



**UEPB**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I  
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ALBERT LUCAS OLINTO TERTULIANO**

**GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA RELAÇÃO PERTINENTE**

**CAMPINA GRANDE - PB  
2019**

**ALBERT LUCAS OLINTO TERTULIANO**

**GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA RELAÇÃO PERTINENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Área de concentração: Estudos socioculturais da Educação Física.

**Orientador:** Prof. Dr. Eduardo Ribeiro Dantas

**CAMPINA GRANDE – PB  
2019**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

T332g Tertuliano, Albert Lucas Olinto.  
Gamificação e Educação Física [manuscrito] : uma relação pertinente / Albert Lucas Olinto Tertuliano. - 2019.  
25 p.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Biológicas e da Saúde, 2019.  
"Orientação : Prof. Dr. Eduardo Ribeiro Dantas , Departamento de Educação Física - CCBS."  
1. Gamificação. 2. Educação Física. 3. Educação escolar.  
I. Título

21. ed. CDD 613.7

ALBERT LUCAS OLINTO TERTULIANO

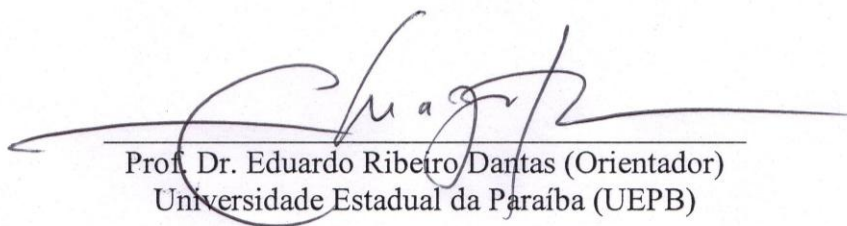
GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA RELAÇÃO PERTINENTE

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

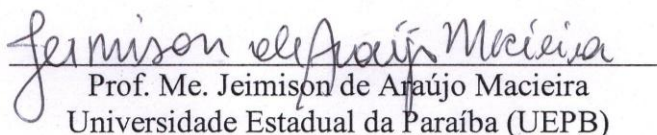
Área de concentração: Estudos socioculturais da Educação Física.

Aprovado em: 22/11/2019.

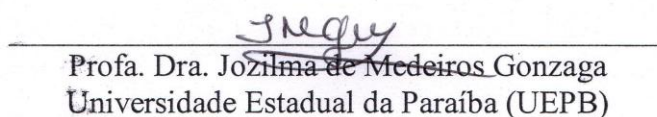
**BANCA EXAMINADORA**



Prof. Dr. Eduardo Ribeiro Dantas (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Jeimison de Araújo Macieira  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dra. Jozilma de Medeiros Gonzaga  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	Dos jogos aos games: transformação do ato de jogar.....	13
<b>2.2</b>	Pressupostos teóricos-conceituais da gamificação.....	16
<b>2.3</b>	Gamificação e Educação escolar.....	18
<b>3</b>	<b>EDUCAÇÃO FÍSICA BRASILEIRA E A DISCUSSÃO DA GAMIFICAÇÃO.....</b>	<b>20</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>28</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>31</b>
	<b>APÊNDICES.....</b>	<b>33</b>

# GAMIFICAÇÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA RELAÇÃO PERTINENTE

OLINTO TERTULIANO, Albert Lucas<sup>1</sup>

## RESUMO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade, especificamente entre os mais jovens. Visando a acompanhar a evolução comportamental da sociedade, as TDIC ultrapassaram os muros das escolas, adentrando no ambiente escolar, alertando principalmente os olhares dos que realizam a gestão escolar, em que muitos deles estão sobre um novo paradigma na educação, que é determinado pelo uso consciente em formas de aumentar o interesse e o engajamento dos estudantes, podendo contribuir positivamente para o processo de formação dos estudantes. Assim, surge a inserção da gamificação no ambiente escolar, que advém diretamente do grande avanço das tecnologias, a popularização e disseminação da cultura dos videogames pelo mundo, fato iminente e concreto na sociedade atual. Tanto que, nos questionamos como a gamificação está inserida na produção do conhecimento da Educação Física brasileira. Nesta perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo identificar o conceito de gamificação na produção teórica da Educação Física brasileira, apontando os campos de atuação da área que vêm sendo debatidos a partir dessa base conceitual, bem como, as questões de estudo investigadas e sua relação com a prática profissional. Trata-se de uma pesquisa com caráter descritivo, com abordagem documental, desenvolvida por meio da seleção de trinta e oito revistas científicas, todas catalogadas, usado como critério de seleção o *qualis* considerado como relevante e ser da área da Educação Física; em seguida, a elaboração de uma ficha de conteúdo visando a aproximar e distinguir as informações semelhantes entre os artigos encontrados. Por conseguinte, os levantamentos dos dados mostram a pequena, quase nenhuma utilização da gamificação da área da Educação física de modo geral, essas aparições mostram uma semelhança entre si que é a análise de que a gamificação foi utilizada em alguns aplicativos de celulares e apenas um artigo traz a aplicação dos elementos da gamificação da educação superior. Portanto, diante dos expostos, é de grande importância que a Educação Física brasileira aprofunde mais seus estudos em áreas da tecnologia, como conseqüentemente na gamificação, tendo como ponto inicial na formação das grades curriculares na universidade, proporcionando uma formação condizente com as mudanças sociais vigentes, e deem um passo à frente, elaborando investigações sobre a temática podendo partir para a execução de atividades por meio de uma fundamentação já desenvolvida anteriormente.

**Palavras-chave:** Gamificação. Educação Física. Epistemologia.

---

<sup>1</sup> Aluno de graduação em Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB. E-mail: Lucasolinto@outlook.com

## **GAMIFICATION AND PHYSICAL EDUCATION: A RELATIONSHIP**

### **ABSTRACT**

Digital Information and Communication Technologies (TDIC) are increasingly present in the daily lives of society, including young people. Aiming to accompany a behavioral evolution of society, as TDIC goes beyond the walls of schools, entering the school environment, especially warning the views on what is done in school management, where many of them are on a new paradigm in education, which is determined by conscious use in ways to increase student interest and involvement, positively contributing to the student training process . Thus, increase the insertion of gamification in the school environment, which advances directly in the great advance of technologies, popularizing and disseminating the culture of video games around the world, an imminent and concrete fact in today's society. So much so that we wonder how gamification is inserted in the production of knowledge of Brazilian Physical Education. In this perspective, this paper aims to identify the concept of gamification in the theoretical production of Brazilian Physical Education, pointing out the fields of action of the area that have been debated from this conceptual basis, as well as the study questions investigated and their relationship. with professional practice. This is a descriptive research, with a documentary approach, developed through the selection of thirty-eight scientific journals, all cataloged, used as a selection criterion which is considered relevant and from the Physical Education area; Then, the elaboration of a content sheet aiming to approximate and distinguish similar information among the articles found. Therefore, data surveys show the small, almost no use of physical education gamification in general, these appearances show a resemblance to each other which is the analysis that gamification was used in some mobile applications and only one This article brings the application of the gamification elements of higher education. Therefore, in view of the above, it is of great importance that the Brazilian Physical Education deepens its studies in technology areas, as consequently in the gamification, having as a starting point in the formation of curricular grids in the university, providing a formation consistent with the current social changes. , and take a step forward, elaborating investigations on the subject and may start to perform activities through a foundation already developed previously.

**Keywords:** Gamification. Physical Education. Epistemology.

## 1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) vêm fazendo-se presente no cotidiano das pessoas de modo rotineiramente, em que muitas vezes para se comunicar/sociabilizar e até mesmo para buscar informações, é necessário que esteja conectada a algum aparelho ou meio digital que faça intermediação desse processo de contatos. Desse modo, partindo na perspectiva da popularização das TDIC nos mais variados âmbitos sociais, a escola vem se mostrando como um ambiente o qual está passível para a inserção desta realidade.

