



UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: DESAFIOS E POSSIBILIDADES DA GAMIFICAÇÃO PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

USE OF ACTIVE METHODOLOGIES IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION CLASSES: CHALLENGES AND POSSIBILITIES OF GAMIFICATION FOR THE TEACHING AND LEARNING PROCESS

Bruna Santana Reis. Acadêmica do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
brunasantanauefs@gmail.com

Caroline Melo De Oliveira. Acadêmica do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
carolline.uefs@gmail.com

Júlia Maria Rezende Pinto. Acadêmica do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS).
jjuhrezende@gmail.com

Suzana Alves Nogueira Souza. Professora Titular do Departamento de Saúde da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA)
sansouza@uefs.br

Carla Borges de Andrade. Professora Adjunta do Departamento de Saúde da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Pós-Doutoranda em Comunicação (UFRB).
cbandrade@uefs.br

RESUMO

A educação está em constante transformação, sendo necessário revisar e buscar novas metodologias com o intuito de potencializar o ensino. Por esse motivo, o presente artigo de revisão bibliográfica tem como objetivo investigar de que maneira a utilização da gamificação nas

ABSTRACT

Education is in constant transformation, requiring the revision and adoption of new methodologies aimed at enhancing teaching. For this reason, this bibliographic review article aims to investigate how the use of gamification in Physical Education classes at the basic education level enables

aulas de Educação Física da educação básica possibilita o processo de ensino e aprendizagem e quais são os desafios para a utilização dessa metodologia ativa. Para alcançar o objetivo do estudo, foram realizadas buscas na base de dados do Google Acadêmico, selecionando obras que atendiam aos critérios de inclusão estabelecidos. As obras selecionadas destacam a gamificação como uma metodologia aliada ao ensino dos conteúdos de Educação Física, por contribuir com o protagonismo do aluno e criar um ambiente dinâmico e interativo na sala de aula, favorecendo a aprendizagem dos educandos. Contudo, para que isso ocorra, é essencial que os professores se apropriem desse recurso pedagógico, a fim de desenvolvê-lo com excelência.

Palavras-chave: educação física; metodologias ativas; gamificação; educação básica.

the teaching and learning process and what the challenges are in applying this active methodology. To achieve the study's objective, searches were conducted in the Google Scholar database, selecting works that met the established inclusion criteria. The selected works highlight gamification as a methodology that supports the teaching of Physical Education content by contributing to student protagonism and creating a dynamic and interactive classroom environment, thereby favoring students' learning. However, for this to occur, it is essential that teachers embrace this pedagogical tool in order to develop it effectively.

Keywords: physical education; active methodologies; gamification; basic

1 INTRODUÇÃO

A educação está frequentemente em transformação, desencadeando o surgimento constante de metodologias que apoiam o ensino e contribuem da melhor forma para o aprendizado dos estudantes. Sendo assim, as metodologias ativas estão sendo utilizadas como recursos pedagógicos com o objetivo de fazer do estudante o sujeito mobilizador do próprio conhecimento, colaborando, portanto, com o desenvolvimento de uma perspectiva autônoma e crítica do indivíduo.

Diante desse cenário, este estudo aborda a temática da utilização de metodologias ativas, destacando os desafios e as possibilidades da gamificação no processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física. O interesse em realizar a pesquisa sobre este tema surgiu da necessidade de apresentar as contribuições que a gamificação pode trazer para os estudantes do Século XXI. Imersos em uma sociedade tecnológica, esses alunos necessitam de metodologias que acompanhem a era digital, a fim de promoverem um ensino significativo.

É importante ressaltar que este estudo oferece um retorno social aos professores, visto que a utilização de metodologias ativas como recurso pedagógico tem sido amplamente explorada por diversos autores, que contribuem para a fundamentação dessas práticas. No entanto, os docentes ainda enfrentam dificuldades na utilização dessas ferramentas e na aplicação da gamificação como recurso pedagógico, especialmente quanto aos benefícios que ela pode trazer para o ensino e a aprendizagem dos estudantes nas aulas de Educação Física na educação básica.

