ISSN: 2358-8829

O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO COMPONENTE CURRICULAR FUNDAMENTOS SÓCIO-HISTÓRICOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DA MONITORIA

Joênia de Sousa Araújo [1]
Glazielly Oliveira Gonçalves [2]
Diego Vinicius Duarte Cavalcante [3]
Taís Feitosa da Silva [4]

RESUMO

Embora os conteúdos sócio-históricos da Educação Física sejam fundamentais para a formação docente, seu estudo ainda é frequentemente percebido pelos estudantes como excessivamente teórico e pouco engajador. Nesse cenário, percebe-se a relevância em adotar estratégias pedagógicas que favoreçam maior participação e envolvimento discente no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação surge como uma metodologia ativa capaz de promover uma maior motivação e engajamento dos estudantes. O presente estudo traz a utilização da gamificação como estratégia de revisão de conteúdos no ensino superior, tendo como objetivo descrever as percepções dos estudantes matriculados no componente curricular de Fundamentos Sócio-Históricos da Educação Física sobre a aplicação desta metodologia ativa e suas contribuições para um processo de ensino-aprendizagem motivador. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo relato de experiência, desenvolvida com uma turma de 1º período do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, no contexto da monitoria do componente curricular. Foi aplicada a gamificação como estratégia para revisão dos conteúdos do referido componente curricular, utilizando o *Kahoot* como ferramenta de viabilidade da gamificação. A coleta e análise dos resultados ocorreram através de observação direta e relatos dos estudantes. Foi possível verificar que os estudantes demonstraram maior motivação ao utilizar esta metodologia ativa e relataram que a estratégia de ensino os auxiliou na compreensão dos conteúdos. Portanto, conclui-se que a utilização da gamificação pode ser uma estratégia eficaz para revisão de conteúdos particularmente percebidos como maçantes e repetitivos, pois leva a um engajamento motivador destes estudantes no componente curricular de Fundamentos Sócio-Históricos da Educação Física.

Palavras-chave: Metodologias ativas; Gamificação; Kahoot; Ensino superior; Educação Física.

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, joenia.sousa@aluno.uepb.edu.br;
[2] Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, glazielly.oliveira.aluno.uepb.edu.br;
[3] Professor Mestre do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, diegocavalcante@servidor.uepb.edu.br;
[4] Professora Doutora do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, taisfeitosa@servidor.uepb.edu.br.