

A gamificação como metodologia ativa na educação física escolar: revisão sistemática de estudos qualitativos¹

Gamification as an Active Methodology in School Physical Education: Systematic Review of Qualitative Studies

La gamificación como metodología activa en educación física escolar: revisión sistemática de estudios cualitativos

[Artigo de revisão]

Agersonias dos Santos Rey²
Diego Gama Linhares³
Claudio Joaquim Borba-Pinheiro⁴

Recibido: 26 de julio de 2024
Aceptado: 10 de septiembre de 2024

Citar como:

dos Santos Rey, A., Gama Linhares, D., & Borba-Pinheiro, C. J. (2025). La gamificación como metodología activa en educación física escolar: revisión sistemática de estudios cualitativos. *Cuerpo, Cultura Y Movimiento*, 15(1), 147-160. <https://doi.org/10.15332/10649>



¹ Artigo de revisão. Sem financiamento. Núcleo de Pesquisa do Movimento, Exercício e Saúde na Amazônia. Universidade do Estado do Pará (UEPA). Tucuruí, Pará, Brasil.

² Estudante de licenciatura em Educação Física. Universidade do Estado do Pará (UEPA), Belém, Pará, Brasil. E-mail: agersorey@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-5445-1927>.

³ Doutorando e coordenador do curso de Educação Física. Universidade Estácio de Sá. Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: diegamalin@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2901-3273>.

⁴ Doutor e professor adjunto II. Universidade do Estado do Pará (UEPA). Belém, Pará, Brasil. E-mail: claudioborba18@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9749-5825>.

Resumo

A presente pesquisa visou avaliar a utilização da gamificação como uma metodologia ativa nas aulas de Educação Física Escolar como aliada no ensino e aprendizagem prático-teórico. Para isso, realizou-se uma revisão sistemática de estudos qualitativos, seguindo as diretrizes do PRISMA. Os seguintes bancos de dados foram usados: Google Acadêmico, portal de periódicos da Capes e SciELO. Como avaliação de qualidade metodológica foi usada a ferramenta Consolidated Criteria for Reporting Qualitative Research (COREQ). Inicialmente, 19.363 estudos foram encontrados; desses, quatro estudos qualitativos foram selecionados que demonstraram que a gamificação facilitou a aprendizagem de conceitos de Educação Física e aumentou o engajamento dos alunos nas aulas. Entretanto, ainda há dificuldades de implementação dessa metodologia nas aulas de Educação Física. A gamificação mostrou-se uma metodologia ativa funcional para a Educação Física Escolar. No entanto, o sucesso também depende do suporte institucional e da familiaridade dos professores com as tecnologias.

Palavras-chave: gamificação, metodologia ativa, educação física escolar.

Abstract

This research aimed to evaluate the use of gamification as an active methodology in Physical Education classes as an ally in practical-theoretical teaching-learning. To this end, a systematic review of studies with a qualitative approach was carried out, following the PRISMA guidelines. The following databases were used: Google Scholar, Capes journal portal and SciELO. The Consolidated Criteria for Reporting Qualitative Research (COREQ) tool was used to assess methodological quality. Four qualitative studies were selected. All of them demonstrated that gamification facilitated the learning of Physical Education concepts and increased student engagement in classes. However, there are still difficulties in implementing this methodology in Physical Education classes. Gamification has proven to be a functional active methodology for Physical Education in schools. However, success also depends on institutional support and teachers' familiarity with technologies.

Keywords: gamification, active methodology, school physical education.

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo evaluar el uso de la gamificación como metodología activa en las clases de Educación Física Escolar como aliada en la enseñanza-aprendizaje prático-teórico. Para ello se realizó una revisión sistemática de estudios con enfoque cualitativo, siguiendo las directrices PRISMA. Se utilizaron las siguientes bases de datos: Google Scholar, Capes y el portal de revistas SciELO. Se utilizó la herramienta Consolidated Criteria for Reporting Qualitative Research (COREQ) para la evaluación de la calidad metodológica. Se seleccionaron cuatro estudios cualitativos, que demostraron que la gamificación facilitó el aprendizaje de los conceptos de la Educación Física y aumentó la participación de los estudiantes en las clases. Sin embargo, aún existen dificultades para implementar esta metodología en las

clases de Educación Física. La gamificación demostró ser una metodología activa funcional para la Educación Física Escolar. Sin embargo, el éxito también depende del apoyo institucional y de la familiaridad de los docentes con las tecnologías.

