



GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR: PERSPECTIVAS DE UTILIZAÇÃO NO CURSO DE ARQUITETURA

Marina Silva Paravidino de Abreu¹
Ludmila Gonçalves da Matta²

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma pesquisa exploratória cujo objetivo foi identificar se os professores do curso de Arquitetura já utilizaram alguma metodologia ativa de ensino em suas aulas e se utilizariam a gamificação para facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Após levantamento bibliográfico foi feita a aplicação de questionários com perguntas semiestruturadas. Os resultados demonstram que os professores possuem um conhecimento inicial do que vem a ser tecnologias digitais, e já utilizam algumas das metodologias ativas durante suas aulas, sendo a aprendizagem baseada em problemas a mais aplicada por eles. Houve grande interesse por parte dos informantes 13 (76,5%) em conhecer sobre a gamificação por meio do uso do Aplicativo *Village City* para aplicação em suas aulas. Dessa forma, durante a pesquisa, constatou-se que a gamificação no processo de ensino e aprendizagem no Ensino Superior pode ser vista como uma ferramenta para aumentar a fixação e melhor entendimento do conteúdo a ser trabalhado.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Tecnologias na educação, Jogos educacionais.

INTRODUÇÃO

A ideia da pesquisa sobre a gamificação no ensino superior surgiu diante de questionamentos encontrados pela pesquisadora após sua participação no “CONIED - Congresso Online Internacional de Educação” (2020). A pesquisa intitulada “O uso da gamificação como metodologia ativa de ensino aprendizagem”, desenvolvida por Lucas Capita Quarto neste Congresso, abordou os conceitos da gamificação e a sua utilização na educação trazendo formas de aplicação em sala de aula. A partir dessa experiência, foi possível compreender que o uso da gamificação na educação é uma nova metodologia ativa de ensino e aprendizagem que leva os alunos a sentirem uma motivação em aprender um novo conteúdo por meio de desafios traçados.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Planejamento Regional e Gestão da Cidade da Universidade Candido Mendes – Campos dos Goytacazes, RJ, marina.paravidino@live.com.

² Professora orientadora: Doutora em Sociologia Política pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro – Campos dos Goytacazes, RJ, ludmatta@yahoo.com.br.



A inclusão da gamificação no ensino superior vem como uma estratégia que pode ser usada para melhorar o processo de ensino e aprendizagem, despertando a curiosidade do aluno ao introduzir as diretrizes dos jogos em tarefas e potencializando para a sua permanência.

Visto que há poucos estudos que discorrem sobre os benefícios da gamificação no ensino superior, o objetivo da pesquisa foi identificar se os professores de Arquitetura já fizeram uso de alguma metodologia ativa de ensino e se utilizariam a gamificação por meio do uso do aplicativo *Village City* em suas aulas, buscando facilitar o aprendizado dos alunos e proporcionando uma maior motivação para a assimilação dos conteúdos.

Para fundamentar o trabalho aqui proposto, recorreu-se a Moran (2013; 2020), Santos *et al.* (2017), Debalde *et al.* (2020), entre outros, para compreender algumas definições, exemplos e aplicabilidades de como se fundamenta a metodologia ativa no Ensino Superior. A fim de entender sobre a gamificação em sala de aula, teve-se como aporte teórico os autores Alves (2015), Menezes (2016), Martins, Giraffa e Lima (2018) e Silva (2020). A compreensão a respeito das questões de permanência no Ensino Superior se deu por Rodriguez (2011) e Carmo (2016).

Este artigo está estruturado da seguinte forma: na introdução é apresentada a problemática e o objetivo da pesquisa; na seção 2, a metodologia; na seção 3, uma abordagem de metodologias ativas, a definição de gamificação e sobre a gamificação inserida no ensino superior como estratégia de permanência; além de um exemplo prático de uma profissional que já utiliza o *Village City* em sala de aula; na seção 4, são apresentados e discutidos os resultados da pesquisa; na seção 5, as considerações finais.

