



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS JURÍDICAS E POLÍTICAS  
ESCOLA DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA

LARA ANDRADE GONÇALVES

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO  
DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA NO BRASIL

**Orientador:**

Prof. Dr. Antonio Rodrigues de Andrade

RIO DE JANEIRO  
2023

FOLHA DE ROSTO

LARA ANDRADE GONÇALVES

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NOS CURSOS  
DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA NO BRASIL

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação  
apresentado à Escola de Administração Pública da  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro  
(UNIRIO) no curso de Bacharelado em  
Administração Pública.

RIO DE JANEIRO

2023

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

G      Gonçalves, Lara  
          A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NOS  
          CURSOS DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA NO BRASIL / Lara  
          Gonçalves. -- Rio de Janeiro, 2023.  
          48

          Orientador: Antonio Rodrigues de Andrade.  
          Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -  
          Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro,  
          Graduação em Administração Pública, 2023.

          1. Gamificação. 2. Aprendizagem. 3. Administração  
          Pública. 4. Metodologia Ativa. 5. Jogos. I.  
          Rodrigues de Andrade, Antonio, orient. II. Título.

LARA ANDRADE GONÇALVES

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NOS CURSOS  
DE ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA NO BRASIL

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação  
apresentado à Escola de Administração Pública da  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro  
(UNIRIO) no curso de Bacharelado em  
Administração Pública.

Aprovado em 01/02/2023.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Antonio Rodrigues De Andrade (Orientador)  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

---

Prof. Dr. Eduardo Espíndola Halpern  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

---

Prof. Me. Júlio César Silva Macedo  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ser minha fonte de inspiração e guia em todos os momentos da minha vida. Ele sempre esteve presente me dando forças e coragem para continuar.

A minha família, especialmente aos meus pais, por todo amor e apoio incondicional. Eles foram fundamentais para minha formação como pessoa e acadêmica. Aos meus amigos, por todas as risadas, desafios e apoio durante essa jornada. Eles foram fundamentais para manter minha sanidade e me ajudar a superar os obstáculos.

Ao meu namorado, por ser meu porto seguro e me apoiar em todas as minhas decisões. Ele foi fundamental para me ajudar a completar esse trabalho.

Agradeço também ao meu orientador, por sua orientação e apoio incansável durante todo o processo de conclusão desse trabalho. Sem a sua ajuda e experiência, eu não teria conseguido chegar até aqui. Muito obrigada.

"Nós acreditamos que os jogos, assim como os livros, filmes e músicas devem ser celebrados e apreciados por incontáveis gerações."

(Phil Spencer)

## RESUMO

A gamificação é o uso de mecânicas de jogo em contextos não lúdicos, como por exemplo a educação. O estudo apresentado discute como a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para o ensino de administração pública em cursos de graduação nas Universidades Federais do Brasil. Através da pesquisa bibliográfica e a aplicação de questionários com os coordenadores de curso, o trabalho aponta vantagens da gamificação como aumento da motivação dos alunos, melhoria da aprendizagem e aplicabilidade prática dos conceitos ensinados, principal contribuição a abertura de portas para a construção de um caminho de um ensino com conteúdos e metodologias estimulantes nos cursos de Administração Pública e também demonstrar o potencial da gamificação enquanto ferramenta educacional. Além disso, a pesquisa também sugere estratégias para a implementação da gamificação em sala de aula e avalia a sua eficácia em melhorar o ensino de Administração Pública.

Palavras-chave: Gamificação. Aprendizagem. Administração Pública. Jogos. Metodologia Ativa.

## **ABSTRACT**

Gamification is the use of game mechanics in non-ludic contexts, such as education. The presented study discusses how gamification can be an effective tool for teaching public administration in undergraduate courses at Federal Universities in Brazil. Through bibliographical research and the application of questionnaires with the course coordinators, the work points out the advantages of gamification such as increased student motivation, improved learning and practical applicability of the taught concepts, the main contribution to opening doors for the construction of a path teaching with stimulating contents and methodologies in Public Administration courses and also demonstrate the potential of gamification as an educational tool. In addition, the research also suggests strategies for implementing gamification in the classroom and evaluates its effectiveness in improving public administration teaching.

**Keywords:** Gamification. Learning. Public Administration. Games. Active Methodology.



## LISTA DE FIGURAS

### LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -.....	28
Figura 2 -.....	29
Figura 3 -.....	30
Figura 4 -.....	31
Figura 5 -.....	32
Figura 6 -.....	33
Figura 7 -.....	34
Figura 8 -.....	35

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	10
1.2	OBJETIVOS	12
<b>2</b>	<b>REVISÃO DE LITERATURA</b>	12
2.1	O CONTEXTO DOS JOGOS DIGITAIS	12
2.2	A GAMIFICAÇÃO	15
2.2.1	O <i>GAME DESIGN</i> UTILIZADO NA GAMIFICAÇÃO	18
2.2.2	PONTUAÇÃO	19
2.2.3	RANKING	19
2.2.4	FASES	20
2.3	A GAMIFICAÇÃO NO BRASIL NA ÁREA DA EDUCAÇÃO	20
2.4	A GAMIFICAÇÃO NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA	21
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA</b>	23
3.1	SELEÇÃO DE SUJEITOS	24
3.2	COLETA DE DADOS	24
3.3	LIMITAÇÕES	28
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DE RESULTADOS</b>	28
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	36
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	39
	<b>APÊNDICE A – RESPOSTAS DAS PERGUNTAS ABERTAS</b>	42

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo propõe abordar o uso da gamificação na educação superior, destacando a influência da Era da Informação e a sua importância para os dias atuais. Os jogos digitais e a gamificação são ferramentas que estão cada vez mais sendo utilizadas na educação, devido aos avanços tecnológicos (BUCKLEY; DOYLE, 2017). Segundo Castells (2005), a expansão da internet e a facilidade de acesso aos dispositivos eletrônicos estão influenciando o estilo de vida e como as pessoas interagem e aprendem.

Devido a isso, essas ferramentas na área de ensino podem auxiliar na motivação, pois fazem as atividades serem mais interessantes e geram também o aprendizado. Além disso, auxiliam em questões como a evasão e o desinteresse dos alunos. A Gamificação pode ser vista como uma ferramenta de inovação nas técnicas de ensino e aprendizagem nos tempos atuais, utilizando formas lúdicas e os jogos digitais como instrumentos de suporte educacional que possibilitam o alcance dos objetivos de aprendizagem.

A pesquisa tomou-se como base a monografia da pesquisadora Karine Alves que propôs a expansão do estudo da gamificação como ferramenta de ensino-aprendizagem para outras áreas da educação, como o ensino superior, diante da inovação e das novas tecnologias que estão contribuindo para a formação de um novo comportamento dos estudantes e invadindo as instituições de ensino.

Portanto, em razão dos sinais de estagnação devido ao formato tradicional de ensino, no qual o professor é o agente ativo e o aluno é mero ouvinte, a gamificação é uma possível forma de alternativa de transmissão de conhecimento. A partir desse contexto, surge então uma grande dificuldade que muitas Universidades e professores enfrentam hoje, muitos estudantes não possuem motivação e interesse em aprender. Além disso, caso tivessem o direito de escolha, muitos prefeririam jogar videogame ao em vez de ler um livro ou concluir uma tarefa (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011) e foi nessa perspectiva que surgiram diferentes tipos de inovações pedagógicas que utilizam a lógica dos jogos, como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. Diante disso, esta pesquisa busca entender como a gamificação pode ser entendida como uma estratégia de aprendizagem nos cursos de Administração Pública no Brasil.

