

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.030](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.030)

GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR – DO ENSINO REMOTO AO ENSINO PRESENCIAL

Cleide do Nascimento Monteiro Borges Lima Filha

Mestre pelo Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico de Vitória – UFPE/CAV e professora da rede municipal do Ipojuca – PE, cleide.filha@ufpe.br;

Ana Luiza Pinheiro de Lima

Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV – PE, luiza.pinheiro@ufpe.br;

Wemilly Yngred Cunha de Melo

Graduanda do Curso de Licenciatura em Educação Física pela Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV – PE, wemilly.melo@ufpe.br;

Lara Colognese

Doutor pelo Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico de Vitória – UFPE/CAV, lara.colognese@ufpe.br;

RESUMO

A pandemia da COVID-19 apresentou-se como um desafio a ser superado por todos, inclusive na área da educação, quando precisou-se modificar grande parte das estruturas do sistema educativo. Dessa forma, buscou-se a inovação no ensino por meio do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Frente a isso, o docente precisou se atualizar, aprender e utilizar a tecnologia a seu favor, incorporando metodologias ativas e a gamificação nas suas aulas através do ensino remoto e, posteriormente, a manutenção destas práticas na volta à presencialidade nas unidades de ensino. O presente estudo tem como objetivo relatar a experiência com o uso da gamificação nas aulas de Educação Física em duas escolas municipais

dó Ipojuca, sendo elas, Escola Joaquim do Rego Cavalcanti e Escola Pedro Serafim e, ainda, como mostrar os pressupostos utilizados para as práticas nas aulas remotas e nas aulas presenciais. Portanto, pode-se afirmar que por meio do relato sobre a gamificação nas aulas de Educação Física, que esta prática pode ser compreendida como estratégia metodológica estruturada, sendo capaz de envolver os alunos na resolução de problemas reais, ajudando-os a dar significado no ensino e no aprendizado adquirido. Quanto aos docentes, estes se apropriam das atividades através dos games, para construir espaços de ensino aprendizagem mais dinâmicos, prazerosos e envolventes para nossos alunos.

Palavras-chave: Educação Física Escolar; Tecnologias; Gamificação; Jogos.

INTRODUÇÃO

Durante a pandemia da COVID-19, o isolamento social foi introduzido no cotidiano das pessoas como uma estratégia para evitar as interações sociais e restringir a propagação da COVID-19. Com esse propósito, houve um processo de restrição e as instituições de ensino passaram a adotar o ensino remoto para que seus alunos não deixassem de estudar. Ainda, com o aumento da vacinação da população e as medidas de controle sendo cumpridas, em setembro de 2021, as escolas municipais do município de Ipojuca voltam a ter suas aulas presenciais, com algumas restrições, porém, estas aulas aconteciam no formato de rodízio entre as turmas para evitar aglomerações e aos poucos retornar a presencialidade por completo.

Por adotar esse método de rodízio, as turmas tinham aula nos dois formatos, remoto e presencial. Ou seja, o grupo A de alunos tinham aulas presenciais nas segundas, quartas e sextas e aulas remotas nas terças e quintas, assim como o grupo B tinha aulas remotas nas segundas, quartas e sextas e presenciais nas terças e quintas e a cada semana invertia-se a dinâmica para contemplar a mesma quantidade de aulas presenciais e remotas para os dois grupos. A Tabela 1, traz o detalhamento de aulas presenciais e remotas ofertadas aos discentes.

Tabela 1: Dinâmica do rodízio de aulas

SEMANA	TURMA	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
06/09 - 10/09	GRUPO A	presencial	remoto	presencial	remoto	presencial
	GRUPO B	remoto	presencial	remoto	presencial	remoto
13/09 - 17/09	GRUPO A	remoto	presencial	remoto	presencial	remoto
	GRUPO B	presencial	remoto	presencial	remoto	presencial

Fonte: acervo do autor

A partir desta dinâmica, os professores dentro de suas habilidades se debruçaram nos diversos recursos e plataformas digitais, promovendo assim, um ensino híbrido e ajustado às temáticas de suas aulas, neste caso, as aulas de Educação Física Escolar. De acordo com Pacheco, Costa e Silva (2021) e Hartwig (2019), o acesso a essas tecnologias podem proporcionar um ensino mais

personalizado, desde que o docente faça a escolha da tecnologia ou recurso que se adeque a sua realidade e ao objetivo da aprendizagem que se deseja alcançar.

A inovação pedagógica se faz através da combinação de metodologias ativas com as tecnologias digitais, uma vez que as metodologias ativas com a ajuda das ferramentas síncronas e assíncronas buscam inovar o ensino, ampliar a criatividade do docente e propiciar uma maior motivação aos alunos que estão acostumados a jogar, realizar desafios, competir, pensar estratégias e trabalhar colaborativamente (MORAN, 2018; HARTWING et al., 2019). Esta inovação trouxe a necessidade de investigar a aplicabilidade destas ferramentas de gamificação tanto no ensino remoto como no ensino presencial.