METODOLOGIA

Este estudo é de natureza qualitativa, do tipo exploratória, a partir de levantamento bibliográfico e aplicação de questionário com perguntas abertas e fechadas. Para a validação das perguntas foi realizado um pré-teste com um mestre em Arquitetura e um doutor em Engenharia Civil. Após a validação, o questionário com 24 perguntas foi enviado para grupos do Facebook³ onde há membros que lecionam no Curso de Arquitetura.

³ Grupos do Facebook: “Arquitetura e Urbanismo”; “Professores, Acadêmicos, Universitários, Pesquisadores e afins”; “IFF – Arquitetura e Urbanismo”; “IFF Campos”; “Arquitetura – ISECENSA”; “Grupo de Arquitetos e Profissionais de Construção e Designer”; “Arquitetos de Campos dos Goytacazes”; “Bolsistas CNPq”; “ANPG – Associação Nacional de Pós-Graduandos”; e “Bolsistas Capes”.



Como a proposta desta pesquisa foi de obter um resultado realístico, foi estabelecida a condição de que os professores que recebessem o questionário não fossem próximos do pesquisador nem do ambiente da pesquisa para que não houvesse influência quanto ao registro dos dados. O objetivo do questionário foi identificar se esses profissionais utilizam alguma metodologia ativa de ensino e se utilizariam a gamificação por meio do uso do aplicativo *Village City* em suas aulas.

A base da pesquisa teve como parâmetro exemplos do uso da gamificação para estimular a criatividade e o engajamento de alunos de Arquitetura e Urbanismo. Os jogos vão se tornando uma base para desenvolver os conhecimentos acadêmicos de forma lúdica por meio de uma plataforma que simula a realidade e o aluno começa a compreender que o final do jogo depende de como ele trabalha e executa suas funções.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação inovadora é apoiada por uma série de diretrizes com algumas recomendações que servem de base: integração e inovação do conhecimento; desenvolvimento da autoestima e autoconhecimento (valorizando a todos); formação de estudantes criativos e com iniciativa e a construção da cidadania estudantil de valor social (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2017).

A tecnologia não pode ser entendida apenas como um instrumento. Ela deve ser considerada como uma interface e que, por meio dela, gera a interação professor, aluno e conteúdo. Uma das formas de atingir o objetivo da inserção da tecnologia no ambiente educacional seria a instituição reconhecer a importância da utilização da tecnologia como um potencializador da ação dos sujeitos, podendo unir laços existentes entre os professores, alunos, gestores e os próprios pais (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015).

A proposta da metodologia ativa é agregar e proporcionar uma forma diferenciada na formação de um profissional para ter um conhecimento científico na sua área e, na sequência, o desenvolvimento da prática do saber fazer e do saber ser em uma sociedade em que tudo que é novo causa medo e estagnação. O ensino superior está em um período ideal para dissipar inovações e transformações, cabendo aos professores inovar durante as suas aulas e desmistificar todas as práticas tradicionais e enraizadas (DEBALD *et al.*, 2020).

Para que se tenha o desenvolvimento de uma metodologia ativa em sala de aula faz-se necessária a reformulação dos objetivos de ensino por parte do professor. As metodologias



ativas precisam fornecer aos educadores materiais e desenvolvimento da didática para que possam transmitir o conteúdo em diversos ambientes, conforme suas necessidades específicas (BACICH; MORAN, 2018).

Gamificação é um conceito que está em progresso no Brasil e encontra-se em diversas grafias. Alguns autores utilizam *Gamification*, outros *gamification* e aparece também gamificação. Neste artigo, optou-se pelo uso do terceiro termo.

Para entender gamificação se faz necessário antes o entendimento do que são *games*. O filósofo austríaco Ludwig Vickenstein, naturalizado britânico e um dos principais responsáveis pela virada linguística na filosofia do século XX, apresenta a questão da dificuldade na utilização da linguagem para definir coisas (ALVES, 2015):

O olhar da filosofia nos convida a refletir os games a partir de sua natureza e significado cultural. O *game* é algo ainda mais antigo que a cultura, uma vez que cultura pressupõe a existência da sociedade humana. Os animais também brincam e, se observarmos um grupo de animaizinhos brincando, perceberemos que reproduzem atitudes e gestos que parecem um certo ritual. Brincam e se mordem com uma força que parece controlada para não machucar o outro e evidentemente se divertem com essas brincadeiras (ALVES, 2015, p. 17).