Atualmente, a gamificação encontra um lugar muito importante na educação formal, frutífero para sua aplicação, pois ali estão indivíduos que carregam consigo muitas lições aprendidas com as interações com os jogos. Também é uma área que precisa de novas estratégias para lidar com cada vez mais pessoas inseridas no contexto das mídias e tecnologias digitais e mostram desinteresse nos métodos passivos de ensino e aprendizagem usados na maioria das universidades.

Uma das grandes vantagens da gamificação é fornecer um sistema que os alunos possam visualizar o efeito de suas ações e aprendizagem, no qual é mais fácil entender a relação entre as partes e o todo, como em Jogos. Da mesma forma, um dos principais propósitos de introduzir uma experiência é que os indivíduos sintam que seus objetivos contribuem para algo maior e mais importante, que suas ações tenham significado dentro de uma causa maior, que é o que elementos do jogo podem fornecer se usados com cuidado. Os elementos de jogo são ferramentas valiosas para criar experiências significativas, que podem ter um impacto positivo na experiência educacional dos indivíduos, pois podem fornecer contexto para construir um maior significado para a interação, tanto nas universidades como em outros ambientes de aprendizagem, melhorando a participação e motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes.

A gamificação é uma técnica que pode ser utilizada de várias maneiras, como por exemplo, criando desafios e competições entre os alunos, oferecendo recompensas por atingir metas, e tornando o processo de aprendizagem mais interativo e lúdico. A gamificação também pode ajudar os professores a medir o desempenho dos alunos de maneira mais precisa, e oferecer feedbacks mais eficazes. A gamificação também pode ser utilizada para desenvolver habilidades importantes para a Administração Pública, como liderança, colaboração, pensamento estratégico, e resolução de problemas.

A partir desse contexto, essa pesquisa tem como objetivo analisar a gamificação como uma ferramenta auxiliar no processo educacional nos cursos de Administração Pública. Para isso, foi utilizado um questionário tendo como público alvo os coordenadores de cursos, para entender a importância e a motivação para a utilização da Gamificação como metodologia de ensino. Além disso, essa pesquisa busca compreender o cenário e a trajetória percorrida pelo conceito dos jogos digitais, discutir a definição, a aplicação e a origem do conceito de gamificação e como a Gamificação está sendo utilizada na Administração Pública.

A monografia busca compreender a abrangência e a aplicabilidade da gamificação nos cursos de Administração Pública nas universidades federais do Brasil e tenta vislumbrar quais serão os próximos passos da gamificação e a sua influência no ensino superior.

## **1.2 OBJETIVOS**

O objetivo principal deste projeto de pesquisa é analisar a Gamificação como possível ferramenta de dinamização do ensino-aprendizagem de Administração Pública nas Universidades Federais do Brasil, pela perspectiva dos coordenadores de curso.

Para isso, foi criado o objetivo intermediário para permitir a concretização do objetivo principal, que é levantar e identificar na literatura a situação da Gamificação no Brasil na área da educação. Adicionalmente, foi desenvolvido um objetivo secundário, que é analisar a situação da Gamificação nos cursos de Administração Pública.

## **2 REVISÃO DE LITERATURA**

### **2.1 O CONTEXTO DOS JOGOS DIGITAIS**

Os jogos são vistos como ferramentas que são responsáveis pela sua estreita relação com a retórica e a persuasão com os indivíduos, pois utiliza a interação e consegue manter a atenção das pessoas que estão envolvidas com a atividade. Além disso, os jogos também são responsáveis por uma função social e é um fenômeno fundamental da cultura. Dessa forma, ilustra o autor Huizinga:

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa (HUIZINGA, 2012, p. 3-4).

A indústria dos jogos digitais é importante devido a sua crescente geração de empregos e também pela promoção de inovação tecnológica. As áreas que estão imersas a essa indústria são variadas e englobam desde o entretenimento à educação.

Com o avanço da tecnologia os jogos que antes eram feitos de forma

analógica passaram a serem digitais e independentes da categoria, os jogos representam, segundo Alves (2004) espaços de aprendizagem construídos por interações. Esses tipos de objetos estão sendo consumidos por diversas faixas etárias, sendo assim a explicação para o seu crescimento, deixando de ser estritamente consumido por jovens do sexo masculino e agora, consumido também por mulheres, crianças e idosos. Para Smith (2011) a expansão da comunidade dos jogadores é devido ao contato com jogos casuais, que são os mais acessíveis ao grande público, e os jogadores passam a envelhecer acompanhando o entretenimento, o que resulta na diversidade de idade de pessoas que jogam. Em relação ao gênero, ESA (2013) explicita que 47% das pessoas que consomem os jogos são do gênero feminino, o que desmistifica que o maior público dos jogos digitais são pertencentes ao gênero masculino. De acordo com a consultoria SuperData (2020), o mercado mundial de jogos digitais movimentou 11 bilhões de dólares em novembro de 2020 e no Brasil, o 2º censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais de 2018<sup>1</sup> apresentou dados do aumento de 182% de empresas desenvolvedoras comparado ao ano de 2014.

A produção dos Jogos Digitais é feita a partir de atividades que misturam a criatividade e a técnica que necessitam e produzem tecnologia. Algumas inovações e evoluções tecnológicas como o processamento dos hardwares, a expansão da internet, a criação de smartphones e dispositivos móveis conectados a internet possibilitaram a criação dos jogos online e a novas possibilidades dos jogos digitais.

Os jogos digitais estão sendo usados no processo educacional e são responsáveis por criar novas formas de influência em variados locais. De acordo com Snyder (ESA, 2012) essa forma de conhecimento possibilita a inserção em qualquer campo criativo. Além disso, os jogos digitais têm sido uma ferramenta amplamente utilizada entre os educadores como uma estratégia de ensino pedagógico, com o objetivo de gerar um maior engajamento entre os indivíduos e também auxiliar no desenvolvimento cognitivo.

O universo que explica a grande adesão aos jogos digitais pelas pessoas é entender que a Geração Y e Geração Z, que são chamadas de “Millennials” (STEIN,

---

<sup>1</sup> SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Orgs.). II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais. Ministério da Cultura: Brasília, 2018. Disponível em: <https://censojogosdigitais.com.br/>. Acesso em 05/01/2023.

2013), representam até o momento 25% da população mundial que produz renda. A Geração Y surgiu na transformação digital e possui como estigma a facilidade na conexão e as informações fáceis e constantes, através das redes sociais. Por outro lado, a Geração Z nasceu praticamente envolta a Sociedade Digital<sup>2</sup> e por isso possuem tanta facilidade com a tecnologia, os pertencentes a essa geração não conhecem a realidade do mundo sem a tecnologia e não há fronteiras temporais e geográficas para essas pessoas, pois vivem imersos às conexões (BORGES; SILVA, 2013, p. 4). Por possuírem estreita relação com a Era Digital, a Geração Z possui resistência com os métodos de ensino tradicionais, sendo necessária a busca constante de novas formas pedagógicas. Santos Neto e Franco (2010) definem esses jovens como:

(..) rápidos e ágeis com os computadores têm dificuldades com as estruturas escolares tradicionais e, muitas vezes, com os relacionamentos interpessoais, uma vez que a comunicação verbal é dificultada pelas tecnologias presentes a todo o momento." (SANTOS NETO; FRANCO, 2010, p. 14)

Diante do exposto acima, os jogos digitais no contexto educacional são importantes para suprir as necessidades dessa nova geração que necessita de estímulos constantes, dessa forma, a aprendizagem surge a partir do momento em que o indivíduo age sobre a ferramenta. Os jogos possuem características que possibilitam a criação de indicadores de *feedback* instantâneo, o que facilita uma educação mais inclusiva e personalizada em assuntos no qual o aluno tenha maior dificuldade. Essas características fazem com que os jogos sejam uma grande estratégia de ensino (ALVES, 2004; MATTAR, 2010; PRENSKY, 2012).

