ARTICOLO ORIGINALE

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. Manuale di pratiche in educazione fisica nell'educazione professionale e tecnologica utilizzando l'applicazione gratuita Efe - Eptfis. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Anno 06, Ed. 04, Vol. 05, pp. 65-76. Aprile 2021. ISSN: 2448-0959, Link di accesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educazione-fisica-it/manuale-di-pratiche>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educazione-fisica-it/manuale-di-pratiche

Contents

- RIEPILOGO
- INTRODUZIONE
- OBIETTIVO
- MATERIALI E METODI
- L'APPLICAZIONE E IL SUO CONTENUTO
- LA DOMANDA
- IL CONTENUTO
- CONCLUSIONI
- RIFERIMENTI

RIEPILOGO

L'applicazione, EFE-EduFisEPT, funge da supporto per le attività scolastiche di educazione fisica, utilizzando la pedagogia storico-critica avviene il confronto delle conoscenze scientifiche del docente con la conoscenza empirica degli studenti, causando lo sviluppo di una nuova visione e azione nella società. Lo scopo di questo manuale è quello di guidare l'insegnante di educazione fisica sui contenuti e le pratiche per le lezioni di educazione fisica in EPT e sulla funzionalità dell'applicazione gratuita EFE - EPTFis. Con la sua semplice interfaccia, l'uso dell'applicazione diventa facile e con funzionalità intuitive. Questo prodotto

educativo esiste come supporto per l'insegnante per sviluppare un'educazione fisica più critica, che comprenda lo studente oltre l'essere biologico, cioè un essere sociale, politico, culturale e storico. In cui ogni classe, lo studente può capire che il contenuto presentato si collega a varie dimensioni della realtà, contribuendo a una visione della società basata su valori e atteggiamenti verso l'obiettivo comune: la conoscenza per generare meno esclusioni e discriminazioni.

Parole chiave: Educazione fisica, Pratica, EPT, Formazione

INTRODUZIONE

L'applicazione, EFE-EduFisEPT, è stata pensata come supporto alle attività scolastiche di educazione fisica, con l'obiettivo di lavorare questa componente curricolare nella sua interezza, fornendo così una formazione umana, integrale e omnilaterale agli studenti delle scuole superiori di educazione professionale e tecnologica (EPT) (VIANA e DIAS, 2020).

Pertanto, utilizzando la pedagogia storico-critica, le conoscenze scientifiche del docente si confrontano con la conoscenza empirica degli studenti, causando lo sviluppo di una nuova visione e azione nella società (SILVA, 2017; ANDRADE et al., 2020).

Oltre al sostegno pedagogico, l'applicazione serve come mezzo per diffondere le conoscenze scientifiche, perché tutte le classi si basano su questa forma di conoscenza. Essendo un'applicazione, c'è una maggiore facilità di accesso da qualsiasi parte del mondo (tramite dispositivi di telefonia mobile, tablet, computer e simili), rendendo questo contenuto accessibile, avvicinando l'utente alla comunità scientifica, aggiornando le loro conoscenze. Incoraggia l'utente ad essere un intenditore e ad avere un maggiore interesse a svolgere un lavoro pedagogico differenziato (SANTOS et al., 2018).

OBIEITIVVO

Guida l'insegnante di educazione fisica sui contenuti e le pratiche per le lezioni di educazione fisica in EPT e sulla funzionalità dell'applicazione gratuita EFE - EPTFis

MATERIALI E METODI

L'app qui descritta può essere scaricata gratuitamente <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ifap.efe> (*Play Store*), esclusivamente per Android. Il contenuto completo è accessibile gratuitamente presso la <https://www.edufisept.com.br/>.

L'APPLICAZIONE E IL SUO CONTENUTO

LA DOMANDA

L'applicazione è stata progettata, così come il sito web, per dare al professionista che lavora (o meno) con l'Educazione Professionale e Tecnologica (EPT) uno strumento teorico pratico al fine di contribuire alla formazione umana, integrale e omnilaterale degli studenti (VIANA et al., 2020).

Il passo dopo passo che segue cerca di facilitare il lavoro di professionisti che hanno meno affinità con questo tipo di tecnologia.

Figura 1 Mostra l'interfaccia di input dell'applicazione. Per visualizzare il menu è necessario far scorrere lo schermo da sinistra a destra.

La figura 2 Mostra cosa succede quando facciamo clic su “Práticas pedagógicas” nel menu. Viene visualizzata un'altra schermata in cui è possibile selezionare il tipo di esercitazione.

