

## **USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO PARA INTEGRAR OS OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS) NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO ENSINO MÉDIO, DO IFPB, CAMPUS SOUSA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

Maria Rita Ribeiro Simão<sup>1</sup>, Vitória Maria de Farias Lopes<sup>2</sup>, Victor Alan Fernandes Barbosa  
Coelho<sup>3</sup>, Guilherme Vinícius Almeida da Silva<sup>4</sup>, Bárbara Gicélia da Silva Araújo<sup>5</sup>, Fábio  
Thiago Maciel da Silva<sup>6</sup>

### **Resumo**

Este trabalho apresenta um relato de experiência realizado nas aulas de Educação Física do ensino médio do IFPB – Campus Sousa, integrando os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da Agenda 2030, ao tema transversal “saúde”. O objetivo principal foi utilizar a gamificação como estratégia pedagógica para facilitar a compreensão e implementação dos ODS nas turmas participantes do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A abordagem metodológica adotada foi baseada em aulas expositivas dialogadas, com o uso de jogos interativos como “Roleta da Saúde” e “Football Quiz”, aplicados em turmas dos cursos técnicos em Meio Ambiente e Agropecuária, totalizando 56 alunos. As atividades utilizaram recursos audiovisuais, promovendo a pontuação individual e coletiva, estimulando a participação ativa dos discentes. Os resultados apontaram um alto engajamento dos alunos, motivados pelo formato lúdico das atividades, que despertaram entusiasmo e espírito competitivo saudável. As turmas demonstraram grande interesse no jogo coletivo, como também se destacou a competitividade e envolvimento na dinâmica proposta. Os feedbacks foram positivos, ressaltando a atratividade da metodologia, o incentivo à cooperação e a melhor compreensão dos conteúdos relacionados à saúde. Conclui-se que a gamificação mostrou-se uma ferramenta eficaz no processo de ensino-aprendizagem, contribuindo para a formação docente, a interação entre professores e alunos e a construção significativa do conhecimento. Dessa forma, metodologias ativas como a gamificação fortalecem o desenvolvimento integral dos estudantes e demonstram potencial na implementação dos ODS no ambiente escolar.

**Palavras-chave:** Gamificação; Saúde; Educação física escolar; Metodologias ativas; Formação docente.

<sup>1</sup> Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. simao.maria@academico.ifpb.edu.br

<sup>2</sup> Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. lopes.vitoria@academico.ifpb.edu.br

<sup>3</sup> Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. victor.alan@academico.ifpb.edu.br

<sup>4</sup> Graduando. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. guilherme.vinicius@academico.ifpb.edu.br

<sup>5</sup> Mestra em Educação Física. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. barbara.gicelia@ifpb.edu.br

<sup>6</sup> Doutor em Educação Física. Instituto Federal da Paraíba-IFPB. fabio.maciell@ifpb.edu.br



# FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

## 1 Introdução

A gamificação tem se consolidado como uma estratégia pedagógica eficaz para tornar as aulas mais atrativas, dinâmicas e participativas (Santana et al., 2024). Este trabalho aborda sua aplicação como ferramenta de aprendizagem no ensino médio, com foco na integração dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em especial o tema saúde.

Diante das transformações sociais e tecnológicas, os estudantes pertencentes à geração digital aprendem de formas diferentes, utilizando intensamente recursos como celulares, computadores e jogos (Ribeiro et al., 2023). Assim, cabe à escola adaptar-se, incorporando essas linguagens e tecnologias no processo de ensino-aprendizagem (Borga et al., 2021).

A partir desse cenário, o presente relato tem como objetivo apresentar a experiência desenvolvida no IFPB - Campus Sousa, com alunos do ensino médio, por meio do uso de jogos educativos nas aulas de Educação Física, buscando integrar os ODS aos conteúdos de saúde, promovendo engajamento, raciocínio crítico e colaboração entre os estudantes, por meio de uma metodologia ativa, acessível e eficaz.