A indústria crescente dos *games* está cada vez mais investindo na criação de jogos para além do entretenimento puro e dando espaço aos jogos educativos que são chamados de *Serious Games*<sup>3</sup>. Segundo a *Entertainment Software Association* (ESA, 2012), há um movimento na percepção da importância dos jogos digitais para a formação dos jovens. Segundo a pesquisa da empresa, grande parte dos pais entendem que esses jogos são relevantes. Já no cenário brasileiro, a Pesquisa Game Brasil (2015) informam que os seus filhos, pertencentes a Geração Y e

<sup>2</sup> A Sociedade Digital é definida como um conjunto de utilizadores ligados e dependentes das tecnologias da comunicação e informação (Lipovetsky e Serroy, 2010: p.95).

<sup>3</sup> "Os serious games são jogos que têm como objetivo principal fornecer benefícios para além da diversão, como educação, treinamento, promoção de saúde, simulação de negócios e outros objetivos não lúdicos" (Michael Abbot, The Cambridge Handbook of Serious Games).

ressaltam que a inserção dos jogos na vida dos seus filhos é feita de forma natural.

Os jogos digitais como ferramenta de ensino é um destaque tanto no Brasil, quanto no Exterior. O Horizon Report (2008) e a Rede Brasileira de Jogos e Educação (2005), que é coordenada por Alves (2004), demonstra que o uso de games no ensino é uma megatendência (MATTAR, 2010, p. 21). Os jogos (lazer) e educação. Com a evolução tecnológica dos jogos que antes eram analógicos, passaram a ser digitais, porém, digital ou analógico, os jogos representam, segundo Alves (2004), espaços de aprendizagem. Os espaços de aprendizagem, citados por Alves (2004), são fundamentais na construção da zona de desenvolvimento proximal de Vygostky, não quem ouvir que o processo de aprendizagem do indivíduo é resultado da socialização. A tendência na educação, com base no relatório Horizon, Johnson (2012), indica algumas mudanças nos próximos anos. Um aumento no uso de tecnologias nas salas de aula, em meio a isso, os jogos digitais se inserem como estratégia pedagógica, segundo estudos (ALVES, 2004, FARDO, 2014, VAN ECK, 2006, GEE, 2008, MATTAR, 2010, PRENSKY, 2012).

## 2.2 A GAMIFICAÇÃO

O termo Gamificação teve origem a partir da indústria das mídias digitais, tendo sido documentado pela primeira vez em 2003<sup>4</sup>. Já para Deterding (2011), o termo só foi documentado na literatura em 2008 e o seu marco foi em 2010, quando se adotou o significado de gamificação como é conhecida hoje, porém, por ser um termo novo, ainda precisa de uma definição final.

A Gamificação é entendida como a utilização de elementos do *game design* em ambientes que não são de jogos e é utilizada para influenciar mudanças de comportamentos dos indivíduos (BUNCHBALL INC., 2010). Através da Gamificação, diversas atividades podem ser revestidas de novos estímulos.

A partir disso, ao decorrer dos anos surgiram novas tendências e a Gamificação é um desses termos que pode ser aplicada a diversas áreas, como educação, marketing de relacionamento e ciência. Para Alves *et al.* (2013, p. 269) Os *games* se constituem em um fenômeno cultural que mobiliza diferentes gerações

---

<sup>4</sup> Foi documentado pela primeira vez pelo Britânico desenvolvedor de jogos, Nick Pelling, que estabeleceu uma consultoria de curta duração para criar uma interface de jogo para dispositivos eletrônicos.



na sociedade contemporânea”. Isso quer dizer que essa forma de entretenimento envolve os sujeitos, a partir da atmosfera imersiva que o jogo proporciona ao usuário, possibilitando também a interconectividade.

Uma das definições mais utilizadas em estudos que analisam a contribuição de as práticas lúdicas nos processos de ensino e aprendizagem é a de Carl Kapp, professor e autor americano, que enfatizou: “A Gamificação é a mecânica baseada em jogos, estética, pensamento envolvente”. Estimula a ação, promove o aprendizado e resolve problemas. (KAPP, 2012, P. 10, apud ALVES, 2015, p. 26)

Gabe Zicherman (2010) assegura que através da Gamificação é possível fazer com que atividades que antes eram vistas como entediadas se tornem prazerosas. Na educação, essa metodologia ativa atua fazendo com que o aluno saia de uma posição cômoda, sendo receptor de informações, para participar ativamente, podendo desenvolver novas habilidades como criatividade, capacidade de inovar e autonomia.

Silva e Sales (2017) endossam que favorecer o desenvolvimento dessas habilidades é uma tarefa complexa, pois na sociedade em que vivemos, o professor deixou de ser a única fonte de conhecimento e os métodos tradicionais de ensino, aulas expositivas, não são mais capazes de atender as demandas de ensino contemporâneo.

Através da Gamificação, elementos tradicionais dos jogos são inseridos em atividades com a intenção de criar uma nova abordagem para o usuário. Diante disso, se as pessoas conseguem se divertir mais através dessa metodologia ou mudam o comportamento de forma assertiva, pode-se dizer que é uma estratégia válida a ser incorporada.

Desta forma, através da gamificação é possível pensar em um ensino-aprendizagem inovador, por meio dos conteúdos aplicados aos jogos digitais, possibilitando diversas formas de acesso ao conhecimento. Lee e Hammer (2010) apontam que, a educação, hoje, enfrenta dificuldades em relação à motivação e engajamento dos alunos e é justamente neste ponto que a gamificação atua. Para Alves, Minho e Diniz (2014):

A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem. Mas, ao invés de focar nos efeitos tradicionais como notas, por exemplo, utilizam-se elementos alinhados com a mecânica dos jogos para promover experiências que envolvem emocionalmente e cognitivamente os alunos. (ALVES; MINHO; DINIZ (2014, p.83)).

A partir de tal contexto, é importante evidenciar que o foco da gamificação não deve ser baseado na recompensa, mas sim como uma forma prazerosa de aprendizagem. O principal objetivo é construir o desejo pelo conhecimento sobre algo.

A gamificação tem como um dos seus principais norteadores a influência de mudanças em grupos (BUNCHBALL INC., 2010) e, além disso, é um potencial instrumento para a criação de atividades em conjunto com as pessoas que utilizam a ferramenta e por isso reforça o comportamento que é desejado (PRIEBATSCH, 2010; KUUTTI, 2013).

Diante disso, os jogos podem ser considerados como um mecanismo que faz com que o indivíduo tenha relação a partir de distintas formas de interação. O ato de jogar possibilita que o jogo expanda o seu sentido, não sendo apenas para diversão, sendo também um elemento de função social, que é inerente à própria cultura (HUIZINGA 200).

Alguns autores sobre o tema, como os psicólogos Stizamann (2011) e Wouters (2013), definiram através de suas pesquisas que a absorção do conteúdo e do conhecimento é maior quando é feito através de jogos digitais.

O ponto principal da Gamificação é o poder de conseguir utilizar os elementos de jogos em cenários e atividades que não são jogos. Além disso, para que seja feita uma avaliação eficiente da Gamificação, é necessário que haja o entendimento do perfil dos jogadores. Segundo Richard Bartle (2003), existem alguns tipos de jogadores com perfis de recompensa distintos, que são eles: os **Conquistadores**, que gostam de vitórias constantes, mesmo que a conquista não seja tão significativa; Os **Socializadores**, que entendem que a partir das partidas dos jogos é possível a interação social; os **Predadores**, que possuem a natureza extremamente competitiva e a maior motivação é a de derrotar os seus adversários e os **Exploradores** que a motivação em entrar em uma partida é para conseguir desvendar todas as possibilidades possíveis do jogo.

