

# USO DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO/APRENDIZAGEM NO ENSINO SUPERIOR

Diegton Rodrigues (Autor), Aline Almeida da Silva Oliveira (Orientador)

Instituição de Ensino - Universidade Fumec

## Palavras Chaves:

Gamificação; Educação; Jogos; Aprendizado; Personalização; Ensino superior

## Resumo:

Gamificação é um termo que se popularizou recentemente. Foi utilizado inicialmente para definir o uso de jogos aplicados a temas como saúde, marketing, negócios e educação. O termo ganhou notoriedade a partir de 2009, após a popularização do Foursquare, uma rede social baseada em geolocalização que possui vários aspectos de jogos, como prêmios (pontos e medalhas) e um ranking semanal. A aplicação da gamificação na educação se baseia no uso da lógica dos jogos como estratégia de ensino. Muitos educadores ainda não têm familiaridade com o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para facilitar o aprendizado, devido à falta de informações sobre essas técnicas e a um preconceito de que jogos eletrônicos são rivais do aprendizado. Neste trabalho estudou-se a aplicação da gamificação em aulas de Ensino Superior através de uma ferramenta online e gratuita para educadores e estudantes interessados. A ferramenta adotada oferece cursos e atividades, além de funcionar como espaço de interação, troca de conhecimentos e lazer. Os usuários contam com acompanhamento de profissionais qualificados, que atuam como educadores na plataforma. Por meio dessa estratégia de ensino, os educadores recebem análises de dados de cada estudante participante dos jogos e, podem assim, tratar cada estudante de forma personalizada. Dessa forma, a dificuldade de aprendizado pode ser reduzida e o conteúdo melhor aprofundado.

## Publicado em:

- Evento: Encontro de Saberes 2017
- Área: CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
- Subárea: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO