

# **A GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA MOTIVADORA E ENGAJADORA NO ENSINO SUPERIOR: UM LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO DE ESTUDOS REALIZADOS NA UFRPE**

Maria Amélia Bezerra de Arce <sup>1</sup>

Júlia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré <sup>2</sup>

## **RESUMO**

Na atualidade, um dos grandes desafios da educação é o de manter os estudantes motivados e engajados no processo de ensino e aprendizagem. Com o avanço do mundo digital, o antigo modelo na construção do saber onde o professor era o único detentor do conhecimento, torna-se cada vez mais desinteressante para os aprendizes dessa nova era digital. A Gamificação é um fenômeno que se utiliza dos elementos dos jogos para serem aplicados em situação de não jogos. Na educação, ajuda a motivar ações, promovendo a aprendizagem e solucionando problemas. O objetivo deste estudo é investigar as pesquisas realizadas sobre gamificação no âmbito da UFRPE nos últimos cinco anos. Para isso, foi conduzido um levantamento bibliográfico, resultando na identificação de onze pesquisas que foram analisadas conforme critérios estabelecidos. Os resultados revelam que o número de documentos encontrados nos repositórios ainda é limitado, evidenciando um desenvolvimento incipiente desse tema na instituição em questão. Além disso, constatou-se que a maioria das pesquisas realizadas entre 2018 e 2022 está direcionada para o ensino fundamental e médio, demonstrando que a utilização de elementos de jogos em ambientes não lúdicos motiva e estimula os estudantes a participarem mais das atividades propostas.

**Palavras-chave:** Gamificação, Ensino Superior, Motivação, Engajamento.

<sup>1</sup> Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

<sup>2</sup> Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

## INTRODUÇÃO

A educação tem passado por muitas mudanças em todas as esferas. Isso vem ocorrendo ao longo dos anos e por diversas razões, sendo o uso das tecnologias digitais, suas constantes atualizações e a mudança de perfil dos aprendizes da atualidade, que são mais perspicazes e tecnológicos, despertando assim, a necessidade de mudanças na forma de ensinar e aprender, pois de acordo com Prensky(2012), o sistema educacional projetado no passado não mais atendem aos estudantes de hoje, pois estes mudaram radicalmente.

Em concordância com Prensky(2012), pode-se afirmar que os aprendizes de hoje não desejam mais receber e memorizar conteúdos, mas sim, serem protagonistas na construção do seu próprio conhecimento. Sendo assim, o professor deve exercer o papel de mediador dos saberes, utilizando-se do conhecimento prévio do estudante para estimulá-lo, através de novas metodologias, a desenvolver suas habilidades.

Frente ao cenário educacional atual, acreditamos que é preciso repensar nas práticas pedagógicas, que foram desenvolvidas em um outro tempo e para um outro público, e que no momento presente necessita de atualizações.

Neste contexto, pudemos perceber que o desenho das didáticas desenvolvidas em um tempo passado precisam de mudanças, para trazer resultados mais eficazes no processo de ensino e aprendizagem, de acordo com o perfil dos estudantes atuais. Assim, observamos que novas formas de ensinar e aprender estão sendo desenvolvidas e estudadas por pesquisadores e profissionais da área, apresentando-se com o poder de motivar e engajar pessoas.

Desta forma, acreditamos que métodos tradicionais, que privilegiam a transmissão de informações pelos professores e tornam estudantes apenas em receptores passivos, faziam sentido quando o acesso à informação era difícil. Com a Internet e a divulgação aberta de muitos cursos e materiais, podemos aprender em qualquer lugar, a qualquer hora, com muitas pessoas e de formas diferentes.

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

Para reforçar esse pensamento, Paulo Freire (1968), no livro *Pedagogia do Oprimido*, critica o ensino em que o professor é o detentor do conhecimento, e o aluno apenas o depositário. Assim, desenvolveu a sua pedagogia, diferenciando o que chamou de os dois tipos de educação: bancária e libertadora. Segundo Freire (1968), quando os alunos desempenham o papel de meros receptores, ocorre uma opressão controladora do pensamento e da ação, levando os aprendizes a se encaixarem em um modelo castrador da sua criatividade.

Em consonância com Freire, percebemos que os métodos utilizados para a construção do conhecimento deve permitir que o estudante potencialize suas habilidades, desenvolva o pensamento crítico e sinta-se livre para expandir a sua criatividade, tornando o processo de aprendizagem mais prazeroso e eficaz.

De acordo com Moran (2018), as metodologias ativas para tornar a educação arrojada apresentam a possibilidade de modificar as aulas tradicionais em práticas de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, exigindo de seus professores habilidades, competências didáticas e metodológicas para as quais eles não foram e não estão sendo preparados.

Desta forma, o uso de metodologias centradas no aluno e apoiadas em tecnologias é necessário para que o processo de ensino e aprendizagem seja mais efetivo, sendo de suma importância a utilização de propostas educacionais atuais, motivadoras e inovadoras, para um aprendizado mais criativo, crítico e eficiente.

