



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO
DIREÇÃO DE EDUCAÇÃO SUPERIOR
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
CAMPUS SOUSA

RICARDO LUCAS BARBOSA DE OLIVEIRA

ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DOS CONTEÚDOS DA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

SOUSA/PB

2023

RICARDO LUCAS BARBOSA DE OLIVEIRA

**ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DOS CONTEÚDOS DA
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Projeto de pesquisa apresentado na disciplina de Seminário de Conclusão de Curso, do curso superior de Licenciatura em Educação Física do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba, Campus Sousa, sob orientação da Profa. Dra. Giulyanne Maria Silva Souto

SOUSA/PB

2023

FICHA CATALOGRÁFICA

Oliveira, Ricardo Lucas Barbosa de.

Estratégias de gamificação no ensino dos conteúdos da educação física escolar / Ricardo Lucas Barbosa de Oliveira, 2023.

30 p.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Giulyanne Maria Silva Souto.

TCC (Licenciatura em Educação Física) - IFPB, 2023.

1. Metodologias de ensino-aprendizagem. 2. Didática em Educação Física. 3. Educação Física na escola. 4. Metodologias ativas. 5. Licenciatura em Educação Física. I. Souto, Giulyanne Maria Silva. II. Título.

RESUMO

A Gamificação e seus mecanismos podem trazer boas contribuições no processo de ensino-aprendizado dos alunos da disciplina de Educação Física, além de adquirir e ampliar conhecimentos dessa nova cultura tecnológica. Pretende-se mostrar com esta pesquisa a importância de como os métodos e parâmetros da gamificação podem ser introduzidos nas aulas de Educação Física como uma ferramenta tecnológica e didática de apoio, facilitando e inovando o trabalho do professor no sistema de processamento e entendimento por parte do aluno em função dos conteúdos. Este estudo caracteriza-se por ser bibliográfico, pois este tipo de pesquisa tem por base a utilização de outras fontes de estudos, assim como artigos acadêmicos e várias literaturas disponíveis acerca do tema em específico. Foram analisados artigos e resumos, destacaram-se aqueles que se enquadravam da melhor maneira no tema proposto deste trabalho. Os resultados foram satisfatórios quanto ao uso dessas estratégias gamificadas, esses mecanismos influenciaram de forma positiva na vida escolar e cultural do corpo discente. A gamificação na área da Educação Física tende a ser utilizada como metodologia ativa nas aulas pelos professores, pois os estudos apontam que a mesma diferente do ensino tradicional pode trazer consigo novos conhecimentos e oportunidades para os estudantes se destacarem e ser o próprio protagonista da educação.

Palavras-chave: Gamificação. Educação. Benefícios da Gamificação.

ABSTRACT

Gamification and its mechanisms can bring good contributions to the teaching-learning process of Physical Education students, in addition to acquiring and expanding knowledge of this new technological culture. This research intends to show the importance of how the methods and parameters of gamification can be introduced in Physical Education classes as a technological and didactic support tool, facilitating and innovating the teacher's work in the processing and understanding system on the part of the student according to the contents. This study is characterized by being bibliographical, as this type of research is based on the use of other study sources, as well as academic articles and various literature available on the specific topic. Articles and abstracts were analyzed, highlighting those that best fit the proposed theme of this work. The results were satisfactory regarding the use of these gamified strategies, these mechanisms positively influenced the school and cultural life of the student body. Gamification in the field of Physical Education tends to be used as an active methodology in classes by teachers, as studies indicate that it, unlike traditional teaching, can bring with it new knowledge and opportunities for students to stand out and be the protagonist of Education.

Key words: Gamification. Education. Benefits of Education.

Sumário

INTRODUÇÃO	8
REFERENCIAL TEORICO	9
METODOLOGIA	14
RESULTADOS E DISCUSSÕES	14
CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	21
ANEXO	28

ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DOS CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Gamification Strategies in the Teaching of School Physical Education Content

Primeiro Autor¹ (preencher SOMENTE quando o texto for aprovado)

Segundo Autor² (alinhamento à direita)

Resumo: A Gamificação e seus mecanismos podem trazer boas contribuições no processo de ensino-aprendizado dos alunos da disciplina de Educação Física, além de adquirir e ampliar conhecimentos dessa nova cultura tecnológica. Pretende-se mostrar com esta pesquisa a importância de como os métodos e parâmetros da gamificação podem ser introduzidos nas aulas de Educação Física como uma ferramenta tecnológica e didática de apoio, facilitando e inovando o trabalho do professor no sistema de processamento e entendimento por parte do aluno em função dos conteúdos. Este estudo caracteriza-se por ser bibliográfico, pois este tipo de pesquisa tem por base a utilização de outras fontes de estudos, assim como artigos acadêmicos e várias literaturas disponíveis acerca do tema em específico. Foram analisados artigos e resumos, destacaram-se aqueles que se enquadravam da melhor maneira no tema proposto deste trabalho. Os resultados foram satisfatórios quanto ao uso dessas estratégias gamificadas, esses mecanismos influenciaram de forma positiva na vida escolar e cultural do corpo discente. A gamificação na área da Educação Física tende a ser utilizada como metodologia ativa nas aulas pelos professores, pois os estudos apontam que a mesma diferente do ensino tradicional pode trazer consigo novos conhecimentos e oportunidades para os estudantes se destacarem e ser o próprio protagonista da educação.

Palavras-chave: Gamificação. Educação. Benefícios da Gamificação.

Abstract: Gamification and its mechanisms can bring good contributions to the teaching-learning process of Physical Education students, in addition to acquiring and expanding knowledge of this new technological culture. This research intends to show the importance of how the methods and parameters of gamification can be introduced in Physical Education classes as a technological and didactic support tool, facilitating and innovating the teacher's work in the processing and understanding system on the part of the student according to the contents. This study is characterized by being bibliographical, as this type of research is based on the use of other study sources, as well as academic articles and various literature available on the specific topic. Articles and abstracts were analyzed, highlighting those that best fit the proposed theme of this work. The results were satisfactory regarding the use of these gamified strategies, these mechanisms positively influenced the school and cultural life of the student

¹ Em nota de rodapé, deve constar o currículo sucinto de cada autor, com titulação, vinculação institucional, Orcid e endereço de contato.

² Após as notas de apresentação dos autores, as quais devem ser iniciadas por asterisco (Referências > Notas de Rodapé > Marca personalizada), as demais notas explicativas devem ser numeradas e somente devem ser utilizadas se realmente necessárias. Elas devem ser escritas em nota de rodapé, com fonte Times New Roman, corpo 10, espaço simples e alinhamento justificado. O espaçamento entre linhas entre as notas de rodapé deve ser de 6pt.

body. Gamification in the field of Physical Education tends to be used as an active methodology in classes by teachers, as studies indicate that it, unlike traditional teaching, can bring with it new knowledge and opportunities for students to stand out and be the protagonist of Education.

Keywords: Gamification. Education. Benefits of Education.

1 Introdução

O mundo contemporâneo perpassa por diversas modificações, seja na esfera social, econômica, política e também no âmbito educacional. Percebe-se em todos esses setores um grande avanço tecnológico, evoluções que são usadas no dia a dia para facilitar em tarefas simples ou mais complexas. Uma dessas tecnologias em específico nos remete ao processo de gamificação, definido como estratégias utilizadas de jogos eletrônicos que podem vincular o aprendizado das pessoas com elementos pelo qual são encontrados no mesmo, e que podem ser também utilizados em várias áreas, cada vez mais vem ganhando popularidade no meio social em que estamos inseridos (ALVES, 2018).

Muitos indivíduos enxergam os jogos, também conhecidos como *games*, sendo apenas puro entretenimento, porém vai muito além, pois os mesmos estão inseridos em diversos espaços e um deles se atribui à escola. Neste lugar podemos dizer que hoje eles estão cada vez mais fazendo parte do cotidiano dos jovens como instrumento para obtenção do conhecimento e evolução de diversas habilidades como a atenção, raciocínio e criatividade, além de que também possam conhecer mais sobre esse universo e essa cultura que só tende a crescer (EDUCADOR DO FUTURO, 2021).

De acordo com Frazão e Nakamoto (2020), a gamificação pode fazer o trabalho de unir a escola com os jovens, como mencionado anteriormente, fazendo com que esses recursos tecnológicos possam propor para este público um novo método de aprendizagem, e ao mesmo tempo poder se apropriar dessas novas formas de abordagem como uma maneira de obter uma boa educação.

Segundo Rabelo et al.(2021), a educação tradicional está cada vez mais ultrapassada, pois como estamos em uma era tecnológica esses métodos regressivos não estão mais surtindo efeitos tão positivos, hoje não cabe mais somente ao professor em si para a transmissão do conhecimento, visto que a internet e outros meios tecnológicos estão cada vez mais presentes na vida dos alunos e um desses está ligado a gamificação, a utilização do jogo com propostas pedagógicas podem impactar beneficemente para o aprendizado.

Gonçalves (2021) fala que a gamificação não é somente a utilização dos jogos eletrônicos, mas sim o que está por trás dele, ou seja, tem toda uma questão lógica que vai desde a criação por partes dos desenvolvedores dessa área até o momento da “ação”, fazendo com que os alunos se motivem e se interessem para resolver as situações problemas que possam proporcioná-los.

Em pleno século XXI, vivemos numa sociedade em que o acesso à mídia eletrônica (televisão, celulares, computadores, videogames, internet, etc.) e, em especial, aos jogos eletrônicos, tem crescido aceleradamente. Assim, as novas gerações possuem mais contato e familiaridade com esses recursos, fazendo dos mesmos mais ágeis em relação ao manuseio dessas ferramentas tecnológicas, sendo para muitos hoje até indispensáveis para suas atividades, mas já para outros não fazem tanta diferença, até porque essas não estão habituadas a novas transformações (DE OLIVEIRA; DA MOTA FILHO, 2018).

