



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS – UNIMONTES  
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL**

**PAULO HENRIQUE MENDES VELOSO**

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA  
MEDIADA PELA PLATAFORMA MOODLE**

**MONTES CLAROS – MG**





**Paulo Henrique Mendes Veloso**

**Gamificação na Educação Física: uma proposta pedagógica mediada pela  
plataforma Moodle**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF, pela Universidade Estadual de Montes Claros, vinculado a Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" VUNESP.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Dias Rodrigues.

Coorientador: Prof. Dr. Frederico Sander Mansur Machado

**Montes Claros – MG**



Veloso, Paulo Henrique Mendes.

V443g Gamificação na educação física [manuscrito]: uma proposta pedagógica mediada pela plataforma Moodle / Paulo Henrique Mendes Veloso – Montes Claros, 2025.  
51 f. : il.

Inclui bibliografia.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional/ProEF, 2025.

Orientador: Prof. Dr. Vinícius Dias Rodrigues.

Coorientador: Prof. Dr. Frederico Sander Mansur Machado.

1. Educação física escolar. 2. Gamificação. 3. Tecnologias digitais de informação e comunicação. I. Rodrigues, Vinícius Dias. II. Machado, Frederico Sander Mansur. III. Universidade Estadual de Montes Claros. IV. Título. V. Título: uma proposta pedagógica mediada pela plataforma Moodle.

Catalogação: Biblioteca Central Professor Antônio Jorge

# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS

**Reitor:** Wagner de Paulo Santiago

**Vice-reitor:** Dalton Caldeira Rocha

**Pró-reitor de Pesquisa:** Maria das Dores Magalhães Veloso

**Coordenadoria de Acompanhamento de Projetos:** Virgílio Mesquita Gomes

**Coordenadoria de Iniciação Científica:** João Marcus Oliveira Andrade

**Coordenadoria de Inovação Tecnológica:** Sara Gonçalves Antunes de Souza.

**Pró-reitor de Pós-graduação:** Marlon Cristian Toledo Pereira

**Coordenadoria de Pós-graduação:** Daniel Coelho Oliveira

**Coordenadoria de Pós-graduação Lato-sensu:** Cristiano Leonardo de Oliveira Dias

**Coordenadoria de Pós-graduação Stricto-sensu:** Luciana Maria Costa Cordeiro

## PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA

**Coordenador nacional do ProEF:** Willer Soares Maffei

**Coordenadora adjunta nacional do ProEF:** Denise Ivana de Paula Albuquerque

**Coordenador do ProEF do polo Unimontes:** Vinícius Dias Rodrigues

**Coordenador adjunto do ProEF do polo Unimontes:** Rogério Othon Teixeira Alves





**CANDIDATO (a): Paulo Henrique Mendes Veloso**

**TÍTULO DO TRABALHO:** Gamificação na Educação Física: uma proposta pedagógica mediada pela plataforma Moodle.

**AREA DE CONCENTRAÇÃO:** Educação Física Escolar

**LINHA DE PESQUISA:** Abordagens Metodológicas em Processos de Ensino e Aprendizagem

**BANCA TITULAR**

**NOMES**

**ASSINATURAS**

**Professor (a) orientador (a):** Vinícius Dias Rodrigues

**Professor (a) coorientador (a):** Frederico Sander Mansur Machado

**Professor (a):** Mariana Rocha Alves

**Professor (a):** Alex Sander Freitas

**BANCA SUPLENTE**

**NOMES**

**ASSINATURAS**

**Professor (a):** Shirley Patrícia Nogueira de Castro e Almeida

**Professor (a):** Claudiana Donato Bauman

**APROVADO (a)**

**REPROVADO (a)**



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Dedico este trabalho com gratidão aos meus pais, Rita Terezinha e Alexandre, à minha noiva, Franciele, e ao meu irmão, Luís, pelo apoio incondicional e incentivo ao longo desta jornada.





# AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, **Rita Terezinha e Alexandre**, pelo apoio, carinho, dedicação, educação e amor em todos os momentos da minha vida. Vocês são meu alicerce, e sem vocês, nada disso seria possível. Meu muito obrigado.

Ao meu irmão, **Luís**, por sempre estar ao meu lado, compartilhando alegrias e dificuldades, e me motivando a seguir em frente.

Ao meu afilhado, **Pedro**, e ao meu sobrinho, **João**, por trazerem alegria e inspiração à minha vida, tornando essa jornada ainda mais especial. E à minha sobrinha **Maria Luísa**, cuja doce espera já preenche meu coração de amor e esperança.

À minha noiva, **Franciele**, pela dedicação, paciência, compreensão e companheirismo. Grande incentivadora que nunca me deixou desanimar, sempre proporcionando tudo que está ao seu alcance para tornar possível essa etapa. Obrigada por ser essencial e fundamental em minha vida, pelo amor e companheirismo nos momentos de dificuldade, por fazer parte da minha vida e por torná-la cada dia mais especial.

Aos meus professores orientadores, **Prof. Dr. Vinicius Dias Rodrigues e Prof. Dr. Frederico Sander Mansur Machado**, pelo conhecimento transmitido, pelas orientações valiosas, pelo compromisso, paciência e compreensão, contribuindo significativamente para minha formação acadêmica e profissional.

Aos meus colegas de curso, **Andréia, Camila, Cristina, Dejanny, Gleidiene, Jéssica e Paulo Vitor**, pela parceria, pelo companheirismo e pelas trocas de experiências enriquecedoras ao longo dessa jornada.

**À Escola Estadual José Natalino Boaventura Leite e à Secretaria Municipal de Esporte, Juventude e Cultura de Pirapora-MG,** por proporcionarem experiências profissionais e oportunidades que fortaleceram minha trajetória acadêmica.

Aos professores do ProEF-Unimontes, Fernanda, Frederico, Josiane, Rogério Ladislau, Rogério Othon, Rosângela e Vinícius, pelo suporte, dedicação e compartilhamento de conhecimento ao longo desta trajetória acadêmica.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (**CAPES**),  
pelo apoio financeiro durante o curso de mestrado.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho, meus mais sinceros agradecimentos.

# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



*“Ensinar não é transferir conhecimento,  
mas criar as possibilidades para a sua  
própria produção ou a sua construção”.*

Paulo Freire





## RESUMO

O estudo analisou a eficácia da utilização da gamificação de conteúdos do componente curricular Educação Física por meio da plataforma Moodle. A pesquisa foi realizada em uma escola estadual de Minas Gerais, com 23 estudantes do 1º ano do ensino médio, utilizando abordagem quantitativa. Durante um bimestre, os alunos participaram de atividades gamificadas integradas ao conteúdo de Educação Física, sendo os dados coletados por meio de questionários e analisados estatisticamente em frequências e percentuais. Os resultados demonstraram que a plataforma gamificada promoveu maior engajamento e motivação dos estudantes, especialmente por meio de elementos como rankings, medalhas e desafios. Os alunos reconheceram a importância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no ambiente escolar, mas demonstraram limitações em sua autonomia, especialmente em relação ao estudo em casa e à utilização independente dessas ferramentas. Conclui-se que a gamificação, aliada ao uso de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), representa uma abordagem promissora para a modernização das práticas pedagógicas, fortalecendo a integração entre tecnologia, aprendizagem e engajamento estudantil.

**Palavras-chave:** Educação Física escolar; Gamificação; Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.



## ABSTRACT

The study analyzed the effectiveness of using gamification of Physical Education curriculum content through the Moodle platform. The research was conducted at a public high school in Minas Gerais, with 23 first-year students, using a quantitative approach. Over the course of one academic term, students participated in gamified activities integrated into the Physical Education content, with data collected through questionnaires and statistically analyzed using frequencies and percentages. The results showed that the gamified platform promoted greater student engagement and motivation, especially through elements such as rankings, badges, and challenges. Students acknowledged the importance of Digital Information and Communication Technologies (DICT) in the school environment, but also showed limitations in their autonomy, particularly regarding studying at home and independently using these tools. It is concluded that gamification, combined with the use of virtual learning environments (VLEs), represents a promising approach for modernizing pedagogical practices, strengthening the integration between technology, learning, and student engagement.

**Keywords:** School Physical Education; Gamification; Digital Information and Communication Technologies.



**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1 - QR Code Manual Gamificação para professores .....	47
Figura 2 - Capa Manual gamificação com Moodle .....	48
Figura 3 - Capa do livro publicado .....	76
Figura 4 - Resumo simples publicado .....	78



## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Caracterização do perfil comportamental e acadêmico dos estudantes .....	31
Tabela 2 - Caracterização dos estudantes acerca do perfil e experiência digital.....	34
Tabela 3 - Caracterização dos hábitos e preferências de jogos dos estudantes .....	36
Tabela 4 - Avaliação do uso e impacto da plataforma gamificada de aprendizagem ..	38



## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

- AVA – Ambientes Virtuais de Aprendizagem

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

CEP – Comitê de Ética em Pesquisa

CGI – Comitê Gestor da Internet

CNS – Conselho Nacional de Saúde

CONEP – Comissão Nacional de Ética em Pesquisa

DOI – Digital Object Identifier (Identificador de Objeto Digital)

EAD – Educação a Distância

EF – Educação Física

e-ISSN – International Standard Serial Number eletrônico

ENPRO – ENCONTRO DO PROEF UNIMONTES

FPS – Tiro em primeira pessoa

Moodle – Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

PCN+ – Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais

PF – Plataforma

PNE – Plano Nacional de Educação

PROEF – Programa de Mestrado Profissional em Educação Física

Qualis – Sistema de avaliação de periódicos da CAPES

QR Code – Quick Response Code (Código de Resposta Rápida)

RPG's / MMORPG's – Role-Playing Games / Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

SIMPÉF – SIMPÓSIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

TALE – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TCI – Termo de Concordância da Instituição

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Unimontes – Universidade Estadual de Montes Claros



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>15</b>
<b>2 OBJETIVOS .....</b>	<b>21</b>
2.1 Objetivo Geral.....	21
2.2 Objetivos Específicos.....	21
<b>3 JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>22</b>
<b>4 PRODUTOS GERADOS .....</b>	<b>24</b>
4.1 Produto 1 .....	25
4.2 Produto 2 .....	47
<b>5 RECOMENDAÇÕES/IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA.....</b>	<b>48</b>
<b>6 CONCLUSÃO.....</b>	<b>51</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>52</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>56</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>61</b>



## 1 INTRODUÇÃO

No âmbito pedagógico, um dos principais desafios enfrentados pelos professores da educação básica é manter o envolvimento e avanço dos alunos (Aniszewski et al., 2019). No entanto, o planejamento do conteúdo acadêmico das aulas apresenta escassas estratégias voltadas a essa preocupação (Fortunato; Teichner, 2017).

O cenário de ensino contemporâneo exige dos profissionais da educação uma contínua atualização didática, com a incorporação de metodologias ativas que estimulem o engajamento dos estudantes por meio de propostas lúdicas e prazerosas (Veloso; Rodrigues, 2023).

Neste sentido, é fundamental adotar abordagens que incentivem o aluno a tornar-se agente ativo de sua formação, promovendo valores educacionais como autonomia e o protagonismo estudantil no processo de aprendizagem. Para isso, o professor deve criar condições para que a aprendizagem ocorra de forma ativa e significativa pelo aluno (Veloso; Rodrigues, 2023).

Caso desejemos que os estudantes se tornem proativos, é necessário implementar metodologias que os engajem em atividades progressivamente mais complexas, nas quais precisem tomar decisões e analisar os resultados, contando com o suporte de materiais significativos. Para que desenvolvam a criatividade, é importante que vivenciem diversas oportunidades inovadoras para demonstrar sua capacidade de iniciativa (Morán, 2015).

Em um primeiro momento, cabe destacar que a inserção de dispositivos móveis - como celulares, smartphones e tablets - no contexto educacional ainda gera resistência por parte de muitos docentes. No entanto, é essencial reconhecer o potencial pedagógico dessas ferramentas quando utilizadas de forma adequada, uma vez que podem ampliar significativamente as possibilidades de aprendizagem (Veloso; Rodrigues, 2023).

Por sua natureza portátil e acessível, essas tecnologias permitem que o processo educativo transcenda os limites físicos da escola, favorecendo uma aprendizagem contínua, flexível e integrada ao dia a dia dos estudantes (Veloso; Rodrigues, 2023).



Dessa forma, o objetivo do estudo foi analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdo do componente curricular Educação Física por meio da plataforma Moodle.

### **Metodologias ativas no processo de ensino e aprendizagem**

Apesar da influência do método tradicional de ensino centrado no professor - que ainda é amplamente utilizado na atualidade - sua relevância tem sido questionada diante da necessidade de abordagens mais modernas e eficazes para o processo de aprendizagem. Isso ocorre porque nem sempre este método é eficiente para estimular a reflexão sobre os conteúdos, a independência e a responsabilidade dos estudantes (Marin et al., 2010).

Frente a isso, as metodologias ativas se destacam pela conexão entre educação, cultura, sociedade, política e escola, sendo elaboradas através de métodos ativos e inovadores, enfocando na participação do estudante com o objetivo de promover a aprendizagem (Bacich; Morán, 2018).

As metodologias ativas representam uma proposta inovadora de ensino e aprendizagem, evoluindo a partir dos métodos educacionais tradicionais e resultando em uma educação problematizadora. Essa abordagem visa desenvolver o potencial intelectual dos alunos, envolvendo-os na resolução de problemas e situações contextuais relacionadas a temas específicos. Isso permite que os alunos aprimorem suas habilidades na resolução de problemas e tomada de decisões, superando os desafios e dificuldades inerentes ao processo (Paiva et al., 2016).

As características das metodologias ativas contrastam com o método tradicional no processo de ensino-aprendizagem, pois os estudantes, como sujeitos históricos, assumem um papel ativo na apropriação e construção de seu conhecimento. Eles compartilham saberes, vivências e valores em cooperação com os docentes (Diesel; Baldez; Martins, 2017).

É cada vez mais essencial revisar as metodologias de ensino e aprendizagem, os conteúdos, os objetivos e o próprio currículo nos diferentes níveis educacionais, fundamentando-se na interdisciplinaridade e na exigência





de integrar o processo educacional formal aos meios digitais, por meio da disseminação de novas metodologias ativas de ensino (Morán, 2015).

À medida que as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) se tornam cada vez mais presentes no cotidiano, a educação formal tem adotado o uso de jogos de maneiras diversas e frequentes, devido ao seu potencial significativo de intensificar a aprendizagem por meio da interação e à relevância dos problemas abordados e conhecimento adquirido (Fardo, 2013).

Diante desse cenário educacional, é fundamental incorporar diferentes ferramentas didáticas e abordagens inovadoras que possam estreitar a relação entre educador e estudante. Entre as alternativas disponíveis, as metodologias ativas se mostram particularmente eficazes para renovar o processo de ensino (Veloso; Rodrigues, 2023).

Nesse sentido, a gamificação surge como uma opção válida, combinando elementos lúdicos com objetivos pedagógicos para engajar os alunos de forma mais dinâmica (Veloso; Rodrigues, 2023). Trata-se da aplicação de elementos típicos dos jogos, como desafios, níveis e recompensas, em contextos não-lúdicos, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais interessante e prazerosa (Barata et al., 2014).

## Gamificação

Kapp (2012) define que a gamificação consiste em utilizar elementos das mecânicas, estéticas e características dos jogos para motivar e engajar as pessoas no processo de aprendizagem, visando aprimorar sua capacidade de solucionar problemas.

O autor destaca ainda que esta metodologia tem potencial para estimular a aprendizagem, pois muitos de seus componentes são baseados em técnicas que os designers instrucionais e educadores utilizam há bastante tempo. Aspectos como atribuir pontuações para atividades, fornecer feedback e incentivar a colaboração em projetos são objetivos comuns em planos pedagógicos (Kapp, 2012).



