

## O USO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA O ENSINO DE LUTAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

**Ana Jeyse de Carvalho Cunha**

Discente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[anajyssec@gmail.com](mailto:anajyssec@gmail.com)

**Márcia Cristina Moreira de Siqueira**

Discente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[professoramarciaef@gmail.com](mailto:professoramarciaef@gmail.com)

**Pedro Bruno de Lima Rodrigues**

Discente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[brunokn.lima@gmail.com](mailto:brunokn.lima@gmail.com)

**Rafaela da Silva Rocha**

Discente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[rafaelarocho024@gmail.com](mailto:rafaelarocho024@gmail.com)

**Nivaldo da Rocha Baia Junior**

Discente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[profnivaldoedf@gmail.com](mailto:profnivaldoedf@gmail.com)

**Kerginaldo Lima Guilherme Júnior**

Discente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[kerginaldo\\_jr@hotmail.com](mailto:kerginaldo_jr@hotmail.com)

**Orientadora: Dra. Roberta Oliveira da Costa**

Docente do Mestrado Profissional em Educação Física - PROEF- IFCE  
[robertaorcini2024@gmail.com](mailto:robertaorcini2024@gmail.com)

**Área Temática:** Prática docente e tecnologias educacionais.

**Área de Conhecimento:** Ciências da Saúde.

**Encontro Científico:** CONEXÃO UNIFAMETRO 2025.

### RESUMO

**Introdução:** A gamificação tem se mostrado uma estratégia inovadora para o ensino de Educação Física, possibilitando maior engajamento dos alunos e ressignificando conteúdos tradicionais, como o ensino de lutas, que podem auxiliar na diferenciação entre práticas educativas e situações de violência, promovendo valores de respeito e disciplina. **Objetivo:** Relatar uma experiência pedagógica que utilizou a gamificação no ensino de lutas em uma turma do 5º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Fortaleza. **Metodologia:** A proposta foi desenvolvida em aulas de Educação Física, com atividades em formato de jogos de categorização, debates e desafios em sistema de pontuação, estimulando colaboração e competição saudável entre os alunos. **Resultados:** Observou-se maior interesse dos estudantes pelas atividades, melhor compreensão da diferença entre luta e briga, além do fortalecimento de valores como respeito e cooperação. Mesmo diante de limitações tecnológicas e logísticas, os alunos apresentaram maior participação e retenção do conteúdo. **Considerações finais:** A experiência mostrou que a gamificação é uma alternativa viável e

eficaz para o ensino de lutas, mesmo em contextos com recursos restritos, favorecendo aprendizagens significativas e contribuindo para práticas pedagógicas mais dinâmicas na Educação Física escolar.

**Palavras-chave:** Gamificação; Educação Física escolar; Ensino de lutas.

## INTRODUÇÃO

A Educação Física escolar tem passado por transformações que buscam não apenas desenvolver habilidades motoras, mas também integrar aspectos sociais, culturais e emocionais ao currículo. Segundo Santos, Santos e Feitosa (2020), a Educação Física escolar se destaca por seu caráter pedagógico, favorecendo a ludicidade, a socialização e a comunicação, aspectos fundamentais para o desenvolvimento das capacidades humanas.

Nesse contexto, o ensino das lutas destaca-se como um conteúdo que vai além da aprendizagem técnica. Tradicionalmente associadas a práticas culturais e esportivas, as lutas, quando ensinadas de maneira pedagógica, podem ser ferramentas poderosas para o desenvolvimento integral dos alunos. Moraes (2024) destaca que as lutas na Educação Física escolar, quando bem estruturadas, promovem disciplina, respeito, autocontrole, trabalho em equipe e desenvolvimento físico, social e psicológico dos alunos.

No entanto, um dos desafios enfrentados pelos educadores é tornar esse conteúdo acessível e interessante, principalmente em escolas com recursos limitados. Nesse sentido, a gamificação — definida como a aplicação de elementos típicos de jogos, como pontuações, feedback, narrativa e cooperação, em contextos da vida real, com o objetivo de aumentar a motivação e engajamento das pessoas nas atividades desenvolvidas (MURR; FERRARI, 2020). — tem emergido como estratégia eficaz para engajar alunos, promover aprendizagem ativa e estimular criatividade, autonomia e capacidade de resolução de problemas. Ao transformar atividades educativas em desafios lúdicos, a gamificação também favorece a colaboração e a competição saudável, consolidando aprendizagens de forma prazerosa e significativa.

