

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS
TECNOLOGIAS**

LORETE GEHA

**PRODUTO DE APLICABILIDADE PEDAGÓGICA -
EFCOLAB: PRÁTICAS CONTEXTUALIZADAS DO PROFESSOR DE
EDUCAÇÃO FÍSICA PÓS-MARÇO DE 2020**

CURITIBA

2022

EFCOLAB: PRÁTICAS CONTEXTUALIZADAS DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA PÓS-MARÇO DE 2020

A partir dos dados coletados e analisados, corroborou-se a hipótese levantada que ainda existe um largo caminho a ser trilhado na área da Educação Física, especialmente ao cenário posto pós-março de 2020.

E, na tentativa de responder o objetivo de **constituir uma base de comunicação entre professores da área para a troca de experiências e desenvolvimento de novas atividades, tomando como alicerce a realidade dos docentes do Estado do Paraná**, vê-se a relevância de confeccionar um protótipo de aplicativo na tentativa de suprir a busca almejada no objetivo geral.

Nesse desse cenário, vê-se uma gama de ferramentas inovadoras e atualizadas foram descobertas e incorporadas pelos professores frente a nova realidade da aprendizagem, deixando suas aulas mais atrativas.

Essas ferramentas são utilizadas e faz com que o processo aprendizagem se efetive de fato, os alunos participam cada vez mais e sem perceber fazem com que o professor busque novas ferramentas para explicar os conteúdos específicos da sua disciplina de forma prazerosa e descontraída.

Podemos destacar, *lives*, professores convidados para palestras via Meet, elaboração de vídeos que os alunos expõem o que aprenderam durante a aula, aulas práticas síncronas e assíncronas, vídeos pelo Youtube, Chats Interativos, ferramentas como *Canva*, *Jamboard*, *Padlet*, *Wordwall*, *Quizzizz*, *Edgames*, jogos interativos, jogos de conflitos, jogos de ganhar e perder, jogos de desafios, *Escape Room*, google documentos, google formulários enfim todas as ferramentas da gamificação.

Destes, destacar-se-á as seguintes ferramentas: *Padlet*, jogos de conflito, jogos de ganhar e perder, jogos de desafios e jogos interativos como *Escape Room* e *PacMan*.

O *Padlet* é uma ferramenta digital para construção de murais virtuais colaborativos, no qual os alunos interagem e explanam os pontos chaves do conteúdo que mais lhe chamou a atenção é uma ferramenta de fácil acesso que pode ser utilizada através do navegador de internet de computador ou aplicativo de celular. O acesso é gratuito.

Os jogos de conflito relacionam-se aos fatos sobre os confrontos nos jogos, resultando em desafiar o jogador a superar obstáculos.

Os jogos de ganhar e perder é quando o jogador atinge o objetivo de jogo, ele ganha e se não o alcançar, perde ou empata.

Os jogos de desafio permitem que haja desafios que estarão relacionados com os próprios conflitos para atingir determinados objetivos em diferentes níveis.

O jogo de Escape Room tem como ideia básica fazer com que um grupo de jogadores resolva um mistério específico. Enquanto o segredo não é desvendado todos ficam presos em uma sala cenográfica.

O cenário pode variar bastante, indo desde um quarto mal-assombrado ao esconderijo de um assassino em série ou uma estação espacial. De acordo com a temática, os desafios também variam.

Neste sentido as metodologias ativas são caminhos para avançar mais no conhecimento profundo, nas competências sociais emocionais e em novas práticas.

Os desafios continuam, mas certamente a educação e o mundo pós-pandemia não serão mais os mesmos. Já temos visto docentes que eram hesitantes quanto ao uso pedagógico das tecnologias e que agora desenvolvem posturas mais abertas visualizando possibilidades de mudança e ressignificação de suas práticas.

Toda crise é uma oportunidade de aprendermos algo novo e a única certeza é que o mundo vai ser diferente depois da pandemia. As crises ensinam aos que estão abertos ao novo. Espera-se que, depois dessa pandemia, a educação volte melhor e mais forte e que todos esses efeitos sejam irreversíveis.

