

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS – UFAM**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA E FISIOTERAPIA - FEFF**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**ÁLVARO BATISTA GONÇALVES**

**GAMIFICAÇÃO, MODELO DE METODOLOGIA DE ENSINO: UMA REVISÃO  
SISTEMÁTICA**

**MANAUS – AM**

**2023**

**ÁLVARO BATISTA GONÇALVES**

**GAMIFICAÇÃO, MODELO DE METODOLOGIA DE ENSINO: UMA REVISÃO  
SISTEMÁTICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
à Faculdade de Educação Física e Fisioterapia  
da Universidade Federal do Amazonas como  
requisito para a obtenção do título de  
Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Profº Dr. Vinicius Cavalcanti

**MANAUS– AM  
2023**

## Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

G635g      Gonçalves, Álvaro Batista  
Gamificação, modelo de metodologia de ensino: uma revisão  
sistemática / Álvaro Batista Gonçalves . 2023  
21 f.: il.; 31 cm.

Orientador: Vinicius Cavalcanti  
TCC de Graduação (Licenciatura Plena em Educação Física) -  
Universidade Federal do Amazonas.

1. gamificação. 2. educação física. 3. metodologia de ensino . 4.  
jogos eletrônicos. 5. exergames. I. Cavalcanti, Vinicius. II.  
Universidade Federal do Amazonas III. Título

**ÁLVARO BATISTA GONÇALVES**

**GAMIFICAÇÃO, MODELO DE METODOLOGIA DE ENSINO: UMA  
REVISÃO SISTEMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de  
Educação Física e Fisioterapia da  
Universidade Federal do Amazonas  
como requisito para a obtenção do  
título de Licenciatura em Educação  
Física.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em: 10/11/2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profº Dr Vinícius Cavalcanti

Universidade Federal do Amazonas

---

Profº Felipe Guerra Monteiro

---

Profº Allan Smith Lima e Lima

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família, que sempre esteve ao meu lado e que não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa da minha vida junto a minha namorada/melhor amiga e futura esposa que eu sei que sempre vou poder contar nos momentos mais difíceis.

Que a luz do sol sempre venha ao nosso amanhecer.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente exalto meu sonho e minha paixão por esportes, pois me acompanhou durante toda essa jornada acadêmica e me ajudou em todas as dificuldades, fez com que eu conhecesse um novo modo de viver e me fez enfrentar os desafios, que foram muitos, me tirou dos obstáculos, que muitas vezes pareciam intransponíveis.

Manifesto minha gratidão a minha família: meu pai (meu herói e exemplo de homem e de ser humano), minha mãe (minha heroína é minha maior inspiração de superação), meu irmão (parceiro e que sempre me motivou no esporte), e minha namorada (melhor amiga, meu ombro de confiança e lugar seguro no mundo), neste momento único em minha vida, exalto o total apoio, parceria e paciência durante minha caminhada acadêmica.

Agradeço aos meus amigos e parceiros de faculdade que me ajudaram nesse processo de formação, todos que tiveram desde o início da faculdade em 2018 até minha Formação, saibam que todos me ajudaram a me tornar um Professor melhor, com destaques para: Felipe Guerra, Pedro Marcos, Luiz Carlos, Vitória da Paz, Mateus Azevedo, Gustavo Teixeira, Eduardo Cantuario, Wesley Zidane e Gabriel Noronha.

A instituição que me proporcionou diversas oportunidades de aprendizagem e base para tornar-se um profissional de excelência, agradeço, os professores que sempre demonstraram tanto prazer em compartilhar seus conhecimentos e nunca me deixarem sem uma resposta, ou uma indicação do caminho a seguir.

Ao meu orientador Prof.<sup>a</sup> Dr. Vinicius Cavalcanti, que me ajudou e dedicou seu tempo para a realização deste trabalho, me guiando como um verdadeiro mestre para um ótimo desempenho, que eu consiga durante a vida profissional ser tão bom quanto.