A distinção está no fato de que a gamificação oferece uma camada mais explícita de engajamento e um meio de integrar esses elementos de maneira semelhante aos jogos, o que resulta em uma linguagem com a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais familiarizados. Assim, a gamificação parece atingir esses objetivos de forma mais eficiente e prazerosa (Kapp, 2012).

A gamificação parte do princípio de se pensar e agir como em jogo, mas em contexto fora de jogo. Para isso, utiliza sistemáticas, mecânicas e dinâmicas do ato de jogar em outras ações e contextos. Em outras palavras, a gamificação usa estratégias de jogos para tornar atividades não-lúdicas mais atraentes e envolventes (Busarello, 2016).

Como estratégia pedagógica, vem sendo reconhecida como um recurso eficaz para engajar estudantes e dinamizar processos educativos, especialmente quando incorporada em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) (Barata et al., 2014).

Diversos estudos têm demonstrado que a utilização da gamificação em contextos educacionais contribui para aumentar o interesse e a participação ativa dos estudantes (Barata et al., 2014; Sales et al., 2017; Esquivel, 2017; Figueiredo; Paz; Junqueira, 2015; Nunes; De Bortoli, 2018). Em um estudo conduzido no Instituto Federal do Ceará (IFCE), por exemplo, foi observado que a implementação de elementos gamificados como quizzes, glossários hipertextuais e páginas wiki, resultou em uma maior motivação dos alunos e, consequentemente, em um aumento na participação durante as aulas (Sales et al., 2017).

Essa abordagem tem potencial para aumentar o engajamento dos alunos, proporcionando experiências com desafios progressivos e feedback imediato, o que contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e favorece a retenção de conteúdos (Esquivel, 2017).

Contudo, é importante enfatizar que a gamificação na educação difere conceitualmente da simples introdução de jogos educativos. Para além do uso de jogos completos, ela envolve a extração e adaptação de elementos estruturais dos jogos — como metas, recompensas e desafios — a fim de promover



comportamentos e aprendizagens específicas no contexto escolar (Barata et al., 2014; Nunes; De Bortoli, 2018).

Figueiredo; Paz; Junqueira (2015) reforçaram ainda que é essencial que os educadores não apenas utilizem a gamificação, mas também compreendam os fundamentos teóricos e práticos dos elementos gamificados, permitindo uma adaptação efetiva e alinhada às metas pedagógicas específicas.

Pensando nesta perspectiva, é necessário que mais escolas e universidades incentivem a adoção dessa metodologia, oferecendo treinamento e suporte aos professores para garantir uma implementação eficaz dessa metodologia ativa (Nunes; De Bortoli, 2018).

Como exemplo, Gervásio (2019) aponta que, embora a literatura apresente experiências promissoras com jogos digitais, aplicativos autônomos e plataformas como Classcraft ou Quizizz, observa-se que as pesquisas voltadas à personalização do AVA Moodle, uma plataforma de código aberto, ainda são pouco exploradas, especialmente em cursos de licenciatura. Por outro lado, segundo a mesma autora:

“No Brasil, o Moodle tornou-se a plataforma de Ambiente Virtual de Aprendizagem predominante nas instituições públicas de ensino a distância, sendo amplamente adotado por universidades federais e estaduais” (Gervásio, 2019, p. 2).

Essa lacuna é particularmente relevante porque o Moodle disponibiliza nativamente recursos que replicam muitos dos elementos já validados em estudos de gamificação — níveis, pontos, insígnias e rankings — além de permitir a instalação de plugins como Level Up! ou Game Block, que passam a gerir XP, barras de progresso e desafios narrativos alinhados ao conteúdo escolar (Fardo, 2013).

Entretanto, a mera presença de tais funcionalidades não garante impacto pedagógico pois é preciso concebê-las a partir de intencionalidades didáticas claras, ancoradas na Base Nacional Comum Curricular, que recomenda o uso crítico de linguagens digitais nas práticas corporais (BRASIL, 2018).

Estudos com populações diversas confirmam que a gamificação potencializa a motivação, mas também alertam para a necessidade de desenho





instrucional cuidadoso, capaz de equilibrar cooperação, competição e feedback (Fernández-Río et al., 2020).

Apesar disso, uma revisão sistemática recente encontrou apenas cinco investigações empíricas sobre gamificação aplicada à Educação Física no cenário brasileiro, indicando fragilidade do corpus teórico e metodológico disponível (Nascimento; Santos, 2021). Tal escassez se agrava quando o recorte envolve o uso do Moodle como AVA principal, visto que a grande maioria dos relatos privilegia ferramentas externas ou soluções proprietárias (Oliveira, 2022).

Em complemento às limitações apontadas, a escolha de um AVA de código aberto como o Moodle democratiza o acesso às soluções propostas e facilita sua replicação em outras escolas públicas — um ponto crítico em um país onde a carência de infraestrutura tecnológica exacerba desigualdades educacionais (Almeida, 2008).

Em face do exposto, esta pesquisa teve o objetivo de analisar a eficácia da utilização da gamificação do conteúdo curricular Educação Física por meio da plataforma Moodle. Por meio deste estudo foram criados manuais de orientação metodológica para professores, além de analisar a percepção dos alunos sobre o impacto do uso da plataforma Moodle gamificada nas aulas de Educação Física.



## **2 OBJETIVOS**

## **2.1 Objetivo Geral**

Analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdos do componente curricular Educação Física por meio da plataforma Moodle.

## 2.2 Objetivos Específicos

- Verificar a percepção dos escolares com relação a eficácia da aplicação de conteúdos do componente curricular Educação Física, de forma gamificada, na plataforma Moodle;
  - Avaliar o impacto da gamificação na motivação dos alunos ao abordar conteúdos do componente curricular Educação Física, utilizando o Moodle como plataforma;
  - Criar um manual de orientação metodológica para os docentes sobre o uso da plataforma Moodle para a gamificação de conteúdos.



### **3 JUSTIFICATIVA**

Esta pesquisa busca explorar o uso da plataforma Moodle e a estratégia de gamificação como ferramentas de ensino-aprendizagem no componente curricular Educação Física. A escolha desse tema é motivada pela necessidade de adotar abordagens inovadoras e eficazes para abordar os conteúdos dessa área, reconhecendo a importância da integração da tecnologia educacional com a Educação Física na formação dos estudantes.

Considerando o crescente interesse dos jovens pelas tecnologias, em especial pelos jogos, é notório que as pesquisas sobre a gamificação beneficiam a sua implantação no âmbito educacional. Vislumbrando vantagens que a gamificação oferece ao processo de ensino-aprendizagem, muitos profissionais da educação buscam adaptar o processo educacional para esta realidade, já que esta metodologia é considerada atrativa e prazerosa para os alunos (Freire, 2015).

Nos últimos anos, a gamificação tem se tornado um tema de grande destaque devido ao seu papel em incentivar o engajamento e facilitar a conclusão de atividades, bem como promover a interação entre os alunos. Essa abordagem tem sido estudada como uma estratégia eficaz para aumentar a taxa de retenção de conhecimento e promover o envolvimento dos alunos (Martins; Fernandes, 2016).

Pensando na perspectiva de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), o Moodle é reconhecido como uma das plataformas educacionais mais utilizadas globalmente. Sua popularidade decorre principalmente de sua eficiência e da ampla gama de recursos e plugins disponíveis (Moodle, 2023).

Posto que o Moodle não tenha sido originalmente projetado como um sistema de aprendizagem gamificado, atualmente é possível aplicar os princípios da gamificação em atividades individuais ou até mesmo em cursos online completos. Combinando os elementos de jogos com os princípios educacionais, é possível criar uma experiência gamificada no Moodle (Mourato; Piteira, 2019).

Desta forma, a utilização da plataforma Moodle, combinada com a gamificação, despertaria o interesse dos alunos, promoveria a interação e o



engajamento, além de que estimularia o desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras. Essa abordagem tem um provável potencial de tornar as aulas mais atrativas, motivadoras e eficazes, o que contribuiria para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

A relevância do estudo está clara, pois busca integrar tecnologia, gamificação e Educação Física, áreas de grande importância na formação dos estudantes. Os resultados obtidos poderão contribuir para aprimorar as práticas pedagógicas nessa disciplina, fornecendo subsídios para que os professores explorem novas abordagens tecnológicas e promovam uma aprendizagem mais significativa e engajadora, em consonância com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Espera-se que os resultados obtidos contribuam para a evolução do conhecimento na área e auxiliem os profissionais da Educação Física a promoverem uma educação mais dinâmica e efetiva, alinhada com as demandas educacionais atuais.



#### **4 PRODUTOS GERADOS**

No Mestrado Profissional em Educação Física, a elaboração de produtos acadêmicos desempenha um papel de extrema importância, pois traduz o conhecimento científico em soluções práticas, promovendo inovação e melhorias diretas no campo de atuação dos profissionais.

Inicialmente, neste trabalho, foi conduzida uma revisão bibliográfica sobre o tema, resultando na produção de um capítulo de livro (Apêndice F), que versa sobre a possibilidade metodológica da gamificação na Educação Física para a ampliação no engajamento estudantil.

Com a aprovação do projeto de pesquisa pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), foi iniciada a pesquisa de campo, que culminou na elaboração de um resumo simples de relato de experiência (Apêndice G) do jogo “*Cam Fire*”, que demonstra a possibilidade prática do uso da gamificação de forma offline na educação.

Por fim foram elaborados o artigo original (Produto 1), que busca analisar a percepção dos alunos sobre o impacto do uso da plataforma Moodle gamificada na aula de Educação Física e o Manual de gamificação para os professores (Produto 2), que visa demonstrar com vídeos e links que todos podem gamificar suas aulas buscando entregar experiências mais interativas e dinâmicas.



#### 4.1 Produto 1

**Tipo de produto:** Artigo Original

**Título artigo:** Percepção dos alunos acerca do impacto da plataforma gamificada de aprendizagem na aula de Educação Física.

**Autores do artigo:** VELOSO, Paulo Henrique Mendes; MACHADO, Frederico Sander Mansur; RODRIGUES, Vinícius Dias.

**Revista de interesse para submissão:** Revista Educação em Foco (ISSN: 2317-0093) com Qualis A4 (Área: Educação Física).



ARTIGO ORIGINAL

PERCEPÇÃO DOS ALUNOS ACERCA DO IMPACTO DA PLATAFORMA  
GAMIFICADA DE APRENDIZAGEM NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**Paulo Henrique Mendes Veloso**

0009-0008-0349-9587 ID Lattes: 9089226311064283

Universidade Estadual de Montes Claros-Unimontes, Montes Claros, Brasil  
phmv89@gmail.com

**Frederico Sander Mansur Machado**

0000-0003-2295-0894 ID Lattes: 0933496596179203

Universidade Estadual de Montes Claros-Unimontes, Montes Claros, Brasil  
frederico.machado@unimontes.br

**Vinícius Rodrigues Dias**

0000-0002-6959-5992 ID Lattes: 9485562452316295

Universidade Estadual de Montes Claros-Unimontes, Montes Claros, Brasil  
vinicius.rodrigues@unimontes.br

**Resumo:** O estudo investigou a percepção de estudantes do ensino médio sobre o efeito da gamificação, mediada pelo Moodle, nas aulas de Educação Física. A pesquisa ocorreu em uma escola estadual de Minas Gerais, envolvendo 23 discentes do 1º ano, com enfoque quantitativo. Durante um bimestre, os participantes realizaram atividades gamificadas ligadas ao currículo da disciplina, com dados coletados por questionários e analisados em frequências e percentuais. A plataforma foi avaliada como intuitiva por 95% dos participantes; após a intervenção, 91% identificaram melhora na aprendizagem e 65% relataram motivação maior. Os recursos mais apreciados foram o ranking (91%) e as medalhas/desafios (65%). Entretanto, 60% não acessaram a plataforma fora das aulas e 43% relataram autonomia para estudo independente. Conclui-se que a gamificação via Moodle é uma estratégia promissora para modernizar práticas pedagógicas em Educação Física, mas ressaltam a necessidade de ações que estimulem o uso autônomo de tecnologias em contextos extraclasse.

**Palavras-chave:** Educação Física escolar. Tecnologia Educacional. Tecnologia da Informação e da Comunicação.





## **Introdução**

No âmbito educacional, um dos principais desafios enfrentados pelos professores da educação básica é manter o envolvimento e avanço dos alunos (Aniszewski et al., 2019). No entanto, o planejamento do conteúdo acadêmico das aulas tradicionais apresenta escassas estratégias voltadas a essa preocupação, pois é centrado no professor e na entrega de conteúdo, o que deixa o aluno em um papel de receptor passivo do conhecimento (Fortunato; Teichner, 2017), o que diverge do que é preconizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que estabelece as competências fundamentais que todos os estudantes devem adquirir ao longo das diversas etapas e modalidades da Educação Básica (BRASIL, 2018). Essas competências visam garantir que os direitos de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos sejam atendidos, de acordo com as diretrizes estabelecidas no Plano Nacional de Educação (PNE) (BRASIL, 2018).

As metodologias de ensino devem estar alinhadas com os objetivos educacionais desejados, assim, visualizando a proatividade do público discente, é necessário implementar metodologias que os engajem em atividades progressivamente mais complexas, nas quais precisem tomar decisões e analisar os resultados, contando com o suporte de materiais significativos (Morán, 2015).

Neste sentido, as metodologias ativas abrangem uma perspectiva do processo de ensino e aprendizagem que valoriza a participação ativa dos estudantes na construção de seu conhecimento (Diesel; Baldez; Martins, 2017). Reconhecendo a diversidade de abordagens disponíveis, essas metodologias incentivam os alunos a se envolverem de maneiras variadas, permitindo-lhes aprender de forma mais eficaz, de acordo com seu próprio ritmo, tempo e estilo de aprendizagem (Bacich; Morán, 2018).

Dias e Volpato (2017, p. 05), reiteram que:



A utilização das metodologias ativas pode favorecer a autonomia do educando tanto na educação presencial, quanto na modalidade a distância, favorecendo a curiosidade, estimulando na tomada de decisões individuais e coletivas, provenientes das atividades oriundas da prática social e em contextos do aluno (Dias e Volpato, 2017, p. 05).

Portanto, ao analisarmos as ferramentas de suporte para a implementação dessas metodologias ativas, podemos observar que os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são um recurso que facilita o intercâmbio entre os participantes de cursos à distância, auxilia na superação das limitações impostas pelo ensino tradicional e, quando utilizado de forma inovadora, permite que o aluno se torne o sujeito do seu próprio aprendizado, ao mesmo tempo em que simplifica a avaliação para o professor (Lima, 2019).

Esses ambientes podem ser utilizados tanto em sistemas educacionais a distância como em contextos presenciais, fornecendo suporte às atividades realizadas em sala de aula (Lima; Merino; Triska, 2018).

Na internet podemos encontrar disponíveis diversas plataformas para criação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Uma das mais utilizadas é o Moodle (*Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*), uma plataforma de código aberto, amplamente utilizada para esta finalidade. Lançada abertamente em 2001 pelo australiano Martin Dougiamas, oferece uma ampla gama de recursos e funcionalidades que podem ser customizadas de acordo com as necessidades específicas de cada curso ou instituição de ensino (Moodle, 2023).

O sistema, que atualmente possui usuários registrados em 239 países, foi desenvolvido para facilitar a criação de cursos online, permitindo que educadores criem e compartilhem materiais de ensino, interajam com os alunos e avaliem seu progresso, incluindo diferentes tipos de atividades como fóruns de discussão, questionários, tarefas, wikis e outros recursos multimídia, como vídeos, áudios e apresentações, para enriquecer o ambiente de aprendizagem (Moodle, 2023).