La figura 3 Mostra che cliccando su ogni elemento, ci sono pulsanti per accedere alla teoria che lo compone e alla pratica stessa, da condurre con gli studenti.

La figura 4 mostra che cliccando su “Teoria”, viene resa disponibile una scheda con la teoria ragionata e anche documentari video per una migliore comprensione della parte pratica.

La figura 5 mostra che facendo clic su "Pratica", si apre una nuova schermata in cui vengono presentate diverse possibili pratiche.

La figura 6 mostra che facendo clic, ad esempio, su “Bruciato congelato”(palla prigioniera) , viene visualizzata una nuova schermata in cui per ogni esercitazione è disponibile un elemento che mostra le risorse necessarie, la descrizione dettagliata e un suggerimento utile. Questo formato si ripete in tutte le altre procedure dell'applicazione.

Figura 7 Torna al menu home, cliccando su “Feedback”, apre una schermata in cui l’utente può partecipare a una raccolta dati, importante per la continuazione della ricerca dell’autore dell’applicazione, in questo settore della conoscenza.

Figura 8 Premendo il pulsante “Chi siamo”, sempre nel menu principale, l’utente avrà accesso alle informazioni degli autori dell’applicazione, nonché ai loro curriculum sulla Piattaforma Lattes.

Figura 9 Nel menu, cliccando su “Collabora”, l’utente può collaborare per migliorare le conoscenze all’interno di questa APP e sul sito web, inviando in formato PDF o DOC, con una propria pratica pedagogica e con valutazioni dirette dall’applicazione. Si tiene conto del fatto che la conoscenza non è costruita in modo solitario.

Figura 10 Nel menu è comunque possibile fare clic su “Segnala un problema” nell’applicazione, fare clic su “Chiudi finestra” o persino su “Esci”.

IL CONTENUTO

Con un accesso facile e veloce attraverso l'applicazione Android o attraverso il sito web, il contenuto ha l'ambizione di mostrare la parte teorica della formazione umana, integrale e omnilaterale di tutte le attività pratiche disponibili.

Per questo, aveva un quadro teorico ricercato dall'autore durante il suo programma di laurea *stricto sensu*, così come la pratica derivata anche dalla ricerca, molto svolta a livello regionale.

Figura 11 Mostra parte della teoria all'interno della voce "Giochi e giochi".

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=29yJW7XQUws>). 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?⁹⁰¶

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.

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 alcune delle pratiche ricercate e descritte all'interno della voce “Giochi e giochi”, sempre suddivise in “Risorse” (necessarie per assemblare la pratica), “Descrizione” (metodo o regola da seguire affinché la pratica funzioni) e “Suggerimento” (sempre un'altra visione della pratica).

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.

CONCLUSIONI

Con la sua semplice interfaccia, l'uso dell'applicazione diventa facile e con funzionalità intuitive. Questo prodotto educativo esiste come supporto per l'insegnante per sviluppare un'educazione fisica più critica, che comprenda lo studente oltre l'essere biologico, cioè un essere sociale, politico, culturale e storico. In cui ogni classe, lo studente può capire che il contenuto presentato si collega a varie dimensioni della realtà, contribuendo a una visione della società basata su valori e atteggiamenti verso l'obiettivo comune: la conoscenza per generare meno esclusioni e discriminazioni.

RIFERIMENTI

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] Educatore Fisico, Specialista in Fisiologia dell'Esercizio e Nutrizione Sportiva (FAMA),
Studente del Corso di Laurea in Educazione Professionale e Tecnologica (PROFEPT IFAP).

^[2] Biomedicale, Dottorato di Ricerca in Malattie Tropiche, Professore e ricercatore del Corso di
Medicina del Campus Macapá, Università Federale di Amapá (UNIFAP).

^[3] Biologo, Dottore di Ricerca in Malattie Tropiche, Professore e ricercatore del Corso di
Educazione Fisica, Università Federale di Pará (UFPA).

^[4] Teologo, Dottorato di Ricerca in Psicoanalisi Clinica. Lavora da 15 anni con metodologia
scientifica (metodo di ricerca) nella guida alla produzione scientifica di studenti di master e
dottorato. Specialista in Ricerche di Mercato e Ricerca focalizzato sulla salute.

^[5] Biologo, Dottore di Ricerca in Teoria e Comportamento, Professore e ricercatore del Corso
di Laurea in Chimica dell'Istituto di Educazione Di Base, Tecnica e Tecnologica di Amapá
(IFAP) e del Corso di Laurea in Formazione Professionale e Tecnologica (PROFEPT IFAP).

Inviato: Aprile 2021.

Approvato: Aprile 2021.