## RESUMO

Introdução: Com o grande crescimento dos jogos em todos os formatos, e com o passar dos anos sua população de praticantes irem aumentando ao mesmo tempo que seus praticantes envelhecem, torna-se comum o uso da “ideia” que o jogo passa para seus jogadores. Contudo, é necessário identificar suas “ideias”, contextualizalas, conceituá-las e classificá-las com intuito de facilitar seu uso como uma metodologia de ação. Portanto, é necessário entender: o público que pratica o uso de jogos diariamente em sua vida (sendo ele em formato eletrônico, físico ou metodológico), sua origem e de que forma está presente na sociedade (que explicam o atual cenário de popularidade), de que forma se utiliza do crescimento tecnológico para ganhar mais espaço e como poderia ser utilizada como um mecanismo metodológico engajador para as novas gerações que convivem com ela diariamente e às vezes nem percebem tal fórmula de criação. Diante disto é necessário se adaptar a seu ambiente escolar e engajar alunos a participarem das aulas de educação física, demonstrando novas formas de jogos e pontuações. Objetivo: apresentar evidências científicas sobre o uso da gamificação como uma metodologia de ensino engajadora para alunos com dificuldade de participação nas aulas de Educação Física. Métodos: Foi realizada uma revisão sistemática na literatura através de pesquisas nas bases de dados Pubmed, Google Acadêmico e Bireme-BVS, etc. O critério de inclusão constituiu em estudos que apresentavam a Gamificação como uma metodologia de ensino nas aulas de Educação Física. Resultados: Foram encontrados 84 artigos, 18 foram excluídos por serem aplicativos e não terem como foco o uso metodológico em sala de aula e sim o adquirento/melhora de algo específico, 15 foram excluídos por terem como principal objetivo o engajamento/motivação da atividade física em geral e não somente em âmbito escolar tendo assim um não controle supervisionado pelos professores, 23 foram excluídos por terem foco em outra faixa etária de idade (universitários ou trabalhadores) e não a de escolares, 17 foram excluídos por terem foco em outra disciplina e não somente na educação física, 13 foram legíveis, sendo classificados em Exergames, Motivacionais com o aprendizado, Utilizadores do TIDCs (tecnologias digitais de informação e comunicação). Conclusão: Com isso, os resultados desta revisão, foram que a utilização de jogos eletrônicos, como ferramenta pedagógica, por meio das metodologias ativas: exergames e gamificação são de grande valia para

as aulas de educação física, pois trazem diversos benefícios para construir espaços de ensino aprendizagem mais dinâmicos, prazerosos e envolventes para nossos alunos.

Palavras-chave: Gamificação. Metodologia de Ensino. Educação Física.

## ABSTRACT

Introduction: With the great growth of games in all formats, and over the years their population of players increases at the same time as their players grow older, it would become common to use the “idea” that the game passes on to its players . However, it is necessary to identify your “ideas”, contextualize them, conceptualize them and classify them in order to facilitate their use as an action methodology. Therefore, it is necessary to understand: the public that uses games daily in their lives (whether in electronic, physical or methodological format), its origin and how it is present in society (which explain the current scenario of popularity), how technological growth is used to gain more space and how it could be used as an engaging methodological mechanism for the new generations who live with it daily and sometimes don't even realize such a creation formula. Given this, it is necessary to adapt to your school environment and engage students to participate in physical education classes, demonstrating new forms of games and scoring. Objective: to present scientific evidence on the use of gamification as an engaging teaching methodology for students who have difficulty participating in Physical Education classes. Methods: A systematic literature review was carried out through searches in the Pubmed, Google Academic and Bireme-BVS databases, etc. The inclusion criteria consisted of studies that presented Gamification as a teaching methodology in Physical Education classes. Results: 84 articles were found, 18 were excluded because they were applications and did not focus on methodological use in the classroom but rather on the acquisition/improvement of something specific, 15 were excluded because their main objective was engagement/motivation of physical activity in general and not only at school level, thus having a lack of control supervised by teachers, 23 were excluded because they focused on another age group (university students or workers) and not schoolchildren, 17 were excluded because they focused on another subject and not only in physical education, 13 were readable, being classified into Exergames, Motivational with learning, Users of TIDCs (digital information and communication technologies). Conclusion: Therefore, the results of this review were that the use of electronic games, as a pedagogical tool, through active methodologies: exergames and gamification are of great value for physical education classes, as they bring several benefits to building spaces of I teach more dynamic, enjoyable and engaging learning for our students.