A utilização destes Ambientes Virtuais de Aprendizagem no ensino básico se alinha com a BNCC, onde podemos perceber que, no Ensino Médio, a área de Linguagens e suas Tecnologias concentra-se em promover a autonomia, o



protagonismo e a habilidade de criação em diversas formas de expressão. Isso inclui a capacidade de identificar e criticar os diferentes usos das linguagens, destacando o seu impacto na formação de relações interpessoais. (BRASIL, 2018). Além disso, a área estimula a apreciação e a participação em uma variedade de manifestações artísticas e culturais, bem como o uso criativo de diversas mídias (BRASIL, 2018).

As tecnologias da informação são meios importantes para acessar conhecimentos sobre a cultura corporal e desenvolver habilidades para a aprendizagem contínua (Corrêa; Hunger, 2017). No entanto, é fundamental que os alunos utilizem essas tecnologias de forma crítica, pois o avanço tecnológico, embora ofereça maior acesso a informações e conforto, também contribui para um estilo de vida sedentário, afetando negativamente a qualidade de vida e aumentando as doenças relacionadas à falta de atividade física (Tolio; Fernandes; Cardoso, 2022).

Essas características, advindas dos avanços da era moderna, são consideradas como os principais fatores que contribuem para o aumento do risco de desenvolvimento de diversas doenças crônicas e estudos indicam que, tais condições de saúde são quase duas vezes mais prevalentes em indivíduos sedentários em comparação com aqueles que se envolvem em atividades físicas (BRASIL, 2006).

A discussão sobre o papel da Educação Física na escola tem se ampliado juntamente com perspectivas de intervenções pedagógicas pautadas no conhecimento emergente de manifestações que fazem parte do acervo da cultura corporal dos alunos, como é o caso dos jogos, esportes, lutas, ginástica, dança e diversas outras manifestações que são constantemente criadas e recriadas em diferentes contextos sociais (Mendes; Nóbrega, 2009; Leite et al., 2022).

No que se refere ao componente curricular Educação Física, que integra o campo de Linguagens e suas Tecnologias, a corporeidade e a motricidade também são interpretadas como formas de linguagens. Desta forma, quando os jovens participam de atividades da Educação Física, como ginástica de condicionamento físico ou de conscientização corporal, bem como modalidades



esportivas e de luta, eles se movem com diversas intenções, influenciadas por suas vivências pessoais e sociais relacionadas à cultura corporal do movimento (BRASIL, 2018).

Consequentemente, as aulas de Educação Física devem abordar as alterações no comportamento corporal resultantes dos avanços tecnológicos, avaliando seu impacto na vida cotidiana dos indivíduos, de forma que os estudantes possam compreender essas mudanças ao longo do tempo e analisá-las no contexto atual (BRASIL, 2006).

Em face do exposto, esta pesquisa tem como objetivo analisar a percepção dos alunos sobre o impacto de uma plataforma gamificada de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

## **Metodologia**

Este estudo adotou uma abordagem quantitativa, sendo realizado em uma escola estadual na cidade de Pirapora (Minas Gerais), com uma população de 166 alunos do ensino médio. A amostra foi composta por 23 estudantes do 1º ano, selecionados por conveniência, com idade média de  $15,43 \pm 0,58$  anos.

Foram incluídos alunos regularmente matriculados no 1º ano do ensino médio que apresentaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), assinado pelo responsável legal no caso de menores de 18 anos. Além disso, exigiu-se uma frequência mínima de 50% durante o bimestre de realização da pesquisa. Foram excluídos os alunos que optaram por desistir em qualquer etapa do estudo.

A pesquisa iniciou-se com a obtenção das autorizações institucionais (termo de concordância da instituição) e éticas, seguida dos esclarecimentos e coletas do termo de consentimento livre e esclarecido (colhido junto aos responsáveis legais) e termos de assentimento (colhido junto aos estudantes). Após a etapa de consentimento, foi aplicado um questionário de diagnóstico inicial para avaliar o perfil dos estudantes e com base nas informações coletadas, foi desenvolvido um ambiente virtual de aprendizagem no Moodle.





Durante a intervenção educacional gamificada, os alunos participaram de atividades do componente curricular Educação Física, integradas ao ambiente Moodle, ao longo de um bimestre escolar, culminando na aplicação do questionário de avaliação final para avaliar a percepção dos alunos sobre o uso da plataforma gamificada. Por fim, foi elaborado um produto educacional, para orientar o uso da gamificação com Moodle para professores de Educação Física.

Os dados foram submetidos à análise estatística descritiva em valores absolutos (frequências) e valores relativos (percentuais), utilizando o software Microsoft Excel® 2021.

## Resultado e discussão

Os resultados da pesquisa estão apresentados e analisados de forma aprofundada, organizados em quatro categorias principais: (1) Caracterização do perfil comportamental e acadêmico dos estudantes; (2) Caracterização da experiência digital prévia dos alunos; (3) Caracterização dos hábitos e preferências de jogos dos estudantes; e (4) Avaliação do uso e impacto da plataforma gamificada de aprendizagem. Cada uma dessas seções examina fatores específicos que influenciam o engajamento e a motivação dos alunos em um ambiente educacional mediado pela gamificação, fornecendo uma compreensão mais completa dos desafios e oportunidades no uso de tecnologias educacionais em aulas de Educação Física.

A Tabela 01 apresenta a caracterização do perfil comportamental e acadêmico dos estudantes considerando aspectos como o estímulo para estudar em casa, a realização das atividades sugeridas pelo professor, a participação ativa em sala de aula, a interação com os colegas de classe e percepção sobre as atividades realizadas.

Tabela 1 - Caracterização do perfil comportamental e acadêmico dos estudantes

Questões	Respostas	Valor Absoluto (n)	Valor Relativo (%)
	Nunca	2	8,70%





	Raramente	1	4,35%
Me sinto estimulado a estudar em casa assuntos apresentados na sala de aula:	Às vezes	16	69,57%
	Quase sempre	2	8,70%
	Sempre	2	8,70%
	Nunca	0	0,00%
Realizo as atividades propostas pelo professor na sala de aula:	Raramente	1	4,35%
	Às vezes	4	17,39%
	Quase sempre	5	21,74%
	Sempre	13	56,52%
	Nunca	0	0,00%
Tenho uma boa convivência com meus colegas de classe:	Raramente	4	17,39%
	Às vezes	5	21,74%
	Quase sempre	6	26,09%
	Sempre	8	34,78%
	Nunca	0	0,00%
Entrego minhas atividades dentro do prazo previsto pelo professor:	Raramente	1	4,35%
	Às vezes	5	21,74%
	Quase sempre	7	30,43%
	Sempre	10	43,48%
	Nunca	2	8,70%
Tenho participação ativa nas discussões em sala de aula:	Raramente	3	13,04%
	Às vezes	7	30,43%
	Quase sempre	7	30,43%
	Sempre	4	17,39%
	Nunca	1	4,35%
Tenho o costume de ajudar os colegas na realização de atividades:	Raramente	3	13,04%
	Às vezes	9	39,13%
	Quase sempre	8	34,78%
	Sempre	2	8,70%
	Nunca	1	4,35%
Gosto de trabalhar em equipe na sala de aula	Raramente	0	0,00%
	Às vezes	7	30,43%
	Quase sempre	9	39,13%
	Sempre	6	26,09%
	Nunca	1	4,35%



	Raramente	4	17,39%
Questiono o professor quando possuo alguma dúvida em relação ao conteúdo:	Às vezes	10	43,48%
	Quase sempre	3	13,04%
	Sempre	5	21,74%
	Nunca	1	4,35%
Considero as atividades em sala de aula divertidas:	Raramente	8	34,78%
	Às vezes	9	39,13%
	Quase sempre	1	4,35%
	Sempre	4	17,39%
Você prefere resolver os trabalhos da escola de modo:	Individual	7	30,43%
	Colaborativo/Cooperativo	13	56,52%
	Indiferente	3	13,04%
Considero importante a utilização da tecnologia no ambiente de ensino?	Discordo totalmente	1	4,35%
	Discordo parcialmente	3	13,04%
	Nem discordo e nem concordo	3	13,04%
	Concordo parcialmente	6	26,09%
	Concordo totalmente	10	43,48%
Me considero um aluno autônomo, ou seja, alguém que tem motivação para estudar / resolver problemas sozinho?	Discordo totalmente	1	4,35%
	Discordo parcialmente	2	8,70%
	Nem discordo e nem concordo	10	43,48%
	Concordo parcialmente	5	21,74%
	Concordo totalmente	5	21,74%

Fonte: Autoria própria

Observa-se que 43,48% dos alunos concordam totalmente e 26,09% concordam parcialmente, quando questionados sobre a importância da utilização da tecnologia no ambiente escolar, evidenciando a relevância de estudos que utilizem Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Menos da metade dos alunos se consideram parcial ou totalmente autônomos (43,48%) para estudar e resolver problemas sozinhos, reforçando a necessidade de que os professores busquem estratégias que promovam a autonomia e a confiança dos estudantes no uso dessas ferramentas de forma independente, para que as TDIC sejam efetivamente integradas ao sistema educacional.



Podemos observar ainda que, a maioria dos alunos (69,57%) se sente estimulada, apenas ocasionalmente, a estudar em casa os assuntos que são apresentados em sala de aula. Enquanto isto foi possível analisar que, 56,52% afirmaram sempre realizar as atividades propostas pelo professor e outros 21,74% relatam quase sempre realizar essas atividades. Podemos assim inferir que, a maioria tem uma postura comprometida com as demandas escolares e que embora o interesse em aprofundar os conteúdos fora do ambiente escolar demande maior atenção, os alunos pesquisados, em sua maioria, cumprem as atividades em sala de aula.

Kaminski e Boscarioli (2016) destacam que as tarefas de casa desempenham um papel relevante no desempenho escolar, contribuindo para a criação de hábitos de estudo extraclasse que favorecem a consolidação do processo de aprendizagem. Contudo, os autores apontam que muitos alunos não demonstram grande motivação para realizar atividades fora do horário regular de ensino, evidenciando a necessidade de buscar recursos e estratégias pedagógicas que tornem as tarefas mais atrativas e eficazes para o desenvolvimento acadêmico.

Carneiro, Figueiredo e Ladeira (2020) afirmam que o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) nas aulas pode tornar os alunos mais ativos e responsáveis pelo seu processo de aprendizagem, promovendo uma construção de conhecimento dinâmica e interativa. Os autores destacam ainda que, para que isso ocorra, é essencial que os professores estejam preparados pedagogicamente para integrar essas tecnologias ao ensino, conforme preconizado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Além disso, a familiaridade com o uso de tecnologias digitais deve ser incentivada, pois desempenha um papel crucial no exercício da cidadania e no engajamento dos estudantes no ambiente escolar (Carneiro; Figueiredo; Ladeira, 2020).

Tabela 2 - Caracterização dos estudantes acerca do perfil e experiência digital

Questões	Respostas	Valor Absoluto (n)	Valor Relativo (%)
Sexo	Masculino	7	30,43%





Feminino		16	69,57%
Você possui algum dos dispositivos abaixo? Você deve marcar todos que você possuir.	Computador (notebook ou desktop)	5	21,74%
	Celular/Smartphone	22	95,65%
	Tablet	0	0,00%
	Nenhuma das opções	0	0,00%
Se possuir algum dos anteriores, qual dispositivo você mais utiliza para estudar?	Computador (notebook ou desktop)	2	8,70%
	Celular/Smartphone	20	86,96%
	Tablet	0	0,00%
	Não utilizo nenhuma das opções para estudar	1	4,35%
Onde você possui acesso à internet?	Em casa	22	95,65%
	Na escola	3	13,04%
	Na casa de amigos/familiares	6	26,09%
	Não tenho acesso	0	0,00%
Você acessa a internet com que frequência?	Menos de uma hora por dia	0	0,00%
	De uma a duas horas por dia	1	4,35%
	Até três horas por dia	4	17,39%
	Até quatro horas por dia	5	21,74%
	Mais de quatro horas por dia	13	56,52%
Com que frequência você acessa sites ou aplicativos com conteúdo educativo (Auxiliem as tarefas escolares etc.)?	Raramente	5	21,74%
	Semanalmente	13	56,52%
	Diariamente	5	21,74%

Fonte: Autoria própria

A Tabela 02 apresenta informações sobre o perfil dos estudantes e a experiência digital anterior à utilização da plataforma. Os resultados mostram que a maioria dos estudantes (69,57%) é do sexo feminino e que 95,65% de toda amostra possui celular/smartphone, sendo este o principal tipo de dispositivo utilizado para estudos (86,96%). Por outro lado, apenas 21,74% dos alunos possuem um computador (notebook ou desktop), e nenhum estudante relatou possuir um tablet.

Estes dados se aproximam dos encontrados na pesquisa TIC Educação 2022 realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI, 2023), onde foi verificado que apenas 34% dos alunos de escolas estaduais possuíam



computador, enquanto 83% possuíam um celular de uso individual, sendo que 80% dos pesquisados disseram utilizar o celular como único dispositivo para realizar pesquisas na internet para trabalhos educativos.

Esta predominância no uso de smartphones para estudos destaca a importância de considerar a compatibilidade de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) com dispositivos móveis, uma vez que o celular é o principal meio de acesso à tecnologia para esses alunos, indicando também um elevado nível de acessibilidade tecnológica dos pesquisados.

A Tabela 03 apresenta os resultados sobre os hábitos e preferências de jogos dos alunos, fornecendo uma visão sobre os tipos de jogos preferidos, os dispositivos utilizados e a frequência de jogo. Esses dados ajudam a compreender o perfil de uso de jogos pelos estudantes e como essa familiaridade com jogos pode influenciar o engajamento com plataformas gamificadas.

Tabela 3 - Caracterização dos hábitos e preferências de jogos dos estudantes

Questões	Respostas	Valor Absoluto (n)	Valor Relativo (%)
Tenho o costume de jogar:	Nunca	7	30,43%
	Raramente	3	13,04%
	Às vezes	5	21,74%
	Quase sempre	3	13,04%
	Sempre	5	21,74%
Caso você jogue, quantas horas em média permanece jogando?	Não jogo	8	34,78%
	Até 1h	6	26,09%
	Até 2h	2	8,70%
	Até 3h	3	13,04%
	Acima de 3h	4	17,39%
Quais tipos de jogos você mais acessa?	RPG's / MMORPG's	0	0,00%
	Social Games (Jogos do Facebook)	2	8,70%
	FPS's (tiro de primeira pessoa)	9	39,13%
	Outros	2	8,70%
	Não jogo	10	43,48%
De onde você mais joga?	Computador	1	4,35%
	Celular / Smartphone	19	82,61%



	Console (Ps3, Wii, Xbox)	0	0,00%
	Tablet	0	0,00%
	Outros	3	13,04%
Você já utilizou algum site ou aplicativo educacional que fosse parecido com um jogo?		Sim	13 56,52%
		Não	10 43,48%

**Fonte:** Autoria própria

Os dados da Tabela 03 indicam que, 30,43% dos estudantes não tem a prática de jogar, enquanto 13,04% jogam raramente e 21,74% às vezes. Em relação ao tempo dedicado aos jogos, 26,09% jogam até 1 hora, 8,70% até 2 horas e 13,04% até 3 horas e 17,39% jogam por mais de 3 horas diariamente.

Moraes e Meneguzzi (2023) destacam que o impacto dos jogos digitais varia conforme o contexto de uso, ou seja, enquanto o uso excessivo pode estar associado a dependência, comorbidades e prejuízos no processo de ensino-aprendizagem, o uso moderado e controlado pode ser benéfico, favorecendo o lazer, a socialização e até mesmo a aquisição de conhecimentos, desde que bem direcionado.

Quando se trata dos tipos de jogos acessados, 39,13% dos alunos preferem FPS (tiro em primeira pessoa). A maioria dos estudantes (82,61%) joga principalmente em celulares ou smartphones, enquanto 4,35% utilizam o computador e 13,04% utilizam outros dispositivos. Além disso, 56,52% dos alunos já utilizaram algum site ou aplicativo educacional semelhante a um jogo, resultado muito equilibrado como os que nunca utilizaram (43,48%).