De forma direta e indireta, a tecnologia foi adentrando a escola através dos próprios alunos quando portavam aparelhos como tablets, smartphones, dentre outros. Além dos alunos inconscientemente intermediar o contato com aparelhos tecnológicos dentro da escola, a gestão escolar apresenta-se como a principal responsável em unificar esse contato, alunos e as TDIC, de modo que, tornem-se presentes nas salas de aulas como os laboratórios de informática, oportunizando aos alunos um contato vasto quando explorado da maneira correta.

Levando em consideração que os alunos têm posse de recursos que lhe mantenham conectados ao mundo virtual, seja através de games, redes sociais, o desenvolvimento de atividades em si, é necessário ressaltar que a tecnologia vem tomando espaços cada vez mais longos de brincadeiras e jogos que por muito tempo perpetuou durante uma geração. O ato de jogar bola, reunir com amigos para brincadeiras de ruas, vem sendo esquecido com o passar do tempo decorrente de vários fatores.

Conforme Paiva e Costa (2015), com tantas mudanças habituais e sociais, a sociedade juntamente às crianças, conseqüentemente, fora direcionada a uma realidade muito distinta já vivida por seus familiares. A desordem social, aliada ao excesso da urbanização que conseqüentemente diminui os espaços públicos, faz com que a sociedade tome algumas medidas excessivas de proteção contra essas mudanças, sendo alguns dos fatores para questionar “quem é a criança que vive hoje”.

Sendo assim, além de um grande percentual morar em áreas fechadas como condomínios, nos quais delimitam ainda mais o seu espaço de movimento, faz com que o indivíduo se adeque a tal realidade, buscando meios de brincadeiras lúdicas como jogar vídeo game, tornando um dos motivos para os levarem a ter uma vida mais cômoda e virtualmente aguçada. Esses fatores são apresentados como umas das principais realidades vividas por muitas pessoas no dia de hoje.

A realidade de muitas pessoas hoje é vivida inversamente ao que se foi construído durante o tempo, pois acabam vivendo mais conectados virtualmente do que levando uma vida social e física mais ativa (SILVA, 2016). Desta maneira, em decorrência dos hábitos e fatores agravantes, as crianças, jovens que utilizam a modernização da tecnologia como único e exclusivo meio de socialização se apresentam com um vocabulário motor totalmente escasso em relação a uma pessoa fisicamente mais ativa, aquela que vivencia as experiências corporais conhecendo a si mesmo e aos seus limites.

Esta realidade gera a emergência de atividades em outros ambientes, sendo o principal deles as escolas, que possuem componentes curriculares, como é o caso da Educação Física e alguns projetos educacionais como o Programa “Mais Educação”, o qual conforme Penteadó (2014) o programa visa o desenvolvimento integral do aluno, emancipador da autonomia do estudante, articulando com atividades de acompanhamento pedagógico relacionadas com instâncias sociais e locais.

Entretanto, apesar da existência dessas atividades, nem sempre os docentes responsáveis pela sua execução possuem formação adequada ou métodos de ensino e interação que despertem o interesse e engajamento dos alunos. Em alguns casos, ocorre a



repetição do que é realizado em sala de aula, evitando-se ao máximo o uso de recursos inovadores como as tecnologias digitais.

Dessa forma, surge a necessidade de se trabalhar com recursos e métodos educativos que despertem o interesse dos alunos, enfatizando a atividade motora/social da criança, com o propósito de desenvolver a sua aprendizagem, vocabulário motor, a participação mais ativa nas aulas desenvolvidas através da relação entre os elementos da TDIC com a atividade física pautada na ludicidade, vista que as circunstâncias de algumas dificuldades que as pessoas apresentam em seu desenvolvimento, por questões sociais, culturais, dentre outros fatores que atrapalham o desenvolvimento da atividade do aluno.

Com o avanço tecnológico, o acesso a vários recursos advindos desse meio tem proporcionado uma interação, como também uma aprendizagem cada vez mais diversificada, seja ela apresentada na própria sociedade, em ambientes de trabalho e até mesmo no âmbito escolar, envolvendo professores e alunos. Além disso, “O crescimento e a evolução das tecnologias têm impulsionado novas formas de criação do conhecimento por meio da inovação e inclusão de recursos na prática educacional em seu domínio amplo de atuação.” (FADEL et al., 2014, p. 194).

Tendo em vista as características dos Nativos Digitais, nomenclatura utilizada por Prensky (2001) para designar aqueles que nasceram e cresceram com tecnologias digitais presentes em sua vivência, os quais o emprego dos recursos tecnológicos e games estão cada vez mais associados ao cotidiano dos mesmos, de modo que as atividades habituais como prática de atividades físicas e até mesmo algumas práticas pedagógicas no ensino escolar estão sendo afetadas diretamente pelo uso excessivo desses recursos. Partindo da ocorrência de que os alunos estão cada vez mais conectados e na busca da inclusão dos novos recursos tecnológicos na educação em geral, a gamificação surge como um novo método para que ocorra essa associação e mudança de hábitos.

O termo gamificação, usado pela primeira vez através do pesquisador Nick Pelling (VIANNA et al., 2013), nada mais é do que compreender os termos e a lógica usada nos jogos, aplicadas em atividades que não sejam jogos. É visto como um fenômeno em constante desenvolvimento, no que advém diretamente da popularização e popularidade dos games. Zichermann (2011) destaca que o sistema da gamificação pode apresentar vários pontos a serem explorados, como: sistema de pontos, sistema de recompensa, níveis, rankings, desafios e missões. Além disso, pode possuir capacidades distintas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos.

Dessa maneira, um ponto importante a destacar é a utilização desse método em áreas de atuação distintas, sendo utilizado em empresas, como também no âmbito escolar, cada uma delas apresentando semelhanças e disparidades a respeito de como é desenvolvido em cada um desses ambientes.

Nas empresas, a gamificação se fez presente muitas vezes na criação de software, utilizando sistemas colaborativos (CUNHA et al., 2013), os quais são sistemas que possibilitam dois usuários ou mais a desenvolverem uma obrigação em comum, que acabam auxiliando nas comunicações, coordenação das atividades e cooperação entre si. Por outro lado, empresas incentivam o aprendizado através da competitividade quando definem metas e aumentam o engajamento de funcionários.

Em se tratando do âmbito escolar, professores e diretores estão interessados no engajamento dos estudantes (NAVARRO, 2013), apesar de a mesma ser uma prática antiga de apenas recompensa, como “(...) por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários)” (FADEL et al., 2014, p. 6).

Para obter o engajamento, de modo geral, todos os elementos apresentados pela gamificação estão intrinsecamente ligados entre si, os quais uns dão ligação ao outro para que na junção de todos esses elementos seja alcançado um objetivo final.

Dessa maneira, componentes curriculares no âmbito escolar como: matemática, português, física, dentre outros, estão cada vez mais tomando posse desse método, no intuito de inovar o processo de ensino e aprendizagem para com os alunos e transmitir o conhecimento de forma “atual” aos equipamentos que esses alunos chegam a utilizar, seja na escola ou no dia a dia.

Tendo em vista a popularização da tecnologia e a utilização da gamificação no âmbito escolar, a Educação Física pode apropriar-se dos elementos apresentados de forma direta, enquanto estratégia pedagógica, na elaboração de atividades e potencialização de capacidades física, cognitiva, social e cultural do aluno. Alunos esses, que muitas vezes não possuem mais uma atividade motora tão ativa e uma participação abaixo do esperado nas aulas de Educação Física, seja dentro das salas de aulas ou em ambientes abertos.

Mas nos questionamos como a gamificação está inserida da Educação Física brasileira, mais precisamente na produção do conhecimento da área, tendo em vista que os seus profissionais precisam estar mais orientados sobre como se apropriar do conceito de forma a garantir os benefícios esperados e não cair apenas em modismos.