Keywords: Gamification. Teaching Methodology. Physical education.

## **QUADROS**

Quadro 1 – Bases de Dados, descritores para busca e número de artigos encontrados.....3

Quadro 2 – Descrição dos estudos selecionados, conforme a extração dos dados.....5

## **FIGURAS**

Figura 1 – Fluxograma para a seleção dos artigos.....4

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
MÉTODO.....	2
FONTES DE DADOS E ESTRATÉGIAS DE BUSCA.....	2
SELEÇÃO DOS ESTUDOS.....	3
EXTRAÇÃO DE DADOS.....	5
RESULTADOS.....	5
DISCUSSÃO.....	6
CONCLUSÃO.....	8
REFERÊNCIAS.....	10

## INTRODUÇÃO

Os Jogos estão presentes na humanidade há muito tempo, e atualmente, cada vez mais fazem parte da vida das pessoas nas mais variadas formas de entretenimento (GRANDO; TAROUCO, 2008). A autora do livro “Reality is Broken: why games make us better and how they can change the world” apresentou estatísticas de como o número de jogadores de videogames está representado na sociedade atualmente: 69% dos chefes de família jogam, 97% dos jovens jogam, 40% de todos os jogadores são mulheres, a idade média de jogadores é de 35 anos e o mais importante, a maioria dos jogadores não pretende parar de jogar.

Devido a isso, há um destaque para o uso da gamificação em todos os ambientes, que por estarem presentes na vida de muitas pessoas, podem ser utilizados como instrumento de desenvolvimento da sociedade, engajando desde cedo alunos na educação física e na busca de uma vida mais saudável. No presente estudo, buscou-se enfatizar o uso da gamificação como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física.

Os Jogos eletrônicos fazem parte da BNCC como um dos objetos de conhecimento do 6º e 7º ano, e, uma das habilidades objetivadas no documento é a de “Identificar as transformações nas características dos jogos eletrônicos em função dos avanços das tecnologias e nas respectivas exigências corporais colocadas por esses diferentes tipos de jogos” (BRASIL, 2018, p. 235). É necessário aprender com a tecnologia, engajar aulas e métodos que permitam um aprendizado divertido, interativo e engajador.

A gamificação não é uma solução única que vai resolver todos os seus problemas, mas com certeza é uma ferramenta que não pode faltar na sua base metodológica, ela lhe ajuda a alcançar objetivos estabelecidos de forma engajada e divertida (ALVES, FLORA 2015, p. 3). Importante salientar que a Gamificação não é aplicável apenas com o uso da tecnologia, ela existe de muitas formas primitivas em diferentes sociedades humanas e animais.

Portanto, para se usar como metodologia, precisamos primeiro entender em que aspecto algo é visto como gamificado, inicialmente temos os elementos que lhe tornam um jogo: 1º Feedback em tempo real; 2º Evolução em relação ao seu objetivo; 3º diferentes fases de rendimento; 4º Foco na diversão; 5º

Evasão da vida real como um preparativo para futuras experiências; 6° Ordem/Caos perfeito controlada pelo criador. Este mundo circunscrito pela gamificação é chamado de círculo mágico (barreira que divide o mundo da realidade) pelo filósofo Johan Huizinga (ALVES, FLORA 2015, p. 19).

Segundo Jane McGonigal há 4 aspectos nos jogos que devemos utilizar como base para essa adaptação: A meta que o jogo possui (senso de propósito, onde deve finalizar), Regras (limitando as formas de alcance e estimulando o jogador a explorar outros caminhos), Feedback Ativo (informando sempre o quão próximo o jogador está perto da meta) e o fato de que a participação nos jogos deve ser voluntária, aceitar todas as regras pré estabelecidas e buscar essa vitória por si e não por obrigação. (ALVES, FLORA 2015, p. 21).