O presente estudo tem como objetivo relatar a experiência com o uso da gamificação nas aulas de Educação Física em duas escolas municipais do Ipojuca, sendo elas, Escola Joaquim do Rego Cavalcanti e Escola Pedro Serafim e, ainda, como mostrar os pressupostos utilizados para as práticas nas aulas remotas e nas aulas presenciais. Esse estudo é compreendido de caráter qualitativo com características de relato de experiência, realizado em duas escolas públicas do Município de Ipojuca - PE.

Através das atividades executadas pode-se perceber que as atividades práticas gamificadas durante o período remoto também puderam ser aplicadas durante as aulas no período presencial. Demonstrando desta forma que a gamificação pode ser uma excelente ferramenta para auxiliar na motivação e engajamento nas atividades de ensino e aprendizagens dos alunos das escolas municipais. Na sequência do trabalho destaca-se as atividades elaboradas que foram aplicadas nos dois formatos de aulas e percebeu-se que o resultado encontrado foi bem parecido, ressaltando que a tecnologia e inovação no ensino pode trazer resultados promissores e aulas mais personalizadas elaboradas pelos docentes e possuindo uma maior participação dos alunos que estão imersos neste mundo digital.

METODOLOGIA

Estudo de caráter qualitativo com características de relato de experiência, realizado em duas escolas públicas do Município de Ipojuca - PE. Durante o ano de 2021, houve dois momentos diferentes para as atividades de ensino nas escolas, um primeiro momento ainda no ensino remoto (início do ano letivo em fevereiro de 2021) e após o início da vacinação e controle da pandemia (setembro de 2021) a volta ao ensino presencial nas escolas públicas municipais do Ipojuca. Esse diagnóstico foi observado a partir da realização das aulas remotas, utilizando as plataformas e recursos digitais nas atividades propostas em sala online e também a aplicação destes mesmos recursos na volta às aulas presenciais. As atividades foram implementadas nas turmas do ensino fundamental - anos finais numa média de 2 aulas semanais de 50 minutos.

Além disso, durante a realização da prática pedagógica, os momentos de aulas foram distribuídos nos formatos síncronos e assíncronos (no período remoto) e no formato presencial, sendo possível sistematizar e contemplar as habilidades do Currículo do Ipojuca, por meio de várias estratégias didáticas e tecnológicas.

Dentre as atividades no formato síncrono, a utilização do aplicativo WhatsApp® nas versões tradicional e Business®, além do Google Meet® (videoconferência) possibilitaram a interação ao momento síncrono dos docentes com os discentes. Com uso de estratégias como envios de videoaulas, podcasts, slides e textos didáticos. E no momento assíncrono utilizou-se aplicativos e sites educativos tais como: Google formulários e games através das plataformas Wordwall®, Flippity®, Educolorir® e Kahoot!®.

E para o momento presencial buscou-se utilizar as ferramentas didáticas e tecnológicas para trazer a gamificação para as aulas presenciais, utilizando-se dos mesmos recursos das aulas assíncronas como as plataformas de jogos, dinamizando assim as aulas através das metodologias ativas e uso dos jogos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Jogo é uma ação ou ocupação voluntária vivenciada dentro de um espaço-tempo previamente delimitado, seguido de regras

acordadas e praticadas por todos os participantes, ocasionando momentos de alegria, tensão e distração perante um período de maior interação social (HUIZINGA, 2000). Os jogos promovem contextos lúdicos, despertam emoções, motivam e exploram aptidões dos indivíduos favorecendo a aprendizagem, intensificando a gamificação como estratégia de recurso e processo metodológico na educação (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014).

Na área da Educação Física, os jogos, geralmente são usados, seja como conteúdo didático ou como métodos de ensino e, ainda, como alguma habilidade ou esporte, uma vez que qualquer jogo motor, popular, tradicional ou desportivo que se propõe nas aulas, configura-se como alicerce para estruturar todo o processo ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares (FERRIZ-VALERO et al, 2020).

E quando se fala em gamificação, a utilização do jogo no formato digital traz uma nova versão ao jogo, pois ele será transformado em um jogo ativo com elementos digitais, nas quais todos os participantes do processo, professores e alunos, têm a oportunidade de aprender (FERRIZ-VALERO et al, 2020). Desta forma devido ao período das aulas remotas, essa ferramenta foi de grande importância para o desenvolvimento dos conteúdos pedagógicos nas escolas municipais do Ipojuca, onde o jogo no formato digital além de aproximar os alunos das aulas, motivou de forma significativas as aulas remotas de educação física destas duas escolas em questão.