Considerando a Educação Física enquanto área de conhecimento e intervenção que prepara seu profissional para além dos muros da escola, partimos do pressuposto da gamificação enquanto estratégia a ser garantida no processo de formação para aplicação em campos diversos e distintos, diferenciando dessa forma, da abordagem dos games nas aulas da Educação Física escolar como conteúdo de ensino a ser garantido aos alunos da Educação Básica.

Além disso, apesar de reconhecermos que conceitualmente a abordagem da gamificação não se resume à utilização de games em sala de aula, ressaltamos a necessidade do diálogo entre os recursos digitais e o movimento humano para ganhos também do ponto de vista do vocabulário motor do aluno.

Nesta perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo identificar o conceito de gamificação na produção teórica da Educação Física brasileira, apontando os campos de atuação da área que vêm sendo debatidos a partir dessa base conceitual, bem como, as questões de estudo investigadas e sua relação com a prática profissional.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1. Dos jogos aos games: transformação do ato de jogar**

Antes de iniciar a discussão sobre o que pode ser entendido sobre a gamificação, faz-se necessário apresentar como o surgimento dos jogos, até as suas atuais mudanças, possuem grande influência a respeito do tema discutido. É importante destacar que o ato de jogar, seja ele individual ou na companhia de grupos de pessoas, é uma prática que caminha paralela às transformações pelas quais o mundo vem passando durante o tempo. O jogo em si está muito atrelado à ação de brincar, principalmente por também possuir regras, além de existirem perspectivas que possuem caráter mais voltado à ludicidade, como também, às perspectivas voltadas para um caráter mais rígido, portanto, fazendo-o com que mantenha uma relação semelhante, embora não totalmente parecida por serem diferentes entre suas características.

Antes mesmo de atribuir todas essas características mencionadas, conforme alude Baranita (2012), os jogos desde a antiguidade já possuíam valores simbólicos que

ultrapassavam o apenas brincar ou cumprir rigorosamente as regras estabelecidas e eles eram compostos por diversas finalidades, cada povo, período já passado, filósofos determinaram um valor subjugado como importante para sua época. Por meio de estudos feitos ao decorrer do tempo, podem ser identificadas em recortes históricos vivenciados pela humanidade as diversas práticas de jogos, que em sua maioria têm características distintas entre a maneira como era praticada em determinada época e suas finalidades.

Vale destacar que grande parte das civilizações antigas mantinha relações diretas com os jogos, a exemplo dos povos *romanos* - com a tradição de duelos entre gladiadores – como também os *astecas* – apresentando o jogo de bola mesoamericano – além da população *grega*, atribuindo um grande marco aos jogos com a criação dos jogos olímpicos da antiguidade (MENEZES e BORTOLI, 2018). Os seres humanos sentem uma íntima atração pelos jogos, motivo pelo qual, através deles conseguem o feito de fazer transmissão de conhecimentos, como os povos *egípcios*, *romanos* e *maias*, que através das gerações mais antigas conseguiam passar para as mais novas: conhecimento e valores das comunidades que as pertenciam (BARANITA, 2012).

Os jogos ainda sofreram muita influência dos humanistas no século XVI, logo em seguida com psicólogo como Piaget, e pesquisadores como Rousseau, Froebel, Rabelais, entre outros que como aponta Baranita (2012) sobre esses pesquisadores, a transmissão de conhecimento que é dada por meio do ensino deve passar pelo o ato de jogar, porque é através do jogo que as pessoas e as crianças podem ser vistas como atividade criadora e através dele usá-lo como meio para o desenvolvimento intelectual. Sendo assim, as finalidades que os jogos possuíam nas civilizações antigas eram trabalhadas quase que intencionalmente naquela época, por conseguem enxergar que o ato de brincar, encarado muitas vezes como uma preparação para atos mais sérios, era uma ponte para dar início ao seguimento dos jogos.

Dessa maneira, com a grande influência dos pesquisadores e com a justificativa da tentativa do erro e acerto, os jogos gradativamente foram tomando diversas ramificações acerca das habilidades que podiam ser desenvolvidas no indivíduo que os praticassem. Diante dessas mudanças, conseqüentemente, foi acarretando no surgimento de um jogo com estruturas mais objetivas compostas por elementos já definidos, de modo que, cada vez mais eles possuíssem uma estrutura lógica que determinava as finalidades mais específicas a serem desenvolvidas.

A partir disso, a modernização foi algo inevitável que deu surgimento aos vários tipos de jogos sendo eles compreendidos de acordo com Vianna et al. (2013) em três classes de jogos. Os jogos compreendidos como digitais são os desenvolvidos para serem jogados em plataformas eletrônicas, tais quais como videogames, computadores, smartphone e todos os aparelhos que admitam uma interação entre o usuário e máquina. Em seguida, há os jogos analógicos, considerados como o tipo de jogo mais antigo, com cerca de 3000 anos antes de cristo, são aqueles que possuem uma interação física com o objeto que faz parte do jogo e podem ser ramificados em diversas outras categorias de jogos, como: jogos sensório-motores, simbólicos, de regras (BARANITA 2012), além dos jogos educativos. Por fim, os jogos pervasivos, podem ser compreendidos como uma modernização maior sobre os outros tipos de jogos, pela razão de propiciar o envolvimento corporal de movimentos do jogador para cumprir etapas do jogo.

Sendo assim, é importante reconhecer que em todas essas diversidades nos tipos de jogos, existe, para cada um deles, uma estrutura intrínseca que faz parte da sua composição. Em sua maioria, estruturas como essas eram passadas despercebidas muitas vezes por aqueles que vivenciavam ou direcionavam determinado tipo de jogo. Ainda assim, ao perceber as mudanças do ambiente e até mesmo dos estados de espírito das pessoas enquanto elas vivenciavam a experiência do jogar, pesquisas começaram a surgir sobre essas estruturas,

além de quais aspectos os jogos eram compostos para estimular e prender por diversas vezes a atenção das pessoas quando estavam sobre a posse da ação de jogar.

Iniciando a investigação sobre os jogos, é possível perceber que mesmo com os tipos diferentes surgidos entre eles e as semelhanças entre si, ainda são mantidas algumas características que são comuns a todos eles desde o seu surgimento, que é justamente a presença de um objetivo no qual impulsiona as pessoas com a finalidade de cumprir deveres, decisões coletivas ou individuais, resolver problemas, dentre outras finalidades semelhantes. Após as várias observações do comportamento humano, foi sendo percebido que teoria como a de Piaget e os demais já citados eram validadas de forma verídica sobre os jogos.

Não somente essas teorias foram comprovadas, no entanto, outros aspectos começaram a ser percebidos, quando se tratava do tempo que era passado ao jogar e o longo envolvimento enquanto estivessem jogando, como a relação social que as pessoas mantinham durante esse momento. As relações entre as pessoas durante os momentos de jogos e anterior ao início da prática foram sendo percebidas como um dos aspectos importante para que se mantivesse uma constância maior ao ir jogar, por motivo de ser uma das principais responsáveis ao se tratar do estímulo e vontade de estar jogando, como por existir uma conversação, orientações sobre possíveis estratégias dos objetivos utilizados para a prática e ser um momento de socialização mútua dos que ali se faziam presentes fisicamente ou virtualmente, naquele determinado tipo de jogo e momento em que jogava.

Em se tratando da socialização como um dos aspectos percebidos, involuntariamente se tornou uma das principais impulsionadoras para o surgimento de outras habilidades, as quais iam aparecendo de acordo com a frequência que se era mantido durante esses momentos de jogos. Habilidades essas, como o sentimento de liderança, outras voltadas para a reflexão estratégica sobre determinada etapa do jogo, o trabalho em equipe que é fundamental para obter êxito, além de várias outras, sendo também, de modo que cada uma dessas dá continuidade à outra habilidade, fundamental para que no final do jogo seja alcançado um objetivo a todos que se fazem disponíveis para jogar.