A Gamificação não serve só para a diversão e lazer, mas também podemos considerar como um meio de aprendizado, os games estão cada vez mais em alta, e recentemente esse tema foi integrado na Base Nacional Comum Curricular como parte do componente curricular da disciplina de Educação Física, e muitas crianças e jovens estão interagindo mais ainda com esses meios (RODRIGUES; DA SILVA, 2020).

Figueiredo et al. (2015) comentam que a apropriação do jogo eletrônico tem constituído diversos espaços para práticas e estudos, caminhando nessa perspectiva, o processo de gamificação vem sendo bem introduzido no âmbito da educação, e não somente utiliza o “game” em si, mas suas lógicas e estratégias específicas para a construção do conhecimento.

A gamificação antes falada como ferramenta para introdução de certos elementos e mecanismos dos jogos para aprendizagem, também traz consigo outros atributos, como por exemplo, leva-se em consideração a motivação, e isso é visto como um fator importante para o engajamento principalmente dos usuários, chamando a devida atenção das pessoas, alunos ou desfrutadores, fazendo com que eles aprendam e superem suas dificuldades de uma forma lúdica através do divertimento (WERBACH, 2014).

Algumas escolas aqui do Brasil já integram essas estratégias de gamificação nas aulas de Educação Física, os professores utilizam dessa ferramenta contemporânea para facilitar o processo do ensino de forma mais dinâmica e lúdica, com isso, Joan Ferres (1998), sem se referir especificamente a qualquer disciplina escolar, nomeia essas possibilidades como educação dos meios e educação com os meios, defendendo a ideia de que o ensino deveria se interessar por ambas.

A Gamificação e seus mecanismos podem trazer boas contribuições no processo de ensino-aprendizado dos alunos da disciplina escolar de Educação Física. Espera-se que além de adquirir e ampliar conhecimentos dessa nova cultura tecnológica, também comecem a ter mais intimidade para se adaptar a esse processo que contribuirá para desenvolver diversas habilidades. Nesse contexto o presente estudo tem como problemática: É possível se apropriar de novas tecnologias e suas ferramentas para o ensino no ambiente escolar da disciplina de Educação Física?

Pretende-se mostrar com esta pesquisa a importância de como os métodos e parâmetros da gamificação podem ser introduzidos nas aulas de Educação Física como uma ferramenta tecnológica e didática de apoio, facilitando e inovando o trabalho do professor no sistema de compreensão e instrução por parte do aluno em função dos conteúdos. Dessa forma, essa relação seria trabalhada de maneira mais objetiva e coletiva, sem esquecer que além de lidar com esses meios, tanto os alunos como professores poderão entender um pouco mais dessa cultura que está cada vez mais se inserindo no dia a dia. Portanto, o objetivo desse estudo é compreender o uso da gamificação para o processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

2 Referencial teórico

O conceito da gamificação já estava presente no passado, em meados dos anos 70, o termo foi criado segundo pesquisadores por Nick Pelling, programador e *game designer* britânico, em 2002, segundo diz o Portal Draft (2017). O termo seria adotado somente em 2010, Menezes et al. (2018) menciona o fato de que só a partir de 2011 que a *gamificação* apareceria em títulos de trabalhos, com isso, o desenvolvimento deste conteúdo foi ganhando mais atenção.

A partir daí novos estudos sobre o tema começaram a surgir, seja em áreas educacionais ou marketing, essas informações despertaram mais interesse pelos pesquisadores. Logo em seguida por Menezes et al. (2018) vemos os países que reforçaram mais nessa temática a

respeito de publicações ainda entre os anos de 2011 a 2015, os Estados Unidos sendo o principal país que aponta fortemente mais obras publicadas que os demais, já o Brasil estando na oitava colocação evidencia uma base bem construída, visto que no campo da educação a gamificação estava sendo considerada uma metodologia bastante ativa.

No cenário atual a sociedade apresenta-se cada vez mais próxima da tecnologia, e isso de certa forma está tomando muitas maneiras de utilizá-la para diversos meios, e a gamificação é um desses recursos que vem buscando bastante espaço principalmente nos tempos do começo da pandemia da Covid-19. De acordo com Busarello, Ulbricht e Fadel (2014), existe vários benefícios:

[. . .] a utilização da gamificação na educação, além de fazer com que o processo de ensino e aprendizagem aconteça de forma lúdica, apresenta várias outras vantagens: Maior interação social e maior participação dos alunos; Ambientes de ensino mais dinâmicos; Desenvolvimento de criatividade, autonomia e colaboração; Promoção do diálogo; Alunos mais engajados, curiosos e motivados; Maior absorção e retenção do conteúdo; Estimulo ao protagonismo e na resolução de problemas; Melhora de resultados e desempenho.; Desenvolvimento de competências socioemocionais.

Podemos ver que esses benefícios mencionados acima como a interação social e maior participação dos alunos, podem muito bem ser concedidas em sala de aula, principalmente na questão de realização de tarefas que englobem várias disciplinas escolares, segundo Viana (2020), os níveis são trabalhados para o acompanhamento e progresso.

Rabelo et al. (2021) mencionam que a Gamificação vem do termo em inglês “Gamification” que é caracterizado por se apropriar de particularidades dos jogos eletrônicos, mostrando que a mesma pode despertar mais a atenção e a motivação para os alunos conseguirem apontar resoluções de determinados cenários e com isso obter um maior aprendizado se tratando de ferramentas mais dinâmicas.

Com o passar dos anos percebe-se que novas tecnologias são descobertas e algumas delas são inseridas em diversos contextos dentro da nossa sociedade, e um desses avanços é justamente o jogo eletrônico, seu marco na história ocorre com a chegada do Atari 2600 na década de 1980, e junto a ele surgiu a Gamificação ou práticas gamificadas. Segundo Alves, Minho e Diniz (2014, p. 76):

A gamificação se constitui na utilização da mecânica dos games em cenários non games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento. Compreendemos espaços de aprendizagem como distintos cenários escolares e não escolares que potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas [...].

Os mesmos autores acrescentam, não somente potencializa o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também trabalha algumas competências que são mais intensificadas nas aulas de Educação Física, como por exemplo, a questão das aptidões motoras, que são indispensáveis para se adquirir um bom repertório motor, e consequentemente esse mesmo vai servir de base para a prática de qualquer outro esporte.

Observa-se que a gamificação é um processo bem diversificado e possui vários leques para ser trabalhado, não é somente utilizar o jogo em si, mas existe toda uma lógica e

planejamento por trás, conforme a figura abaixo (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011 apud GONÇALVES et al. 2016):

Figura 1: Uso da mecânica, dinâmica, estética e de elementos do jogo na gamificação.

<i>Dinâmica de jogos</i>	<i>Mecânica de jogos</i>	<i>Estética de jogos</i>	<i>Elementos de Jogos</i>
Restrições	Regras	Motivação, Competências	Habilidades, Regras
Progressão de níveis	Recompensa	Motivação	Pontos, medalhas, níveis
Relações sociais	Compartilhamento, Equipe	Engajamento, Motivação, Cooperação, Colaboração, Altruísmo	Formação de equipe, Presentes
Posição	Status, Feedback	Competição, Motivação	Ranking
Conquista	Desafios, Missões, Vitória, Aleatoriedade	Competição, Motivação	Desbloqueio de conteúdo, Desafios do jogo, Mapas
Personalização	Configurações	Engajamento	Avatar, Bens virtuais
Reforço	<i>Re-play</i>	Competências	Loops
Narrativa	Escolhas	Engajamento, Motivação	Diálogos, enredo

Fonte: ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011

Na figura acima observa-se como o processo da Gamificação é bem condizente com cada parte que se é elaborada, fazendo dela uma prática heterogênea voltada para as pessoas, enfatizando a motivação e a participação (CHOU, 2014).

Sabe-se que a gamificação pode ser muito útil nos ambientes de aprendizado, e se apropriando mais desta prática constata-se acima que pode trazer alguns benefícios para a sala de aula e uma dessas vantagens é o envolvimento dos alunos. Atualmente muitas escolas enfrentam problemas de evasão, fazendo com que muitas delas não consigam trazê-los de volta a esse ambiente, com isso, a Gamificação é bastante utilizada nesse contexto também, desfrutando das mecânicas e elementos dos games de forma estratégica, segundo Fardo (2013, p.63):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Schlemmer (2014) diz que a gamificação pode ser pensada por meio de duas perspectivas e uma delas é a construção colaborativa e cooperativa, sendo desenvolvida por meio de: desafios, missões, descobertas, empoderamento em grupo, que conseqüentemente podem se atribuir características a serem bem trabalhadas e otimizadas, por exemplo, os indivíduos podem tomar decisões, ou seja, ficar à frente em situações adversas, essas habilidades podem ser aproveitadas na vida real também graças a experimentação desses exercícios gamificados.

Fardo (2013) menciona em outras palavras que, os conceitos e os mecanismos utilizados nos games podem atrair e motivar mais os alunos, trazendo uma semelhança com o mundo real

Um aluno entra na escola no primeiro nível, o mais básico (jardim de infância ou maternal), e a partir desse ponto começa a avançar para outros níveis mais difíceis, um por ano. Se falhar em algum deles, tem a chance de repetir, mas repete uma grande parte do processo (geralmente um ano inteiro). Para poder avançar nos níveis, precisa obter certa quantia de pontos (notas) em um número determinado de desafios (provas e testes escolares). Após cada teste, o aluno recebe o feedback do seu desempenho (quando o professor corrige a prova e retorna o resultado ao aluno).