A partir dessa perspectiva, a pesquisa apresenta a seguinte pergunta: quais são os desafios e as possibilidades da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física? Para respondê-la, o estudo tem como objetivo analisar as contribuições da gamificação no processo de ensino e aprendizagem durante as aulas de Educação Física escolar.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A sociedade tem vivenciado diversas transformações no campo da tecnologia, o que tem pressionado a educação a revisar e reelaborar suas práticas pedagógicas. Moran (2015) defende que a educação deve abandonar os métodos tradicionais e adaptar-se ao contexto tecnológico atual, ressaltando a importância da integração entre a sala de aula e ambientes virtuais. Ele argumenta que essa mescla é fundamental para expandir as fronteiras da escola, trazendo o mundo para dentro dela, e destaca o uso da tecnologia, não apenas para pesquisas externas, mas também como ferramenta pedagógica nas aulas, por meio de recursos como jogos *on-line* e outras ferramentas digitais.

Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza, na Competência Geral 5, que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) deve envolver a capacidade de:

[...] compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e

disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Brasil, 2018, p. 9).

A BNCC, portanto, destaca a importância da utilização de metodologias ativas como promotora de aprendizagens significativas e aulas mais atraentes, que despertem o engajamento dos alunos na sala de aula.

Até 1980, a única estratégia didática abordada pelos professores era de maneira oral, sem buscar novos métodos para a formação e participação dos alunos nas aulas. De acordo com Sahagoff (2019, p. 140),

Antigamente, os professores tinham conhecimentos e informações aos quais os alunos só teriam acesso em sala de aula ou pesquisando em materiais impressos, muitas vezes de difícil acesso. Hoje, o conhecimento está à disposição de todos. O papel do professor mudou, então, é desafiador e fundamental encontrar o real papel do professor na atualidade. Neste novo cenário, principalmente devido ao uso das tecnologias, a realidade é outra, portanto, é essencial e urgente uma reflexão sobre uma prática pedagógica mais adaptada a essa nova realidade. Pensando nisso, acredita-se que as chamadas metodologias ativas possam ser uma alternativa para se trabalhar na contemporaneidade, metodologias que já vem sendo introduzidas em algumas instituições de ensino.

As metodologias ativas tinham como defensor o professor José Manuel Morán Costas, que não concordava com essa abordagem. Segundo ele, "As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor" (Bacich; Moran, 2018, p. 4).

Segundo Berbel (2012), as metodologias ativas são uma forma de desenvolver o processo de aprender através de experiências reais ou simuladas, solucionando desafios de diversos contextos sociais. Nesse contexto, o problema é a estratégia de ensino e aprendizagem da formação, possibilitando que os discentes tenham a liberdade e a autonomia no seu processo de formação, promovendo um envolvimento ativo dos mesmos.

Nas aulas de Educação Física, esse tipo de metodologia é ainda mais oportuno, pois, atualmente, os professores enfrentam diversos desafios com relação à participação dos alunos nas aulas: muitos estão desinteressados ou não querem praticar novas modalidades, até mesmo por vergonha. E todos esses fatores dificultam o processo de aprendizagem dos mesmos.

Levando em consideração esse contexto, as metodologias ativas oportunizam novas estratégias didáticas para que os professores possam desenvolver aulas em que os alunos interagem de modo mais dinâmico e eficiente (Rodrigues; Souza, 2021).

Contudo, muitos professores ainda se veem presos ao paradigma tradicional, que, segundo Morin (2000), é o maior influenciador da educação bancária, caracterizado pela educação da memorização. Freire (2019) enfatiza que essa abordagem educacional não é libertadora nem conscientizadora. Ele defende que os profissionais da educação, como mediadores do processo, devem se aprimorar na educação da complexidade, a fim de tornar a mediação mais crítica. Como forma de aprimorar os novos paradigmas, a formação continuada, segundo Ferreira, Carpin e Behrens (2016), é o melhor espaço para a reflexão, atualização e aperfeiçoamento sobre o processo de mudança de paradigma.

