



DA RUA PARA A ESCOLA: O USO DA GAMIFICAÇÃO EM UMA ESCOLA DA COMUNIDADE

João Pedro Guimarães Neto ¹

Marcus Vinicius Lopes Silva ²

Diego de Sousa Mendes ³

RESUMO

O trabalho em questão relata as percepções acerca de um trabalho desenvolvido no PIBID Educação Física da UFSJ, em uma escola inserida em um contexto de violência, tematizando os jogos e brincadeiras de rua, a partir de elementos gamificados. As atividades ocorreram durante um semestre, em turmas de 7º e 9º anos e 1º do Ensino Médio. O objetivo era promover a participação, o convívio e o respeito mútuo por meio da combinação de jogos e brincadeiras de rua com a gamificação como proposta metodológica. Com base em observações iniciais, ficou evidente que as brincadeiras se tornavam um espaço para confrontos, provocações, desrespeito e violência, tanto verbal quanto física. Ao introduzir elementos de gamificação, buscamos a diminuição de atitudes e falas agressivas e a participação dos estudantes. O projeto permitiu avanços progressivos quanto aos comportamentos violentos dos estudantes na aula, considerando maior adesão às recomendações, observância das regras coletivas e participação de estudantes anteriormente marginalizados. Para alguns grupos, houve uma queda nas atitudes de conflito e agressividade, foi oportunizado um trabalho de inclusão de um aluno cadeirante, diminuíram os casos de exclusão e promoveram diálogos desafiadores sobre racismo e violência escolar em resposta à utilização da Gamificação. O trabalho não permite constatar se as mudanças alcançadas se manterão como hábitos institucionais, no entanto, aponta para possibilidades de transformações de condutas violentas e de exclusão social no espaço-tempo das aulas de Educação Física. Além disso, a experiência permitiu refletir sobre o potencial pedagógico da gamificação e das brincadeiras de rua para promover laços, diálogo e formação crítica dos licenciandos.

Palavras-chave: Violência, Gamificação, Escola, Brincadeiras de rua, PIBID.

INTRODUÇÃO

1 Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Federal de São João del rei - UFSJ, guimaraesjoapedro663@gmail.com;

2 Graduando pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal de São João del rei - UFSJ, marcuslopes010@gmail.com;

3 Doutor do Curso de Educação Física da Universidade Federal de São João del rei - UFSJ, diegomendes@ufsj.edu.br;





O presente trabalho irá relatar a experiência em torno das atividades ocorridas no primeiro semestre de 2025, em uma escola estadual, com turmas de 7º e 9º ano do Ensino Fundamental II e 1º ano do Ensino Médio Integral. Foi observado durante os primeiros encontros, a violência explícita na escola, o bullying, racismo, a ausência de empatia com o outro e demais fatores que incluíam essa turma em ser pautada sempre nas discussões preocupantes do corpo docente da escola. Diante disso, em conjunto com a professora preceptora do projeto e os demais 7 integrantes, surgiu a idéia de utilizar a Gamificação como Abordagem Metodológica.

A escola em que foi realizada a experiência pedagógica fica localizada no menor município do país em extensão territorial, com apenas 3,6 km², sendo a única escola estadual da cidade. A escola em questão, é considerada uma escola de pequeno porte, apresentando uma turma para cada nível de ensino (com exceção de uma turma de 2º noturno), proporcionando turmas de 7º ao 9º e 1º ao 3º EMTI (Ensino Médio Tempo Integral) um total aproximadamente 130 alunos na escola, e um(a) único(a) professor(a) para cada disciplina obrigatória. Apresenta poucos materiais pedagógicos para uso na Educação Física, proporcionando espaços e ambientes que oportunizem uma parcela de conteúdos da área. Entre os espaços disponíveis, destacam-se: dois pátios separados com salas de aula em seu entorno, de forma bem tradicional separados pela área destinada ao refeitório onde ocorre as refeições no intervalo além de reuniões e apresentações; 2 quadras com marcações poliesportivas, sendo uma com medidas em menor escala e a outra reformada recentemente ficando acima da maioria das quadras escolares públicas da região e, por fim, espaços gramados nos arredores da escola que cercam as 2 quadras.

As salas de aula contam com carteiras novas e apresentam acabamento em plásticos em suas bordas. O quadro para escrita coletiva na sala é de vidro e de modo geral o restante da sala não destoa da maioria das demais escolas públicas do Brasil em arquitetura. Os materiais didáticos para Educação Física apresentam escassez e precariedade. Existe uma sala exclusiva para Educação Física, mas os materiais são desgastados e em pouca quantidade, não havendo rotatividade ideal para troca dos materiais.



METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência de natureza qualitativa, com abordagem intervencionista e pedagógica, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O estudo teve como objetivo compreender e intervir nas práticas corporais e nas relações interpessoais entre estudantes do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, utilizando a Gamificação como estratégia metodológica e o princípio dialógico-reflexivo freireano como base pedagógica.

A elaboração do planejamento ocorreu a partir das observações iniciais realizadas durante o período de inserção na escola. Durante o período de observação, foi possível identificar comportamentos agressivos e linguagens violentas entre os alunos, o que motivou a formulação de uma proposta pedagógica voltada à reflexão e transformação dessas atitudes. A metodologia adotada foi a Gamificação, articulada à temática das brincadeiras de rua, definida coletivamente pelos oito pibidianos atuantes na escola.

Os recursos presentes na escola eram limitados a materiais mais convencionais e de menor custo financeiro. Ressalta-se a cultura da “aula-livre” presente na escola, onde as turmas não abrem mão de ter uma aula por semana que eles em conjunto decidem qual conteúdo da Educação Física querem fazer no dia. A experiência foi realizada ao longo de oito aulas planejadas coletivamente pelos pibidianos do curso de Educação Física.

A proposta foi organizada em duas etapas: a primeira correspondeu ao período de observação diagnóstica, em que se buscou compreender as relações interpessoais e os comportamentos predominantes nas aulas de Educação Física; e a segunda etapa consistiu na intervenção pedagógica, estruturada a partir da metodologia da Gamificação aplicada às brincadeiras de rua. As aulas foram desenvolvidas de forma participativa, com momentos de diálogo, reflexão e construção coletiva das regras e dos objetivos das atividades.

A Gamificação foi utilizada como método central da intervenção, fundamentando-se na utilização de elementos lúdicos e simbólicos que aproximam as atividades da dinâmica dos jogos. Foram empregados recursos como pontuação, metas e objetivos, narrativas e feedback constante, com o propósito de estimular a participação, a cooperação e o engajamento coletivo. A pontuação foi atribuída não apenas ao desempenho técnico, mas também a atitudes éticas, respeito mútuo e colaboração entre os colegas. As metas e desafios foram construídos coletivamente, incentivando os alunos a refletirem sobre comportamentos



violentos e substituí-los por atitudes de solidariedade e respeito. As narrativas criadas pelos pibidianos serviram para contextualizar as brincadeiras, tornando o ambiente mais atrativo e significativo para os participantes.

A intervenção baseou-se nos princípios pedagógicos do diálogo e da reflexão propostos por Paulo Freire (1996). Durante as aulas, os pibidianos promoveram momentos de conversa e análise das atitudes observadas, incentivando os alunos a reconhecerem e modificarem comportamentos agressivos ou excludentes. Essa abordagem dialógico-reflexiva foi essencial para transformar as brincadeiras em espaços de convivência, aprendizagem e construção ética coletiva.

Alinhado com esse fator, foram planejado 8 aulas, todas foram presenciadas em seu nome o vocabulário com gírias presentes no cotidiano dos alunos, os termos pejorativos presentes nesses jogos e brincadeiras foram trocados ou removidos em vista da má alimentação aos hábitos e palavras que devem ser problematizadas e não normalizadas, por exemplo: o polícia e ladrão como forma de polarizar e dividir e segregar os indivíduos foi removido e utilizado o “Pícula” que é uma brincadeira de matriz africana com objetivos semelhantes e a amarelinha que se mostra pouco desafiadora para o nível de ensino Fundamental II e Ensino Médio, optando por utilizar uma variação dele, oportunizando essas práticas de outras culturas.

Um dos principais fatores de motivação dos alunos foi a presença das brincadeiras de rua, já conhecidas e valorizadas por eles, agora apresentadas sob uma nova perspectiva. A introdução de elementos da Gamificação como pontuação, metas coletivas, desafios e recompensas simbólicas transformou essas brincadeiras em experiências inéditas dentro do contexto escolar, despertando curiosidade, engajamento e interesse pela participação. Essa combinação entre o familiar e o novo tornou as aulas mais atrativas e favoreceu a interação e a coletividade. Durante todo o processo, observou-se que esses elementos gamificados contribuíram para a melhoria dos hábitos, gestos e atitudes, inicialmente identificados como foco de preocupação. Sob a adoção do princípio dialógico-reflexivo de Freire (1996), as atitudes dos alunos foram analisadas de forma constante, valorizando a diminuição de comportamentos agressivos e a construção de relações mais cooperativas e respeitadas.

