

O DESENVOLVIMENTO DA GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA APLICÁVEL AO ENSINO SUPERIOR

Wilton Rogério Rozário¹

Emilson Loche²

Elisa Ferreira Silva de Alcantara³

Resumo

O crescente interesse dos discentes pela prática dos jogos eletrônicos, buscando superar suas múltiplas fases, tem seguido no sentido contrário ao interesse e motivação desses alunos pelo estudo de disciplinas regulares do ensino superior. Analisando cuidadosamente os jogos, percebe-se que não são os temas os principais responsáveis pela sedução e o fascínio dos seus praticantes, mas a maneira como eles são expostos. Assim, o objetivo do presente estudo é apresentar o desenvolvimento da gamificação como uma metodologia ativa de ensino aplicável na educação superior; visando o alinhamento entre as abordagens dos conteúdos essenciais ao desenvolvimento profissional, a redução do hiato universidade-empresa e o universo cognitivo dos discentes do século XXI. O estudo detalha as principais características dos jogos eletrônicos e propõe uma estratégia para a implantação gradual da metodologia de ensino baseada na gamificação nas instituições de ensino superior.

Palavras-chave: Gamificação. Jogos de aprendizagem. Metodologia ativa e ensino superior.

¹ Docente do UGB/FERP. Mestre em Engenharia Metalúrgica (UFF).

² Docente do UGB/FERP. Especialista em Manutenção e Gestão Empresarial (UGB/FERP).

³ Docente do UGB/FERP. Doutora em Política Pública e Formação Humana (UERJ).