



## PLANEJAMENTO COLABORATIVO E MATERIAL GAMIFICADO: Uma experiência pedagógica semiótico-pragmaticista na Educação Física

Leticia S. ALBINO<sup>1</sup>; Lorrana C. DOMINGUES<sup>2</sup>; Marcelo A. da SILVA FILHO<sup>3</sup>; Leandro G. VIDAL<sup>4</sup>; Fagner J. PASSOS<sup>5</sup>; Arnaldo S. LEITÃO<sup>6</sup>;

### RESUMO

A cultura digital atravessa as infâncias contemporâneas e desafia a Educação Física escolar a compreender e tratar didaticamente em suas aulas. Este relato descreve o processo de elaboração e intervenção de uma sequência gamificada intitulada “Ludus: Operação Resgate”, concebida por bolsistas do PIBID em diálogo com perspectiva semiótico-pragmaticista da Educação Física (Leitão *et al.*, 2025). O objetivo foi detalhar as etapas de planejamento colaborativo, produção do material didático digital e intervenção, analisando como a articulação entre narrativa lúdica, camadas de significação e recursos tecnológicos podem promover o engajamento e a aprendizagem dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Trata-se de estudo qualitativo, desenvolvido em uma escola pública do Sul de Minas Gerais. Os resultados apontam que o modelo em fases, ancorado nas quatro camadas de conteúdo (jogo, lógica interna, cultura corporal e temas contemporâneos), favoreceu a integração entre práticas corporais tradicionais e digitais, além de promover reflexão crítica sobre consumo e tecnologias.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Gamificação; Educação Física; Engajamento Estudantil.

### 1. INTRODUÇÃO

O cotidiano infantil contemporâneo é permeado por múltiplas linguagens mediadas pela digital (Sibilia, 2016), o que impõe novos desafios às aulas de Educação Física, tradicionalmente centradas na presencialidade (Bozoki; Bressan, 2023). Diante disso, Palfrey e Gasser (2011) colocam que atualmente as crianças nasceram e cresceram imersas em ambientes tecnológicos e digitais, o que revela uma relação estreita entre os recursos digitais e a vida, que por muitas vezes não possuem uma mediação, com vistas a refletir criticamente sobre os impactos no desenvolvimento e aprendizagem. Essa falta de mediação crítica, aliada a formação inicial e continuada que pouco tratam do assunto nas práticas pedagógicas, pode contribuir para a fragmentação das experiências corporais, que pode levar para a tecnificação do corpo (Ribeiro; Mezzaroba, 2019), e para a naturalização de práticas digitais pautadas no consumo.

Frente a esse cenário, o presente estudo apresenta o processo de planejamento de “Ludus: Operação Resgate”, e intervenção com uma sequência didática gamificada desenvolvida no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) – Educação Física. A proposta dialoga com a mudança que recoloca a área no campo das Linguagens na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e assume a semiótica-pragmaticista como fundamento para compreender o corpo-movimento como produção de sentido (Betti; Leitão; So, 2024).

### 2. MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho está vinculado a uma abordagem qualitativa de natureza colaborativa e formativa, ancorada nos princípios da pesquisa-ação pedagógica (Thiollent, 2011; Franco, 2016),

por meio da qual professores em formação e docentes da rede pública atuam conjuntamente na análise e aperfeiçoamento de suas práticas. A intervenção foi desenvolvida no âmbito do PIBID, subprojeto de Educação Física ao longo do primeiro semestre de 2025.

A construção do planejamento colaborativo ocorreu a partir da observação das aulas do professor supervisor e de uma pesquisa prévia sobre os alunos, investigando suas preferências por jogos e brincadeiras populares, bem como por jogos digitais. O planejamento ocorreu em quatro etapas: (a) diagnóstico da cultura lúdica e digital dos alunos; (b) estudo do referencial semiótico-pragmaticista; (c) elaboração coletiva da narrativa gamificada dividida em oito fases; e (d) produção do material didático digital (*e-book*, vídeos, cartões, “lojinha” virtual). Os registros incluíram diários de bordo, roteiros, mapas conceituais e reuniões formativas, analisados por categorização temática.

O planejamento foi estruturado em 8 aulas, nomeadas de fases, divididas em 3 universos: popular, digital e indígena, trabalhado o consumo como tema emergente. As atividades foram desenvolvidas com turmas de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental - Anos Iniciais. Para ampliar o engajamento dos alunos foram utilizadas diferentes ferramentas digitais para proporcionar uma melhor imersão, uma vez que a proposta envolvia o uso do método de gamificação. Entre os recursos utilizados estão: a TV, para apresentar o *e-book* com a narrativa da história; o jogo *Gacha Club*, para a criação dos personagens; vídeos, músicas temáticas, os celulares, além de uma loja digital e modulador de voz para criação da voz do vilão.

### **3. RELATO DA EXPERIÊNCIA**

A sequência didática foi organizada em oito fases progressivas, distribuídas entre três universos temáticos (popular, digital e indígena), conforme a matriz de quatro camadas: jogo, lógica interna, cultura corporal e temas contemporâneos (Leitão *et al.*, 2025). Cada fase continha uma missão, objetivos pedagógicos, materiais necessários e sugestões de avaliação formativa. Essa arquitetura possibilitou maior coerência entre teoria e prática, permitindo que os conteúdos fossem apresentados de forma interligada, respeitando as diferentes experiências e repertórios dos alunos.