Por meio dessa observação entende-se que o jogo possui uma função com significância e isso se torna relevante quando entramos no processo da gamificação.

Jogos e apresentações roteirizadas com linguagem de jogos (gamificação) estão aparecendo cada vez mais nas Instituições e são uma estratégia importante para conhecer e motivar pessoas, acelerando o aprendizado e abordando a vida real. Os jogos educacionais ajudam os alunos a passar por desafios, etapas, dificuldades, lidar com falhas, perdas e correr riscos com segurança. Jogos abertos como *Minecraft* são ótimos para estimular a criatividade, a fantasia e a curiosidade (BACICH; MORAN, 2018).

Boller e Kapp (2018, p. 46) consideram que “[...] a gamificação é eficaz quando se quer que o indivíduo se mantenha envolvido com o conteúdo ou com a experiência por um longo período. Ela também é ótima para reforçar conteúdos e informações já trabalhadas”.

Gamificação não seria a transformação de uma atividade em um jogo. Gamificação é aprender com os jogos e encontrar elementos de jogos que podem melhorar a experiência sem ignorar o mundo real. A descoberta do conceito central de uma vivência é que tornaria a atividade mais dinâmica e envolvente (ALVES, 2015).



A aprendizagem baseada em jogos é um método que se concentra no uso de jogos na educação. É baseado no conceito de “jogos sérios”, isto é, jogos que não são destinados ao entretenimento, mas projetados para promover o aprendizado. Portanto, eles são compostos de atividades desenvolvidas em um ambiente estruturado, no qual os participantes buscam constantemente superar objetivos de acordo com as regras estabelecidas e, finalmente, vencer. Devido à expansão do uso de jogos em ambientes que não sejam de lazer, também é definido o conceito de gamificação, que corresponde ao uso de estratégias específicas de jogos para tornar o processo de aprendizagem mais atraente (GIL, 2020).

No início da década do século XXI houve o crescimento das vagas e instituições de ensino superior privadas. As novas diretrizes curriculares apontavam a dimensão que a educação iria para novas mudanças e que levariam para o ingresso de mais indivíduos nas universidades mesmo que a permanência e juntamente com o término do curso superior sejam pouco mais da metade dos estudantes que estão matriculados (DEBALD *et al.*, 2020).

A desistência, a evasão e o abandono do curso superior são motivados por inúmeras razões, entre as quais a que mais contribui é a metodologia adotada para a efetivação dos processos educativos. Sob forte influência de tendências tradicionais e com a utilização da transmissão como forma de ensino, o estudante, sendo passivo, não se sente motivado para encarar quatro ou cinco anos de estudos. Acrescenta-se, ainda, a ênfase teórica dos cursos de graduação nos primeiros anos, relegando para os anos finais as questões de ordem prática (DEBALD *et al.*, 2020, p. 2).

Em Carmo e Silva (2016), a hipótese de que a permanência na educação apresenta diferença epistemológica significativa em relação a que toma a evasão como objeto de pesquisa, surge a partir de quatro indícios:

- i) diferença quantitativa de trabalhos acadêmicos que têm como objeto a evasão/fracasso escolar e os que têm a permanência/êxito, entre 1996 e 2012;
- ii) aumento de publicações sobre a permanência na educação a partir de 2007;
- iii) dentre as publicações, após 2007, a presença de oito em que a permanência escolar foi apropriada de forma propositiva, se comparada com as pesquisas sobre evasão; e
- iv) as publicações sobre permanência, deste período, mostraram-se dispersas geográfica e institucionalmente, bem como não se referenciam mutuamente (p. 44).



Partindo desse referencial, os autores constataram uma divergência entre as pesquisas e, por meio da busca desses trabalhos por ano de publicação, verificou-se que elas não dialogavam entre si e nem se citavam, mostrando ainda mais a ausência da interligação.

