

A gamificação como recurso didático no ensino superior

Autor(res)

Odete Sidericoudes
Alessandro Aguiar De Paula

Categoria do Trabalho

Pesquisa

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - CATUAÍ

Resumo

A gamificação tem se consolidado como estratégia relevante no ensino superior, sendo fundamental para compreender como metodologias ativas podem contribuir para o engajamento, a motivação e a aprendizagem significativa dos estudantes. O objetivo do presente artigo é analisar os benefícios e os desafios na utilização da gamificação como recurso didático na educação universitária. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, com ênfase na revisão bibliográfica e foco interpretativo, que buscou mapear e analisar produções acadêmicas entre os anos de 2013 e 2024, localizadas em base de dados da CAPES. Os resultados apontam que, embora a gamificação apresente potencial para estimular a participação discente, desenvolver competências socioemocionais e integrar tecnologia ao processo educativo, sua aplicação ainda enfrenta desafios, como a limitação de infraestrutura, a resistência institucional e a falta de preparo docente. Essa realidade evidencia fragilidades na articulação entre teoria e prática e reforça a necessidade de ampliar formações pedagógicas que possibilitem o uso crítico e planejado da gamificação. Conclui-se que a estratégia, quando fundamentada teoricamente e aplicada de forma consciente, pode favorecer a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, inclusivos e contextualizados.

Agência de Fomento

CAPES-Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior