

## **GAMIFICAÇÃO E CULTURA JUVENIL NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Flavio Roberto Samurio Cardoso Junior<sup>1</sup>  
Sérgio Ricardo Gonçalves Figueredo<sup>2</sup>  
Mauren Lucia Braga de Araújo<sup>3</sup>

### **RESUMO**

A Educação Física escolar vem enfrentando alguns desafios relacionados à necessidade de dialogar com as transformações culturais que tem se apresentado na juventude contemporânea. Em um contexto no qual os estudantes estão imersos em universos criados pela cultura pop, jogos digitais e algumas narrativas, é conveniente refletir sobre como esses elementos podem ser incluídos pedagogicamente no espaço escolar. Nesse cenário, a gamificação vem como uma estratégia capaz de articular elementos dos jogos, como desafios, níveis, narrativas e recompensas, aos conteúdos da cultura corporal nas aulas de Educação Física. Este trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido no Instituto Federal Farroupilha - Campus Uruguaiana, a partir de uma pesquisa-ação realizada com 112 estudantes do Ensino Médio Técnico. A intervenção consistiu na adaptação de narrativas contemporâneas diretamente nas aulas de Educação Física, como Star Wars, Resident Evil, Pebolim, Just Dance, entre outras referências que estão presentes no universo juvenil, para o desenvolvimento de conteúdos da Educação Física, como lutas, danças, brincadeiras e esportes. As aulas buscaram estabelecer um diálogo entre cultura digital e cultura corporal, buscando uma agregação entre os temas, permitindo que os estudantes reconhecessem elementos de seu cotidiano midiático nas práticas corporais propostas. Foi observado uma participação ativa da maioria dos alunos, tendo um engajamento curioso por parte dos alunos, visto que era um contexto totalmente diferente, bem como envolvimento nas discussões e sugestões para aprimoramento das atividades. Dessa forma, a experiência obtida durante a intervenção evidenciou que a gamificação pode ser uma alternativa metodológica como estratégia de aproximação entre escola e cultura juvenil, ampliando as possibilidades didático-metodológicas da Educação Física. Contudo, também revelou a necessidade de planejamento mais criterioso, clareza nas orientações e diversificação das propostas para que não haja similaridade e repetição, a fim de evitar superficialidade ou saturação temática.

**Palavras-chave:** GAMIFICAÇÃO, CULTURA JUVENIL, EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, PESQUISA - AÇÃO.

1 Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA - RS, flaviocardoso.aluno@unipampa.edu.br;

2 Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA - RS, sergiofigueredo.aluno@unipampa.edu.br;

3 Professora Orientadora: Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano - UFRGS - RS, maurenaraujo@unipampa.edu.br;



## INTRODUÇÃO

A escola contemporânea tem sido atravessada por diversas transformações sociais, culturais, midiáticas e tecnológicas que de certa forma influenciam diretamente em como os jovens se relacionam com o conhecimento, com a atividade física, com o tempo livre e com os diferentes espaços de aprendizagem. Nesse contexto, torna-se necessário compreender a juventude para além de uma faixa etária, reconhecendo-a como uma construção social e cultural, marcada por múltiplos repertórios, práticas e formas de sociabilidade. Conforme aponta Juarez Dayrell (2007), os jovens constroem suas identidades a partir de diferentes referências culturais, muitas delas mediadas por produtos da cultura midiática e digital, como jogos eletrônicos, narrativas audiovisuais e ambientes virtuais interativos.

Independentemente dessas mudanças, muitas práticas escolares se mantêm organizadas a partir dos modelos pedagógicos mais tradicionais, que por muitas das vezes não tem nenhuma ligação com o repertório cultural dos estudantes. Essa distância pode impactar diretamente o interesse, a participação e o envolvimento dos jovens nas atividades escolares. No caso da Educação Física, esse cenário se evidencia na centralidade de determinados conteúdos esportivos e em abordagens que, algumas vezes, não se dialogam com as experiências culturais contemporâneas dos alunos.

Na Educação Física escolar, esse fenômeno também fica evidente, pois a Educação Física é historicamente marcada por práticas mais centradas em determinados conteúdos esportivos (futebol, voleibol, basquetebol, etc.) e também por modelos de ensino mais tradicionais, a Educação Física vem mudando constantemente para que haja novas estratégias pedagógicas, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem com as experiências culturais que os estudantes têm, agregando dois paralelos diferentes, a cultura do estudante com a cultura corporal de movimento.