Metodologias ativas, como a gamificação, podem contribuir para a humanização do ensino de conteúdos que envolvem conflito, como as lutas, ajudando a desmistificar a associação equivocada entre lutas e violência e promovendo valores de paz, respeito e convivência harmoniosa. Além disso, o uso de tecnologias digitais, mesmo em contextos de recursos limitados, potencializa o engajamento e a participação dos estudantes, oferecendo

novas formas de aprendizagem e expressão, o que está de acordo com autores que destacam que incorporar técnicas capazes de envolver os alunos torna o processo de aprendizagem mais atrativo e eficaz (CECÍLIO; ARAÚJO; PESSOA, 2019).

Diante disso, este artigo relata uma experiência pedagógica em uma escola pública de Fortaleza, na qual a gamificação foi aplicada em aulas de Educação Física para o ensino de lutas. A proposta buscou tornar as aulas mais dinâmicas e inclusivas, adaptar-se às limitações tecnológicas e atender às necessidades dos alunos, consolidando conhecimentos e promovendo valores sociais e culturais. O objetivo deste estudo é descrever a implementação da gamificação no ensino de lutas, discutir os desafios enfrentados, as estratégias utilizadas e os resultados observados, oferecendo subsídios para a reflexão e aprimoramento de práticas pedagógicas na Educação Física escolar.

## **METODOLOGIA**

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência pedagógica desenvolvido em uma turma do 5º ano do ensino fundamental em uma escola pública do município de Fortaleza. A proposta foi planejada com base no uso da gamificação como estratégia metodológica para o ensino do conteúdo de lutas, buscando promover o engajamento, a compreensão conceitual e a vivência de valores como respeito, disciplina e cooperação.

A implementação ocorreu ao longo de cinco aulas consecutivas, organizadas em etapas. As atividades foram estruturadas de forma a incorporar elementos típicos dos jogos — como competição em equipes, pontuação, desafios progressivos e recompensas simbólicas — para favorecer a motivação, estimular a participação de todos e transformar a aprendizagem em uma experiência coletiva e prazerosa.

No presente trabalho, a gamificação foi utilizada predominantemente em sua forma analógica, ou seja, baseada em elementos físicos e mecânicos de jogos, com o uso de cartas, rankings e desafios coletivos, priorizando atividades que não dependiam de tecnologia digital. Essa escolha buscou facilitar a aplicação em ambientes escolares com recursos limitados e valorizar a interação social entre os alunos. Ainda assim, de maneira pontual, foram utilizados

recursos audiovisuais, como projetor e filme, a fim de enriquecer a experiência pedagógica e ampliar as possibilidades de aprendizagem.

Na **primeira etapa**, trabalhou-se a diferenciação entre os conceitos de “brigas” e “lutas” de forma investigativa. Inicialmente, os alunos foram provocados com perguntas que instigaram reflexões sobre as características desses fenômenos, levando-os a expor ideias e experiências pessoais. Em seguida, foi organizado uma tarefa pedagógica, que consistia em: divididos em quatro equipes, os estudantes receberam envelopes com frases descrevendo comportamentos e situações relacionadas às brigas e às lutas. A dinâmica consistia em classificar as frases em uma cartolina dividida em duas colunas, que correspondiam respectivamente aos conceitos de lutas e brigas. A resolução da tarefa foi marcada por entusiasmo e envolvimento dos alunos, que buscavam rapidez e precisão para conquistar a maior pontuação. Esse momento mostrou-se eficaz não apenas para consolidar a distinção entre os termos, mas também para estimular a cooperação dentro das equipes.

A tarefa foi nomeada de Quiz: Luta ou Briga? E contaram com as seguintes sentenças a serem relacionadas corretamente: 1. Existem regras a serem seguidas. 2. Possuem órgãos que regulamentam a modalidade, como federações e confederações. 3. São realizadas em locais adequados às disputas. 4. São utilizados roupas e equipamentos adequados. 5. Há juízes que orientam a disputa e observam sempre a segurança dos participantes. 6. Não existem regras a serem seguidas. 7. São geradas por uma situação de raiva. 8. Podem acontecer em qualquer lugar. 9. Não há juízes, equipamentos nem roupas específicas. 10. Podem ferir gravemente os envolvidos.