Para Kevin Werbach (2014), a gamificação “é o processo de fazer atividades mais game-like”, ou seja, o jogo eletrônico e a sua vivência e interação proporciona um maior esclarecimento para se criar práticas gamificadas, e assim estabelecer alguns conceitos e métodos para atrair mais o público.

Segundo Alves (2018), “O ensino vem passando por mudanças de modo que as novas tecnologias vão surgindo”, e isso traz a convicção de que essas ferramentas como por exemplo, computadores, celulares, tablets, jogos eletrônicos e práticas de gamificação utilizados na educação, sejam manuseados hoje com o intuito e incentivo aos jovens a adquirir conhecimentos mais rápido em comparação com tempos atrás, normalmente as pessoas utilizavam mais os livros e apostilas para estudos, aumentando assim o acervo de fontes.

Muitos pesquisadores vêm trabalhando com a perspectiva do potencial dos jogos para fins educacionais, evidenciando entre outros pontos a relação dos games com a motivação e o engajamento dos indivíduos, constatando que essa nova geração está interligada cada vez mais com aparelhos tecnológicos e isso mostra que os mesmos têm esse poder de atrair o sujeito ou aluno seja para entretenimento ou para a educação. Alves (2015, p. 2):

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de Power Point intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones.

De acordo com Busarello, Ulbricht e Fadel (2014, p. 14), trabalhar com o conceito de gamificação na educação é saber recontextualizar para esse tempo a apropriação dos “[...] elementos dos jogos aplicados em contextos, produtos e serviços necessariamente não focados em jogos, mas com a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo”. Perpassando por esses elementos e ideias podemos construir uma abordagem que fará com que os alunos possam desfrutar da curiosidade e experimentar novas metodologias que façam com que o aprendizado se torne uma prática mais enriquecedora.

Segundo Alves (2015), atividades divertidas e gamificadas podem engajar públicos diferentes e com idades diversas, e levando essa estratégia para o ambiente escolar o professor poderá extrair mais dos seus alunos de forma com que os mesmos interajam e participem mais das aulas. Sendo assim, Tolomei (2017) fala que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares, justamente pelo motivo de estarmos em uma nova era digital, em outras palavras, a era dos jogos eletrônicos, a aproximação dos alunos perante as novas tecnologias iriam motivá-los a apreciar novas

vivências, e a gamificação utilizando de uma acervo de vários elementos poderia mostrar outros caminhos alternativos para a aprendizagem.

Detecta-se que a gamificação pode ser bem aproveitada no ambiente escolar e em práticas educativas, e a utilização da comunicação adequada pode ser o fator motivacional para chamar os estudantes, é esse diálogo relacionado tanto ao ambiente virtual quanto a realidade que pode empurrar os alunos a curiosidade e a busca por conhecimento através do entretenimento e diversão, basta que o professor saiba utilizar disso e tornar essa estratégia sua nova arma (TOLOMEI, 2017).

Garofalo e Munhoz (2018, p. 1) mencionam que “as estratégias de gamificação permitem que crianças e adolescentes atuem como protagonistas e também autores”, e trazendo isso para o ambiente escolar o professor pode ajustar esses mecanismos para administrar uma aula construtivista, rica e mais participativa, os alunos se sentiriam mais confiantes e engajados.

Gamificação significa muito mais que apenas utilizar jogos dentro da sala de aula, pois implica ainda uma variedade de estímulos e ações com os elementos de design de jogos no ambiente de aprendizagem para engajar, motivar e melhorar o desempenho criativo, intelectual e reflexivo dos estudantes. Seguindo essa lógica, a gamificação pode demonstrar como os jogos normalmente atribuem de “XP”, ou seja, trazendo para a realidade que seria o: adquirir experiência em determinada área, quanto mais o estudante se interessa e promove ações para resolução de certos problemas, mais ele se tornará apto para enfrentar isso nos campos da vida. Carrega consigo uma bagagem de conhecimentos e vivências que podem moldá-lo em uma pessoa mais qualificada para o futuro, sabemos que na atualidade o mercado está aberto e receptivo a diversos campos, principalmente para aqueles que utilizam dessas novas tecnologias uma forma diversificada de conhecimento (DE AVILA, 2021).

Na educação, a gamificação pode perpassar por diversas áreas de conhecimento, e sabemos que a Educação Física é um desses espaços em que o docente pode utilizar desse método, contudo, Kapp (2020) menciona que práticas gamificadas nesse ambiente pode ser um:

[...] desenho de experiências de aprendizagem (desejavelmente) significativas por meio da utilização de elementos e da lógica de jogos (ou game thinking), visando a atingir um objetivo e buscando imprimir direcionamento, propósito e sentido às ações dos participantes (alunos). Isso não significa, contudo, que o uso de jogos não possa estar presente em um sistema gamificado. No entanto, gamificar não é usar jogos em si (KAPP, 2020, p. 791).

Seguindo ainda pelo pensamento do autor acima citado, as características dos jogos em si, suas mecânicas e ferramentas podem influenciar positivamente dentro da sala de aula da disciplina de Educação Física, seja ela teórica ou prática. Se trazer para o caminho mais prático, o “exergames” do qual, tratam-se de jogos eletrônicos virtuais com o objetivo de fazer os alunos se comprometerem com certas ações e movimentos, oferecendo um momento de diversão, ludicidade e conseqüentemente a curiosidade de aprender sobre o objetivo que o professor pode impor a eles.

O autor Parizotto (2019) enfatiza que ao utilizar dessas técnicas gamificadas nos espaços educativos poderás despertar mais o envolvimento e a motivação dos alunos, e se analisar bem, essa estratégia pode ser uma boa forma de atrair aqueles que não se sentem engajados ou até envergonhados nas aulas de Educação Física, especialmente na parte prática, nota-se que muitos ficam de fora por não se sentirem capazes ou suficientemente entusiasmados a participarem.

Um fato importante que Tolomei (2017) menciona em seu artigo é a plataforma Beat the GMAT (BTG), trata-se de uma rede social gamificada que atende milhões de pessoas por ano, proporcionando a elas o aprendizado, obtenção do conhecimento, a compartilhar informações e a troca de experiências entre as pessoas que a utilizam. Isso mostra o real poder que essa ferramenta pode exercer e influenciar no desenvolvimento dos alunos. O ensino através de certas plataformas como o Google Meet, Discord, Zoom podem ser bem recepcionadas pelos professores de Educação Física, que essa nova forma de aprendizado possa fazer parte do acervo de estratégias para atrair os alunos a esses espaços tecnológicos, mostrando que a familiarização com esses possam promover o aprendizado de forma mais proativa.

3 Metodologia

Este estudo caracteriza-se por ser bibliográfico, pois tem por base a utilização de outras fontes de estudos, assim como artigos acadêmicos e várias literaturas disponíveis acerca do tema em específico. Também é documental, por abordar alguns princípios da pesquisa bibliográfica, que se diferencia por partir de vários tipos de documentos que ainda não receberam uma análise mais completa e de forma adequada. (GIL, 1999)

Investigou-se fontes secundárias para se obter um leque considerável de informações sobre a temática em questão. Em razão de que são materiais e referências que venham a acrescentar e adicionar aos conhecimentos já adquiridos, facilitando assim a construção do artigo. (SILVA, et al. 2021)

Foram utilizadas as seguintes palavras-chave como parâmetro de busca na literatura: gamificação, educação, tecnologias educacionais, benefícios da gamificação.

Os sites de pesquisa selecionados foram: Google Academic, Google Livros, Biblioteca Virtual, Scielo, Scopus e acervos de universidades públicas do Brasil. Foram encontrados sete estudos no total e o material foi selecionado inicialmente pelo título e resumo relacionados à temática deste estudo, ao investigar percebeu-se o encontro de poucas literaturas ou aqueles que não apresentavam a especificidade abordada deste trabalho. Para análise dos estudos selecionados, no qual apenas quatro atenderam o critério do uso da gamificação como estratégia e ferramenta tecnológica na Educação Física Escolar, observou-se informações gerais (autor(es), título, ano, objetivo geral) e posteriormente os resultados principais destes no formato de diagrama com o intuito de estabelecer aproximações entre os mesmos.

4 Resultados e discussões

Ao analisar alguns artigos e resumos, destacaram-se aqueles que se enquadravam da melhor maneira no tema proposto deste trabalho, e o quadro 1 a seguir mostra os respectivos títulos escolhidos:

Quadro 1 – Artigos/Resumos selecionados.

	Autores	Título	Objetivos Apresentados
A	Caldas. 2022	A Dança e suas Expressões: A Gamificação como Ferramenta	Analisar por meio da gamificação como ela pode ser utilizada para

		Pedagógica na Educação Física Escolar	aproximar os alunos da disciplina e especialmente no conteúdo da dança.
B	Da Mota, et al. 2018	Gamificação Como Aliado do Professor Nas Aulas de Educação Física Escolar	Através do jogo digital buscou discutir o processo de gamificação como ferramenta pedagógica como elemento facilitador nas regras do tênis.
C	Darolt, et al. 2022	A Gamificação nas Aulas da Educação Infantil	Aumentar a participação e a devolutivas das atividades utilizando da metodologia da gamificação.
D	De Melo Fernandes; Strohschoen. 2022	Gamificação do ensino da Educação Física escolar em tempos de pandemia COVID-19	Melhorar a participação dos alunos do Ensino Médio por meio de uma sequência didática gamificada durante a pandemia.