Dando continuidade às análises da pesquisa realizada no site Oficial do Estado do Paraná que teve como fonte o Portal Dia a Dia Educação que é uma ferramenta tecnológica interligada ao site institucional da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (SEED-PR).

Isso foi lançado em 2004 e reestruturado em 2011, essa ferramenta tem como finalidade disponibilizar serviços, informações, recursos didáticos e de apoio para toda a comunidade escolar (alunos, educadores, gestão escolar e comunidade).

Então, a partir dessa situação, veio a ideia de um protótipo, no qual os profissionais da área podem se cadastrar independentemente da cidade que atuam e, por meio desse aplicativo, trocar experiências, vivências culturais, conhecimento, indicar colegas com mais conhecimento em determinado conteúdo, *lives*, enfim, o objetivo é facilitar a vida do profissional da área abrindo o leque para o conhecimento

virtual, da utilização das ferramentas digitais que são cada vez mais utilizadas como apoio na construção de conhecimento. Trocando e aprendendo em tempo real com o próximo, independente da sua região de atuação.

Com essa gama de conhecimento, o leque de experiência cultural deixará cada vez mais rica nossa prática. E a vida de cada cidadão, tanto do docente quanto dos estudantes, se tornará mais saudável e com maior amplitude dentro da rede do conhecimento, pois todos ganhamos quando conseguimos nos unir, seja no ensino presencial ou virtual, pois o importante é estar saudável e poder ajudar um ao outro.

Assim sendo, chegou-se à base de mostrar como o professor de Educação Física vem atuando com as ferramentas digitais mediante a Pandemia Covid-19.

Para contemplar o objetivo geral de estruturar um protótipo de um aplicativo, cujo objetivo é fazer um grupo de professores específicos da área de Educação Física para troca de experiências e conhecimentos dos temas da área, onde o mesmo surgiu no momento da pandemia COVID 19 quando os professores estavam reinventando-se e, com a inserção da tecnologia no contexto de ensino, principalmente no ensino remoto, observou-se a dificuldade em trabalhar os conteúdos teóricos específicos da disciplina, pois como a base é a cultura corporal, principalmente o movimento muitas questões apareceram dentre elas destacam-se :

Como trabalhar conteúdo? Sem deixá-las chatas, tornando-as atrativas, instigando os estudantes a despertar para algo além da observação de um vídeo? Como compreender o movimento e sua execução sem contato físico? Sem estar vivenciando as dificuldades e as disponibilidades corporais que nos tornam um ser em movimento?

Neste cenário, é aqui apresentado o protótipo EFCOLAB – EDUCAÇÃO FÍSICA COLABORATIVA:

Figura 1 - EFCOLAB



Fonte: Geha e Wunsch (2022)

O protótipo demonstrado na Figura 5, mostra alguns níveis de interface gráfica do usuário (GUI), com conteúdo gráfico que visualiza a informação do equipamento em uma tela. A maioria dos programas possui vários tipos de interface visual, no qual se utiliza em tempo real com a finalidade de mostrar informações diferentes ao receptor e até mesmo um mapa de navegação com diferentes comandos.

Como por exemplo ao abrir uma aba, a interface do usuário permite ver a informação contida no documento na tela, porém permite o acesso a inúmeras ferramentas que por sua vez possam modificar o documento, deixando-o mais atrativo e de fácil compreensão.

No sentido de User Experience (UX), a proposta é facilitar e entregar aos usuários soluções agradáveis, desejáveis, intuitivas, atrativas e eficientes que venham ao encontro a pesquisa desejado no aplicativo de maneira rápida e eficaz.