Na **segunda etapa**, o objetivo foi aprofundar o debate sobre o controle das emoções em situações de conflito e como isso está presente na nossa realidade cotidiana. Para isso, utilizou-se a leitura do texto “*Não levo desaforo pra casa: quando sentir raiva vai além do normal*”, da autora Roseane Santos. A atividade foi projetada no quadro, permitindo que todos acompanhassem juntos, e em seguida ocorreu uma roda de discussão mediada pela professora. As equipes deveriam expor suas opiniões e relacionar o conteúdo do texto com suas vivências cotidianas. A gamificação esteve presente no critério de avaliação: cada participação ativa era contabilizada em pontos para a equipe, garantindo que todos os integrantes se envolvessem. Esse formato favoreceu a inclusão, pois mesmo os alunos mais tímidos se sentiram estimulados a contribuir.

A **terceira etapa** utilizou recursos audiovisuais para ampliar a compreensão cultural e simbólica das lutas. Foi exibido o filme *Kung Fu Panda 1*, cuja narrativa aborda aspectos como disciplina, perseverança, respeito aos mestres e superação de desafios. O filme despertou grande interesse nos alunos, que já estavam familiarizados com a animação, mas puderam ressignificá-la no contexto da aula. Após a exibição, cada equipe recebeu a tarefa de elaborar um resumo destacando as características das lutas presentes na narrativa e identificando se havia situações que poderiam ser classificadas como brigas. O trabalho em equipe foi avaliado com base na clareza e na profundidade das reflexões, sendo atribuída pontuação proporcional ao desempenho. Essa atividade fortaleceu o senso crítico e a capacidade de análise, permitindo que os alunos aplicassem conceitos discutidos anteriormente em um novo contexto.

Na **quarta etapa**, o foco foi a exploração de diferentes modalidades de luta. Foram apresentados vídeos curtos, imagens e explicações sobre práticas como karatê, muay thai, capoeira, jiu-jitsu e esgrima, destacando suas origens, valores, vestimentas e equipamentos específicos. Os alunos demonstraram curiosidade e participaram ativamente, levantando questões sobre as diferenças entre as modalidades. Como tarefa complementar, foi solicitado que realizassem pesquisas em casa sobre as lutas apresentadas, preparando-os para a atividade seguinte.

Na **quinta** etapa, deu-se continuidade à exploração das modalidades com uma dinâmica prática em forma de desafio. Cada equipe recebeu um envelope contendo imagens das lutas e seus respectivos nomes. A missão era associar corretamente as imagens aos nomes e organizá-los em uma cartolina. O caráter competitivo foi intensificado pela atribuição de pontuações diferenciadas: 10 pontos para a equipe mais rápida e correta, 5 para a segunda, 2 para a terceira e 1 para a última. Esse sistema gerou envolvimento, comprometimento e cooperação entre os colegas, que se apoiavam mutuamente para alcançar o melhor resultado possível.

Ao final do processo, os pontos acumulados em todas as etapas foram somados e as equipes que se destacaram receberam pequenas recompensas simbólicas, como lembrancinhas e privilégios, entre eles a possibilidade de escolher a atividade inicial da aula seguinte. Essa premiação, ainda que simples, reforçou o caráter motivador da gamificação e o sentimento de valorização pelo esforço coletivo.

De modo geral, a metodologia adotada esteve pautada no uso contínuo da gamificação como ferramenta pedagógica, possibilitando que os alunos se envolvessem ativamente no processo de ensino-aprendizagem. A estratégia mostrou-se eficaz para tornar os conteúdos das lutas mais concretos, permitindo que os alunos experimentassem na prática, estimulando a cooperação e desenvolvendo valores essenciais de forma educativa.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação da gamificação nas aulas de lutas mostrou-se uma estratégia eficaz para estimular a participação dos alunos e promover um ambiente de maior engajamento. Observou-se entusiasmo nas atividades e uma maior disposição em compreender os conceitos de briga e luta, elementos centrais do conteúdo trabalhado. Além disso, valores como respeito, disciplina e cooperação puderam ser vivenciados, contribuindo para a socialização no grupo, em consonância com os apontamentos de Santos, Santos e Feitosa (2020).