Com a disseminação e popularização dos jogos digitais, é perceptível a sua presença na vida cotidiana e a educação não tem se oposto a fazer uso de mecanismos que remetem o engajamento presente nesta metodologia, a fim de promover melhorias educacionais. Esta utilização pressupõe que os jogos, como o videogame, conseguem contextualizar a informação ao aluno, isto porque as fases

presentes nos jogos acabam por respeitar o nível do estudante, que, por meio do erro e da possibilidade do acerto, não se frustra ao tentar melhorar suas habilidades para passar de fase.

Tendo em vista a finalidade do engajamento, a gamificação considera a utilização de elementos dos jogos digitais, como a narrativa, o sistema de *feedback*, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, além da interação e da interatividade (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011).

### **2.2.1 O GAME DESIGN UTILIZADO NA GAMIFICAÇÃO**

Os jogos possuem elementos essenciais para a sua concepção e a gamificação pode se beneficiar de elementos derivados dos mesmos. Reavs e Reads (2009) expõem em seus estudos os seguintes mecanismos em jogos de sucesso:

1. O avatar, que representa o personagem do usuário;
2. Um universo do jogo;
3. Uma história narrada durante o jogo;
4. Pontuação ou lista hierárquica;
5. Competição delimitada a partir de regras pré-existentes;
6. Possibilidade de criação de times;
7. Comunicação via chat ou direta;
8. Pressão no uso do tempo.

Já de acordo com Schell (2008), existem quatro elementos básicos que compõe os jogos e a categorização dessa tétrade elementar é feita em:

- Mecânica: Descreve o objetivo do jogo e como os jogadores poderão alcançá-lo e também o que não pode ser feito. São exemplos de mecânica: as regras, a competição e a hierarquia.
- História: É descrita como a sequência de fatos que são contados ao decorrer do jogo. As narrativas podem ser lineares e prescritas ou ramificadas e emergentes. São exemplos de História: a narrativa e os personagens.

- Estética: É descrita como a aparência, o som, o gosto e o sabor do jogo. A estética é um dos principais elementos do *game design*, pois representa a relação mais direta com a experiência do jogador e é responsável por criar a atmosfera do jogo. São exemplos de estética: os avatares, o gráfico e a simulação.
- Tecnologia: É representada por materiais que permitem que o jogo aconteça, como por exemplo, lápis e papel. A tecnologia utilizada para dar vida ao jogo permite e proíbe determinadas mecânicas de jogo. São exemplos de tecnologia: tabuleiro, dados, console de *game* e *softwares*.

Para fins analíticos, serão utilizados três conceitos já citados na literatura: conquistas, competição e o reconhecimento. Tais categorias são organizadas de modo que se interligam.

A decisão sobre quais elementos serão utilizados nas atividades gamificadas e como isso será feito não é uma forma fácil e demonstra a importância do estudo de técnicas de *game design* e do uso dessas técnicas na gamificação e o ambiente em que ela será utilizada. (WERBACH; HUNTER, 2012).

### **2.2.2 PONTUAÇÃO**

A pontuação dos usuários no jogo é a representação numérica das conquistas do jogador. Estes dados são obtidos através da contagem do desempenho, respeitando as características de cada jogo. Essa coleta de pontos influencia na relação que o jogador desempenha no jogo.

Segundo Alves, Minho e Diniz (2014), a pontuação para as atividades encoraja e motiva os alunos, pois alcançam a similaridade com os games e faz com que a linguagem se aproxima mais aos indivíduos que estão inseridos na cultura digital e como resultados conseguem alcançar metas eficientes.

### **2.2.3 RANKING**

A palavra *ranking* é derivada da língua inglesa e significa a lista dos jogadores que apresentam as maiores pontuações/conquistas em um jogo. Serve para informar como está sendo o desempenho dos jogadores durante o jogo.

Esse formato hierárquico tem como principal característica despertar a competição entre os jogadores e criar uma motivação para que continuem jogando.

Werbanck e Hunter (2012) explicitam que o ranking pode oferecer e motivar intrinsecamente os indivíduos a desempenharem os seus papéis da melhor forma possível dentro do contexto em que se encontram.

#### **2.2.4 FASES**

O level determina uma parte do jogo no qual o jogador precisa realizar uma ação para passar para um novo, podendo ser uma conquista ou condição. Quando existe o término de um jogo, significa que a sequência de níveis terminou. Há também jogos que possuem outras fases que não estão explícitas, podendo ser extras ou escondidas.

Werbanck e Hunter (2012) apontam que aumentar a dificuldade das tarefas conforme a resposta de habilidades dos estudantes pode auxiliar na construção de um senso de crescimento e também faz com que cada um siga no seu próprio ritmo de aprendizagem, pois em bons jogos os jogadores sempre encontram desafios no limite das suas habilidades durante a narrativa.

### **2.3 A GAMIFICAÇÃO NO BRASIL NA ÁREA DA EDUCAÇÃO**

A gamificação tem sido um tema recorrente na literatura como uma possível alternativa para gerar motivação nos estudantes, pois possibilita que o aprendizado se torne um processo mais dinâmico e interessante. A utilização de recursos digitais é normal no dia-a-dia dos jovens e a partir disso, a educação pode se beneficiar de tais ferramentas tecnológicas em ambientes digitais, visando um melhor desempenho acadêmico.

Segundo a Pesquisa Game Brasil (2018), 75,5% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos, sendo que as plataformas mais utilizadas por eles são: celulares/smartphones (84%), console (46%) e computador (45%). Diante disso, a gamificação na educação é uma grande aliada do ensino-aprendizagem no Brasil.

Borges et al. (2013) produziram um estudo em que mapearam sistematicamente sobre a gamificação na educação no Brasil. Os resultados da pesquisa expôs que 46% dos estudos realizados até o momento eram voltados para a aplicação da metodologia no ensino superior, 8% para o ensino fundamental e

23% sem determinar o nível educacional. Este mapeamento englobou 357 estudos que foram analisados relacionados à gamificação, 48 foram relacionados à educação, dentre eles, 26 foram inseridos no artigo final devido a critérios de inclusão e exclusão determinados pelos autores.

Um dos motivos que tem contribuído para a desmotivação dos alunos é o modelo de aprendizagem passivo/expositivo, centrado no professor, que geralmente utiliza métodos de resolução de exercícios e estratégias de memorização de fórmulas matemáticas, que não são utilizadas apenas para vestibulares (C. Schroed 2007). No entanto, cabe ressaltar que esse modelo ainda é atualmente um dos paradigmas educacionais mais influentes nas salas de aula no Brasil.

Diante disso, a pesquisa sobre a gamificação no país ainda é muito embrionária e necessita de maiores aprofundamentos teóricos. Desta forma, ainda não existem fundamentos sólidos do que é uma prática pedagógica gamificada no Brasil, tampouco se encontra uma perspectiva teórica interdisciplinar que consiga atingir os elementos que compõem essa nova metodologia. Espera-se que as pesquisas já desenvolvidas possam contribuir com o desenvolvimento de novas linhas de investigação.

No curto prazo, o Brasil é apontado por especialistas como o país que adotará em menos tempo, práticas pedagógicas que envolvem aprender brincando, como Johnson diz:

Enquanto ambos os conselhos globais (K12 e Ibero - americano) concordaram que a tecnologia “Aprendizagem Baseada em Jogos” estava no horizonte de dois a três anos, o conselho de especialistas brasileiro foi o primeiro conselho do Horizon Project a ver os jogos no horizonte de curto prazo. Para este conselho, jogos são uma ponte natural entre alunos e informação. Incorporar características dos jogos no aprendizado provou melhorar a lógica, o raciocínio e outras habilidades importantes. Enquanto ainda não existem muitos exemplos proeminentes de jogos educacionais no Brasil, há um número crescente de organizações e grupos que estão explorando as oportunidades para desenvolver jogos específicos para escolas (JOHNSON, 2012, p. 4).

