

A GAMEFICAÇÃO NA VALORIZAÇÃO DA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA NAS SÉRIES DO 1º A 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

*Adriano Galvão Silva*¹

*Mackleianny Oliveira da Silva*²

(Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão, Campus ZéDoca)

RESUMO

As áreas de conhecimentos são de fundamental importância para a sociedade, pois, as mesmas colaboram para o ensino de aspecto social, cultural, científico e profissional. Dito isso, uma vez que através da disciplina de Educação Física, é possível criar um pensamento crítico, respeito às diferenças, solidariedade e cooperação, também contribui na prevenção e reabilitação da saúde mental e física. Portanto, faz-se necessário trabalhar no investimento e valorização dessa área de conhecimento, a qual proporciona vários pontos positivos para o bom desenvolvimento da sociedade.

Por conseguinte, o trabalho realizado possui como objetivo geral: possibilitar o conhecimento teórico-prático sobre a disciplina de Educação Física por meio da criação games, viabilizando a melhor compreensão da importância da Educação Física para a sociedade. E objetivos específicos: (I) Descrever a importância da disciplina da Educação Física para a formação social, cultural e profissional dos estudantes brasileiros nas séries do ensino fundamental; (II) Relatar a experiência dos alunos com a disciplina de Educação Física depois da aplicação dos games dentro da disciplina; (III) Registrar o que foi realizado para que os alunos pudessem compreender melhor a importância da disciplina da Educação Física com a didática dos games.

A execução do trabalho aqui apresentado dar-se-á por meio da criação jogos didáticos como atividades que serão aplicadas dentro da sala de aula com conteúdos que englobam a disciplina. Trabalhar também no desenvolvimento de games virtuais, como, por exemplo: jogos educativos que irão viabilizar a importância das práticas de atividades físicas e conhecimentos gerais abordados dentro da disciplina. Para realização de tudo isso, será realizado pesquisas bibliográficas para a elaboração de materiais de apoio, entre outros. Por fim, cria-se uma nova abordagem sobre a Educação Física, apresentando-a como uma área de conhecimento essencial para a formação social dos cidadãos.

Palavras-chave: Educação Física, Game, Valorização, Educação, Ensino.