

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA, FISIOTERAPIA E DANÇA

Felipe de Oliveira Gonçalves

**PROPOSIÇÃO DE CONTEÚDOS EM APLICATIVO MÓVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Porto Alegre

2017

Felipe de Oliveira Gonçalves

**PROPOSIÇÃO DE CONTEÚDOS EM APLICATIVO MÓVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Trabalho de Conclusão de Curso II
submetido ao curso de Educação Física
da Universidade Federal do Rio Grande
do Sul como requisito parcial para a
obtenção do título de Licenciado em
Educação Física.

Orientadora: Prof. Dra. Anelise Reis Gaya

Porto Alegre

2017

Felipe de Oliveira Gonçalves

**PROPOSIÇÃO DE CONTEÚDOS EM APLICATIVO MÓVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Conceito final:

Aprovado em ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Lisiane Torres - UFRGS

Orientadora – Prof. Dra. Anelise Reis Gaya - UFRGS

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus por ter me ajudado a chegar até aqui e por nunca ter me desamparado. Sou muito grato a Ele por estar me formando e realizando um sonho (de estudar em uma excelente universidade pública e estar concluindo o curso que eu amo). Que os meus caminhos futuros continuem sendo guiado por Ele e que eu sempre permaneça alicerçado em Seus princípios.

Aos meus pais, por terem me apoiado e sempre acreditarem no meu potencial. Em especial pela minha Mãe, mulher que me concebeu, criou e esteve/está do meu lado em todos os momentos da minha vida, quer seja bons ou ruins (principalmente nessa última semana de entrega do TCC). Sem a educação e os princípios que ela me ensinou eu não estaria me formando na graduação.

As minhas irmãs, Pâmela e Mariah, que daqui alguns anos, estarão sentindo a mesma sensação de conquista e realização que estou sentindo nesse momento.

A minha namorada Louise, pelo imenso apoio concedido na reta final do TCC e pelos momentos de compreensão em meio à rotina exaustiva.

Aos meus amigos da igreja do Costa e Silva e colegas da faculdade. Muito obrigado pelos momentos alegres e de cumplicidade que vivemos e vamos viver até a volta de Cristo.

A minha orientadora Anelise e ao grupo do PROESP, pela parceria e ensinamentos compartilhados.

Enfim, sou grato a todos que de alguma forma me acompanharam nessa jornada e me apoiaram.

1 Samuel 7:12 – “Até aqui nos ajudou o SENHOR”

RESUMO

Proposição de conteúdos em aplicativo móvel para aulas de Educação Física escolar

Autor: Felipe de Oliveira Gonçalves

Orientadora: Anelise Reis Gaya

Professores de Educação Física escolar encontram dificuldades de acesso a livros com ideias de atividades. Torna-se mais prático a utilização de ferramenta digital. A possibilidade de recorrer a aplicativo que contenha banco de atividades e, a partir disso, montar um plano de aula demonstra ser uma solução viável. Dessa forma, o presente trabalho tem por objetivo propor conteúdo para formatação de aplicativo para professores de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental, através de categorização das manifestações da cultura corporal de movimento e suas segmentações; de modelo de apresentação para as atividades; e de modelo estrutural de plano de aula, disponibilizando espaço para montar, organizar e armazená-los. O proposto trabalho foi realizado através de estudo de revisão narrativa, mediante busca de artigos científicos e livros; e análise dos seguintes documentos: Parâmetros Curriculares Nacionais para o terceiro e quarto ciclo (Educação Física) e Referencial Curricular do Estado do Rio Grande do Sul (Educação Física). Os artigos foram pesquisados na base de dados Google Acadêmico e *Scielo*. Os conteúdos são apresentados através de descrição, seguida da respectiva tela do aplicativo, a fim de demonstrar textual e visualmente o resultado. A proposta de formatação do aplicativo móvel busca atender expectativas de um público diversificado de profissionais da área. Após sua implementação, espera-se que esse recurso seja utilizado para facilitar pesquisas de atividades e elaboração de planos de aula no lugar e momento que desejar. Portanto, acredita-se que apresentará grandes possibilidades de implementação, pois o resultado final vem ao encontro dos objetivos pré-estabelecidos.

Palavras-Chave: professores de educação física, aplicativo, conteúdos, plano de aula.

ABSTRACT

Proposition of contents in mobile application for classes of school Physical Education

Author: Felipe de Oliveira Gonçalves

Advisor: Anelise Reis Gaya

School Physical Education teachers find difficult to access books with ideas of activities. It becomes more practical to use digital tool. The possibility of resorting to application that contains activity bank and, from this, to set up a lesson plan, proves to be viable solution. Thus, the present work aims to propose content for formatting applications for Physical Education teachers of the final years of elementary school, through categorization of the manifestations of movement culture body and its segmentations; of presentation model for the activities; and of structural model of the lesson plan, providing space to assemble, organize and store them. The proposed work was carried out through a narrative review study, through search of scientific articles and books; and analysis of the following documents: National Curricular Parameters for the third and fourth cycle (Physical Education) and Curricular Reference of the State of Rio Grande do Sul (Physical Education). The articles were searched in the Google Academic and Scielo databases. The contents are presented through description, followed by respective screen of the application, in order to demonstrate textual and visual results. The proposal of formatting the mobile application seeks to meet expectations of a diverse public of professionals in the area. After its implementation, it is expected that this resource will be used to facilitate research of activities and preparation of lesson plans in any place and at any time. Therefore, it is believed that it will present great possibilities of implementation, because the final result meets the pre-established objectives.

Keywords: physical education teachers, application, content, lesson plan.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Pessoas de 10 anos de idade ou mais de idade que tinham telefone móvel celular para uso pessoal.....	03
Figura 2 – Tela inicial.....	23
Figura 3 – Categorização das Manifestações da Cultura Corporal do Movimento.....	24
Figura 4 – Segmentação dos Esportes.....	25
Figura 5 – Exemplo de Esportes de Invasão e suas atividades.....	26
Figura 6 – Exemplo de atividade.....	28
Figura 7 – Descrição da atividade.....	28
Figura 8 – Barra de pesquisa.....	29
Figura 9 – Exemplo de pesquisa.....	30
Figura 10 – Pasta “Favoritos”.....	31
Figura 11 – Exemplo de atividades salvas dentro da pasta “Favoritos”.....	32
Figura 12 – Local para salvar os planos de aula.....	33
Figura 13 – Modelo estrutural de plano de aula.....	35
Figura 14 – Inclusão de atividades.....	36
Figura 15 – Exemplo de plano de aula montado.....	37
Figura 16 – Exportar plano de aula.....	38
Figura 17 – Salvar documento.....	38
Figura 18 – Planos de aulas salvos.....	39
Figura 19 – Acesso as configurações.....	40
Figura 20 – Funcionalidade das configurações.....	40

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Análise de similares.....	04
--------------------------------------	----

SUMÁRIO

[_Toc487459100](#)

1.	INTRODUÇÃO	1
2.	OBJETIVO	7
2.1	OBJETIVO GERAL	7
2.1.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
3.	REVISÃO DE LITERATURA	8
3.1	PLANEJAMENTO E PLANOS DE AULA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	8
3.2	CONTEÚDOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA	11
4.	METODOLOGIA.....	16
4.1	MÉTODO DE PESQUISA	16
4.2	CONTEÚDOS DA FERRAMENTA TECNOLÓGICA E DEFINIÇÃO OPERACIONAL DAS VARIÁVEIS 16	
4.3	PROCEDIMENTOS DE COLETAS DE DADOS	21
4.4	TRATAMENTO DOS DADOS	21
5.	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	22
6.	CONCLUSÃO	44
	REFERÊNCIAS.....	46

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, na educação básica, a Educação Física (EF) é o componente curricular responsável por proporcionar aos discentes o desenvolvimento dos elementos da cultura corporal através de práticas como esportes, jogos, ginástica, lutas, danças, entre outras. Por meio de suas atividades, são contemplados aspectos de promoção da saúde, lazer, expressão corporal, aptidão física e valores morais, sendo, portanto, essencial para o desenvolvimento pleno de crianças e adolescentes (BRASIL, 1997).

Um estudo conduzido com profissionais de Educação Física¹ para identificar problemas na área e propor soluções apontou uma prática infelizmente bastante comum, apelidada informalmente de “largobol”. Nela, as aulas não são devidamente estruturadas, não havendo preocupação com o desenvolvimento motor (cognitivo, social e afetivo) dos alunos e as atividades muitas vezes são livres ou aleatórias, conforme a preferência da maioria dos discentes. Isso ocorre geralmente por falta de preparo ou desmotivação dos professores. Muitos docentes já formados têm dificuldade de acesso a materiais com atividades e de criar propostas novas e diferenciadas, fazendo com que os alunos percam o interesse pela aula. Na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental, a razão pode ainda ser a falta de conhecimento e domínio do conteúdo a ser proposto pelo professor unidocente, que muitas vezes não tem formação específica na área e proporciona momentos de recreação livre.

Um fator importante que deveria facilitar o processo de ensino-aprendizagem é o fato dessa disciplina ser, geralmente, muito bem quista pelos alunos. Em uma pesquisa realizada por Betti e Liz (2003) foi identificada essa preferência. Após aplicar um questionário para 151 alunas (106 de escolas públicas e 45 de particulares) de quatro escolas de Ensino Fundamental, de 5º à 8º ano, da cidade de São Paulo, verificou-se que a Educação Física foi alçada ao primeiro lugar dentre todas as disciplinas, sendo indicada por quase dois terços das alunas. No entanto, está em sexto entre as consideradas mais importantes. Fica evidente o quanto a disciplina é muito preterida, pois, quando o assunto é conteúdos a serem ensinados e aprendidos, acaba-se ficando em descrédito. Darido (2004), também constatou

¹ Estudo realizado com 6 estudantes do curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, através de entrevista semiestruturada.

que jovens do 7º ano de ensino fundamental e 1º do ensino médio consideram a EF como a disciplina favorita.

A falta de estrutura nas aulas pode acarretar diversos problemas, tais como: atraso no desenvolvimento motor dos alunos, incapacidade ou dificuldade de executar habilidades motoras especializadas (como, por exemplo, fundamentos esportivos) e pode ocasionar frustração e percepção de incapacidade para a prática de atividades físicas. Isto pode fazer com que o aluno abandone as práticas da cultura corporal do movimento, tornando-se sedentário e inativo, acarretando no aumento de fatores de risco a saúde (sobrepeso e obesidade, pressão arterial elevada, colesterol alto etc.), sendo uma maior propensão a risco de distúrbios cardiovasculares, como a arteriosclerose e o infarto do miocárdio, além de contribuir para a obesidade (FERREIRA, 2001).