É importante ressaltar que ao introduzir a gamificação nas aulas de educação física não estaríamos deixando de lado as práticas corporais e pedagógicas e sim inovando as possibilidades de práticas da cultura corporal, buscando o desenvolvimento integral do aluno, ofertando diferentes experiências e novas formas de aprendizado. Portanto, o profissional de educação física que estiver disposto a utilizar novas ferramentas tecnológicas em suas aulas, poderá buscar a melhor estratégia para trabalhar esse conteúdo com os alunos.

Com a proposta do presente estudo, foi realizada a pesquisa através de uma revisão bibliográfica onde buscou-se verificar o uso de metodologias gamificadas nas aulas de Educação Física e de que maneira elas são direcionadas. Abordando a gamificação, discorrendo sobre suas características, benefícios e como podem agregar valor às aulas de educação física.

## **MÉTODO**

### **Fontes de dados e estratégias de busca**

Esta revisão sistemática foi realizada de acordo com as orientações Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (recomendações PRISMA).

As buscas foram realizadas nas Bases de Dados Pubmed, Google Academic e Academia.edu.

Para as buscas utilizou-se as combinações de descritores (*MeSH* e *DeSH*) e Palavras-chave: *gamification; Teaching Methodology. Physical*

*education.*

Para o desenvolvimento da revisão sistemática foram definidos os seguintes filtros, ou critérios de elegibilidade: estudos originais, observacionais, publicados nos últimos 10 anos (2013 – atual), com abordagem quantitativa ou qualitativa, escritos em português, inglês ou espanhol.

Foram excluídos os estudos publicados como livros, artigos com intuito de desenvolvimento de apps para toda a sociedade, artigos de revisão sistemática e/ou revisão com meta-análise com foco em universitários, não escritos em português, inglês e espanhol e que não incluíam o uso da metodologia escolar para jovens escolares.

No Quadro 1, estão apresentados os descritores utilizados como estratégia de busca nas bases de dados selecionadas e o número de artigos resultantes.

**Quadro 1. Bases de Dados, descritores para busca e número de artigos encontrados**

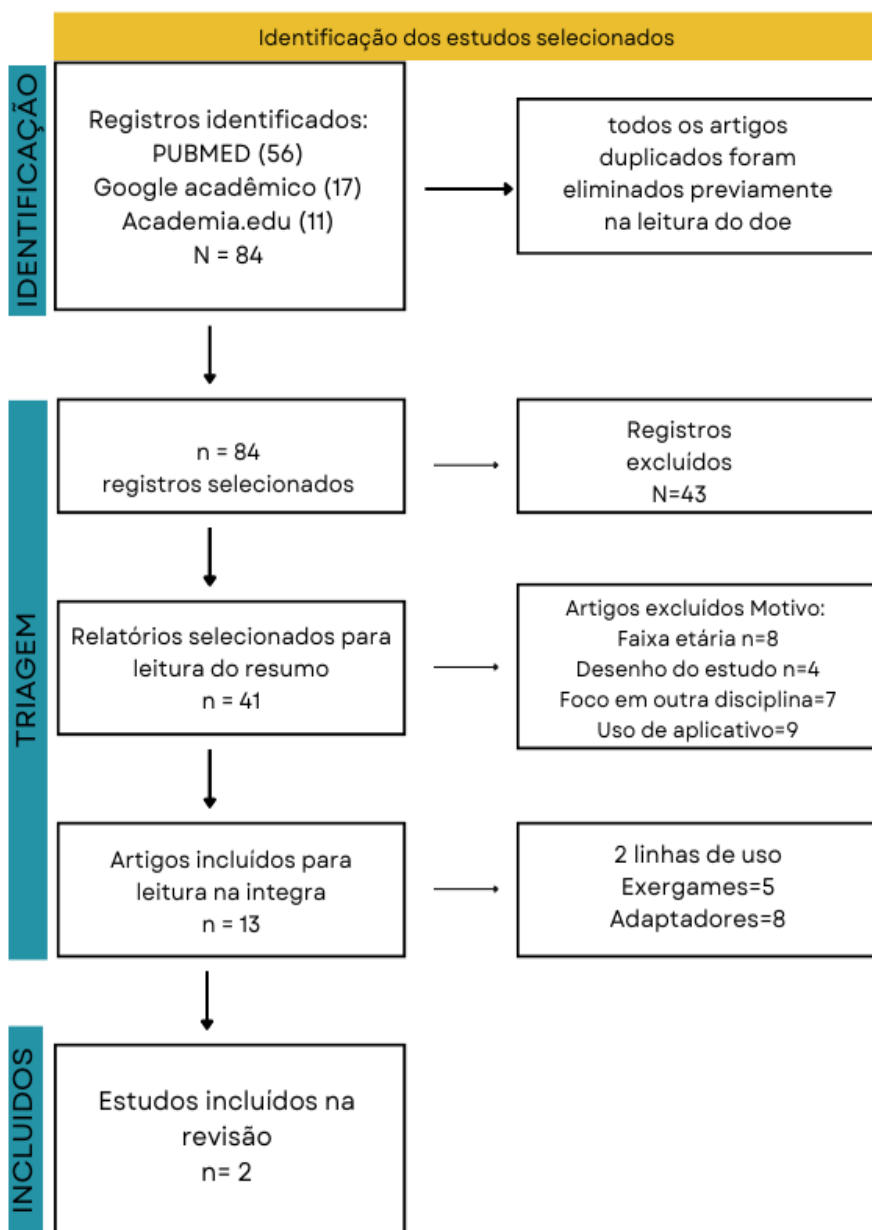
Bases	Descritores	Nº
PUBMED	<i>gamification; Teaching Methodology. Physical education.</i>	56
Google academic	<i>gamification; Teaching Methodology. Physical education.</i>	17
Academia.edu	<i>gamification; Teaching Methodology. Physical education.</i>	11