Nesse sentido, a Educação Física escolar, enquanto um componente curricular tem o objetivo de ensino as diferentes manifestações da cultura corporal de movimento, como jogos, esportes, danças, lutas e brincadeiras. De acordo com o Coletivo de Autores (1992), esses conteúdos devem ser pedagogicamente tematizados para os alunos, possibilitando que eles compreendam, tenham uma vivência e uma ressignificação das práticas corporais em seus diferentes contextos culturais. Dessa forma, mais do que um simples desenvolvimento de atividades, trata-se de promover a articulação entre os conhecimentos escolares e as experiências socioculturais dos estudantes.



Nesse contexto, a gamificação pode ser compreendida como uma possibilidade de mediação pedagógica. De forma geral, a gamificação pode ser compreendida como a utilização de elementos característicos dos jogos, como níveis de dificuldade, desafios, pontuação, recompensas e narrativas, em contextos que não são originalmente lúdicos. No âmbito educacional, essa estratégia não se limita à motivação dos estudantes, mas pode atuar como uma mediação pedagógica, na medida em que organiza a experiência de aprendizagem a partir de estruturas como progressão, feedback e participação ativa, discutido por Deterding et al.(2011).

No contexto da Educação Física escolar, essa mediação se torna relevante ao possibilitar a articulação entre os conteúdos da cultura corporal de movimento e os repertórios culturais juvenis, favorecendo processos de aprendizagem mais significativos e contextualizados. Portanto, é possível construir propostas pedagógicas que não apenas aproximem os estudantes das aulas, mas que também tenham uma caracterização maior de conforto para os alunos no processo de ensino e aprendizagem, atribuindo sentido às práticas corporais desenvolvidas no ambiente escolar.

Na Educação Física escolar, implementar os elementos da gamificação pode ser mais uma forma de estratégia para aproximar a cultura corporal e as referências culturais contemporâneas que fazem parte do cotidiano dos alunos, principalmente as que têm relação com o universo dos jogos digitais, com têm narrativas e dinâmicas de interação.

A partir dessas reflexões, o presente trabalho tem como objetivo apresentar um relato de experiência sobre a utilização da gamificação nas aulas de Educação Física do Instituto Federal Farroupilha - Campus Uruguaiana, buscando analisar de qual maneira a adaptação das narrativas contemporâneas e elementos de jogos podem contribuir com o desenvolvimento de um diálogo entre os conteúdos da cultura corporal do movimento e da cultura juvenil contemporânea.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo se caracteriza como um relato de experiência com aproximação à pesquisa-ação, pois houve um planejamento, intervenção pedagógica, observação e reflexão sobre a prática desenvolvida. De acordo com Tripp(2005), a pesquisa-ação se constitui em um processo que articula a ação e a reflexão, permitindo ao professor investigar a própria prática com o objetivo de compreender essa realidade e aprimorar ela.



A experiência foi desenvolvida no Instituto Federal Farroupilha - Campus Uruguaiiana, com a participação de 112 estudantes do ensino médio técnico, ao longo do período de regência, acompanhando aproximadamente as turmas por 3 semanas. As intervenções ocorreram durante as aulas de Educação Física, nas quais foram propostas atividades fundamentadas na utilização de elementos da gamificação, articulando os conteúdos da cultura corporal de movimento com as grandes produções audiovisuais e jogos.

O planejamento das aulas considerou a seleção de narrativas e jogos presentes na cultura juvenil contemporânea, como jogos digitais, jogos clássicos e referências midiáticas amplamente conhecidas pelos jovens. A escolha dessas referências buscou estabelecer uma aproximação confortável com o repertório cultural dos estudantes, ao mesmo tempo que possibilita a mediação pedagógica de conteúdos como jogos, danças, lutas e esportes.

Os dados foram produzidos por meio de observações durante as aulas, registradas em diário e campo, além de anotações dos docentes e das interações dos estudantes ao longo das atividades. Também foram considerados os momentos de diálogo e feedback coletivo, nos quais os alunos podiam se expressar através de suas percepções das atividades, dando sugestões e mostrando as dificuldades das propostas desenvolvidas.