Além disso, o “largobol” ressalta as diferenças de desempenho motor dos alunos, favorecendo os mais proficientes e expondo os menos habilidosos em determinada prática. Não há também muito controle sobre as relações sociais e as trocas de experiências desenvolvidas durante as práticas, momentos em que são trabalhados valores morais e éticos.

Fica evidente, portanto, que é preciso orientar os professores desde o início de sua formação a dirigirem atividades com foco no aprimoramento do repertório motor, cognitivo, social e afetivo dos alunos, fazendo com que eles alcancem melhores indicadores de saúde. Dessa forma, são alcançados objetivos bem definidos quando se trata da disciplina de Educação Física escolar.

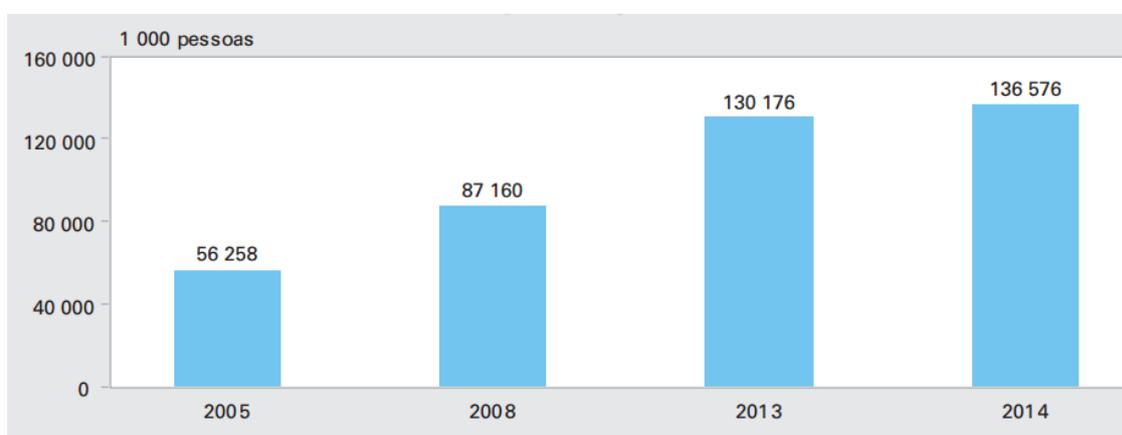
Atualmente, os professores de Educação Física formados com atuação em área escolar encontram dificuldades de acesso a livros que tragam ideias de atividades para estruturar seus planos de aula. Acessar as bibliotecas públicas ou até mesmo as pertencentes a universidade em que estudaram e retirar um livro para consulta, não se torna mais uma opção a ser considerada, tendo em vista as longas e cansativas horas de trabalho a que são submetidos nas suas rotinas, sem haver tempo e disposição para recorrer a esses materiais. Considerando os problemas apresentados, torna-se muito mais prático e acessível a esses profissionais a utilização de uma ferramenta digital, que venha ao encontro de suas necessidades, podendo ser empregada no momento e local em que desejar.

Para usufruir de maiores possibilidades no processo de ensino e aprendizagem, os docentes têm a opção de recorrer aos meios tecnológicos, no

intuito de potencializar o alcance real do seu planejamento. Os recursos tecnológicos podem servir como extensões para o profissional, oportunizando, assim, um aproveitamento ainda maior dos recursos disponibilizados.

Segundo as estimativas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2015), o número de pessoas de 10 anos de idade ou mais que possuíam telefone celular para uso pessoal no ano de 2014 era de 136,6 milhões, o que corresponde a 77,9% da população do Brasil nessa faixa etária. Em relação a 2005, esse contingente aumentou 142,8% (80,3 milhões de pessoas).

Figura 1 - Pessoas de 10 anos de idade ou mais que tinham telefone móvel celular para uso pessoal.



Fonte: IBGE 2015

Além disso, essa mesma pesquisa apontou que, em 2014, o percentual de pessoas que tinham telefone celular para uso pessoal pertencentes à área da educação, saúde e serviços sociais era de 95,4%. Esse fato demonstra que, cada vez mais, as ferramentas tecnológicas e digitais estão adentrando a rotina da população brasileira. Cabe então ao professor apropriar-se desses recursos a favor da promoção de uma educação de qualidade.

Uma das alternativas que esses profissionais têm à disposição são os aplicativos móveis para *smartphones*, sendo esses softwares desenvolvidos para serem instalados em um dispositivo eletrônico móvel. Essas novas tecnologias educacionais agregam diversas funcionalidades e possibilidades aos seus usuários, proporcionando uma busca rápida das informações almejadas e um acesso rápido e prático ao *software*, na hora e local que o indivíduo desejar.

Tendo em vista a praticidade e a relevância que essa ferramenta pode trazer ao planejamento das aulas do professor de Educação Física, se faz necessário fazer uma pesquisa de similares, a fim de verificar quais os aplicativos atuais atendem às necessidades levantadas, voltadas ao encontro de atividades para as aulas de Educação Física e que possibilitem elaborar um planejamento efetivo. Os aplicativos foram pesquisados na plataforma de distribuição *Google Play*. Os critérios utilizados para seleção de aplicativos similares foram: quanto ao conteúdo (Educação Física Escolar), quanto às funcionalidades (ideias de atividades para as aulas de Educação Física e planos de aula). Os seguintes critérios foram observados: clareza, complexidade e apresentação dos conteúdos. Atentando-se a esses requisitos, selecionou-se 6 aplicativos. Com o intuito de manter em sigilo a identificação dos materiais analisados e manter um compromisso ético em relação aos detentores dos direitos de tais ferramentas, caracterizou-os da seguinte forma: aplicativo 1, aplicativo 2, aplicativo 3, aplicativo 4, aplicativo 5 e aplicativo 6.

Os *softwares* encontrados, seguindo os critérios pré-estabelecidos, estão discriminados na tabela abaixo:

Tabela 1 – Análise de similares

Aplicativos	O que diz oferecer na descrição do <i>Play Store</i>	O que encontra-se
Aplicativo 1	Disponibiliza planos de aulas prontos, acervo informativo, assuntos esportivos. Tem por objetivo promover a interação entre todos os usuários do site.	- A tela inicial abre, porém, não consegue efetivar a conexão, impossibilitando explorar a ferramenta. -A página do <i>Facebook</i> está desatualizada (última postagem foi em 2014) e o site está fora do ar.
Aplicativo 2	Oferece planos de aulas prontos (descritos com textos e imagens) para as turmas de 2 e 3 anos e 4 e 5 anos - Educação Infantil.	- Oferece ideias de atividades em formato <i>pdf</i> com texto e imagens classificadas em faixas etárias (2-3 anos e 4-5 anos). - Apenas a primeira atividade de cada categoria pode ser visualizada, sendo necessário pagar para acessar as

		<p>demais.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Na descrição de cada atividade estão contidos: objetivo específico, materiais necessários, descrição e variações. - Na seção de Ferramentas, encontra-se uma calculadora de IMC, um cronômetro (não exibe os centésimos de segundo), um resumo do Referencial Curricular Nacional em <i>pdf</i>, e um documento com orientações gerais sobre o público em questão (também em <i>pdf</i>).
Aplicativo 3	Contém arquivo de jogos voltados para o ensino fundamental.	<ul style="list-style-type: none"> - Oferece atividades em formato de texto, de forma bem resumida e de atividades separadas em 10 categorias. - Não há indicação de idade recomendada, recursos a serem utilizados e o tempo de atividade.
Aplicativo 4	Este é um aplicativo para o assunto de Educação Física. Qualquer estudante pode utilizar essa ferramenta.	<ul style="list-style-type: none"> - Caminhos muito profundos na árvore navegacional - muitos atalhos. - Oferece acesso a <i>blog</i>, vídeos, resumos de conteúdos diversos dentro da área e artigos publicados. - Muitos recursos, porém mal organizados e confusos.
Aplicativo 5	Apresenta um revolucionário bloco de notas para professores que permite gerenciar o dia-a-dia das aulas. Permite criar blocos de notas, realizar cálculos das médias de forma simples, gerir a frequência dos alunos e realizar o planejamento de cada aula de forma diária ou semanal.	<ul style="list-style-type: none"> - Pouco intuitivo, difícil de aprender e de compreender as funções . - Oferece um grande número de ferramentas. - Aberto a diversas disciplinas, serve para planejar e controlar aulas, alunos, notas etc. - Espaço para a elaboração de planos de aula – somente texto escrito.
Aplicativo 6	Possibilita executar a gestão de alunos, notas, qualificações, listas de frequência e muito mais.	<ul style="list-style-type: none"> - Grande número de ferramentas (caderno, lista de frequência, horários, relatórios, notas, diário de aula) - Algumas ferramentas são de difícil acesso e compreensão. - Alguns recursos não funcionam propriamente (digitar texto no diário de aula, por exemplo).

Nota-se que há sim *softwares* disponíveis na plataforma de pesquisa analisada voltadas aos temas pretendidos. No entanto, constatou-se muitas limitações em relação ao real cumprimento da proposta indicada. Nem todas as funcionalidades prometidas se concretizaram, não sendo eficazes na prática (aplicativos 1 e 6). Os aplicativos 4 e 5, por sua vez, apresentam um vasto número de ferramentas a serem exploradas, entretanto, a usabilidade de seus recursos são pouco intuitivos e de difícil manipulação e compreensão. Já o *software* 3 apresenta basicamente uma lista de atividades (seguindo uma categorização), mas, por ser descrita de forma muito resumida, acaba por deixar de trazer informações essenciais para aquelas tarefas. E a ferramenta 2 expõe informações ambíguas, onde ela relata disponibilizar planos de aulas prontos e ao mesmo tempo limita o usuário a acessar todos os materiais daquele local, devendo ele pagar para conseguir desfrutar dos demais produtos.

Em geral, os aplicativos explorados não tem uma preocupação específica em apresentar aos professores de Educação Física uma categorização explícita das atividades a serem trabalhadas e nem, tampouco, uma estrutura de plano de aula que possibilite o profissional sistematizar ainda mais o seu planejamento. A possibilidade de recorrer a um aplicativo móvel que contenha um banco de atividades e, a partir disso, montar um plano de aula, demonstra ser uma possibilidade interessante a esse público. Sendo assim, se faz necessário propor a formatação de um aplicativo móvel para professores de Educação Física contendo essas funções fundamentais para a ministração de uma aula de qualidade. Portanto, percebe-se uma grande oportunidade de propor uma solução para o problema encontrado através de uma ferramenta digital para celular.

2. OBJETIVO

2.1 OBJETIVO GERAL

Propor o conteúdo para formatação de um aplicativo móvel para professor de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental.