## **2.4 A GAMIFICAÇÃO NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA**

Embora a gamificação seja uma metodologia de ensino ativa, ou seja, encoraja o desenvolvimento, iniciação e descoberta, bem como atividades de aprendizagem contínuo e dinâmico permitindo desempenhar um papel ativo no processo de aprendizagem (MARION, 2001), essa forma de ensino também é uma

ferramenta que possui diversos estudos realizados na última década, porém, ainda tem sido pouco estudada e aplicada ao ensino de Administração Pública.

A busca por artigos científicos e pesquisas realizadas sobre o tema ainda é escassa, pois é um tema ainda embrionário e há pouca pesquisa em torno do assunto. Estudos de Souza (2018) e Carneiro (2017) utilizam como foco em suas pesquisas os estudantes de Administração Pública da ESAG, no qual utilizam a gamificação como metodologia de ensino para propor uma experiência mais imersiva e com maior interação dos alunos, com o objetivo de compreender como a gamificação pode influenciar o engajamento dos estudantes de Administração Pública ao interagir com um instrumento de mensuração da competência moral.

A gamificação é uma abordagem cada vez mais comum nos cursos de graduação nas universidades do Brasil (Fini, 2018). Ela pode ser usada para melhorar a aprendizagem dos estudantes, tornando-a mais envolvente e interativa. Algumas formas de gamificação que podem ser usadas em cursos de administração pública incluem:

- Jogos de simulação: os estudantes podem aprender sobre políticas públicas, orçamento e outros tópicos através de jogos de simulação que os colocam em situações reais;
- Desafios e recompensas: os estudantes podem ser incentivados a se envolver mais ativamente no aprendizado através de desafios e recompensas;
- Aprendizado baseado em projetos: os estudantes podem aprender a colaborar e a resolver problemas ao trabalhar em projetos relacionados à administração pública;
- Aprendizado colaborativo: os estudantes podem aprender uns com os outros através de atividades e discussões em grupo.

Além disso, a gamificação pode ser usada para desenvolver habilidades importantes para os futuros funcionários públicos, como liderança, trabalho em equipe e resolução de problemas (MAYER, 2009a).

Existem vários autores e estudiosos que têm trabalhado e escrito sobre o uso da gamificação na administração pública. Alguns dos autores mais relevantes incluem:

Gabe Zichermann que é um especialista em gamificação e autor de vários

livros sobre o assunto, incluindo "Gamification by Design" e "The Gamification Revolution". Ele tem trabalhado com governos e organizações para aplicar técnicas de gamificação para melhorar a participação cidadã e a eficiência dos serviços públicos.

Jane McGonigal que é uma designer de jogos e autora de "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World" e "SuperBetter: The Power of Living Gamefully". Ela tem trabalhado com governos e organizações para usar jogos e técnicas de gamificação para resolver problemas sociais e melhorar a qualidade de vida.

Kevin Werbach que é um professor de ética empresarial e tecnologia na Universidade da Pensilvânia e autor de "For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business" e "The Gamification Revolution: A Strategic Guide to Engaging Customers, Employees, and Partners." Ele tem trabalhado com governos e organizações para aplicar técnicas de gamificação para melhorar a participação cidadã e a eficiência dos serviços públicos.

Yu-kai Chou é um especialista em gamificação e autor de "Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards". Ele tem trabalhado com governos e organizações para aplicar técnicas de gamificação para melhorar a participação cidadã e a eficiência dos serviços públicos.

Esses autores oferecem uma visão geral das tendências e desafios na aplicação da gamificação na administração pública, e podem ser uma boa fonte de informações para pesquisadores e professores interessados no assunto.

### **3 METODOLOGIA**

A abordagem a ser tratada é a pesquisa de natureza qualitativa, através da utilização de um questionário referente à Gamificação como ferramenta de ensino, conforme a proposta da pesquisa qualitativa formalizada, que visa investigar certos fenômenos buscando a perspectiva ampla dos demais agentes envolvidos nos estudos (CALIL; ARRUDA, 2004). Essa abordagem possibilita a compreensão e interpretação da realidade a partir das percepções, histórias e interpretações dos participantes (MINAYO, 2001).

Nesse contexto, o questionário será utilizado como uma das principais ferramentas para coleta de dados. Ele consiste em um conjunto de perguntas



estruturadas que serão aplicadas a um grupo de pessoas selecionadas de acordo com os critérios definidos. As respostas obtidas foram analisadas e interpretadas para entender as opiniões, crenças, atitudes e comportamentos dos participantes em relação ao tema pesquisado, possibilitando o desenvolvimento de uma revisão dos fenômenos descritos e observados durante a investigação (Minayo, 2001).

### **3.1 SELEÇÃO DE SUJEITOS**

De acordo com o objetivo principal proposto, a seleção de sujeitos irá compreender os coordenadores de curso de Administração Pública das Universidades Federais do Brasil, tendo em vista que os sujeitos para a pesquisa devem possuir características que são objeto de estudo (VERGARA, 2013). Foram selecionados para esta pesquisa, os coordenadores do curso, pois estão a par das ementas e é um dos elementos centrais para a melhoria do ensino superior, pois agem como um agente facilitador de mudanças no curso, no comportamento dos docentes e dos colaboradores e podem contribuir com os objetivos da pesquisa. Utilizei para fazer o mapeamento das Universidades Federais a planilha divulgada pelo MEC com a relação de todas as instituições de ensino superior que ofertam o curso de Administração Pública e os e-mails dos coordenadores foram coletados nas páginas iniciais das Universidades.

A amostra selecionada foi referente a todas as 37 Universidades Federais do Brasil que ofertam o curso de Administração Pública, são elas: UFMT, UFS, UFAM, UFOP, UFU, UFSJ, UFMA, UFPA, UFRN, UFPR, UFF, UFRRJ, UFJF, UFAL, UFBA, UFPB, UFC, UFG, UFSC, UFRPE, UFLA, UNIFAL-MG, UFVJM, UNIRIO, UFMS, UNIR, UNIFAP, UFT, UNIVASF, UFGD, UNIPAMPA, UFFS, UNILAB, UFCA, UNILA, UFRGS e UNB.

### **3.2 COLETA DE DADOS**

Nesse contexto, o meio de coleta de dados se realizará por pesquisa qualitativa e quantitativa, por meio eletrônico, através do repasse de questionários por e-mail, para obter os dados, pois economiza tempo, viagens e também possibilita uma abrangência de uma área geográfica maior, sendo o mais indicado para a pesquisa. Segundo Gil (2010), o questionário é uma técnica de investigação com questões que possuem a finalidade de obter informações;

segundo Parasuraman (1991), é um conjunto de questões feito com a intenção de gerar os dados necessários para se atingirem os objetivos de um projeto, e é muito importante na pesquisa científica, especialmente nas Ciências Sociais. A formulação do questionário não atende a uma metodologia padrão, embora precise ser formulado de modo a atender ao objetivo da pesquisa.

Foi enviado o questionário feito no Google forms, composto de perguntas abertas e fechadas, via e-mail. O tempo de coleta de dados foi de seis meses, sendo a primeira resposta colhida no dia 28/06/2022 e a última no dia 12/12/2022. Para obter o número de respostas necessárias para a pesquisa, os questionários foram recolhidos e os dados foram analisados para verificar quais pessoas não responderam e, dessa forma, foi reenviado 10 vezes, que foi a quantidade de tentativas necessária para conseguir um número razoável de respostas para o desenvolvimento da pesquisa. O questionário foi acompanhado por informações e um breve relato sobre o que é a Gamificação, foi feito dessa maneira para ajudar a garantir que os participantes tenham uma compreensão básica do tema antes de responder as perguntas. O número de participantes que responderam ao questionário foi referente a 20 coordenadores, sendo eles das seguintes Universidades: UNIRIO, UFRJ, UFF, UFRRJ, UFAL, UFJF, UFMT, UFOP, UFVJM, UNIVASF, UFMA, UNB, UNILA, UNIFAL-MG, UFSC, UFPA, UNIR, UFRN, UFC e UFPB.