O EFCOLAB tem estratégias na tentativa de garantir que o uso de sites, aplicativos, softwares, entre outras soluções, aconteça de maneira clara, sem dificuldades por meio dos seguintes benefícios:

a) A entrega de soluções mais objetivas e completa atendendo as necessidades dos professores;

b) Melhoria na imagem dos conteúdos a serem desenvolvidos na aula planejada;

c) Satisfação dos professores com a qualidade dos conteúdos;

d) Aumento no número de trocas de experiências entre os professores da área, independentemente da sua região.

Após verificar as dificuldades dos professores em encontrar pessoas capacitadas no período pandêmico e que trabalhassem dentro das tecnologias, sendo elas:

01 – Comunicação – Nesse tópico, podemos destacar a importância da comunicação entre os pares, pois no processo de aprendizagem segundo Rodrigues (2015 p. 4) “[...] o aplicativo multiplataforma permite trocar mensagens por dispositivos móveis sem custos, enviar mensagens ilimitadas com textos, imagens, vídeos, áudio, localização, entre outros recursos.” Para Novoa (1991, p. 14) “[...] o diálogo entre os professores é fundamental para consolidar saberes emergentes da prática profissional, mas a criação de redes coletivas de trabalho constitui, também, um fator decisivo de socialização profissional e de afirmação de valores próprio da profissão docente.”

02 – Resolução de problemas – Neste espaço, é utilizado para narrar experiências e práticas de problemas solucionados, além de solicitar ajuda e esclarecimentos pedagógicos e/ou metodológicos para resolver problemas imediatos. “As sugestões devem ser simples e naturais, porque do contrário elas não poderiam ser discretas. As sugestões devem ser genéricas, aplicáveis não apenas ao problema presente, mas também a problemas de todos os tipos, pois só assim elas poderão desenvolver a capacidade do estudante e não somente uma técnica específica.” (POLYA, 2006, p. 01-17).

03 - Banco de planos e BNCC – Neste momento o docente busca as orientações e repertórios de aulas, disponíveis, tendo como base a fundamentação e o direcionamento da BNCC (BRASIL, 1996).

04 – Laboratório de recursos e tecnologias – Nesse ícone o docente encontrará dicas de recursos digitais que auxiliaram em suas aulas tanto no ensino híbrido, presencial ou EAD, “[...] com as tecnologias móveis, as aulas são mais dinâmicas e transcendem o horário semanário proporcionando que a aprendizagem aconteça em contextos diversificados quando onde o aluno pretenda.” (MOURA 2016 p. 166). Assim maximiza-se o potencial dos alunos convidando-os a criar, inventar, explorar e resolver problemas complexos no mundo cada vez mais conectado e global.

A utilização de aplicativos bem utilizados e planejados pelo docente, favorece a criatividade, autonomia, trabalho em grupo, deixando suas aulas mais atrativas fazendo com que ele utilize cada vez mais a tecnologias e as plataformas digitais.

05 - Intercâmbio – Utilizando o aplicativo como ferramenta pedagógica observa-se que há uma amplitude de diálogos com profissionais da área, fomentando a aprendizagem colaborativa. De acordo com Behrens, Gomes e Alcântara (1999, p. 14) “A relação professora aluno na aprendizagem colaborativa, contempla a inter-relação e a interdependência dos seres humanos que deverão ser solidários ao buscarem caminhos felizes para uma vida sadia.” Destaca-se como uma ferramenta eficaz no ambiente educacional tanto nas aulas síncronas como assíncronas, pois através delas o diálogo e a troca de vivências em tempo real, torna a aula mais produtiva.

Além dessas questões um outro ponto teve destaque, pois por meio dessa ferramenta pode-se encontrar profissionais especialistas através dos meios tecnológicos, os profissionais da área podem cadastrar-se, independentemente da cidade que atue, através desse aplicativo, trocando experiências, vivências culturais, conhecimento, indicar colegas com mais conhecimento em determinado conteúdo, *lives* etc.