Fonte: Elaborado pelos autores

Ao pesquisar variados estudos sobre a gamificação como estratégia para o ensino da Educação Física Escolar, encontramos artigos/resumos que alguns autores trabalharam através desse método. Caldas (2022) em seu estudo “A Dança e suas Expressões: A Gamificação como Ferramenta Pedagógica na Educação Física Escolar”, objetivou transmitir o conhecimento da dança por meio da gamificação, realizando o projeto em um período de 20 semanas (2 Bimestres) em praticamente duas etapas, primeiro o docente abordaria o conteúdo teórico de forma tradicional através de slides e a segunda parte ficaria destinada a utilização da plataforma “wordwall”. Nesta foram realizadas atividades gamificadas para seus alunos a respeito do assunto, muitos não tinham vivenciado a dança adequadamente, para alguns passou até despercebido ou rápido demais, com a utilização do site gamificado eles puderam vivenciar mais o jogo e entender como funciona, atribuindo pontuações acerca das realizações, sem contar que com essa ferramenta os discentes entenderam melhor o conteúdo da dança intensificando com o passar do projeto as discussões em aula e a curiosidade. Observa-se no **diagrama 1** abaixo os principais resultados desse estudo:

Diagrama 1 – Caldas (2022)

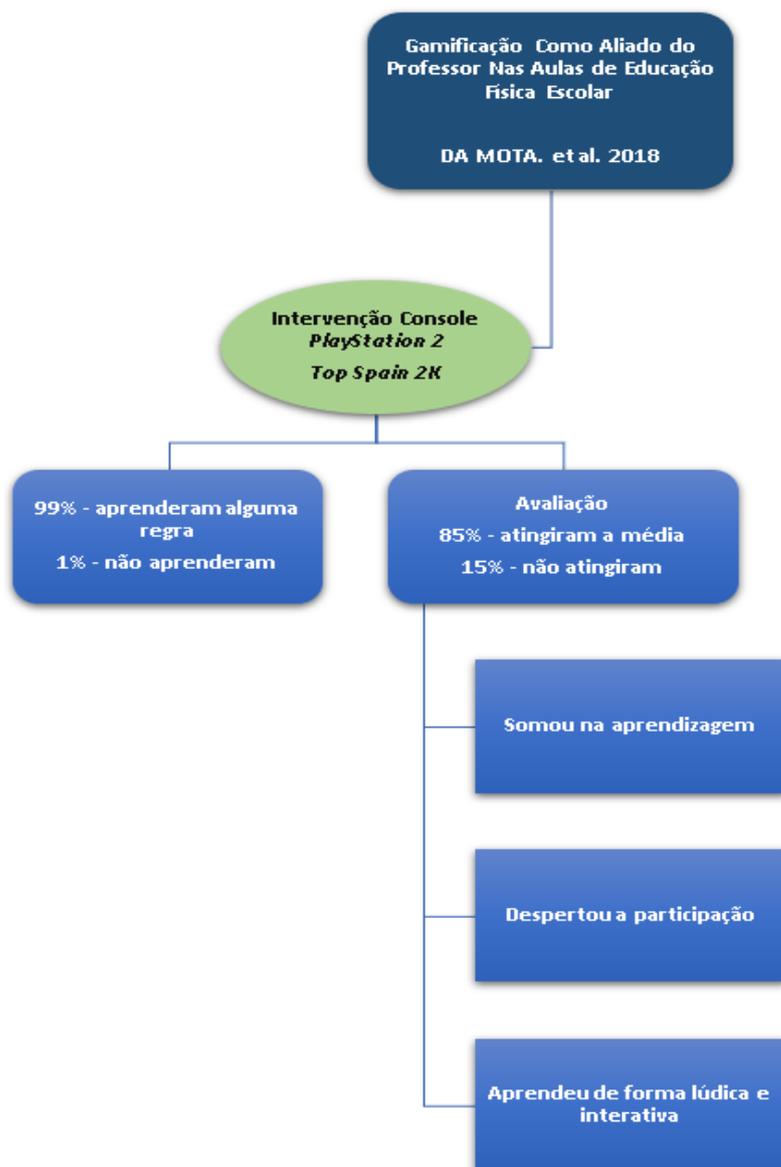


Fonte: Elaborado pelos autores

Reforçando que por meio de exercícios gamificados a aprendizagem pode ser tornar mais fácil e compreensível, enfatizando que se diferencia da educação tradicional pois os alunos já estão de certa forma acostumados e até cansados, bom lembrar que atividades gamificadas despertam o interesse sobre a disciplina/assunto e desenvolve habilidades que impactam positivamente.

Da Mota e outros autores (2018) em seu trabalho intitulado “Gamificação Como Aliado do Professor Nas Aulas de Educação Física Escolar” buscou utilizar do jogo eletrônico como elemento pedagógico de forma interativa e lúdica, através de uma experiência virtual por meio do PlayStation para o aprendizado acerca das regras da modalidade do Tênis. Participaram 40 alunos de diversos anos do ensino fundamental II, a princípio foi realizado questionários acerca do tênis, muitos deles já tinham escutado sobre o esporte, mas nunca praticaram e conseqüentemente não tinham conhecimento das regras, contudo, realizou-se o experimento audiovisual e após isso foi verificado os conhecimentos sobre o desporto por meio de outro interrogatório visando o esclarecimento dos princípios do mesmo. Nota-se no **diagrama 2** abaixo o que foi examinado:

Diagrama 2 – Da Mota et al. (2018)

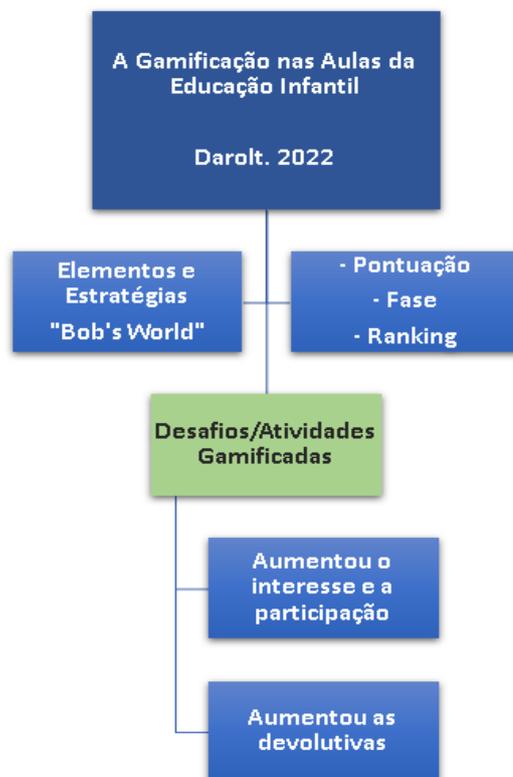


Fonte: Elaborado pelos autores

Mais de 90% dos alunos afirmaram conseguir aprender sobre alguma regra do desporto, e após uma avaliação de 10 questões de múltipla escolha, 85% dos discentes atingiram a média ou até acima e 15% não atingiram o resultado esperado (**diagrama 2**), apontando que essa metodologia da gamificação com uma proposta educacional podem andar de mãos dadas com o componente curricular na obtenção de informação e compreensão.

O processo de gamificação também pode acontecer durante a educação infantil, segundo o estudo realizado por Darolt e outros (2022) nomeado “A Gamificação nas Aulas da Educação Infantil”, toda essa estratégia junto com os recursos tecnológicos foram muito utilizados no Centro de Educação Infantil para as aulas de Educação Física durante o período pandêmico. Foi realizado essa vivência pedagógica pela primeira vez seguindo todas as orientações com a ajuda do docente e também dos pais. Após isso foi constatado que durante o processo os alunos começaram a manter uma certa regularidade, entregando as atividades propostas, seguindo toda a mecânica estabelecida da gamificação, com pontuações e recompensas pelas atividades feitas e juntamente mantendo um ranking da sala toda após cada semana no período de setembro a outubro de 2020. Veja o **diagrama 3** no qual descreve-se esse estudo:

Diagrama 3 – Darolt (2022)

