olhos vendados, vai olhar para a turma, logo depois ficar de costas e será vendado, enquanto isso um aluno selecionado sai do local, o aluno com os olhos cobertos vira de frente para turma e tira a venda, com isso, terá que adivinhar quem sumiu do local. O que estava fora retorna e ocupa o lugar de quem deveria descobrir o integrante que estava faltando.¶

Dica: O professor pode autorizar até 3 características do aluno que sumiu, tal dúvida sendo respondida pelos alunos da turma.¶

### **Esconder Objetos,¶**

Recursos: 20 Bolinhas de plástico,¶

Descrição: A turma será dividida em 2 times. Uma equipe sai da sala e pela quadra ou por determinado espaço dentro da escola tem que esconder os objetos (dentro de uns 3 minutos). O time que ficou na sala aguardando quando autorizado pelo professor sai para procurar os objetos, por um tempo limitado. Cada objeto encontrado é marcado uma pontuação para o time, essa pontuação pode ser definida pelas cores das bolinhas.¶

## CONCLUSÕES

Com sua interface simples, o uso do aplicativo se torna fácil e com funcionalidades intuitivas. Este produto educacional existe como suporte para que o professor desenvolva uma educação física mais crítica, que entenda o aluno além do ser biológico, ou seja, um ser social, político, cultural e histórico. Em que cada aula, o aluno poderá compreender que o conteúdo apresentado está ligando a várias dimensões da realidade, contribuindo para uma visão de sociedade baseada em valores e atitudes para o objetivo comum: conhecimento para gerar menos exclusões e discriminações.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, L C; ANDRADE, J.S.D; ALMEIDA S.M. Pedagogia histórico-crítica e Educação Física: o ensino das práticas corporais de aventura nos anos iniciais. Motrivivência, v. 32, n. 63, p. 01-15, 2020.

SANTOS, L. S; PORTO, C. D.; OLIVEIRA, K. E. J. Whatsapp e ciência-a conectividade científica por meio da divulgação. C&D-Revista Eletrônica da FAINOR, v. 11, n. 2, p. 271-289, 2018.

SILVA, M. B. Contribuições Da Educação Física Escolar Para A Formação Omnilateral Do Ser Social: Uma Reflexão À Luz Da Psicologia Histórico-Cultural E Da Pedagogia Histórico-Crítica. Germinal: Marxismo e Educação em Debate, v. 9, n. 2, p. 249, 2017.

VIANA, V. N. et al. Quadras de esportes em condições de uso adequado no Brasil: influência no ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física (2015). Research, Society and Development, v. 9, p. e239985704-14, 2020.

VIANA, V. N.; DIAS, C. A. G. M. Educação Física e EPT. São Paulo SP: Centro de Pesquisa, 2020. 45 p. Disponível em: <  
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/livros/educacao/educacao-fisica-e-ept> >.

DOI: 10.32749/l/educacao/educacao-fisica-e-ept ISBN: 978-65-86069-90-7

[1] Educador Físico, Especialista em Fisiologia do Exercício e Nutrição Esportiva (FAMA), Discente do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT IFAP).

[2] Biomédica, Doutora em Doenças Tóxicas, Professora e pesquisadora do Curso de Medicina do Campus Macapá, Universidade Federal do Amapá (UNIFAP).

[3] Biólogo, Doutor em Doenças Tóxicas, Professor e pesquisador do Curso de Educação Física da, Universidade Federal do Pará (UFPA).

[4] Teóloga, Doutora em Psicanálise Clínica. Atua há 15 anos com Metodologia Científica (Método de Pesquisa) na Orientação de Produção Científica de Mestrandos e Doutorandos. Especialista em Pesquisas de Mercado e Pesquisas voltadas a área da Saúde.

[5] Biólogo, Doutor em Teoria e Pesquisa do Comportamento, Professor e pesquisador do Curso de Licenciatura em Química do Instituto de Ensino Básico, Técnico e Tecnológico do Amapá (IFAP) e do Programa de Pós Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT IFAP).

## Manual De Praticas Em Educação Física Na Educação Profissional E Tecnológica Utilizando O Aplicativo Gratuito Efe - Eptfis

Enviado: Abril, 2021.

Aprovado: Abril, 2021.