A gamificação, pode ser definida ainda como uma solução inovadora, inspirada na ideia da utilização de elementos recreativos aplicados em contextos não recreativos (KAPP, 2012; DETERDING et al, 2014; DETERDING et al, 2011; LANDERS;LANDERS, 2014; HARUNA et al 2018), onde tem se mostrado uma inovação que permite uma mudança efetiva de comportamento e aquisição de conhecimento, principalmente, quando se fala do público mais jovens e adolescentes que estão imersos no ambiente dos jogos digitais e familiarizados com a diversão proporcionada por estes. Contudo, está sendo integrada em um contexto educacional a partir do momento em que tais elementos e experiências recreativas passaram a fazer parte da concepção e planejamento do processo educacional (HARUNA et al, 2018).

O uso de elementos de design de jogos para melhorar o desempenho acadêmico, como exemplo, atitudes de aprendizagem, comportamentos de aprendizagem e resultados de aprendizagem, são conhecidos como gamificação ou 'aprendizagem gamificada' (DETERDING *et al.*, 2011).

A gamificação pode ser entendida, ainda, como a utilização da mecânica e sistemática dos games (jogos digitais), em cenários diferentes, criando espaços de aprendizagens. Dessa forma, abrangem mecanismos de resolução de problemas, motivação, aprimoramento do aprendizado e engajamento de um determinado público, mediado pelo desafio, prazer e entretenimento, ou seja, pela diversão durante o aprendizado (ALVES, MINHO, DINIZ, 2014; LANDERS; LANDERS, 2014; HARUNA *et al* 2018; VAN GALEEN *et al*, 2021). Embora os elementos do jogo sejam usados em um determinado contexto (como na educação), não deve haver intenção de criar um jogo (VAN GALEEN *et al*, 2021). Esse entendimento foi verificado ao trazer a proposta da gamificação nas aulas, onde o aluno movido pelo divertimento e pelo desafio, apresentaram um engajamento maior tanto na participação das aulas como nas atividades em grupo de solucionar problemas propostos realizados nas aulas remotas.

Por fim, esta abordagem pedagógica emergente é baseada na utilização do potencial dos jogos, a fim de redesenhar elementos metodológicos e didáticos para aumentar a motivação e adesão ao processo de ensino-aprendizagem, mudando significativamente os comportamentos sociais dos alunos para, em última análise, melhorar seus desempenhos acadêmicos (FERRIZ-VALERO *et al*, 2020). Tal afirmação também se fez presente neste estudo, pois após o período de utilização da gamificação nas aulas de educação física, pode-se verificar que os alunos tiveram uma melhor compreensão dos conteúdos propostos pelos professores, apresentando resultados acadêmicos melhores nas atividades avaliativas e os jogos digitais de alguma forma manteve a motivação dos alunos até o fim do término do ano letivo.

A gamificação vem ganhando popularidade no campo educacional. Seu uso como metodologia ativa tem crescido nos últimos anos, criando uma abordagem educacional para abordar problemas

relacionados ao comportamento social e à motivação dos alunos (FERRIZ-VALERO *et al.*, 2020).

A utilização da gamificação na educação traduzem uma abordagem baseada em jogos, projetada com o objetivo principal de fornecer a aprendizagem, onde o aluno é engajado em várias atividades desafiadoras de aprendizagem (tarefas de raciocínio, questionários, competições) que estimulam o funcionamento cognitivo e as habilidades de desenvolvimento, incluindo pensamento crítico, tomada de decisão, lembrança, avaliação, raciocínio e resolução de problemas (NOEMÍ; MÁXIMO, 2014; HARUNA *et al.*, 2018). Trazendo desta forma a possibilidade de utilização também no ensino presencial, onde conseguimos realizar algumas atividades com os alunos na volta às aulas presencial, que se pode perceber o entrosamento deles na resolução dos problemas proposto por meio dos jogos e trazendo à tona a questão da colaboração, do raciocínio e desenvolvimento das habilidades propostas para o tipo de atividade. Por exemplo, foi proposto aos alunos que montassem um quebra-cabeça referente a um tipo de ginástica e após sua montagem foi solicitado que eles falassem um pouco do tipo de ginástica que estava representada no quebra-cabeça, desta forma associamos o jogo ao pensamento cognitivo da atividade em questão. Após a execução desta atividade, os alunos circularam na sala e observaram os diferentes tipos de ginásticas montados nos quebra-cabeças e na atividade seguinte tiveram que classificar os tipos de ginásticas através das figuras, daí o trabalho em grupo e a cooperação foi observado em busca do objetivo final, construir o conhecimento de forma lúdica e divertida através de jogos, exemplificando que a gamificação também se tornou uma ferramenta motivante para os alunos no ensino presencial.

