ORIGINALER ARTIKEL

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

VIANA, Valderi Nascimento. Et al. Handbuch der Praktiken im Sportunterricht im beruflichen und technologischen Unterricht mit der kostenlosen Anwendung Efe - Eptfis. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Jahrgang 06, Ed. 04, Vol. 05, S. 65-76. April 2021. ISSN: 2448-0959, Zugangslink: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/bildung-physik-de/handbuch-der-praktiken>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/bildung-physik-de/handbuch-der-praktiken

Contents

- ZUSAMMENFASSUNG
- EINLEITUNG
- ZIEL
- MATERIALIEN UND METHODEN
- DIE ANWENDUNG UND IHR INHALT
- DIE ANWENDUNG
- DER INHALT
- SCHLUSSFOLGERUNGEN
- VERWEISE

ZUSAMMENFASSUNG

Die Anwendung, EFE-EduFisEPT, dient als Unterstützung für Sportunterricht Schulaktivitäten, mit historisch-kritischer Pädagogik geschieht die Konfrontation der wissenschaftlichen Kenntnisse des Lehrers mit den empirischen Kenntnissen der Schüler, die Entwicklung einer neuen Vision und Aktion in der Gesellschaft. Der Zweck dieses Handbuchs ist es, den Sportlehrer über die Inhalte und Praktiken für Densport-Klassen in EPT und über die Funktionalität der kostenlosen Anwendung EFE - EPTFis zu führen. Mit seiner einfachen Benutzeroberfläche wird die Verwendung der Anwendung einfach und mit intuitiver

Funktionalität. Dieses pädagogische Produkt existiert als Unterstützung für den Lehrer, um eine kritischere Sporterziehung zu entwickeln, die den Schüler jenseits des biologischen Wesens versteht, d.h. eines sozialen, politischen, kulturellen und historischen Wesens. In dem jede Klasse verstehen kann, dass die präsentierten Inhalte mit verschiedenen Dimensionen der Realität verknüpft sind und zu einer gesellschaftsbasierten Vision beitragen, die auf Werten und Einstellungen zum gemeinsamen Ziel basiert: Wissen, um weniger Ausschlüsse und Diskriminierungen zu erzeugen.

Schlüsselwörter: Leibeserziehung, Praxis, EPT, Training

EINLEITUNG

Die Anwendung EFE-EduFisEPT wurde als Unterstützung für Schulaktivitäten im Sportunterricht betrachtet, die darauf abzielt, diese Lehrplankomponente in ihrer Gesamtheit zu bearbeiten und somit eine menschliche, integrale und omnilaterale Ausbildung für Gymnasiasten der beruflichen und technologischen Bildung (EPT) (VIANA e DIAS, 2020) zu ermöglichen.

So wird das wissenschaftliche Wissen des Lehrers mit Hilfe historisch-kritischer Pädagogik mit dem empirischen Wissen der Studierenden konfrontiert, was zur Entwicklung einer neuen Vision und eines neuen Handelns in der Gesellschaft führt (SILVA, 2017; ANDRADE et al., 2020).

Neben der pädagogischen Unterstützung dient die Anwendung als Mittel zur Verbreitung wissenschaftlicher Erkenntnisse, da alle Klassen auf dieser Form des Wissens basieren. Als Anwendung, gibt es eine größere Leichtigkeit des Zugangs von jedem Teil der Welt (über Handy-Geräte, *Tablets*, Computer und dergleichen), um diese Inhalte zugänglich zu machen, den Benutzer näher an die wissenschaftliche Gemeinschaft zu bringen, ihr Wissen zu aktualisieren. Es ermutigt den Benutzer, ein Kenner zu sein und ein größeres Interesse an einer differenzierten pädagogischen Arbeit zu haben (SANTOS et al., 2018).

ZIEL

Leitfaden für den Sportlehrer über die Inhalte und Praktiken für Densportunterricht in EPT und über die Funktionalität der kostenlosen Anwendung EFE - EPTFis

MATERIALIEN UND METHODEN

Die hier beschriebene App kann kostenlos <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifap.efe> (*Play Store*) exklusiv für Android heruntergeladen werden. Der vollständige Inhalt kann kostenlos im <https://www.edufisept.com.br/> abgerufen werden.

DIE ANWENDUNG UND IHR INHALT

DIE ANWENDUNG

Die Anwendung wurde ebenso wie die Website entwickelt, um dem Fachmann, der mit der beruflichen und technologischen Bildung (EPT) arbeitet (oder nicht), ein praktisches theoretisches Instrument zu geben, um zur menschlichen, integralen und omnilateralen Ausbildung von Studenten beizutragen (VIANA et al., 2020).

Der nachfolgende Schritt-für-Schritt-Schritt soll die Arbeit von Fachleuten erleichtern, die weniger Affinität zu dieser Art von Technologie haben.

Abbildung 1 zeigt die Anwendungseingabeschnittstelle. Um das Menü anzuzeigen, müssen Sie den Bildschirm von links nach rechts schieben.

Abbildung 2 zeigt, was passiert, wenn wir im Menü auf “Pädagogische Praktiken” klicken. Ein weiterer Bildschirm wird geöffnet, auf dem Sie den Übungstyp auswählen können.