A maioria dos fatores de evasão no ensino superior brasileiro estão ligados a questões de ordem financeira, de adaptação e qualidade do ensino oferecida (RODRIGUEZ, 2011). O ensino superior brasileiro, influenciado pela pedagogia tradicional, vem resistindo à mudança porque acredita que os pilares do conhecimento se baseiam na reprodução e na recitação do discurso e elogia o processo educacional de avaliar a quantidade em detrimento do aprendizado.

No entanto, na segunda década do século XXI, juntamente com a tecnologia, o método e a inovação no ensino, o campo do ensino superior enfrenta novos desafios, que exigem profunda experiência prática e individualização. Agora, a inovação se tornou o foco de atividades de texto, pesquisa e educação. O interesse em inovação existe, mas a questão levantada é: de que forma será feito? (DEBALD *et al.*, 2020).

Visto isso, verificou-se na pesquisa de Silva (2020), que umas das formas de inovar na educação seria por meio da inserção da gamificação no processo de ensino-aprendizagem. Os resultados encontrados mostraram-se eficazes visto que os alunos demonstraram maior interesse em aprender os conteúdos, sentindo-se mais confiantes por verem que estavam evoluindo com seu próprio esforço, e sentindo-se satisfeitos por finalizarem as missões propostas. Por meio desses resultados, pôde-se verificar provas reais para validar que a estratégia de gamificar o ambiente de aprendizagem motiva os alunos.

As instituições educacionais que se concentram na mudança escolheram fundamentalmente dois caminhos: um mais moderado, tendo a mudança gradual; e outro mais amplo, com mudanças profundas. No caminho mais tranquilo, eles mantêm o modelo principal do currículo, mas priorizam mais a participação dos alunos por meio de métodos ativos, como por exemplo, abordagem interdisciplinar para o ensino do projeto, ensino híbrido e a sala de aula invertida (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015).

Por meio da combinação de desafios, problemas práticos, aprendizado de jogos com a aula invertida, os alunos aprendem na prática e juntos, no seu próprio tempo. Jogos e aulas preparadas em linguagem de jogo estão se tornando cada vez mais importantes nas atividades diárias do estudante (MORAN, 2020).

Em pesquisa científica que tratou sobre a gamificação e seus potenciais como estratégia pedagógica no Ensino Superior, Martins, Giraffa e Lima (2018) utilizaram elementos típicos do jogo RPG (sigla em inglês para *role-playing game*). Nele os jogadores assumiram papéis



interligados a personagens e desenvolveram narrativas em conjunto para ensinar. Com base nos referenciais, os pesquisadores observam que a gamificação insinuou para várias potencialidades pedagógicas.

A gamificação já está presente nas salas de aulas. Uma das professoras do Curso de Arquitetura e Urbanismo da disciplina “Planejamento Urbano e Regional” solicitou que todos os alunos criassem uma cidade virtual por meio do aplicativo *Village City*. Para isso, eles aplicaram os instrumentos da legislação urbanística e os conceitos de planejamento urbano e desenvolvimento sustentável. “Com o uso do aplicativo, a ideia é que os alunos criem a cidade a partir de um planejamento urbano estratégico. Para isso, eles aplicam os requisitos legais, urbanísticos e ambientais, planejam e resolvem problemas urbanos” (GAMIFICAÇÃO..., 2017).

Apesar de as pesquisas apontarem os benefícios do processo da gamificação em sala de aula como forma de corroborar o engajamento e motivação dos alunos, a maioria delas não fornece evidências suficientes que comprovem os benefícios que seu uso pode proporcionar (SILVA, 2020).

Na seção a seguir são apresentados os resultados e a discussão dos dados coletados nesta pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para facilitar a análise dos resultados, optou-se por apresentar as respostas dos informantes, coletadas por meio da aplicação de um questionário, assim como percepções da pesquisadora em relação a algumas perguntas.

Após o tratamento dos dados coletados, foi feita a análise a seguir, baseada no referencial desta pesquisa. As transcrições são cópias literais dos textos.