A gamificação, conforme defendido por Kapp (2012), utiliza elementos dos jogos com o objetivo de promover o engajamento das pessoas no processo de aprendizagem, por meio da integração de recursos como desafios, recompensas e competições. A gamificação, nesse sentido, surge como uma metodologia ativa, ao apresentar-se como uma ferramenta capaz de estimular a motivação e o interesse dos alunos na sala de aula, promovendo melhoria no processo educativo (Martin *et al.*, 2016). De acordo com Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 16), “[...] no processo de aprendizagem a gamificação contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante. Sua utilização contribui na criação de um ambiente ímpar de aprendizagem, com a eficácia na retenção da atenção do aluno”.

A pandemia que se instaurou entre 2020 e 2022 impactou profundamente a educação, devido ao processo de isolamento e ao fechamento das escolas. Foi necessário adotar um novo modelo, o que fez com que as aulas se tornassem remotas. Naquele cenário, a gamificação surgiu como uma grande possibilidade nas aulas *on-line*, empregando estratégias de jogo para avaliar o processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que o estudante passa de um agente passivo para protagonista do próprio conhecimento (Costa *et al.*, 2020).

O tripé da gamificação é sustentado por ensinar através da ludicidade; informar sem formalidades maçantes; e divertir como um meio de ensinar e informar facilitando o processo. Essa metodologia enriquece e agrega muito às aulas, gerando um

aumento de interesse dos alunos. Por isso, é de suma importância que os docentes estejam cada vez mais antenados às mudanças tecnológicas e avancem positivamente junto com elas, uma vez que o padrão sistematizado causa desinteresse dos discentes, principalmente nas aulas de Educação Física.

A gamificação, por si só, tem um viés desafiador. Então, buscar jogos que promovam desafios pode proporcionar uma maior participação nas aulas, podendo inclusive ser adotados como método de avaliação dos alunos durante ou após a aula, tendo uma boa interação em ambos (Almeida; Ribeiro, 2022).

O *exergame* é um exemplo de jogo que promove um caráter lúdico com movimentos corporais e que pode ser abordado como uma maneira de fazer com que os alunos que não gostam de participar das aulas, por não se sentirem habilidosos, fiquem mais participativos e interessados, promovendo o desenvolvimento motor. A gamificação não tem o intuito de substituir as aulas por jogos, mas sim trazer uma nova metodologia nas quais os jogos sejam abordados nas aulas (Almeida; Ribeiro, 2022).

Os jogos eletrônicos podem ser abordados tanto como conteúdo da Educação Física quanto utilizados como uma metodologia de ensino. Conforme descrito na BNCC, eles são inseridos como conteúdo na disciplina de Educação Física, sendo tratados como objeto de estudo. O documento propõe o trabalho com jogos eletrônicos dentro do componente "Jogos e Brincadeiras" para as turmas do 6º e 7º anos do Ensino Fundamental II, estabelecendo as seguintes habilidades:

(EF67EF01) Experimentar e fruir, na escola e fora dela, jogos eletrônicos diversos, valorizando e respeitando os sentidos e significados atribuídos a eles por diferentes grupos sociais e etários.

(EF67EF02) Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos (Brasil, 2018, p. 233).

Dessa forma, observa-se que, com os avanços tecnológicos, os conteúdos relacionados a essa temática tornam-se cada vez mais pertinentes para a discussão no contexto da educação básica.

Por outro lado, a gamificação configura-se como uma metodologia de ensino, caracterizada pelo uso de elementos dos jogos com o objetivo de promover o engajamento dos estudantes, incentivando sua participação ativa na busca por um

objetivo educacional (Alves, 2015). Por se tratar de uma abordagem metodológica, a gamificação pode ser aplicada em diferentes áreas do conhecimento, extrapolando os limites da Educação Física.

Portanto, as transformações tecnológicas vêm exigindo adaptações nas práticas pedagógicas, principalmente no que diz respeito ao uso de novas metodologias que envolvam a tecnologia e a participação ativa dos alunos – como a gamificação –, que estimulem a participação e o protagonismo dos estudantes. A integração de ferramentas digitais nas aulas, especialmente em áreas como a Educação Física, torna o processo mais dinâmico, colaborativo e inovador, além de oferecer novas formas de aprendizado (Ribeiro, 2023).