2.1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Propor uma categorização de manifestações da cultura corporal de movimento e suas segmentações;
- b) Propor um modelo de apresentação para as atividades de cada uma das manifestações da cultura corporal de movimento;
- c) Propor um modelo estrutural de plano de aula;
- d) Disponibilizar espaço para montar, organizar e armazenar os próprios planos.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1 PLANEJAMENTO E PLANOS DE AULA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

É comum ouvirmos com frequência que o professor de Educação Física escolar preocupa-se em proporcionar aos seus alunos apenas momentos de brincar, se divertir e extravasar suas emoções, não dando a devida atenção ao processo por detrás dessas práticas. Há uma tradição sobre a Educação Física escolar, onde esse período pode ser usado para substituir e entreter os alunos na ausência de algum professor, não tendo um conteúdo definido a ser ensinado, muito menos havendo uma relação direta com qualquer disciplina (GONZÁLEZ; FRAGA, 2012). Assim como por parte da comunidade, os pais também não percebem o real objetivo e importância por meio das quais elas são vivenciadas. E grandes parcelas da culpa são dos próprios profissionais que não demonstram a importância da disciplina dentro da escola e na vida dos alunos. É fundamental que nesses tempos de rápidas e profundas transformações os docentes se fundamentem teoricamente e demonstrem saber justificar a importância da EF dentro da escola e para a comunidade escolar (BETTI, 2009).

Infelizmente, com o passar do tempo a tendência pela repetição sistemática dessas práticas, por parte do docente, acaba por reproduzir de forma automática certas atividades, não levando mais em consideração os objetivos das aulas que havia arquitetado. Ele usufrui de táticas de improviso, tornando assim, as tarefas sem sentido e longe das necessidades desse público. Fica evidente que os seguintes itens não foram observados com antecedência: objetivos específicos da aula; recursos materiais a serem utilizados; tempo estipulado para cada atividade; o nível de desenvolvimento dos alunos (GRABER, 2014).

Os problemas com a questão do planejamento podem iniciar-se com a falta de sistematização dos conteúdos da Educação Física. Enquanto outras disciplinas têm seus conteúdos programados e organizados, a EF não possui uma identidade formada. Isso reflete na dificuldade que os professores transmitem em selecionar determinado conteúdo para certa faixa etária.

Um dos problemas que reflete na falta de motivação para a elaboração do planejamento é a questão burocrática. Segundo Bossle (2002), há uma descrença por parte dos professores em relação ao planejamento de ensino, manifestada por uma resistência ao registrar o que se pretende realizar.

Também temos a situação dos professores mais experientes. Esse tempo de experiência na área da docência acaba se tornando justificativa para muitos professores não realizarem o planejamento das aulas (BOSSLE, 2002). Esse argumento não justifica tal fato, pois, independente do tempo de experiência na área, cada criança possui características e motivações distintas, sendo papel do professor ir ao encontro das necessidades de cada aluno e propor atividades adequadas a esse público. Para que ocorra uma ação pedagógica é necessário que o professor planeje. O planejamento não se dissocia do ensino (PADILHA, 2001).

Por outro lado, de acordo com Graber (2014), os docentes que planejam a aula com antecedência, de forma minuciosa e intencional, têm como resultado uma participação mais efetiva dos alunos nas tarefas propostas, além da diminuição do tempo ocioso ao esperar mais tempo na fila, utilizando assim, melhor o tempo da aula. Isso possibilita uma maior participação e interação com a atividade física no âmbito escolar, possibilitando aos discentes um envolvimento maior com os conteúdos abordados em aula.

É de fundamental importância que através de um planejamento sistematizado explore-se as potencialidades dos alunos, elaborando aulas que sejam desafiadores a todos os alunos. Que os alunos menos habilidosos possam realizar atividades mais simples, enquanto que os alunos que apresentam habilidades mais desenvolvidas venham a desempenhar atividades mais complexas. O primordial é que todos os discentes sejam desafiados independente do seu nível de desenvolvimento motor.

Nesse sentido, é importante que um bom planejamento traga consigo os objetivos traçados – onde estou e para onde quero ir –, quais são os meios que necessitará alcançar para chegar aonde se pretende, as propostas de ensino têm que estar de acordo com o projeto político-pedagógico da instituição de ensino, e sugerir que o corpo docente da escola e a comunidade participem na formulação das propostas de ensino. Os planos de aulas, por sua vez, têm de que estar em

sintonia com a unidade de ensino, assim como, em relação ao plano de trabalho elaborado para o ano em questão (BOSSLE, 2012).

Para a construção do plano, é preciso ter explícito os objetivos que se pretende alcançar, os conteúdos a serem explorados e qual será a abordagem escolhida para se apropriar. É necessário que haja planejamento nas aulas, tendo em vista a orientação que o docente terá através desse guia, além de possibilitar uma reavaliação, adequação e aprimoramento em relação ao processo de ensino e aprendizagem (BRASIL, 2004).

Os planos também são documentos nos quais são registrados os objetivos e as tarefas que se pretendem realizar na aula, não devendo tornar-se apenas uma tarefa burocrática, desnecessária e banal (MATOS, 2000). Quanto mais claro e detalhado for o planejamento, mais facilitada será a compreensão que outro docente terá ao ler e explorar o registro em análise.

Antes mesmo que ocorra a escolha das atividades adequadas para a aula, tem-se que ter definido os objetivos de aprendizagem que se pretende atingir. Somente após o docente ter definido os objetivos da aula que ele considera quais atividades serão incorporadas à lição (GRABER, 2014, p. 45). Segundo Graber (2014), os professores que tinham um planejamento sistemático das suas aulas seguido de objetivos claros e definido, obtinham uma eficácia maior no aprendizado e no desempenho motor adequado dos seus alunos.

Outra questão importante a ser discutida é em relação a estrutura apropriada de um plano de aula. Para que o professor planeje suas aulas com competência e organização, é necessário que se defina uma estrutura de plano a ser seguida. Para tanto, foi imprescindível a busca em livros e periódicos sobre modelos estruturais que viessem ao encontro das expectativas de um público de professores de Educação Física heterogêneo e das mais variadas formações acadêmicas.

Freitas e Amaral (1988, p.138-139) sugerem um modelo de plano de aula de fácil compreensão por parte do professor, pois, além de considerar essenciais os objetivos e recursos de um planejamento, o modelo também é constituído por uma parte de aquecimento, parte principal e parte final. Eles também defendem que essa

estrutura não deve ser rígida e sim flexível, sendo adaptável a cada contexto específico.

Bento (1987) e Matos (2000) defendem uma estrutura de plano de aula parecida com o modelo defendido anteriormente pelos outros autores. Suas propostas de estruturação são contempladas por: parte preparatória, parte principal e parte final. Na visão dos autores, essa proposta configura-se um esquema tripartido em que normalmente se estrutura a aula de EF.

Graber (2014) apresenta um modelo estrutural de plano composto por: objetivos (metas a serem alcançadas na aula); introdução (explicação do que seria tratado em aula); atividades (execução das atividades de aprendizagem planejadas); e encerramento (revisão do que foi trabalhado em aula). Nota-se que os módulos que compõem a estrutura do seu plano de aula é sucinta e de fácil compreensão.

O Programa Segundo Tempo também defende uma estrutura de planos com características similares às citadas anteriormente. Eles enfatizam que a maior influência da divisão no plano de aula é a do método francês, no qual a aula era dividida em três partes: sessão preparatória, sessão propriamente dita e a volta à calma (BRASIL, 2004).

Portanto, nota-se que, na literatura atual, não há um consenso entre a estrutura ideal a ser implementada. Diversas propostas e modelos são apresentados, cada um seguindo os seus pressupostos teóricos e linha de pesquisa. No entanto, buscou-se adaptar os modelos estruturais encontrados para uma configuração mais objetiva e clara, possibilitando uma compreensão facilitada ao profissional que venha utilizar a ferramenta pela primeira vez.

3.2 CONTEÚDOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A pergunta que fica agora é: Quais conteúdos deve-se contemplar nos meus planejamentos? Esse assunto tem sido debatido a muito tempo dentro da área da Educação Física escolar.

Parece-nos que o tema remete a uma questão que se tornou fator de frustração e, em alguns casos, motivo de pesadelos para o professor de Educação Física: a tão propalada crise de identidade da Educação Física, que em muitos momentos foi entendida como

resultado da falta da definição do seu “objeto”, da falta de definição clara da sua especificidade (BRACHT, 1997, p.13).

No decorrer da história da Educação Física, foram apresentados problemas em delimitar a sua área de atuação. Por muitos anos ela foi vista como uma disciplina curricular responsável meramente por atividades práticas, na maioria das vezes sendo descontextualizadas e sem visar um objetivo claro a ser alcançado. Para a equipe diretiva da escola e alguns professores, as aulas de EF sempre foram entendidas como um tempo pedagógico do qual se poderia lançar mão para a realização de outras atividades escolares (BRACHT, 2003).

A sua legalidade e reconhecimento como componente curricular indispensável à formação integral do aluno foi conquistada por meio da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 9394/96 (BRASIL, 1996). Anos depois, foi implementada a lei complementar 10.328/01, introduzindo a palavra "obrigatório" após a expressão "curricular", constante do § 3o do art. 26 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional (BRASIL, 2001). Portanto, a partir desse momento, a Educação Física passa a ser considerada como componente curricular obrigatório dentro da educação básica.

Em contraponto a isso, uma das maiores batalhas dessa disciplina é em relação à legitimidade sobre a sua área de conhecimento. De forma mais geral, a preocupação volta-se aos temas e saberes a serem trabalhados na disciplina, havendo como consequência uma dificuldade em apresentar propostas consistentes dentro da Educação Física escolar.

Mesmo em meio a essa falta de identidade, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 5ª à 8ª série propõem que a Educação Física trabalhe os elementos da cultura corporal do movimento como forma de formar cidadãos críticos e melhorar a qualidade de vida.

(...) Entende-se a Educação Física como uma área de conhecimento da cultura corporal de movimento e a Educação Física escolar como uma disciplina que introduz e integra o aluno na cultura corporal de movimento, formando o cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transforma-la, instrumentalizando-o para usufruir dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas em benefício do exercício crítico da cidadania e da melhora da qualidade de vida (BRASIL, 1997, p.28-29).

O seguinte autor também posiciona-se em relação ao papel da Educação Física:

A percepção geral que se tem da leitura e análise dos PCNs – Educação Física – é que as atividades corporais elaboradas pelo homem em sua longa e plural história são compreendidas como um conjunto de “habilidades motoras”, “condutas motoras”, “movimento”, sendo o papel da Educação Física ensinar “habilidades motoras” e “movimentos” (SOARES, 1997, p. 85).