### **Seleção dos estudos**

Após a busca na base de dados, foram selecionados 84 artigos. Todos os títulos foram lidos aos pares de forma independente e, após essa leitura foram analisadas as inconsistências pelo pesquisador. No caso de não haver acordo sobre inconsistências do título com o foco da revisão, era retirado por incompatibilidade. A partir da primeira leitura, foram selecionados 41 títulos para leitura dos resumos, desses apenas 13 foram elegíveis para leitura na íntegra e, dividindo-se em 2 categorias: uso de Exergames (utilização de jogos eletrônicos como estimulantes visuais) e o adaptadores (jogos e brincadeiras que adaptaram jogos eletrônicos já existentes) 13 artigos foram selecionados para a revisão. O processo de busca dos artigos até a seleção final dos selecionados,

está apresentado no Fluxograma a seguir (Figura 1).

**Figura 1. Fluxograma para a seleção dos artigos**



Fonte: Elaborado pelo autor (2023); adaptado: *Adaptado de*: Page MJ, McKenzie JE, Bossuyt PM, Boutron I, Hoffmann TC, Mulrow CD, et al. The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ* 2021;372:n71. doi: 10.1136/bmj.n71. For more information, visit: <http://www.prisma-statement.org/>

## Extração de dados

Os dados foram extraídos de forma independente e foi realizada a leitura completa dos estudos. Foram extraídos os seguintes dados: primeiro autor e ano de publicação, título, desenho do estudo, uso Adaptativo ou Exergame, amostra, objetivo e principais resultados.

## RESULTADOS

Ao final da análise, dois estudos foram selecionados, os quais estão apresentados no Quadro 2:

**Quadro 2. Descrição dos estudos selecionados, conforme a extração dos dados**

Dados	Artigo 1	Artigo 2
Primeiro Autor/ Ano	Quintas-Hijo's A, Peñarrubia-Lozano C, Bustamante JC (2020)	CALDAS (2022)
Título	Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment	A DANÇA E SUAS EXPRESSÕES: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
Desenho do Estudo	Foi utilizado um desenho de pesquisa qualitativa com notas de campo, um questionário de perguntas abertas, entrevistas individuais semiestruturadas e entrevistas em grupos focais. São especialmente apropriados quando se procuram os contributos das crianças por três razões: implicam uma experiência de intervenção partilhada, que permite aproveitar a espontaneidade das crianças; os adultos têm mais chances de compreender o que as crianças têm a dizer em sua interação e contexto comportamental; e grupos focais libertam crianças e pesquisadores das limitações de coleta de dados devido aos níveis de alfabetização/leitura	A pesquisa foi fundamentada de natureza qualitativa com enfoque exploratório, descritivo e de campo. Desenvolvimento do projeto foi no tempo de 20 semanas totalizando 2 Bimestres e dividida em duas partes. A 1ª parte do projeto será feita uma explanação sobre o conteúdo dança, onde utilizaremos o recurso audiovisual contendo imagens sobre a história da dança, sua origem e como ela chegou até os dias atuais. Na 2ª parte, a professora e os alunos irão trabalhar através da gamificação os estilos de dança, sua história, vestimentas e características.
Amostra	A amostra de alunos foi composta por 417 alunos (53,2% meninas, n = 222; 46,8%	A amostra de alunos foi representada pela Escola Estadual de Ensino Fundamental e

	meninos, n = 195) de quatro escolas de ensino fundamental.	Médio Ademar Veloso da Silveira, localizada no município de Campina Grande/PB
Objetivo	Com o objetivo de gamificar os conteúdos de aprendizagem, foram previamente selecionadas 10 danças Exergames entre 300 danças da plataforma web Just Dance Now. Os critérios de seleção foram a dificuldade motora, a variedade cultural da dança e a adequação dos valores ao Ensino Básico.	Conhecer e refletir sobre a dança no campo das linguagens e sua relação com a história, sociedade e cultura na contemporaneidade, levando em consideração os conteúdos principais utilizando da gamificação como ferramenta de aprendizado.
Principais Resultados	A intervenção gamificada realizada com Exergames, foi parcialmente aplicável. Os facilitadores foram o realismo do seu desenho didático e a sua adaptabilidade a diferentes contextos educativos. As principais barreiras foram os materiais e instalações necessários. As atitudes apresentadas por professores e alunos foram muito positivas, mas as suas expectativas em relação ao seu uso futuro foram inconclusivas. A utilidade desta intervenção como um todo provou produzir mais diversão, motivação, gostar mais de dançar, sentir menos vergonha de dançar, mais criativo inspiração, aprendizagem mais autônoma e oferecer uma alternativa de lazer digital.	Tratado na escola muitas vezes apenas através de eventos, na apresentação de coreografias, tendo assim um conhecimento muito restrito sobre cada estilo de dança. O estudo buscou tratar a dança com uma metodologia diferenciada da tradicional, a metodologia de projetos que possibilitou o desenvolvimento do trabalho a partir da participação da professora e do aluno. Utilizando a gamificação como um diferencial nas aulas de educação física escolar, através disso houve uma maior proximidade entre os alunos e o componente curricular

Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

## DISCUSSÃO

Segundo Quintas-Hijo's (2020), uma dificuldade recorrente do Exergames será a sua Aplicabilidade, a mudança de cenário escolar destaca como sua adaptabilidade para ser aplicada a diferentes contextos deve ser ajustada com intuito de não perder sua essência didática. A principal barreira para aplicar a intervenção foi a logística de materiais e espaços, o dinamismo da escola influencia fortemente uma intervenção de como vai ser aplicada, porque exige uma montagem e adaptação antes da realização de aulas que impliquem a utilização de componentes que auxiliaram durante a aula.

As várias concepções de exergames têm implicações na forma como os professores as utilizam, o que determina mais o uso do exergame do que a natureza do próprio, a possível afinidade das crianças do ensino fundamental com os videogames e a gamificação hoje poderia tornar mais aplicável uma intervenção.

Os Exergames, utilizam o movimento como principal fonte de interação entre máquina e jogador, contribuindo positivamente para a saúde de seus praticantes (Vagheti e Botelho 2010, p. 9 apud ALMEIDA 2022). Os Exergames podem ser utilizados como ambientes virtuais de aprendizagem para novos movimentos, gestos desportivos ou simplesmente como ferramenta para aumentar o gasto calórico.