A análise dos dados obtidos a partir dos questionários foi analisada de forma gráfica a acompanhou explicações e interpretações dos resultados para auxiliar na compreensão e análise dos resultados a fim de atingir o objetivo principal desta pesquisa.

Além disso, também foi feita uma pesquisa bibliográfica, com uma revisão sistemática, com literaturas, como livros, periódicos, teses e dissertações tanto na forma impressa quanto eletrônica que abordam a Gamificação e os Jogos Digitais como ferramenta pedagógica para o auxílio do ensino.

O questionário foi composto de 13 perguntas obrigatórias, sendo 7 abertas e 5 fechadas, são elas:

- 1) Nome
- 2) Endereço de e-mail
- 3) Sigla da Universidade em que é coordenador (a)

4) Você sabia o que era a Gamificação?

Sim  Não

5) Em sua opinião, qual é a motivação para as pessoas se sentirem atraídas por jogos? De acordo com a relevância, marque até duas respostas.

O desafio

Sentimento de superação

Autonomia

Apenas diversão

6) Você considera que esses atrativos podem ser utilizados como ferramenta para o ensino de Administração Pública?\*

Sim  Não

7) Na sua opinião, em que a Gamificação pode agregar ao ensino? Marque uma ou mais respostas.\*

Autonomia

Engajamento

Iniciativa

Motivação

Dinamização

Coletividade

Todas as anteriores

Não vejo vantagens

8) Caso a Gamificação venha a ser utilizada na sua faculdade, você considera que exista algum impasse para a utilização deste tipo de ferramenta? Justifique

9) Você acha que os alunos de Administração Pública da sua Instituição de ensino se sentem motivados com o modelo de ensino atual? Ou você considera que pode melhorar?

Acho que são motivados

Acho que são desmotivados

Acho que pode melhorar

10) Cite exemplos de atividades/situações que você considera que tornam as aulas desmotivantes.

11) Você considera que o uso de Gamificação poderia tornar as aulas do curso de Administração Pública mais interativas e dinâmicas?\*

Sim  Não

12) Como coordenador(a) de curso, você considera que o ensino nas Universidades precisa ser atualizado com o uso de ferramentas inovadoras e tecnologias? Ou que o modelo atual é eficaz? Justifique

13) Quais são as barreiras que a sua Instituição de Ensino enfrenta para a implantação da metodologia da Gamificação?

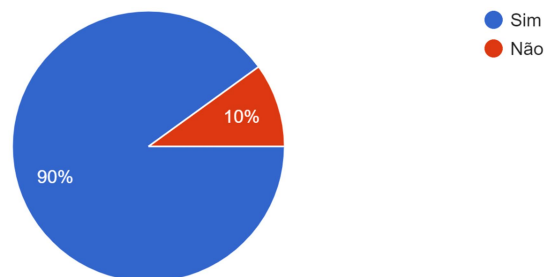
### 3.3 LIMITAÇÕES

A pesquisa apresentou algumas limitações, como baixo retorno dos questionários devido à dificuldade em alcançar um número suficiente de respostas e a possibilidade de viés de resposta dos participantes. Também houve a questão da acessibilidade da pesquisa eletrônica para todos os participantes, afetando a representatividade dos resultados. A amostra selecionada também pode não ser representativa da população geral de coordenadores de curso de Administração Pública das Universidades Federais do Brasil. Além disso, a pesquisa baseada em questionário pode não ser capaz de capturar todas as nuances e detalhes da opinião dos participantes sobre o assunto. E outro fato também foi a disponibilidade limitada de conteúdos bibliográficos sobre o assunto, especificamente relacionados à Administração Pública.

## 4 ANÁLISE DE RESULTADOS

**Figura 1 – Gráfico referente à Pergunta 1 do questionário**

Você sabia o que era a Gamificação?  
20 respostas



**Fonte: Autoria própria.**

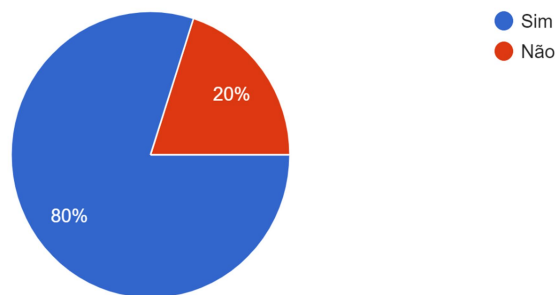
Para responderem a primeira pergunta, o público alvo teve contato com o seguinte texto explicativo sobre o que era gamificação: "O que é a Gamificação? A Gamificação consiste na utilização dos elementos de design de jogos (como pontuações, níveis, medalhas, etc.) no ambiente de aprendizagem para engajar, motivar e melhorar o desempenho dos alunos, essa metodologia tem se mostrado

como uma alternativa promissora para o ensino.”. A partir dessa abordagem, esse texto prévio sobre o assunto é importante porque ele fornece contexto e conhecimento básico sobre o tópico em questão. Isso ajuda o leitor a entender melhor as perguntas e as respostas, e também pode ajudar a evitar confusão e erros. Além disso, pode fornecer informações importantes para uma resposta mais precisa. Das 20 pessoas que responderam o questionário, apenas 2 pessoas não sabiam o que era a Gamificação, o que corrobora para o entendimento que a Gamificação é uma metodologia crescente e que cada vez mais está sendo utilizada e que muitas pessoas possuem conhecimento sobre o que se trata.

**Figura 2 – Gráfico referente à pergunta 2 do questionário**

Você considera que o uso de Gamificação poderia tornar as aulas do curso de Administração Pública mais interativas e dinâmicas?

20 respostas



**Fonte: Autoria própria.**

Analisando as respostas dadas, pode-se ver que a maioria das pessoas (80%) consideram que o uso de gamificação poderia tornar as aulas de Administração Pública mais interativas e dinâmicas. Isso sugere que a maioria dos coordenadores acreditam que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para melhorar a aprendizagem neste curso específico.

Entretanto, 20% dos coordenadores não consideram. Isso indica que há uma opinião dividida sobre o uso desses atrativos como meio de ensino. É possível que essas 4 pessoas tenham opiniões diferentes sobre a eficácia dos atrativos como ferramenta de ensino ou possam ter outras preocupações, como o custo ou a disponibilidade dos atrativos. É importante considerar essas opiniões divergentes ao

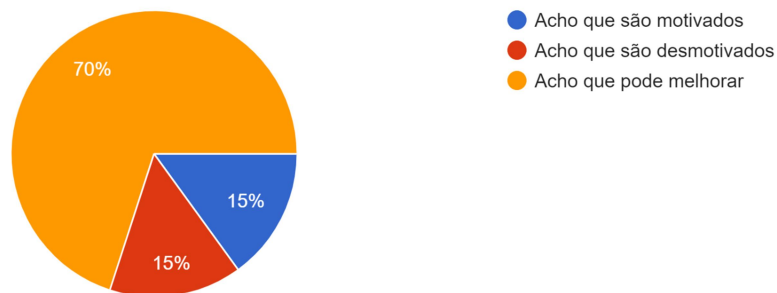
se avaliar o uso dessa metodologia como ferramenta de ensino nos cursos de Administração Pública.

Por ser uma metodologia ativada, ela pode ser usada para tornar as aulas de Administração Pública mais interativas e dinâmicas, pois permite que os estudantes experimentem conceitos de forma lúdica e coloquem em prática o que aprenderam de maneira divertida. Entretanto, é importante notar, no entanto, que essa é apenas uma amostra limitada de opiniões e não representa necessariamente a opinião de todos os coordenadores de curso de Administração Pública.

