



ENTRE MOEDAS E VALORES: reflexões sobre consumo em uma aventura gamificada nas aulas de Educação Física

**Luís F. A. SILVA¹; Maria I. FELIS²; Camila PRUDENCIANO³;
Wanessa PEREIRA⁴; Fagner J. PASSOS⁵; Arnaldo S. P. LEITÃO⁶**

RESUMO

Este trabalho é um estudo qualitativo e embasado na pesquisa intervenção na qual apresenta uma experiência didática gamificada desenvolvida nas aulas de Educação Física do ensino fundamental, por meio do jogo “*Ludus: Operação Resgate*”. A proposta integrou elementos da cultura digital, jogos populares e indígenas para refletir, de forma crítica e lúdica, sobre os hábitos de consumo dos alunos. Com base na gamificação, o jogo proporcionou desafios corporais e reflexivos, incentivando o engajamento, a autorregulação de comportamentos e a construção de valores éticos. Os dados coletados revelaram que os alunos ampliaram sua compreensão sobre consumo e convivência, reafirmando a importância da Educação Física como espaço formativo que articula corpo, movimento, ludicidade e criticidade.

Palavras-chave: Práticas Corporais; Ludicidade; Cultura Digital; Gamificação; Reflexão Crítica.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Física, enquanto componente curricular, assume um papel ainda mais relevante diante das transformações provocadas pelo avanço da cultura digital. Em meio à crescente presença das tecnologias na vida cotidiana dos alunos, torna-se necessário repensar as práticas pedagógicas que articulem o corpo, o movimento e as múltiplas linguagens com essa nova realidade. Transitar por esse percurso pedagógico é, como aponta Freire (1996), um exercício de diálogo com o mundo vivido pelos alunos, valorizando seus repertórios culturais e suas formas de ser e estar no mundo. Nesse sentido, incorporar elementos da cultura digital às aulas de Educação Física amplia as possibilidades de aprendizagem e fortalece o vínculo entre escola e comunidade.

Conectar os saberes escolares com a vivência cotidiana dos alunos permite criar experiências significativas de aprendizagem e legitimando a Educação Física como espaço de construção de conhecimentos, valores e novas maneiras de brincar. Como destaca Kishimoto (2003), o jogo e a ludicidade possuem potência formativa, promovendo não apenas o desenvolvimento motor, mas também social, afetivo e cognitivo. Neste cenário, desenvolvemos o

¹Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: luissfelipea@gmail.com

²Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: mariaizabeldepaulafelis@gmail.com

³Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: camilaprudenciano03@gmail.com

⁴Bolsista PIBID, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: wanessapereira343@gmail.com

⁵Supervisor, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: fagnerpassos88@gmail.com

⁶Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: arnaldo.leitao@muz.ifsuldeminas.edu.br

jogo “Ludus: Operação Resgate”, uma sequência didática gamificada concebida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) – do subprojeto Educação Física, do IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho-MG.

A sequência didática gamificada articula conteúdos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), em especial a unidade temática “Brincadeiras e Jogos”, porém cria uma conexão entre os jogos populares, digitais e indígenas a partir de uma inspiração na camada dos conteúdos proposta por Betti (2020) e Leitão *et al.*, (2025).

No jogo, as aulas são organizadas em fases nas quais os alunos assumem a responsabilidade de heróis em busca de salvar o *Ludus*, símbolo do brincar que foi sequestrado por um vilão fictício. A jornada se desenvolve por meio de desafios corporais e reflexivos que, ao serem superados, geram bonificações e incentivam a construção coletiva de valores éticos. A narrativa gira em torno desse contexto e os hábitos de consumo, que agem como tema emergente, surge como eixo problematizador, convidando os alunos a refletirem sobre as influências da cultura digital e suas relações socioafetivas no cotidiano.

Como enfatiza Venâncio (2014), compreender a relação do sujeito com o saber envolve também compreender os sentidos que ele atribui ao que vive, consome e compartilha em seu cotidiano. Assim, por meio da narrativa do jogo, buscamos promover um ambiente em que os alunos pudessem brincar, questionar e ressignificar seus hábitos de consumo e suas práticas culturais. Deste modo, este relato tem como objetivo analisar as perspectivas dos alunos sobre os hábitos de consumo, a partir da vivência com o jogo “Ludus: Operação Resgate”, inserido nas aulas de Educação Física.

2. MATERIAL E MÉTODOS

De caráter qualitativo e embasados na pesquisa-intervenção (Damiani *et al.*, 2013), este estudo analisa um planejamento desenvolvido de forma colaborativa a partir de encontros entre oito bolsistas, um supervisor e o coordenador do PIBID. Adotamos a gamificação como método de ensino e de inserção dos alunos dentro de uma concepção de jogo digital para o real. Para Busarello (2016), a gamificação parte do princípio de se pensar e agir como em um jogo, entretanto, em um contexto fora do jogo. Essa abordagem se estrutura a partir de quatro elementos fundamentais: o jogo, sua mecânica, estética e o pensamento orientado para o universo dos *games*.

O “Ludus: Operação Resgate” composto de oito fases em três universos, foi desenvolvido em turmas de 4º e 5º anos do ensino fundamental, anos iniciais, em uma escola pública de Minas Gerais e ocorreu durante o primeiro semestre de 2025. Durante as fases, vários recursos digitais foram utilizados para imersão dos alunos no jogo, como: apresentação de um *e-book* com a narrativa histórica e as fases projetadas na TV, uso do *Gacha Club* para a criação de personagens,

vídeos, músicas, aparelhos telefônicos, além de uma “lojinha digital” que oferecia oportunidades de negócios para os alunos.