Com a identificação das estruturas intrínsecas que o jogo possui e as habilidades que podem ser desenvolvidas, desse modo, os desenvolvimentos de jogos dos diversos tipos foram tomando uma grande ascensão nos meios mais distintos possíveis da sociedade moderna. Várias áreas da sociedade tomaram a iniciativa de trabalhar determinado conceito, que cabe a sua especialidade, por meio dos jogos; a área empresarial, educativa, da saúde e diversas outras tomou posse desse meio por poder ser utilizado como complementar as suas ações, que conforme Bussarello “O ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades cognitivas, estimulando a atenção e a memória” (BUSARELO, 2016, pg. 24). À vista disso, a grande resposta da sociedade ao lidar com os jogos, principalmente os digitais, foi o que despertou curiosidade sobre sua aplicação e, conseqüente, um dos principais impulsionadores para o surgimento da nomenclatura gamificação.

## **2.2. Pressupostos teóricos-conceituais da Gamificação**

O termo gamificação é relativamente considerado como novo, embora suas aplicações sejam consideradas como práticas que são realizadas há muito tempo. O conceito sobre o gamificação ainda apresenta uma grande discussão, alguns autores divergem ao conceitua-la como teoria pedagógica (BUSARELO, 2015), outros como sendo mecânicas dos games (KARL KAPP, 2012), tendências tecnológicas, assim por diante, essas divergências não são o suficiente para contrapor o entendimento que todas elas partem do mesmo princípio: o jogo ou game. Para fim de nomenclatura, voltada para o âmbito educacional, será considerado que a gamificação é um tipo de metodologia de ensino, ou metodologia/método gamificado.

O termo em questão vem do inglês, mais conhecido como *gamification*, sendo posto em uso pela primeira vez, em 2002, por meio do programador britânico, Nick Pelling, usado inicialmente para desenvolvimento de equipamentos eletrônicos (ARAÚJO, 2016). Apesar de ter seu surgimento cedo, o termo apenas veio criar popularidade quase dez anos depois, no ano de 2010, em que diversos estudiosos sobre jogos, como Jane McGonigal (2012), deram atenção para esse tema, fazendo com que logo depois tivesse o grande estopim para suas aplicações. Inicialmente, após seu surgimento, o entendimento sobre gamificação tomou perspectivas diferentes, não sendo mais usados para apenas programações de softwares, mas algo que começou a ser desenvolvidos em diversas áreas.

Dessa maneira, de acordo com Menezes e Bortoli (2018) “a gamificação corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados para o objetivo de resolver problemas práticos ou para despertar engajamento em um público específico” (MENEZES E BORTOLI, 2018, p. 269). Partindo para um entendimento mais tecnicista, a gamificação também pode ser atrelada a um processo de melhoria de serviços, ambientes ou mesmo objetos que possuam como base as experiências de elementos de jogos e comportamentais dos indivíduos, (BUSARELLO, 2016).

“A gamificação é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos” (BUSARELLO, 2016, p.18).

Partindo desses entendimentos, a resolução de problemas pode ser considerada como o intuito “fim” da gamificação que acarreta ao processo final, embora, antes de chegar à etapa final do processo, o incentivo à motivação intrínseca e extrínseca do indivíduo deve ser articulada com outros elementos utilizados na gamificação para que a atividade, que esteja sendo elaborada, não venha a correr o risco de ter evasão de quem está a realizando. Portanto, a gamificação é composta por diversos elementos que são existentes nos games, de uma forma mais simplificada, conforme Deterding (2011), ela pode ser entendida como o uso de mecanismos ou elementos compostos em games e aplicativos de forma lúdica em cenários não-games, os quais correspondem aos cenários físico-concretos da vida real, como por exemplo: sala de aulas, ambientes empresariais, locais de reunião, os lugares de aplicação divergem de acordo com objetivo a ser alcançado.

Quando se trata da aplicação dos elementos compostos nos jogos, Vianna et al. (2013) enumera quatro características importantes, todas elas seguindo uma sequência para o desenvolvimento da gamificação. O primeiro elemento é definir a meta do jogo, a qual impulsiona para iniciar determinada atividade, em seguida vêm as regras impostas ao jogo, impondo limites para que não sejam desenvolvidas de qualquer maneira, logo após o sistema de feedback que informa ao jogador como está o cenário atual e orienta se é necessário mudar alguma estratégia e, por último, menciona a participação voluntária, que é aceitar todas as condições propostas para poder jogar. Além desses elementos mencionados e por meio da fundamentação teórica adquirida, podemos considerar que outros elementos são identificados na gamificação por etapas, sendo elas as iniciais, as etapas do meio e as finais.

As etapas iniciais são caracterizadas pelos elementos dos jogos, que são usados em primeiro lugar na aplicação da gamificação, apontados como: personalização, regras claras e as metas, a única que pode oscilar entre duas etapas por apresentar uma estrutura volátil. As etapas do meio são aquelas utilizadas quando a aplicação da gamificação já está em andamento, sendo elas a cooperação, os estímulos, desafio, feedback, resolução de problemas, os níveis e a tentativa e erro. Por fim, vêm as etapas finais, são elas os elementos utilizados no final da aplicação da gamificação, apresentadas pelas recompensas e resolução de problemas.

Alguns desses elementos não mantêm caráter fixo por, durante o desenvolvimento da atividade gamificada, poder ser aplicada em mais de uma etapa do processo, a exemplo à tentativa e erro que transpassa todas essas etapas.

Além disso, vale ressaltar que a gamificação tem como um dos principais princípios despertar emoções que sejam positivas, conseqüentemente, paralelas a isso, vasculhar aptidões das pessoas que estejam, durante o desenvolvimento da atividade, vinculadas a recompensas, fazendo com que esse tipo de atividade seja aplicado em situações e circunstâncias que exijam a criação ou adaptação da experiência do usuário a um produto (BUSARELLO, 2016). Vale ressaltar também que “a aplicação de uma bem-sucedida estratégia de gamificação está diretamente associada ao entendimento do contexto em que se insere o usuário, e quais são seus anseios e limitações extrínsecos (incitados pelo meio externo) e intrínsecos (auto motivados)” (VIANNA et al., 2013, p. 18).

Sendo assim, após compreender um pouco do que se trata a gamificação, diversas áreas da sociedade apropriaram-se dessa nova tendência e começaram a pegar os elementos constituintes para ir contrário às abordagens ditas tradicionais já utilizadas por essas áreas, “sobretudo no que se refere a encorajar pessoas a adotarem determinados comportamentos, a familiarizarem-se com novas tecnologias, a agilizar seus processos de aprendizado ou de treinamento e a tornar mais agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas.” (VIANNA et al., 2013, p. 13).

Apesar da adoção de diversas áreas, essas mudanças do cenário de trabalho foram visualizadas primeiramente no âmbito do Marketing, voltada para processos mais comerciais, que como ilustra Menezes e Bortoli (2018), foi utilizada com a finalidade auxiliar o usuário na criação de experiências *gameful*. Com a assertividade que essa tendência veio tomando, várias áreas, ao redor do mundo, utilizaram de designer de games para aplicar elementos dos jogos em campo variados, podendo ser citada a área de esportes, saúde, políticas públicas, educação, dentre outras (VIANNA et al., 2013).

Ao analisar os estudos de Menezes e Bortoli (2018), é importante ressaltar que cada área dessas sofreu a grande influência da tecnologia tanto direto como indiretamente, pelo motivo que, a gamificação antes de ser apenas elementos utilizados de jogos é a modernização de todos os tipos de jogos, principalmente, os jogos digitais. De acordo com esse levantamento, as aplicações em cada área dessas possuem uma finalidade diferente. Nas empresas ou economia de negócios, a gamificação é utilizada com uma perspectiva mais produtiva, ao ser associada a recompensas; na ciência da computação, voltada para o surgimento mais harmônico em se desenvolver as atividades e assim por diante, em cada área, voltada para uma característica peculiar.