**Figura 3 - Gráfico referente à pergunta 3 do questionário**

Você acha que os alunos de Administração Pública da sua Instituição de ensino se sentem motivados com o modelo de ensino atual? Ou você considera que pode melhorar?

20 respostas



**Fonte: Autoria própria.**

A análise das respostas a esta pergunta sugere que a maioria dos coordenadores dos cursos de Administração Pública (70%) consideram que o modelo de ensino atual pode ser melhorado. Isso indica que há uma insatisfação geral com o atual modelo de ensino, e é importante considerar quais são as principais razões para essa insatisfação.

Aproximadamente 15% dos coordenadores responderam que se sentem desmotivados com o modelo de ensino atual. Isso pode indicar que esses alunos não estão encontrando o material relevante e desafiador, ou que não estão tendo sucesso na compreensão do conteúdo. É importante identificar as razões específicas para essa desmotivação e buscar soluções para esses problemas.

Por outro lado, 15% dos coordenadores responderam que se sentem motivados com o modelo de ensino atual. Isso sugere que eles observam que os

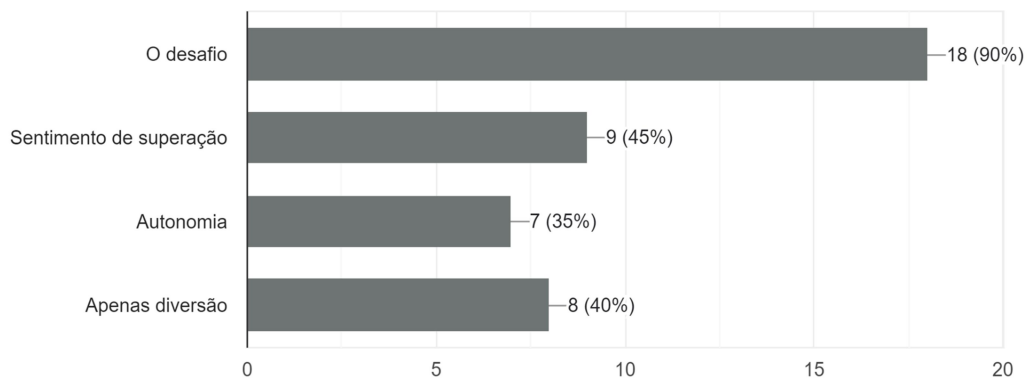
alunos estão encontrando material relevante e desafiador, e estão tendo sucesso na compreensão do conteúdo. É importante identificar as práticas pedagógicas que estão contribuindo para essa motivação e ampliá-las para os demais alunos.

Em resumo, os resultados sugerem que há uma necessidade de revisão do modelo de ensino atual para melhorar a motivação dos alunos. É importante identificar as razões específicas para a insatisfação dos alunos e buscar soluções para esses problemas, ao mesmo tempo em que se ampliam as práticas pedagógicas que estão contribuindo para a motivação dos alunos.

#### Figura 4 - Gráfico referente à pergunta 4 do questionário

Na sua opinião, qual é a motivação para as pessoas se sentirem atraídas por jogos? De acordo com a relevância, marque até duas respostas.

20 respostas



**Fonte: Autoria própria.**

A pergunta do questionário busca entender as motivações que levam as pessoas a se sentirem atraídas por jogos. As respostas fornecidas incluem desafio, sentimento de superação, autonomia e apenas diversão.

- **Desafio:** 18 pessoas marcaram essa opção, o que sugere que a maioria das pessoas se sentem atraídas por jogos devido ao desafio que eles proporcionam. Jogos podem desafiar as habilidades cognitivas, físicas ou sociais das pessoas, o que pode ser altamente motivador para elas.
- **Sentimento de superação:** 9 pessoas marcaram essa opção, indicando que algumas pessoas se sentem atraídas por jogos devido



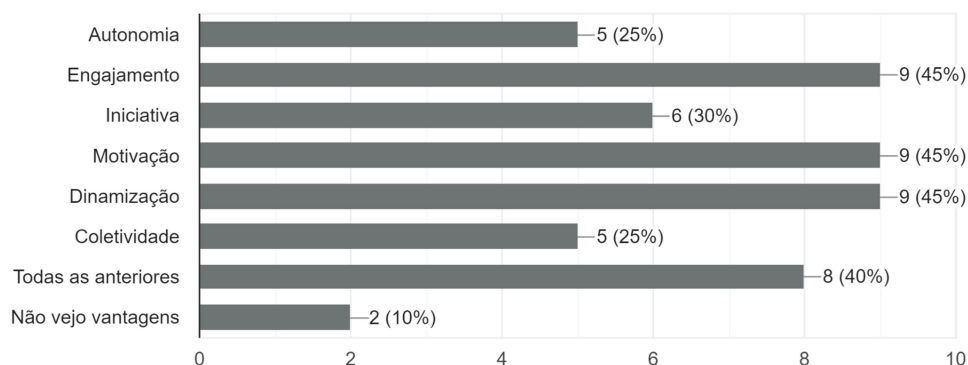
ao sentimento de superação que eles proporcionam. Jogos podem desafiar as pessoas a superar obstáculos ou alcançar metas, o que pode ser altamente gratificante.

- **Autonomia:** 7 pessoas marcaram essa opção, indicando que algumas pessoas se sentem atraídas por jogos devido à autonomia que eles proporcionam. Jogos podem permitir que as pessoas tomem decisões e explorem cenários virtuais, o que pode ser altamente atraente.
- **Diversão:** 8 pessoas marcaram essa opção, indicando que algumas pessoas se sentem atraídas por jogos simplesmente porque eles são divertidos.

Em resumo, as respostas do questionário sugerem que as pessoas se sentem atraídas por jogos por várias motivações, como desafio, sentimento de superação, autonomia e diversão, e cada pessoa tem sua própria preferência. Portanto, é importante considerar essas motivações ao desenvolver jogos educacionais ou utilizá-los como ferramenta de ensino.

**Figura 5 - Gráfico referente à pergunta 5 do questionário**

Na sua opinião, em que a Gamificação pode agregar ao ensino? Marque uma ou mais respostas.  
20 respostas



**Fonte: Autoria própria.**

A gamificação pode agregar ao ensino de diversas maneiras, incluindo:

- **Autonomia:** A gamificação pode ajudar os alunos a desenvolver habilidades

para tomar decisões e gerenciar seu próprio aprendizado.

- Engajamento: A gamificação pode tornar o aprendizado mais interessante e atraente, aumentando o envolvimento dos alunos.
- Iniciativa: A gamificação pode incentivar os alunos a tomar a iniciativa de aprender e descobrir novos conceitos por conta própria.
- Motivação: A gamificação pode aumentar a motivação dos alunos, já que eles estarão trabalhando em direção a metas claras e desafios desafiantes.
- Dinamização: A gamificação pode tornar o ensino mais dinâmico e interativo, o que pode ajudar a manter a atenção dos alunos.
- Criatividade: A gamificação pode incentivar os alunos a pensar de forma criativa e fora da caixa, ajudando-os a desenvolver habilidades valiosas para a vida.

Diante disso, os coordenadores de curso em sua maioria responderam que vêem vantagem na utilização e que essa prática pode agregar no ensino, dessa forma, apenas 2 pessoas responderam que não vêem vantagens. A partir dessa análise podemos identificar que a gamificação pode ser uma excelente ferramenta para ajudar os alunos a se sentirem mais envolvidos e motivados, aumentando seu engajamento no processo de aprendizagem.

