

RESUMO - ENSINO

GAMIFICAÇÃO E ENGAJAMENTO NO ENSINO SUPERIOR: PERCEPÇÃO E BARREIRAS DOCENTES PARA INOVAÇÃO PEDAGÓGICA

Gideão Da Silva Galvão (galvaovet@gmail.com)

Augusta De Cássia Silva Santos (acassiapedagogia@gmail.com)

O engajamento discente representa um dos principais desafios do ensino superior contemporâneo, especialmente diante da crescente dificuldade de retenção da atenção dos estudantes nos modelos tradicionais de ensino, buscando contribuir com os docentes na reestruturação de suas práticas, organizando suas ações com a formação profissional, mais interativa e tecnológica. Nesse contexto, a gamificação surge como estratégia capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. O presente estudo teve como objetivo analisar a percepção, o uso e as barreiras relacionadas à gamificação como estratégia de engajamento no ensino superior. Trata-se de um estudo descritivo, com abordagem mista, realizado por meio de questionário online aplicado a docentes participantes de uma palestra sobre experiência do aluno e engajamento. Foram analisadas variáveis relacionadas ao perfil docente, percepção sobre engajamento discente, uso de gamificação, conhecimento teórico sobre modelos de gamificação e barreiras para inovação pedagógica. Participaram 42 docentes,

com predominância de atuação na graduação e experiência superior a 10 anos de docência. A maioria dos participantes avaliou o engajamento dos alunos como médio e relatou utilizar gamificação de forma ocasional ou frequente. Observou-se baixo conhecimento prévio sobre modelos teóricos de gamificação, uma vez que 76,2% dos participantes desconheciam os Arquétipos de Bartle e 78,6% não conheciam a teoria 4 Keys to Fun, sugerindo que a utilização da gamificação ocorre, em muitos casos, sem apoio em modelos teóricos estruturados. Entre as estratégias citadas pelos participantes, observou-se frequência significativa do uso de quizzes gamificados, especialmente plataformas como Kahoot, mencionadas por 35,7% dos docentes. Esse resultado sugere uma compreensão da gamificação frequentemente associada à dinâmica de perguntas e respostas, indicando a necessidade de ampliação do entendimento sobre estratégias de engajamento baseadas em propósito, progressão, narrativa e experiências emocionalmente significativas. Entre as principais barreiras apontadas para inovação em sala de aula destacaram-se falta de tempo, limitações estruturais e dificuldades relacionadas ao perfil dos estudantes. Nas respostas qualitativas, fatores como aulas práticas, conexão com situações reais e experiências emocionalmente marcantes foram frequentemente associados à retenção do conteúdo pelos alunos. Os resultados sugerem que o engajamento discente está relacionado não apenas à adoção de metodologias ativas, mas também à capacidade docente de incorporar elementos presentes nos jogos, como propósito, progressão, narrativa e experiências emocionalmente significativas, ao processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: formação discente; design de aprendizagem; storytelling; aprendizagem significativa.