## 2 Metodologia

Os conteúdos relacionados à saúde (qualidade de vida, estilo de vida e bem-estar) foram ministrados nas turmas de 2º ano, do ensino médio, nos cursos técnicos integrados de Meio Ambiente e Agropecuária, com o total de 56 alunos. As atividades ocorreram no IFPB – Campus Sousa, de forma expositiva dialogada e usando o método lúdico da Gamificação (jogos: Roleta da saúde e Football Quiz) para auxiliar na compreensão do tema saúde, bem como, na avaliação dos conhecimentos alcançados. A aplicação dos jogos foi realizada ao longo de duas aulas em cada turma, utilizando recursos audiovisuais interativos, sendo atribuída uma pontuação tanto de forma individual quanto coletiva.

## 3 Resultados e discussão

Os jogos “Football Quiz” e “Roleta da saúde” despertaram interesse imediato nas turmas de Agropecuária e Meio Ambiente, promovendo engajamento e participação durante toda a atividade. Ademais, a competitividade proporcionou maior motivação nos alunos, tornando as aulas mais atrativas e estimulantes, contribuindo para compreensão do conteúdo saúde.

Dessa forma, os recursos tecnológicos devem ser utilizados como ferramenta na atuação docente, visto que, isoladamente, não geram resultados nem causam mudanças significativas, sendo assim, a forma como são implementados pode causar mudanças no processo de ensino e aprendizagem (Rohden, 2017).

Em síntese, é importante ressaltar os relatos positivos dos estudantes quanto a metodologia ativa que foi aplicada, a maioria relatou entusiasmo com a proposta adotada, o recurso digital utilizado tornou a aula participativa, colaborando para a interação e a ampliação do conhecimento. Logo, a experiência com a Gamificação nas aulas de Educação Física proporcionou uma vivência enriquecedora para a formação docente, favorecendo assim, o processo de ensino-aprendizagem, oportunizando uma melhor fixação do conteúdo ministrado.

A Figura 1 mostra a aplicação do Jogo Football Quiz na turma do 2º ano do Curso



## FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

Técnico em Agropecuária, no IFPB, Campus Sousa.

Figura 1 – Jogo Football Quiz.



Fonte: Autoria própria/ Acesso em 08. ago. 2025

A Figura 2 mostra a aplicação do Jogo Roleta da Saúde na turma do 2º ano do Curso Técnico em Meio Ambiente, no IFPB, Campus Sousa.

Figura 2 – Jogo Roleta da Saúde.



Fonte: Autoria própria/ Acesso em 08. ago. 2025

### 4 Conclusões/Considerações Finais

Portanto, trabalhar o tema transversal saúde alinhado aos ODS mostrou-se essencial para ampliar o senso crítico dos estudantes referente ao bem-estar e a promoção de hábitos saudáveis, promovendo metodologias ativas como a Gamificação, além de contribuir estimulando a cooperação, o raciocínio rápido e a construção coletiva do conhecimento, desse modo, estratégias inovadoras como essa, demonstram ser eficazes para a implementação dos ODS no contexto escolar, pois favorecem a aprendizagem significativa, proporcionando o



## FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A EDUCAÇÃO SUSTENTÁVEL: INTEGRANDO OS ODS NA PRÁTICA EDUCACIONAL

desenvolvimento integral dos estudantes.

### Agradecimentos

Agradeço o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (Capes) pelo apoio concedido por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid).

Também agradeço à supervisora Bárbara Gicélia da Silva Araújo, pelo acompanhamento, pelas contribuições pedagógicas e pelo apoio constante no ambiente escolar, e ao coordenador Fábio Thiago Maciel da Silva, pela orientação, incentivo e dedicação durante o desenvolvimento das atividades.

### Referências

BORGA, N.; BARETTA, M.; ALBERTI, A.; BARETTA, E.; GRIGOLLO, L. R.; SOUZA, R. A personalidade da Geração Z: como a educação física pode contribuir na mudança de comportamentos. **Brazilian Journal of Development**, v. 7, n. 1, p. 9191-9204, 2021.

RIBEIRO, A. L. F. **Gamificação na educação física escolar: análise de uma proposta de ensino dos conteúdos a partir do Currículo Paulista**. 2023.

ROHDEN, Rafael et al. **Uso das tecnologias nas aulas de educação física escolar**. 2017.

SANTANA, L. S. **Ambiente virtual de aprendizagem com jogos eletrônicos educativos em aulas de educação física: por uma cultura digital**. 2024.