Palabras clave: gamificación, metodología activa, educación física escolar.

Introdução

O mundo contemporâneo passa por constante desenvolvimento tecnológico e pela cultura digital, o que traz mudanças no cotidiano de crianças e jovens. Assim, a sociedade passa por adaptações que buscam aliar a tecnologia ao estilo de vida das pessoas, especialmente, de crianças e jovens, o que influencia na busca por métodos alternativos de ensino (Araújo e Carvalho, 2017).

Nessa direção, a gamificação é um tipo de metodologia ativa baseada em jogos, vistos no passado, como vilões que traziam o rótulo de más influências, vícios e isolamento, e que agora têm sido considerados uma ferramenta educacional inovadora. Entretanto, são poucas as referências teóricas encontradas na literatura para utilização dessa metodologia como recurso didático na Educação Física Escolar (EFE) (Silva, Sales e Castro, 2019).

Studart (2022) afirma que a “gamificação trata do uso do design, ao invés da tecnologia baseada em games, dos elementos característicos de games, ao invés de um game completo, a ser aplicado em contextos de não-game”. Nesse contexto, a gamificação nas aulas de Educação Física objetiva dar um maior engajamento e motivação aos alunos. Assim, será analisada a possibilidade do uso dessa metodologia no ensino e aprendizagem prático-teórico nas aulas de Educação Física. Dessa forma, o ensino da Educação Física pode tornar-se prazeroso para o aluno, que também requer melhores condições de trabalho e capacitação dos professores. Para aplicar essa metodologia ativa, é necessário o uso de certos recursos digitais, que podem ser jogos acessados por meio de computadores e videogames ou aplicativos gamificados disponíveis nos *smartphones* dos alunos.

Cabe destacar que a EFE é uma disciplina curricular da educação básica brasileira que é obrigatória em todos os níveis de ensino. Porém, as unidades temáticas de conteúdos são constantemente abordadas de forma negligente ou até mesmo não ministradas, o que descumpr o documento oficial da educação que é a Base Nacional Curricular Comum (De Souza Martins et al. 2024; Brasil, 2018; Santana-Santos et al., 2023)

Dessa forma, busca-se analisar o impacto no envolvimento dos alunos nas aulas e a eficiência no ensino teórico, trazendo a gamificação nas aulas de EFE para o centro da problematização de um debate acadêmico e científico. Com isso, surgiu a seguinte pergunta norteadora para esta pesquisa: Quais são as abordagens pedagógicas realizadas com o uso da gamificação durante as aulas de EFE que podem estar associadas ao

engajamento dos alunos, ao desenvolvimento motor e às habilidades cognitivas nas aulas de EFE?

Diante do exposto, o objetivo deste estudo foi avaliar a utilização da gamificação como uma metodologia ativa nas aulas de EFE como aliado no ensino e aprendizagem prático-teórico.

Metodologia

Esta investigação tem características de revisão sistemática da literatura (Souza, Silva e Carvalho, 2010), com base em pesquisas para a prática de atuação profissional no campo da EFE, evidenciando efeitos sobre o tema abordado. Assim, foram realizadas as seguintes etapas metodológicas: 1) identificação do tema e da pergunta norteadora; 2) busca na literatura existente; 3) coleta dos dados; 4) análise crítica dos estudos; 5) discussão.

A pesquisa também foi baseada nas diretrizes do *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses* (PRISMA), cujo objetivo é auxiliar autores com uma lista de verificação própria para que desenvolvam pesquisas bibliográficas de maneira eficiente (Galvão, Pansini & Harrad, 2015).

Inicialmente, foi criada a seguinte pergunta norteadora: “Quais são as abordagens pedagógicas realizadas com o uso da gamificação durante as aulas de EFE que podem estar associadas ao engajamento dos alunos, ao desenvolvimento motor e às habilidades cognitivas nas aulas de EFE?”

A busca dos artigos foi realizada nos bancos: Scientific Electronic Library Online (SciELO), Portal de Periódicos da Capes e Google Scholar. Os termos de busca utilizados foram: “Gamificação e/ou Educação Física”; “Gamificação e/ou Educação Física Escolar” “Gamificação e/ou Desenvolvimento Motor”. A associação entre os descritores passou pelo mesmo processo, sendo os descritores booleanos “E/OU” para o idioma português. Os descritores usados estão cadastrados na base de descritores Thesaurus.