A predominância do uso de celulares ou smartphones dos estudantes para jogar está alinhada com as tendências atuais de consumo de jogos digitais. A acessibilidade e a conveniência dos dispositivos móveis os tornam a plataforma preferida para jogos entre jovens, superando computadores e consoles tradicionais (Bastos et al., 2024; Teixeira, 2023).

Esta prevalência do uso de dispositivos móveis para jogos entre estudantes sugere o potencial dessas tecnologias no contexto educacional. A gamificação e o uso de aplicativos educacionais podem favorecer a



aprendizagem ao tornar os conteúdos mais interativos e acessíveis, alinhando-se aos hábitos digitais dos alunos. Além disso, a incorporação dessas ferramentas no ensino pode estimular o engajamento, promover a autonomia e desenvolver habilidades cognitivas, como pensamento crítico e resolução de problemas, contribuindo para metodologias pedagógicas mais eficazes e inovadoras.

A Tabela 04 apresenta uma avaliação da experiência de uso e do impacto da plataforma gamificada no engajamento dos estudantes, focando em aspectos como frequência de uso, facilidade de utilização e percepção dos elementos gamificados.

Tabela 4 - Avaliação do uso e impacto da plataforma gamificada de aprendizagem

Questões	Respostas	Valor Absoluto (n)	Valor Relativo (%)
<b>Experiência com o acesso a plataforma de aprendizagem gamificada</b>			
Você utilizou a plataforma fora do horário de aulas de Educação Física?	Em casa	8	34,78%
	Durante o intervalo de aulas	1	4,35%
	Durante outras aulas	0	0,00%
	Não utilizei fora do horário de aulas de Educação Física	14	60,87%
	Outros	2	8,70%
Para visualizar os conteúdos na plataforma você:	Acessou via celular (smartphone)	10	43,48%
	Acessou via computador	23	100,00%
	Acessou via tablet	0	0,00%
	Outros	0	0,00%
Com que frequência você utilizou a plataforma?	Uma vez por semana	15	65,22%
	Duas vezes por semana	6	26,09%
	3 vezes por semana	2	8,70%
	+ 4 vezes por semana	0	0,00%
Aponte o grau de dificuldade de utilização da ferramenta.	Extremamente Difícil	0	0,00%
	Muito Difícil	0	0,00%
	Moderado	1	4,35%
	Fácil	18	78,26%
	Muito Fácil	4	17,39%
<b>Recursos da plataforma de aprendizagem gamificada</b>			





	Foi muito importante	0	0,00%
O que você achou da narrativa (história) prevista na plataforma?	Foi interessante	15	65,22%
	É indiferente	8	34,78%
	Não foi interessante	0	0,00%
	Outros	0	0,00%
Você utilizou o sistema de mensagens da plataforma?	Com o professor, para tirar dúvidas	4	17,39%
	Com o professor, para socializar	0	0,00%
	Com os colegas, para falar sobre o conteúdo	9	39,13%
	Com os colegas, para socializar	6	26,09%
	Não utilizei	14	60,87%
Como você se sentiu após o contato com os elementos de gamificação presentes na plataforma, como por exemplo, o uso de ranking, medalhas e avatares?	Motivado	15	65,22%
	Desmotivado	0	0,00%
	Engajado	6	26,09%
	Interessado	13	56,52%
	Indiferente	4	17,39%
	Nenhuma das alternativas	0	0,00%
	Outros	0	0,00%
Ao usar a plataforma, quais recursos você mais gostou de utilizar?	Resolver desafios propostos nas etapas	14	60,87%
	Visualizar conteúdo das etapas	1	4,35%
	Conversar pelo chat	0	0,00%
	Observar o ranking	21	91,30%
	Ganhar badges e medalhas	15	65,22%
	Receber pontos pela resolução dos desafios e atividades	14	60,87%

**Sobre os conteúdos da Educação Física (EF) disponibilizados na plataforma**

	Contribuíram para aprendizagem dos conteúdos da EF	21	91,30%
Na sua opinião, os conteúdos disponibilizados na plataforma:	Foram indiferentes, pois eu já conhecia o conteúdo proposto	0	0,00%
	Não contribuíram para adquirir novos conhecimentos em EF	0	0,00%
	Foram irrelevantes	2	8,70%
	Outros	0	0,00%
As atividades propostas em Educação Física na plataforma	Eram difíceis para mim	0	0,00%
	Eram fáceis para mim	1	4,35%
	Eram medianas	17	73,91%
	Tornaram-se desafiadoras	1	4,35%



Eu me sinto satisfeito com o que aprendi.	Tornaram-se motivadoras, porque eram gamificadas	17	73,91%
	Tornaram-se cansativas	0	0,00%
	Tornaram-se desmotivadoras com o tempo	0	0,00%
Com relação ao uso da plataforma, como recurso para integração em sala de aula, você considera que:	Discordo totalmente	0	0,00%
	Discordo parcialmente	0	0,00%
	Nem discordo e nem concordo	5	21,74%
	Concordo parcialmente	16	69,57%
Ao fazer uso de celular/computador e da plataforma gamificada em sala de aula, você considera que:	Concordo totalmente	2	8,70%
	<b>Experiência de uso da plataforma (PF)</b>		
	A PF é atrativa para provocar a resolução de atividades da escola	14	60,87%
	A PF é interessante para facilitar o acesso aos conteúdos da escola	12	52,17%
Na sua opinião, essa ferramenta gamificada contribui para uma aula mais dinâmica:	A PF é limitada para usar em atividades na escola	0	0,00%
	A PF é desinteressante para usar em atividades da escola	0	0,00%
	A PF facilita a comunicação entre professores e alunos da escola	9	39,13%
	A PF pode ser usada como recurso para visualizar conteúdos, mas não como ferramenta principal de atividades da escola	3	13,04%
A gamificação aumenta a participação e o engajamento dos alunos:	Sentiu-se motivado para a aprendizagem de conteúdos de EF	16	69,57%
	Sentiu-se desmotivado para realizar as atividades propostas	3	13,04%
	Sentiu-se engajado na resolução das tarefas/desafios propostos	5	21,74%
	Sentiu-se frustrado com as atividades propostas na plataforma	0	0,00%
	Sentiu-se desafiado com as atividades propostas na plataforma	15	65,22%
	Sentiu-se perdido com a quantidade de atividades previstas	0	0,00%
	Discordo totalmente	0	0,00%
	Discordo parcialmente	0	0,00%
	Nem discordo e nem concordo	0	0,00%
	Concordo parcialmente	12	52,17%
	Concordo totalmente	11	47,83%
	Discordo totalmente	0	0,00%
	Discordo parcialmente	0	0,00%
	Nem discordo e nem concordo	2	8,70%
	Concordo parcialmente	13	56,52%



	Concordo totalmente	8	34,78%
A plataforma promoveu momentos de cooperação e/ ou competição entre os participantes:	Discordo totalmente	0	0,00%
	Discordo parcialmente	0	0,00%
	Nem discordo e nem concordo	6	26,09%
	Concordo parcialmente	11	47,83%
	Concordo totalmente	6	26,09%
A plataforma atraiu mais a minha atenção para as aulas de Educação Física:	Discordo totalmente	0	0,00%
	Discordo parcialmente	2	8,70%
	Nem discordo e nem concordo	6	26,09%
	Concordo parcialmente	15	65,22%
	Concordo totalmente	0	0,00%
Eu pude interagir mais com meus colegas durante o uso da plataforma do que com aulas teóricas tradicionais:	Discordo totalmente	0	0,00%
	Discordo parcialmente	2	8,70%
	Nem discordo e nem concordo	11	47,83%
	Concordo parcialmente	9	39,13%
	Concordo totalmente	1	4,35%

Fonte: Autoria própria

Os resultados da Tabela 04 mostram que 34,78% dos alunos utilizaram a plataforma em casa, enquanto 60,87% não a utilizaram fora do horário de aulas de Educação Física. A maioria dos estudantes (65,22%) acessou a plataforma uma vez por semana e 26,09% acessaram duas vezes por semana.

Quanto aos dispositivos utilizados para acessar a plataforma, todos os alunos acessaram via computador, uma vez que a pesquisa foi realizada no laboratório de informática da escola. Além disso, 43,48% dos alunos também acessaram a plataforma via celular, indicando um interesse adicional em explorar o ambiente de aprendizagem.

Sobre a facilidade de uso, 78,26% dos alunos consideraram a plataforma fácil de utilizar e 17,39% a classificaram como muito fácil, sugerindo uma boa aceitação da ferramenta. A narrativa da plataforma foi considerada interessante por 65,22% dos estudantes, enquanto 34,78% a classificaram como indiferente.

No que diz respeito aos recursos favoritos da plataforma, 91,30% dos alunos gostaram de observar o *ranking*, 65,22% gostaram de ganhar medalhas





e 60,87% gostaram de resolver desafios e receber pontos. Após o contato com os elementos de gamificação na plataforma, 56,52% dos alunos disseram se sentir interessados e 65,22% relataram ter ficado motivados.

Os indivíduos pesquisados concordaram, parcialmente (56,52%) ou totalmente (34,78%), que a gamificação aumenta a participação e o engajamento dos alunos. Além disso, 47,83% dos estudantes afirmaram que a gamificação contribui para tornar as aulas mais dinâmicas.

Em sua pesquisa, Porto e Battestin (2022) analisaram dados dos elementos mais recorrentes em plataformas Moodle gamificadas, identificando que os mais utilizados são associados a pontos, *rankings* e emblemas, destacando ainda o frequente uso de vários destes elementos de forma simultânea.

Os autores afirmaram ainda que os recursos gamificados têm o potencial de tornar o processo de aprendizagem mais engajador e motivante, uma vez que a inclusão de atividades gamificadas em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) fomenta a interação dos alunos e desperta o interesse pelo aprendizado de forma espontânea, sem a necessidade de imposições das atividades (Porto; Battestin, 2022).

Sales et al. (2017), identificaram também em seu estudo que os elementos de games ajudaram a promover a motivação e o engajamentos dos alunos, através das competições e desafios propostos no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle, destacando que a transformação da sala de aula em um ambiente mais lúdico proporciona uma melhor aprendizagem dos estudantes.

O presente estudo apresenta algumas limitações, como o tamanho reduzido da amostra, restrita a uma única escola da rede estadual de Minas Gerais, que pode limitar a generalização dos resultados para um público com outras realidades escolares, especialmente em contextos com diferentes infraestruturas tecnológicas.

Além disso, o estudo foi realizado em um ambiente controlado (laboratório de informática), o que pode não refletir o uso da plataforma em situações cotidianas dos alunos, onde fatores como distrações e limitações de tempo





poderiam impactar a experiência e o engajamento dos estudantes. Essas limitações indicam a necessidade de estudos futuros que possam avaliar o uso da plataforma em ambientes menos controlados e com uma amostra mais diversificada e abrangente.

## Conclusão

O presente estudo analisou o impacto da gamificação, mediada pela plataforma Moodle, no ensino de Educação Física para alunos do ensino médio explorando o engajamento, a participação e a integração de tecnologias digitais no ambiente escolar.

Os resultados evidenciaram que a plataforma gamificada contribuiu para aumentar a motivação e o envolvimento dos estudantes, especialmente por meio de elementos como rankings, medalhas e desafios, que se mostraram eficazes para estimular a interação com os conteúdos propostos.

Além disso, os dados revelaram que os estudantes reconhecem a relevância da utilização de tecnologias no ambiente escolar, valorizando o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como ferramentas pedagógicas.

Por outro lado, embora a maioria dos alunos da amostra demonstrem um compromisso com as demandas escolares, participando ativamente das atividades propostas pelos professores, ainda há um interesse limitado em aprofundar os conteúdos fora do ambiente escolar.

Esse aspecto ressalta a importância de estratégias que promovam o estímulo ao estudo autônomo e à criação de hábitos consistentes de aprendizado extraclasse, e reforça ainda a necessidade de práticas pedagógicas que estimulem o uso das TDIC na educação, de modo a integrar essas ferramentas de maneira mais efetiva ao processo de ensino-aprendizagem.

Pode-se concluir que o estudo alcançou seus objetivos ao analisar a percepção dos alunos sobre o impacto da gamificação, mediada pela plataforma Moodle, no ensino de Educação Física. Os resultados indicam que a plataforma representa uma ferramenta pedagógica inovadora, capaz de integrar elementos





lúdicos e interativos que promovem maior engajamento e motivação dos estudantes. Além disso, sua aplicação pode contribuir para modernizar as práticas pedagógicas e fortalecer a relação entre tecnologia e aprendizagem no ambiente escolar.

A continuidade de investigações nesse campo pode trazer novas descobertas e soluções para os desafios da educação contemporânea, fortalecendo a integração entre tecnologia e aprendizagem. Desta forma, a integração de novas tecnologias, aliada a metodologias ativas, representa um caminho promissor para enfrentar os desafios do ensino atual e contribuir para a formação integral dos estudantes.

## **REFERÊNCIAS**

ANISZEWSKI, Ellen; HENRIQUE, José; DE OLIVEIRA, Aldair José; ALVERNATZ, Aline; VIANNA, José Antônio. A (Des)motivação nas aulas de Educação Física e a satisfação das necessidades de competência, autonomia e vínculos sociais. **Journal of Physical Education**, v. 30, n. 1, p. 1-11, 2019.

BACICH, Lilian; MORÁN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Penso Editora, 2018.

BASTOS, J. L. de A.; CAMPOS, L. P. A.; TRAVASSOS, L. E. P.; REIS, R. C. dos; LAUDARES, S.; RODRIGUES, B. D.; TEIXEIRA, R. C.; SOUZA, J. B. de. Jogos digitais e geografia: a utilização dos jogos digitais mobiles como auxílio no ensino de Geografia na educação básica. **Revista Territorium Terram**, [S. l.], v. 7, n. 12, p. 449–467, 2024.

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

**BRASIL. Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+): Linguagens, Códigos e suas tecnologias.** Brasília: MEC, 2006.

CARNEIRO, Auner Pereira; FIGUEIREDO, Ismérie Salles de Souza; LADEIRA, Thalles Azevedo. A importância das tecnologias digitais na Educação e seus desafios. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 35, 15 de setembro de 2020.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2022. São Paulo: CGI.br, 2023.



CORRÊA, Evandro Antônio.; HUNGER, Dagmar A. C. F. Cultura Corporal de Movimento: os saberes docentes no campo das tecnologias. **Revista Educação em Foco**, Juiz de Fora, v. 22, n. 1, p. 1-24, jun. 2017.

DIAS, Simone Regina; VOLPATO, Arceloni Neusa. **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

FORTUNATO, Ivan; TEICHNER, Octávio Telles. Gamificação aplicada ao plano de aula: elementos para potencializar o ensino. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 3, n. 9, p. 380-386, 2017.

KAMINSKI, Marcia; BOSCAROLI, Clodis. Uso do Moodle como estímulo aos estudos extraclasse no Ensino Fundamental: Uma experiência com o 5º Ano. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 22., 2016, Uberlândia. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 535-544. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.535>.

LEITE, L. S. G. P. et al. Physical Education remote teaching in narrative: on the ruptures and learning in experiences with technology. **Movimento**, v. 28, p. e28022, 2022.

LIMA, Gean Flavio de Araújo; MERINO, Eugenio Adres Diaz; TRISKA, Ricardo. Métodos mais usados para avaliações de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). **Human Factors in Design**, v. 7, n. 13, p. 132-147, 2018.

LIMA, Manoel Messias Antônio de. **Análise e Avaliação de Softwares de Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. 2019. Dissertação (Mestrado em Modelagem Computacional de Sistemas) - Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2019.