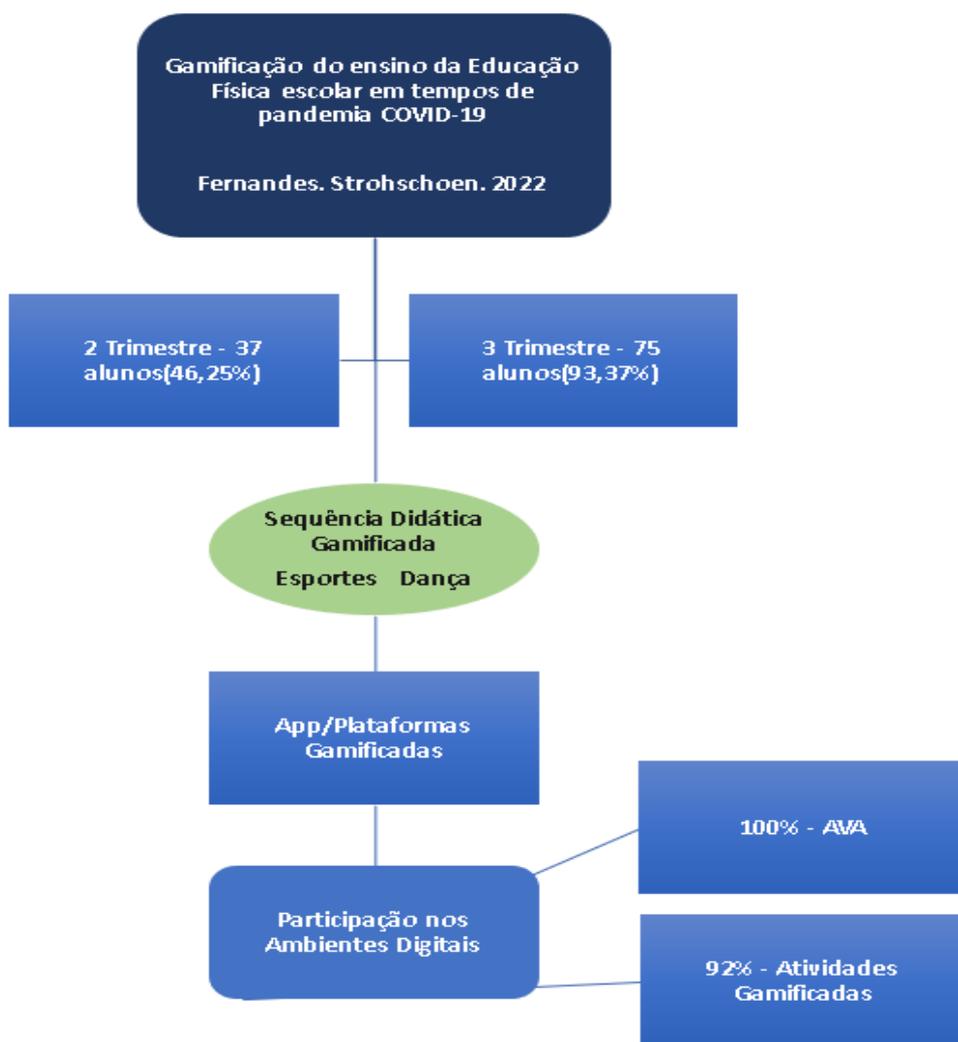


Fonte: Elaborado pelos autores

Vale ressaltar que antes de aplicar esse sistema, os alunos não participavam muito das aulas de Educação Física, mas com o decorrer desse desafio foi notório o aumento do envolvimento das crianças e pais, isso foi importante pois mostrou que utilizar mais desses procedimentos e táticas, um bom desenvolvimento é lapidado tanto para os alunos quanto para os parentes e docentes, especialmente aqueles que nunca tiveram essa experiência.

A gamificação esteve presente principalmente em tempos de pandemia e segundo o estudo de Fernandes e Strohschoen (2022) “Gamificação do ensino da Educação Física escolar em tempos de pandemia COVID-19”, mostrou a funcionalidade e eficácia desse processo por meio de uma sequência didática gamificada para os alunos do curso Técnico em Mecânica Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia de Minas Gerais, no qual participaram 80 durante 20 aulas. Por meio desta foram desenvolvidas aulas síncronas e assíncronas, principalmente nas plataformas Google Meet, Moodle, sendo atribuídos a dinâmica, a mecânica e os componentes necessários para a realização das aulas, como por exemplo, as emoções, narrativa, desafios, cooperação e competição, feedback, score, níveis, avatares e recompensas, tudo isso atendendo aos requisitos propostos pela ementa curricular e BNCC.

Diagrama 4 – De Fernandes e Strohschoen (2022)

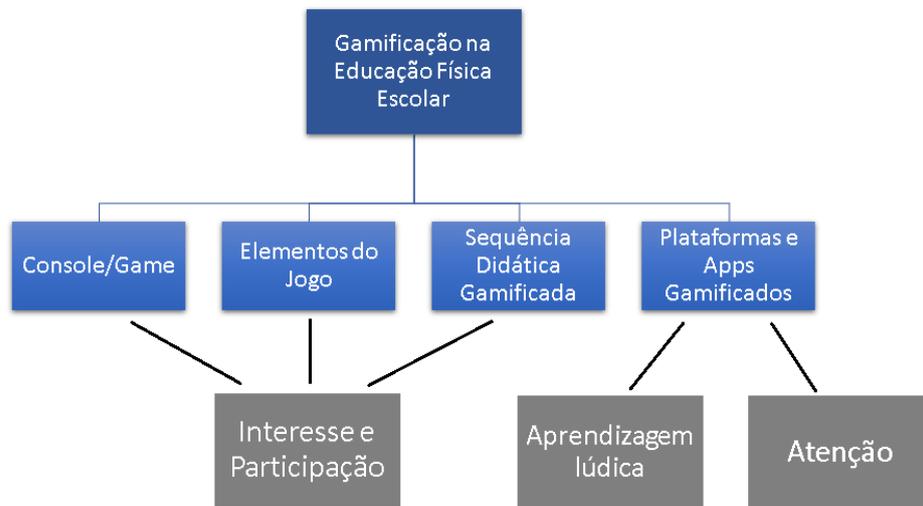


Fonte: Elaborado pelos autores

Vendo o **diagrama 4** acima percebemos que foi realizado uma comparação entre o segundo e o terceiro trimestre das aulas síncronas e houve uma diferença significativa. No segundo trimestre a participação dos alunos alcançava uma média de 46,25% e ao final das aulas foram notados resultados bem satisfatórios em comparação as aulas tradicionais, mostrando que 93,37% dos alunos tiveram mais participação e a motivação específica nos encontros síncronos e nas realizações dos exercícios nos ambientes virtuais. Sem contar que nos Ambiente Digitais (Moodle), obteve-se ótimos retornos dos alunos, sendo que 100% dos alunos completaram todas as tarefas e 92% resolveram as atividades postadas pelo professor na plataforma.

Nos 4 estudos analisados, os resultados foram satisfatórios quanto ao uso das estratégias gamificadas conforme aponta o **diagrama 5** abaixo. Esses sistemas que envolvem a gamificação influenciaram de forma positiva na vida escolar e cultural, e que os alunos especialmente nas aulas de Educação Física comecem a enxergar esse processo como meio de transformação no ambiente escolar para que os mesmos aprendam de forma mais prazerosa. Percebe-se também a construção de uma relação mais interativa e enriquecedora entre discente e professor, e algumas mudanças como o conhecimento e aprendizado dessas novas inclusões digitais enquanto ferramentas pedagógicas, dando a devida importância e valorização desses meios.

Diagrama 5 – Resultados Analisados



Fonte: Elaborado pelos autores

Os autores Fernandes e Strohschoen (2022, p. 3) falam que “com as tecnologias digitais os alunos se tornam mais motivados a aprender, a pesquisar o tempo todo, a ser proativos, a saber tomar iniciativas, a interagir e a ser participativos”, só fortalece que a gamificação aliada a educação pode transformar e inovar as aulas de Educação Física, em um mundo moderno e mais globalizado a tecnologia possibilita diversos caminhos para o conhecimento.

As metodologias ativas utilizam dessas táticas de ensino justamente com a intenção de atrair e cativar os alunos para uma educação mais participativa, e a gamificação conseguiu atender a esses pontos de uma forma mais inovadora e tecnológica, pois se notar durante a pandemia, atentou-se a buscar novos sistemas para se administrar essas aulas remotas de um modelo mais motivador diante o cenário daquela realidade, trazendo mais opções de atividades diversificadas e interessantes, e foi a partir desse período pandêmico que esse método começou a ganhar mais visibilidade. Kevin Werbach (2014) defende que a ideia do “game-like”, é justamente com propósito de criar mais tarefas gamificadas, vinculando concepções e planejamentos que consigam fomentar esses jovens. É o que fala Alves (2015), enfatiza que as atividades divertidas e gamificadas podem fascinar diferentes públicos, trazendo formas de utilizar desse meio para a sala de aula e assim o professor poderá extrair mais da sua turma, como mencionado acima, moldando uma classe mais comunicativa e envolvida.

5 Considerações finais

Além da gamificação ter uma proposta sistemática bem diversificada, é importante não esquecer os pontos positivos vistos ao longo da pesquisa, como: o aumento do interesse e participação já que muitos alunos não estavam motivados o suficiente durante as aulas, tivemos também a questão das devolutivas de atividades (principalmente em um período de pandemia da COVID-19), e isso juntamente com uma boa estratégia fez com que os estudantes completassem todas as atividades propostas, despertando mais o engajamento nas aulas. Outro motivo bastante benéfico é que por meio dessa metodologia observamos que a aprendizagem pode se tornar bastante lúdica e prática, pois os elementos gamificados e as plataformas junto

com os aplicativos digitais podem proporcionar mais envolvimento e colaboração por parte dos alunos.

É verdade que a gamificação ainda é uma área para ser explorada mais a fundo, pois nem todas as escolas e professores utilizam dela como metodologia para suas aulas, por isso a dificuldade de encontrar mais estudos sobre a temática foi perceptível durante a construção do artigo, mas aqueles que foram achados conseguiram mostrar o real objetivo e importância da gamificação.

O ensino remoto devido ao momento pandêmico da COVID-19 que foi um dos principais ou se não o mais relevante causador, fez com que esse contexto fosse mudado para uma melhor adaptação das aulas frente a um acontecimento crítico em que o mundo se encontrava, com isso, as tecnologias e a gamificação alcançaram métodos que foram bem aceitos e expandidos especialmente no ambiente escolar. A gamificação então assumiu um papel fundamental dentro da sala de aula, reparado que nos estudos analisados diversas formas para se trabalhar apresentaram-se viáveis.

Como sugestão para essas práticas de gamificação nas aulas de Educação Física, os docentes poderiam obter mais conhecimento e capacitação, como por exemplo, utilizar mais desse meio em dinâmicas, trabalhos em grupos, em certas aulas práticas utilizar do jogo como experiência audiovisual para fins educacionais também, visto que os benefícios foram mostrados anteriormente, e segundo a BNCC, ela já compreende o seu valor na educação básica.