Os critérios de inclusão para a seleção de artigos foram: estudos quantitativos e qualitativos com abordagem descritiva observacional e experimentais, publicados na íntegra entre os anos de 2014 e 2024, de acesso público e online, na língua portuguesa. Esse idioma foi escolhido para procurar entender o aspecto metodológico brasileiro. Como critérios de exclusão, selecionamos os artigos de revisão de literatura, trabalhos de conclusão de curso, estudos de caso, teses e dissertações, produções somente com resumos, estudos duplicados e aqueles estudos que não apresentaram relação direta com o tema.

A seleção dos artigos do presente estudo foi realizada por dois pesquisadores com experiência e, caso houvesse discordância, um terceiro pesquisador sênior era chamado para dirimir dúvidas e resolver questões técnicas, metodológicas e de resultados.

Extração dos dados

As informações extraídas dos artigos selecionados foram realizadas através de um formulário elaborado pelos autores, contendo as informações específicas e que melhor resumiam os trabalhos, quais sejam: autores; ano; objetivo geral do estudo; tipo de gamificação, tipo ou desenho de estudo, metodologia resumida, principais resultados e conclusão.

Avaliação da qualidade metodológica de estudos qualitativos

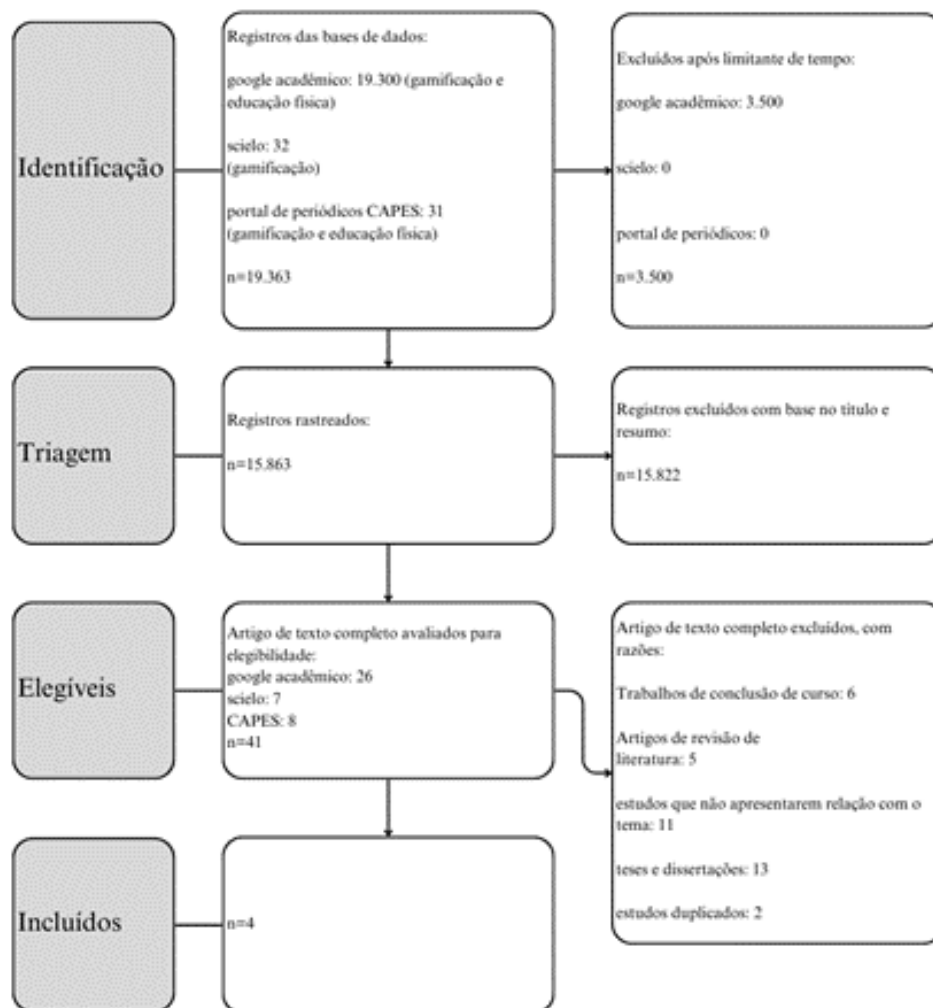
A análise de qualidade metodológica foi realizada através do *Consolidated Criteria for Reporting Qualitative Research* (COREQ), traduzido e validado para o idioma português por Souza et al. (2021). O COREQ é indicado para relatórios de pesquisas qualitativas que usam dados subjetivos por meio de entrevistas. A ferramenta conta com 32 itens distribuídos em três domínios: 1) caracterização e qualificação da equipe de pesquisa, 2) desenho do estudo e 3) análise dos resultados. Essa ferramenta não apresenta uma classificação conceitual relacionada a baixa, média ou alta pontuação.