Desta forma, a gamificação emerge como possibilidade de conectar os conteúdos didáticos da escola ao universo dos jovens, imersos neste mundo tecnológico e dos games, onde o foco está na aprendizagem através de sistemas de rankeamentos, recompensas e alcance de metas, proporcionando aos alunos experiências que os envolvam emocionalmente e cognitivamente, tornando-se assim, um ambiente escolar mais dinâmico, eficiente e agradável, fazendo com que a aprendizagem aconteça de forma espontânea e divertida (ALVES, MINHO, DINIZ, 2014; FARDO, 2013). A gamificação

foi tão bem recebida pelos alunos que se tornou parte presente das aulas, sempre solicitada pelos alunos, os jogos digitais e físicos nas aulas de educação física, tornavam a aula mais dinâmica e motivante, onde os alunos se tornavam participantes e protagonistas de suas aprendizagens.

Dentre os benefícios da gamificação podemos destacar:

- Maior interação social e maior participação dos alunos em sala;
- Maior absorção e retenção do conteúdo;
- Estímulo ao protagonismo na resolução de problemas;
- O aprendizado acontece de forma lúdica;
- Desenvolvimento da criatividade, autonomia e colaboração;
- Alunos mais engajados, curiosos e motivados;
- Melhora no desempenho acadêmico;
- Aulas mais dinâmicas.

(FERRIZ-VALERO *et al*, 2020; NOEMÍ; MÁXIMO, 2014; HARUNA *et al* 2018; ALVES, MINHO, DINIZ, 2014; LANDERS;LANDERS, 2014;VAN GALEEN *et al*, 2021).

A gamificação se apresentou uma ferramenta promissora para melhorar os resultados da aprendizagem, fortalecendo os comportamentos de aprendizagem e atitudes em relação à aprendizagem. As taxas de satisfação foram altas e foram observadas mudanças positivas no comportamento e no aprendizado dos alunos, assim como no estudo de Van Galeen *et al.*, (2021).

Os alunos que tiveram contato com as atividades de forma gamificada estavam mais motivados do que na abordagem tradicional de ensino. Além de parecer mais satisfeitos com a abordagem de ensino na transmissão de conhecimentos, apresentando o que os autores chamam de uma melhor estrutura MAKE (motivação para aprender, mudança de atitudes do aluno, obtenção de conhecimento e envolvimento do aluno). Confirmando que, os jogos (e a gamificação) podem ser ferramentas educacionais poderosas para o ensino aprendizagem nas escolas (HARUNA *et al*, 2018).

A gamificação é uma abordagem educacional inovadora, que melhorou as experiências de aprendizagem dos alunos das escolas municipais em questão, assim como no estudo de Ferriz-Valero *et al* (2020), onde os resultados foram positivos e mostraram um

aumento significativo na motivação intrínseca dos alunos após experimentar a gamificação, destacando como tema principal das atividades gamificadas propostas a diversão (FERNANDEZ-RIO *et al.*, 2020).

Os alunos gostaram da abordagem diferente acreditaram que aprenderam mais por meio dos jogos do que no formato de aula tradicional (o que aumenta o valor educacional da disciplina). Foi observado também a presença de alguns elementos identificados como centrais para promover experiências significativas em Educação Física e esporte de acordo com Beni, Fletcher, Chrónin, (2017): Interação social (somente quando os jogos foram realizados de forma presencial), diversão, desafio e aprendizagem (esses último foram observados nas aulas remotas e presenciais).

Portanto, a gamificação tem os ingredientes para promover experiências significativas de Educação Física em diferentes níveis educacionais (ensino fundamental e médio), em alunos com diferentes níveis sociais (baixo, médio e alto nível socioeconômico) e educacionais (urbano, rural) e professores com diferentes especialidades na gamificação (nova e experiente). (FERNANDEZ-RIO *et al.*, 2020).

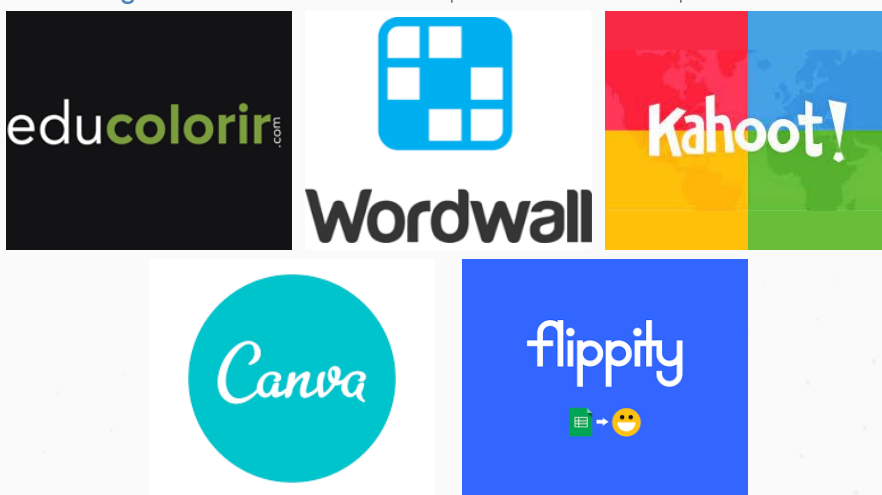
Alves, Minho e Diniz (2014), destacam que para se alcançar os objetivos esperados da aprendizagem através da gamificação, se faz necessário selecionar e criar com cuidado as estratégias gamificadas para a prática de ensino. Dentre elas:

- Missão bem definida: definição da tarefa que deve ser realizada para alcançar a vitória;
- Sistema de Pontuação Eficiente (recompensa/feedback): sistema diversificado, justo, crescente possibilitando a recuperação/superação de equipes;
- Narrativa e Estratégia bem definidas (Níveis/Fases): capacidade de envolvimento da história, aderência com as tarefas realizadas;
- Tarefas Claras/Evidentes/Organizadas: objetividade da tarefa, nível de dificuldade adequado e aderência ao público-alvo;
- Criatividade: capacidade de unir elementos conhecidos de forma diferente.

Partindo destes pressupostos, foram seguidos os critérios estabelecidos pelos autores para elaborar uma estratégia Educacional Gamificada. Atualmente, encontra-se alguns sites que já auxiliam neste processo de desenho do game, adaptando a realidade e ao conteúdo desejado. Ou seja, o jogo a ser trabalhado pode ser realizado no formato online ou no formato presencial, reafirmando o contexto da gamificação para a aprendizagem.

No presente caso, os conteúdos abordados foram os conteúdos de Educação Física Escolar sendo: Lutas, Danças, Jogos, Esportes, Ginásticas e Práticas Corporais de Aventura. Os sites utilizados para a construção dos jogos realizados no formato online e presenciais foram os seguintes: a plataforma Worldwall®, a plataforma Kahoot!®, a plataforma Flippity®, a plataforma Educolorir® e a plataforma Canva®. Para ter acesso aos sites, clique nas figuras.

Figura 1: Plataformas usadas para aulas online e presencial



Fonte: google

Iremos exemplificar o processo de elaboração e realização das atividades gamificadas proposta para os alunos das Escolas Joaquim do Rego Cavalcanti e Pedro Serafim. A plataforma Worldwall®, permite que os professores possam elaborar jogos digitais que podem ser jogados de forma online pelos alunos e o acompanhamento do processo de participação do jogo pelos alunos, assim como seu desempenho. Identificando se conseguiu

finalizar a atividade, a quantidade de erros e acertos, tempo para execução da tarefa e um ranqueamento para todos que participaram daquele jogo.

Nesta plataforma, foi elaborado diferentes jogos online para as aulas remotas com temáticas diferentes, sempre relacionados aos conteúdos das aulas de Educação Física propostos pelo currículo do município, mas que puderam ser realizadas também nas aulas no formato presencial. Essa plataforma permitiu o acesso a diferentes jogos que poderiam também ser impressos para as aulas ou jogados no formato online. Essas possibilidades favoreceu a adaptação e execução dos jogos nos formatos remoto e presencial. A elaboração destes jogos foi realizada somente pelos professores, desde a construção do designer, na seleção do tipo de jogo a ser proposto para os alunos, no objetivo de aprendizagem proposto e no conteúdo da aula a ser trabalhado neste jogo.

O primeiro jogo descrito é um jogo de classificação referente ao conteúdo de esportes. O objetivo do jogo é classificar os tipos de esportes em individuais e coletivos de acordo com as imagens listadas. O jogo é um desafio contra o tempo, pois os alunos deverão classificar os esportes em menor tempo. Esse jogo foi proposto após uma videoaula no formato remoto sobre os aspectos relacionados aos esportes e após a contextualização a verificação da aprendizagem se fez através deste jogo. Para experimentar o jogo, clique na foto abaixo.

Figura 2: Atividade online referente aos esportes



Fonte: acervo do autor

O próximo jogo descrito trata-se de um jogo estilo pac-man, em que o aluno deverá ir atrás das repostas corretas antes que seja pego. O objetivo deste jogo é encontrar as respostas corretas relacionadas ao conteúdo de Lutas, onde além de fugir para não ser pego, se faz necessário saber a resposta correta da pergunta e percorrer o percurso no menor tempo possível para entrar no ranking. Esse jogo também foi proposto para uma aula remota como verificação da aprendizagem relacionada aos conteúdos dos tipos de lutas, sendo as lutas do Brasil e as lutas do mundo. Para experimentar o jogo, clique na foto abaixo.

Figura 3: Atividade online referente ao conteúdo de lutas



Fonte: acervo do autor

O jogo seguinte foi pensado inicialmente para o momento de aulas remotas, mas funcionou muito bem quando executado nas aulas presenciais também. O jogo online trata-se de um anagrama, em que as letras aparecerem fora de ordem e o objetivo é identificar o nome escrito. Esse jogo foi utilizado como recurso de gamificação para apreensão do conhecimento sobre os tipos de ginásticas, em que aparece uma figura e uma breve definição do que se trata, e o aluno através da imagem e da definição tentará organizar as letras e encontrar o nome correto do tipo de ginástica. Fazendo associação de diferentes estímulos como as figuras, a conceituação e raciocínio. No momento presencial o jogo foi apresentado como

uma disputa entre equipes, em que cada uma teria o direito que tentar acertar uma questão, caso não soubesse seria passado para a outra equipe e essa dinâmica tornou a aula bem divertida e mais significativa para os alunos. Para experimentar o jogo, clique na foto abaixo.

Figura 4: Atividade online referente ao conteúdo de ginástica



Fonte: acervo do autor

O jogo a seguir com mesma ideia do jogo anterior teve sua proposta para as aulas remotas, mas também conseguiu-se adaptar para que o mesmo pudesse ser realizado nas aulas presenciais. Trata-se de um jogo da memória em que o objetivo está em encontrar os pares de figuras que trazia a temática das práticas corporais de aventura. Esse jogo foi realizado após um debate sobre os diferentes tipos de práticas de aventura, e para uma melhor assimilação das diferentes práticas, realizou-se o jogo da memória. No momento presencial foi realizado de duas formas, tanto em equipes como de forma individual. No formato em equipes seguiu a ideia da competição entre as mesmas e cada equipe teria sua oportunidade de encontrar os pares e a equipe que conseguisse acertar mais ganharia. E no formato individual foi aberto em formato de desafio, onde os alunos que identificassem de forma mais rápida

os pares poderiam se levantar e caso acertasse continuaria e se errasse iria para o próximo jogador. Para experimentar o jogo, clique na foto abaixo.

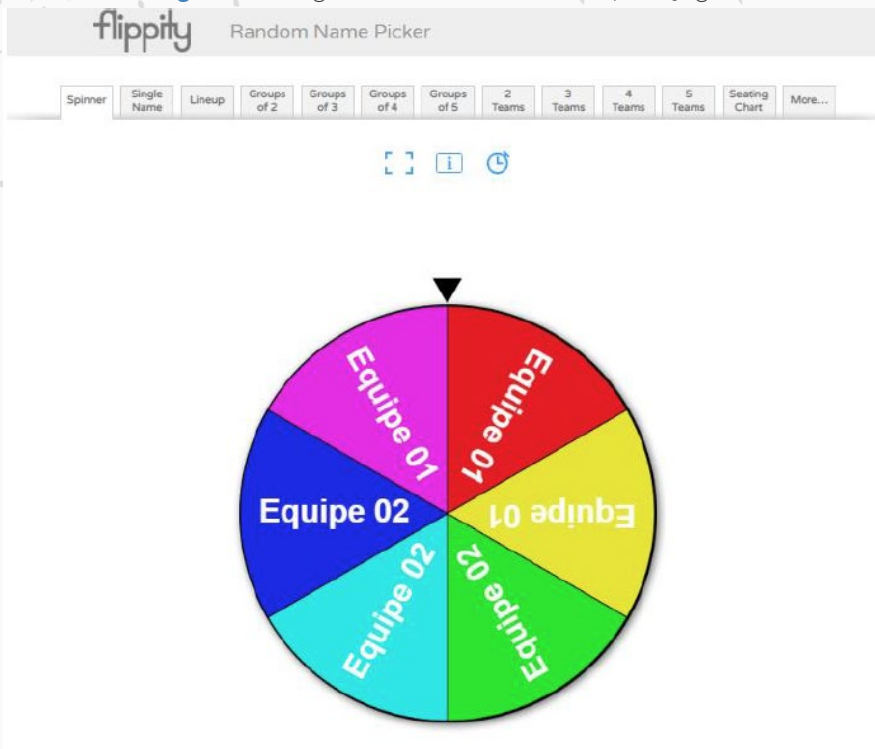
Figura 5: Atividade online referente ao conteúdo de práticas corporais de aventura



Fonte: acervo do autor

A plataforma Flippity® possui uma série de possibilidades de jogos online já com modelos estabelecidos, sendo que o professor pode editar as informações e criar o jogo dentro dos modelos já pronto. Nesta plataforma especificamente utilizamos dois recursos para a realização dos jogos de forma presencial, um deles foi a roleta giratória para a realização dos games e dos desafios nas aulas presenciais, para auxiliar no processo de sorteio das equipes e nas dinâmicas em sala. Para experimentar o jogo, escanear o QR CODE ao lado ou clique na foto abaixo.