3 METODOLOGIA

Este estudo se caracteriza como um artigo de pesquisa bibliográfica, que, segundo Gil (2002), pode ser entendida como um método que envolve 9 (nove) fases. Desse modo, a pesquisa se desenvolveu nas seguintes etapas: 1) Seleção do tema a ser explorado; 2) Pesquisa bibliográfica introdutória; 3) Elaboração do problema de pesquisa; 4) Construção de um plano inicial de desenvolvimento do trabalho; 5) Seleção definitiva de materiais que respondam à pergunta de investigação; 6) leitura do material selecionado, a fim de identificar a consistência das informações, os dados e informações do material e a relação entre os dados encontrados e a pergunta de investigação; 7) apontamento do material visando selecionar aquilo que potencialmente soluciona o problema de pesquisa; 8) Formulação de fichas para identificação do material selecionado constando: tipo de obra, data de publicação, autores, título e resposta ao problema de pesquisa, e organização lógica da construção do texto; 9) Escrita do texto respeitando a estrutura proposta pelo trabalho.

O estudo apresenta também um caráter descritivo, que "[...] tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno" (Gil, 2002, p. 42). Além disso, possui uma análise qualitativa que se "[...] aprofunda no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas" (Minayo, 2001, p. 22).

Para a amostra do estudo, foi realizada uma busca nas bases de dados do *Google Acadêmico* com os seguintes descritores: "Educação Física escolar", "gamificação" e "metodologias ativas". Essa pesquisa obteve 196 (cento e noventa e seis) resultados que, com a aplicação dos filtros "desde 2023" e "pesquisar páginas em português", além da exclusão de citações, foi reduzida a 78 (setenta e oito) produções. Dessa forma, a fim de refinar o estudo, foram escolhidos os seguintes critérios: somente obras em português; produções desde 2023; artigos.

A partir dos critérios de inclusão selecionados, foram excluídas 25 (vinte e cinco) dissertações, 17 (dezessete) artigos, 12 (doze) livros, 10 (dez) trabalhos de conclusão de curso, 2 (duas) teses, uma produção de edital de processo seletivo, uma monografia, um ensaio, um relatório e um relato de experiência, que não respondiam à pergunta de investigação. Portanto, após a análise e refinamento das obras, 5 (cinco) artigos foram escolhidos por se adequarem a todos os critérios adotados.

Para o tratamento analítico dos dados, utilizou-se a análise descritiva de Gil (2002), a qual é realizada a partir de quatro tipos de leitura: exploratória, seletiva, analítica e interpretativa. Inicialmente, realizamos uma leitura mais superficial para identificar se as obras da base de dados eram relevantes para a pesquisa. Em seguida, fizemos um aprofundamento na leitura, considerando os objetivos e critérios de seleção, a fim de verificar a contribuição das obras à questão de investigação. Para identificar as respostas ao problema de pesquisa, foi realizada uma leitura mais objetiva e imparcial. Por fim, com uma abordagem mais crítica, realizamos uma leitura mais complexa, buscando fundamentação científica que, associada às obras, pudesse solucionar nosso problema de investigação.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DAS OBRAS

Esta seção se dedica a apresentar as possibilidades e os desafios da gamificação no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física escolar, com base nas obras selecionadas, após refinamento de acordo com os critérios de inclusão, as quais estão elencadas no quadro a seguir.

Quadro 01: Levantamento de obras.

TÍTULO	ANO	AUTOR / AUTORES	PERGUNTA DE INVESTIGAÇÃO
A Gamificação como recurso pedagógico na atuação dos profissionais de Educação Física	2024	- Bruno Rosetto de Góis; - João Paulo Telo Pimenta; - Márcio Luiz dos Santos.	- Favorece o protagonismo do aluno; - Proporciona uma maior participação e interação no ambiente de ensino; - É um assunto pouco explorado.
A gamificação na Educação Física escolar: uma revisão sistemática	2023	- Amanda Marinho Rodrigues; - Stela Lopes Soares.	- Cria um ambiente educacional mais interativo; - Pode ser adaptada a diversos contextos; - Necessita do desenvolvimento de competências digitais por parte dos professores; - Requer o apoio estrutural e pedagógico da instituição de ensino.
Gamificação nas aulas de Educação Física escolar – do ensino remoto ao ensino presencial	2023	- Cleide do Nascimento Monteiro Borges Lima Filha; - Ana Luiza Pinheiro de Lima; - Wemilly Yngred Cunha de Melo; - Lara Colognese.	- Aproximação dos alunos com as aulas; - Melhor compreensão dos conteúdos propostos pelos professores; - Entrosamento na resolução dos problemas propostos pelos jogos.
Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física: gamificação e exergames	2023	- Guilherme Silva de Almeida; - Marcos José Batista Ribeiro.	- Valorização da educação, com atividades colaborativas; - Empoderamento do aluno; - Falta de suporte tecnológico nas instituições.
Esportes de aventura no ensino remoto: experiências com metodologias ativas em aulas de Educação Física	2023	- Raquel Firmino Magalhães Barbosa.	- Processo de ensino motivador e engajado; - Utilização da metodologia para aproximação dos alunos ao novo conteúdo abordado; - Metodologia que garante prática de reflexão e criticidade.