Resultados

A busca executada nos bancos de dados resultou em um total de 19.363 artigos, distribuídos nas plataformas Google Acadêmico, SciELO e portal de periódicos da CAPES, conforme apresentado na Figura 1. Posteriormente, 3.500 artigos foram descartados a partir do critério de recorte limitante de tempo e 15.863 pesquisas foram excluídas por não se adequarem aos critérios de seleção, totalizando 41 estudos pré-selecionados para leitura. Destes, 37 documentos foram descartados por não se adequarem à temática proposta.

Figura 1

Fluxograma da pesquisa de revisão sistemática, baseada nos moldes do PRISMA.



Fonte: elaboração própria.

Após os procedimentos metodológicos de inclusão e exclusão, a busca resultou em quatro pesquisas, apresentadas na Tabela 1. Cabe destacar que não foram encontrados estudos com características experimentais nesta seleção.

Tabela 1

Apresenta as características dos estudos selecionados de acordo com os critérios estabelecidos

Autores (ano)	Objetivo	Gamificação	Tipo de estudo	Metodologia	Resultados	Conclusão
Filha et al. (2023)	Relatar a experiência com o uso da gamificação nas aulas de Educação Física em duas escolas municipais e, ainda, mostrar os pressupostos utilizados para as práticas nas aulas remotas e presenciais.	Games educativos desenvolvidos de forma personalizada para aplicação. As plataformas usadas foram Wordwall, Flippity, Educolorir e Kahoot.	Estudo qualitativo	Formato remoto e presencial, com aulas de 50 min, abordando o currículo municipal. Utilizou-se WhatsApp e Google Meet. Aulas presenciais incorporaram gamificação.	A gamificação no período remoto manteve a motivação e a participação. Nas aulas presenciais executaram formatos diferentes, mas mantendo os requisitos de gamificação.	A gamificação nas aulas de Educação Física pode ser uma estratégia metodológica eficiente, envolvendo os alunos na resolução de problemas reais.
Caldas (2022)	Conhecer e refletir sobre a dança no campo das linguagens utilizando a gamificação como ferramenta de aprendizado.	Foi utilizado o game educativo Wordwall, já desenvolvido para ser personalizado para o material a ser aplicado.	Qualitativo, exploratório, descritivo	Houve explanação sobre a dança com uso de recursos audiovisuais. Foi utilizada a gamificação para explorar estilos de dança, história, vestimentas características, com caça-palavras, quizzes, palavras cruzadas, anagrama, usando a ferramenta Wordwall.	Os jogos digitais, como o quiz e o caça-palavras, tornaram a aprendizagem mais dinâmica, participativa e lúdica. Incentivou-se a busca por conhecimento por meio dos jogos digitais: jogo da memória e perguntas e respostas.	A dança foi abordada com metodologia diferenciada, sendo um recurso para eventos e apresentações com utilização da gamificação. Os alunos tiveram maior proximidade com o componente curricular.
Mota et al. (2018)	Discutir a gamificação nas aulas de EFE como elemento pedagógico de ensino e aprendizagem de regras de esportes, no caso específico, as regras do tênis.	Foi utilizado um console PlayStation 2 e o jogo de tênis Top Spin da 2k Sports.	Qualitativo descritivo	Realizado com 40 alunos do 6º ao 9º ano. Utilizou-se um console PlayStation 2 e o jogo de tênis, com questionários pré e pós-intervenção.	O engajamento ao modelo e o aspecto formativo foi identificado. 15% não atingiram a média pré-estabelecida. 85% ficaram na média ou acima dela.	Os games promoveram acesso a novos saberes e experiências para nova aprendizagem e o acesso ao ensino do tênis foi facilitado.
Lisboa e Junior (2017)	Analisar a tematização da gamificação no processo de formação continuada de professores de EFE a partir das experiências formativas,	Nas "Olimpíadas Gamificadas", os alunos representaram países em uma simulação dos Jogos Olímpicos. No "Pac-Man	Qualitativo descritivo	O método de trabalho empregou questionários com perguntas abertas e observação participante, envolvendo o uso de diários	Aprovação dos professores para "Pac-Man da Escola", o aspecto competitivo, a solução de problemas e criação de estratégias	A gamificação foi positiva na EFE, pois possibilitou ressignificar atividades. O engajamento e os comentários mostraram