### **2.3. Gamificação e Educação Escolar**

Poucas semelhanças são apresentadas entre essas áreas que fizeram apropriação da gamificação, cada qual utilizando um elemento específico do jogo para poder potencializar seus objetivos. Uma área interessante que pode ser considerada como nova na utilização dos elementos dos jogos, é a educação, primeiramente, pelo motivo de mudar quase que completamente a maneira como é utilizada em seu ambiente de ensino. Quando se trata da educação, é necessário manter uma cautela ao discutir esse tema, pois as aplicações de atividades gamificadas são usadas há diversos anos no processo de ensino e aprendizagem, apesar de não ser identificadas pelos professores e nem os gestores da escola. Ações como essas estão vinculadas à escola desde as séries iniciais, quando, por exemplo, “a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando

cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários)” (FADEL et al., 2014, p. 6).

As recompensas, a adaptação à determinada atividade para aguçar cada vez mais o saber do aluno, a motivação para cumprir suas obrigações, entre outros elementos, sempre estiveram presentes nas abordagens utilizadas pelos professores dentro e fora da sala aula, o que ocorreu nos dias de hoje foi à mudança da compreensão de todo esse processo, atualmente conceituada e fundamentada por finalidades claras.

Dessa maneira, gamificar atividades na escola possui uma finalidade bem específica da área da educação, o que faz cada vez mais que a apropriação no âmbito escolar possua uma característica peculiar ao ambiente. Atividades assim são utilizadas por muitas vezes para que, com o passar do tempo, a evasão das salas de aulas ou de determinadas matérias lecionadas sejam cada vez menores, como também despertar no aluno o interesse pela aprendizagem, tornar o aluno participante da construção do seu aprendizado através de abordagens mais dinâmicas, que conforme Menezes e Bortoli (2018) afirma que ciência cognitiva mostrou a importância da participação ativa no processo de aprendizagem dos alunos, por se tornar mais eficaz dos que as formas de ensino em uma aprendizagem reflexiva.

Essas abordagens dinâmicas, quando se trata de gamificar, são constituídas pelos elementos dos que games que proporcionem o engajamento dos alunos nas atividades, motive-os a realizar, prender a atenção e fazer refletir sobre maneiras como desenvolver melhor determinada atividade.

No entanto, Mattar e Czeszak (2017) menciona que é necessário identificar que existem algumas ressalvas para a utilização da gamificação, entre elas podem ser identificadas a frequência com que a usam, podendo ocorrer o vício e tornando-se um fator que acabe atrapalhando, além disso, é necessário dispor de orçamentos e recursos, algo que deve ser analisado para não elaborar algo inacessível quando se tratar das elaborações das atividades. Portanto, apesar do pontos positivos deve ser utilizado com cautela como uma metodologia que acrescente as atividades elaboradas, e não, como uma abordagem única e exclusiva para modificar as atividades.

Na escola, quando utilizado os elementos dos jogos pode proporcionar ao aluno o processo de ensino de um modo mais agradável e social, fazendo com que consequentemente tenha um aumento no seu nível de engajamento e compromisso, (BUSARELLO, 2016, p.18).

Gamificar na escola não trata apenas dos pontos apresentados negativamente nesse âmbito, mas conforme Fadel et al. (2014), Menezes e Bortoli (2018) pode impulsionar no desenvolvimento de habilidades nos alunos que participem das atividades. Essas habilidades contemplam todo o ser humano como ciência, pelo fato de ser auxiliar nas habilidades cognitivas – planejamento, memória, atenção, etc – as habilidades sociais – resolução de conflitos interpessoais, comunicação, assertividade, etc – por fim, as habilidades motoras também são contempladas ao ser elaboradas atividades bem pautadas nos elementos que constituem o game.

Por conseguinte, na escola, diversas matérias vêm utilizando esse método gamificado para mudar o cenário que lhe era atribuído antes com algumas abordagens antigas, todavia não voltada apenas para isso, mas para que “Ao utilizar-se a gamificação na educação espera-se que os estudantes desenvolvam competências como colaboração, cooperação, pensamento crítico, autonomia, domínio conteúdos e limites” (REZENDE E MESQUITA, 2017, p. 1005).

Estudos sobre história do Brasil e do mundo, nas aulas de histórias, já utilizaram atividades gamificadas, as aulas de matemática, de português, entre as demais que compõem a grade curricular vêm aos poucos adotando essa metodologia para lhe ajudar a dar uma nova perspectiva às demais mudanças trazidas pela sociedade e alunos nativos digitais que lhes compõem.

### 3 EDUCAÇÃO FÍSICA BRASILEIRA E A DISCUSSÃO DA GAMIFICAÇÃO

Trata-se de uma pesquisa de caráter documental, com abordagem descritiva. Para Silva (2009), quando se trata de investigar uma realidade, a pesquisa traz consigo além de uma concepção filosófica de pesquisa, o caráter compreensivo do pesquisador, o qual possui a liberdade de utilizar um enfoque mais crítico ao analisar os documentos. Como percurso metodológico, o presente trabalho foi desenvolvido em algumas etapas fundamentais, apresentadas a seguir.

#### *Levantamento Bibliográfico:*

Foi elaborada de forma estratégica, investigando e identificando de forma sucinta quem é o aluno dos dias de hoje, como eles se fazem presentes nas escolas, a maneira como o jogo, juntamente com seus produtos, pode estar ligado à aprendizagem dos alunos. Sequência escolhida com a finalidade de apresentar uma discussão coesa para entendimento da gamificação.

Para isso, a fundamentação teórica foi realizada por meio de diversos trabalhos, incluindo livros, teses e artigos, possuindo autores como Prensky (2001), McGonigal (2012), Deterding (2011), entre outros fundamentais para apresentação e estruturação do tema abordado.

#### *Definição do “Corpus de Análise”:*

Em seguida, definimos as revistas científicas da Educação Física com *qualis* na área que mais se aproximavam da nossa temática, as quais foram a base documental para podermos atingir os objetivos definidos, a partir da definição do *corpus* de análise. Chegamos ao número de 38 revistas, que foram acessadas em suas plataformas digitais, a partir da busca de artigos que tratassem sobre o tema da gamificação, utilizando de combinações de palavras-chaves como: gamificação, *gamification*.

A tabela a seguir, apresenta a quantidade de artigos que foram encontrados em cada revista, juntamente às revistas que não apresentaram nenhum trabalho a respeito do tema, às revistas cujas plataformas não foram encontradas, além das revistas que apresentam o status de desativada (não mais disponível para concessão de envios de trabalhos).

**TABELA 1 – ARTIGOS ENCONTRADOS POR REVISTA INVESTIGADA**

Nº	QUALIS	TÍTULO	ARTIGOS ENCONTRADOS
1.	A2	<i>MOVIMENTO (UFRGS. ONLINE)</i>	2
2.	B1	<i>MOTRICIDADE</i>	–
3.	B1	<i>MOTRIZ : REVISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA (ONLINE)</i>	–
4.	B1	<i>REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS DO ESPORTE (ONLINE)</i>	1



5.	B1	<i>REVISTA BRASILEIRA DE CINEANTROPOMETRIA E DESEMPENHO HUMANO</i>	-
6.	B1	<i>REVISTA BRASILEIRA DE EDUCACAO FISICA E ESPORTE</i>	-
7.	B1	<i>REVISTA DA EDUCACÃO FÍSICA (UEM. ONLINE)</i>	-
8.	B2	<i>LICERE (CENTRO DE ESTUDOS DE LAZER E RECREAÇÃO. ONLINE)</i>	<b>1</b>
9.	B2	<i>MOTRIVIVÊNCIA (UFSC)</i>	-
10.	B2	<i>PENSAR A PRÁTICA (ONLINE)</i>	-
11.	B2	<i>REVISTA BRASILEIRA DE ATIVIDADE FÍSICA E SAÚDE</i>	-
12.	B2	<i>REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIA E MOVIMENTO</i>	-
13.	B3	<i>REVISTA MACKENZIE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE (ONLINE)</i>	-
14.	B4	<i>ARQUIVOS DE CIÊNCIAS DO ESPORTE</i>	-
15.	B4	<i>ARQUIVOS EM MOVIMENTO</i>	-
16.	B4	<i>CADERNO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE</i>	-
17.	B4	<i>CIÊNCIA EM MOVIMENTO (ONLINE)</i>	-
18.	B4	<i>COLEÇÃO PESQUISA EM EDUCAÇÃO FÍSICA</i>	-
19.	B4	<i>EDUCAÇÃO FÍSICA EM REVISTA (BRASÍLIA)</i>	-
20.	B4	<i>ESPORTE E SOCIEDADE</i>	<b>DESATIVADA</b>
21.	B4	<i>KINESIS (SANTA MARIA)</i>	-
22.	B4	<i>MOVIMENTA</i>	-