O conteúdo selecionado foi “Brincadeiras de Rua”. Os títulos das brincadeiras foram adaptados com apelidos, os quais eram formas de expressão dos alunos ao ambientar diálogos



com gírias e expressões culturais daquela comunidade: Taco “di rua”; Pique esconde “di quebra”; Pique bandeira “du porto”; Queimada “du porto”; Futebol “da rua”; Minuê “Amarelinha Africana”; Pícula “dos menor” e Passeio no Campus.

A articulação entre brincadeiras de rua e elementos de Gamificação constituiu a espinha dorsal do planejamento pedagógico. Cada intervenção foi cuidadosamente desenhada para promover objetivos específicos, privilegiando a colaboração, a ética e a adesão coletiva.

O percurso iniciou-se com a aula intitulada Taco “di rua”, que marcou o início da intervenção. Nessa atividade, a Gamificação foi utilizada de forma intencional para minimizar comportamentos de violência, bullying e exclusão, por meio da aplicação de mecanismos lúdicos como pontuação cooperativa, metas coletivas e recompensas simbólicas. A cada rodada, as equipes acumulavam pontos não apenas pelo desempenho técnico, mas principalmente pelas atitudes éticas, como o respeito às regras, o incentivo aos colegas e a demonstração de espírito de equipe. Esses critérios de pontuação promoveram um ambiente de cooperação e corresponsabilidade, diminuindo situações de conflito e incentivando o diálogo.

A aula seguinte, Pique Esconde “di quebra”, ampliou o uso da Gamificação ao incorporar desafios progressivos e narrativas simbólicas, nas quais os alunos precisavam cumprir missões de forma solidária para alcançar objetivos comuns. A popularidade prévia da brincadeira facilitou a adesão, e a inserção desses elementos gamificados reforçou o envolvimento dos participantes, que demonstraram maior engajamento e respeito mútuo. Dessa forma, a Gamificação funcionou como um mediador pedagógico, tornando as atividades mais colaborativas e orientadas por princípios éticos.

Na terceira sessão, Pique Bandeira “di cria”, a estratégia de Gamificação foi expandida com a inserção de um novo elemento lúdico: o “pomo de ouro” (em alusão à literatura de Harry Potter). Este elemento, adicionado a partir da narração de um dos pibidianos, oferecia um bônus à equipe que o capturasse, introduzindo uma variável dinâmica capaz de alterar o estado estagnado do jogo e enriquecer a experiência lúdica.

As aulas subsequentes mantiveram uma estrutura metodológica que integrava o cotidiano escolar dos alunos à Gamificação, incorporando elementos da linguagem, das expressões culturais e das práticas corporais próprias da comunidade. Essa integração ocorreu por meio da adaptação das brincadeiras e da criação de narrativas gamificadas inspiradas no



universo dos estudantes, utilizando gírias, apelidos e referências do bairro, o que tornava as atividades mais significativas e próximas da realidade deles.

A Queimada “du porto”, quarta aula do planejamento, retomou uma atividade já familiar no ambiente escolar, mas ressignificada pela inserção de mecânicas de jogo como sistemas de pontuação cooperativa, missões de fair play e recompensas simbólicas para gestos de respeito e solidariedade. Os alunos demonstraram competitividade equilibrada com o cuidado mútuo, especialmente ao manusear a bola.

Na sequência, o Futebol “da rua”, escolhido por sua forte presença na cultura corporal dos estudantes, foi desenvolvido com uma Gamificação centrada no “futebol arte”, em que a pontuação valorizava dribles criativos, jogadas coletivas e atitudes éticas. O objetivo foi destacar a expressividade e a liberdade do jogo de rua, transformando-o em uma vivência pedagógica pautada na criatividade, na cooperação e na valorização do outro.

Ainda, o planejamento incorporou o viés da diversidade cultural. As aulas consecutivas, Minuê “Amarelinha Africana” e Pícula “dos menor”, introduziram brincadeiras de matriz africana. O Minuê, focado na sincronização de saltos em um desenho quadriculado acompanhado por música, resultou em grande diversão e uma notável ânsia de participação coletiva. A Pícula, inspirada no “polícia e ladrão” presente no cotidiano dos alunos, teve como objetivo a ressignificação do termo e da forma de brincar, afastando-se de conotações de aprisionamento ou eliminação, e focando na lógica da brincadeira sem debater papéis de autoria ou criminalidade.

