PROGRAMA COLMEIA
3ª EDIÇÃO
Science & Business Connection by colmeia
maio 2025
PIT

A UTILIZAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NAS AULAS DE PÓS-GRADUAÇÃO: UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA O APRENDIZADO

Renata Aparecida Miyabara[1]; Ariane Viana Martins[2]; Ovidiu Constantin Baltatu[3]; Luciana Ap. Campos Baltatu[4]

[1] UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil.
Center of Innovation, Technology, and Education (CITE) at Anhembi Morumbi University, Anima Institute, Sao Jose dos Campos Technology Park, São José dos Campos, Brazil.
(renata.miyabara@uninovafapi.edu.br).
[2] UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil. (ariane.portela@uninovafapi.edu.br).
[3] Center of Innovation, Technology, and Education (CITE) at Anhembi Morumbi University, Anima Institute, Sao Jose dos Campos Technology Park, São José dos Campos, Brazil.
UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil.
College of Medicine, Alfaisal University, Riyadh, Saudi Arabia. (ocbaltatu@gmail.com).
[4] Center of Innovation, Technology, and Education (CITE) at Anhembi Morumbi University, Anima Institute, Sao Jose dos Campos Technology Park, São José dos Campos, Brazil.
UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil. (camposbaltatu@gmail.com).

Resumo: A gamificação, conceito que envolve a aplicação de elementos de jogos em contextos não lúdicos, tem ganhado destaque na educação, especialmente nas aulas de pós-graduação lato sensu. A introdução da gamificação nas aulas visa não apenas tornar o aprendizado mais prazeroso, mas também facilitar a assimilação de conteúdos complexos, estimulando a participação ativa dos alunos. Este trabalho busca explorar como a gamificação pode ser utilizada para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos, promovendo um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo. Além de analisar a eficácia da gamificação como ferramenta pedagógica nas aulas de pós-graduação lato sensu, identificar os elementos de gamificação que mais impactam o engajamento dos alunos e propor estratégias de implementação da gamificação que possam ser adaptadas a diferentes disciplinas e contextos educacionais. Para alcançar os objetivos propostos, foi realizada uma pesquisa integrativa com abordagem qualitativa, que visa reunir e analisar de forma sistemática e crítica diferentes estudos e evidências sobre um determinado tema, permitindo uma compreensão mais ampla e aprofundada do fenômeno em questão, combinando dados qualitativos, como observações, com a revisão de literatura existente, promovendo uma integração de saberes que enriquece a análise e a interpretação dos resultados. Os dados coletados foram analisados por meio de técnicas de análise de conteúdo, permitindo identificar padrões e percepções sobre a utilização da gamificação no ambiente acadêmico. Os resultados da pesquisa indicaram que a maioria dos alunos se sente mais motivada e engajada nas aulas que incorporaram elementos de gamificação. Os elementos mais valorizados foram a competição saudável, o feedback imediato e a possibilidade de colaboração entre os alunos. Para os professores, a gamificação facilita a compreensão de conteúdos complexos e promove um ambiente de aprendizado mais colaborativo. No entanto, existem alguns desafios, como a resistência de alguns alunos à mudança de metodologia e a necessidade de formação específica para os professores. A utilização da gamificação nas aulas se mostrou uma estratégia eficaz para aumentar o engajamento e a motivação dos alunos. Os resultados sugerem que, ao incorporar elementos lúdicos, os educadores podem criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo, favorecendo a assimilação de conteúdo. Contudo, é fundamental que as instituições de ensino ofereçam suporte e formação para os professores, garantindo que a implementação da gamificação seja feita de maneira adequada e eficaz. A pesquisa aponta para a necessidade de

mais estudos sobre o tema, visando aprofundar a compreensão dos impactos da gamificação na educação superior e explorar novas possibilidades de aplicação em diferentes contextos e disciplinas. A gamificação, portanto, se apresenta como uma ferramenta promissora para transformar a experiência educacional nas pós-graduações lato sensu, contribuindo para a formação de profissionais mais engajados e preparados para os desafios do mercado de trabalho.

Palavras-chave: Gamificação; Pós-graduação Lato Sensu; Aprendizagem; Ferramenta Pedagógica; Engajamento.

USING GAMIFICATION IN POSTGRADUATE CLASSES: AN INNOVATIVE APPROACH TO LEARNING

Renata Aparecida Miyabara[1]; Ariane Viana Martins[2]; Ovidiu Constantin Baltatu[3]; Luciana Ap. Campos Baltatu[4]

[1] UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil.
Center of Innovation, Technology, and Education (CITE) at Anhembi Morumbi University, Anima Institute, Sao Jose dos Campos Technology Park, São José dos Campos, Brazil.
(renata.miyabara@uninovafapi.edu.br).
[2] UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil. (ariane.portela@uninovafapi.edu.br).
[3] Center of Innovation, Technology, and Education (CITE) at Anhembi Morumbi University, Anima Institute, Sao Jose dos Campos Technology Park, São José dos Campos, Brazil.
UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil.
College of Medicine, Alfaisal University, Riyadh, Saudi Arabia. (ocbaltatu@gmail.com).
[4] Center of Innovation, Technology, and Education (CITE) at Anhembi Morumbi University, Anima Institute, Sao Jose dos Campos Technology Park, São José dos Campos, Brazil.
UNINOVAFAPI University Center, Teresina, Piauí, Brazil. (camposbaltatu@gmail.com).

Abstract: Gamification, a concept that involves the application of game elements in non-playful contexts, has gained prominence in education, especially in lato sensu postgraduate classes. The introduction of gamification in classes aims not only to make learning more enjoyable, but also to facilitate the assimilation of complex content, encouraging active student participation. This work seeks to explore how gamification can be used to increase student engagement and motivation, promoting a more dynamic and interactive learning environment. In addition to analyzing the effectiveness of gamification as a pedagogical tool in lato sensu postgraduate classes, identifying the gamification elements that most impact student engagement and proposing gamification implementation strategies that can be adapted to different disciplines and educational contexts. To achieve the proposed objectives, an integrative research was carried out with a qualitative approach, which aims to gather and systematically and critically analyze different studies and evidence on a given topic, allowing a broader and more in-depth understanding of the phenomenon in question, combining qualitative data, such as observations, with the review of existing literature, promoting an integration of knowledge that enriches the analysis and interpretation of the results. The collected data were analyzed using content analysis techniques, allowing us to identify patterns and perceptions about the use of gamification in the academic environment. The results of the research indicated that most students feel more motivated and engaged in classes that

incorporated gamification elements. The most valued elements were healthy competition, immediate feedback and the possibility of collaboration among students. For teachers, gamification facilitates the understanding of complex content and promotes a more collaborative learning environment. However, there are some challenges, such as the resistance of some students to changing methodology and the need for specific training for teachers. The use of gamification in classes proved to be an effective strategy for increasing student engagement and motivation. The results suggest that, by incorporating playful elements, educators can create a more dynamic and interactive learning environment, favoring the assimilation of content. However, it is essential that educational institutions provide support and training for teachers, ensuring that gamification is implemented appropriately and effectively. The research points to the need for further studies on the subject, aiming to deepen the understanding of the impacts of gamification in higher education and explore new possibilities for application in different contexts and disciplines. Gamification, therefore, presents itself as a promising tool for transforming the educational experience in lato sensu postgraduate courses, contributing to the training of professionals who are more engaged and prepared for the challenges of the job market.

Keywords: Gamification; Lato Sensu Postgraduate Courses; Learning; Pedagogical Tool; Engagement.