MENDES, M. I. B. S.; NÓBREGA, T. P. Cultura de movimento: reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura. **Pensar a Prática**, v. 12, n. 2, p. 1-10, 2009.

Moodle. **Sobre nós**. 2023. Disponível em: <https://moodle.com/pt-br/sobre>. Acesso em: 30 jun. 2023.

MORAES, Raquel de Oliveira; MENEGUZZI, Camila. "A influência dos jogos digitais na saúde mental de crianças e adolescentes." **Revista FT**, v. 27, n. 128, 2023.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.



PORTO, Bruno; BATTESTIN, Vanessa. Tendências das Propostas de Gamificação no Moodle: uma Revisão Sistemática. **EaD em Foco**, v. 12, n. 1, 2022.

SALES, Gilvandenys Leite et al. Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. **Conexões-Ciência e Tecnologia**, v. 11, n. 2, p. 45-52, 2017.

TEIXEIRA, Adriana Gomes. "Os jogos digitais como recurso pedagógico: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental." Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2023.

TOLIO, Elisiâne Medianeira Moro; FERNANDES, Cleonice Terezinha; CARDOSO, Fabrício Bruno. A Educação Em Saúde No Contexto Da Educação Física Escolar: Uma Revisão Sistemática. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, v. 14, n. 2, 2022.



## 4.2 Produto 2

**Tipo de produto:** Recurso educacional – Manual para professores

**Título do produto:** Introdução à gamificação no Moodle: transformando aulas em experiências interativas.

**Autores do artigo:** VELOSO, Paulo Henrique Mendes; MACHADO, Frederico Sander Mansur; RODRIGUES, Vinícius Dias

**Link:** <https://www.canva.com/design/DAGbkQb0bos/MmpHOUCSi-WeyBC-kbD5rA/edit>

**(Permite colaboração: baixar o PDF, fazer comentários e sugestões, enviar links de vídeos e cursos, etc.)**

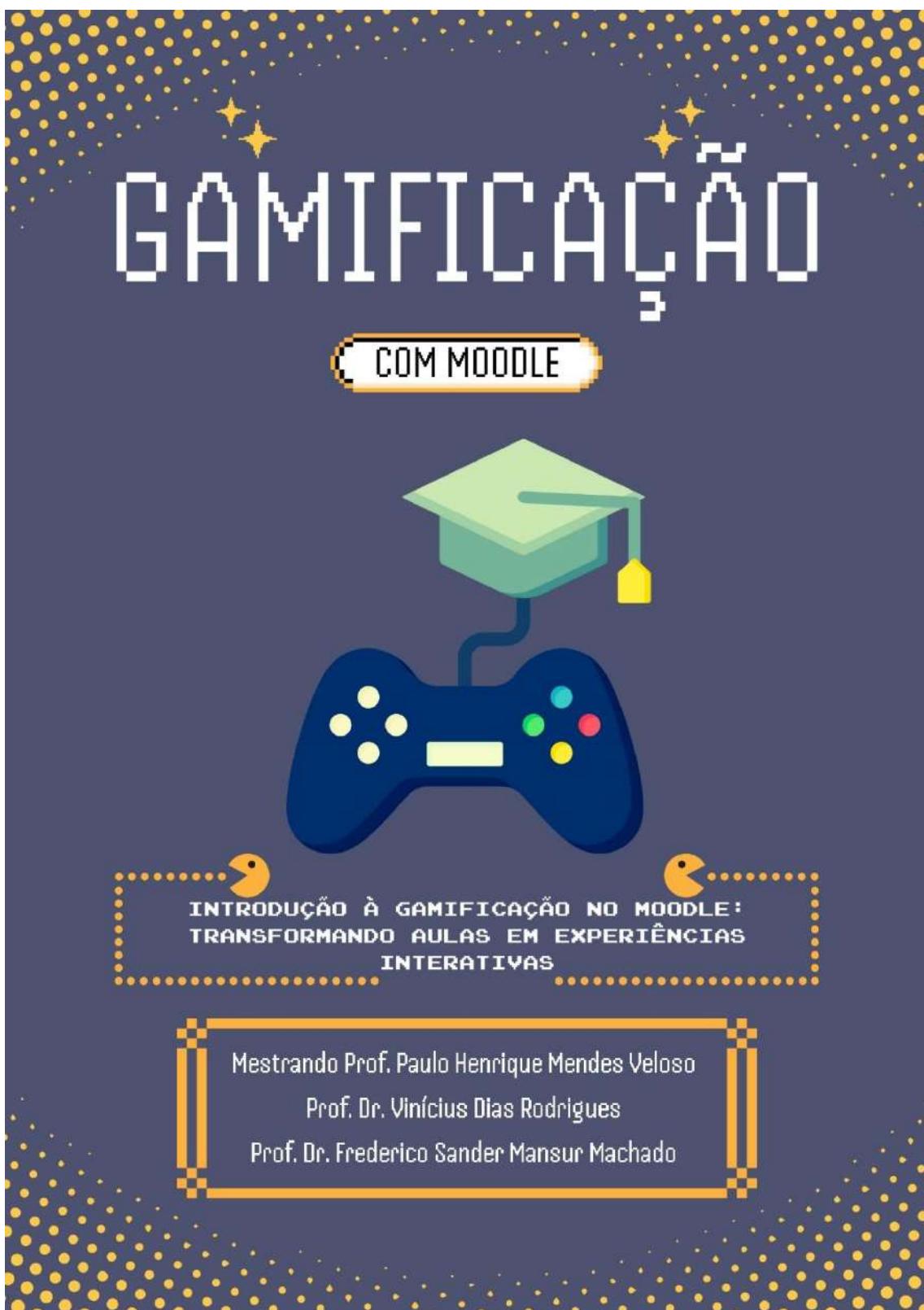
**Acesso com QR Code:**

*Figura 1 - QR Code Manual Gamificação para professores*





Figura 2 - Capa Manual gamificação com Moodle



## 5 RECOMENDAÇÕES/IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA





Os achados desta pesquisa apresentam implicações relevantes para a prática pedagógica na Educação Física, especialmente no Ensino Médio. Com base nos resultados obtidos, recomenda-se que os professores explorem a gamificação como estratégia metodológica, utilizando plataformas como o Moodle para tornar as aulas mais dinâmicas e interativas.

Além disso, destaca-se a importância da capacitação docente no uso de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), para que a integração da gamificação ocorra de maneira eficaz. É essencial que os professores recebam formação adequada para adaptar os conteúdos curriculares às ferramentas tecnológicas, promovendo maior engajamento e autonomia dos estudantes.

Conforme orienta a BNCC (BRASIL, 2018), a autonomia é uma competência fundamental que deve ser desenvolvida no ambiente escolar, permitindo que os alunos construam conhecimento de forma ativa e crítica. Dessa forma, a utilização de metodologias gamificadas não apenas favorece o engajamento, mas também contribui para a formação de cidadãos autônomos, capazes de gerir seu próprio processo de aprendizagem.

A pesquisa também aponta a necessidade de infraestrutura tecnológica adequada nas escolas. Apesar do elevado acesso dos alunos a dispositivos móveis, nem todos possuem recursos adequados para o uso das plataformas digitais. Dessa forma, sugere-se que gestores educacionais invistam na ampliação de laboratórios de informática e na melhoria da conectividade à internet nas instituições de ensino.

Embora os dispositivos móveis sejam populares entre os alunos, a Lei nº 15.100/2025 (BRASIL, 2025), restringe uso de aparelhos eletrônicos portáteis pessoais nas escolas, o que impõe a necessidade de buscar alternativas que garantam o acesso aos recursos digitais sem violar a legislação. Assim, investindo na ampliação de laboratórios de informática e na disponibilização de dispositivos compartilhados, as escolas poderão oferecer um ambiente de aprendizagem estruturado e seguro, respeitando tanto as diretrizes da BNCC quanto a nova legislação.





Por fim, recomenda-se que estudos futuros ampliem a abordagem investigativa sobre a gamificação, analisando sua aplicabilidade e impacto em diferentes níveis de ensino, a fim de identificar adaptações necessárias para cada faixa etária e contexto educacional.

Além disso, é importante o desenvolvimento de pesquisas longitudinais que avaliem os efeitos dos elementos gamificados, como feedback imediato, sistemas de recompensas, desafios e competições, na motivação, autonomia e aprendizagem dos alunos ao longo do tempo.

Essas diretrizes para futuras pesquisas contribuirão significativamente para o aprimoramento das práticas pedagógicas, permitindo a identificação de estratégias mais eficazes para a incorporação da gamificação no ambiente educacional.



## 6 CONCLUSÃO

A presente pesquisa analisou o impacto da gamificação, mediada pela plataforma Moodle, no ensino de Educação Física no Ensino Médio. Os resultados evidenciaram que a estratégia gamificada contribuiu para o aumento do engajamento e da motivação dos alunos, destacando-se o uso de elementos como rankings, desafios e recompensas.

Além disso, observou-se que a gamificação potencializa o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), proporcionando uma experiência de aprendizagem mais interativa e alinhada às expectativas dos estudantes da atualidade. A familiaridade dos alunos com jogos digitais facilitou a aceitação da plataforma, mas também revelou desafios relacionados à autonomia e ao estudo extraclasse.

A análise dos dados demonstrou que a gamificação pode ser uma alternativa metodológica eficaz para modernizar as práticas pedagógicas na Educação Física, tornando as aulas mais dinâmicas e estimulantes. No entanto, para que essa abordagem seja bem-sucedida, é necessário um planejamento adequado, considerando a realidade de cada escola, a capacitação dos professores e a disponibilidade de recursos tecnológicos.

Dessa forma, esta pesquisa contribui para o avanço do conhecimento na área da Educação Física escolar, oferecendo subsídios teóricos e práticos para a implementação da gamificação no contexto educacional. Sugere-se que novas investigações sejam conduzidas para aprofundar a compreensão sobre o impacto da gamificação em diferentes faixas etárias e abordagens dentro da Educação Física, ampliando sua aplicabilidade no ensino.



## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Educação e tecnologias no Brasil e Portugal em três momentos de sua história.** Lisboa: Educação, Formação e Tecnologias, 2008.

ANISZEWSKI, Ellen; HENRIQUE, José; OLIVEIRA, Aldair José de; ALVERNAZ, Aline; VIANNA, José Antônio. A (Des)motivação nas aulas de Educação Física e a satisfação das necessidades de competência, autonomia e vínculos sociais. **Journal of physical education**, v. 30, n. 1, p. 1-11, 2019.

BACICH, Lilian; MORÁN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Penso Editora, 2018.

BARATA, Gabriel; GAMA, Sandra; JORGE, Joaquim; GONÇALVES, Daniel. **Melhorando o ensino universitário com a gamificação.** Lisboa: INESC-ID/IST/UTL, 2014.

BASTOS, J. L. de A.; CAMPOS, L. P. A.; TRAVASSOS, L. E. P.; REIS, R. C. dos; LAUDARES, S.; RODRIGUES, B. D.; TEIXEIRA, R. C.; SOUZA, J. B. de. Jogos digitais e geografia: a utilização dos jogos digitais mobiles como auxílio no ensino de Geografia na educação básica. **Revista Territorium Terram**, [S. I.], v. 7, n. 12, p. 449–467, 2024.

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

BRASIL. **Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+): Linguagens, Códigos e suas tecnologias.** Brasília: MEC, 2006.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias.** Curitiba: Pimenta Cultural, 2016.

BUSARELLO, Raul Inácio. Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento. In: \_\_\_\_\_. **Gamificação em debate.** São Paulo: Blucher, 2018. p. 115-126.

CARNEIRO, Auner Pereira; FIGUEIREDO, Ismérie Salles de Souza; LADEIRA, Thalles Azevedo. A importância das tecnologias digitais na Educação e seus desafios. **Revista Educação Pública**, v. 20, nº 35, 15 de setembro de 2020.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: TIC Educação 2022.** São Paulo: CGI.br, 2023.



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



CORRÊA, Evandro Antônio.; HUNGER, Dagmar A. C. F. Cultura Corporal de Movimento: os saberes docentes no campo das tecnologias. **Revista Educação em Foco**, Juiz de Fora, v. 22, n. 1, p. 1-24, jun. 2017.

DIAS, Simone Regina; VOLPATO, Arceloni Neusa. **Práticas inovadoras em metodologias ativas**. Florianópolis: Contexto Digital, 2017.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017.

ESQUIVEL, Hugo Carlos da Rosa. **Gamificação no ensino da matemática: uma experiência no ensino fundamental**. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2017.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Novas Tecnologias na Educação**, Caxias do Sul, v. 11, n. 1, p. 1–10, 2013.

FARDO, Michele Linhares. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Educação) — Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

FERNÁNDEZ-RÍO, Javier; HERAS, Enrique; GONZÁLEZ, Teresa; TRILLO, Víctor; PALOMARES, Jesús. Gamification and physical education: viability and preliminary views from students and teachers. **Physical Education and Sport Pedagogy**, Abingdon, v. 25, n. 5, p. 509-524, 2020. DOI: 10.1080/17408989.2020.1712087.

FIGUEIREDO, Mércia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil. In: **Anais do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação**, Fortaleza, 2015.

FORTUNATO, Ivan; TEICHNER, Octávio Telles. Gamificação aplicada ao plano de aula: elementos para potencializar o ensino. **Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar**, v. 3, n. 9, p. 380-386, 2017.

GERVÁSIO, Juliana Ribeiro R. **Investigação da customização da plataforma AVA Moodle para uso no ensino de línguas a distância**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019.

KAMINSKI, Marcia; BOSCARIOLI, Clodis. Uso do Moodle como estímulo aos estudos extraclasse no Ensino Fundamental: Uma experiência com o 5º Ano. In: **WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE)**, 22., 2016, Uberlândia. **Anais** [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. p. 535-544. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2016.535>.



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



LEITE, L. S. G. P. et al. Physical Education remote teaching in narrative: on the ruptures and learning in experiences with technology. **Movimento**, v. 28, p. e28022, 2022.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: John Wiley & Sons, 2012.

LIMA, Gean Flavio de Araújo; MERINO, Eugenio Adres Diaz; TRISKA, Ricardo. Métodos mais usados para avaliações de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs). **Human Factors in Design**, v. 7, n. 13, p. 132-147, 2018.

LIMA, Manoel Messias Antônio de. **Análise e Avaliação de Softwares de Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. 2019. Dissertação (Mestrado em Modelagem Computacional de Sistemas) - Universidade Federal do Tocantins, Palmas, 2019.

MARIN, Maria José Sanches et al. Aspectos das fortalezas e fragilidades no uso das metodologias ativas de aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 34, n. 1, p. 13-20, 2010.

MENDES, M. I. B. S.; NÓBREGA, T. P. Cultura de movimento: reflexões a partir da relação entre corpo, natureza e cultura. **Pensar a Prática**, v. 12, n. 2, p. 1-10, 2009.

MOODLE. **Sobre nós**. 2023. Disponível em: <https://moodle.com/pt-br/sobre>. Acesso em: 30 jun. 2023.

MORAES, Raquel de Oliveira; MENEGUZZI, Camila. "A influência dos jogos digitais na saúde mental de crianças e adolescentes." **Revista FT**, v. 27, n. 128, 2023.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. **Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

NASCIMENTO, Maria Paula da Silva; SANTOS, Yuri Matias Alves dos. **O que é gamificação para Educação Física brasileira? Uma revisão sistemática conceitual**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2021.

NUNES, Cláudia Cardinale Nunes Menezes; DE BORTOLI, Robélius. Gamificação: surgimento e consolidação. **Comunicação & Sociedade**, v. 40, n. 1, p. 267-297, 2018.

OLIVEIRA, Fabíola González de. Estratégias de gamificação para o ensino teórico do handebol: estudo de caso em componente curricular de graduação.