Neste contexto, nosso interesse de pesquisa, portanto, vai em direção a essa metodologia ativa (a gamificação), pois ela favorece o ensino, por ser uma técnica motivacional e engajadora. Segundo Alves (2015), atividades divertidas e gamificadas podem engajar públicos diferentes e com idades diversas. E o engajamento está diretamente ligado à relevância dos conteúdos, às pessoas e à forma como a aprendizagem é motivada. Pode-se dizer que a gamificação é um fenômeno que está em ascensão, proveniente dos games e de suas competências intrínsecas de promover a motivação de atos e resolução de problemas, fortalecendo a aquisição do saber nas diversas áreas do conhecimento e na vida dos indivíduos. Apesar dos muitos benefícios que promove a gamificação, não temos a intenção de afirmar que este fenômeno resolve todos os

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

problemas da educação, mas podemos dizer que ela traz benefícios bastante eficazes para envolver o aprendiz na produção do conhecimento.

Diante do exposto, surge a seguinte inquietação: como a gamificação é abordada em documentos produzidos no âmbito da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), e quais são os resultados e características dos documentos?

Os objetivos deste trabalho foram estabelecidos com a finalidade de direcionar o processo de pesquisa de forma clara e precisa. O objetivo geral consiste em investigar documentos oriundos de estudos conduzidos sobre gamificação no contexto da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Além disso, os objetivos específicos incluem a definição do conceito de gamificação, a promoção da reflexão acerca da utilização das atividades gamificadas no ensino superior, os resultados de estudos pertinentes, bem como a análise do impacto da gamificação na melhoria da aprendizagem no contexto educacional.

Esses objetivos gerais e específicos fornecem estrutura sólida para conduzir a pesquisa, explorando a gamificação e seu impacto na UFRPE, enquanto também abordam aspectos conceituais e práticos da gamificação do ensino superior, contribuindo para uma compreensão aprofundada desse campo de estudo.

### **3. METODOLOGIA**

Para Gerhardt e Silveira (2009, p.12) metodologia é “o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência. Etimologicamente, significa o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizados para fazer uma pesquisa científica.

#### **3.1 TIPO DE PESQUISA**

Este é um estudo qualitativo pois, segundo Minayo (1994), ele se preocupa

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

com um nível de realidade que não pode ser quantificado, visto que trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (pp. 21-22).

### **3.2 MÉTODO DE COLETA DE DADOS**

Para abordar a questão em análise, optamos por analisar um Levantamento Bibliográfico como abordagem principal. O objetivo primordial deste levantamento é realizar a organização e análise de documentos acadêmicos publicados nos últimos cinco anos (de 2018 a 2022) em 3 bases de dados distintas: Google Acadêmico, BDTD e Scielo Brasil.

Neste estudo, adotamos parcialmente o processo adaptado de Mapeamento Sistemático da Literatura, seguindo uma adaptação livre do modelo proposto por Peterson et al. (2008). Os mapeamentos sistemáticos envolvem a categorização de uma vasta quantidade de estudos presentes na literatura, com base em seus resultados, resultando na contabilização das contribuições com base na categorização realizada, como visto em KLOCK et al. (2016). O MSL, devido a sua abordagem abrangente, tem como principal propósito identificar lacunas nas pesquisas em uma área específica, contribuindo, assim, para a expansão do conhecimento sobre o tema escolhido para a investigação. Para este estudo, optamos pela adaptação livre do MSL para identificarmos de maneira mais específica documentos produzidos no âmbito da UFRPE.

Estabelecemos neste levantamento as seguintes etapas:

- A. Definição de questões de pesquisas e strings de busca;
- B. Triagem dos documentos a partir de seu título, resumo e palavras-chave;
- C. Definição dos critérios de inclusão e exclusão de trabalhos primários;
- D. Extração de dados e análise.

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

Criamos duas *strings* de busca para: Google Acadêmico - (“GAMIFICAÇÃO+UFRPE”), BDTD e SCIELO - (“GAMIFICAÇÃO AND UFRPE”).

### **3.3 DEFINIÇÃO DAS QUESTÕES DE PESQUISA PARA O LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO**

Para orientar esse levantamento, propus questões de pesquisa (QP). As QPs mencionadas são:

QP<sup>1</sup>. O que dizem os documentos sobre o fenômeno da gamificação?

QP<sup>2</sup>. Quais as implicações da gamificação no processo de ensino e aprendizagem de acordo com os documentos?

QP<sup>3</sup>. Quais as contribuições da gamificação como ferramenta motivacional e engajadora para os estudos levantados?

### **3.4 DEFINIÇÃO DE CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E DE EXCLUSÃO**

Ao elaborar este levantamento bibliográfico, definimos como critérios de inclusão:

- A. documentos acadêmicos (teses, dissertações, artigos) que tenham a gamificação e ensino superior dentro de seus assuntos principais;
- B. documentos escritos em língua portuguesa;
- C. documentos recentes dos últimos 5 anos (ou seja, de 2018 a 2022);

E como critério de exclusão:

- A. documentos que tratem de gamificação somente de forma teórica;

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

B. documentos que tratem de gamificação como estratégia de ensino na Educação Básica;

C. documentos em outras línguas que não a portuguesa;

D. documentos em duplicidade.

#### 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Foram encontrados 11 trabalhos de acordo com os critérios de inclusão e exclusão.