Com os resultados dos estudos constatou-se que a gamificação na área da Educação Física contribui de forma positiva e pode ser utilizada como metodologia ativa nas aulas pelos professores, pois os conteúdos apontam que a mesma diferente do ensino tradicional pode trazer consigo novos conhecimentos e oportunidades para os alunos se destacarem e serem o próprio protagonista da educação.

6 Referências

ALVES, Fábio Pereira; MACIEL, Cristiano. **A gamificação na educação: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem**. 2014. Disponível em :< https://www.researchgate.net/profile/Fabio-Alves-3/publication/269995356_A_gamificacao_na_educacao_um_panorama_do_fenomeno_em_ambientes_virtuais_de_aprendizagem/links/549daebb0cf2d6581ab64025/A-gamificacao-na-educacao-um-panorama-do-fenomeno-em-ambientes-virtuais-de-aprendizagem.pdf>. Acesso em: 17 de janeiro, 2022.

ALVES, Leonardo Meirelles. **Gamificação na educação**. Clube de Autores, 2018. Disponível em:< <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=0C1KEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=gamificação+no+ambiente+escolar&ots=eWj6oDBD9T&sig=6rKBQCkANQ9RQp2HKWfUhs6YXus#v=onepage&q=gamificação%20no%20ambiente%20escolar&f=true>>. Acesso em: 19 de janeiro, 2022.

AMÉRICO, Marcos. **O jornalismo esportivo transmídia no ecossistema dos esportes eletrônicos (E-Sports)**. Estudos em Jornalismo e Mídia, v. 11, n. 2, p. 316-327, 2014. Disponível em:< <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2014v11n2p316/28226>>. Acesso em: 24 de janeiro, 2022.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE DESENVOLVEDORAS DE JOGOS

ELETRÔNICOS (ABRAGAMES). Disponível em: <http://www.abragames.org>. Acesso em: 26 abril, 2021.

AUGUSTO, Cleiclele Albuquerque et al. **Pesquisa Qualitativa: rigor metodológico no tratamento da teoria dos custos de transação em artigos apresentados nos congressos da Sober (2007-2011).** Revista de Economia e Sociologia Rural, v. 51, n. 4, p. 745-764, 2013. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/rest/a/zYRKvNGKXjbdHtWhqjxMyZQ/?lang=pt>>. Acesso em: 21 de Dezembro, 2021.

AZEVEDO, Victor; PIRES, Giovani De Lorenzi; DA SILVA, Ana Paula Salles. **JOGOS ELETRÔNICOS E SUAS POSSIBILIDADES EDUCATIVAS.** Motrivivência, v. 19, n. 28, p. 90-100, 2007. Disponível em: < <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/9741>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

BARBOSA, Lucas. *et al.* **JOGOS ELETRÔNICOS NA BNCC PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA.** Disponível em: < <http://cev.org.br/arquivo/biblioteca/4049486.pdf>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

BATISTA, Sidnei Rodrigues; BETTI, Mauro. **A TELEVISÃO E O ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA. UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, v. 26, n. 2, p. 135-148, 2005. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/pdf/4013/401338509010.pdf>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

BETTI, Mauro. **A JANELA DE VIDRO: ESPORTE, TELEVISÃO E EDUCAÇÃO FÍSICA.** Campinas, Brazil: Papyrus Editora, 1998. Disponível em: < http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EDUCACAO_FISICA/teses/Betti_Tese.pdf>. Acesso em: 26 abril, 2021.

BISSOLOTTI, Katielen; NOGUEIRA, Hamilton Garcia; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. **Potencialidades das mídias sociais e da gamificação na educação a distância.** RENOTE, v. 12, n. 2, 2014. Disponível em: < <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/53511/33027>>. Acesso em: 3 de janeiro, 2022.

BORGES, Carla Gomes; COLOMBO, Bruno Dandolini. **OS JOGOS ELETRÔNICOS COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.** Kinesis, v. 37, 2019. Disponível em: < <https://periodicos.ufsm.br/kinesis/article/view/33484>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

BRAGA, Mariluci. **REALIDADE VIRTUAL E EDUCAÇÃO.** Revista de biologia e ciências da terra, v. 1, n. 1, p. 0, 2001. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/pdf/500/50010104.pdf>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V. R.; FADEL, L. M. **A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional.** [S.l.]: Pimenta Cultural, 2014. Acesso em: 3 de Outubro, 2022.

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.** Disponível em: <

https://excellenceeduc.com/revista_cientifica_excellence-V_14_abril_2022_artigo_27.pdf>. Acesso em: 13 de Dezembro, 2021.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia científica: para uso dos estudantes universitários**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1983.

COLETIVO DE AUTORES. **METODOLOGIA DO ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**. São Paulo: Cortez, 1992. Disponível em: < <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=fq7FAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Metodologia+do+ensino+de+educa%C3%A7%C3%A3o+f%C3%ADsica&ots=InaTc2yO4c&sig=BN885xWQH1I05GVpXNhXm8lrycQ#v=onepage&q=Metodologia%20do%20ensino%20de%20educa%C3%A7%C3%A3o%20f%C3%ADsica&f=false>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

DA MOTA, Allan Kardec Alves. **GAMEFICAÇÃO COMO ALIADO DO PROFESSOR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**. Disponível em: < https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2018/TRABALHO_EV110_MD1_S A2_ID703_24072018235004.pdf>. Acesso em: 25 de Março, 2022.

DAROLT, Viviani et al. **A GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL**. REVISTA FOCO, v. 15, n. 1, p. e307-e307, 2022. Disponível em: < <https://focopublicacoes.com.br/foco/article/view/307>>. Acesso em: 22 de Abril, 2022.

DE AVILA, Paulo Pires; CONTE, Elaine. **Gamificação na Educação**. SEFIC 2020, 2021.

DE OLIVEIRA, Fabiola Gonzalez; SOARES, Renata Godinho; ILHA, Phillip Vilanova. **Estratégias de gamificação para o ensino teórico do handebol no Ensino Superior**. Research, Society and Development, v. 11, n. 10, p. e98111032274-e98111032274, 2022. Acesso em: 3 de Outubro, 2022.

DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação**. Pimenta Cultural, 2014. Disponível em: < <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=r6TcBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=gamificação+na+educação&ots=fbRD0MHPOk&sig=f-mF33uuqV2CxAqQlduJR2IUyEA#v=onepage&q=gamificação%20na%20educação&f=false>>. Acesso em: 17 de janeiro de 2022.

DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, L. M. Z. **EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UM OLHAR SOBRE OS JOGOS ELETRÔNICOS**. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte. 2007. p. 16-21. Disponível em: < https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56020084/GAME_-_EFE_um_olhar_sobre_os_jogos_eletronicos.pdf?1520719703=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEDUCACAO_FISICA_ESCOLAR_UM_OLHAR SOBRE_O.pdf&Expires=1619462005&Signature=Mfvs3UiNB4EInIuzzbjsJTfiro3QiL26rUXuG6bcbG6bB6RwzAbBcXde5g-XM9amf9KE1cvBy0rhzs7kRdKxYAhodMPweDjL3K5Hu1H9cMtkuRPdtBoHMaIkfh1gH6aNDTxDzLYsyW5EubCl30557ZKmKMVDecqwTx-cLk8Dmyen9~uEkGW54IJX-4fIarfHHhwjzwcCjYrKI51y1Ji~DyOWuG1UHxx54nCq1VVWMNfkcV2KHpYa6P6wgRk~avz3ellxg0QA~686md5f4bUu2TQXGoNbQftzBqKPx-Gh8xTY0NixQKPtvEipTowLMs0G0kiPIEdo23AL3pZ~4LNg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>. Acesso em: 26 abril, 2021.

DE MELO FERNANDES, Marcela; STROHSCHOEN, Andreia Aparecida Guimarães. **Gamificando o ensino o ensino da Educação Física em ambientes digitais: uma sequência didática pedagógica**. Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico, v. 8, p. e202122-e202122, 2022. Disponível em: < <https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/2021>>. Acesso em: 9 de Janeiro, 2023.

DE OLIVEIRA, Marcelo Pires; DA MOTA FILHO, Antônio Carlos. **Folk-Game: Como a cultura popular pode ser adaptada para os Jogos Eletrônicos de Computador—O Caso de “Never Alone”**. Revista Internacional de Folkcomunicação, v. 15, n. 35, p. 87-103, 2018. Disponível em: < <https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/19099/209209215031>>. Acesso em: 3 de janeiro, 2022.

DE SOUSA, Angélica Silva; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; ALVES, Laís Hilário. **A PESQUISA BIBLIOGRÁFICA: PRINCÍPIOS E FUNDAMENTOS**. Cadernos da FUCAMP, v. 20, n. 43, 2021.

FAGUNDES, Anhressa Araújo; LIMA, Marcelle França; SANTOS, Christiano Lima. **Jogo eletrônico como abordagem não-intrusiva e lúdica na disseminação de conhecimento em educação alimentar e nutricional infantil**. International Journal of Knowledge Engineering and Management (IJKEM), v. 5, n. 13, p. 22-41, 2016. Disponível em: < <http://stat.necat.incubadora.ufsc.br/index.php/IJKEM/article/view/4259/4725>>. Acesso em: 24 de janeiro, 2022.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. Renote, v. 11, n. 1, 2013. Disponível em: < <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/41629>>. Acesso em: 17 de janeiro, 2022.