23	B4	<b>PRAXIA - REVISTA ON LINE DE EDUCAÇÃO FÍSICA DA UEG</b>	-
24	B4	<b>RECORDE: REVISTA DE HISTÓRIA DO ESPORTE</b>	-
25	B4	<b>REFLEXÃO E AÇÃO (ONLINE)</b>	-
26	B4	<b>REVISTA BRASILEIRA DE FUTEBOL</b>	-
27	B4	<b>REVISTA BRASILEIRA DE FUTSAL E FUTEBOL</b>	-
28	B4	<b>REVISTA BRASILEIRA DE PSICOLOGIA DO ESPORTE</b>	-
29	B4	<b>REVISTA DE GESTÃO E NEGÓCIOS DO ESPORTE</b>	-
30	B4	<b>REVISTA MINEIRA DE EDUCACAO FISICA (UFV)</b>	-
31	B5	<b>CADERNOS DE FORMAÇÃO RBCE</b>	-
32	B5	<b>REVISTA INTERDISCIPLINAR EM PROMOÇÃO DA SAÚDE (RIPS)</b>	-
33	B5	<b>CORPO E MOVIMENTO EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	-
34	B5	<b>REVISTA BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR</b>	-
35	B5	<b>REVISTA BRASILEIRA DE ESTUDOS DO LAZER</b>	-
36	B5	<b>REVISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	<b>NÃO ENCONTRADA</b>
37	B5	<b>REVISTA KNESIS: PESQUISA BÁSICA E APLICADA EM EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	<b>NÃO ENCONTRADA</b>
38	B5	<b>TEMAS EM EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR</b>	-

*Ficha de Conteúdo:*

De posse dos quatro artigos que compuseram nosso *corpus* de análise, elaboramos uma “ficha de conteúdo” (ver apêndice A). Essa ficha foi composta pelos principais tópicos dos artigos, que auxiliam na identificação de como o tema proposto está sendo abordado, ou até apropriado, por cada pesquisador identificado. De modo bem sucinto, a ficha é composta por tópicos que dizem respeito sobre o periódico que foi encontrado, por tópicos relacionados

ao artigo propriamente dito, e por fim, alguns tópicos relacionados a gamificação e abordagem que o autor utilizou em sua pesquisa, por fim, totalizando a quantidade de quatro fichas produzidas, que estão relacionadas a quantidade de artigos encontrados.

Dessa maneira, esses procedimentos metodológicos foram de fundamental importância para que todas as informações encontradas pudessem conversar entre si, e apresentar de maneira mais sucinta e clara os resultados almejados, como o quadro a seguir, que revela a síntese dos dados de identificação dos artigos, onde podemos perceber as áreas de atuação profissional que são discutidas a partir do conceito de gamificação.

### QUADRO 1 – IDENTIFICAÇÃO DOS ARTIGOS ANALISADOS

TÍTULO	QUALIS	ANO	INSTITUIÇÃO	AUTORES DE BASE	ÁREA
<b>A CULTURA DA CONVERGÊNCIA NO CARTOLA FC: INTERAÇÃO, CONSUMO E GAMIFICAÇÃO PELAS MÍDIAS SOCIAIS.</b>	B2	2017	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE (UFRN)	GILSON CRUZ JR; VERA FRANÇA; NÉSTOR GARCÍA CANCLINI; PEDRO GILBERTO GOMES; HENRY JENKINS; STEVEN JOHSON; ROBERT V. KOZINETS; ALEXANDRE FERNANDO T. PRIMO; GABRIELA DALILA BEZERRA RAULINO; GISELE MARIA SCHWARTZ.	Não aplicada.
<b>BURLANDO O CÍRCULO MÁGICO: O ESPORTE NO BOJO DA GAMIFICAÇÃO.</b>	A2	2014	UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC)	GABE ZICHERMAN, CRISTOPHER CUNNINGHAM; MARY ULICSAK, BEM WILLIAMSON; JANE MCGONIGAL; PIERRE LEVY; JOHAN HUIZINGA; MIHALYI CSIKSZENTMIHALYI; GILSON CRUZ JUNIOR; ROGER CAILLOIS.	Não aplicada.
<b>SENTIMENTOS DO ACADÊMICO DE EDUCAÇÃO FÍSICA FRENTE A UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO: “GAME OF THRONES: A IRA DOS DRAGÕES”.</b>	A2	2019	UNIVERSIDADE DE GRANADA. ESPANHA	KEVIN WERBACH, DAN HUNTER; KLARA SPALEK ET AL.; JORGE SIMÕES ET. AL.; ROBERT PIANTA ET AL.; VÍCTOR PÉREZ-SAMANIEGO ET AL.; PAOLA V PAOLONI ET AL.; CRISTINA MUNTEAN ET AL, ANALÍA E. MÉNDEZ-LEITE ET AL.; ELÍAS MELCHOR; BÁRBARA L. MCCOMBS, JO SUE WHISLER; TERESA MAURI; JOEY J. LEE, JESSICA HAMMER; KARL KAPP; KAY ET AL.HUOTARI; EDUARDO HERRANZ; JUAN LUIS HERNÁNDEZ ÁLVAREZ; FABIAN GROH; ANN MACDONALD GRIEVE; MARIA DEL MAR ET AL. GONZÁLEZ RODRÍGUEZ; JOSÉ MANUEL FONCUBIERTA, CHEMA	Educação Superior

				RODRIGUEZ; ARACELI ESTEBARANZ; KAI ERENLI; SEBASTIÁN DETERDING ET AL.; EMILIA DANOWSKA-FLORCZYK ET AL.; ANTONIO DAMASIO; JUAN CASASSUS; NICOLÁS CARPENA ET AL.; PAULA CAROLEI; OLGA BEZA.	
<b>VIVENDO O JOGO OU JOGANDO A VIDA? NOTAS SOBRE JOGOS (DIGITAIS) E EDUCAÇÃO EM MEIO À CULTURA LUDIFICADA.</b>	B1	2016	UNIVERSIDADE FEDERAL DO OESTE DO PARÁ (UFOPA)	ERIC ZIMMERMAN, HEATHER CHAPLIN; KATIE SALEN, KATIE SALEN TEKINBAŞ; JANE MCGONIGAL; JAMES PAUL GEE.; ELISABETH R HAYES; PAULO FREIRE; SEBASTIÁN DETERDING ET AL.	Não aplicada.

Conforme os trabalhos mencionados no quadro acima, apesar da vaga aparição sobre o tema da gamificação, vale destacar que a aparição do conceito se faz presente em revistas que possuem uma relevância científica considerável no âmbito acadêmico, tanto na área nacional como internacional, sendo elas revistas com QUALIS: A2, B1 e B2. Além do mais, quando se trata do desenvolvimento de pesquisas publicadas acerca da gamificação, no território brasileiro, pode perceber a distribuição territorial que há entre o Nordeste, Norte e Sul, regiões as quais onde se situam os grupos de pesquisas relativamente mais ativos, ao se tratar do tema em estudo na área da Educação física.

Ainda assim, mesmo com uma distribuição quase que homogênea entre os grupos de pesquisas mais ativos na região brasileira, demograficamente falando, o conceito sobre gamificação, conforme Inês Araújo (2016), foi posto em uso pela primeira vez no ano de 2002, no entanto, tendo apenas sua maior aparição e estudos relacionados a área no ano de 2010. Partindo dessa ocorrência, um ponto importante a destacar é a grande adoção, quase que de imediato, do “gamificar” em áreas empresariais, ciência da computação, entre outras (MENEZES E BORTOLI, 2018).