O perfil dos informantes se caracteriza somente por professores que lecionam no curso de Arquitetura. Houveram do sexo feminino 9 (52,9%) e do sexo masculino 8 (47,1%), a faixa etária foi a partir de 26 anos, sendo em sua grande maioria acima de 40 anos 8 (47,1%). Tivemos informantes da Cidade de Campos dos Goytacazes, RJ; Santa Maria, RS; São Paulo, SP; Uruguaiana, RS e Rio de Janeiro, RJ.

No quesito das disciplinas que atuam, tivemos como respostas: 1- “Instalações hidráulicas e sanitárias; Elétrica e Planejamento Regional”; 2- “Projeto de Arquitetura”; 3- “Gestão de Projetos; Modelagem; Estruturas 1; Materiais de Construção 1 e Projeto Integrado 3”; 4- “Projeto de Arquitetura e Urbanismo”; 5- “Teoria e História da Arquitetura; Patrimônio



Histórico e Técnicas de Preservação”; 6- “Desenho de Arquitetura; Projeto de Interiores e Projeto V”; 7- “Projeto de Arquitetura; Plástica e Paisagismo”, dentre outras que se correlacionam.

Na primeira parte do questionário, categorizada como “Tecnologias digitais e Metodologias ativas”, iniciamos com a seguinte questão: “O que você entende por tecnologia digital?”. Todos os informantes conseguiriam transmitir o conceito do que seja “tecnologia digital”. Para essa pergunta, alguns dos comentários foram:

“Tudo o que nos é oferecido através da internet e programas de computador, celulares e demais.”

“Para o ensino são modos e meios digitais de troca de conhecimento e conteúdo entre o professor e o aluno.”

“Uso de ferramentas digitais com propósito educacional e de inclusão”; e “Dispositivos eletrônicos conectados à internet.”

“Meios online e virtuais.”

Com base nos comentários, é possível perceber que esse tema já vem sendo difundido e se faz presente na vida desses professores do curso de Arquitetura.

Quando questionado sobre a frequência dos professores em utilizar a tecnologia digital em suas aulas, os resultados foram: 8 (47,1%) informaram que fazem o uso diariamente; 4 (23,5%) disseram que trabalham com uma frequência razoável (em média 3 vezes por semana); 5 (29,4%) deles utilizam em média, 1 vez por semana. Isso nos mostrou que, embora a tecnologia digital possa ser algo que exige conhecimento para manusear e competência para inserir as suas devidas aplicabilidades, ela já vem sendo bastante utilizada conforme dados desta pesquisa que se encontram.

A fim de saber se haviam dificuldades para o uso das tecnologias, foi feita a seguinte pergunta: “Caso você utilize tecnologias digitais em sala de aula, encontra desafios para utilizá-las no curso de Arquitetura?”, 52,9% dos informantes afirmaram que encontram dificuldades em utilizar essas tecnologias durante suas aulas e estes informaram que as dificuldades seriam:

“Trabalhar diretamente e simultaneamente as ferramentas disponíveis.”

“O domínio do conhecimento antes do domínio da ferramenta.”

“Adesão dos alunos, pois se não houver uma interface que os agrade, eles não se interessam e não interagem.”

“Há muitas possibilidades de tecnologias digitais e nunca sabemos todas as ferramentas e configurações que possuem. Em alguns casos, há dificuldade de acesso, deficiências em infraestruturas, etc.”



No ambiente escolar, das muitas tecnologias usadas, a lousa e o giz foram as que se tornaram mais tradicionais. Em pleno século XXI, ainda existe uma resistência por parte dos professores e gestores, pois muitas das vezes não tiveram formação inicial para utilizar tais metodologias ou não têm o conhecimento essencial para promover um uso de qualidade, por serem novos imigrantes digitais (BACICH; TANZI NETO; TREVISANI, 2015).

A próxima pergunta dessa dimensão foi “O que entende por metodologias ativas?”. Algumas respostas são apresentadas a seguir:

“Metodologias que buscam uma relação mais horizontal entre professor e estudante, na construção do aprendizado.”

“Metodologias onde o aprendizado se dá pela experimentação e não pela exposição oral de conteúdo.”

“Envolvem mais a ação do aluno. Ele não recebe o conteúdo passivamente, mas é estimulado a procurá-lo e o professor também parte muito da experiência do aluno nas abordagens.”