A análise dos dados ocorreu de forma qualitativa, buscando identificar indícios de participação dos alunos, engajamento e apropriação por parte dos estudantes, também a compreensão de qual maneira a utilização da gamificação contribuiu para a mediação entre os conteúdos da cultura corporal de movimento e os repertórios das culturas midiáticas juvenis.

Além da experiência prática, foi realizada uma pesquisa bibliográfica em bases de dados acadêmicas, como google academy e SciELO. A partir das palavras-chaves “gamificação”, “educação”, “pesquisa-ação” e “cultura juvenil”. Foram selecionados os trabalhos que apresentavam maior proximidade com o tema investigado, contribuindo para a fundamentação teórica.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A análise da intervenção pedagógica foi organizada a partir de alguns núcleos interpretativos, buscando compreender de qual maneira a utilização da gamificação nas aulas de Educação Física contribuiu para a mediação dos conteúdos da cultura corporal de movimento associado à cultura juvenil contemporânea.



## **Reconhecimento cultural e adesão às propostas**

Um dos aspectos mais cintilantes durante a intervenção foi o reconhecimento dos estudantes sobre as referências utilizadas nas aulas. No decorrer das atividades propostas em aula, observou-se que a utilização dessas narrativas e referências que são derivadas de um universos vindo de jogos e da cultura midiática já estabelecida mundialmente contribuiu para aproximar os alunos das atividades pedagógicas. Esse reconhecimento talvez pareça ter contribuído para a adesão às aulas, indicando que a articulação entre cultura escolar e cultura juvenil pode potencializar o envolvimento dos estudantes. Esse aspecto dialoga com o reforço de Juarez Dayrell (2007), destacando que as juventudes constroem suas experiências e sociabilidades a partir de vários repertórios culturais.

## **Participação discente e coautoria das aulas**

Outro elemento observado foi a ampliação da participação dos estudantes, não apenas na execução das atividades, mas também na proposição de adaptações e sugestões para as dinâmicas desenvolvidas. Em diversos momentos, os alunos contribuíram com ideias para tornar as atividades mais desafiadoras ou coerentes com as narrativas trabalhadas, evidenciando um movimento de coautoria no processo pedagógico. Esse aspecto indica que a gamificação, ao estruturar as aulas a partir de desafios, regras e possibilidades de interação, pode favorecer uma participação mais ativa e colaborativa dos estudantes no processo de ensino e aprendizagem.

A adaptação de jogos e narrativas como Star Wars e Resident Evil que são grandes nomes e tem um público amplo e considerável serviram como uma das principais bases para caracterizar o tema nas aulas de Educação Física, e também na implementação de dinâmicas inspiradas em jogos digitais, permitindo criar um ambiente através da imaginação que promova a aprendizagem dos estudantes, pois os mesmos reconheciam os elementos presentes no seu cotidiano, só teria que transpor essa realidade até eles. Esse reconhecimento dos alunos parece ter favorecido a participação dos alunos nas atividades propostas para eles, pois as referências usadas faziam parte de seus repertórios culturais, facilitando um pouco a adesão por eles.

## **Potencial das narrativas na tematização da cultura corporal**

A utilização de narrativas e elementos de jogos não se restringiu apenas à dimensão motivacional, mas protagonizou como estratégia de mediação para o desenvolvimento dos conteúdos da Educação Física escolar. As propostas permitiram articular entre práticas



corporais como jogos, danças, lutas e esportes com contextos narrativos significativos para os estudantes, contribuindo para a tematização da cultura corporal de movimento. Nesse sentido, a experiência dialoga com a perspectiva do Coletivo de Autores (1992), ao reforçar a importância de tratar pedagogicamente os conteúdos da cultura corporal, possibilitando sua ressignificação no contexto escolar.

A incorporação dos elementos da gamificação nas aulas de Educação Física pode ser vista como uma estratégia pedagógica, esse método pode ser usado como uma mediação entre os diferentes universos culturais presentes no cotidiano dos estudantes. Por um lado, encontramos as práticas corporais que são historicamente já desenvolvidas pela Educação Física escolar e do outro, várias referências culturais existentes que compõem esse universo contemporâneo que é influenciado pela cultura digital e pelos jogos, canais que para os jovens são de extrema facilidade para navegar.