O percurso culminou com o Passeio no Campus da Universidade Federal de São João del Rei (UFSJ), sendo a aula de número oito que fecha o planejamento, consistiu em uma gincana no ginásio poliesportivo. A distribuição dos alunos em times (vermelho, amarelo, verde e azul) foi mista e igualitária, contemplando alunos do 7º ao 9º ano do Ensino Fundamental e do 1º ao 3º ano do Ensino Médio. As atividades (queimada, pique bandeira e pênalti tonto) foram selecionadas em consonância com o planejamento com pequenas adaptações necessárias à prática coletiva que abrace as equipes completas, como por exemplo um recorte do futebol de rua para cobrar um pênalti de forma humorada e pela imprevisibilidade no momento de chutar a bola. A Gamificação proporcionou a autonomia dos alunos, reflexão de ações e diálogos, se mantendo como método didático durante todo o processo de construção. A pontuação valorizou a vitória, a garra da equipe e, principalmente,



as atitudes coletivas que evidenciavam o bem-estar e a preocupação individual e coletiva com o outro.

REFERENCIAL TEÓRICO

O conceito de Gamificação refere-se à utilização de elementos, dinâmicas e mecânicas próprias dos jogos (virtuais ou não) em ambientes diversos, com o intuito central de promover a progressão no engajamento. Tais elementos, que incluem a estruturação de narrativas, a definição de metas a serem atingidas, a clareza de objetivos gerais e específicos e a provisão de feedbacks sobre o desempenho, formam a estrutura teórica pela qual o estudo justifica a potencialidade da Gamificação como ferramenta de motivação.

“O foco da gamificação é envolver emocionalmente o indivíduo dentro de uma gama de tarefas realizadas. Para isso se utiliza de mecanismos provenientes de jogos que são percebidos pelos sujeitos como elementos prazerosos e desafiadores, favorecendo a criação de um ambiente propício ao engajamento do indivíduo.” (Fadel, 2014, p. 33)

Não foi foco dessa experiência tratar da Gamificação como forma principal de engajar os alunos à aula, pois, apesar de insistência a querer aula livre a primeiro contato, após reforço dialogado os mesmos aceitaram a sugestão de aula do planejamento e participavam considerando suas particularidades. Foi utilizada primordialmente como meio para diminuição de atitudes violentas, ludicidade e moeda de troca entre colaboração e premiação.

“A gamificação não é apenas a aplicação de tecnologia a velhos modelos de engajamento, como, por exemplo, no caso da premiação de esquiadores com insígnias diferenciadas. A gamificação cria modelos de envolvimento completamente novos. Seu alvo são as novas comunidades de pessoas e o objetivo é motivá-las para que atinjam metas que elas próprias desconhecem.” (Burke, 2015, p. 15)

Perpassa a noção de utilização tecnicista da abordagem metodológica sem criticidade e adaptação, ao que se pede às demandas dos alunos e da turma e da escola.

“O Gamification não é uma solução única que vai resolver todos os seus problemas, mas com certeza é uma ferramenta que não pode faltar na sua “caixinha de ferramentas” profissional. Ele não elimina a necessidade de um diagnóstico de necessidades preciso, vinculado a um conjunto de indicadores que permitam a você medir os resultados do seu programa de treinamento. O que ele faz é ajudar você a alcançar os objetivos estabelecidos de forma engajadora, segura e divertida.” (Alves, 2014, *apud* Braga, 2015, p. 3)



Para o caminho em busca da diminuição da violência propriamente dita, evidencia-se as práticas pedagógicas alinhadas à temática, visto que, não deve se basear unicamente e como pilar a punição dos alunos. Não são atores exclusivos desse processo de violência que ocorre na escola os educandos, mas todos que compõem a comunidade escolar e são agentes para esse enfrentamento. (Giordani, 2017)

Não é e não deve ser papel da escola disciplinar o alunos para que ao oprimir conquiste metas comportamentais, ao que se mostra o aluno em certo ponto, medida ou ocasião, a perda do respeito pelo professor ou outra figura da instituição de ensino, dessa forma, reproduzindo o que lhe o afeta. “É que, quase sempre, num primeiro momento deste descobrimento, os oprimidos, em lugar de buscar a libertação, na luta e por ela, tendem a ser opressores também, ou subopressores” (Freire, 1987, p.)

Destaca-se também, a “Violência extramuros”, de Giordani, 2017: “Os professores relataram perceber violências sofridas pelos alunos também em suas famílias, e acreditam que esse tipo de abuso afeta o comportamento e a aprendizagem dos adolescentes [...]”. Observa-se nas escolas um fenômeno claro: o aluno reproduz algo que não é propriamente ensinado no ambiente escolar. Isso se manifesta em ofensas e palavras de cunho pejorativo, usadas contra colegas ou professores em situações de insatisfação.