**Research, Society and Development**, v. 11, n. 10, e98111032274, 2022. DOI: 10.33448/rsd-v11i10.32274.

PAIVA, Marlla Rúby Ferreira et al. Metodologias ativas de ensino-aprendizagem: revisão integrativa. **SANARE – Revista de Políticas Públicas**, v. 15, n. 2, 2016.

PORTE, Bruno; BATTESTIN, Vanessa. Tendências das Propostas de Gamificação no Moodle: uma Revisão Sistemática. **EaD em Foco**, v. 12, n. 1, 2022.

SALES, Gilvandenys Leite et al. Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. **Conexões-Ciência e Tecnologia**, v. 11, n. 2, p. 45-52, 2017.

TEIXEIRA, Adriana Gomes. "**Os jogos digitais como recurso pedagógico: uma experiência com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental.**" Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2023.

TOLIO, Elisiane Medianeira Moro; FERNANDES, Cleonice Terezinha; CARDOSO, Fabrício Bruno. A Educação Em Saúde No Contexto Da Educação Física Escolar: Uma Revisão Sistemática. **Revista Eletrônica Interdisciplinar**, v. 14, n. 2, 2022.

VELOSO, Paulo Henrique Mendes; RODRIGUES, Vinicius Dias. Gamificação na Educação Física: uma possibilidade metodológica para ampliar o engajamento estudantil. In: ALVES, Rogério Othon Teixeira; SILVA, Nayra Suze Souza e (Orgs.). **Problemáticas da Educação Física: ensaios a partir do ProEF-UNIMONTES**. Montes Claros: Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes, 2023. p. 29-33.



## ANEXO A – PARECER DO CEP

### Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
MONTES CLAROS -  
UNIMONTES



#### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

##### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** Gamificação na Educação Física: Explorando o Tema Contemporâneo Transversal Saúde através da plataforma Moodle

**Pesquisador:** Vinicius Dias Rodrigues

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 75083823.0.0000.5146

**Instituição PropONENTE:** Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

##### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 6.501.701

##### Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos “Apresentação do projeto”, “Objetivos da pesquisa” e “Avaliação de riscos e benefícios” foram retiradas de documentos inseridos na Plataforma Brasil.

O objetivo do estudo será analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdo do Tema Transversal Contemporâneo Saúde por meio da plataforma Moodle. Este estudo é de natureza quantitativa e qualitativa, com corte transversal e baseia-se em uma abordagem de pesquisa-ação. A população dessa pesquisa será composta por 166 alunos do Ensino Médio de uma escola estadual na cidade de Pirapora, no Estado de Minas Gerais. A amostra não probabilística será de 80 alunos de 2 turmas do 1º ano, com idades de 13 a 16 anos, escolhidos por conveniência. A pesquisa será organizada de acordo com as seguintes etapas: 1º - Será realizado o contato com a Superintendência Regional de Ensino de Pirapora para assinatura do Termo de Concordância da Instituição para a autorização da realização da pesquisa na escola. 2º - Realizaremos o contato com os pais/responsáveis legais dos alunos (para menores de 18 anos), para a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE e o Termo de Assentimento. Para os alunos maiores de 18 anos será solicitado a assinatura do TCLE pelo próprio aluno. 3º - Será aplicado o questionário de diagnóstico para os alunos. 4º - Será elaborado 1 site, baseado na plataforma de aprendizagens Moodle, onde serão incluídos os conteúdos da disciplina Educação Física, relacionados ao tema contemporâneo transversal saúde, de acordo com a Base Nacional Comum

**Endereço:** Av.Dr Rui Braga s/n- Prédio 05, 2º andar, sala 205 . Campus Univers Prof Darcy Ribeiro

**Bairro:** Vila Maurício

**CEP:** 39.401-089

**UF:** MG

**Município:** MONTES CLAROS

**Telefone:** (38)3229-8182

**Fax:** (38)3229-8103

**E-mail:** comite.etica@unimontes.br

Página 01 de 05





**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
MONTES CLAROS -  
UNIMONTES**



Continuação do Parecer: 6.501.701

Curricular (BNCC) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). 5º - Será elaborado e disponibilizado para o aluno um Manual de orientação operacional, como produto educacional, para que o estudante tenha conhecimento de como acessar e navegar pela plataforma de aprendizagem. 6º - Será aplicado um questionário de avaliação diagnóstica, para coletar dados sobre o que o aluno já sabe sobre o conteúdo a ser estudado. 7º - Os alunos serão orientados durante as aulas de Educação Física, a estudarem os conteúdos da disciplina dentro do site elaborado, que serão aplicados durante 1 bimestre escolar. 8º - Será aplicado um questionário de avaliação somativa, que será usado para avaliar a aprendizagem do aluno no final do ciclo de estudos. 9º - Após o fim da etapa 8, será aplicado o questionário de avaliação final para os participantes da pesquisa. Além disso, será realizado um grupo focal para verificação dos dados qualitativamente. 10º - Os dados serão tratados e analisados. 11º - Será elaborado um Manual de orientação metodológica de ensino do docente, como produto educacional, onde será demonstrado o ensino do tema contemporâneo transversal da saúde, através da plataforma Moodle.

**Objetivo da Pesquisa:**

Segundo os pesquisadores:

**Objetivo Primário:**

Analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdos do Tema Transversal Contemporâneo Saúde por meio da plataforma Moodle

**Objetivos Secundários:**

- Verificar a percepção dos escolares com relação a eficácia da aplicação do Tema Transversal Contemporâneo Saúde de forma gamificada, na plataforma Moodle;
- Avaliar o impacto da gamificação na motivação dos alunos ao abordar o tema contemporâneo transversal da saúde na Educação Física, utilizando o Moodle como plataforma;
- Analisar o desempenho acadêmico dos alunos que participarão do conteúdo gamificado sobre saúde em comparação com os que não participarão;
- Organizar um manual de orientação operacional para o aluno sobre a utilização da plataforma Moodle para abordar o tema contemporâneo transversal da saúde; Criar um manual de orientação metodológica para os docentes sobre o uso da plataforma Moodle para o ensino do tema contemporâneo transversal da saúde.

**Endereço:** Av.Dr Rui Braga s/n- Prédio 05, 2º andar, sala 205 . Campus Univers Prof Darcy Ribeiro

**Bairro:** Vila Mauricéia

**CEP:** 39.401-089

**UF:** MG

**Município:** MONTES CLAROS

**Telefone:** (38)3229-8182

**Fax:** (38)3229-8103

**E-mail:** comite.etica@unimontes.br

Página 02 de 05





## UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS - UNIMONTES



Continuação do Parecer: 6.501.701

### Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Conforme os pesquisadores, o projeto envolve os seguintes riscos e benefícios:

#### Riscos:

O risco previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas da entrevista, sendo assegurado, ao participante, o pleno direito de não participar ou de deixar de participar a qualquer tempo, conforme a sua vontade. Além disso, o participante pode solicitar intervalo durante a entrevista. O único dano previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao tempo dispendido para responder as perguntas do grupo focal e responder os questionários.

**Benefícios:** Os resultados obtidos poderão contribuir para aprimorar as práticas pedagógicas na disciplina Educação Física, fornecendo subsídios para que os professores explorem novas abordagens tecnológicas e promovam uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Esperamos que os resultados obtidos contribuam para a evolução do conhecimento na área e auxiliem os profissionais da Educação Física a promoverem uma educação mais dinâmica e efetiva.

### Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Trata-se de uma pesquisa que pretende analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdos do Tema Transversal Contemporâneo Saúde por meio da plataforma Moodle, dentro do contexto educacional, na perspectiva dos estudantes. Não foram identificados óbices éticos nesse estudo.

### Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Todos os documentos de caráter obrigatórios foram apresentados e estão adequados: folha de rosto, TCLE, projeto detalhado, TALE.

### Recomendações:

Endereço: Av.Dr Rui Braga s/n- Prédio 05, 2º andar, sala 205 . Campus Univers Prof Darcy Ribeiro  
Bairro: Vila Mauricéia CEP: 39.401-089  
UF: MG Município: MONTES CLAROS  
Telefone: (38)3229-8182 Fax: (38)3229-8103 E-mail: comite.ethica@unimontes.br

Página 03 de 05



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
MONTES CLAROS -  
UNIMONTES



Continuação do Parecer: 6.501.701

- 1- Apresentar relatório final da pesquisa, até 30 dias após o término da mesma, por meio da Plataforma Brasil, em "enviar notificação".
- 2 - O CEP da Unimontes deverá ser informado de todos os efeitos adversos ou fatos relevantes.
- 3- Caso a pesquisa seja suspensa ou encerrada antes do previsto, o CEP da Unimontes deverá ser comunicado, estando os motivos expressos no relatório final a ser apresentado.
- 4 - O TCLE impresso deverá ser obtido em duas vias, uma ficará com o pesquisador e a outra com o participante da pesquisa.
- 5 - Em conformidade com a Carta Circular nº. 003/2011/CONEP/CNS e Resolução 466/12, faz-se obrigatório a rubrica em todas as páginas do TCLE/TALE pelo participante de pesquisa ou responsável legal e pelo pesquisador.

## 6. Inserir o endereço do CEP no TCLE e no TALE:

Pró-Reitoria de Pesquisa

Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos - CEP Unimontes, Av. Dr. Rui Braga, s/n - Prédio 05- 2º andar. Campus Universitário Prof. Darcy Ribeiro. Vila Mauricéia, Montes Claros, MG. CEP: 39401-089 - Montes Claros, MG, Brasil.

7-O registro do TCLE pelo participante da pesquisa deverá ser arquivado por cinco anos, conforme orientação da CONEP na Resolução 466/12: "manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa".

## Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Não há pendências ou inadequações no projeto.

## Considerações Finais a critério do CEP:

O projeto respeita os preceitos éticos da pesquisa envolvendo seres humanos, sendo assim somos favoráveis à aprovação do mesmo.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJECTO_2232738.pdf	19/10/2023 15:18:40		Aceito

Endereço: Av.Dr Rui Braga s/n- Prédio 05, 2º andar, sala 205 . Campus Univers Prof Darcy Ribeiro  
Bairro: Vila Mauricéia CEP: 39.401-089  
UF: MG Município: MONTES CLAROS  
Telefone: (38)3229-8182 Fax: (38)3229-8103 E-mail: comite.etica@unimontes.br

Página 04 de 05



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE  
MONTES CLAROS -  
UNIMONTES



Continuação do Parecer: 6.501.701

Folha de Rosto	FR.pdf	19/10/2023 15:18:25	Vinicius Dias Rodrigues	Aceito
Outros	TCI.pdf	18/10/2023 18:41:56	Vinicius Dias Rodrigues	Aceito
Outros	TALE.pdf	18/10/2023 18:41:34	Vinicius Dias Rodrigues	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	18/10/2023 18:41:22	Vinicius Dias Rodrigues	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PP.pdf	18/10/2023 18:41:11	Vinicius Dias Rodrigues	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

MONTES CLAROS, 11 de Novembro de 2023

Assinado por:

SHIRLEY PATRÍCIA NOGUEIRA DE CASTRO E ALMEIDA  
(Coordenador(a))

Endereço: Av.Dr Rui Braga s/n- Prédio 05, 2º andar, sala 205 . Campus Univers Prof Darcy Ribeiro  
Bairro: Vila Mauricéia CEP: 39.401-089  
UF: MG Município: MONTES CLAROS  
Telefone: (38)3229-8182 Fax: (38)3229-8103 E-mail: comite.etica@unimontes.br

Página 05 de 05





**APÊNDICE A - TCI**

**TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA**

**TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA**

**Título da pesquisa:** Gamificação na educação física: Explorando o Tema Contemporâneo Transversal da Saúde através da plataforma Moodle

**Instituição promotora:** Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

**Pesquisador responsável:** Prof. Dr. Vinicius Dias Rodrigues

**Endereço e telefone do pesquisador responsável:** Rua Ernesto Neves, 36, Bairro Edgar Pereira, Montes Claros, MG. Telefone: (38) 991282946

**Instituição onde será realizada a pesquisa:** Escola Estadual José Natalino Boaventura Leite

**Atenção:** Antes de aceitar participar desta pesquisa, é importante que você leia e compreenda a seguinte explicação sobre os procedimentos propostos. Este termo descreve o objetivo, metodologia/ procedimentos, benefícios, riscos, desconfortos e precauções do estudo. Também descreve o seu direito de interromper o estudo a qualquer momento. Nenhuma garantia ou promessa pode ser feita sobre os resultados do estudo.

**1. Objetivo:** Analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdo do Tema Transversal Contemporâneo Saúde por meio da plataforma Moodle.

**2. Metodologia/procedimentos:** Inicialmente será realizado o contato com a Superintendência Regional de Ensino de Pirapora para assinatura do Termo de Concordância da Instituição para a autorização da realização da pesquisa na escola. Realizaremos o contato com os pais/responsáveis legais dos alunos (para menores de 18 anos), para a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE e o Termo de Assentimento. Para os alunos maiores de 18 anos será solicitado a assinatura do TCLE pelo próprio aluno. Será aplicado o questionário de diagnóstico para os alunos. Posteriormente será elaborado 1 site, baseado na plataforma de aprendizagens Moodle, onde serão incluídos os conteúdos da disciplina Educação Física, relacionados ao tema contemporâneo transversal saúde, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Além disso, será elaborado e disponibilizado para o aluno um Manual de orientação operacional, como produto educacional, para que o estudante tenha conhecimento de como acessar e navegar pela plataforma de aprendizagem. Logo após será aplicado um questionário de avaliação diagnóstica, para coletar dados sobre o que o aluno já sabe sobre o conteúdo a ser estudado. Os alunos serão orientados durante as aulas de Educação Física, a estudarem os conteúdos da disciplina dentro do site elaborado, que serão aplicados durante 1 bimestre escolar. Assim, será aplicado um questionário de avaliação somativa, que será usado para avaliar a aprendizagem do aluno no final do ciclo de estudos. Após o fim da etapa, será aplicado o questionário de avaliação final para os participantes da pesquisa. Os dados serão tratados e analisados. Será elaborado um Manual de orientação metodológica de ensino do docente, como produto educacional, onde será demonstrado o ensino do tema contemporâneo transversal da saúde, através da plataforma Moodle.

**3. Justificativa:** Esta pesquisa busca explorar o uso da plataforma Moodle e a estratégia de gamificação como ferramentas de ensino-aprendizagem na disciplina de Educação Física, com um foco direcionado ao tema contemporâneo transversal da saúde. A escolha desse tema é motivada pela necessidade de adotar abordagens inovadoras e eficazes para abordar os conteúdos dessa área, reconhecendo a importância da integração da tecnologia educacional com a Educação Física na formação dos estudantes.

**4. Benefícios:** Os resultados obtidos poderão contribuir para aprimorar as práticas pedagógicas na disciplina Educação Física, fornecendo subsídios para que os professores explorem novas abordagens tecnológicas e promovam uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Esperamos que os resultados obtidos contribuam para a evolução do conhecimento na área e auxiliem os profissionais da Educação Física a promoverem uma educação mais dinâmica e efetiva.

**5. Desconfortos e riscos:** O risco previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas da entrevista, sendo assegurado, ao participante, o pleno direito de não participar ou de deixar de participar a qualquer tempo, conforme a sua vontade. Além disso, o participante pode solicitar intervalo durante a entrevista.

**6. Danos:** O único dano previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao tempo dispendido para responder as perguntas do grupo focal e responder os questionários.

**7. Confidencialidade das informações:** Em hipótese alguma o material coletado será divulgado sem sua autorização. Haverá publicações científicas e apresentações relacionadas à pesquisa, e nenhuma informação que você não autorize será revelada sem autorização. Escrivemos que manteremos em anonimato, sob sigilo absoluto, durante e após o término do estudo, todos os dados que possam identificar o participante da pesquisa, usando apenas, para divulgação, os dados inerentes ao desenvolvimento do estudo.