Esse autor acaba por fazer uma releitura do que os PCNs estavam querendo propor. Ele sintetiza os conteúdos a serem trabalhados, dizendo que devemos nos voltar ao movimento humano, indo ao encontro do aperfeiçoamento das habilidades motoras fundamentais. Esses aspectos podem estar interligados com o desenvolvimento dos elementos da cultura corporal.

Outros autores também defendem a cultura corporal como conteúdo a ser trabalhado nas aulas de Educação Física.

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada de cultura corporal. Ela será configurada com temas ou formas de atividades, particularmente corporais, como [seguem]: jogo, esporte, ginástica, e danças ou outras que constituirão seu conteúdo (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 61 e 62).

Estes conteúdos passam a ser referência na área e ganham repercussão, sendo responsáveis pela elaboração e implementação de propostas curriculares na Educação Física escolar.

Sendo assim, o conteúdo que o professor irá escolher virá ao encontro da perspectiva pedagógica que ele segue. Segundo Darido (2005), as abordagens influenciam de algum modo a formação profissional e suas práticas pedagógicas. Dificilmente apenas uma abordagem será seguida, sendo comum a mescla de mais uma corrente pedagógica. Tais linhas irão definir quais conteúdos e práticas serão ministradas aos alunos.

A Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul lançou o programa Lições do Rio Grande, em setembro de 2009. Esse documento apresenta referenciais curriculares que têm por objetivo alinhar o currículo da educação básica do Rio Grande do Sul ao panorama nacional, interagindo com os Parâmetros

Curriculares Nacionais (PCNs). Os cadernos denominados “Lições do Rio Grande” contêm os princípios e diretrizes curriculares para a educação no estado, sendo desenvolvidos ao longo dos anos escolares, pelas disciplinas que compõem o seu currículo escolar.

Há de se valorizar a importância desse documento na consolidação da cultura corporal de movimento como objeto de estudo da Educação Física. Segundo González; Fraga (2009), um dos objetivos do Referencial Curricular da Educação Física do Rio Grande do Sul (RCEF-RS) é levar os discentes a experimentarem, conhecerem e apreciarem a pluralidade do rico patrimônio de práticas corporais sistematizadas. Este referencial também organiza um conjunto de competências e conteúdos que esta disciplina tende a tratar. Essa organização tem o intuito de auxiliar no planejamento e na implantação de propostas de ensino voltadas aos alunos.

De acordo com o RCEF-RS, a EF é o componente curricular responsável por trabalhar a cultura corporal do movimento, tendo por finalidade desenvolver a autonomia, senso crítico e criatividade dos discentes. O desenvolvimento desses aspectos está diretamente atrelado aos elementos da cultura corporal, não havendo uma dissociação de um conteúdo prático do teórico.

A justificativa para se explorar essas práticas se dá pelo fato delas propiciarem aos alunos uma dimensão de conhecimentos e experiências que eles não encontrariam em outras situações. Sendo, portanto, um provável momento único de vivenciar um leque grande de possibilidades de movimentos sistematizados e ter acesso a um grande acervo da cultura humana.

Os temas estruturadores são os balizadores desse documento, sendo eles os responsáveis por apresentar os conhecimentos que envolvem o objeto de estudo da área. Esses temas estão divididos por dois conjuntos: práticas corporais sistematizadas e representações sociais da cultura corporal de movimento. As práticas corporais sistematizadas se dividem em sete temas: esporte, ginástica, jogo motor, lutas, práticas corporais expressivas, práticas corporais junto à natureza e atividades aquáticas. Já as representações sociais se dividem em dois temas: práticas corporais e sociedade, e práticas corporais e saúde (GONZÁLEZ, 2009, p.118).

Para a proposição dos conteúdos nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) foram observados alguns critérios de seleção considerados importantes para tais atribuições. A relevância social foi um item a ser considerado, tendo em vista as principais práticas da cultura corporal de movimento pertencente ao contexto brasileiro. Outro fator observado foi às características dos alunos, onde procurou aproximar as diferenças existentes entre as regiões e estados que os alunos moram. Os diferentes níveis de crescimento e desenvolvimento também foram levados em consideração. E a especificidade do conhecimento da área, vindo as práticas da cultura corporal a serem tratadas de acordo com a nossa área de atuação (BRASIL, 1997, p.67).

Esse documento organiza os conteúdos dos anos finais do ensino fundamental (5º ao 8º ano, atual 6º ao 9º ano) em três blocos. O primeiro bloco contempla: esportes, jogos, lutas e ginásticas; o segundo trabalha as atividades rítmicas e expressivas; o terceiro traz os conhecimentos sobre o corpo.

Os três blocos de conteúdos não têm uma ordem pré-estabelecida a ser seguida, devendo essa ordem e distribuição ser decidida pelo professor de Educação Física junto à equipe diretiva da escola, devendo haver uma coerência com o projeto pedagógico da escola e o contexto local. Essa estrutura não é fixa, ela se adapta de acordo com a realidade dos alunos da escola e da comunidade ao seu redor.

Não há uma obrigatoriedade de se trabalhar de forma separada os conteúdos indicados pelos PCNs. Muito pelo contrário! Uma articulação entre os três blocos se tornará uma alternativa interessante, desde que os conteúdos se complementem dentro de uma proposta de ensino sistematizada. Em contrapartida, tem de se ter em mente que cada conteúdo também carrega consigo suas especificidades e que em certos momentos se torna mais adequado trabalhar-lo de forma separada.

Conforme o documento, ao propor a vivência e apropriação do conteúdo, o profissional da área tem de se atentar em oportunizar aos alunos atividades que englobem diversos níveis de competências, a fim de propiciar que todos se sintam capazes de realizar a cumprir as tarefas e ao mesmo tempo se sintam desafiados a desenvolver novas habilidades e competências. Para que isso ocorra, é necessário que o docente se atente às especificidades de cada turma e aluno com quem está trabalhando, com o intuito de realizar atividades condizentes com a turma em

questão, aumentando o grau de aprofundamento dos conteúdos, do mais simples ao mais complexo de forma gradual (BRASIL. 1997, p.68).

4. METODOLOGIA

4.1 MÉTODO DE PESQUISA

O proposto trabalho será realizado através de um estudo de revisão narrativa. Essa revisão caracteriza-se por uma questão de pesquisa mais ampla; a fonte de busca geralmente é não específica, assim como, a seleção dos estudos; a avaliação da qualidade dos estudos é variável e em alguns estudos inexistente; e a síntese dos dados é sempre qualitativa (GAYA, 2016).

4.2 CONTEÚDOS DA FERRAMENTA TECNOLÓGICA E DEFINIÇÃO OPERACIONAL DAS VARIÁVEIS

Após a análise dos documentos e artigos citados na revisão narrativa, selecionou-se uma proposta de categorização das manifestações da cultura corporal de movimento (esportes, jogos, ginásticas, lutas e atividades rítmicas e expressivas) e uma sugestão de modelo estrutural de plano de aula (objetivos, recursos, parte inicial, parte principal, parte final, e novo módulo).

A descrição operacional do aplicativo se configura através dos seguintes itens:

- a) Programa: A ferramenta digital apresentará as cinco manifestações da cultura corporal de movimento selecionadas, sendo seguida por suas segmentações. A partir das segmentações, será proposto um modelo de apresentação para as atividades conforme o conteúdo específico selecionado (nesse trabalho será proposto um modelo de apresentação de atividade, não sendo o objetivo do presente trabalho sugerir todas as atividades concluídas referentes a cada manifestação). Também será proposto um modelo de plano de aula que poderá ser seguido pelo usuário do aplicativo, a fim de montá-lo conforme as atividades que ele escolher serem mais adequadas aos seus objetivos.

- b) Manifestações da Cultura Corporal de Movimento: Os esportes, jogos, ginástica, lutas e atividades rítmicas e expressivas foram às manifestações selecionadas a partir do referencial teórico analisado.
- c) Como forma de exemplificação de segmentações, apenas a manifestação de Esportes será segmentada, sendo elas: Marca, Técnico-Combinatório, Precisão, Combate, Campo e Taco, Rede Divisória ou Parede de Rebote e Invasão.
- d) Atividades: Também será proposto um modelo de apresentação para as atividades correspondentes às manifestações selecionadas. Cada atividade será apresentada por um vídeo em formato de animação; uma descrição em formato de texto; acompanhada por informações sobre a idade recomendada, palavras-chave, recursos e avaliação da mesma, através do nível de satisfação do usuário.
- e) Modelo de Plano de Aula: Haverá um modelo sugestivo de plano de aula, onde será possibilitado montar, organizar e armazenar os próprios planos concluídos.

Significados distintos serão atribuídos às manifestações da cultura corporal de movimento, em razão da diversidade de autores que buscam defini-las na tentativa de adequação aos seus pressupostos teóricos, não havendo consenso entre os pesquisadores da área. Em meio a esse cenário dissonante, compete a cada indivíduo uma apropriação da definição mais congruente à sua linha de pesquisa e estudos. As definições dos temas acima mencionados estão em consonância com os conceitos defendidos por Brasil (1997).

Segundo Barbanti (2012) e Brasil (1997), o esporte é uma atividade competitiva institucionalizada, contendo regras de caráter oficial, organizadas em federações – regionais, nacionais e internacionais – que regulamentam a atuação amadora e a profissional, que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de

habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos, cuja participação é motivada por uma combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos.

Os esportes podem ser segmentados conforme a sua lógica interna². As categorias de esporte, com e sem interação, não farão parte da segmentação do presente estudo. No entanto, será utilizada com segmentação, a classificação contida dentro dessas duas categorias. Para os esportes sem interação (marca, técnico-combinatório e precisão) o critério utilizado é o tipo de desempenho motor comparado para determinar o vencedor nas diferentes modalidades. Para os esportes em que há interação (combate, campo e taco, invasão e rede divisória ou parede) o critério de classificação liga-se ao objetivo tático da ação, ou seja, a exigência que é colocada aos participantes pelas modalidades para conseguir o propósito do confronto (GONZALEZ, 2004).

As segmentações dos esportes serão baseadas na classificação de Gonzalez (2004). Segue abaixo as segmentações dos esportes:

- Marca: Aqueles baseados na comparação dos registros mensurados em segundos, metros ou quilos (provas do atletismo, remo, ciclismo, etc).
- Técnico-Combinatório: Aqueles em que a comparação de desempenho está centrada na dimensão estética e acrobática do movimento, dentro de determinados padrões ou critérios. (todas as modalidades de ginástica – acrobática, aeróbica esportiva, artística, rítmica, de trampolim –, provas da patinação artística, nado sincronizado, saltos ornamentais, etc.).
- Precisão: Aqueles cujo objetivo central é arremessar/lançar um objeto procurando acertar um alvo específico estático ou em movimento, levando-se em consideração o número de tentativas empreendidas, a pontuação estabelecida em cada tentativa (maior ou menor do que a do adversário) ou a proximidade do objeto arremessado ao alvo (mais perto ou mais longe do que o adversário conseguiu deixar) – exemplos são: bocha, golfe, sinuca, tiro com arco, tiro esportivo, etc.
- Combate: Caracterizados como disputas em que o oponente deve ser subjugado, com técnicas, táticas e estratégias de desequilíbrio, contusão,

² Seguindo Parlebas (2001, p.302), define-se lógica interna como "o sistema das características pertinentes de uma situação motora e as consequências que entranha para a realização da ação motora correspondente".

imobilização ou exclusão de um determinado espaço, na combinação de ações de ataque e defesa (boxe, esgrima, *jiu-jítsu*, judô, *karatê*, luta, sumô, etc.).