	utilizando as avaliações preenchidas pelos professores.	da Escola”, os participantes se tornaram os personagens do videogame, construído com carteiras e TNT.		de campo.	foram motivadores. 36 dos 37 professores aprovaram. 6 professores consideraram o uso e 7 solicitaram mais encontros.	positividade para gamificação para atividades em grupos.
--	---	---	--	-----------	--	--

Fonte: elaboração própria.

Na Tabela 2 está apresentada a análise de qualidade metodológica através do COREQ. Os resultados mostraram que três estudos tiveram pontuação mediana e um obteve pontuação abaixo da metade dos pontos totais.

Tabela 2 <i>Avaliação da qualidade metodológica dos estudos de abordagem qualitativa</i>		Escores	Estudos analisados			
n°	Questões COREQ	Sim (1) Não (0)	Filha et al. (2023)	Caldas (2022)	Mota et al. (2018)	Lisboa e Junior (2017)
1	O entrevistador/facilitador conduziu o estudo?		1	1	1	1
2	Existem credenciais dos pesquisadores?		1	1	1	1
3	As ocupações dos pesquisadores são relatadas?		1	1	1	1
4	O pesquisador era do sexo masculino e/ou feminino?		1	1	1	1
5	Qual é a experiência e treinamento dos pesquisadores?		0	0	0	1
6	O relacionamento dos pesquisadores com os participantes foi estabelecido?		0	0	0	0
7	O conhecimento do participante sobre o entrevistador foi relatado?		0	0	0	0
8	As características do entrevistador foram relatadas?		0	0	0	0
9	A orientação metodológica e teoria foram relatadas?		1	1	1	1
10	A amostragem foi relatada?		1	1	1	1
11	O método de abordagem dos participantes foi relatado?		1	1	1	1
12	O tamanho da amostra foi relatado?		0	0	1	1
13	A não participação ou desistência foi relatada?		0	0	0	0

14	O cenário da coleta de dados foi relatado?		1	1	1	1
15	Há presença de não participantes, além de pesquisadores e pesquisados?		0	0	0	0
16	Há descrição da amostra?		0	0	1	1
17	O guia da entrevista foi estabelecido?		0	1	0	1
18	Há repetição de entrevistas, quantas?		0	0	0	0
19	Há gravação audiovisual?		0	1	0	0
20	Há notas de campo durante/após a entrevista?		0	0	0	1
21	A duração da entrevista ou intervenção foi relatada?		0	0	1	0
22	A saturação de dados foi relatada?		0	0	0	0
23	A devolução de transcrições aos participantes foi relatada?		0	0	0	0
24	O número de codificadores de dados foi relatado?		0	0	0	0
25	Há descrição da árvore de codificação?		0	0	0	0
26	Há derivação de temas antes ou após a coleta de dados?		0	0	1	0
27	O software para análise foi relatado?		1	1	1	0
28	Há verificação do participante do feedback dos resultados?		0	0	0	0
29	As citações apresentadas dos participantes foram relatadas?		0	1	0	0
30	Os dados e resultados consistentes foram relatados?		1	1	1	1
31	A clareza dos principais temas dos resultados foi relatada?		1	1	1	1
32	Há clareza de temas de casos secundários e da discussão?		1	1	1	1
Total de pontos			12	15	16	16

Fonte: Adaptada de Souza et al (2021).

Discussão

Os resultados apresentados na Tabela 1 apontam aspectos positivos para o uso da gamificação como uma metodologia ativa na EFE (Caldas, 2022; Filha et al., 2023; Mota et al., 2018; Lisboa & Junior, 2017).

