

UNESP UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
Faculdade de Ciências
Campus de Bauru – SP

VANESSA MANDAJ ALVARES

GAMIFICAÇÃO: entender para aplicar

BAURU – SP
2025

VANESSA MANDAJ ALVARES

GAMIFICAÇÃO: entender para aplicar

Recurso Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional PROEF - Educação Física em Rede Nacional da Universidade Estadual Paulista - UNESP, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Willer Soares Maffei

BAURU – SP
2025





Esta obra é licenciada sob uma licença **Creative Commons Domínio Público (CC-0 1.0)**. Esta licença renuncia a todos os seus direitos autorais, na medida permitida por lei, dedicando o trabalho ao domínio público. Os termos da licença são detalhados em <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.pt-br>.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas

Mandaj Alvares, Vanessa

Gamificação [recurso eletrônico] : entender para aplicar / Vanessa Mandaj Alvares. —
Bauru, 2025.
PDF

Recurso educacional derivado de dissertação de Mestrado Profissional em Educação Física (PROEF) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Ciências, Bauru. Orientado por Willer Soares Maffei.

1. Formação continuada 2. Educação Física Escolar 3. Cultura digital 4. Gamificação

Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Educação Física em Rede
Nacional – PROEF





FICHA TÉCNICA

ORIENTAÇÃO

Prof. Dr. Willer Soares Maffei

ELABORAÇÃO

ProF.^a Ms. Vanessa Mandaj Alvares

PROJETO GRÁFICO

ProF.^a Ms. Vanessa Mandaj Alvares

IMAGENS

Elaboradas pela autora com auxílio do da inteligência artificial - “ChatGPT”

APRESENTAÇÃO

Esse curso autoinstrucional de formação continuada intitulado “Gamificação: entender para aplicar” é um recurso educacional gerado a partir da dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Educação Física em Rede Nacional (PROEF) da Universidade Estadual Paulista - UNESP, campus Bauru, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Educação Física no ano de 2025.

A metodologia do curso foi desenvolvida através de uma gamificação e respeitou os elementos da estrutura gamificada: narrativa, progressão, missão, recompensa, avatar e distintivos.

Com o título da narrativa: “Maratona da gamificação”, o percurso formativo é voltado a professores interessados em compreender e aplicar a gamificação de forma criativa em suas práticas pedagógicas. A sistematização deste curso online representa a materialização da contribuição prática da pesquisa “EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: um estudo de caso com temática olímpica gamificada no ensino fundamental”, ao buscar ampliar o debate sobre inovação e formação docente e promover ações de aperfeiçoamento profissional fundamentadas em metodologias ativas.

Encontra-se disponível no *link*: <https://vanessamandaj.my.canva.site/> ou pelo QRcode:



Palavras-chave: Formação continuada. Educação Física Escolar. Cultura digital. Gamificação.

PRESENTATION

This self-instructional continuing education course entitled "Gamification: Understanding to Apply" is an educational resource generated from the dissertation presented to the Professional Master's Program in Physical Education in the National Network (PROEF) of the São Paulo State University - UNESP, Bauru campus, as a partial requirement for obtaining the Master's Degree in Physical Education in 2025.

The course methodology was developed through gamification and respected the elements of the gamified structure: narrative, progression, mission, reward, avatar, and badges.

With the narrative title: "Gamification Marathon," the training path is aimed at teachers interested in understanding and creatively applying gamification in their pedagogical practices. The systematization of this online course represents the materialization of the practical contribution of the research "SCHOOL PHYSICAL EDUCATION: a case study with a gamified Olympic theme in elementary education", seeking to broaden the debate on innovation and teacher training and promote professional development actions based on active methodologies.

It is available at the link: <https://vanessamandaj.my.canva.site/> or via the QR code:



Keywords: Continuing education. School Physical Education. Digital culture. Gamification.