- Campo e Taco: Tem como objetivo rebater a bola o mais longe possível para tentar percorrer o maior número de vezes as bases ou a maior distância possível entre as bases e, assim, somar pontos (*beisebol*, críquete, *softbol*, etc.).
- Rede Divisória ou Parede de Rebote: Tem como objetivo arremessar, lançar ou bater na bola em direção a setores da quadra adversária em que o rival seja incapaz de devolvê-la da mesma forma, ou levá-lo a cometer um erro dentro do período de tempo em que o objeto do jogo está em movimento (esportes com rede divisória: voleibol, vôlei de praia, tênis, badminton, peteca, entre outros; e esportes com parede de rebote: pelota basca, raquetebol, *squash*).
- Invasão: caracterizados como disputas em que uma equipe tenta ocupar o setor da quadra/campo defendido pelo adversário para marcar pontos (gol, cesta, *touchdown*), protegendo simultaneamente o próprio alvo ou meta (basquetebol, *frisbee*, futebol, futsal, futebol americano, handebol, hóquei na grama, polo aquático, rúgbi, etc.).

- Jogos: Os jogos podem ser vivenciados dentro de um contexto competitivo, cooperativo ou recreativo. Suas regras internas possuem uma maior flexibilização, podendo vir a serem adaptadas de acordo com o seu contexto local, vindo as normas a se adequarem dentro das condições dos sujeitos envolvidos (contexto social e cultural), número de participantes, quais materiais estão disponíveis, do tempo para a realização da prática, do interesse dos participantes, dentre outras situações. As regras poderão ser modificadas sempre que se fizer necessário, adaptando-se, assim, às necessidades dos indivíduos envolvidos.

- Ginástica: São técnicas que envolvem o trabalho com o corpo. Geralmente se caracterizam por uma prática individualizada, mas com finalidades múltiplas. Como exemplo, podemos citar a sua realização voltada para uma atividade recreativa, competitiva ou simplesmente buscando socializar. Pode-se usufruir da ginástica também a fins de relaxamento, manutenção ou recuperação da flexibilidade, entre

outras finalidades. A sua prática pode ou não envolver a utilização de materiais e aparelhos, podendo ocorrer em diversos espaços físicos (ambientes fechados, abertos e na água).

- Lutas: São disputas em que o(s) oponente(s) deve(m) se confrontar, com técnicas e estratégias de desequilíbrio, imobilização ou exclusão de um determinado espaço, utilizando de combinações de movimentos de ataque e defesa. Possuem regulamentações específicas com o intuito de punir atitudes de violências e/ou de deslealdade. Como exemplos de lutas, podemos citar as brincadeiras de cabo-de-guerra, briga de sapos e braço-de-ferro, podendo ser exploradas também as práticas mais complexas, que envolvem a capoeira, o judô, o *jiu-jitsu* e o caratê.

- Atividades Rítmicas e Expressivas: Essas práticas têm como característica comum a intenção explícita de expressão e comunicação por meio dos gestos na presença de ritmos, sons e da música na construção da expressão corporal. Podemos tratar mais especificamente das danças, mímicas e brincadeiras cantadas. Nessas atividades rítmicas e expressivas surge a oportunidade de enriquecer o repertório de informação e formação das representações corporais dos indivíduos e do grupo.

O modelo estrutural de plano de aula sugerido irá ao encontro do referencial teórico analisado. A intenção foi em disponibilizar uma estrutura de plano que facilitasse a compreensão dos usuários quanto às utilidades dos itens disponibilizados. Os módulos dispostos na ferramenta devem ser preenchidos pelos usuários com o intuito de sistematizar seu planejamento (objetivos, recursos, parte inicial, parte principal, parte final, e novo módulo).

Após inserir as informações desejadas nos lugares indicados, tem-se a opção de salvar o plano dentro da sua pasta de “planos de aulas”. Depois disso, ainda tem a possibilidade de exportar o documento dois arquivos distintos (*word* ou *pdf*), com o intuito de imprimi-lo ou acessá-lo em outro disposto.

4.3 PROCEDIMENTOS DE COLETAS DE DADOS

As pesquisas de referenciais teóricos sobre conteúdos da Educação Física escolar e planejamento/plano de aulas foram procuradas em artigos científicos e livros. Os artigos foram encontrados nas seguintes bases de dados: Google Acadêmico e *Scielo*. As palavras-chave utilizadas para pesquisar nessas bases de dados foram: conteúdos na educação física, planejamento escolar, plano de aula na educação física.

Foi realizada uma análise dos Parâmetros Curriculares Nacionais para o terceiro e quarto ciclo (Educação Física) e do Referencial Curricular do Estado do Rio Grande do Sul (Educação Física).

4.4 TRATAMENTO DOS DADOS

As propostas de conteúdos das telas do aplicativo foram projetadas e criadas por dois estudantes universitários do curso de graduação do *Design Visual*, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. As solicitações chegavam a eles por meio da descrição detalhada do que se pretendia alcançar como resultado final. O *software* utilizado para desenhar as telas foi o *Adobe Illustrator*.

A definição da categorização das manifestações da cultura corporal de movimento foi proposta tendo em vista a análise dos seguintes documentos: dos Parâmetros Curriculares Nacionais para o terceiro e quarto ciclo (Educação Física) e do Referencial Curricular do Estado do Rio Grande do Sul (Educação Física). Na categorização sugerida foram levadas em consideração algumas práticas contidas nos documentos estudados, pois acredita-se que eles são referências norteadoras da EF no contexto escolar.

A definição de um modelo de apresentação para as atividades correspondentes às manifestações foram pautadas na apresentação de informações detalhadas e de fácil compreensão, com o intuito de suprir as expectativas dos usuários. Através desses dados desejou-se que eles encontrassem o que procuraram.

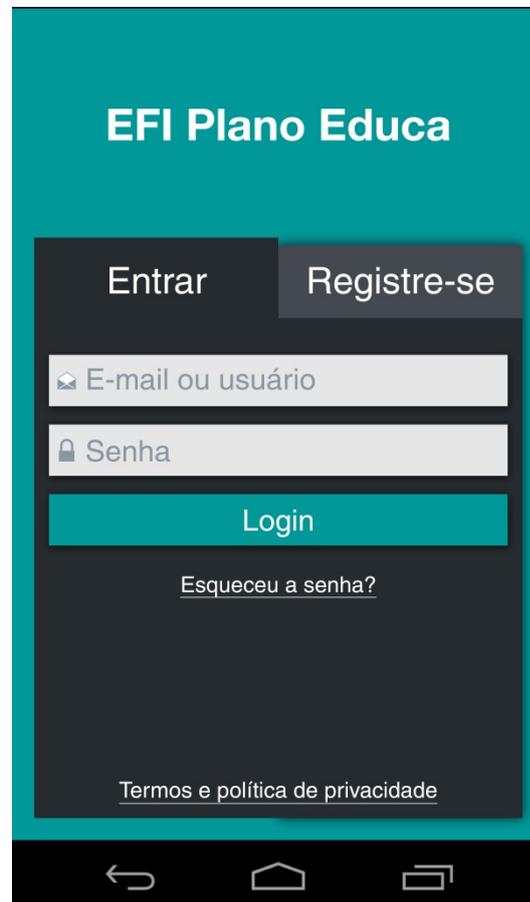
A definição do modelo estrutural de plano de aula que foi sugerida vai ao encontro de algumas características apresentadas em alguns livros encontrados e analisados na revisão de literatura. A partir de modelos de planos encontrados, foi proposta uma estrutura que disponibiliza um espaço para montar, organizar e armazenar seus planos. A intenção é que os módulos contidos nele sejam acessíveis e utilizados de forma intuitiva.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados serão apresentados esquematicamente de acordo com as telas propostas no aplicativo, sendo descritos por explicação textual objetiva seguida da respectiva tela. Concomitantemente, serão discutidos ao longo dos resultados assuntos pertinentes a cada imagem.

Tela 1: Na Figura 2 temos a tela inicial em que o usuário terá que realizar cadastro para efetuar *login*, com o objetivo de ter informações gerais sobre o usuário. Após login efetuado, através de e-mail e senha, terá acesso aos conteúdos do aplicativo. Também estará disponível na tela recurso para recuperação de senha.

Figura 2 – Tela inicial



Fonte: autor

Tela 2: O cabeçalho consistirá do título “Manifestações da Cultura Corporal do Movimento”, termo escolhido para denominar as práticas da cultura corporal de movimento. Abaixo, estarão as opções que representam cada manifestação selecionada: Esportes, Jogos, Ginástica, Lutas e Atividades Rítmicas/Expressivas. Na barra inferior, o primeiro ícone (da esquerda para a direita) acessa essa tela.

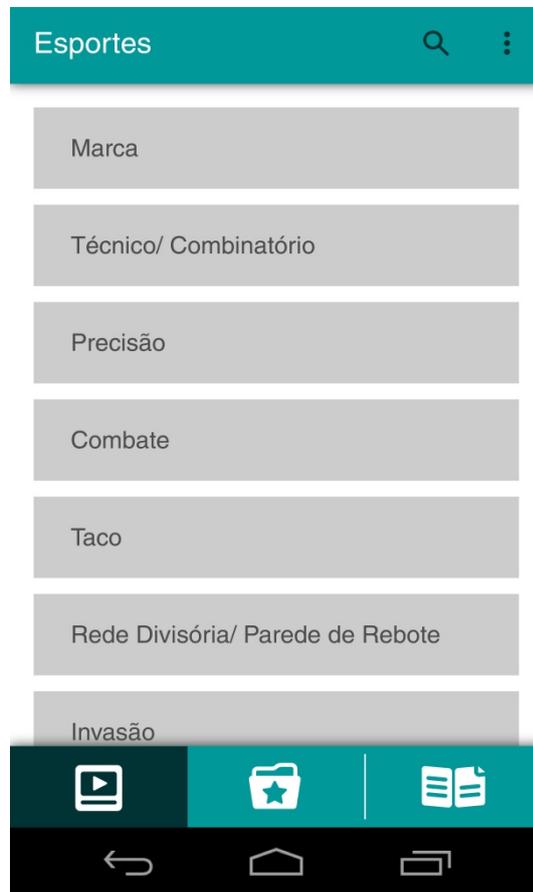
Figura 3 – Categorização das Manifestações da Cultura Corporal do Movimento



Fonte: autor

Tela 3: Essa tela tem como objetivo delimitar as segmentações do esporte. Como exemplo, selecionou-se a manifestação Esporte, que é ramificada em: Marca, Técnico-Combinatório, Precisão, Combate, Campo e Taco, Rede Divisória ou Parede de Rebote e Invasão. Cada esporte será classificado conforme a sua lógica interna. Ao acessar um desses ícones tem-se disponível as atividades correspondentes.