O uso da mediação pedagógica com as tecnologias digitais foi importante para o desenvolvimento das atividades. Foram produzidos vídeos temáticos que contextualizam as dinâmicas corporais, além de um *e-book* ilustrado que narrava a história do jogo e apresentava os universos e desafios. Os recursos foram disponibilizados em formato editável (*Canva*, *Google Slides*), garantindo adaptabilidade. A “lojinha” gamificada permitiu aos alunos trocarem moedas simbólicas, obtidas por participação e comportamentos positivos, por itens que influenciavam as aulas futuras. Por exemplo, o item “polícia e ladrão” adquirido por um grupo foi incorporado pedagogicamente na fase.

Essa dinâmica de recompensas simbólicas não apenas ampliou o engajamento, mas também favoreceu o desenvolvimento da autonomia e da corresponsabilidade dos estudantes com relação ao consumo, conforme destaca Pariser (2012) ao tratar das decisões digitais e suas consequências no mundo concreto.

Durante a fase “Polícia e Ladrão”, as crianças fizeram associações entre os elementos do jogo físico e experiências digitais: o barbante representando a prisão foi relacionado aos *lasers* de um jogo de *Parkour* do *Roblox*. Já na fase “*Just Dance*”, a mimetização de coreografias digitais promoveu expressividade e cooperação. Essas associações espontâneas revelam que os estudantes mobilizaram saberes prévios de sua cultura digital, favorecendo a aprendizagem e possíveis conexões interdisciplinares. As atividades mais bem avaliadas foram justamente aquelas que incorporaram essa dimensão, indicando que a gamificação, quando articulada ao cotidiano digital dos alunos, potencializa o envolvimento afetivo e cognitivo.

Para os bolsistas, a experiência foi formativa ao permitir a vivência prática de um planejamento fundamentado teoricamente e sensível à cultura digital dos alunos. A matriz em camadas ajudou a pensar além da atividade em si, integrando objetivos motores, cognitivos e reflexivos. Como relatou uma bolsista: “*Começamos a planejar pensando no sentido de cada brincadeira, não só na atividade em si*” (Bolsista 3).

A integração entre jogo, narrativa e tecnologia favoreceu a emergência de afetos e vínculos, reforçando o papel da afetividade na aprendizagem. A criança aprende como um todo, em constante interação entre motricidade, emoção e cognição. Segundo Ferreira e Acioly-Régner (2010), o engajamento emocional é central, o que foi visto em nossa experiência na empolgação e envolvimento das crianças com a narrativa, com os personagens e com as escolhas que impactavam o andamento das aulas.

As práticas vivenciadas respeitaram a noção de formar a “pessoa engajada”, que aprende por meio de experiências em contextos compartilhados com afeto e compromisso pedagógico. Ao reconhecer as tecnologias e os jogos como parte da realidade dos estudantes, o planejamento didático favoreceu um ensino e aprendizagem por intermédio da sensibilidade, da corporeidade e da reflexão crítica sobre o mundo atual.

#### **4. CONCLUSÃO**

Esse tipo de iniciativa representa um avanço na direção de uma graduação do saber digital de forma crítica, ao integrar dimensões sensíveis e cognitivas no uso das tecnologias. O resgate do espírito lúdico por meio de jogos, aliado ao uso consciente de tecnologias como celulares e internet (TICs), reforça a importância de práticas pedagógicas que respeitem o nível de envolvimento dos estudantes com o universo digital. Para os bolsistas envolvidos, a proposta representou uma

oportunidade concreta de refletir sobre as tecnologias na formação inicial, permitindo não apenas aprender sobre recursos digitais, mas vivenciar a construção de estratégias pedagógicas como mediação escolar. Tal experiência impactou diretamente a compreensão sobre o planejamento didático, o papel da linguagem na Educação Física e a responsabilidade docente frente aos desafios da cultura digital.

## REFERÊNCIAS

BETTI, Mauro; LEITÃO, Arnaldo Sifuentes; SO, Marcos Roberto; **Prelúdio a uma proposição semiótico-pragmaticista para a Educação Física**. In. SILVEIRA, Sérgio Roberto, et al. (Org.). 90 anos da Educação Física Escolar da Escola de Educação Física e Esporte. São Paulo: EEFUEUSP, 2024. p. 268-286.

BOZOKI, Karine Silva; BRESSAN, João Carlos Martins. Os desafios da prática pedagógica em educação física e suas soluções apresentadas por professores. **Conexões**, Campinas, SP, v. 21, n. 00, p. e023013, 2023. DOI: 10.20396/conex.v21i00.8671865. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8671865>. Acesso em: 7 jul. 2025.

BRASIL. Secretaria de Comunicação Social. **Crianças, Adolescentes e Telas: Guia sobre Uso de Dispositivos Digitais**. Brasília, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/assuntos/noticias/2025/03/governo-lanca-guia-para-uso-saudavel-d-e-telas-por-criancas-e-adolescentes>. Acesso: 30 de jul. 2025.

COELHO, Patrícia Margarida Farias; COSTA, Marcos Rogério Martins; MATTAR NETO, João Augusto. Saber Digital e suas Urgências: reflexões sobre imigrantes e nativos digitais. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 43, n. 3, p. 1077–1094, jul.–set. 2018. doi:10.1590/2175-623674528

FERREIRA, Aurino Lima; RÉGNIER, Nadja Maria Acioly. **Contribuições de Henri Wallon à relação cognição e afetividade na educação**. Curitiba, 2010.

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.

PARISER, Eli. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

RIBEIRO, Sérgio Dorenski Dantas; MEZZARROBA, Cristiano. Mídia, corpo e mercado: (im)possibilidades formativas diante do poder simbólico. **Perspectiva**, [S. l.], v. 37, n. 1, p. 160–183, 2019. DOI: 10.5007/2175-795X.2019.e52240. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2019.e52240>. Acesso em: 31 jul. 2025.

SIBILIA, Paula. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.