Figura 6: Imagem do recurso de roleta para jogos

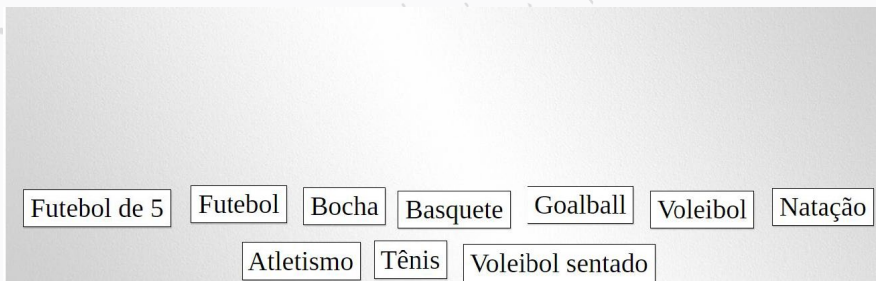


Fonte: acervo do autor

E outro jogo criado nesta mesma plataforma foi um jogo manipulativo, em que foram disponibilizadas algumas palavras e os alunos deveriam classificar e organizar as palavras de acordo com uma seleção previamente estabelecida. Neste jogo o conteúdo abordado foi a diferença entre os esportes realizados nos jogos olímpicos e nos jogos paraolímpicos. Sendo assim, foram disponibilizados aos alunos por meio do jogo online que eles classificassem o tipo de esporte na sua modalidade correta, sendo olímpica ou paraolímpica. Essa dinâmica foi realizada em sala de aula e os alunos se organizaram em grupos para tentar finalizar no menor tempo possível. E após a montagem dos alunos foi conferida no quadro a classificação correta e desta forma a equipe que teve mais acertos seria a equipe vencedora. Como nesta plataforma não temos acesso aos dados dos alunos que realizaram a atividade, ela foi proposta para o momento presencial para que o professor pudesse

auxiliar no processo de correção dos erros e no aprendizado. Para experimentar o jogo, clique na foto abaixo.

Figura 7: Atividade online referente ao conteúdo de esportes olímpicos e paraolímpicos



Fonte: acervo do autor

A plataforma educolorir® apresenta-se como uma plataforma que oferece o formato de jogos online e a possibilidade de impressão e jogos para serem realizados no momento presencial. Em seu site, os jogos online editáveis são os jogos de caça-palavras, palavras cruzadas e quebra-cabeça, porém os jogos de damas e xadrez é o jogo individual em que você joga com o computador. Mas assim como a plataforma flippity®, o professor não consegue acompanhar o desempenho do aluno no jogo, sendo solicitado uma foto da tela do celular (um print da tela) para verificação dos acertos e erros relacionados aos jogos criados para a aula. Mesmo com essas especificidades foram elaborados três jogos online, sendo um de quebra cabeça, um de palavras cruzadas e um caça-palavras, em que eles foram realizados nos dois momentos o remoto e o presencial. No remoto os alunos realizaram online e para acompanhamento do desempenho foi solicitado a foto da tela do celular ao final do jogo. E para o momento presencial foi impressa o jogo e a dinâmica aconteceu no momento da aula.

O jogo de caça-palavra, como já conhecido, tem por objetivo encontrar palavras escondidas no meio de várias letras embaralhadas. Neste jogo criado a proposta foi de encontrar palavras que estavam associadas aos conceitos da área da Educação Física. Por ser um jogo simples os alunos conseguiram realizar a atividade nos dois formatos de aulas, a única ressalva foi que ao realizar a sinalização da palavra encontrada pelo celular, os alunos relataram

dificuldade em realizar esse contorno na tela do celular, pois o ao movimentar a tela saíam do foco das palavras e não conseguiam grifar a palavra.

Já o jogo de palavras cruzadas, tem por objetivo encaixar as palavras de acordo com algumas dicas no gráfico proposto pelo jogo. Esse jogo foi realizado também nos dois formatos e teve como proposta palavras que envolvem a temática de jogos. Os alunos não apresentaram problemas na sua execução, porém na realização do formato remoto, foi solicitado a foto da tela do celular para fazer a conferência do jogo e comparar os acertos e erros por meio do debate após a atividade. Para experimentar o jogo e só escanear o QR CODE.

A plataforma Kahoot!®, é um site que nos permite criar jogos de perguntas e respostas (em formato de quizz), esse recurso foi muito utilizado tanto no momento remoto como no momento presencial em forma de revisão dos conteúdos trabalhos e funcionou muito bem. Através dos Kahoot!® específico criado para cada unidade temática, os alunos relataram que conseguiram responder as perguntas e revisar o assunto trabalhado nas aulas de educação física de forma divertida. Nesta plataforma o professor cria o jogo e acompanha o desempenho dos alunos e através dos resultados, consegue identificar qual conteúdo foi mais significativo e qual os alunos tiveram mais dificuldade de resolução. Mostrando desta forma que é uma ótima ferramenta para ser utilizada nas aulas nos dois formatos remoto e presencial.