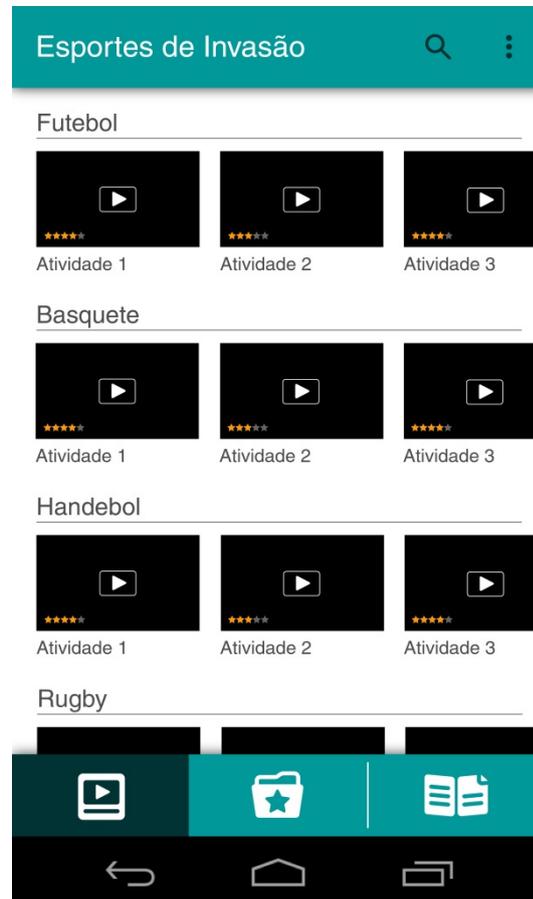
Figura 4 – Segmentação dos Esportes



Fonte: autor

Tela 4: A tela 4 traz como exemplo a ramificação “Invasão” pertencente a manifestação “Esporte”. Tal ramificação é a lógica interna dos quatro exemplos de esportes exemplificados conforme a figura 5: Futebol, Basquete e Handebol e *Rugby*. Abaixo de cada um desses esportes seguem-se as atividades sugeridas dentro de cada contexto. Para visualização das demais atividades é necessário deslizar a barra de rolamento da direita para a esquerda. A atividade de exemplo, relacionada ao handebol, será mostrada na tela seguinte.

Figura 5 – Exemplo de Esportes de Invasão e suas atividades



Fonte: autor

Tela 5 e 6: Exemplificando a estrutura do modelo de atividade, optou-se pela atividade dos “5 Passes”. A forma de apresentação consistirá em:

- Vídeo em formato de animação, com representação didática sobre a atividade. Através de ações pontuais, as explicações essenciais da atividade serão transmitidas pelo vídeo animado, que terá em torno de 40 segundos de duração. Os vídeos poderão ser assistidos se o usuário estiver conectado à internet, pois as animações estarão salvas no *youtube*.

- Avaliação da mesma, de 1 a 5 estrelas, a qual indica o grau de satisfação do usuário, podendo ser alterada a qualquer momento. A função de avaliação é importante, pois fornece um *feedback* aos gestores do aplicativo sobre quão útil ou não estão sendo aquelas atividades para os usuários.

- Haverá a indicação da idade recomendada para a prática de determinada atividade, devendo o professor certificar-se do nível de habilidade que os alunos estão, verificando se é adequado ou não a utilização dessa no contexto de suas turmas. Salienta-se que é apenas uma sugestão de idade, sendo o profissional em questão o mais apto a determinar se certa tarefa é apropriada a realidade dos seus alunos.

- Palavras-chave, listando os termos que se correlacionam com a tarefa proposta e facilitando a busca em casos de habilidades específicas.

- Recursos, o qual apresenta os materiais e espaços físicos necessário para a realização da prática. Faz-se necessário reforçar que os recursos indicados variam de acordo com a forma que cada profissional desenvolverá suas dinâmicas.

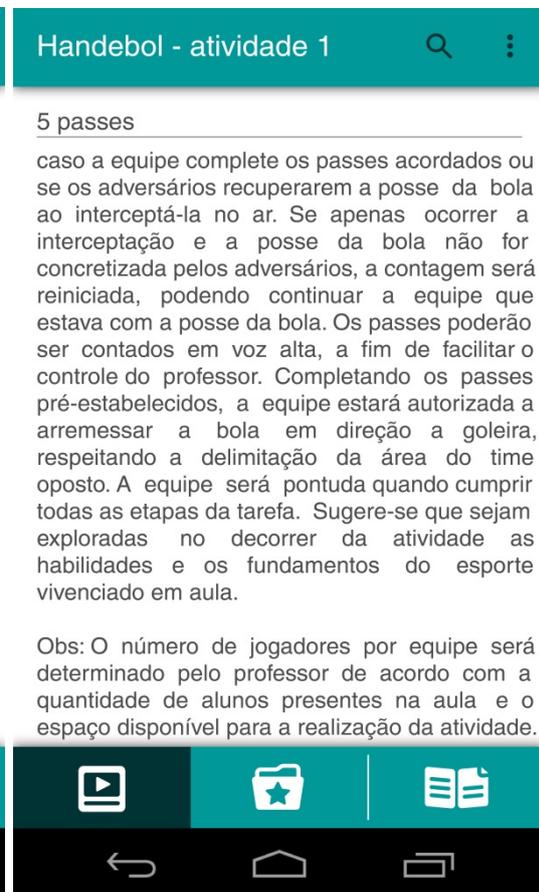
- Por meio de uma descrição ao final da tela, o usuário terá acesso a uma sugestão descrita da atividade, sugerindo o método de execução da mesma.

Figura 6 – Exemplo de atividade



Fonte: autor

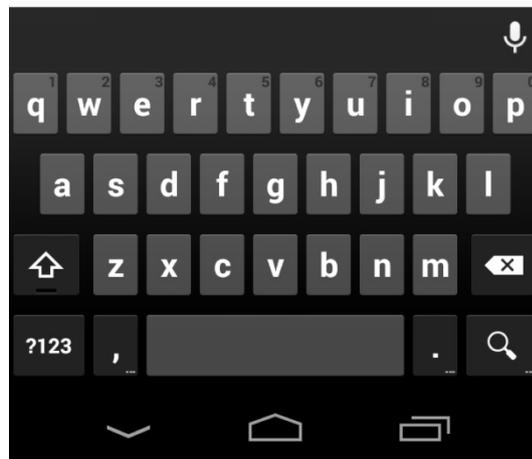
Figura 7 – Descrição da atividade



Fonte: autor

Tela 7: Caso a categorização disponibilizada ao usuário não atenda as suas necessidades momentâneas e ele queira realizar uma pesquisa mais objetiva e específica, tem-se a possibilidade de acessar a barra de pesquisa no canto superior direito da tela (na figura representativa da lupa). Esse atalho oportunizará uma busca mais rápida, selecionando através de um filtro apenas as informações específicas que o indivíduo deseja obter. O registro da pesquisa exibirá todas as atividades que contemplam tal termo digitado, buscando na ferramenta as palavras-chave indexadas. A ativação dessa função poderá ser selecionada em qualquer tela.

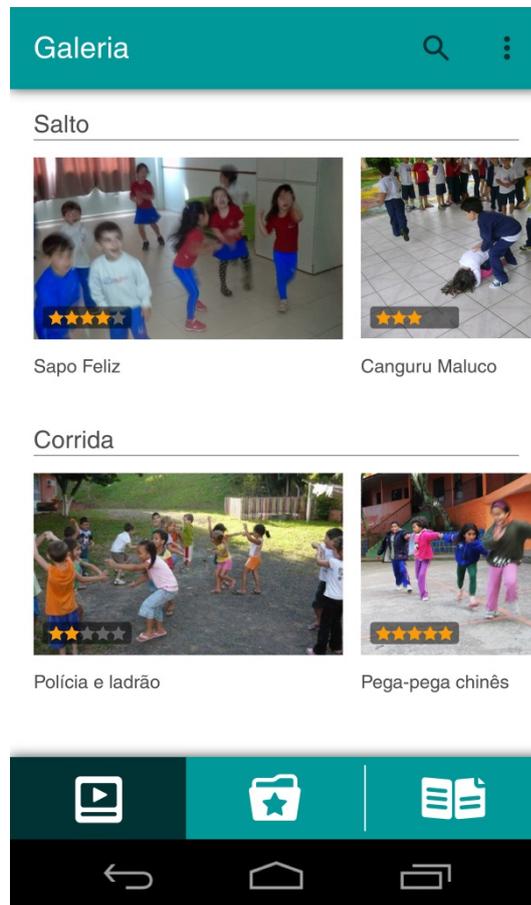
Figura 8 – Barra de pesquisa



Fonte: autor

Tela 8: Nessa tela temos um exemplo de pesquisa relacionada a habilidades motoras fundamentais.

Figura 9 – Exemplo de pesquisa



Fonte: autor

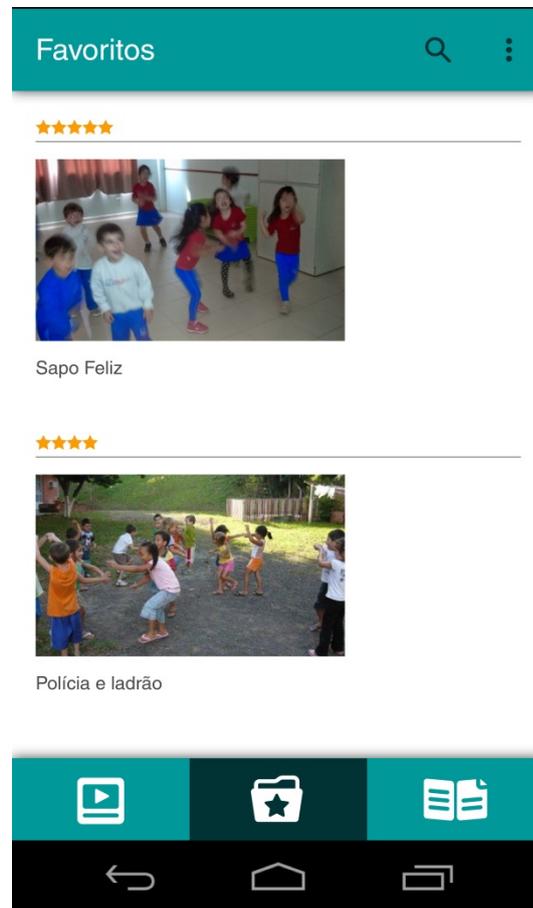
Tela 9: No ícone central da barra inferior, será possível visualizar as atividades selecionadas na pasta “favoritos”. Para efetivar essa seleção, o profissional necessitará avaliar as atividades que deseja salvar, a fim de fornecer ao gestor do aplicativo uma mensuração do nível de satisfação do conteúdo acessado. Somente após concretizar essa avaliação ele terá disponível a opção de incluir a atividade nessa pasta (clikando no botão “+”). Também poderá organizar a sua lista de favoritos conforme a categorização que melhor lhe convier.

