

GIRO DO CONHECIMENTO: Uma Ferramenta Pedagógica para o Ensino Superior

Ana Cláudia Assunção de Melo¹

Joice De Oliveira Silva²

Resumo

Os jogos pedagógicos têm sido uma ferramenta muito utilizada na contemporaneidade, principalmente com o avanço das tecnologias. Eles despertam o interesse dos alunos e facilitam o processo de ensino e aprendizagem das atividades educacionais, ampliando também possibilidades de implementar novas técnicas e metodologias em sala de aula. O objetivo deste artigo é apresentar a aplicabilidade de um jogo pedagógico e a experiência vivenciada pela turma do sétimo período de Licenciatura do Curso de Educação Física do Ensino Superior do Centro Universitário Geraldo Di Biase em uma aula remota de Ginástica II. Essa proposta pedagógica buscou também apresentar aos discentes, mais uma ferramenta lúdica que pode ser aplicada em suas aulas de Educação Física na Educação Básica, após sua formação. O jogo traz a possibilidade de ser adaptado à diferentes assuntos e contribuir para o enriquecimento do processo de ensino em diferentes áreas do conhecimento, destacando assim as potencialidades na aprendizagem. Toda construção dessa proposta foi embasada nos referenciais teóricos analisados durante a pesquisa bibliográfica, como sites, periódicos e livros específicos do tema em questão, além de uma pesquisa quantitativa por meio de um questionário com quatro perguntas fechadas.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem. Ensino Superior. Jogos pedagógicos. Ludicidade. O Giro do Conhecimento.

¹ Pós-graduanda em Gestão e Docência do Ensino Superior (UGB/FERP).

² Pós-graduanda em Gestão e Docência do Ensino Superior (UGB/FERP).