Nos comentários é possível perceber que existe o entendimento por parte desses professores sobre metodologias ativas, uma vez que eles avaliam como uma estratégia valiosa para o processo de ensino-aprendizagem assim como aponta a pesquisa de Martins, Giraffa e Lima (2018).

Para esta pesquisa se fez necessário a realização da seguinte pergunta: “Já fez uso de metodologia ativa nas aulas ministradas no curso de Arquitetura?”. A maioria dos informantes (15/ 88,2%) já utilizaram algum tipo de metodologia ativa durante suas aulas, o que demonstra que os professores estão cada vez mais potencializando suas aulas de diferentes formas para alcançar melhores resultados no processo de aprendizado (MENEZES, 2016). Dessa forma, compreende-se que o professor deixa de ser somente um transmissor de conteúdo e passa a ser um mediador e facilitador para a construção do conhecimento (BACICH; MORAN, 2018; DEBALD, 2020; GIL, 2020).

Na Tabela 1, são apresentadas as metodologias que os professores afirmaram ter utilizado na Instituição onde atuam. Para essa pergunta, foi possível marcar mais de uma alternativa.

Tabela 1 – Qual/is metodologia/s já fez uso em sala de aula?

Recursos	Frequência
Sala de aula invertida	11 (68,8%)
Gamificação	2 (12,5%)
Aprendizagem baseada em projetos	9 (56,3%)
Aprendizagem baseada em problemas	13 (81,3%)
Aprendizagem por pares	5 (31,3%)



Aprendizado <i>Maker</i>	5 (31,3%)
<i>Design Thinking</i>	5 (31,3%)
Outros	3 (18,9%)

Fonte: dados da pesquisa.

A Tabela 1 mostra que o item mais frequente é “aprendizagem baseada em problemas”, mencionado 13 vezes pelos participantes. A gamificação, foco metodológico desta pesquisa para o ensino da Arquitetura, foi pouco citada, o que demonstra a falta de conhecimento pela ferramenta e também falta de domínio.

Mais da metade dos envolvidos (9/52,9%) teve alguma formação sobre o uso de metodologia ativa em sala de aula. Sobre a gamificação, 10 (58,8%) já tinham escutado sobre essa metodologia, 4 (23,5%) não sabiam exatamente o que significava e 3 (17,6%) nunca ouviram falar. A maior parte dos entrevistados (10/58,8%) ficou indecisa se a gamificação seria uma estratégia positiva nas aulas do Ensino Superior do curso de Arquitetura.

Na parte do questionário categorizada como “Educação”, foi feita a seguinte pergunta: “Na sua opinião, quais as principais causas de evasão/baixa permanência dos alunos no Ensino Superior?”. Algumas respostas foram:

“No caso da arquitetura e urbanismo, a alta carga de trabalho que demanda e a exigência em algumas aptidões.”

“Necessidade de trabalhar, falta de identificação, dificuldades com algumas disciplinas.”

“Problemas de adaptação às metodologias ou pessoais.”

“A evasão se dá pela falta de identificação do discente com o curso e pela necessidade de substituir o trabalho remunerado pelo estudo.”

Observou-se que existem diversas condições que limitam a presença ativa dos alunos no Ensino Superior e isso contribui para a baixa permanência. Com isso, as metodologias ativas chegam para proporcionar meios alternativos para facilitar o processo de aprendizagem, além de estimular no estudante o discernimento para escolher as informações, relacionar opiniões, expor seu ponto de vista de forma crítica a respeito de determinado assunto, corroborando para o aprofundamento das ideias e desenvolvimento de um conhecimento trabalhado em conjunto (SANTOS *et al.*, 2017).

A fim de que o objetivo do questionário fosse alcançado, foi necessário realizar as seguintes perguntas “Através da Gamificação, o professor pode utilizar jogos para trabalhar o conteúdo em sala de aula, como por exemplo, o uso do aplicativo *Village City*. Você conhece esse aplicativo e suas funcionalidades?”. Obteve-se como resposta que 15 (88,2%) não conheciam. A segunda pergunta foi se “Gostaria de participar de uma oficina por



videoconferência para aprender a utilizar esse aplicativo e descobrir as suas funcionalidades para uso em sala de aula no Ensino da Arquitetura?”. O resultado foi que 13 (76,5%) gostariam de participar da oficina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da revisão bibliográfica sobre os processos de ensino e aprendizagem por meio do uso das metodologias ativas na Educação Superior, verificou-se a relevância em desenvolver pesquisas que envolvam ações para a aprendizagem partindo de problemas e objetivos a serem atingidos.