Figura 10 – Pasta “Favoritos”



Tela 10: Aqui temos um exemplo de atividades distribuídas dentro da tela “favoritos”.

Figura 11 – Exemplo de atividades salvas dentro da pasta “Favoritos”



Fonte: autor

Tela 11: O terceiro ícone (da esquerda para a direita) dá acesso a “Planos de Aula”. Como nessa tela não há planos de aula salvos, ela se apresenta dessa forma. Para inserir planos de aula, clicar no botão “+”.

Figura 12 – Local para salvar os planos de aula



Fonte: autor

Tela 12: As informações contidas nessa tela são referentes a um modelo estrutural de plano de aula. Tal estrutura visa disponibilizar ao usuário opção de fácil compreensão e manejo, com o intuito de atingir profissionais com perfis variados. Através desse modelo, busca-se disponibilizar espaço para montar, organizar e armazenar os próprios planos. A estrutura baseia-se nos seguintes módulos:

- **Objetivos:** Descrição das metas que o professor deseja alcançar na aula. Sugere-se que seja o primeiro passo a ser realizado, uma vez que as atividades que comporão o planejamento não deveriam ser selecionadas previamente à definição criteriosa dos objetivos, devido à importância de delimitar onde se pretende chegar ao final do percurso.

- Recursos: Materiais e ferramentas necessárias para a concretização das atividades.

- Parte Inicial: Preparação para a parte principal, com elevação dos batimentos cardíacos. Ativação da musculatura do corpo e aumento da temperatura corporal.

- Parte Principal: São trabalhados os objetivos principais da aula, sendo caracterizado como momento de maior intensidade. Momento de maior duração da aula, onde são realizadas atividades de grande movimentação, intercaladas com atividades de moderada movimentação.

- Parte Final: redução dos batimentos cardíacos. Momento final, onde são realizadas atividades com pouca movimentação, preparando os alunos para as atividades posteriores.

- Novo Módulo: Espaço disponibilizado para inserção de tópicos que o usuário julgar necessário e que não estavam contemplados nos outros módulos propostos.

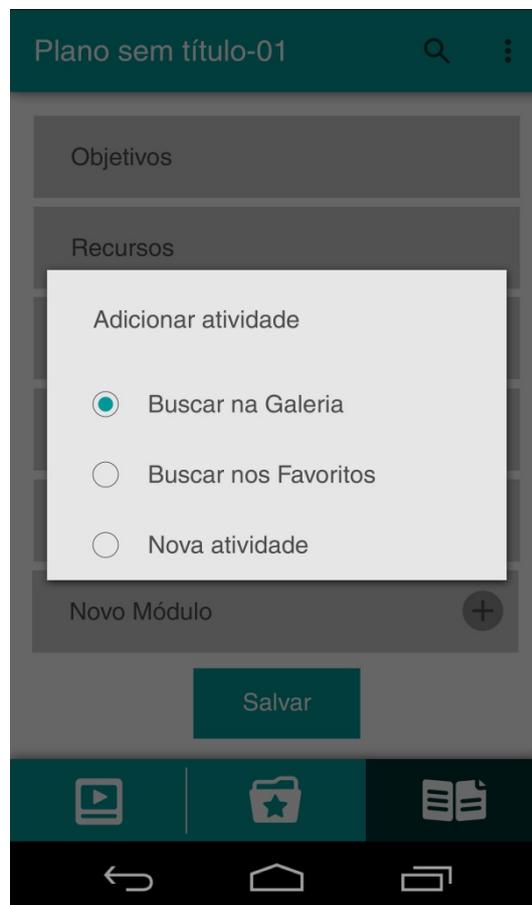
Figura 13 – Modelo estrutural de plano de aula



Fonte: autor

Tela 13: Para incluir as atividades no plano de aula, é necessário clicar no símbolo “+” ao lado de cada módulo correspondente. As atividades podem ser adicionadas da Galeria (acesso direto à tela 2 – “Manifestações da Cultura Corporal de Movimento” – permitindo todo o trajeto já descrito), dos Favoritos (acesso à tela 9 – atividades previamente salvas pelo usuário) e/ou Novas Atividades (espaço para descrição de atividades não encontradas na ferramenta).

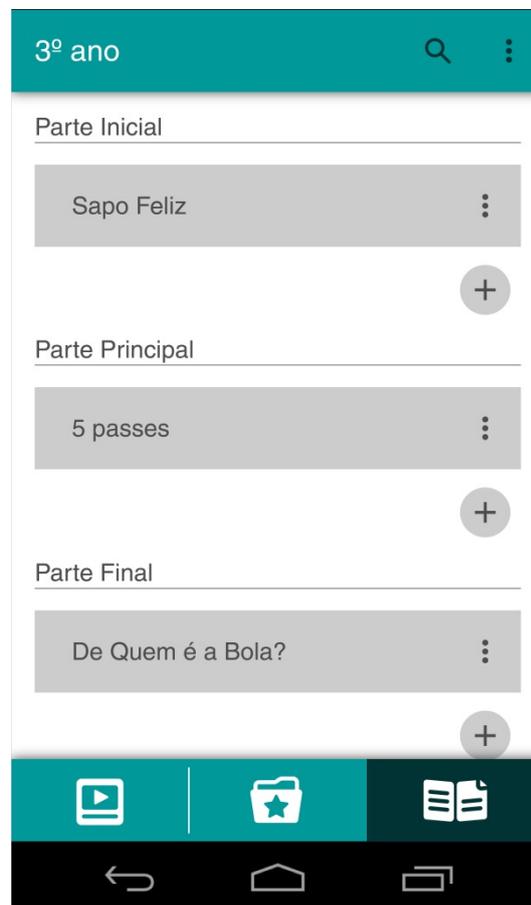
Figura 14 – Inclusão de atividades



Fonte: autor

Tela 14: Exemplo de plano de aula com as atividades inseridas.

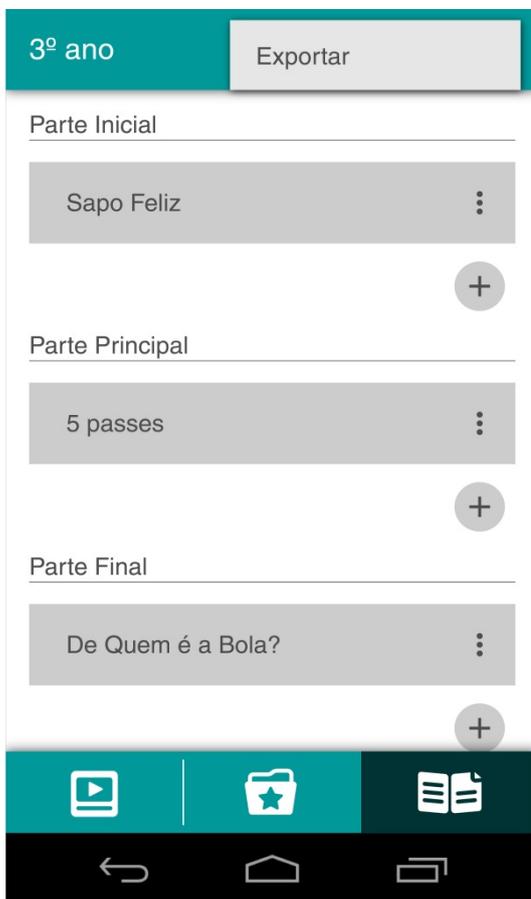
Figura 15 – Exemplo de plano de aula montado



Fonte: autor

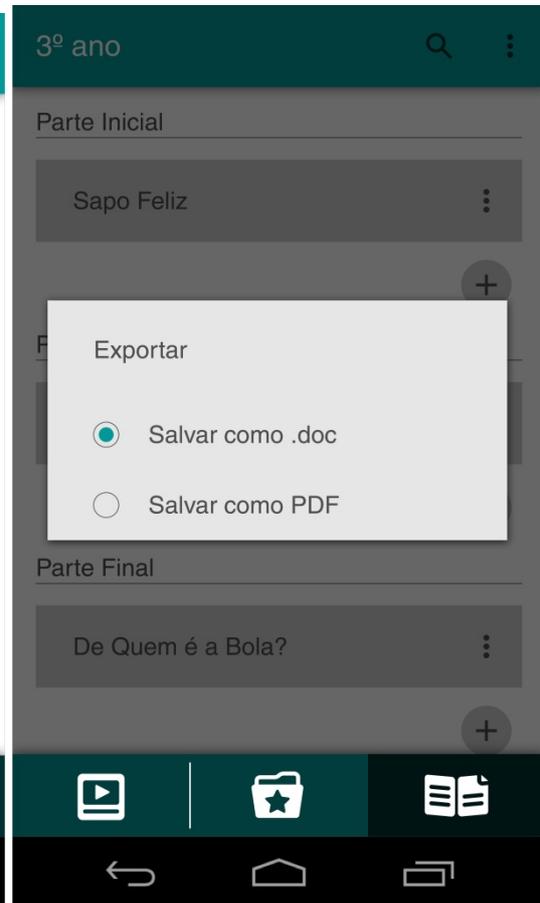
Telas 15 e 16: Após as atividades estarem inseridas no plano de aula, pode-se exportá-lo, salvando-o em arquivo de *word* e *pdf*. Essa funcionalidade permite ao profissional dispor do plano de aula de outras formas além de mantê-lo apenas no aplicativo, podendo salvar em qualquer dispositivo e até mesmo imprimi-lo.

