

RELATÓRIO FINAL DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ATIVIDADE

TIPO: Projeto

TÍTULO: RUA DE LAZER

CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

MÓDULO: 1

PROFESSOR RESPONSÁVEL: FRANCISCO PAULINO DE ABREU NETO

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: 1º SEMESTRE/2021

2. DESENVOLVIMENTO E CONSIDERAÇÕES

Contextualização

Estudos associam o tempo em tela na infância e adolescência ao sedentarismo e, conseqüentemente, ao sobrepeso e obesidade. A promoção de um estilo de vida ativo exercida desde a infância se mostra precípua para a continuidade deste hábito na vida adulta. O fascínio dos jovens pelos jogos digitais pode ser usado para que por meio destes estimulem a prática de exercício físico. A gamificação atua nas tomadas de decisão, ensinando a discernir momentos de cooperação e competição. A metodologia foi traçada a partir dos jogos eletrônicos, porém com o foco voltado a atitudes que estimulam a prática de hábitos saudáveis fora do jogo. O público alvo foram crianças, residentes em São João da Boa Vista.

Desafio

Elaborar desafios, jogos que envolvessem atividades lúdicas e materiais de fácil acesso, para que os praticantes conseguissem realizar de suas casas com facilidade. Utilizando o método da gamificação, com progressividade da dificuldade, foram selecionadas 15 fases divididas em 3 níveis: iniciante, intermediário e avançado, à medida que os desafios fossem realizados, eram atribuídas premiações, aqui representadas por estrelas.

Cronograma das Ações

24/02/2021: Acolhimento DIA MAKER;
02/03/2021: Apresentação inicial;
10/03/2021: Encontro 3;
17/03/2021: Encontro 4;
24/03/2021: Encontro 5;
31/03/2021: Encontro 6;
07/04/2021: Encontro 7;
14/04/2021: Encontro 8;
28/04/2021: Encontro 9;
05/05/2021: Encontro 10;
12/05/2021: Encontro 11;

19/05/2021: Encontro 12;
26/05/2021: Encontro 13;
02/06/2021: Encontro 14;
09/06/2021: Encontro 15;
16/06/2021: Apresentação final.

Síntese das Ações

24/02/2021: Acolhimento DIA MAKER: O acolhimento foi feito por uma live no Youtube, com os demais cursos integrantes da Escola do Bem Estar, teve por objetivo nos explicar a importância da criação do DIA MAKER e do trabalho interprofissional em saúde.

02/03/2021: Apresentação inicial: Contamos com uma palestra proferida pela Dra^a Mara Carvalho com o tema Ética e Humanização no Atendimento ao Paciente/Manuseio de Prontuários.

10/03/2021: Encontro 3: Tivemos um terceiro bate papo com a temática “Acolhimento e importância da pesquisa em saúde” com a Dra^a Mara Carvalho e a Dra^a Vanessa Oliveira.

17/03/2021: Encontro 4: O quarto encontro assistimos os vídeos com o filme Tarja Branca e fizemos um relatório com os pontos mais importantes.

24/03/2021: Encontro 5: Neste encontro conhecemos o modelo Canvas, e nossa tarefa foi elaborar o projeto da olimpíada mirim, com as informações necessárias para a produção do evento.

31/03/2021: Encontro 6: O objetivo deste encontro foi realizar uma leitura de artigos, para iniciar o projeto, com a introdução, contendo a revisão bibliográfica, a justificativa e a importância desses trabalhos e conceitos básicos e atuais sobre o assunto.

07/04/2021: Encontro 7: Foi realizado um encontro, abordando a competência atitudinal, que se trata de organização e planejamento, onde realizamos uma dinâmica que mostrasse sua real importância, visando o desenvolvimento do estudante.

14/04/2021: Encontro 8: Devido ao agravamento do número de casos da Covid-19, realizamos algumas pesquisas que tratam da importância da atividade física nestes momentos de lockdown, e após concluídas, partimos para criação de post's para o instagram, com o intuito de criar uma divulgação e conscientização do benefício da atividade física e a prevenção e recuperação do coronavírus.

28/04/2021: Encontro 9: No nosso encontro atual, iniciamos o percurso metodológico, e para isso contamos com a gamificação como metodologia ativa, incorporando aspectos de jogos. Após definições prontas partimos para a elaboração dos 5 primeiros desafios, de nível iniciante, onde deveriam ser atividades com um grau de dificuldade baixo.

05/05/2021: Encontro 10: No décimo encontro os membros dos grupos, ficaram responsáveis por elaborar mais 5 desafios, desta vez de nível intermediário, com grau de dificuldade moderado.

12/05/2021: Encontro 11: Para finalizar realizamos a seleção dos últimos 5 desafios do programa, com nível avançado e dificuldade também avançada, definimos os nomes de todos os desafios também.

19/05/2021: Encontro 12: O objetivo do encontro atual, foi incluir os desafios no site do curso, para que ficassem expostos a quem tivesse o interesse de realizá-los, e definirmos a data de gravação e confecção dos vídeos explicativos.

26/05/2021: Encontro 13: No dia 26 realizamos as gravações dos desafios, fomos até o Palmeiras, montamos os desafios e gravamos os mesmos, e após editar todos, os adicionamos no site juntos com as demais informações dos desafios.

02/06/2021: Encontro 14: Os membros do grupo ficaram incumbidos de realizar a aplicação dos desafios, devido aos protocolos da pandemia, e dificuldade de locomoção os números de participantes ficaram um pouco restritos. Porém não nos impediu de cumprir com o cronograma.

09/06/2021: Encontro 15: Em seguida, para finalizar, realizamos a montagem dos resultados finais, com a confecção de slides, que explanaram todas as etapas do projeto. E ensaiamos a mesma para a apresentação final.

16/06/2021: Apresentação final: para a apresentação e avaliação final, elaboramos alguns slides que continham todas as informações das etapas efetuadas durante todo o percurso metodológico. Fomos avaliados pelos professores Athos Alves Goulart, Antônio Carlos Hess Simões e Maria Luiza Bertoni

a. Aspectos Positivos:

Podemos diante de tudo aqui já exposto, traçar pontos positivos como a elaboração e divisão dos desafios, seleção do público alvo, divulgação e realização do mesmo, todas as etapas sendo realizadas e definidas por nós alunos, o que nos aproxima da gestão e organização de eventos.

a. Dificuldades encontradas:

Nossa principal dificuldade se deu por conta da pandemia e da paralisação, o que nos restringiu a um público pequeno para a realização dos desafios, de no caso uma pessoa por vez.

a. Resultados atingidos:

Tivemos resultados muito positivos, de maneira que a gamificação da atividade física traz maior interesse pela prática, estimulando a competição saudável, sentimento de auto superação, motivando os mesmos a alcançarem suas próprias metas.

a. Sugestões / outras observações:

Sem sugestões/observações