O estudo de Filha et al. (2023) usou a gamificação em aulas de EFE com as plataformas Kahoot, Flippity, Educolorir e Wordwall. Os resultados deste estudo destacaram maior interação social, participação e aprendizagem de conteúdo. Entretanto, a eficácia da gamificação como metodologia depende da familiaridade dos professores com as tecnologias e do acesso dos alunos a recursos digitais. A facilidade de aplicação da metodologia teve variações conforme o contexto escolar, mas a gamificação apresentou potencial positivo para enriquecimento das aulas de EFE, sendo necessário que houvesse adaptações às realidades específicas de cada escola.

Na pesquisa de Lisboa e Junior (2017) concluiu-se que a gamificação se apresentou como uma estratégia eficaz na ressignificação das práticas pedagógicas na EFE, uma vez que tiveram 97,27% de aceitação dos professores participantes do estudo e apenas 16,21% consideraram inviável a prática da gamificação em suas escolas. Nesse sentido, é importante reconhecer a necessidade de uma formação continuada e da colaboração da escola para viabilizar o uso da gamificação como metodologia de ensino. Em seu trabalho, Darolt e Campbell (2023) apontam o engajamento dos docentes, bem como dos alunos para o uso da gamificação no processo de ensino e aprendizagem. Porém, ambos convergiram para os tópicos das dificuldades, sendo perceptível a dificuldade na implementação.

De acordo com Mota et al. (2018), em uma investigação sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta metodológica nas aulas de EFE, onde foram usados o PlayStation 2 e o jogo de tênis Top Spin. A pesquisa fez uma análise dos conhecimentos prévios e outra após o uso do videogame. O trabalho apontou uma alta taxa de desconhecimento das regras (70%). No entanto, após o uso do videogame a taxa de aprendizado foi de 85%. Para Pimentel, Nunes e Sales Júnior (2020), a formação inicial do professor deve incluir temas referentes às competências digitais, suprimindo assim a necessidade exigida pela educação na atualidade, em que a gamificação vem sendo mostrada como um método pedagógico inovador. Tendo isso em vista, ao apresentar a gamificação na formação básica dos professores, foi verificado o pouco conhecimento da gamificação e familiaridade com a tecnologia para a usabilidade dos videogames como metodologia de ensino pelos professores.

O trabalho de Caldas (2022) concluiu que a gamificação foi uma metodologia eficaz para o ensino da dança na Educação Física Escolar, na qual a abordagem dinâmica e interativa permitiu um aprendizado facilitado com mais motivação e compreensão por parte dos alunos. A metodologia foi aplicada usando a ferramenta Wordwall, que permitiu uma abordagem interativa e divertida do conteúdo. Os quizzes e caça-palavras

mostraram-se eficazes em aumentar o interesse e a participação dos alunos, o que facilitou o aprendizado dos conteúdos, como aspectos históricos, culturais e sociais da dança. Para garantir o sucesso da gamificação é de suma importância uma análise dos objetivos educacionais e do público-alvo. Neidenbach, Cepellos e Pereira (2020) destacam que o apoio da gestão e de líderes é fundamental para a propagação e a aceitação da gamificação. No contexto escolar, isso se dá com o apoio de diretores, coordenadores e professores, que devem estar engajados na eficácia da metodologia gamificada para facilitar a sua implementação.

A influência positiva da gamificação também foi verificada no estudo de Silva et al. (2019), no qual os resultados quantitativos apontaram melhoras estatísticas na aprendizagem dos grupos, garantindo uma influência positiva da gamificação para o aprendizado dos alunos no grupo que usou o aplicativo interativo. No entanto, o uso da ferramenta não teve a adesão esperada por parte dos professores.

Do ponto de vista da formação profissional em Educação Física, o estudo de Krug e Krug (2020) pode contribuir para esta discussão, pois possibilita que os profissionais de Educação Física em formação experimentem as múltiplas possibilidades das metodologias ativas nas aulas. Desse modo, os acadêmicos afirmaram que o método traz benefícios para o ensino e a aprendizagem em três categorias: 1) a leitura prévia e o debate levam a uma melhor compreensão da temática (n=12); 2) atenção à monotonia da aula expositiva (n=3), e 3) identificar repetidas vezes o tema que proporciona melhor apreensão do conhecimento (n=1). A metodologia ativa *Peer Instruction* que é considerada nova para Educação Física é um método de ensino que envolve alunos respondendo perguntas individualmente, discutindo suas respostas com um colega e, então, respondendo à pergunta novamente.

