

OS RECURSO PEDAGÓGICO PARA PROMOÇÃO DO DESENVOLVIMENTO DO ESQUEMA E IMAGEM CORPORAL

Autor(res)

Marcio Luiz Dos Santos
Bruno Rossetto De Góis

Categoria do Trabalho

4

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Resumo

No Ensino Superior, os conteúdos ministrados apresentam fundamentos com conceitos importantes para as práticas futuras e o desenvolvimento do esquema e imagem corporal. A busca por estratégias diferentes que qualificarão o futuro profissional ao gerar maior engajamento e participação dos educandos na execução das atividades práticas ofertando um ensino assertivo e adequado em consonância à BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Dentre as estratégias das metodologias ativas, as brincadeiras e jogos da Gamificação são propostas que apresentam resultados positivos mais próximos de sua aplicação. A utilização da gamificação às atividades de aprendizagem despertam maior envolvimento dos educandos devido ao aspecto lúdico e motivacional. O objetivo deste trabalho foi um levantamento bibliográfico para identificação de estudos sobre o uso das brincadeiras, jogos e da gamificação como estratégias de ensino e aprendizagem para criação do esquema e imagem corporal. O estudo é de abordagem qualitativa e explicativa e o método adotado pela pesquisa foi a revisão narrativa, atendendo os critérios de inclusão e exclusão da amostra. Foram incluídos na amostra do estudo 17 publicações, após 2004, na vigência da lei de inovação, que foram analisados de forma explicativa. A literatura abordada, permitiu inferir sobre a importância do desenvolvimento e organização do esquema e imagem corporal; bem como a utilização da gamificação, contribuindo na criação de contextos motivacionais com base em desafios e recompensas, motivando e engajando o discente, favorecendo os processos de ensino e aprendizagem.