FERRÉS, Joan. **PEDAGOGIA DOS MEIOS AUDIOVISUAIS E PEDAGOIGA COM OS MEIOS AUDIOVISUAIS**. In.: SANCHO, Juana Maria (Org.). Para uma tecnologia educacional. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

FIQUEIREDO, Mercia; PAZ, Tatiana; JUNQUEIRA, Eduardo. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil**. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2015. p. 1154. Disponível em: < <http://br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/6248/4373>>. Acesso em: 17 de janeiro, 2022.

FRAZÃO, Leide Vânia Vieira Duarte; NAKAMOTO, Paula Teixeira. **Gamificação e sua aplicabilidade no Ensino Médio: uma revisão sistemática da literatura**. Research, Society and Development, v. 9, n. 8, p. e141985235-e141985235, 2020. Disponível em: < <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5235>>. Acesso em: 15 de Dezembro, 2022.

Portal Draft. **Gamification: como a lógica dos jogos pode te ajudar a resolver problemas**. Disponível em: < <https://www.napratica.org.br/gamification-resolver-problemas/#:~:text=“O%20gamification%20nasce%20com%20o,e%20autora%20do%20livro%20Gamification%20.>>>. Acesso em: 09 de Fevereiro, 2023.

GAROFALO, Débora; MUNHOZ, Gislaíne Batista. **Como incentivar a leitura através da gamificação**. News Routes, v. 26, 2018. Disponível em: < <https://www2.ifal.edu.br/ensino->

remoto/professor/apostilas-e-livros/como-incentivar-a-leitura-atraves-da-gamificacaopdf.pdf>. Acesso em: 19 de janeiro, 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GIL, Antonio Carlos. **MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA SOCIAL**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008. Disponível em:< <https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-de-pesquisa-social.pdf>>. Acesso em: 26 abril, 2021.

GONÇALVES, Leila et al. **Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica**. In: Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE). 2016. p. 1305. Disponível em:< <http://ojs.sector3.com.br/index.php/sbie/article/view/6818> >. Acesso em: 17 de janeiro, 2022.

Jogos eletrônicos na educação: porque incluí-los no plano de aula. Educador do Futuro, 2021. Disponível em:< <https://educadordofuturo.com.br/tecnologia-na-educacao/jogos-eletronicos-educacao/>>. Acesso em: 20 de Março, 2022.

Kapp, K. M. (2012). **THE GAMIFICATION OF LEARNING AND INSTRUCTION: GAME-BASED METHODS AND STRATEGIES FOR TRAINING AND EDUCATION**. John Wiley & Sons. Disponível em:< [https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=M2Rb9ZtFxcc&oi=fnd&pg=PR12&dq=Kapp,+K.+M.+\(2012\).+The+gamification+of+learning+and+instruction:+game-based+methods+and+strategies+for+training+and+education.+John+Wiley+%26+Sons.&ots=JyIk31cH2O&sig=hlVjuHeQyECNfvHI3d1ErWA5kF0#v=onepage&q=Kapp%2C%20K.%20M.%20\(2012\).%20The%20gamification%20of%20learning%20and%20instruction%3A%20game-based%20methods%20and%20strategies%20for%20training%20and%20education.%20John%20Wiley%20%26%20Sons.&f=false](https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=M2Rb9ZtFxcc&oi=fnd&pg=PR12&dq=Kapp,+K.+M.+(2012).+The+gamification+of+learning+and+instruction:+game-based+methods+and+strategies+for+training+and+education.+John+Wiley+%26+Sons.&ots=JyIk31cH2O&sig=hlVjuHeQyECNfvHI3d1ErWA5kF0#v=onepage&q=Kapp%2C%20K.%20M.%20(2012).%20The%20gamification%20of%20learning%20and%20instruction%3A%20game-based%20methods%20and%20strategies%20for%20training%20and%20education.%20John%20Wiley%20%26%20Sons.&f=false)>. Acesso em: 27 abril, 2021.

KIRYAKOVA, Gabriela; ANGELOVA, Nadezhda; YORDANOVA, Lina. **GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**. Disponível em:< https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/53993982/293-Kiryakova.pdf?1501188835=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DGamification_in_education.pdf&Expires=1619537023&Signature=RHZXXWVEyJMBpXjwJiDWcVhjChoe0f~32liMld-OUM5DLVX0m1aRrCfSmY62XXqJuNYySe3Fa4a7beNvTZ3ZD0s2JhiowokywlWpqgU2L3ynZkXk43f~HA4AvnoWUqy5qDl31PPzQzJKVpMN~SH8T093OQ6aoB9GsHYsgNJWWp thYaEfVj0F3QLPot9xn-0tqF5Rg1CFGC-9GuU3wYj2~bsN1Z14zpoE08AoPrXFEQHqasRVde-T19XO7tvhFRPAiZgmIkfP~l25fqNZzeS9cusxCGUli08GrEMtJv6ZzEqdhFuoa0AmJ1iZ429AW6NsT7x8D38DDLqpTkBs163w__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA>. Acesso em: 27 abril, 2021.

KRUGER, Fernando Luiz; CRUZ, Dulce Márcia. **Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança**. In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande, Anais ... Disponível em:< <https://www.passeidireto.com/disciplina/educacao-fisica-e-educacao/?type=6&materialid=81933751>>. Acesso em 26 abril, 2021.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas. **Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação**, 2015. Disponível em: < file:///C:/Users/TECNOEASY/Downloads/1236-Texto%20do%20artigo-3073-1-10-20150528.pdf>. Acesso em: 19 de janeiro, 2022.

MARTINS–UCG, Magagnin Cláudia Dolores; TOSCHI, SEE Dr^a Mirza Seabra. **APRENDIZAGEM ESCOLAR: OS JOGOS ELETRÔNICOS NA FORMAÇÃO DO ALUNO**. Disponível em: < https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/248/o/1.4.__52_.pdf>. Acesso em: 26 abril, 2021.

MENEZES, Cláudia Cardinale Nunes; BORTOLI, Robélius. **Gamificação: surgimento e consolidação**. Comunicação & Sociedade, v. 40, n. 1, p. 267-297, 2018. Disponível em: < https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/6700>. Acesso em: 09 de Fevereiro, 2023.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Como os jogos eletrônicos educam?** Presença Pedagógica, VII, n.62, p18-25, mar/abr. 2005.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T; BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. São Paulo: Papirus, 2013.

PARIZOTTO, Diego. **Desenvolvimento de um aplicativo mobile gamificado para o engajamento em aulas de educação física**. 2019. Disponível em: < http://repositorio.upf.br/bitstream/riupf/1774/1/PF2019Diego%20Parizotto.pdf>. Acesso em: 26 de janeiro, 2022.

RABELO, Jairzinho; DA SILVA, Inayara; FONTENELE, Lady. **A educação e a gamificação: Possibilidades nas aulas remotas**. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, v. 14, n. 3, p. 22-28, 2021. Acesso em: 03 de Outubro, 2022.

RODRIGUES, Minéia Carvalho; DA SILVA, Gislene Ferreira. **Jogos eletrônicos na educação física escolar: da reprodução à criação**. **Revista FACISA ON-LINE**, v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: < http://periodicos.unicathedral.edu.br/revistafacisa/article/view/372>. Acesso em: 01 maio, 2021.

SANTOS, NEIDE. **ESPAÇOS VIRTUAIS DE ENSINO APRENDIZAGEM**. São Paulo: Infolink, 1998. Disponível em: < https://www.researchgate.net/profile/Neide-Santos/publication/267684027_ESPACOS_VIRTUAIS_DE_ENSINO_E_APRENDIZAGEM/links/54b508b70cf28ebe92e4b187/ESPACOS-VIRTUAIS-DE-ENSINO-E-APRENDIZAGEM.pdf>. Acesso em: 26 abril, 2021.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 23, n. 42, p. 73-89, jul/dez 2014.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação**. EAD em foco, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: < https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acesso em: 19 de janeiro, de 2022.

WERBACH, Kevin. (Re)**Defining Gamification: A Process Approach**. In: Persuasive technology: 9th International Conference, PERSUASIVE 2014, Padua, Italy, May 21- 23, 2014.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps**. " O'Reilly Media, Inc.", 2011. Disponível em: < https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=zZcpuMRpAB8C&oi=fnd&pg=PR7&dq=ZICHERMANN%3B+CUNNINGHAM,+2011+&ots=UvRd3_wbbg&sig=lysecbR2jDkrXHgbpsKREiq6b8U#v=onepage&q=ZICHERMANN%3B%20CUNNINGHAM%2C%202011&f=false>. Acesso em: 20 de março, 2022.

Anexo A- Diretrizes para Submissão

TÍTULO DO ARTIGO: SUBTÍTULO

Título em Língua Estrangeira: Subtítulo

Primeiro Autor³ (preencher SOMENTE quando o texto for aprovado)

Segundo Autor⁴ (alinhamento à direita)

Resumo: Apresentar objetivos, metodologia, resultados e conclusões do artigo. Deve vir separado do(s) nome(s) por um espaço, com alinhamento justificado e espaçamento entre linhas simples, em parágrafo blocado, sem ultrapassar 250 palavras. Deve expressar com clareza e concisão objeto, objetivos, metodologia, resultados e conclusões do trabalho, conforme NBR 6028/2003. No resumo, não deve haver citações ou enumeração de tópicos.

Palavras-chave: Palavra 1. Palavra 2. Palavra 3.

Abstract:

Keywords: Term 1. Term 2. Term 3.

1 Orientações gerais

Os trabalhos devem ser digitados em processador de texto Word for Windows ou compatível, em formato A4. Os trabalhos submetidos em língua portuguesa devem estar redigidos conforme o Novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa. Recomenda-se fortemente a revisão do texto por profissional devidamente habilitado.