Fonte: Elaboração própria (2025).

Os artigos apresentados abordam a gamificação como um recurso que contribui para a melhoria das aulas de Educação Física na educação básica. Eles destacam que a gamificação valoriza o processo educacional ao promover uma maior interação entre os alunos, tornando as aulas mais atrativas tanto para estudantes quanto para professores. Contudo, também são apontados os desafios que essa metodologia enfrenta no âmbito escolar.

A implementação de elementos dessa metodologia nas aulas de Educação Física escolar deve ocorrer de forma intencional, com uma finalidade pré-estabelecida de modo a alcançar um objetivo pedagógico. “É necessário empregá-los de maneira a cultivar a capacidade crítica dos alunos e permitir a construção coletiva de narrativas” (Rodrigues; Soares, 2023, p. 190).

No primeiro artigo, Rossetto, Pimenta e Santos (2024) destacam, como possibilidades da gamificação, a contribuição para o protagonismo do aluno, criando um ambiente de aprendizagem mais participativo, dinâmico, interativo e centrado no educando, favorecendo o processo de ensino e aprendizagem. No caso das aulas de Educação Física, a interação dos alunos é muito importante para tornar a aula mais dinâmica. Ao utilizar atividades lúdicas e desafiadoras, a gamificação pode estimular os alunos a se envolverem ativamente nessas atividades.

Durante a pandemia, os professores enfrentaram grandes dificuldades para se adaptarem às novas formas de ensino, especialmente no campo da Educação Física, uma área que possui muita interação direta e prática de atividades corporais. Barbosa (2023) compartilha sua experiência com o uso da gamificação como metodologia ativa nas aulas remotas, adotada com o objetivo de atrair a atenção dos alunos. Segundo Barbosa (2023, p.12), “[...] foi possível observar como os alunos aprenderam ainda mais o conteúdo ao vivenciar as diversas estratégias em aula”. A implementação dessa nova metodologia nas aulas tornou-as mais dinâmicas e contribuiu para aproximar os estudantes do novo conteúdo abordado.

Essa adaptação no campo educacional durante a pandemia destaca a implementação da gamificação como uma estratégia inovadora e eficaz no ensino da

Educação Física. A escolha de Barbosa (2023) em utilizar essa metodologia ativa está apoiada no contexto histórico e nas características comportamentais dos alunos, que, segundo o autor, já estavam imersos no uso de dispositivos digitais.

De acordo com o estudo realizado em duas escolas municipais do Ipojuca, que teve como um dos objetivos relatar sobre a utilização da gamificação nas aulas de Educação Física, Lima Filha *et al.* (2023) relatam que a sua aplicação pode ser realizada de forma eficaz tanto no ensino remoto quanto no ensino presencial. “A gamificação pode ser uma ferramenta para auxiliar na motivação e engajamento nas atividades de ensino e aprendizagem das aulas das escolas municipais” (Lima Filha *et al.*, 2023, p. 545).

Diante das grandes possibilidades que a gamificação pode proporcionar, Almeida e Ribeiro (2023) corroboram afirmando que, além de propor atividades colaborativas e cooperativas que favorecem a aprendizagem dos alunos com o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, a gamificação também aumenta o interesse dos estudantes devido aos desafios que podem ser criados com os jogos. Isso é uma maneira de diversificar os métodos de ensino, evitando que o aluno seja um “depósito” de conhecimento, e levando em consideração o processo de ensino-aprendizagem, pois os alunos carregam consigo os conhecimentos construídos a partir de suas experiências.