Todo esse processo é pertinente para a permanência estudantil, visto que o principal objetivo das metodologias ativas é a interligação dos alunos com a participação ativa e o reconhecimento de seus aprendizados e autonomia. Isso porque as metodologias ativas trabalham no aluno o poderio de pinçar informações, expor suas ideias criticamente, formando cidadãos que consigam criar conceitos mais profundos por meio do conhecimento compartilhado.

Ressalta-se, com este estudo, a importância de uma continuidade e sensibilização por parte dos docentes para a busca da implementação da gamificação no Ensino Superior e, como continuidade para esta pesquisa, a realização do estado da arte e do desenvolvimento de uma oficina para trabalhar o aplicativo *Village City* com professores de Arquitetura para que eles possam entender o processo da gamificação e implementá-lo em suas aulas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamificação**. Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Melo. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Desafios da educação**. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. *Edição Kindle*.

CARMO, Gerson Tavares do. **Sentidos da permanência na educação**: O anúncio de uma construção coletiva. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2016. Disponível em:



http://forumeja.org.br/go/sites/forumeja.org.br.go/files/permanencia_livro_revisaojane.pdf.
Acesso em: 29 jul. 2020.

DEBALD, Blasius *et al.* **Desafios da educação.** Metodologias ativas no ensino superior: o protagonismo do aluno. Porto Alegre: Penso, 2020. *Edição Kindle*.

GAMIFICAÇÃO na sala de aula. **UNDB – Centro Universitário**, jun. 2017. Disponível em: http://sou.undb.edu.br/noticia/gamificacao-na-sala-de-aula-2846?utm_source=direto. Acesso em: 12 ago. 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Metodologia do ensino superior.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 2020. *Edição Kindle*.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico.** Projetos de Pesquisa – Pesquisa Bibliográfica – Teses de doutorado, dissertações de mestrado, trabalhos de conclusão de curso. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2020.

MARTINS, Cristina; GIRAFFA, Lucia Maria Martins; LIMA, Valderéz Marina do Rosário. Gamificação e seus potenciais como estratégia pedagógica no Ensino Superior. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação.** Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 1-10, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/86005>. Acesso em: 30 jul. 2020.

MENEZES, Aline Beckmann de Castro. Gamificação no ensino superior como estratégia para o desenvolvimento de competências: um relato de experiência no curso de psicologia. **Rev. Docência Ens. Sup.**, Belém, v. 6, n. 2, p. 203-222, out. 2016.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Papirus Editora, 2017. *Edição Kindle*.

MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda.** Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf. Acesso em: 22 jul. 2020.

RODRIGUEZ, Alexandre. Fatores de permanência e evasão de estudantes do ensino superior brasileiro – um estudo de caso. **Caderno de Administração.** Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUC-SP, v. 5, n. 1, p. 1-21, 2011. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/caadm/article/view/9009>. Acesso em: 30 jul. 2020.

SANTOS, Pricila Kohls dos *et al.* Metodologias ativas para aprendizagem na educação superior: reflexões teóricas para a permanência. In: CONGRESSO CLABES, 7., 2017. **Anais [...]** Córdoba, Argentina, 15 nov. 2017. Disponível em: <https://revistas.utp.ac.pa/index.php/clabes/article/view/1560>. Acesso em: 10 ago. 2020.

SILVA, João Batista da. Gamificação na sala de aula: avaliação da motivação utilizando o questionário ARCS. **Revista Prática Docente.** Mato Grosso, v. 5, n. 1, p. 374-390, 2020. Disponível em: <http://periodicos.cfs.ifmt.edu.br/periodicos/index.php/rpd/article/view/632>. Acesso em: 30 jul. 2020.