Em outra pesquisa com foco nas metodologias ativas, verificou-se que ainda há uma escassez de estudos aprofundados nos cursos de graduação em Educação Física, e os recursos disponibilizados pelas metodologias ativas se mostram no centro de uma mudança de paradigma. Além disso, as formas de resolução de problemas necessitam de estudos relacionados, especificamente, à área da Educação Física (Carneiro, Marchiori e Casellato, 2018). Outros estudos reforçam essa tese quando mostram que as unidades temáticas de conteúdos da EFE podem ser em alguma medida negligenciados pelos professores, como é o caso das danças e lutas (De Souza Martins et al. 2024; Santana-Santos et al., 2023).

Contudo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) referente às unidades temáticas e objetos de conhecimento na Educação Física nos anos finais do Ensino Fundamental nos mostra o valor das metodologias que buscam o uso de novos métodos e tecnologias, principalmente, ao considerarem os objetos de conhecimento dos 6º e 7º anos, nos quais os jogos eletrônicos são mencionados, destacando as habilidades: (EF67EF01) — experimentação, dentro e fora da escola, jogos eletrônicos distintos, que

respeite os valores atribuídos a eles por diferentes grupos; (EF67EF02) — identificação das mudanças nas características dos jogos eletrônicos devido aos avanços tecnológicos e exigências corporais destinadas aos diferentes tipos de jogos (Brasil, 2018).

Limitações do estudo

As diferentes abordagens metodológicas, a baixa quantidade de estudos e a qualidade metodológica foram consideradas as principais limitações deste estudo. Nesse sentido, verificou-se que os estudos qualitativos relacionados ao tema precisam de maiores quantidades e qualidades de estudos para um novo levantamento.

Conclusão

O estudo conclui que quatro pesquisas observaram na gamificação uma possibilidade metodológica contemporânea e inovadora para conduzir conteúdos na EFE. O estudo mostrou que a gamificação foi efetiva para a aproximação dos conteúdos da EFE com potencial para contribuir com a aprendizagem dos alunos. Dessa forma, considera-se a gamificação uma possibilidade metodológica promissora para utilização nas aulas de EFE em diferentes unidades temáticas de conteúdos, o que está de acordo com a BNCC — documento que normatiza os conhecimentos nas diferentes etapas do ensino. Porém, recomendam-se novos estudos para sustentar de forma robusta o uso dessa metodologia nas aulas de Educação Física. Além disso, recomenda-se que a qualidade das abordagens metodológicas seja considerada para melhor reprodutibilidade dos novos estudos e de seus resultados.

Agradecimento

Artigo de Revisão. Bolsa de Iniciação Científica (UEPA/CNPq), Brasil. Núcleo de Pesquisa do Movimento, Exercício e Saúde na Amazônia. Universidade do Estado do Pará (UEPA). Tucuruí. Brasil.

Declaração de conflito de interesse

Os autores declaram que não enfrentam conflitos de interesse.

Referencias

Araújo, I., & Carvalho, A. A. (2017). Capacitar professores para o uso da gamificação. Atas do XIX Simpósio Internacional de Informática Educativa e VIII Encontro do CIED – III Encontro Internacional, 264–299. <http://hdl.handle.net/10400.21/11976>