Assim como na estrutura de jogos digitais, o jogo criado possui um sistema de pontuações que garante a geração ou a perda de moedas simbólicas que podem ser usadas ou não dentro do jogo. A utilização de moedas demandava diálogo e decisão coletiva. A conclusão de todas as fases garante a recuperação do “Ludus” que cada criança carrega.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A organização das fases proporcionou experiências com brincadeiras e jogos populares que possibilitaram a valorização da diversidade dessas práticas, promoviam a aproximação com o contexto familiar, articulavam o ato de brincar com elementos do universo digital, inseriram o jogo digital em situações concretas e resgataram os princípios que deram origem a essas manifestações, evidenciando tanto a importância quanto o prazer envolvidos no brincar.

O jogo criado evidenciou que a gamificação, quando planejada a partir de elementos significativos para os alunos, pode gerar engajamento, autorregulação de comportamentos e reflexões críticas sobre consumo e convivência. Para Ramos *et al.* (2020), a gamificação deve priorizar o caráter lúdico e o prazer em aprender, com o foco no processo e no desejo de construir conhecimento.

As falas dos alunos, recolhidas por meio de registros no diário de campo, revelam que o jogo mobilizou tanto aspectos lúdicos quanto éticos e sociais. Nesse sentido, Impolcetto (2005) defende que as aulas de Educação Física podem incorporar práticas lúdicas que favoreçam o desenvolvimento ou a sensibilização dos alunos para atitudes éticas, o que foi observado na relação com as regras, bonificações e desafios do jogo.

No início da sequência didática, os alunos associaram o conceito de “jogo” a práticas digitais e de aposta, como expressa a fala: “*Jogo é apostar como tigrinho e sinuca*” (Diário de Campo, 2025). Essa percepção indica a necessidade de ressignificar o jogo como prática educativa, crítica e colaborativa. Com o avanço das fases, observou-se maior autorregulação comportamental, impulsionada pela lógica de bonificações e perdas: “*A gente vai perder moedas, para de falar palavrão*” (Diário de Campo, 2025). As falas revelam compreensão das regras como elementos de convivência.

O desbloqueio da “lojinha digital” estimulou reflexões sobre consumo e planejamento coletivo: “*Compra o polícia e ladrão que ele é mais barato*” (Diário de Campo, 2025), permitindo abordar pedagogicamente o consumo consciente. Na fase 5, os alunos demonstraram competências reflexivas ao avaliar suas escolhas: “*Perdemos muitas moedas só nas fases anteriores*” (Diário de Campo, 2025), o que evidenciou envolvimento com a narrativa e com as consequências do jogo.

A ausência da prática do jogo digital também foi pontuada pelos alunos, reforçando que as realidades culturais precisam ser consideradas no planejamento. Já a preferência pelo espaço da quadra ficou evidente: “*Não vamos mais para a quadra? Que chato!*” (Diário de Campo, 2025), destacando o valor da corporeidade na Educação Física.

Na fase 7, a retirada das recompensas causou estranhamento: “*Vamos conseguir moedas no final?*” (Diário de Campo, 2025), revelando a internalização da lógica do jogo e a abertura para novas formas de brincar, como a vivência indígena. Ao final, surgiu a empatia pelo vilão da narrativa: “*Estou emocionado*”; “*O Capitão C era criança?*” (Diário de Campo, 2025) e a crítica a decisões consumistas (“*Isso é ganância*” - Diário de Campo, 2025) mostram que os alunos foram capazes de refletir sobre suas escolhas, conectando aprendizado e criticidade no ambiente lúdico.

4. CONCLUSÃO

A partir da vivência com o jogo “*Ludus: Operação Resgate*”, os alunos demonstraram envolvimento na narrativa e nas atividades propostas revelando, em suas falas e atitudes, reflexões significativas sobre os hábitos de consumo e as influências da cultura digital em seu cotidiano. O jogo permitiu o reconhecimento e problematização de práticas naturalizadas, identificando excessos, dependências e escolhas que impactaram suas relações sociais, afetivas e corporais. Nesse processo, destacou-se a importância da Educação Física, somada a gamificação, como espaço de construção de conhecimentos, valores e atitudes, ao articular corpo, movimento, ludicidade e reflexão crítica de forma integrada.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

BETTI, Mauro. **A cebola dos conteúdos da educação física**. Apostila, 2020.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

DAMIANI, Magda Floriana; ROCHEFORT, Renato Siqueira; CASTRO, Rafael Fonseca de; DARIZ, Marion Rodrigues; PINHEIRO, Silvia. Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. Cadernos de Educação. **Cadernos de Educação**, Pelotas, n. 45, p. 57-67, jan./abr. 2013.

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

IMPOLCETTO, Fernanda Moreto. **Jogos e ética na perspectiva da Educação Física escolar**. 2005. 212 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Motricidade) – Instituto de Biociências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Rio Claro, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Pioneira, 2003.

LEITÃO, Arnaldo Sifuentes; BETTI, Mauro; SO, Marcos Roberto; GRILLO, Rogério de Melo; RODRIGUES, Gilson Santos. Os conteúdos da Educação Física em perspectiva semiótica na área de Linguagens. **Revista Movimento**, Porto Alegre, no prelo, 2025.

RAMOS, Elaine Gonçalves; LEÃO, Gabriel Augustus de Aquino Dias; NOUSCHNEIDER, Henrique. Gamificação na educação: desafio e ludicidade com os jogos digitais. In: SILVA, Veleida Anahi da; CHARLOT, Bernard (Orgs.). **Revista Didática e Prática de Ensino**, v. 14, n. 8, 2020.

VENÂNCIO, Luciana. **O que nós sabemos? Da relação com o saber na e com a educação física em um processo educacional-escolar**. 2014. 294 f. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Tecnologia, Presidente Prudente, 2014.