Sendo assim, podemos perceber que há uma determinada utilização tardia da gamificação na área educacional, exclusivamente na área da Educação Física, pelos motivos quais ao ser analisado trinta e oito revistas científicas, apenas quatro do total apresentaram conteúdo a respeito do tema em estudo, além de possuir uma distância temporal entre os trabalhos encontrados, datados entre os anos de 2014 a 2019, como a respeito da popularização da gamificação apenas em 2010.

Quanto as áreas de aplicação profissional, é notório que mesmo com as diversas áreas apresentadas que utilizam mecanismos de jogos em seu contexto de atuação, estudos sobre a gamificação na área da Educação Física ainda são muito precários, resumindo-se praticamente à pesquisas teóricas, ou, quando muito, à aplicação no ensino superior. A seguir, apresentamos dados sobre o conteúdo dos artigos investigados, destacando problemáticas e abordagem conceitual.

**QUADRO 2 – CONCEITO E PROBLEMÁTICAS: GAMIFICAÇÃO NOS ARTIGOS ANALISADOS**

<b>TÍTULO</b>	<b>CONCEITO</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>CONCLUSÃO</b>
<b>A CULTURA DA CONVERGÊNCIA NO CARTOLA FC: INTERAÇÃO, CONSUMO E GAMIFICAÇÃO PELAS MÍDIAS SOCIAIS.</b>	Conforme Cruz Junior (2014), a GAMIFICAÇÃO compreendida como um fenômeno que modela a realidade, de modo que quanto mais próximo a se parecer com um jogo digital, mais ela pode ser identificada.	Avaliar como o game cartola FC tem trabalhado a convergência midiática nos conteúdos disponíveis nas mídias sociais, dado a interatividade que esses ambientes proporcionam.	A cultura da convergência é o que estimula os usuários a jogar o cartola, principalmente pela divulgação de informações pelos meios de comunicação, além do mais, incentivados a jogar, pelo o app possuir aspectos gamificados.
<b>BURLANDO O CÍRCULO MÁGICO: O ESPORTE NO BOJO DA GAMIFICAÇÃO.</b>	O processo de aplicação de mecânicas de jogo em situações de não-jogo	Apresentar o conceito e os fundamentos da gamificação, na tentativa de evidenciar a sua presença no universo das práticas corporais.	A gamificação oferece meios estratégicos para remodelar experiências mesclando-as com múltiplas tecnologias digitais. Contudo, após mídias e aplicativos utilizarem fortemente esse recurso para cunho mercadológico, a gamificação ainda carece de estudos na área da educação
<b>SENTIMENTOS DO ACADÊMICO DE EDUCAÇÃO FÍSICA FRENTE A UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO: “GAME OF THRONES: A IRA DOS DRAGÕES”.</b>	Conforme Deterding (2011), a gamificação é o uso de elementos do jogo em contextos de não jogos.	Avaliar a evolução dos sentimentos de futuros professores de Educação Física a partir de uma proposta de gamificação baseado na série game os thrones.	Como conclusão, pode-se inferir que a gamificação, como estratégia metodológica, favorece a motivação do discente, revertendo-se em melhoria do processo de aprendizagem.
<b>VIVENDO O JOGO OU JOGANDO A VIDA? NOTAS SOBRE JOGOS (DIGITAIS) E EDUCAÇÃO EM MEIO À CULTURA LUDIFICADA.</b>	Consiste no uso de elementos de do design de jogos em contextos de não jogo, nos quais, normalmente, sua função é engajar um determinado público-alvo em atividades específicas.	Abordar as relações entre games, cultura e educação.	Buscou explicitar a urgência de remodelar as abordagens teóricas e analíticas implicadas na identificação, no dimensionamento e na operacionalização das relações entre jogos digitais e educação.

Apesar da distância apresentada entre o surgimento da gamificação e o desenvolvimento de trabalhos com esse tema na Educação Física, o conceito em si sofre mudanças sutis em relação apenas a nomenclatura, a qual ainda não possui uma permanência efetiva dos termos utilizados para poder referir-se a gamificação. Não obstante a essa pequena oscilação, os trabalhos analisados, de modo geral, trazem o conceito disseminado por Deterding, o qual menciona que a gamificação é o uso de elementos do jogo utilizados em contextos que não sejam jogos.

Visto que, por mais que tenhamos adota uma opção metodológica de analisar apenas revistas científicas, não pode ser passível de omissão outras fontes de conteúdo como as teses de mestrados, doutorado e até pós-doutorado, as quais podem existir discussão acerca do tema explorado. Todavia, em se tratando da opção metodológica utilizada, além de possuir uma quantia pequena de trabalhos desenvolvidos na Educação Física, os artigos encontrados apresentam apenas uma única aplicabilidade – podendo ser identificada no quadro sobre a “área” conceituada como: não aplicada ou aplicada, que remete a situações reais da aplicação dos elementos gamificados – do entendimento que se tem sobre gamificação, que é na educação superior com alunos de educação física, os demais em questão apresentam uma análise de aplicativos digitais que utilizam das mecânicas dos jogos para engajar determinado público afim de realizar suas atividades propostas.

No trabalho de López et. al (2019), visou a Capacitação de professores por meio de atividades gamificadas, embasada na série Game Of Thrones, mostrou que ao ser utilizada como estratégia metodológica ocorreu um sentimento de prazer, envolvimento dos alunos no decorrer das atividades, embora, durante a realização de atividades em grupos, tenha sido identificado tanto sentimentos positivos quanto negativos. Portanto, apesar das relações sociais dentro do processo terem mostrado uma pequena oscilação, essas ocorrências se tornaram insuficientes para que sua culminância não fosse positiva.

Já nos demais trabalhos, exclusivamente no de Cruz Junior (2014) e Gomes et. al. (2017) a discussão sobre a gamificação se assemelha muito, inicialmente Cruz Junior na tentativa de evidenciar a sua presença no universo das práticas corporais. Para isso, analisa dois casos distintos que demonstram a inserção desse fenômeno no âmbito da atividade física e do esporte, respectivamente: a linha de produtos Nike+ e o game on-line Cartola FC. Por conseguinte, no trabalho consegue contemplar o levantamento teórico sobre a gamificação e por meio desse embasamento consegue identificar nos aplicativos definidos por ele a inserção da gamificação neles, os quais utilizam um sistema de pontuação muito forte, tonando-se um dos motivos para o engajamento do público ao, está se superando a cada vez que registre novos dados no aplicativo.

Referente ao trabalho de Gomes et. al. (2017), segue quase que uma mesma sequência sobre a fundamentação da gamificação, o conceito é contemplado, em seguida, visa a análise do fantasy game Cartola FC a partir da noção de cultura de convergência. Esse trabalho se fundamenta em Cris Junior (2014) para tratar do tema gamificação, além disso, analisa o sistema de funcionamento do Cartola FC e consegue identificar que diversos recursos midiáticos influenciam o consumo do aplicativo e que a gamificação se faz inserido nesse aplicativo, tornando-o também como um dos fatores que engajam os usuários a estarem utilizando.

Desse modo, diante o grande avanço da gamificação em áreas distintas e a aceitação em remodelar o ambiente de trabalho, surge a necessidade que esse conceito seja mais explorado no âmbito profissional da Educação Física, dando possibilidade para novas metodologias de atuação visando todos os envolvidos. Voltada para o engajamento e aprendizagem dos participantes, os mecanismos da gamificação podem ser trabalhados de maneira conjunta para que as aulas de educação física possuam uma realidade diferente, de modo que a geração atual de alunos seja determinante para parte do sucesso da abordagem da gamificação.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Dado o exposto, da pesquisa realizada, é passível de uma importante observação o processo de evolução que os jogos vêm passando, durante seu processo histórico e

concomitantemente às relações sociais. Além disso, a maneira como conseguem desencadear uma relação cada vez mais direta com o fenômeno da gamificação, é um aspecto importante, que se torna alguns dos meios de evidenciar onde nasceu o princípio da gamificação e a relação próxima que possuem um para com outro, tornando assim, com que as evoluções/mudanças advindas dos jogos sejam refletidas, conseqüentemente, na gamificação.