- Brasil. Ministério da Educação. (2018). Base Nacional Comum Curricular. http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79611-anexo-texto-bncc-aprovado-em-15-12-17-pdf&category_slug=dezembro-2017-pdf&Itemid=30192
- Caldas, I. T. (2022). A dança e suas expressões: a gamificação como ferramenta pedagógica na educação física escolar. *Revista Científica Excellence*, 14(1), 171-175. https://excellenceeduc.com/revista_cientifica_excellence-V_14_abril_2022_artigo_27.pdf
- Carneiro, R. W., Marchiori, N. M., & Casellato, T. F. L. (2018). Métodos de resolução ativa de problemas aplicados na graduação em educação física. *Revista Faculdades do Saber*, 3(5), 403-414. <https://rfs.emnuvens.com.br/rfs/article/view/51>
- Darolt, V., & Campbell, C. S. G. (2023). Experiências formativas de gamificação como estratégia inovativa no Ensino Fundamental. *Educere — Revista da Educação da UNIPAR*, 23(1), 223-242. <https://doi.org/10.25110/educere.v23i1-013>
- De Souza Martins, O., Silva Magalhães, P. G., Janotta Drigo, A., & Borba-Pinheiro, C. J. (2024). Danças folclóricas e docência: dificuldades e possibilidades observadas em uma revisão sistemática de estudos qualitativos. *Cuerpo, Cultura y Movimiento*, 14(1), 125-158. <https://doi.org/10.15332/2422474X.9712>
- Filha, C. do N. M. B. L., Lima, A. L. P. de, Melo, W. Y. C. de., & Colognese, L. (2023). Gamificação nas aulas de educação física escolar — do ensino remoto ao ensino presencial. Em P. A. de Castro & R. B. de F. Melo, *Tecnologias e Educação*. Editora Realize 542-563. <https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.030>
- Galvão, T. F., Pansani, T. S. A., Harrad, D. (2015). Principais itens para relatar Revisões sistemáticas e Meta-análises: A recomendação PRISMA. *Epidemiol. Serv. Saúde*, 24(2):https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S223796222015000200335
- Krug, R. de R., & Krug, M. M. (2020). Utilização da metodologia ativa *peer instruction* na graduação em Educação Física. *Pensar Acadêmico*, 18(4), 757-768. <https://pensaracademico.unifacig.edu.br/index.php/pensaracademico/article/view/1936/1524>
- Lisboa, T. F. M., & Júnior, A. F. S. (2017). A gamificação em cena na formação continuada de professores de Educação Física do Natal-RN. XX CONBRACE; VII CONICE, Democracia e Emancipação: Desafios para a Educação Física e Ciência do Esporte na América Latina, 388-392. <http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2017/7conice/paper/viewFile/9553/4720>
- Mota, A. K. A., Costa, A.R.F, Silva, J.W.F, Silva, M.L. (2018). Gameificação como aliado do professor nas aulas de educação física escolar. Anais do III Congresso Internacional de Tecnologia e Desenvolvimento - CINTEDI..., Campina Grande REDICI. Editora Realize. <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/44679>
- Neidenbach, S. F., Cepellos, V. M., & Pereira, J. J. (2020). Gamificação nas organizações: processos de aprendizado e construção de sentido. *Cadernos EBAPE.BR*, 18(spe), 729-741. <https://doi.org/10.1590/1679-395120190137>
- Pimentel, F. S. C., Nunes, A. K. F., & Sales Júnior, V. B. de (2020). Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação. *Educar em Revista*, 36, e76125. <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76125>

- Santana-Santos, M. E. D. S., Campos, Í. S. L., Campos, Y. S., Drigo, A. J., Costa, C. F. T., Saraiva, A. D. R., & Pinheiro, C. J. B. (2023). Lutas na Educação Física escolar: diagnóstico sobre o ensino do jiu-jitsu no Ensino Fundamental. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 28(305), 48-61. <https://doi.org/10.46642/efd.v28i305.3352>
- Silva, F. A. da, D'Arienzo, M., Parizotto, D., & Teixeira, A. (2019). Criação de aplicativo gamificado para o engajamento nas aulas de Educação Física. *Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)*, 434-442. <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.434>
- Silva, J. B. da, Sales, G. L., & Castro, J. B. de (2019). Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 41(4), e20180309. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-rbef-2018-0309>
- Souza, M. T. de, Silva, M. D. da, & Carvalho, R. de (2010). Integrative review: What is it? How to do it? *Einstein (São Paulo)*, 8(1), 102-106. <https://doi.org/10.1590/s1679-45082010rw1134>
- Souza, V. R. dos S., Marziale, M. H. P., Silva, G. T. R., & Nascimento, P. L. (2021). Tradução e validação para a língua portuguesa e avaliação do guia COREQ. *Acta Paulista de Enfermagem*, 34, eAPE02631. <https://doi.org/10.37689/acta-ape/2021AO02631>
- Studart, N. (2022). A gamificação como design instrucional. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, 44, e20210362. <https://doi.org/10.1590/1806-9126-rbef-2021-0362>