Vinícius Dias Rodrigues 



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



## TERMO DE CONCORDÂNCIA DA INSTITUIÇÃO PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA

**Título da pesquisa:** Gamificação na educação física: Explorando o Tema Contemporâneo Transversal da Saúde através da plataforma Moodle

**Instituição promotora:** Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

**Pesquisador responsável:** Prof. Dr. Vinicius Dias Rodrigues

**Endereço e telefone do pesquisador responsável:** Rua Ernesto Neves, 36, Bairro Edgar Pereira, Montes Claros, MG. Telefone: (38) 991282946

**Instituição onde será realizada a pesquisa:** Escola Estadual José Natalino Boaventura Leite

**8. Compensação/indenização:** Não será cobrado valor monetário para a realização desta pesquisa, pois não haverá nenhum tipo de gasto para os alunos participantes, não havendo, assim, previsão de resarcimentos ou indenizações financeiras. No entanto, em qualquer momento, se o participante sofrer algum dano comprovadamente decorrente desta investigação, este terá direito à indenização e as despesas serão cobertas sob a responsabilidade da coordenação da pesquisa e não da instituição a qual ela esteja vinculada. É importante esclarecer que a participação é voluntária e o participante não terá nenhum tipo de penalização ou prejuízo caso queira, a qualquer tempo, recusar participar, retirar seu consentimento ou descontinuar a participação se assim preferir.

**9. Outras informações pertinentes:** Em caso de dúvida, você pode entrar em contato com as pesquisadoras responsáveis através dos telefones e endereços eletrônicos fornecidos neste termo.

**10. Consentimento:** Li e entendi as informações precedentes. Tive oportunidade de fazer perguntas e todas as minhas dúvidas foram respondidas a contento. Este formulário está sendo assinado voluntariamente por mim, em 02 (duas) vias de igual teor e forma, indicando meu consentimento para participar nesta pesquisa, até que eu decida o contrário. Receberei uma via assinada deste consentimento.

Jaquele R. Gómez Gomes Diretor

Nome completo do (a) colaborador – cargo na instituição

E.E JOSE NATALINO BOAVENTURA LEITE  
Ensino Fundamental e Médio  
Decreto de Criação nº 001/98  
Decreto nº 148 MG de 30-01-91  
Portaria nº 157/91 MG de 02/01/93  
Portaria nº 23/97 MG de 02/01/97  
Lei Federal nº 8.080/CB/008/2012  
Res. Conselho EB - 01/2014  
Av. Largo da Praça N° 30  
Bairro São José - Montes Claros/MG  
CEP: 39401-089 Telefone: (38) 3741-1049  
escola.51931@educacao.mg.gov.br

Jaquele R.G Gomes  
Assinatura

18/10/2023  
Data

Vinícius Dias Rodrigues

Prof. Dr. Vinicius Dias Rodrigues

10/10/2023

Data

**Endereço e telefone do Comitê de Ética em Pesquisa da Unimontes:** Pró-Reitoria de Pesquisa - Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos - CEP da Unimontes, Av. Dr. Rui Braga, s/n - Prédio 05- 2º andar, Campus Universitário Prof. Darcy Ribeiro, Vila Mauricéia, Montes Claros, MG. CEP: 39401-089 - Montes Claros, MG, Brasil.

Vinícius Dias Rodrigues

CAPES

unesp

Coordenação de Desenvolvimento das Políticas de Pesquisa, Inovação e Extensão

UFRN

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

UFG

UNIVERSITADE FEDERAL GOIÁS

UFSC

UNIVERSITADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

UFSCAT

UNIVERSITADE FEDERAL DA CATARINENSE

UFAM

UNIVERSITADE FEDERAL DO AMÉRICO MOURA

UFPI

UNIVERSITADE FEDERAL DO PIAUÍ

UESB

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SERTÃO BAHIANO

UFRRJ

UNIVERSITADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

INSTITUTO FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

INSTITUTO FEDERAL DE MINAS GERAIS

INSTITUTO FEDERAL DE PERNAMBUCO

Unimontes

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MONTES CLAROS



**APÊNDICE B - TCLE**

**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA  
PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA**

**Título da pesquisa:** Gamificação na educação física: Explorando o Tema Contemporâneo Transversal da Saúde através da plataforma Moodle

**Instituição promotora:** Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes

**Pesquisador responsável:** Prof. Dr. Vinicius Dias Rodrigues

**Endereço e telefone do pesquisador responsável:** Rua Ernesto Neves, 36, Bairro Edgar Pereira, Montes Claros, MG **TELEFONE:** (38) 991282946

**Instituição onde será realizada a pesquisa:** Escola Estadual José Natalino Boaventura Leite

**Atenção:** Antes de aceitar participar desta pesquisa, é importante que você leia e compreenda a seguinte explicação sobre os procedimentos propostos. Este termo descreve o objetivo, metodologia/ procedimentos, benefícios, riscos, desconfortos e precauções do estudo. Também descreve os procedimentos alternativos que estão disponíveis e o seu direito de interromper o estudo a qualquer momento. Nenhuma garantia ou promessa pode ser feita sobre os resultados do estudo.

- Objetivo:** Analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdos do Tema Transversal Contemporâneo Saúde por meio da plataforma Moodle.
- Metodologia/procedimentos:** A pesquisa terá um enfoque na aplicação de 4 questionários e 1 bimestre de estudos da disciplina Educação Física em um site elaborado pelo pesquisador. Essas ações têm um tempo médio de duração de 30 minutos para os questionários e de 1 bimestre escolar para os estudos.
- Justificativa:** Esta pesquisa busca explorar o uso da plataforma Moodle e a estratégia de gamificação como ferramentas de ensino-aprendizagem na disciplina de Educação Física, com um foco direcionado ao tema contemporâneo transversal da saúde. A escolha desse tema é motivada pela necessidade de adotar abordagens inovadoras e eficazes para abordar os conteúdos dessa área, reconhecendo a importância da integração da tecnologia educacional com a Educação Física na formação dos estudantes.
- Benefícios:** Os resultados obtidos poderão contribuir para aprimorar as práticas pedagógicas na disciplina Educação Física, fornecendo subsídios para que os professores explorem novas abordagens tecnológicas e





promovam uma aprendizagem mais significativa e engajadora. Esperamos que os resultados obtidos contribuam para a evolução do conhecimento na área e auxiliem os profissionais da Educação Física a promoverem uma educação mais dinâmica e efetiva.

5. **Desconfortos e riscos:** O risco previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas da entrevista, sendo assegurado, ao participante, o pleno direito de não participar ou de deixar de participar a qualquer tempo, conforme a sua vontade. Além disso, o participante pode solicitar intervalo durante a entrevista.
6. **Danos:** O único dano previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao tempo dispendido para responder as perguntas do grupo focal e responder os questionários.
7. **Confidencialidade das informações:** Em hipótese alguma o material coletado será divulgado sem sua autorização. Haverá publicações científicas e apresentações relacionadas à pesquisa, e nenhuma informação que você não autorize será revelada sem autorização. Esclarecemos que manteremos em anonimato, sob sigilo absoluto, durante e após o término do estudo, todos os dados que identifiquem o participante da pesquisa usando apenas, para divulgação, os dados inerentes ao desenvolvimento do estudo.
8. **Compensação/indenização:** Não será cobrado valor monetário para a realização desta pesquisa, pois não haverá nenhum tipo de gasto para os alunos participantes, não havendo, assim, previsão de resarcimentos ou indenizações financeiras. No entanto, em qualquer momento, se o participante sofrer algum dano comprovadamente decorrente desta investigação, este terá direito à indenização e as despesas serão cobertas sob a responsabilidade da coordenação da pesquisa e não da instituição a qual ela esteja vinculada. É importante esclarecer que a participação é voluntária e o participante não terá nenhum tipo de penalização ou prejuízo caso queira, a qualquer tempo, recusar participar, retirar seu consentimento ou descontinuar a participação se assim preferir.
9. **Outras informações pertinentes:** Em caso de dúvida, você pode entrar em contato com os pesquisadores responsáveis através dos telefones e endereços eletrônicos fornecidos neste termo.
10. **Consentimento:** Li e entendi as informações precedentes. Tive oportunidade de fazer perguntas e todas as minhas dúvidas foram respondidas a contento. Este formulário está sendo assinado voluntariamente por mim, em 02 (duas) vias de igual teor e forma, indicando meu consentimento para participar nesta pesquisa, até que eu decida o contrário. Receberei uma via assinada deste consentimento.

# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Nome do participante

Assinatura do participante

Data

Nome da testemunha

Assinatura da testemunha

Data

Vinícius Dias Rodrigu Vinícius Dias Rodrigu 10/10/2023

Nome do coordenador da  
pesquisa

Assinatura do coordenador

Data

**Endereço e telefone do Comitê de Ética em Pesquisa da Unimontes:** Pró-Reitoria de Pesquisa - Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos - CEP da Unimontes, Av. Dr. Rui Braga, s/n - Prédio 05- 2º andar. Campus Universitário Prof. Darcy Ribeiro. Vila Mauricéia, Montes Claros, MG. CEP: 39401-089 - Montes Claros, MG, Brasil.





**APÊNDICE C - TALE**

**TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA  
PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA**

Eu, Vinícius Dias Rodrigues, coordenador(a) da pesquisa “GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA: Explorando o Tema Contemporâneo Transversal da Saúde através da plataforma Moodle”, convido você a participar do estudo.

Este estudo tem o objetivo de analisar a eficácia da utilização da gamificação de conteúdos do Tema Transversal Contemporâneo Saúde por meio da plataforma Moodle.

Nele realizaremos a aplicação de 4 questionários e 1 bimestre de estudos da disciplina Educação Física em um site elaborado pelo pesquisador. Essas ações têm um tempo médio de duração de 30 minutos para os questionários e de 1 bimestre escolar para os estudos.

Podemos apontar como possíveis riscos previstos para participação nesta pesquisa corresponde ao cansaço ou aborrecimento ao responder as perguntas da entrevista, sendo assegurado, o pleno direito de não participar ou de deixar de participar a qualquer tempo, conforme a sua vontade. Além disso, o participante pode solicitar intervalo durante a entrevista. Lembrando que o único dano previsto para participação nesta pesquisa corresponde ao tempo dispendido para responder as perguntas do grupo focal e responder os questionários.

Sua participação nesse estudo terá como benefícios ajudar os professores de Educação Física a aprimoram suas práticas de ensino. Queremos oferecer recursos e abordagens tecnológicas para tornar as aulas mais interessantes e envolventes. Acreditamos que essas novas abordagens podem contribuir para o avanço do conhecimento na área e ajudar os profissionais de Educação Física a oferecerem uma educação mais empolgante e efetiva.

Assentimento é um termo que nós, pesquisadores, utilizamos quando convidamos uma pessoa da sua idade (criança ou adolescente) para participar



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



de um estudo. Depois de compreender do que se trata e se concordar em participar você pode assinar este documento. Asseguro que você terá todos os seus direitos respeitados e receberá todas as informações sobre o estudo, por mais simples que possam parecer.

Pode ser que este documento denominado “Termo de Assentimento Livre e Esclarecido” contenha palavras que você não entenda. Por favor, me peça para lhe explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

Os resultados estarão à sua disposição quando finalizados. Seu nome ou qualquer outro dado pessoal que lhe identifique não serão divulgados.

Você não terá nenhuma despesa e, também, não receberá qualquer remuneração pela participação neste estudo. Mas, se você sofrer qualquer tipo de dano resultante de sua participação no estudo, previsto ou não aqui, você tem direito à indenização.

Os dados obtidos serão analisados e publicados, mas nenhum nome dos participantes será divulgado, sendo mantido o anonimato.

Se você ou seus responsáveis tiverem dúvidas com relação a esse estudo vocês devem entrar em contato comigo, Paulo Henrique Mendes Veloso, pelo telefone (38) 99125-3105, E-mail phmv89@gmail.com ou no endereço Rua Aristides de Azevedo, 823, Industrial, Pirapora-MG.

Se você não se sentir confortável em participar, fique à vontade para dizer NÃO e estará tudo bem. Se em algum momento não tiver mais interesse em participar da pesquisa, pode pedir para seus pais ou responsáveis comunicarem sobre isso a mim.

## CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO

Entendi que posso dizer “sim” e participar desse estudo, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir e que ninguém ficará chateado comigo.



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



O (a) pesquisador(a) tirou minhas dúvidas, conversou com os meus responsáveis e eles, também, assinaram um Termo de Consentimento para minha participação.

Este formulário está sendo assinado voluntariamente por mim, em 02 (duas) vias iguais, indicando meu consentimento para participar nesta pesquisa, até que eu decida o contrário. Recebi uma via assinada deste consentimento.

---

Nome do participante

---

Assinatura do participante

---

Data

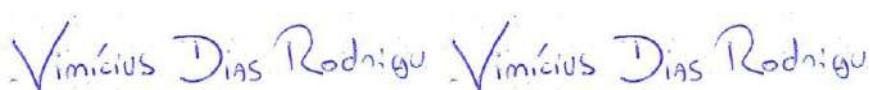
---

Nome da testemunha

---

Assinatura da testemunha

---

Data  10/10/2023

---

Nome do coordenador da  
pesquisa

---

Assinatura do coordenador

---

Data

**Endereço e telefone do Comitê de Ética em Pesquisa da Unimontes:** Pró-Reitoria de Pesquisa - Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos - CEP da Unimontes, Av. Dr. Rui Braga, s/n - Prédio 05- 2º andar. Campus Universitário Prof. Darcy Ribeiro. Vila Mauricéia, Montes Claros, MG. CEP: 39401-089 - Montes Claros, MG, Brasil.





**APÊNDICE D - QUESTIONÁRIO DE DIAGNÓSTICO PARA O ALUNO**

**QUESTIONÁRIO 01**

**(QUESTIONÁRIO DE DIAGNÓSTICO PARA O ALUNO)**

Nome: \_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_

**PARTE 1**

Aqui você responde sobre o seu perfil, sua experiência com computadores e uso de internet.

