

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

### GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION

Brenda Alexandre dos Santos<sup>1</sup>

Dra. Lorena Cristina Curado Lopes<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre Gamificação no Ensino Superior, a fim de avaliar a eficiência dessa metodologia ativa no processo de aprendizagem. Para isso, foi empregada a metodologia de revisão de literatura, embasada em artigos e revistas. A partir das informações obtidas, verificou-se que a Gamificação no Ensino Superior é percebida como uma abordagem promissora para aumentar a motivação dos alunos, melhorar a interação e o envolvimento, e inovar nos métodos de ensino tradicionais.

**Palavras-chave:** Gamificação. Ensino Superior. Metodologias Ativas. Aprendizado. Jogo.

**Abstract:** The present work aims to present a study on Gamification in Higher Education, in order to evaluate the efficiency of this active methodology in the learning process. For this, the methodology of literature review was used, based on articles and journals. From the information obtained, it was found that Gamification in Higher Education is perceived as a promising approach to increase student motivation, improve interaction and engagement, and innovate in traditional teaching methods.

**Keywords:** Gamification. Higher education. Active Methodologies. Learning. Game.

## INTRODUÇÃO

A educação tradicional enfrenta desafios como a falta de engajamento dos alunos, a desmotivação, a memorização superficial do conteúdo e a pouca aplicabilidade prática do conhecimento adquirido. Essas dificuldades refletem-se nos docentes, que muitas vezes se sentem desvalorizados e limitados em sua atuação como meros transmissores de informações, e nos discentes, que podem apresentar baixo desempenho acadêmico e falta de interesse pelos

<sup>1</sup> Discente de Gestão de Sala de Aula na UNIFIMES, [brendaahalexandre@academico.unifimes.edu.br](mailto:brendaahalexandre@academico.unifimes.edu.br)

<sup>2</sup> Docente de Gestão de Sala de Aula na UNIFIMES

estudos. Nessa perspectiva, as metodologias ativas surgem como uma estratégia promissora para melhorar o processo de aprendizagem, pois incentivam a participação ativa dos acadêmicos, a construção do conhecimento de forma significativa, a colaboração entre pares e a aplicação prática dos conteúdos. Ao adotar abordagens inovadoras, como o ensino por projetos, a sala de aula invertida e o uso de tecnologias, as metodologias ativas proporcionam um ambiente educacional mais dinâmico, estimulante e alinhado com as demandas da sociedade contemporânea, preparando os estudantes para os desafios do mundo real (MORÁN, 2015).

O jogo é uma atividade muito presente na vida humana, caracterizada pela sua natureza lúdica e pela liberdade criativa que proporciona. Surge como uma expressão cultural intrínseca à sociedade, remontando às origens da civilização. O fascínio que o jogo exerce na humanidade está relacionado à sua capacidade de oferecer uma pausa temporária das obrigações do dia a dia, permitindo a exploração da imaginação e da criatividade de forma autêntica. Como estratégia para inserir um espaço lúdico em meio ao sério, o jogo proporciona uma oportunidade para escapar das pressões e demandas da vida cotidiana, estimulando a expressão livre e a interação social em um ambiente de liberdade e diversão (HUIZINGA, 1999).

Quando os jogos educativos digitais são combinados com os objetos de aprendizagem digitais, cria-se uma experiência de aprendizagem mais rica e envolvente. Os jogos educativos digitais proporcionam um ambiente lúdico e motivador, enquanto os objetos de aprendizagem digitais oferecem conteúdos educacionais estruturados e objetivos de aprendizagem bem definidos. Essa combinação permite que os alunos desenvolvam habilidades, estratégias e competências importantes para ampliar sua capacidade cognitiva e intelectual (SOUSA, 2017).