Em suma, a intervenção gamificada com exercício revelou-se parcialmente aplicável. Os facilitadores foram o realismo do desenho didático e a sua adaptabilidade a diferentes contextos educativos. Os obstáculos que dificultaram a sua aplicabilidade não foram menores e decorreram principalmente da falta de materiais (smartphones), da necessidade de espaços em condições pouco solicitadas (sala com Wi-fi e projetor) e de uma potente rede Wi-fi sinal, o que significa que esta intervenção depende fortemente do material, Quintas-Hijo's (2020).

A Metodologia apareceu altamente aplicável dadas as atitudes positivas dos alunos e a boa afinidade que demonstraram com a sua natureza tecnológica e de videogame, revelando-se ainda mais eficiente em variáveis como diversão, motivação, autonomia ou falta de inibição corporal.

Quintas-Hijo's (2020):

Ser divertido foi o sentimento que os alunos mais frequentemente mencionavam sobre a intervenção em geral. Não foram feitas muitas referências a aspectos negativos. O fato de os alunos acharem a intervenção divertida esteve associado ao caráter de jogo do Exergames. À presença de música, ou a certos elementos gamificados como a pontuação: "Achei ótimo e muito

divertido porque você joga como se fosse um videogame na escola, movimentar se, foi legal”.

A intervenção foi considerada benéfica para a aprendizagem dos alunos de três maneiras: 1° foi a aprendizagem motora direta; 2° foi a aprendizagem significativa, consciente; 3° melhorou a competência motora percebida no sujeito derivada da aprendizagem percebida.

Contudo, a gamificação requer tempos de implementação mais longos, porque é orientada principalmente para objetivos ambiciosos, como o desenvolvimento de certas competências, hábitos ou valores nos alunos, Saucedo-Araujo (2020).

Enquanto metodologia de ensino aplicada a área de educação física, a gamificação pode promover uma maior aproximação dos discentes com os objetos do conhecimento (CALDAS ,2022).

Portanto o crescente interesse na produção, utilização e influência desse modelo educacional se deve principalmente ao fato de ele fornecer um substrato adequado para a participação e motivação dos alunos durante o processo de aprendizagem. A gamificação é incorporada para aumentar a motivação dos alunos, melhorar as habilidades e maximizar a sua aprendizagem. Os mecanismos de gamificação podem fornecer meios adequados através dos quais um ciclo de formação inovador pode ser organizado, e dessa forma, forma-se um caminho adequado para incorporar atividades educacionais específicas, criando motivação intrínseca e motivando os alunos a nutrir os ambientes de sala de aula e usá-los para seu desenvolvimento.

## **CONCLUSÃO**

Com a leitura dos estudos realizados na área de jogos educativos demonstraram que embora os jogos conduzam a resultados educacionais desejáveis e abram caminho para atingir objetivos educacionais, o uso do jogo no campo da educação tem sido negligenciado e ainda não foi encontrado seu lugar na prática da educação e da pesquisa devido suas dificuldades.

Podemos concluir também que os jogos eletrônicos combinados com exercício físico agregam valor ao desenvolvimento do aluno nas aulas de educação física, os exergames contribuem, não só fisicamente pelo seu potencial de gasto energético, mas também cognitivamente, através de jogos que estimulem a psicomotricidade, exigindo uma maior utilização da coordenação motora, esquema corporal ou até mesmo lateralidade.

Apesar dos estudos recentes baseados em jogos, Exergames e gamificação, não há uma revisão completa seguindo um processo rigoroso para identificar as intervenções escolares globais centradas nestas estratégias, o seu uso como metodologia ainda é pouco explorado, tendo um certo preconceito de professores por falta de conhecimento de usos tecnológicos, um ajuste da metodologia para seu ambiente escolar especificamente e a falta de recursos que lhe oferecem mais possibilidades nas aulas.

Desse modo, precisamos acompanhar a evolução da gamificação, entender que utilizá-la na educação pode ser algo imprescindível, os jogos estão presentes a bastante tempo nas aulas de educação física, exercê-los de uma forma engajadora é uma possibilidade instigante para as novas gerações, a introdução dos jogos eletrônicos nas aulas de educação física podem ser mais um avanço educacional da humanidade, pois, faz com que os alunos reflitam que uma ferramenta virtual como o videogame, pode transformar suas vidas como nunca imaginariam.