### **Desafios do planejamento gamificado**

Conforme acontecia a intervenção, era possível observar a participação ativa da maior parte dos alunos nas atividades propostas devido à ser uma proposta um tanto diferenciada no contexto das aulas. Apesar das potencialidades observadas, a intervenção também evidenciou desafios relacionados ao planejamento das atividades gamificadas. Em alguns momentos, houve necessidade de maior tempo para explicação das regras e organização das dinâmicas, além da percepção de que determinadas propostas se tornaram repetitivas ou pouco desafiadoras ao longo do tempo. Esses aspectos indicam que a gamificação exige um planejamento cuidadoso, que considere a progressão das atividades para não cair na monotomia, a diversificação das propostas e a clareza na mediação pedagógica. Conforme discutido por Deterding et al. (2011), a gamificação envolve a organização intencional de elementos de jogos, o que demanda uma estrutura pedagógica consistente para que seus objetivos sejam efetivamente alcançados.

Nesse contexto, a gamificação se mostrou uma estratégia interessante para estruturar as aulas de Educação Física, contando pelo uso de elementos provenientes de jogos como desafios, progressão e recompensas simbólicas. No campo educacional, esses elementos podem contribuir para organizar atividades de aprendizagem de uma forma mais dinâmica e interativa(KAPP, 2012).

No caso da Educação Física escolar, utilizar esses elementos possibilitou articular as referências da cultura digital com os conteúdos da cultura corporal do movimento, como dança, lutas, jogos, brincadeiras e esportes. Articular esses temas é importante, pois a



Educação Física tem como objeto de ensino as diferentes manifestações da cultura corporal, que de certa forma precisam ser pedagogicamente tematizados no contexto escolar (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

O planejamento das atividades também se dava pela afinidade dos jogos que os graduandos estavam propondo aos alunos da escola, a escolha dos jogos em que haveria a adaptação para a Educação Física foi pensada por jogos famosos e clássicos, mas também nomes de franquias renomadas na cultura “geek”, como Pinball, Pebolim, Quadribol, Plants vs Zombies, Mortal Kombat, Resident Evil, Star Wars: Battlefront e Just Dance. O uso de contextos mais clássicos como “pinball” e “pebolim” se deram por serem nomes e conceitos atemporais no meio dos jogos de mesa, o que poderia também fazer parte do conhecimento dos alunos por serem jogos simples e divertidos. O uso de um jogo famoso apenas dentro do universo do filme de Harry Potter, quadribol, foi uma estratégia de usar um título de grande nome e extrair algo daquele universo, mesmo que não haja um jogo oficialmente lançado de quadribol.

Durante as atividades inspiradas em jogos digitais, os estudantes demonstraram um certo entusiasmo ao descobrirem qual era o jogo do dia, uma vez que era mantido em sigilo para que haja uma surpresa ao divulgar. Os alunos foram muito receptivos com as atividades, principalmente as que eles realmente conheciam a dinâmica do jogo virtual, como o Mortal Kombat, Resident Evil e Plants vs Zombies.

Esses aspectos reforçam que a utilização da gamificação no contexto educacional exige um bom planejamento de forma cuidadosa e uma reflexão pedagógica, para que não fuja muito do tema e acabe que seja só algo para descontrair, sem ter fundamento. Além de apenas implementar os elementos dos jogos, é necessário que esses recursos sejam articulados com os objetivos da aprendizagem e com os conteúdos que irão ser trabalhados na aula.

De modo geral, os resultados indicam que a gamificação, quando compreendida como mediação pedagógica, pode contribuir para aproximar os conteúdos da Educação Física escolar dos repertórios culturais juvenis, favorecendo a participação, o engajamento e a construção de experiências de aprendizagem mais significativas. No entanto, sua efetividade está diretamente relacionada à intencionalidade pedagógica e à qualidade do planejamento das intervenções.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo apresentar um relato de experiência sobre a utilização da gamificação nas aulas de Educação Física escolar, buscando analisar de que maneira a organização pedagógica de elementos de jogos e narrativas contemporâneas poderia contribuir para a mediação dos conteúdos da cultura corporal de movimento em diálogo com a cultura juvenil.