Entretanto, embora a gamificação seja, de fato, uma metodologia eficaz para tornar as aulas mais envolventes e dinâmicas, é importante ressaltar que sua implementação pode não ser acessível a todos os alunos, especialmente aqueles em situações de vulnerabilidade social. Muitos desses estudantes não têm o suporte digital necessário para a realização das atividades propostas, o que pode gerar também desigualdades no processo de aprendizagem.

Três artigos em particular apontam que, apesar dos benefícios dessa metodologia, muitos professores ainda resistem ao uso da tecnologia nas salas de aula, seja pela falta de conhecimento sobre como integrá-la às aulas, seja por uma fixação a práticas pedagógicas mais tradicionais. Nesse contexto, as formações continuadas oferecidas pelas universidades ainda carecem de profissionais que

investiguem e estudem as novas metodologias, pois são formas importantes que os educadores podem buscar para aprimorar novos conhecimentos. Além disso, é importante destacar que os professores, como mediadores, devem estar sempre em busca de novas formas de ensinar e melhorar suas práticas, pois a educação deve estar sempre em sintonia com o processo histórico e as transformações da sociedade (Rossetto; Pimenta; Santos, 2024; Rodrigues; Soares, 2023).

No artigo de Góis, Pimenta e Santos (2024), os autores apresentaram que 60% dos professores que responderam ao questionário de investigação não estão totalmente aptos a utilizar a gamificação em suas práticas pedagógicas, explorando-a de forma rasa. Isso implica afirmar que a comunidade docente ainda precisa explorar a aplicabilidade da gamificação nas aulas de Educação Física para comunicá-la com o ensino de forma eficaz.

Outro ponto a considerar é que muitas escolas ainda carecem de infraestrutura adequada, como acesso à *internet* e dispositivos eletrônicos suficientes para todos os alunos, o que dificulta a implementação de uma educação tecnológica efetiva. Nesse cenário, surge um grande problema, pois nem todas as escolas têm condições financeiras de implementar esses recursos necessários para utilizar a gamificação como método de ensino. Contudo, considerando o avanço contínuo da tecnologia, esses métodos já devem ser pensados pelas instituições (Almeida; Ribeiro, 2023; Rodrigues; Soares, 2023).

5 CONCLUSÃO

O presente estudo identificou algumas contribuições da utilização da gamificação nas aulas de Educação Física. Entre as possibilidades de aprimorar o processo de ensino e aprendizagem, a gamificação foi avaliada como uma excelente aliada ao desenvolvimento do aluno, tanto na dimensão do conteúdo quanto na dimensão social, e na atuação do professor de Educação Física como recurso auxiliar no desenvolvimento profissional.

Com a adoção dessa metodologia ativa, conforme estudos analisados, as aulas de Educação Física tornaram-se mais interessantes. A construção de um caráter dinâmico e interativo foi perceptível, permitindo que o aluno se tornasse o mobilizador do próprio conhecimento, com maior compreensão do conteúdo proposto, o que valoriza a educação.

Aliados ao surgimento de novas metodologias, surgem também desafios que precisam ser superados para que suas implementações sejam eficazes. Portanto, a gamificação, embora viabilize o ensino de Educação Física, apresenta desafios que devem ser enfrentados para que suas contribuições se concretizem de forma plena.

Dentre as barreiras para a aplicação dessa metodologia, a pesquisa identificou duas principais implicações: a falta de recursos, suporte e apoio das instituições de ensino, e a carência de professores qualificados, que são os maiores obstáculos a serem superados.

Conclui-se, portanto, que a utilização da gamificação nas aulas de Educação Física é bastante proveitosa, desde que utilizada de forma adequada e com o suporte necessário. Para que isso aconteça, é fundamental investigar soluções viáveis para a capacitação de professores para a aplicação da gamificação e para o aprimoramento de recursos metodológicos que deem suporte à implementação dessa metodologia nas escolas de educação básica, o que sugere futuras produções que visem abarcar essas questões.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Guilherme Silva de; RIBEIRO, Marcos José Batista. **Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os jogos eletrônicos nas aulas de Educação Física: gamificação e exergames**. Orientadora: Gisele Kede Flor Ocampo. 2022. (17f.). Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, 2022.

ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. 1º ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães. Esportes de aventura no ensino remoto: experiências com metodologias ativas em aulas de Educação Física. **Motrivivência**, v. 35, n. 66, p. 1-18, 2023.

BERBEL, N. A. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Revista Semina Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun.2011. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/download/10326/10999>. Acesso em: 11 dez. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. (Orgs.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p. (p. 11-37).

COSTA, C. E. da S.; SABOIA, R. C.; MENEZES, C. P. da S. R.; MAGALHÃES, G. M. da S.; PEREIRAV, M. S. **Aplicabilidade da gamificação em sala de aula em períodos de pandemia**. [S. l.], v. 6, n. 10, p. 79789–79802, 2020.

FERREIRA, Jacques de Lima; CARPIM, Lucymara; BEHRENS, Marilda Aparecida. Do paradigma tradicional ao paradigma da complexidade: um novo caminhar na educação profissional. **Boletim Técnico do Senac**, [S. l.], v. 36, n. 1, p. 51–59, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 84 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GAMEFIC. Gamificação: o que é, como aplicar e quais os seus principais benefícios. **GAMEFIC**, 2017. Disponível em: <https://www.gamefic.me/blog/o-que-e-gamificacao-oguiadefinitivo/#:~:text=vs%20eq%0gamificadas-,História%20da%20gamificação,ver%20o%20que%20é%20isso?>. Acesso em: 11 dez. 2024.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

KAPP, Karl M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

LIMA FILHA, Cleide do Nascimento Monteiro Borges *et al.* **Gamificação nas aulas de Educação Física escolar – do ensino remoto ao ensino presencial**. CONEDU - Tecnologias e Educação. Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/91391>. Acesso em: 15 nov. 2024.

MARTINS, Dayse Marinho; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. A gamificação no ensino de história: o jogo “legend of zelda” na abordagem sobre medievalismo. **Holos**, [S. l.], v. 7, p. 299–321, 2016.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: Teoria, Método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, José. **Educação transformadora: mudando a educação com metodologias ativas**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf. Acesso em: 29 nov. 2024.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2000.

MOTA, A. R.; WERNER da Rosa, C. T. Ensaio sobre metodologias ativas: reflexões e propostas. **Revista Espaço Pedagógico**, [S. l.], v. 25, n. 2, p. 261-276, 2018. DOI: 10.5335/rep.v25i2.8161. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/8161>. Acesso em: 2 dez. 2024.

PAZ, M. F. da; **História e Gamificação: Reflexões e Aplicabilidade de lúdicos no ensino da história**. 2018. (90f.). (Programa de Pós Graduação Professor de História). Universidade Federal do Paraná. Cuiabá, 2018.

RIBEIRO, Diogo Ribasquinho. Gamificação no processo de ensino da Educação Física. **Relatório de Estágio Pedagógico Escola Secundária Frei Heitor Pinto**, 2023.

RODRIGUES, Amanda Marinho; SOARES, Stela Lopes. A gamificação na Educação Física escolar: uma revisão sistemática. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, [S. l.], v. 12, n. 14, p. 182–192, 2023. DOI: 10.30612/eadtde.v12i14.17707. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/17707>. Acesso em: 15 nov. 2024.

ROSSETTO, Bruno Rossetto; PIMENTA, João Paulo Telo; SANTOS, Márcio Luiz dos. A Gamificação como recurso pedagógico na atuação dos profissionais de Educação Física. **PROJEÇÃO E DOCÊNCIA**, [S. l.], v. 15, p. e1524DO19, 2024. Disponível em: <https://projecaociencia.com.br/index.php/Projecao3/article/view/2322>. Acesso em: 15 nov. 2024.

SAHAGOFF, Ana Paula da Cunha. Metodologias Ativas: um estudo sobre práticas pedagógicas. In: ANDRADE JUNIOR, Jacks de Mello; SOUZA, Liliane Pereira de; SILVA, Neidi Liziane Copetti da. (Orgs.). **Metodologias ativas: práticas pedagógicas na contemporaneidade**. Campo Grande: Editora Inovar, 2019. 203p. (p. 140-152).