A Gamificação é uma estratégia que consiste em aplicar elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos em diversos setores, como educação, trabalho e saúde, pois estimula a interação, a colaboração e o engajamento dos participantes. Ela busca aproveitar esse instinto humano pelo jogo para tornar as atividades do cotidiano mais atrativas e envolventes, promovendo a participação ativa dos indivíduos. Ao incorporar elementos de jogos, como desafios, recompensas, competição e narrativas, a Gamificação visa tornar tarefas e processos mais interessantes e motivadores, incentivando a aprendizagem e a realização de objetivos (ORLANDI, DUQUE e MORI, 2018).

## METODOLOGIA

Para elaboração deste resumo expandido, a metodologia utilizada foi uma revisão narrativa de literatura. Esta abordagem envolveu a análise de artigos e revistas que relatam experiências de Gamificação no Ensino Superior, com o objetivo de compreender as diferenças das aulas que empregam essa metodologia ativa em relação àquelas que fazem uso de métodos tradicionais.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Globalmente, os estudos analisados sobre Gamificação no Ensino Superior revelaram resultados significativos e conclusões importantes. Em primeiro lugar, a Gamificação foi reconhecida como uma inovação pedagógica que rompe com os métodos tradicionais de ensino, proporcionando uma abordagem mais motivadora e interativa para os alunos. A maioria dos estudos destacou que a Gamificação aumentou a motivação dos alunos, promoveu uma maior interação entre os estudantes e os docentes, e resultou em um maior envolvimento dos alunos nas atividades acadêmicas (MARQUES e COSTA, 2021).

Outro benefício significativo é a interatividade e o engajamento proporcionados pela Gamificação, permitindo a interação dos alunos com o conteúdo, com o docente e com os colegas de turma. Isso cria um ambiente educacional dinâmico e multimodal, no qual o conhecimento é transmitido de forma eficiente e envolvente. A Gamificação também facilita a assimilação do conhecimento, tornando o aprendizado mais lúdico e prazeroso, o que contribui para uma melhor compreensão dos conteúdos abordados em sala de aula (JAPIASSU e RACHED, 2020).

Os estudos apresentaram uma avaliação positiva do uso da Gamificação no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Superior. Os benefícios incluíram não apenas uma maior motivação e envolvimento dos alunos, mas também uma abordagem inovadora para a aprendizagem, destacando a Gamificação como uma estratégia eficaz para promover a motivação, interação e inovação no contexto acadêmico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura digital influencia a prática educacional atual ao proporcionar novas oportunidades de aprendizagem, interação e colaboração por meio de tecnologias digitais. A

presença cada vez mais marcante da internet, dispositivos móveis, aplicativos e plataformas online tem transformado a maneira como os alunos acessam informações, se comunicam e constroem conhecimento.

Nesse contexto, a Gamificação surge como uma estratégia pedagógica que se beneficia da cultura digital ao incorporar elementos de jogos em atividades educacionais, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais envolvente, motivador e significativo para os estudantes. Os benefícios da aplicação da Gamificação no Ensino Superior incluem o aumento da motivação e do engajamento dos discentes, a melhoria da retenção de conhecimento, o estímulo à criatividade e à colaboração, a promoção de um ambiente de aprendizagem mais interativo e dinâmico, e o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida profissional.

## REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 5.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Perspectiva. 2001.

JAPIASSU, Renato Barbosa; RACHED, Chennyfer Dobbins Abi. A Gamificação no Processo de Ensino-Aprendizagem: Uma Revisão Integrativa. Revista Educação em Foco. Edição nº 12. Disponível em:<http://revistaonline.unifia.edu.br>. 2020.

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca FotoPROEX/UEPG. 2015.

MARQUES, Glaucia Diniz; COSTA, Fernando Albuquerque. Gamificação no Ensino Superior: uma análise de estudos em Portugal e no Brasil. Revista de Educação Ciência e Tecnologia, 10(1), 1-20. 2021.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta; DUQUE, Claudio Gottschalg; MORI, Alexandre Mori. Gamificação: Uma nova abordagem multimodal para a educação. Biblios, 68, 18-33. 2018.

SOUSA, Diego Barrêto Nóbrega. Utilização de jogos educativos digitais no processo ensino-aprendizagem. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba - UFPB. 2017.