Abbildung 3 zeigt, dass durch Anklicken jedes Elements Schaltflächen zum Zugriff auf die Theorie vorhanden sind, die es und die Praxis selbst zusammensetzt und mit den Schülern durchgeführt werden soll.

Abbildung 4 zeigt, dass durch Anklicken von "Theorie" eine Registerkarte mit der begründeten Theorie und auch Videodokumentationen zur Verfügung gestellt wird, um den praktischen Teil besser zu verstehen.

Abbildung 5 zeigt, dass durch Klicken auf “Praxis” ein neuer Bildschirm geöffnet wird, auf dem mehrere mögliche Vorgehensweisen vorgestellt werden.

Abbildung 6 zeigt, dass durch Klicken z. B. auf “Queimada Congelada”(Völkerball/bankball) ein neuer Bildschirm geöffnet wird, auf dem für jede Übung ein Element vorhanden ist, das die dafür benötigten Ressourcen, die detaillierte Beschreibung und einen nützlichen Tipp anzeigt. Dieses Format wiederholt sich in allen anderen Anwendungspraktiken.

Abbildung 7 Zurück zum Home-Menü, indem Sie auf "Feedback" klicken, öffnet einen Bildschirm, auf dem der Benutzer an einer Datensammlung teilnehmen kann, die für die Fortsetzung der Suche des Autors der Anwendung in diesem Bereich des Wissens wichtig ist.

Abbildung 8 Durch Drücken der Schaltfläche “Wer wir sind”, noch im Hauptmenü, hat der Benutzer Zugriff auf Informationen von den Autoren der Anwendung sowie ihre Lebensläufe auf der Lattes-Plattform.

Abbildung 9 Im Menü, indem er auf “Zusammenarbeit” klickt, kann der Benutzer bei der Verbesserung des Wissens innerhalb dieser APP und auf der Website zusammenarbeiten, indem er im PDF- oder DOC-Format, mit einer eigenen pädagogischen Praxis und mit Bewertungen, die von der Anwendung geleitet werden, sendet. Es wird berücksichtigt, dass Wissen nicht einsam aufgebaut ist.

Abbildung 10 Im Menü können Sie immer noch auf “Problem melden” in der Anwendung klicken, auf “Fenster schließen” oder sogar auf “Beenden” klicken.

DER INHALT

Mit einfachem und schnellem Zugriff über die Android-Anwendung oder über die Website hat der Inhalt den Ehrgeiz, den theoretischen Teil der menschlichen, integralen und omnilateralen Ausbildung aller verfügbaren praktischen Aktivitäten zu zeigen.

Dazu hatte es einen theoretischen Rahmen, der vom Autor während seines *stricto sensu* Graduiertenprogramms recherchiert wurde, sowie die Praxis, die auch aus der Forschung abgeleitet wurde, die viel auf regionaler Ebene durchgeführt wurde.

Abbildung 11 zeigt einen Teil der Theorie im Punkt "Spiele und Spiele".

- **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.

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.

Abbildung 12 zeigt einige der Praktiken, die unter dem Punkt “Spiele und Spiele” recherchiert und beschrieben werden, immer unterteilt in “Ressourcen” (notwendig, um die Praxis zusammenzustellen), “Beschreibung” (Methode oder Regel, damit die Praxis funktioniert) und “Tip” (immer eine andere Ansicht auf die Praxis).

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.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Mit seiner einfachen Benutzeroberfläche wird die Verwendung der Anwendung einfach und mit intuitiver Funktionalität. Dieses pädagogische Produkt existiert als Unterstützung für den Lehrer, um eine kritischere Sporterziehung zu entwickeln, die den Schüler jenseits des biologischen Wesens versteht, d.h. eines sozialen, politischen, kulturellen und historischen Wesens. In dem jede Klasse verstehen kann, dass die präsentierten Inhalte mit verschiedenen Dimensionen der Realität verknüpft sind und zu einer gesellschaftsbasierten Vision beitragen, die auf Werten und Einstellungen zum gemeinsamen Ziel basiert: Wissen, um weniger Ausschlüsse und Diskriminierungen zu erzeugen.

VERWEISE

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] Sportlehrer, Spezialist für Bewegungsphysiologie und Sporternährung (FAMA), Student des Graduiertenkollegs für berufliche und technologische Ausbildung (PROFEPT IFAP).

^[2] Biomedizin, PhD in Tropischen Krankheiten, Professor und Forscher des Medical Course of Macapa Campus, Federal University of Amapa (UNIFAP).

^[3] Biologe, PhD in Tropischen Krankheiten, Professor und Forscher des Physical Education Course, Federal University of Para (UFPA).

^[4] Theologe, PhD in Clinical Psychoanalysis. Er arbeitet seit 15 Jahren mit Scientific Methodology (Research Method) in der wissenschaftlichen Produktionsberatung von Master- und Doktoranden. Der Spezialist für Marktforschung und -forschung konzentrierte sich auf Gesundheit.

^[5] Biologe, PhD in Theorie- und Verhaltensforschung, Professor und Forscher des Chemie-Studiengangs des Instituts für Grund-, Technik- und Technologiepädagogik (IFAP) und des

Handbuch der Praktiken im Sportunterricht im beruflichen und
technologischen Unterricht mit der kostenlosen Anwendung Efe -
Eptfis

Graduate Program in Professional and Technological Education (PROFEPT IFAP).

Eingereicht: April 2021.

Genehmigt: April 2021.