

XIII SALÃO DE  
**ENSINO**

**UFRGS**

PROGRAD RELINTER  
PROPG CAF  
SEAD SAI

CONHECIMENTO FORMAÇÃO INOVAÇÃO  
Salão UFRGS 2017

múltipla  
**UNIVERSIDADE**  
inovadora inspiradora

<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2017: XIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
<b>Ano</b>	2017
<b>Local</b>	Campus do Vale - UFRGS
<b>Título</b>	Proposição de conteúdos em aplicativo móvel para aulas de Educação Física escolar
<b>Autores</b>	FELIPE DE OLIVEIRA GONÇALVES LOUISE PIVA PENTEADO
<b>Orientador</b>	ANELISE REIS GAYA

**RESUMO:** 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 à 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. 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 solução viável para o problema apresentado. Dessa forma, o presente trabalho tem por objetivo propor o conteúdo para formatação de um aplicativo móvel para professores de Educação Física dos anos finais do Ensino Fundamental, através de uma categorização das manifestações da cultura corporal de movimento a serem acessadas e suas respectivas segmentações; de um modelo de apresentação para as atividades de cada uma das manifestações; e de um modelo estrutural de plano de aula, disponibilizando espaço para montar, organizar e armazená-los. O proposto trabalho foi realizado através de um estudo de revisão narrativa, mediante busca de artigos científicos e livros que abordam assuntos referentes a planejamentos/planos de aulas e conteúdos da Educação Física escolar; 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 propostos são apresentados através de uma descrição, seguida da respectiva tela do aplicativo, a fim de demonstrar visualmente o resultado pretendido. As manifestações sugeridas são: esportes, jogos, ginástica, lutas e atividades rítmicas e expressivas. Os esportes são segmentados de acordo com a lógica interna (marca, técnico-combinatório, precisão, combate, campo e taco, rede divisória ou parede de rebote e invasão). Para o modelo de apresentação para as atividades, busca trazer informações claras e objetivas que o usuário gostaria de receber (vídeo em formato de animação e descrição da atividade, idade recomendada, palavras-chave, recursos e avaliação da atividade). O modelo proposto para o plano de aula contém: objetivos, recursos, parte inicial, principal e final, e uma opção de adicionar um novo módulo. A proposta de formatação do conteúdo do aplicativo móvel busca 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. Através dessa ferramenta tecnológica, também busca atender a uma 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. Portanto, acredita-se que o projeto apresenta grandes possibilidades de implementação, pois o resultado final dos conteúdos propostos vem ao encontro dos objetivos pré-estabelecidos.

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