Figura 16 – Exportar plano de aula



Fonte: autor

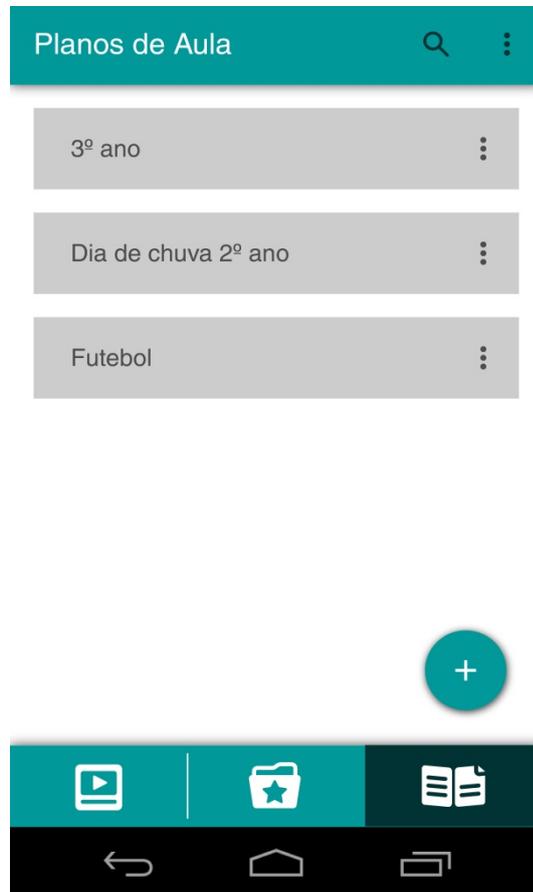
Figura 17 – Salvar documento



Fonte: autor

Tela 17: Apresentação dos planos de aulas salvos, de acordo com os títulos definidos pelos profissionais.

Figura 18 – Planos de aulas salvos



Fonte: autor

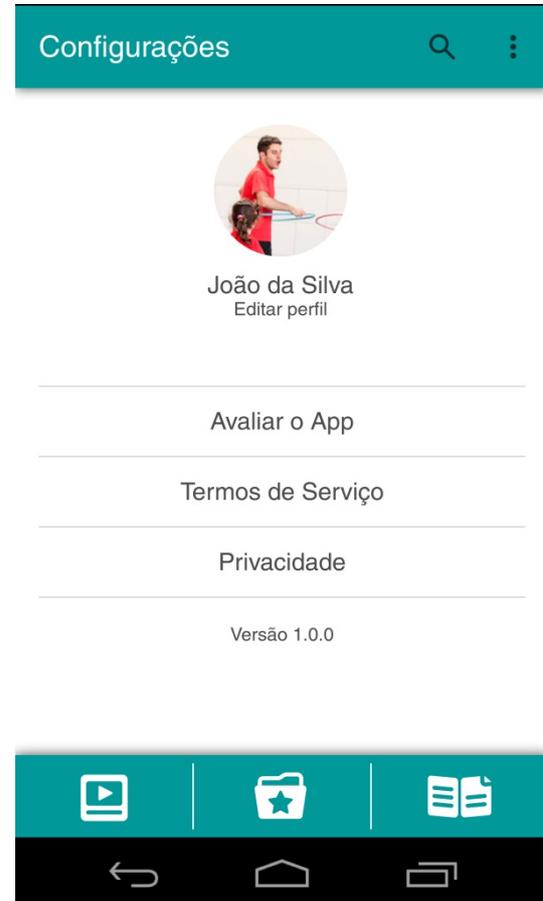
Tela 18 e 19: A tela da esquerda mostra que pode-se acessar a qualquer momento as configurações do aplicativo. Essa funcionalidade dá acesso a tela da direita, onde o usuário terá a possibilidade de avaliar o aplicativo, ter acesso às informações de Termos de Serviço e Privacidade. Além disso, o profissional pode editar seu perfil.

Figura 19 – Acesso as configurações



Fonte: autor

Figura 20 – Funcionalidade das configurações



Fonte: autor

6. CONCLUSÃO

A proposta de formatação do conteúdo do aplicativo móvel buscou atender as expectativas e necessidades de um público diversificado de profissionais da área da Educação Física escolar. O acesso a essa ferramenta poderá facilitar a busca e a localização de atividades que contemplem o objetivo de pesquisa do profissional, otimizando, assim, o seu tempo de planejamento.

Através dessa ferramenta tecnológica, também buscou atender-se para a demanda por parte dos professores que não dispunham de um material portátil, acessível e de fácil manuseio e compreensão. Após sua implementação, espera-se que esse recurso seja utilizado para facilitar pesquisas de atividades e elaboração de planos de aula no lugar e momento que desejar, possibilitando acessá-las até mesmo em meio aos seus deslocamentos até os locais de trabalho e atividades afins.

As categorizações das manifestações da cultura corporal de movimento e suas segmentações foram propostas baseadas nos documentos, livros e artigos analisados. As manifestações escolhidas foram selecionadas com o intuito de atingir os conceitos e práticas mais apropriadas à compreensão dos futuros usuários. A segmentação do esporte teve a finalidade de apresentar ao público uma nova perspectiva dessa manifestação, podendo ela também ser trabalhada através de uma lógica interna própria.

O modelo de apresentação para as atividades dentro de cada segmentação visou apresentar aos usuários informações claras e detalhadas, podendo eles se apropriar das informações mais relevantes conforme as suas necessidades. Por meio desses elementos, espera-se que encontrem as atividades desejadas para inserirem no seu planejamento.

O modelo estrutural do plano de aula foi proposto com o propósito de oferecer aos profissionais a possibilidade de montar, organizar e armazenar sua rotina de planejamentos. Os módulos que acompanham o modelo foram apresentados objetivando exibir uma estrutura intuitiva e acessível. Salienta-se que o modelo de

plano de aula é apenas uma sugestão de estrutura adotada, de forma a tornar as informações descritas de fácil compreensão. Assim sendo, o usuário tem a liberdade de formata-lo conforme suas pretensões.

No entanto, faz-se necessário novos estudos na área a fim de identificar possíveis dificuldades que os usuários apresentem ao utilizar o aplicativo. Ao serem diagnosticados futuros problemas, pode-se efetuar as devidas alterações, adequando ainda mais a ferramenta ao seu público em questão.

Sugere-se também a realização de um estudo piloto com os prováveis usuários, com o intuito de verificar o real alcance e o nível de satisfação dessa ferramenta. Se esses resultados forem positivos, pode-se realizar um trabalho de intervenção com os profissionais, objetivando verificar se os conteúdos da ferramenta tecnológica os auxiliam na elaboração das aulas de Educação Física.

Tem-se a expectativa de ampliação dos conteúdos para os outros níveis escolares da Educação Física (educação infantil, anos iniciais do ensino fundamental e ensino médio). A expansão da base de estrutura do conteúdo do aplicativo também poderá ocorrer para as outras disciplinas da educação básica, podendo apoiar um número maior de docentes, motivando-os a utilizar as ferramentas tecnológicas na promoção do ensino.

Esse trabalho deve ter continuidade, com a elaboração das demais segmentações e das atividades referentes aos outros esportes e manifestações da cultura corporal de movimento. Esses acréscimos futuros poderão ser embasados na literatura científica atual e com o auxílio de profissionais especializados das respectivas áreas.

Portanto, acredita-se que o projeto apresenta grandes possibilidades de implementação, pois o resultado final dos conteúdos propostos veio ao encontro dos objetivos pré-estabelecidos.

REFERÊNCIAS

- BARBANTI, Valdir. O que é esporte?. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, v. 11, n. 1, p. 54-58, 2012.
- BENTO, Jorge Olímpio. **Planejamento e avaliação em Educação Física**. Lisboa: Livros Horizontes, 1987. 208 p.
- BETTI, Mauro; LIZ, Marlene Terezinha Facco. Educação física escolar: a perspectiva de alunas do ensino fundamental. **Motriz**, v. 9, n. 3, p. 135-142, 2003.
- BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 1, n. 1, 2009.
- BOSSLE, Fabiano. Planejamento de ensino na educação física uma contribuição ao coletivo docente. **Movimento**. Porto Alegre. Vol. 8, n. 1 (2002), p. 31-39, 2002.
- BRACHT, V. **Pesquisa em ação: Educação Física na escola**. Ijuí: Unijuí, 2003
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BRASIL, República Federativa do. **Lei n. 9.394**, 20.12.1996.
- BRASIL, República Federativa do. **Lei n. 10.328**, 12.12.2001.
- BRASIL, República Federativa do. Dimensões pedagógicas do esporte. Programa segundo tempo. 2ª edição. Brasília: Universidade de Brasília, 2004.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DARIDO, Suraya Cristina. A educação física na escola e o processo de formação dos não praticantes de atividade física. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 18, n. 1, p. 61-80, 2004.
- DARIDO, Suraya; Rangel, Irene. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.
- FERREIRA, Marcos Santos. Aptidão física e saúde na educação física escolar: ampliando o enfoque. **Revista brasileira de ciências do esporte**, v. 22, n. 2, 2001.
- FREITAS, Marise Rondon de; AMARAL, Cleusa do Nascimento. **Subsídios para Educação Física**. Petrópolis: Vozes, 1988. 151 p.
- GAYA, A. **Projetos de pesquisa científica e pedagógica: o desafio da iniciação científica**. Belo Horizonte: Casa da Educação Física, 2016.
- GONZALEZ, Fernando Jaime. Sistema de classificação de esportes com base nos critérios: cooperação, interação com o adversário, ambiente, desempenho

comparado e objetivos táticos da ação. **Lecturas: Educación física y deportes**, n. 71, p. 3, 2004

GONZÁLEZ, F. J. FRAGA, A. B. **Afazeres da Educação Física na escola: planejar, ensinar, partilhar**. Erechim: Edelbra, 2012.

GONZÁLEZ, F. J.; FRAGA, A. B. Referencial Curricular de Educação Física. In: RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. (Org.). **Referencias Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias**. 1 ed. Porto Alegre: SE/DP, 2009, v. 2, p. 112-181.

GRABER, K. C.; WOODS, A. M. **Educação Física e atividades para o ensino fundamental**. Porto Alegre: AMGH, 2014.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios**, Rio de Janeiro, 2015.

MATOS, Zélia. A aula de Educação Física. *In: Educação Física no 1º ciclo*. Porto, Portugal: Universidade do Porto. Faculdades de Ciências do Desporto e de Educação Física, 2000. p. 40-51.b

PADILHA, P.R. **Planejamento Dialógico: como construir o projeto político-pedagógico da escola**. Ed. Cortez, São Paulo – S.P. 2001.

PARLEBAS, P. **Juego deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz**. Barcelona: Paidotribo, 2001.

SOARES, Magda. (1997). **Sobre parâmetros curriculares nacionais de língua portuguesa: algumas considerações**. In.-. In.: Marcuschi, Elizabeth e Soares, E. de Lira. Avaliação educacional e currículo. Inclusão e pluralidade. Recife, Pe: Editora Universitária da UFPE.