## REFERÊNCIAS

GRANDO, Anita; TAROUÇO, Liane Margarida Rockenbach. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. *RENOTE*, v. 6, n. 1, 2008.

ALVES, Flora. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. DVS editora, 2015.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

ALMEIDA, Guilherme Silva de; RIBEIRO, Marcos José Batista. Uma revisão bibliográfica narrativa sobre os Jogos Eletrônicos nas aulas de Educação Física: Gamificação e Exergames.

Quintas-Hijo's A, Peñarrubia-Lozano C, Bustamante JC (2020) Análise da aplicabilidade e utilidade de uma didática gamificada com exergames em escolas primárias: Resultados qualitativos de um experimento natural. *PLoS UM* 15(4): e0231269. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0231269>

CALDAS, Izabele Trindade. A DANÇA E SUAS EXPRESSÕES: A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR THE DANCE AND ITS EXPRESSIONS: THE GAMIFICATION AS A PEDAGOGICAL TOOL IN SCHOOL PHYSICAL EDUCATION.

Sotos-Martínez, VJ; Tortosa-Martínez, J.; Baena-Morales, S.; Ferriz-Valero, A. Aumentando a Motivação dos Alunos através da Gamificação na Educação Física. *Comporte-se. Ciência.* 2023, 13, 165. <https://doi.org/10.3390/bs13020165>

Pourabbasi A, Amirkhani M, Nouriyengejeh S. “Brincando com pequenos comportamentos”; promoção da atividade física através da educação gamificada em meninos. *Int J Prev Med* 2020;11:71. Pourabbasi, et al.: Brincando com pequenos comportamentos

MARCELINO, Rafael Ruiz. *A utilização de jogos eletrônicos nas aulas de educação física do ensino fundamental em escolas públicas do município de Ibituba–SC*. Educação Física Licenciatura-Tubarão, 2020.

Oliveira, M.A.; Oliveira, L.; Oliveira, P.A.; Ribeiro, A.; Pereira, A.; Oliveira, E.C.; Bucher, T.; Viabilidade e Aceitabilidade de 'VitaVillage': Um Jogo S\u00e9rio para Educa\u00e7\u00e3o Nutricional. *Nutrientes* 2022, 14, 189. <https://doi.org/10.3390/nu14010189>

STAHL, Nathan William. Jogos eletr\u00f4nicos na BNCC: uma proposta para educa\u00e7\u00e3o f\u00edsica escolar. 2021.

SILVA, Leonardo Rabelo; RABELO, Igor Francisco Santos; BATISTA, Maique dos Santos Bezerra. A GAMIFICA\u00c7\u00c3O COMO METODOLOGIA DE ENSINO NA CORRELA\u00c7\u00c3O DOS JOGOS ELETR\u00d4NICOS COM AS PR\u00c1TICAS CORPORAIS NAS AULAS DE EDUCA\u00c7\u00c3O F\u00cdSICA. COMISS\u00c3O ORGANIZADORA, p. 16.

DE LIMA, Ana Luiza Pinheiro; DE MELO, Wemilly Yngred Cunha; COLOGNESE, Lara. GAMIFICA\u00c7\u00c3O NAS AULAS DE EDUCA\u00c7\u00c3O F\u00cdSICA ESCOLAR-DO ENSINO REMOT\u00d4 AO ENSINO PRESENCIAL.

RABELO, Igor Francisco Santos. Tecnologias educacionais: o uso das TICs durante a pandemia e suas possibilidades de aplica\u00e7\u00e3o nas aulas de educa\u00e7\u00e3o f\u00edsica. 2021.

Saucedo-Araujo RG, Chill\u00f3n P, P\u00e9rez-L\u00f3pez IJ, Barranco-Ruiz Y. Interven\u00e7\u00f5es Escolares para Promo\u00e7\u00e3o da Atividade F\u00edsica Utilizando Jogos e Gamifica\u00e7\u00e3o: Um Protocolo de Revis\u00e3o Sistem\u00e1tica. *Revista Internacional de Pesquisa Ambiental e Sa\u00fade P\u00fablica*. 2020; 17(14):5186. <https://doi.org/10.3390/ijerph17145186>