A PRÁTICA DA EDUCAÇÃO FISICA NO ENSINO SUPERIOR E A GAMIFICAÇÃO ENQUANTO ESTRATÉGIA DE ENSINO

Autor(res)

Luciane Guimaraes Batistella Bianchini
Luciana Tella

Categoria do Trabalho

Pesquisa

Instituição

UNIVERSIDADE ANHANGUERA DE SÃO PAULO - UNIAN

Resumo

A maioria dos alunos do curso de graduação de Educação Física tem preferência por aulas práticas e quando diante de aulas teóricas demonstram falta de interesse. As aulas teóricas são relevantes para os estudantes do ensino superior, nelas apresentam-se os fundamentos que embasarão as práticas futuras. Nesse sentido, o docente se vê diante de um desafio, que é o de promover maior engajamento dos alunos bem como a compreensão da necessidade de apropriação destes conteúdos. Uma estratégia atual que tem apresentado resultados positivos em diversas áreas é a gamificação. Estudos indicam que a integração da gamificação às atividades de aprendizagem promovem maior envolvimento dos alunos, devido aos aspectos lúdicos e motivacionais que este tipo de proposta apresenta. Este artigo é parte de uma dissertação e propõe identificar e descrever trabalhos sobre o uso da gamificação em aulas do curso de graduação em Educação Física. Para a busca utilizou-se a base de dados Google Acadêmico por meio dos seguintes descritores: gamificação AND "Ensino Superior" AND "Educação Física". Os resultados indicaram 485 trabalhos. Após analisá-los apenas 3 relacionavam a gamificação as aulas do ensino superior no curso de Educação Física. Conclui-se com os trabalhos que a aplicação da gamificação é um tema novo na educação física e isto pode ser decorrente da falta de apropriação da cultura digital pelos docentes. Espera-se com este estudo trazer contribuições para o Programa de Ensino e aprendizagem em Saúde e Ciências da Natureza, em especial reflexões e maior articulação que visam a prática de futuros docentes.