

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO DOS ESPORTES DE REDE E PAREDE

Higor de Paula Silva Barros ¹

Denis Almeida Vital ²

Carla Caroliny de Almeida Santana ³Daniel da Rocha Queiroz⁴

INTRODUÇÃO

A relação entre o ser humano e os jogos remonta aos tempos pré-históricos, evidenciando que o ato de jogar sempre esteve presente como forma de expressão, socialização e aprendizado (Barros; Miranda; Costa, 2019). Com o avanço da tecnologia e o fácil acesso aos dispositivos eletrônicos, essa prática tornou-se ainda mais presente no cotidiano. Além disso, o crescimento da violência em alguns contextos urbanos fez com que muitas crianças e adolescentes buscassem refúgio em ambientes virtuais (Darolt; Santos; Campbell., 2023). Dessa forma o envolvimento com os games e com o universo que os cerca vem aumentando de forma significativa. Esse fenômeno demonstra como os jogos passaram a ocupar um papel central na vida das novas gerações, influenciando comportamentos, formas de socialização e até modos de aprendizagem (Lopes et al., 2025).

Diante desse cenário, torna-se de suma importância que os processos de ensino e aprendizagem se aproximem dessa realidade, adaptando-se ao contexto tecnológico atual. A escola precisa repensar suas metodologias, integrando a sala de aula ao ambiente virtual e abandonando práticas tradicionais que já não dialogam com os interesses e experiências dos alunos (Reis et al., 2025). Conforme Moran (2015), é necessário expandir os muros da escola e trazer o mundo para dentro dela, tornando o aprendizado mais significativo e conectado à realidade dos estudantes. Esse movimento também dialoga com as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que enfatiza o uso das tecnologias digitais na construção de aprendizagens significativas (BRASIL, 2018).

Nesse contexto, a gamificação surge como uma estratégia inovadora, capaz de integrar elementos de jogos em contextos não relacionados a eles, como é o caso da educação

¹Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, higor.barros@ufpe.br;

²Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, denis.vital@ufpe.br;

³Doutora em Educação Física pela Universidade de Pernambuco – UPE, carla.caroliny@ufrpe.br;

⁴Professor orientador: Doutor, Departamento de Educação Física – UFPE, daniel.rochaqueiroz@ufpe.br;



(Deterding et al., 2011). De acordo com Kapp (2012), essa abordagem estimula o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem por meio de características como desafios, recompensas e competições. Assim, a gamificação se apresenta como uma possibilidade de aproximar os conteúdos escolares dos interesses dos estudantes, promovendo uma aprendizagem mais ativa e prazerosa (Ferraz et al., 2024).

Nas aulas de Educação Física, a adoção de metodologias inovadoras mostra-se especialmente relevante, uma vez que muitos docentes enfrentam dificuldades em estimular a participação dos estudantes (Reis et al., 2025). É comum que parte dos alunos demonstre pouco interesse ou resistência em experimentar novas modalidades esportivas. Nesse sentido, o ensino dos esportes de rede e parede, como o tênis e o badminton, torna-se ainda mais desafiador em termos de motivação e engajamento, por serem práticas menos difundidas na cultura esportiva brasileira e apresentarem características distintas do esporte mais popular do país, o futebol (Terragno; Amato; Ginciene, 2021). Além disso, esses conteúdos exigem a compreensão de regras, táticas e técnicas específicas, o que reforça a necessidade de abordagens pedagógicas que despertem o interesse dos estudantes.

Essa realidade foi observada por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no Colégio Agrícola Dom Agostinho Ikas (CODAI), vinculado à Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), em turmas do ensino médio. As intervenções foram realizadas nas aulas de Educação Física, abordando o conteúdo dos esportes de rede e parede, com ênfase no tênis e no badminton. A partir dessas experiências e reflexões, identificou-se a necessidade de ampliar o engajamento dos estudantes, especialmente nas etapas teóricas de aprendizagem dos esportes. Nesse contexto, surgiu a proposta de incorporar elementos de design e mecânica de jogo, a gamificação, como estratégia didática capaz de tornar o processo de ensino mais dinâmico, interativo e motivador.

Diante do exposto, o presente trabalho tem como objetivo propor o uso da gamificação como estratégia didática voltada ao ensino dos esportes de rede e parede, especificamente o tênis e o badminton, contribuindo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras no trato pedagógico da Educação Física escolar.



METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza descritiva, com caráter propositivo, pois busca apresentar uma proposta didática baseada na gamificação aplicada ao ensino dos esportes de rede e parede. A investigação fundamenta-se nas observações e reflexões realizadas durante as atividades do PIBID e em pesquisas em textos e artigos científicos para maior aprofundamento sobre o tema.

As análises que originaram a proposta foram desenvolvidas no contexto do PIBID, vinculado ao curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), com atuação no CODAI, instituição de ensino da UFRPE voltada para educação profissional, científica, tecnológica e de nível médio.

As ações foram conduzidas por bolsistas do programa e realizadas com os alunos das turmas do 3º ano do colégio, sob a orientação da professora supervisora e do professor coordenador do programa. As atividades tiveram como eixo o ensino dos esportes de rede e parede, contemplando conteúdos como regras, fundamentos técnicos e princípios táticos das modalidades tênis e badminton.

A proposta emergiu das discussões entre os bolsistas e o orientador do PIBID, os quais identificaram a necessidade de ampliar o engajamento dos estudantes nos conteúdos teóricos relacionados aos esportes de rede e parede, constatando também a importância de implementar metodologias inovadoras no ensino da Educação Física escolar, a fim de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo para os alunos. Diante disso, foi realizada uma proposta de utilização da gamificação como recurso pedagógico, por meio de plataformas digitais como Wordwall e Drimify. Essas ferramentas, são utilizadas para planejar jogos e atividades interativas que integram elementos de design de jogos ao contexto educacional, como pontuação, ranking, desafios e feedbacks imediatos, com o intuito de tornar o aprendizado mais dinâmico, motivador e conectado à realidade dos alunos.

A estratégia didática foi criada para ser aplicada após o desenvolvimento das aulas teóricas e práticas sobre as modalidades. Nessa sequência didática, a aula teórica deverá apresentar as regras, fundamentos e conceitos táticos; a aula prática será o momento de vivenciar e experimentar os movimentos e estratégias dos esportes; e, por fim, a etapa gamificada teria o papel de revisar, reforçar e avaliar o aprendizado por meio de desafios interativos.



RESULTADOS E DISCUSSÕES

A proposta de gamificação foi estruturada em três etapas principais: (1) um quiz de regras, no qual os alunos deveriam responder questões de múltipla escolha para avaliar o conhecimento prévio sobre as modalidades; (2) desafios técnicos, nos quais os alunos poderiam demonstrar habilidades relacionadas aos esportes a partir de atividades interativas sobre movimentações e ações típicas das modalidades; e (3) simulações de jogo, que integrariam os conhecimentos teóricos e práticos, levando os alunos a responder a situações-problema baseadas em contextos reais de jogo, com o auxílio de imagens e descrições de ações esportivas. A pontuação obtida pelos alunos em cada etapa permitiria a construção de um ranking simbólico, promovendo uma competição saudável e incentivando o engajamento coletivo.

Durante as vivências do PIBID, observou-se um maior interesse e participação dos alunos nas aulas práticas de Educação Física, enquanto nas aulas teóricas havia certa resistência, sobretudo quando o conteúdo programático tratava de temas que não dialogavam com as vivências desses estudantes corroborando com Darido e Rangel (2005), que afirmam que a falta de contextualização e de significação das práticas corporais pode gerar desinteresse e afastamento dos alunos em relação aos conteúdos escolares. Essa constatação levou os bolsistas a refletirem sobre a utilização de novas metodologias ativas que atrelassem teoria e prática, tornando o processo de ensino mais atrativo e dinâmico. A partir dessas discussões, a gamificação foi reconhecida como uma estratégia com potencial para unir os conhecimentos teóricos e práticos, favorecendo o engajamento e o envolvimento dos estudantes, ao mesmo tempo em que amplia suas experiências educativas.

A proposta de utilizar a gamificação como estratégia didática no ensino dos esportes de rede e parede, atrelada à exposição teórica e às atividades práticas, aponta que a aplicação dessa metodologia inovadora pode contribuir para o desenvolvimento integral dos estudantes, estimulando tanto aspectos motores quanto sociais e cognitivos (Dicheva et al., 2015). Ao participarem dessas atividades gamificadas, os alunos seriam convidados a aplicar os conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas e práticas, desenvolvendo habilidades como o raciocínio estratégico, a tomada de decisão, a cooperação e a autonomia (Kapp, 2012; Werbach; Hunter, 2012). Além disso, as características de design dos jogos, como o sistema de pontuação, os rankings e o feedback imediato, podem estimular a competição saudável



entre os participantes.