Para tanto, alinhar a Gamificação com a problemática enfrentada se torna uma alternativa pertinente, ao considerar uma forma metodológica de ensino, parte de um trabalho docente robusto com questões problema, objetivos, fundamentos e disposição ao se arriscar em inovações, movimentando e sendo movimentado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A metodologia junto às brincadeiras de rua, revelou-se adequada e eficaz para o contexto das turmas. Durante o desenvolvimento do trabalho, foram observadas evoluções significativas nos comentários, nas atitudes e nas relações dos estudantes, evidenciando uma diferença clara entre o ponto de partida do projeto e o seu desfecho. Além disso, a experiência permitiu refletir sobre o potencial pedagógico da gamificação e das brincadeiras de rua para promover laços, diálogo e formação crítica dos licenciandos (Fadel, 2014). Exigir aos educandos um reflexo sobre suas atitudes, ações e consequências institucionais de lidar com o outro de forma violenta na escola. A aparição dos elementos gamificados, corrobora com o



maior engajamento da atividade (Burke, 2015), mas, se não houver uma mediação decorrente das necessidades e particularidades dos sujeitos, incluindo todos e adaptando conforme as turmas exigem, pode se tornar um inibidor de uma parcela de alunos que não irão querer participar e se ver presentes na prática. Foi de suma importância, de acordo com os objetivos iniciais de maior coletivismo e respeito ao outro, o passeio final no Campus, onde houve reflexo do que foi trabalhado durante esse planejamento (atitudes não violentas, cooperação e respeito) Finalizar o planejamento levando em torno de cinquenta e sete alunos sem ter certeza de como seria o diálogo entre as turmas, a interação e as atitudes foram uma decisão com risco assumidos e que trouxe um resultado positivo para a professora e para os pibidianos. A avaliação possuiu um impacto considerável, ao comparar com as primeiras aulas, perceber todos alunos, participando, querendo vencer, mas não buscando resolução em conflitos diretos e agressivos, valorizando os aspectos trabalhados durante o bimestre. O respeito permaneceu o tempo todo entre os alunos e com os pibidianos, o cumprimento dos princípios das atividades, a aceitação dos resultados de cada jogo e a alegria de brincar em união, coletivo e com faixa etária heterogênea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto permitiu avanços progressivos quanto aos comportamentos violentos dos estudantes na aula, considerando maior adesão às recomendações, observância das regras coletivas e participação de estudantes anteriormente marginalizados. Para alguns grupos, houve uma queda nas atitudes de conflito e agressividade, foi oportunizado um trabalho de inclusão de um aluno cadeirante, diminuíram os casos de exclusão e promoveram diálogos desafiadores sobre racismo e violência escolar em resposta à utilização da Gamificação.

Não obstante, afirma-se que essa mudança poderá seguir de imediato, o trabalho feito em prol da diminuição das problemáticas aqui relatadas, teve intuito, ênfase e insistência, não poderia e não deveria ser dito somente no início e no fim, mas o tempo todo foi incentivado e evidenciado, trazendo ao fim mudanças significativas que devem ser estimuladas para que se torne institucional e frequente a reflexão crítica.

REFERÊNCIAS

BRACHT, Valter et al. Educação Física Escolar: uma proposta crítico-superadora. São Paulo: Editora Autores Associados, 1999.





BRAGA, Marta Cristina Goulart; OBREGON, Rosane de Fatima Antunes. Gamificação: Estratégia para processos de aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM (CONAHPA), 7., 2015, São Luís. Anais eletrônicos [...]. São Luís: CONAHPA, 2015. Disponível em: <https://share.google/8qXHjN1mPesxchdvk>. Acesso em: 29 set. 2025.

BURKE, Brian. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015. 166 p.

FADEL, L. M. et al. (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. 300 p.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GIORDANI, Jaqueline Portella; SEFFNER, Fernando; DELL'AGLIO, Débora Dalbosco. Violência escolar: percepções de alunos e professores de uma escola pública. Colégio de Aplicação da UFRGS, Porto Alegre, RS, Brasil. 2017

PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares da; NUNES, Míghian Danae Ferreira (orgs.). Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras. São Paulo: Aziza Editora, 2022.

RODRIGUES, A. M.; SOARES, S. L. A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. EaD & Tecnologias Digitais na Educação, [S. l.], v. 11, n. 14, p. 182–192, 2023. DOI: 10.30612/eadtde.v12i14.17707. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/ead/article/view/17707>. Acesso em: 23 set. 2025.