1. Data de Nascimento: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

2. Sexo

- a. Masculino
- b. Feminino

3. Você possui algum dos dispositivos abaixo? Você deve marcar todos que você possuir.

- ( ) Computador (notebook ou desktop)
- ( ) Celular/Smartphone
- ( ) Tablet
- ( ) Nenhuma das opções

4. Se possuir algum dos anteriores, qual dispositivo você mais utiliza para estudar?

- a. Computador (notebook ou desktop)
- b. Celular/Smartphone
- c. Tablet
- d. Não utilizo nenhuma das opções para estudar

5. Onde você possui acesso à internet?

- ( ) em casa
- ( ) na escola
- ( ) na casa de amigos/familiares
- ( ) não tenho acesso

6. Você acessa a internet com que frequência?

- a. Menos de uma hora por dia
- b. De uma a duas horas por dia
- c. Até três horas por dia





d. Até quatro horas por dia

e. Mais de quatro horas por dia

7. Com que frequência você acessa sites ou aplicativos com conteúdo educativo (Auxiliem as tarefas escolares, etc.)?

( ) Raramente ( ) Semanalmente ( ) Diariamente

## PARTE 2

Aqui você responde sobre o seu comportamento como estudante:

8. Me sinto estimulado a estudar em casa assuntos apresentados na sala de aula:

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

9. Realizo as atividades propostas pelo professor na sala de aula:

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

10. Tenho uma boa convivência com meus colegas de classe:

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

11. Entrego minhas atividades dentro do prazo previsto pelo professor

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

12. Tenho participação ativa nas discussões em sala de aula

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

13. Tenho o costume de ajudar os colegas na realização de atividades

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

14. Gosto de trabalhar em equipe na sala de aula:

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

15. Questiono o professor quando posso alguma dúvida em relação ao conteúdo:

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

16. Considero as atividades em sala de aula divertidas

a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

19. Você prefere resolver os trabalhos da escola de modo:

( ) individual ( ) colaborativo/cooperativo ( ) indiferente

17. Considero importante a utilização da tecnologia no ambiente de ensino?

a) Concordo totalmente

b) Concordo parcialmente

c) Nem discordo e nem concordo





- d) Concordo parcialmente
- e) Concordo totalmente

18. Me considero um aluno autônomo, ou seja, alguém que tem motivação para estudar/resolver problemas sozinho?

- a) Concordo totalmente
- b) Concordo parcialmente
- c) Nem discordo e nem concordo
- d) Concordo parcialmente
- e) Concordo totalmente

### **PARTE 3**

Aqui você responde sobre sua relação com Jogos:

20. Tenho o costume de jogar:

- a. ( ) Nunca ( ) Raramente ( ) Às vezes ( ) Quase Sempre ( ) Sempre

21. Caso você jogue, quantas horas em média permanece jogando?

- a. Não jogo
- b. Até 1h
- c. Até 2h
- d. Até 3h
- e. Acima de 3h

22. Quais tipos de jogos você mais acessa?

- a. RPG's / MMORPG's
- b. Social Games (Jogos do Facebook)
- c. FPS's
- d. Outros \_\_\_\_\_
- e. Não jogo

23. De onde você mais joga?

- a. Computador
- b. Celular / Smartphone
- c. Console (Ps3, Wii, Xbox)
- d. Tablet
- e. Outros \_\_\_\_\_

24. Você já utilizou algum site ou aplicativo educacional que fosse parecido com um jogo?

- a. Sim
- b. Não





**APÊNDICE E - QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL PARA O ALUNO**

**QUESTIONÁRIO 02**

**(QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO FINAL PARA O ALUNO)**

Nome: \_\_\_\_\_

Turma: \_\_\_\_\_

**PARTE 1**

Aqui você responde sobre sua experiência com o acesso a plataforma de aprendizagem gamificada:

1. Você utilizou a plataforma fora do horário de aulas de Educação Física?

- ( ) Em casa  
( ) Durante o intervalo de aulas  
( ) Durante outras aulas  
( ) Não utilizei fora do horário de aulas de Educação Física  
( ) Outros \_\_\_\_\_

2. Para visualizar os conteúdos na plataforma você:

- ( ) acessou via celular (smartphone)  
( ) acessou via computador  
( ) acessou via tablet  
( ) outros \_\_\_\_\_

3. Com que frequência você utilizou a plataforma?

- a. uma vez por semana  
b. duas vezes por semana  
c. 3 vezes por semana  
d. + 4 vezes por semana

4. Aponte o grau de dificuldade de utilização da ferramenta.

- a) Extremamente Difícil  
b) Muito Difícil  
c) Moderado  
d) Fácil  
e) Muito Fácil

**PARTE 2**

Aqui você responde sobre os recursos da plataforma de aprendizagem gamificada:





3. O que você achou da narrativa (história) prevista na plataforma?
- a. foi muito importante, pois gerou engajamento e participação na resolução dos desafios propostos
  - b. foi interessante, pois desencadeou a participação
  - c. é indiferente, pois não chamou muito a minha atenção
  - d. não foi interessante, porque não me senti atraído para a resolução dos conteúdos
  - e. outros \_\_\_\_\_

11. Você utilizou o sistema de mensagens da plataforma?

- ( ) Com o professor, para tirar dúvidas
- ( ) Com o professor, para socializar
- ( ) Com os colegas, para falar sobre o conteúdo
- ( ) Com os colegas, para socializar
- ( ) Não utilizei

2. Como você se sentiu após o contato com os elementos de gamificação presentes na plataforma, como por exemplo, o uso de ranking, medalhas e avatares?

- ( ) Motivado ( ) Desmotivado ( ) Engajado ( ) Interessado ( ) Indiferente
- ( ) Nenhuma das alternativas ( ) Outros \_\_\_\_\_

3. Ao usar a plataforma, quais recursos você mais gostou de utilizar?

- ( ) Resolver desafios proposto nas etapas
- ( ) Visualizar conteúdos das etapas
- ( ) Conversar pelo chat
- ( ) Observar o ranking
- ( ) Ganhar badges e medalhas
- ( ) Receber pontos pela resolução dos desafios e atividades

### **PARTE 3**

Aqui você responde sobre os conteúdos da Educação Física disponibilizados na plataforma

6. Na sua opinião, os conteúdos disponibilizados na plataforma:

- a. contribuíram para sua aprendizagem dos conteúdos da Educação Física
- b. foram indiferentes, pois eu já conhecia o conteúdo proposto
- c. não contribuíram para adquirir novos conhecimentos em Educação Física
- d. foram irrelevantes, pois não me senti atraído a visualizar os conteúdos
- e. outros \_\_\_\_\_

8. As atividades propostas em Educação Física na plataforma

- ( ) eram difíceis para mim, pois eu não conseguia compreender todo o conteúdo



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



- ( ) eram fáceis para mim, pois já tenho domínio do conteúdo proposto  
( ) eram medianas, ou seja, exigiam o meu comprometimento em estudar e buscar resolver as tarefas propostas  
( ) tornaram-se desafiadoras, porque eram em Educação Física  
( ) tornaram-se motivadoras, porque eram gamificadas  
( ) tornaram-se cansativas, porque eram sempre de um mesmo estilo  
( ) tornaram-se desmotivadoras com o tempo

Eu me sinto satisfeito com o que aprendi.

- a) Discordo totalmente  
b) Discordo parcialmente  
c) Nem discordo e nem concordo  
d) Concordo parcialmente  
e) Concordo totalmente

## PARTE 4

Aqui você responde sobre sua experiência de uso da plataforma

5. Com relação ao uso da plataforma, como recurso para integração em sala de aula, você considera que:

- ( ) a plataforma é atrativa para provocar a resolução de atividades da escola  
( ) a plataforma é interessante para facilitar o acesso aos conteúdos da escola  
( ) a plataforma é limitada para usar em atividades na escola  
( ) a plataforma é desinteressante para usar em atividades da escola  
( ) a plataforma facilita a comunicação entre professores e alunos da escola em relação as atividades da escola  
( ) a plataforma pode ser usada como recurso para visualizar conteúdos, mas não como ferramenta principal de atividades da escola

7. Ao fazer uso de celular/computador e da plataforma gamificada em sala de aula, você considera que:

- ( ) sentiu-se motivado para a aprendizagem de conteúdos de Educação Física  
( ) sentiu-se desmotivado para realizar as atividades propostas  
( ) sentiu-se engajado na resolução das tarefas/desafios propostos, pois exigiam de mim autonomia para resolução  
( ) sentiu-se frustrado com as atividades propostas na plataforma  
( ) sentiu-se desafiado com as atividades propostas na plataforma, pois contribuiu para aprender novos conteúdos  
( ) sentiu-se perdido com a quantidade de atividades previstas na plataforma

Na sua opinião, essa ferramenta gamificada contribui para uma aula mais dinâmica:

- a) Discordo totalmente  
b) Discordo parcialmente  
c) Nem discordo e nem concordo  
d) Concordo parcialmente



# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



e) Concordo totalmente

A gamificação aumenta a participação e o engajamento dos alunos:

- a) Concordo totalmente
- b) Concordo parcialmente
- c) Nem discordo e nem concordo
- d) Concordo parcialmente
- e) Concordo totalmente

A plataforma promoveu momentos de cooperação e/ ou competição entre os participantes:

- a) Concordo totalmente
- b) Concordo parcialmente
- c) Nem discordo e nem concordo
- d) Concordo parcialmente
- e) Concordo totalmente

A plataforma atraiu mais a minha atenção para as aulas de Educação Física:

- a) Concordo totalmente
- b) Concordo parcialmente
- c) Nem discordo e nem concordo
- d) Concordo parcialmente
- e) Concordo totalmente

Eu pude interagir mais com meus colegas durante o uso da plataforma do que com aulas teóricas tradicionais:

- a) Concordo totalmente
- b) Concordo parcialmente
- c) Nem discordo e nem concordo
- d) Concordo parcialmente
- e) Concordo totalmente





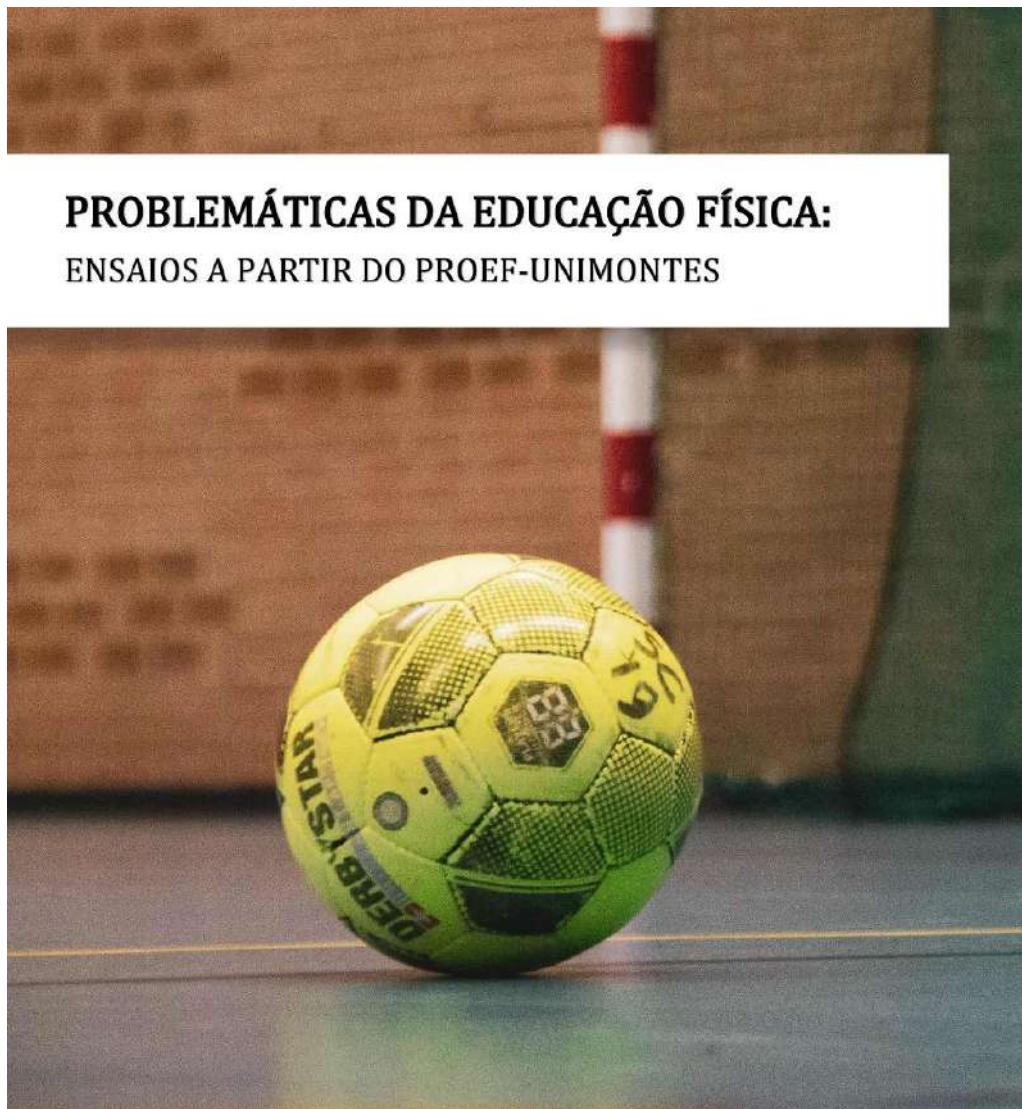
**APÊNDICE F – CAPÍTULO DE LIVRO**

**Tipo de produto:** Capítulo de livro

**Título do produto:** Gamificação na Educação Física: uma possibilidade metodológica para ampliar o engajamento estudantil.

**Referência:** VELOSO, Paulo Henrique Mendes; RODRIGUES, Vinicius Dias. Gamificação na Educação Física: uma possibilidade metodológica para ampliar o engajamento estudantil. In: ALVES, Rogério Othon Teixeira; SILVA, Nayra Suze Souza e (Orgs.). **Problemáticas da Educação Física: ensaios a partir do ProEF-UNIMONTES**. Montes Claros: Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes, 2023. p. 29-33.

Figura 3 - Capa do livro publicado





**APÊNDICE G – RESUMO SIMPLES**

**Tipo de produto:** Resumo simples – Relato de experiência

**Título do produto:** Gamificação na educação: relato de experiência com o jogo “Cam Fire” no ensino fundamental.

**Autores do artigo:** VELOSO, Paulo Henrique Mendes; LOPES, Franciele Ribeiro; MACHADO, Frederico Sander Mansur; RODRIGUES, Vinícius Dias.

**Revista de submissão:** v. 6 n. 9 (2024): ANAIS DO VII SIMPEF (SIMPÓSIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO FÍSICA) E O I ENPRO (I ENCONTRO DO PROEF UNIMONTES).

<https://www.periodicos.unimontes.br/index.php/renef/issue/view/455>

**Revista Eletrônica Nacional de Educação Física. e-ISSN:** 2526-8007. **Prefixo DOI:** 10.46551. **Qualis (20217-2020):** B2

# Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF)



Figura 4 - Resumo simples publicado

ISSN: 2529-8007  
RENEF  
REVISTA ELETRÔNICA DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM REDE NACIONAL  
**Mestrado Profissional**      **Educação Física em Rede Nacional**  
Núcleo UNIMONTES

**1º Encontro do ProEF Unimontes**

**GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O JOGO “CAM FIRE” NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Paulo Henrique Mendes Veloso** 0009-0008-0349-9587 <http://lattes.cnpq.br/9089226311064283>  
Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros (MG), Brasil  
phmv89@gmail.com

**Franciele Ribeiro Lopes** 0009-0005-1543-747X <http://lattes.cnpq.br/2457976943621290>  
Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros (MG), Brasil  
franribeiro14@hotmail.com

**Frederico Sander Mansur Machado** 0000-0003-2295-0894 <http://lattes.cnpq.br/0933496596179203>  
Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros (MG), Brasil  
frederico.machado@unimontes.br

**Vinícius Dias Rodrigues** 0000-0002-6959-5992 <http://lattes.cnpq.br/9485562452316295>  
Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Montes Claros (MG), Brasil  
vinicius.rodrigues@unimontes.br

## RESUMO

O presente estudo aborda a aplicação do jogo "Cam Fire" em uma turma do 9º ano do ensino fundamental, objetivando integrar tecnologia, estratégia e atividade física na educação. Trata-se de um estudo descritivo do tipo Relato de Experiência. O método empregado consistiu na divisão da turma em duas equipes, onde os alunos utilizaram dispositivos móveis para localizar e fotografar membros da equipe oposta, promovendo eliminação no jogo. As estratégias pedagógicas incluiram supervisão constante, regras claras para segurança e respeito, além da utilização de tecnologia de forma responsável. Os resultados indicaram que os objetivos foram satisfatoriamente alcançados, com melhoria significativa nas habilidades de comunicação, estratégia e colaboração dos alunos. Adicionalmente, a experiência foi recebida com entusiasmo e satisfação pelos participantes, ressaltando o potencial do "Cam Fire" como uma ferramenta educativa eficaz. Conclui-se que a gamificação, através de jogos como o "Cam Fire", pode ser uma estratégia inovadora e eficiente para engajar alunos e desenvolver habilidades essenciais no contexto educacional.

**Palavras-chave:** Educação física. Gamificação. Tecnologia na educação.



EDIÇÃO ESPECIAL RENEF – VII SIMPEF/UNIMONTES – v. 6, n.9, pp. 01-32, out. 2024

20