##### 4.1 QUADRO-SÍNTESE DO LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO

A seguir, apresentamos um quadro síntese com dados bibliográficos dos documentos supramencionados, no qual constam: título, autor, em quais repositórios foram encontrados e ano de publicação.

Nº	Título	Autor	Ano	Repositório	Dissertação, TCC, Artigo ou Tese?
1	Ensino remoto em tempos de covid-19: uso de técnicas de gamificação em ambientes virtuais de aprendizagem	André da Conceição	2021	Google Acadêmico	TCC
2	Ensino híbrido gamificado: o modelo de rotação por estações no ensino da radioatividade	José Eudes da Silva de Oliveira	2020	BDTD	Dissertação
3	Práticas sustentáveis	Gelsomina Maria	2020	Google	Dissertação

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

	na UFRPE: a gamificação como estratégia na educação ambiental	Bignetti Veloso		Acadêmico	
4	As metodologias ativas na percepção dos docentes e discentes no curso de administração e economia da uast/ufrpe	Renan Silva Ferreira, Maria Rickaeli Andrade	2022	Google Acadêmico	Artigo
5	A aprendizagem tecnológica ativa em publicações no ensino de ciências e matemática	Bruno Silva Leite	2022	Google Acadêmico	Artigo
6	Realidade virtual, gamificação e interdisciplinaridade, os norteadores para inovar a aula de história e de geografia - uma experiência vivenciada no colégio cbv	Jaime C. de Souza Junior (1)ufrpe; Marcela Portela S. de Figueiredo (1)ufrpe; Yasmin Monteiro (2)ufrpe; Gilberto A. de A. Cysneiros (4)ufrpe	2018	Google Acadêmico	Artigo
7	A utilização da gamificação em uma sequência didática para o estudo de monômios no 8º ano do ensino	Robson Marinho De Lima Filho	2022	Google Acadêmico	TCC

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)



	fundamental				
8	Gamificação como estratégia pedagógica na educação ambiental	Cristiana Marinho da Costa(UFRPE),Thiago Vicente de Assunção (UFRPE),Silvana Formiga Sarmiento(UEPB), Josley Maycon de Sousa Nóbrega(UEPB), Jefferson Silva Costa(UFRPE)	2018	Google Acadêmico	Artigo
9	Um Modelo para Promover o Engajamento Estudantil no Aprendizado de Programação Utilizando Gamification	Tatyane Souza Calixto da Silva(UFPE) Jeane Cecília Bezerra de Melo(UFRPE) Patricia Cabral de Azevedo Restelli Tedesco (UFPE)	2018	Google Acadêmico	Artigo
10	Experiência com gamificação: Uma abordagem aplicada no ambiente virtual de aprendizagem Moodle	Thiago M. Silva(ufrpe),Leonardo Soares(upe), Katyeudo Karlos de Sousa Oliveira(ufrpe), Rafael Barbosa(ufrpe), Higor Santos(ufpe), Gabriel Alves(ufrpe)	2019	Google Acadêmico	Artigo
11	MEIO : uma rede social gamificada para engajamento de ações da educação ambiental	Santos, Maykol Livio Sampaio Vieira	2017	BDTD	Dissertação

Quadro elaborado pela autora

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos que a maioria das pesquisas existentes de 2018 a 2022 são voltadas para atividades do ensino fundamental e ensino médio.

Foi também possível observar através do levantamento bibliográfico que os exemplos verificados reforçam o contexto deste trabalho de que a utilização de elementos de jogos em situação de não jogos motiva e instiga o estudante a participar mais das ações propostas. Isto porque a gamificação traz o prazer da atividade e o sentimento de estar em comunidade, participando de algo que fornece um objetivo, com caminhos diferentes, porém que levam ao mesmo ponto, uma forma mais dinâmica e prazerosa de aprender.

## REFERÊNCIAS

ALVES.F. Gamification: Como criar experiências engajadoras. Um guia completo do conceito à prática. DVS Editora, 2014.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa, 25<sup>a</sup> ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).

MORAN, José : Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda.

BUSARELLO, R. I. et al. A gamificação e a sistemática de jogo. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O Jogo Como Elemento da Cultura. 6. ed. São Paulo: PERSPECTIVA, 2010.

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)



ALVES, L.R.G.;MINHO, M.R. DA S.; DINIZ, M.V.C. Gamificação: diálogos com a educação. In L. M. Fadel et al., EDS. 2014, Gamificação na educação. Florianópolis: Pimenta Cultural, 2014.

LEVY, P. Cibercultura. Coleção Trans. São Paulo: Ed 34, 1999.

1 Pós-Graduando do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância PPGTEG/UFRPE, [ameliabf7@gmail.com](mailto:ameliabf7@gmail.com);

2 Professora do programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, PPGTEG/UFRPE [larre@ufrpe.br](mailto:larre@ufrpe.br)