Teixeira (2014), trouxe uma abordagem mais objetiva, afinal

[...] não temos tempo para ler manuais – seguimos padrões cognitivos de navegação cada vez mais intuitivos. Um sistema pode ser extraordinário em termos da complexidade de desenvolvimento, otimização no processamento computacional ou das integrações com N outros sistemas online. Se aquela camada do software que faz a interface com o usuário não é agradavelmente usável, o resultado de todo o seu incrível trabalho tecnológico de bastidores pode ter sido em vão ou negativamente impactado, pois não atingiu quem deveria: o usuário final.

Enfim, a proposta é desenhar um protótipo que, venha futuramente, facilitar a vida do profissional da área abrindo o leque para o conhecimento virtual, da utilização das ferramentas digitais que são cada vez mais utilizadas como apoio na assimilação de conteúdo. Trocando e aprendendo em tempo real com o próximo independente da sua região de atuação. Na atualidade, observa-se que cada vez mais a tecnologia está na vida do cidadão e na educação isso não se faz diferente.

Por essa razão se faz necessário uma ferramenta de interação, de trocas de experiências e que seja de fácil acesso. Que permita trocas de informações e conhecimento, acompanhamento em tempo real das dificuldades dos estudantes e dúvidas dos docentes não somente na teoria, mas também na prática, deixando-a cada vez mais próxima aos estudantes que por muitas vezes, se fecham em seu mundo, além de realizar o acompanhamento da qualidade dos serviços prestados, das informações disponibilizadas e dos feedbacks.

Um aumento crescente na velocidade das informações, a evolução no uso das tecnologias na área da educação, faz com que ocorra uma diminuição nos custos por parte dos docentes frente as suas especializações, pois o conhecimento e o profissional especialista estarão conectados em tempo real para ajudar no esclarecimento de dúvidas e perguntas que necessitem de uma explicação imediata frente aos conteúdos que o docente não domina, e na elaboração de formas interativas entre o professor, docentes, palestrantes, atletas.

Tendo todos esses benefícios, justifica-se a necessidade do uso de aplicativos móveis, pois, por meio de um app, cuja finalidade é aumentar a gama de docentes de educação física conectados, que troquem experiências e que colaborem e interajam uns com os outros, independente de localidade, idade, nível da instituição, rede da instituição assim por diante.

Tal aplicativo poderá estar disponível para todos os professores que tiverem o programa instalados em seus celulares, computadores, notebooks. Basta fazer uma busca procurando profissionais especialistas em determinado conteúdo que imediatamente aparecerá uma lista com os nomes dos profissionais e de qual região ele atua e será encaminhado ao contato pessoal desse profissional para esclarecer dúvidas, solicitar *lives*, vídeos, interações virtuais com os estudantes e assim por diante.

Após a aula ser encerrada, ou a conversa, tira dúvidas entre docente e especialista, quinzenalmente os professores envolvidos na discussão deste conteúdo

farão uma videochamada e irão realizar o feedback de como foi a aula, as contribuições dos estudantes, pontos positivos e negativos, buscando cada vez mais a interação entre os docentes enriquecendo as práticas de atuação e fortalecendo a importância e valorizando a essência do professor de Educação Física no ambiente escolar.

Faz parte desse produto a inclusão da interface do usuário (UI) que é um conjunto de controles e canais onde o usuário comunica-se diretamente com a máquina. Onde o computador, a tela, o teclado e as caixas de som são partes da interface do usuário, pois a utilização desse conjunto gera as informações ao computador.

Segundo Johnson (2001, p. 11),

Os artesãos da cultura de interface não têm tempo a perder com essas divisões arbitrárias. Seu meio se reinventa a si mesmo depressa demais para admitir falsas oposições entre tipos criativos e programadores. Eles se tornaram outra coisa, uma espécie de nova fusão de artista e engenheiro — profissionais da interface, cyberpunks, web masters — incumbidos da missão épica de representar nossas máquinas digitais, de dar sentido a sua informação em sua forma bruta.

E, ainda,

Mas, afinal, que é exatamente uma interface? Em seu sentido mais simples, a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão, não por força física [...]. (JOHNSON, 2001, p. 11).