Introdução, seções do desenvolvimento, conclusões/considerações finais e agradecimentos devem ser numerados, sem a utilização de ponto entre o algarismo e o título da seção. Para artigos submetidos ao Dossiê e à Seção Livre, é fundamental a explicitação dos objetivos, da metodologia e dos resultados do trabalho. Relatos de experiências pedagógicas devem ser direcionados ao Espaço Plural.

O texto deve ser formatado em Times New Roman, corpo 12, espaço simples, com alinhamento justificado. O espaçamento após parágrafos, bem como entre títulos das seções/subseções e texto, deve ser de 6pt. Os parágrafos devem apresentar recuo de primeira linha de 1,25cm conforme este modelo. O tamanho para artigos é entre 10 a 20 páginas, incluindo resumos e referências bibliográficas. A revista #Tear segue as seguintes normas a Associação Brasileira de Normas Técnicas, conforme identificado nas alíneas a seguir:

³ Em nota de rodapé, deve constar o currículo sucinto de cada autor, com titulação, vinculação institucional, Orcid e endereço de contato.

⁴ Após as notas de apresentação dos autores, as quais devem ser iniciadas por asterisco (Referências > Notas de Rodapé > Marca personalizada), as demais notas explicativas devem ser numeradas e somente devem ser utilizadas se realmente necessárias. Elas devem ser escritas em nota de rodapé, com fonte Times New Roman, corpo 10, espaço simples e alinhamento justificado. O espaçamento entre linhas entre as notas de rodapé deve ser de 6pt.

- a) artigo de periódico: NBR 6022/2018;
- b) resumo: NBR 6028/2003;
- c) referências: NBR 6023/2018;
- d) citações: NBR 10520/2002;
- e) numeração progressiva: NBR 6024/2012.

Conforme se pode observar pela enumeração anterior, o uso de alíneas deve iniciar por letras minúsculas, seguidas de parênteses, respeitando o espaçamento simples, com recuo em relação à margem esquerda. O texto que antecede as alíneas termina em dois pontos; o texto da alínea deve começar por letra minúscula e terminar em ponto-e-vírgula, exceto a última alínea, que termina em ponto final.

Para nome de organizações e entidades, deve-se utilizar a forma completa do nome na primeira ocorrência, seguida da sigla entre parênteses e, subsequentemente, a sigla. Por exemplo, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Números de um a dez devem ser escritos por extenso. Termos estrangeiros e títulos de obras (livros, periódicos, filmes, programas, por exemplo) devem ser marcados em itálico. Quaisquer outros tipos de grifo ao longo do trabalho devem ser evitados – não utilizar itálico ou negrito o texto a menos que o uso esteja previsto nas normas da revista.

Para o caso de resenhas, orienta-se utilizar cabeçalho e rodapé deste template, bem como seguir a disposição das informações na seguinte ordem: imagem da capa à esquerda, referência à obra resenhada à direita da capa, dados de autoria (para o caso de resenhas já aprovadas, após passarem por revisão às cegas pelos pares) e texto da resenha abaixo, conforme padrão de formatação da revista. A seção Resenhas é destinada à publicação de resenhas de livros da área de educação, ciência e tecnologia, que tenham sido lançados a, no máximo, dois anos. Para submissão à seção Resenhas, serão aceitos trabalhos de graduados, especialistas, mestres e doutores.

2 Exemplos de citações

Todas as obras consultadas para a retirada das citações bibliográficas contidas ao longo do artigo devem compor a lista de referências. É importante, antes de encaminhar o artigo, a verificação de que todas as citações estão corretas, devidamente vinculadas à lista de referências. Da mesma forma, todas as referências devem conter, no trabalho, sua citação correspondente. As citações devem ser feitas na língua do artigo. No caso de documentos em outras línguas, o autor deve traduzi-lo e indicar na citação “tradução nossa”.

Para citações de mais de três linhas, deve-se utilizar a fonte Times New Roman tamanho 10, espaço simples e alinhamento justificado, com recuo de parágrafo à esquerda de 4cm. É importante que as citações longas sejam devidamente interligadas às ideias desenvolvidas nos parágrafos diretamente anterior e posterior a elas em prol da qualidade argumentativa do texto. (SOBRENOME, ano, p. 00).

Citações diretas (transcrições) com menos de três linhas devem ter indicação de onde inicia e termina a frase original com o uso de aspas duplas. As supressões podem ser utilizadas para se omitir parte do texto transcrito quando necessário. Para isso, deve-se utilizar o símbolo [...]. Citações indiretas não devem conter nenhum tipo de marcação e, sempre que possível, o número de página do texto fonte deve ser indicado entre parênteses.

3 Ilustrações e tabelas

Conforme NBR 6022/2018, ilustrações devem ser precedidas de sua palavra designativa, seguidas de seu número de ordem de ocorrência no texto, em algarismos arábicos, de travessão e do respectivo título. A indicação da fonte é obrigatória e deve ser colocada imediatamente após a ilustração, precedida da palavra designativa e seguida de dois-pontos. Deve ser informada no formato de citação, com a referência completa mencionada na lista de referências. Caso o artigo possua fontes de autoria própria, indicar a seguinte informação: Fonte: Elaborado pelo(s) autor(es), ano.

Tabelas devem ser padronizadas de modo semelhante às ilustrações, introduzidas por sua palavra designativa. Ilustrações e tabelas devem ser citadas no texto, inseridas o mais próximo possível do trecho a que se referem. Exemplos de ilustrações e tabelas podem ser visualizados na NBR 6022/2018 e pela Tabela 1 a seguir:

Tabela 1 – Teses e dissertações localizadas nas Instituições durante o período investigado

Instituições Localizadas	N. de estudos	% em relação ao total de estudos localizados	Unidade Federativa
Instituto Federal do Espírito Santo	22	47	ES
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho	7	15	SP
Universidade Federal do Sergipe	6	13	SE
Universidade Estadual de Maringá	4	9	PR
Universidade Federal do Paraná	2	2,7	PR
Universidade do Grande Rio	2	2,7	RJ
Universidade Federal do Itajubá	2	2,7	MG
Fundação Vale do Taquari de Educação e Desenvolvimento	1	2	RS
Centro Universitário Franciscano	1	2	RS
Universidade Luterana do Brasil	1	2	RS
Universidade Federal do Ceará	1	2	CE
Total	49	100	

Fonte: Pereira; Teixeira (2017).

Tanto título quanto fonte de ilustrações e tabelas devem ser formatados em fonte Times New Roman, corpo 10, espaçamento simples, com um espaço entre elas e os parágrafos imediatamente anterior e posterior. É importante destacar que quadros – considerados um tipo de ilustração pela NBR 6022/2018 – possuem dados qualitativos e são fechados em todos os seus lados, enquanto tabelas seguem as normas do IBGE, contêm dados numéricos e devem ter as laterais abertas.

4 Financiamento e agradecimentos

Informações acerca de financiamento e agradecimentos são opcionais e, caso seja do interesse do(s) autor(s), elas podem ser incluídas em nota de rodapé, após a apresentação dos autores, para financiamento/apoio, e antes das Referências, para agradecimentos.

Referências

A redação das referências utilizadas deve estar de acordo com o estabelecido pela NBR 6023/2018. As referências devem estar ordenadas pelo sistema alfabético, alinhadas à esquerda, em espaço simples e separadas entre si por espaço duplo. A fonte é Times, tamanho 12. Não

devem ser utilizadas supressões para nomes de autores repetidos, nem abreviação de títulos de periódicos. Algumas orientações para referências estão expostas a seguir:

SOBRENOME, Nome. **Título**. Edição. Local: Editora, data.

SOBRENOME, Nome. **Título**: Subtítulo. Edição. Local: Editora, data.

ATÉ TRÊS AUTORES separados por ponto e vírgula. **Título**. Edição. Local: Editor, data.

ATÉ TRÊS AUTORES separados por ponto e vírgula. Título do capítulo. *In*: ATÉ TRÊS AUTORES separados por ponto e vírgula. **Título da obra**. Edição. Local: Editor, data.

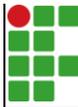
MAIS DE TRÊS AUTORES com entrada pelo sobrenome do primeiro autor, seguido da expressão *et al.* **Título**. Local: Editora, data.

SOBRENOME, Nome do organizador. (org.) **Título**. Local: Editora, data.

SOBRENOME, Nome. Data. Tipo do documento (dissertação, tese, trabalho de conclusão de curso), grau entre parênteses (Mestrado, Doutorado, Especialização em...) – vinculação acadêmica, o local e a data da defesa, mencionada na folha de aprovação se houver.

SOBRENOME, Nome. Título do artigo. **Título da revista**, local, v., n., páginas, ano. Disponível em xxxxxx. Acesso em: dd mês abreviado (exceto maio), aaaa.

SOBRENOME, Nome. **Título**. Local, data. Disponível em: xxxxxx. dd mês abreviado (exceto maio), aaaa.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Sousa - Código INEP: 25018027
	Av. Pres. Tancredo Neves, S/N, Jardim Sorrilândia III, CEP 58805-345, Sousa (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0004-18 - Telefone: None

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

Entrega de trabalho de conclusão de curso

Assunto:	Entrega de trabalho de conclusão de curso
Assinado por:	Ricardo Oliveira
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ricardo Lucas Barbosa de Oliveira, ALUNO (201818750022) DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA - SOUSA**, em 03/04/2023 19:02:19.

Este documento foi armazenado no SUAP em 03/04/2023. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 798361

Código de Autenticação: c1a87cd6d1