Contudo, alguns desafios emergiram ao longo da experiência. Um dos principais foi equilibrar a competição gerada pela dinâmica do jogo com o foco no aprendizado. Em diversos momentos, a ânsia pela vitória desviou a atenção dos alunos do objetivo central. Para minimizar esse efeito, a professora precisou constantemente reforçar a relevância do conteúdo, utilizando a competição apenas como meio motivador, e não como fim em si mesma. Essa necessidade de equilíbrio também é discutida por Murr e Ferrari (2020), ao ressaltarem que a gamificação deve ser planejada de forma a não reduzir o processo pedagógico a uma simples disputa.

Outro desafio esteve relacionado às limitações tecnológicas da escola. A ausência de internet inviabilizou a exibição online do filme previsto, exigindo que o material fosse baixado previamente. Além disso, as más condições do retroprojetor dificultaram a projeção de textos, ocasionando atrasos no cronograma. Apesar de contornados, esses aspectos reforçam a importância da infraestrutura adequada para a inserção de metodologias inovadoras.

A ausência de registros visuais constituiu outra limitação. O envolvimento direto da professora na condução das aulas dificultou a captação de imagens, o que comprometeu a documentação do processo. Esse ponto destaca a relevância de estratégias de registro mais

estruturadas, visto que fotos e vídeos são ferramentas valiosas para análises posteriores e para a divulgação de práticas pedagógicas.

De modo geral, a experiência evidenciou que a gamificação, quando bem planejada, pode enriquecer o ensino das lutas na Educação Física escolar, favorecendo aprendizagens conceituais e atitudinais, ainda que demande atenção quanto ao controle da competição, às condições de infraestrutura e aos registros pedagógicos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de aplicar a gamificação nas aulas de Educação Física para o ensino de lutas mostra-se eficaz para aumentar o engajamento e a fixação do conteúdo pelos alunos. A estratégia promove a participação ativa, a colaboração e a reflexão, transformando o aprendizado em um desafio coletivo.

As limitações tecnológicas e a falta de registro visual destacam áreas para aprimoramento. Preparar antecipadamente as atividades e adaptar as estratégias aos recursos disponíveis garante melhores resultados. A introdução de prêmios mais significativos, como certificados ou medalhas, estimula ainda mais a motivação dos alunos. O uso de tecnologias mais modernas facilita a condução das aulas e mantém a continuidade do processo de ensino.

A experiência evidencia a importância da formação continuada dos professores, permitindo a incorporação de metodologias ativas no currículo escolar. A inovação pedagógica e a adaptação às realidades específicas de cada escola contribuem para um ensino mais significativo e envolvente.

Este relato abre espaço para novas pesquisas sobre gamificação em diferentes conteúdos e contextos escolares, considerando o impacto no aprendizado, na socialização e na construção de valores.

## REFERÊNCIAS

CECÍLIO, Ana Rosa Lago; ARAÚJO, Marcelo Pereira de; PESSOA, Romilianne Cavalcante. **Metodologias ativas: gamificação no processo de aprendizagem.** In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO – CONEDU, 6., 2019, Fortaleza, CE. *Anais...* Fortaleza: Realize Editora, 2019. 10 p.

MORAES, Marcus Gaudêncio. **Benefícios das lutas na Educação Física escolar: uma análise sistemática da pedagogia das lutas e suas potencialidades.** 2024. Projeto de pesquisa (Licenciatura em Educação Física) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, MG, 2024.

MURR, Caroline Elisa; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação: o que é, para que serve, potencialidades e desafios.** Florianópolis: UFSC, 2020. 36 p.

SANTOS, Francisco Matheus Nunes; SANTOS, Jadyeverton José da Silva; FEITOSA, Rafael Souto de Barros. **Educação Física e suas contribuições para o processo de socialização de crianças: uma revisão narrativa.** Caruaru, 2020. 12 p.

SANTOS, Roseane. **Não levo desaforo pra casa: quando sentir raiva vai além do normal.** *Viva Bem UOL*, 22 out. 2020.