A experiência desenvolvida no Instituto Federal Farroupilha - Campus Uruguaiana mostrou que a utilização de estratégias gamificadas pode se constituir como mais uma forma pedagógica para promover o diálogo entre a escola e a cultura juvenil. Quando incorporamos elementos que são presentes no universo dos jogos, como os desafios, maneiras de progressão, níveis e uma história, as aulas tendiam a estabelecer uma maior aproximação com os repertórios culturais de cada estudante, favorecendo a participação do mesmo nas atividades propostas. Nesse sentido, a intervenção não apenas contribuiu para tornar as aulas mais atrativas, mas possibilitou a construção de experiências de aprendizagem mais significativas, articulando os conteúdos da cultura corporal de movimento com referências presentes no cotidiano dos alunos.

Por outro lado, a experiência também evidenciou limites importantes que precisam ser considerados. A implementação de propostas gamificadas exige planejamento cuidadoso, especialmente no que se refere à organização das regras, à clareza das orientações e à construção de progressões e desafios adequados. A necessidade de diversificação das atividades e de constante adaptação das dinâmicas também se mostrou fundamental para evitar a repetição e manter o interesse dos estudantes ao longo do processo.

O diálogo com os alunos enquanto aconteciam as atividades foram cruciais para poder perceber se trazer um conteúdo digital de um mundo fictício nas aulas de Educação Física faria sentido para eles, pois uma vez que existe uma certa tradicionalidade nas aulas, levar algo diferente pode despertar o interesse e a criatividade dos alunos em querer moldar aquilo de uma forma melhor ainda, fato que aconteceu em diferentes jogos onde os alunos em meio à atividade davam opiniões construtivas que caberiam perfeitamente com o universo, oportunizando essa troca entre professor e aluno, fortalecendo o laço e a idéia de levar algo diferente para eles.

Além disso, a experiência relatada aponta para a necessidade de aprofundar mais as investigações sobre o uso da gamificação no contexto da Educação Física escolar,



principalmente quando se refere aos impactos nos processos de ensino e aprendizagem e a relação disso com os conteúdos da cultura corporal do movimento. Considerando a crescente ascensão das tecnologias midiática e suas narrativas no cotidiano dos jovens, é necessário que futuras pesquisas busquem explorar como esses elementos podem ser pedagogicamente apropriados no ambiente escolar. Dessa forma, podendo ampliar o número de intervenções usando a gamificação, diversificando as estratégias gamificadas e acompanhar como os alunos se comportam em relação à participação em aula para que a gamificação se consolide como uma possibilidade didática na área da Educação Física.

Concluindo, considera-se que as experiências apresentadas neste trabalho podem contribuir para ampliar as possibilidades de inovação pedagógica na Educação Física escolar, principalmente no que diz respeito ao diálogo com a cultura juvenil contemporânea. É esperado que estudos futuros possam aprofundar essa discussão, investigando de forma mais sistemática os impactos que a gamificação pode influenciar no processo de ensino e aprendizagem da área de Educação Física.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 6 abr. 2026.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de educação física. São Paulo: Cortez, 1992. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?q=Metodologia+do+ensino+de+educa%C3%A7%C3%A3o+f%C3%ADsica+Coletivo+de+Autores>. Acesso em: 6 abr. 2026.

DAYRELL, Juarez. A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. Educação & Sociedade, Campinas, v. 28, n. 100, p. 1105-1128, 2007. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?q=A+escola+faz+as+juventudes%3F+Reflex%C3%B5es+em+torno+da+socializa%C3%A7%C3%A3o+juvenil>. Acesso em: 6 abr. 2026.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE, 15., 2011, Tampere. Proceedings [...]. New York: ACM, 2011. p. 9-15. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?>



q=From+game+design+elements+to+gamefulness%3A+defining+gamification. Acesso em: 6 abr. 2026.

GEE, James Paul. Bons videogames e boa aprendizagem. *Perspectiva*, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, 2009. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?q=Bons+videogames+e+boa+aprendizagem+James+Paul+Gee>. Acesso em: 6 abr. 2026.

KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?q=The+Gamification+of+Learning+and+Instruction+Karl+Kapp>

Acesso em: 6 abr. 2026.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, 2005. Disponível em: <https://scholar.google.com/scholar?q=Pesquisa-a%C3%A7%C3%A3o%3A+uma+introdu%C3%A7%C3%A3o+metodol%C3%B3gica+David+Tripp>. Acesso em: 6 abr. 2026.