A plataforma Canva®, foi utilizada para construção de jogos a serem realizados no momento presencial. Pela possibilidade de conseguir realizar o jogo impresso, trazendo para o momento presencial a dinâmicas dos jogos online para as aulas de Educação Física escolar.

Figura 10: Atividades presenciais sobre os esportes



Fonte: acervo do autor

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática da gamificação no período de aulas remotas foi de grande importância para manter a motivação e a participação nas aulas pelos alunos, destacando-se a dinamicidade promovida pela gamificação. Ainda, nas aulas presenciais, também conseguimos executar em formatos diferentes, mas sempre se atendo aos requisitos da estratégia gamificada para a prática de ensino (missão bem definida, sistema de pontuação eficiente, narrativa e estratégia bem definidas, tarefas claras e criatividade). Portanto, pode-se afirmar que por meio dos relatos sobre a gamificação nas aulas de Educação Física, esta prática pode ser compreendida como estratégia metodológica estruturada, sendo capaz de envolver os alunos na resolução de problemas reais, ajudando-os a dar significado no ensino e no aprendizado adquirido. Quanto aos docentes, estes se apropriam das atividades através dos games, para construir espaços de ensino aprendizagem mais dinâmicos, prazerosos e envolventes para nossos alunos.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M. V. C. A gamificação e a sistemática do jogo: Conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. *In*: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN,

T. (org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. Gamificação: diálogos com a educação. *In*: FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (org.). **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300p.

DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., NACKE, L. Du game design au gamefulness: Définir la gamification. *Sciences Du Jeu. V. 2. 2014*. Disponível em : <https://journals.openedition.org/sdj/287> Acesso em 20 nov 2021

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L.; DIXON, D. Gamification: Toward a definition. CHI 2011, Maio 7-12, 2011 Vancouver, BC, Canadá. Disponível em : <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> Acesso em 21 nov 2021.

FERNANDEZ-RIO, J.; DE LAS HERAS, E.; GONZÁLEZ, T., TRILLO, V.; PALOMARES, J. Gamification and physical education. Viability and preliminary views from students and teachers *Physical Education and Sports Pedagogy*, v. 25 n. 5, p. 1-16. 2020.

FERRIZ-VALERO, A.; ØSTERLIE, O.; GARCÍA MARTÍNEZ, S.; GARCÍA-JAÉN, M. Gamification in Physical Education: Evaluation of Impact on Motivation and Academic Performance within Higher Education. *International journal of environmental research and public health*, v.17, n. 12, p. 4465. 2020. Disponível em : <https://doi.org/10.3390/ijerph17124465> Acesso em 20 nov 2021.

HARUNA, H.; HU, X.; CHU, S.; MELLECKER, R. R., GABRIEL, G.; NDEKAO, P. S. Improving Sexual Health Education Programs for Adolescent Students through Game-Based Learning and Gamification. *International journal of environmental research and public health*, V.15 N. 9, P. 2027. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/ijerph15092027> Acesso em 21 nov 2021

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LANDERS, R.N.; LANDERS, A.K. An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning: The Effect of Leaderboards on Time-on-Task and Academic Performance. *Simul. Gaming*. V. 45. P. 769-785. 2014.

NOEMÍ, P.-M. ; MÁXIMO, S.H. Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, v. 2, p. 230-238. 2014. Disponível em: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1053979.pdf> Acesso em 21 nov 2021.

VANGAALLEN, A.; BROUWER, J.; SCHÖNROCK-ADEMA, J., BOUWKAMP-TIMMER, T.; JAARSSMA, A.; GEORGIADIS, J. R. Gamification of health professions education: a systematic review. *Advances in health sciences education : theory and practice*, n. 26 v. 2; P. 683-711, 2021. Disponível em : <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/33128662/> Acesso em 21 nov 2021

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como método**: Estudo de elementos dos *games* aplicados em Processos de ensino e aprendizagem. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

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

BENI, S., FLETCHER, T., & NÍ CHRÓINÍN, D. Meaningful experiences in physical education and youth sport: A review of the literature. *Quest*, V. 69, N. 3, P. 291-312. 2017

PACHECO, M.; COSTA, R.; SILVA, OLIVEIRA, V. F; de (org.). **Inovação e metodologias ativas no ensino remoto**. Belém: NEB/UFPA/UFRA, 2021.

MORAN, J. Inovação Pedagógica. In.: MILL, D. (org.) **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância**. Campinas, SP – Papirus, 2018.

HARTWIG, A. K., SILVEIRA, M., FRONZA, L., MATTOS, M. DE ARAÚJO KOHLER, L. Metodologias ativas para o ensino da computação: uma revisão sistemática e um estudo prático. VIII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019). XXV Workshop de Informática na Escola. Brasília: DF, 2019. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/13273> Acesso em 11 jul 2022.