Do ponto de vista formativo, o pensamento crítico sobre o uso das tecnologias digitais na educação para o desenvolvimento da proposta possibilitou aos bolsistas a exploração de novas possibilidades metodológicas. Essa experiência reflexiva e construtiva contribuiu para a formação de professores inovadores, autônomos e conscientes das demandas atuais do ensino. Dessa forma, os resultados teóricos e reflexivos indicam que a gamificação, aliada às práticas corporais, constitui-se como uma estratégia promissora para o ensino da Educação Física, promovendo aprendizagens mais significativas e contextualizadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida no âmbito do PIBID evidenciou que a utilização da gamificação apresenta potencial para tornar as aulas de Educação Física mais dinâmicas e participativas contribuindo para o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa dos alunos. Ao incorporar elementos de design dos jogos, como desafios, rankings, recompensas e feedbacks imediatos, a proposta possibilitou aproximar os conteúdos teóricos e práticos, sobre os esportes de rede e parede, da realidade tecnológica atual dos alunos. Essa metodologia mostrou-se capaz de integrar teoria e prática, estimulando o raciocínio estratégico, a cooperação e a autonomia dos estudantes nas aulas de Educação Física.

Verificou-se também que o processo de elaboração da proposta contribuiu no processo formativo dos bolsistas, ao estimular o desenvolvimento de competências pedagógicas e tecnológicas através de reflexões sobre o uso das tecnologias digitais e das metodologias ativas no contexto escolar. Conclui-se, portanto, que a gamificação representa uma ferramenta pedagógica promissora para o ensino da Educação Física, devendo ser continuamente explorada e aprimorada em diferentes contextos escolares, de modo a potencializar o aprendizado e fortalecer o papel do professor como mediador do conhecimento.

Palavras-chave: Educação Física, PIBID, Gamificação, Ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC). Brasília: **Ministério da Educação**, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>.



BARROS, Márcia Graminho Fonseca Braz e; MIRANDA, Jean Carlos; COSTA, Rosa Cristina. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 out. 2019.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DAROLT, Viviani; SANTOS, Runy; CAMPBELL, Carmen. A gamificação como estratégia de engajamento nas aulas de Educação Física. **Revista Acadêmica Online**, v. 9, n. 45, 2023.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart E. Gamificação: rumo a uma definição. In: **CHI 2011 – Conference on human factors in computing systems**, 2011, Vancouver, BC, Canadá. Anais... Nova York: Association for Computing Machinery (ACM), 2011. p. 2425–2428.

DICHEVA, D.; DICHEV, C.; AGRE, G.; ANGELOVA, G. Gamification in education: a systematic mapping study. **Educational Technology & Society**, v. 18, n. 3, p. 75–88, 2015.

FERRAZ, Ricardo; RIBEIRO, Diogo; ALVES, Ana; TEIXEIRA, José; FORTE, Pedro; BRANQUINHO, Luís. Utilização da gamificação no ensino de Educação Física: uma revisão de pesquisa. **Jornal Montenegrino de Ciência e Medicina do Esporte**, v. 20, n. 1, p. 31–44, mar. 2024.

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

LOPES, Eric et al. Gamificação na Educação Física: entre o lúdico e a aprendizagem. **Revista Magsul Multidisciplinar**, v. 1, 2025.

MORAN, José. **Educação transformadora: mudando a educação com metodologias ativas**. Ponta Grossa: UEPG/PROEX, 2015.

REIS, Bruna et al. Utilização de metodologias ativas nas aulas de educação física escolar: desafios e possibilidades da gamificação para o processo de ensino e aprendizagem. **inCORPORACÃO**, v. 3, n. 01, 2025.

TERRAGNO, T.M.; AMATO, C.; GINCIENE, G.; Esportes de rede/parede: uma experiência na educação física escolar. **Coleção Pesquisa em Educação Física**, Várzea Paulista, v.20, n.02, p.51-58, 2021. ISSN; 1981-4313.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