Sendo assim, vale ressaltar também que, por mais que as diversas áreas de trabalhos e estudos mencionadas durante a pesquisa já trabalharam com a gamificação de maneira precoce nos seus núcleos de atividades, a educação, principalmente à básica, sempre trabalhou por muito tempo com a gamificação, embora essa utilização ocorresse de maneira implícita, de modo que não fosse planejada sua utilização e nem da maneira como se é explorada nos dias atuais.

Por esses demais motivos, faz-se necessário compreender quais são os alunos que se fazem presentes nas escolas, além de analisar como se dá o processo de aprendizagem desses alunos, ambas análises, para que, ao se utilizar da gamificação, possam obter uma proximidade do que é uma atividade nessa perspectiva, utilizando todos os elementos que estão inseridos nesse fenômeno.

Portanto, a presente pesquisa demonstrou que é um tema que apresenta bipartições a respeito da sua usabilidade, em que empresas adotaram inicialmente e em seguida a educação adotou essa metodologia gamificada, ainda depois de adotada, foi identificado que há pequenas subdivisões entre ela, as quais não são todos componentes educacionais que atribuem dessa metodologia para desenvolver seus conteúdos, incluindo a Educação Física.

Dessa forma, não somente o campo de atuação da Educação Física foi identificado com pouca aplicação, ou quase nenhuma, por conseguinte, a abordagem conceitual e pesquisas da gamificação, na área de Educação Física, apresentou a mesma situação, uma ausência considerável na produção de conhecimentos nessa área.

Nesta perspectiva, não há no que se falar em modismo ao se utilizar da gamificação, mas, sim, em uma metodologia que está vinculada ao uso da tecnologia nos diversos ambientes existentes, mais especificamente dos jogos advindo do meio tecnológico (games), pois é um método que está vinculado concomitantemente aos usuários, que corriqueiramente, são alunos inseridos em um século marcado por mudanças tecnológicas.

Desse modo, surge a necessidade na área da Educação Física o aprofundamento teórico sobre o assunto, juntamente ao desenvolvimento de atividades nessa perspectiva para melhor compreensão e o trato de componentes curriculares nas universidades que tratem sobre a tecnologia para atribuir conhecimentos e possibilitar aos futuros professores uma formação condizente com as mudanças que a sociedade vem apresentando.

Pois, a gamificação está diretamente ligada à realidade em que vivemos, principalmente por trabalhar com elementos que estão inseridos nas evoluções tecnológicas adquiridas pela sociedade, especificamente por esse motivo e por ser pautada na ludicidade, a gamificação pode ser explorada na Educação Física de diversas formas, havendo um direcionamento para conteúdos específicos desse componente, voltado para o âmbito escolar, como também estudar os elementos gamificação e utilizá-los como pontos-chaves inseridos em atividades para potencializar, estimular o desenvolvimento e vocabulário motor de alunos.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, I. Gamification: metodologia para envolver e motivar alunos no processo de aprendizagem. **Education in the Knowledge Society**, v. 17, n. 1, p. 87-107, 2016.
- BARANITA, I. M. C. **A importância do jogo no desenvolvimento da criança. 2012.** Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação: Educação Especial - Domínio Cognitivo e Motor) - Escola Superior de Educação Almeida Garrett. Lisboa, 2012.
- BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias.** Pimenta Cultural, 2016.
- CUNHA, L. F.; GASPARINI, I.; BERKENBROCK, C. D. M. Investigando o uso de gamificação para aumentar o engajamento em sistemas colaborativos. In: **Anais do V Workshop sobre Aspectos da Interação Humano-Computador para a Web Social.** SBC, 2013. p. 28-33.
- DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification. In: **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments.** ACM, 2011. p. 9 -15.
- FADEL, L. M. et al. **Gamificação na educação.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- KAPP, K. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** San Francisco Pfeiffer, 2012.
- MATTAR, J. CZESZAK, W. Gamificação como um novo componente da indústria cultural. **Revista Intersaberes**, v. 12, n. 25, p. 60-67, 2017.
- MCGONIGAL, J. **A Realidade em Jogo.** Tradução: Eduardo Richie. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- MENEZES, C. C. N.; BORTOLI, R. Gamificação: surgimento e consolidação. **Comunicação & Sociedade**, v. 40, n. 1, p. 267-297, 2018.
- NAVARRO, G. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. **Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação**, v. 1, n. 1, p. 1-26, 2013.
- PAIVA, N. M. N. COSTA, J. A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. 2015.
- PENTEADO, A. Programa Mais Educação como política de educação integral para a qualidade. **Educação & Realidade**, v. 39, n. 2, p. 463-486, 2014.
- PRENSKY, M. Digital Native, digital immigrants. Digital Native immigrants. On the horizon. **MCB University Press**, Vol. 9, N.5, Oct. 2001.
- SILVA, L. R. C. et al. Pesquisa documental: alternativa investigativa na formação docente. In: **IX Congresso Nacional de Educação - EDUCERE / III Encontro Sul brasileiro de**



**Psicologia**. 2009. p. 4554-4566. Disponível:  
[http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3124\\_1712.pdf](http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3124_1712.pdf). Acesso: 03 de março de 2019.

SILVA, T. O. **Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais**. 2016.

REZENDE, B. A. C.; MESQUITA, V. S. O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura. **Proceedings of SBGames**, p. 1004-1007, 2017.

VIANNA, Y. et al. **Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. 1ª ed. **Rio de Janeiro**: MJVPress, 2013.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. **O'Reilly Media**, 2011.

## APÊNDICES

## APÊNDICE A – MODELO DE FICHA DE CONTEÚDO

<b>FICHA Nº:</b>	
<b>SOBRE O PERIÓDICO</b>	
<b>PERIÓDICO:</b>	
<b>INSTITUIÇÃO:</b>	
<b>QUALIS :</b>	
<b>SOBRE O ARTIGO</b>	
<b>TÍTULO:</b>	
<b>ANO:</b>	
<b>AUTORES:</b>	
<b>INSTITUIÇÃO:</b>	
<b>SOBRE A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	
<b>CONCEITO:</b>	
<b>OBJETIVO DO TRABALHO:</b>	
<b>CONCLUSÕES DO TRABALHO:</b>	
<b>AUTORES DE BASE:</b>	

## AGRADECIMENTOS

A Deus, em primeiro lugar, que sempre me conduziu e foi minha fortaleza nos diversos momentos de escolhas, ciclos iniciados e outros finalizados.

Aos meus pais, principais educadores e responsáveis por todo sucesso conquistado e apoio necessário para que novos caminhos fossem descobertos, a eles toda gratidão e orgulho.

A minha família, em geral, que acompanhou toda evolução ocorrida e torcedores por um futuro promissor.

Aos meus queridos amigos, que foram responsáveis por criar o laço de irmandade, sempre companheiros e motivadores em nossas trajetórias de vida. Em especial meu amigo/irmão José Fernandes, sempre companheiro nos momentos bons e ruins.

A minha namorada, companheira, amiga, conselheira, sempre disponível e compreensiva para com as etapas que se iniciavam e encerravam durante toda essa jornada.

Ao Departamento de Educação Física da UEPB, pelos momentos e experiências vivenciadas durante o curso. Em especial, a querida professora Dr<sup>a</sup> Regimênia Maria Braga de Carvalho, a qual oportunizou desvendar o primeiro contato com projetos universitários, desencadeando todo interesse posterior por grupos de pesquisas.

Ao meu prezado professor Dr. Eduardo Ribeiro Dantas, pela paciência, disponibilidade e dedicação em investigar essa temática.