

1.2. Improving learning in technological-advanced societies

SP - (20183) - O USO DA GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

Glauca Diniz Marques (Portugal)¹

1 - Universidade de Lisboa

Short Abstract

A gamificação na educação surge como uma aliada de experiências de aprendizagens alternativas, em resposta a problemas como o da desmotivação dos estudantes. Em que utiliza-se elementos e técnicas dos jogos (Deterding et al, 2011) em contextos não associados aos jogos para promover um maior engajamento e motivação (Bai, Hew, & Huang, 2020; Dichev & Dicheva, 2017). Sua aplicação em sala de aula, além de gerar interesse entre pesquisadores, alunos e docentes, tem causado mudanças no processo de ensino e aprendizagem. Embora a literatura sobre o uso acadêmico da gamificação no ensino superior esteja aumentando, ainda há pouca análise do uso da gamificação e seu impacto. Nesse sentido, este artigo adota uma revisão sistemática de literatura no intuito de traçar um panorama do conceito de gamificação, compreender como a gamificação é aplicada em sala de aula, quais as suas principais etapas, contribuições e resultados. Para isso, foram utilizados como base de dados os repositórios Scielo, Eric e Science Direct, onde foram encontrados 75 documentos, dos quais 20 documentos foram analisados. Os resultados mostram que todas as investigações selecionadas fazem em termos gerais uma avaliação positiva do recurso à gamificação, mas entende-se que a gamificação não pode ser vista como uma única possibilidade para uma mudança no perfil do ensino superior, mas é uma opção promissora, com grande potencial para superar um dos maiores desafios na educação superior, que é o desinteresse dos estudantes.

References

- Bai, S., Hew, K. F., and Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review* (30), 100322. doi: 10.1016/j.edurev.2020.100322
- Deterding, S., et al. (2011). Gamification: Toward a definition. *CHI 2011*, May 7-12, Vancouver, BC, Canada.
- Dichev, C., Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. In *Internacional Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14 (9).