De acordo com as respostas do questionário, pode-se afirmar que a maioria das pessoas que participaram da pesquisa acredita que a gamificação é uma ferramenta eficaz como ferramenta de ensino. A maioria das pessoas responderam que vêem vantagem na utilização e que essa prática pode agregar no ensino, dessa forma, apenas 2 pessoas responderam que não vêem vantagens. A partir dessa análise podemos identificar que a gamificação pode ser uma excelente ferramenta para ajudar os alunos a se sentirem mais envolvidos e motivados, aumentando seu engajamento no processo de aprendizagem.

### Figura 6 - Pergunta 6 do questionário

Como coordenador(a) de curso, você considera que o ensino nas Universidades precisa ser atualizado com o uso de ferramentas inovadoras e tecnologias? Ou que o modelo atual é eficaz? Justifique \*

Texto de resposta longa

---

**Fonte: A autoria própria.**

De acordo com as respostas do questionário, parece que há uma variedade de opiniões sobre a necessidade de atualizar o ensino nas universidades com o uso de ferramentas inovadoras e tecnológicas. Algumas pessoas acreditam que o modelo atual é eficaz, mas tem suas limitações e que ferramentas criativas e contemporâneas podem ser a chave para manter a atualização do processo de aprendizagem. Outros acreditam que é necessário atualizar, mas há problemas maiores como a formação básica dos alunos. A maioria das respostas sugere que é necessário inovar e levar a universidade para mais perto da realidade social, política, econômica e geográfica das comunidades. Algumas respostas mencionam que a inserção de novas metodologias ativas de aprendizagem é importante e outras dizem que ferramentas para tornar a aula mais dinâmica são importantes, mas o foco é a transmissão de conteúdo com capacidade de despertar reflexão e senso crítico. Algumas respostas mencionam que é preciso dosar o uso de tecnologias digitais e outras dizem que é necessário limitar o uso excessivo delas. Em resumo, as respostas mostram que há uma variedade de opiniões sobre a necessidade de atualizar o ensino nas universidades com o uso de ferramentas inovadoras e tecnologias, mas a maioria das respostas sugere que é necessário inovar e levar a universidade para mais perto da realidade social, política, econômica e geográfica das comunidades.

### Figura 7 - Pergunta 7 do questionário

Quais são as barreiras que a sua Instituição de Ensino enfrenta para a implantação da metodologia da Gamificação?

Texto de resposta longa

---

**Fonte: Autoria própria.**

As respostas do questionário mostram que há várias barreiras para a implantação da metodologia da gamificação na instituição de ensino. Algumas das barreiras mencionadas incluem:

- Tecnológica: Falta de equipamentos e pessoal qualificado para propor, elaborar material e executar atividades de ensino com base nessa metodologia.

- Cultura Organizacional: mentalidade, foco no ensino e não somente no dinheiro, docentes desmotivados em utilizar as novas ferramentas de ensino.
- Pedagógica: Falta de treinamento, falta de incentivo e falta de motivação.
- Recursos: Falta de recursos de infraestrutura, excesso de demandas institucionais burocráticas e de produtividade, custo dos sistemas e custo do desenvolvimento.

### Figura 8 - Pergunta 8 do questionário

Cite exemplos de atividades/situações que você considera que tornam as aulas desmotivantes.

Texto de resposta longa

---

**Fonte: Autoria própria.**

As respostas do questionário mostram que há várias situações e atividades que os participantes consideram desmotivantes nas aulas. Alguns exemplos incluem:

- Videoaulas padronizadas e falta de criatividade na abordagem de conteúdo e de dinamismo de ferramentas de ensino;
- Estudantes que não se preparam para aulas, lendo ou estudando os materiais com antecedência;
- Docentes que utilizam apenas textos ou gravam podcasts de horas, não disponibilizam videoaulas, não possuem momento de atividades síncronas com os alunos e não atualizam o plano de ensino;
- Aulas expositivas com poucos exemplos, teorias sem relação com a prática e provas conteudistas;
- Aulas excessivamente expositivas, sem diálogo ou estratégia de aprendizagem compartilhada;
- Simuladores de negócios e ferramentas, tais como Kahoot e teoricismo;
- Aulas onde o protagonista é o professor e não o aluno, aulas

expositivas sem diálogo;

- Sobrecarga de atividades sobre alunos, incluindo as atividades não relacionadas ao curso de graduação.

A partir da análise das respostas dada ao questionário, a utilização da gamificação no ensino superior pode enfrentar alguns impasses, tais como: a cultura pedagógica institucional não acostumada com tecnologia, falta de equipamentos e acesso à internet, resistência do corpo docente e desconhecimento da forma de aplicação da gamificação para o curso específico. No entanto, também pode trazer benefícios como a metodologia ativa e a possibilidade de estimular a colaboração e interação entre os alunos. É importante lembrar que a gamificação não deve ser vista como a única resposta para aumentar a qualidade do ensino e deve ser utilizada de forma equilibrada com outras metodologias pedagógicas.

Em conclusão, a análise dos resultados sugere que a maioria dos coordenadores dos cursos de Administração Pública consideram que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para melhorar a aprendizagem no curso específico. Isso indica que a metodologia tem potencial para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas, e é uma alternativa promissora para o ensino. No entanto, também há opiniões divergentes, como por exemplo, 20% dos coordenadores não considerando essa metodologia eficaz. Além disso, a análise sugere que a maioria dos coordenadores considera que o modelo de ensino atual pode ser melhorado, indicando insatisfação geral com o atual modelo de ensino. É importante considerar essas opiniões divergentes e as principais razões para a insatisfação ao se avaliar o uso da gamificação como ferramenta de ensino nos cursos de Administração Pública. É importante notar que essa é apenas uma amostra limitada de opiniões e não representa necessariamente a opinião de todos os coordenadores de curso de Administração Pública.

## **5 CONCLUSÃO**

A pesquisa realizada para analisar a Gamificação como uma ferramenta de dinamização do ensino-aprendizagem de Administração Pública nas Universidades Federais do Brasil, pela perspectiva dos coordenadores de curso, apontou para uma percepção positiva quanto à eficácia da metodologia. A maioria dos

coordenadores dos cursos de Administração Pública avaliou que a Gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para melhorar a aprendizagem no curso específico, o que indica que essa metodologia tem potencial para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas. No entanto, é importante destacar que a pesquisa também apontou que 20% dos coordenadores que participaram da pesquisa não consideram a gamificação como uma metodologia eficaz para melhorar a aprendizagem, o que pode indicar que esses coordenadores podem ter resistência com ensino inovador e não estão dispostos a experimentar novas metodologias. Além disso, a pesquisa também apontou que alguns coordenadores responderam que não possuem conhecimento sobre a gamificação, o que pode ter dificultado a sua opinião sobre a metodologia. Isso indica a necessidade de campanhas de sensibilização para que os coordenadores possam conhecer e se familiarizar com a metodologia, e assim poder opinar de forma mais assertiva e avaliar a sua eficácia. Além disso, a pesquisa apontou limitações como a quantidade baixa de retorno dos questionários, dificuldade de acesso a conteúdos bibliográficos e a necessidade de estudos futuros voltados para o contexto específico no ensino de Administração Pública.

Em conclusão, a pesquisa destaca que a Gamificação é vista como uma ferramenta auxiliadora no processo de motivação e no aumento do aprendizado, com potencial para tornar as aulas mais interativas e dinâmicas. No entanto, é importante considerar que ainda há resistência e falta de conhecimento sobre a metodologia por parte dos coordenadores. Além disso, os alunos estão cada vez mais desmotivados com as metodologias tradicionais de ensino, o que pode estar relacionado ao fato de viverem em uma era digital, onde estão cada vez mais acostumados com a interação e a utilização de tecnologia em sua vida cotidiana. A gamificação pode ser uma ferramenta valiosa nesse sentido, pois ela utiliza elementos de jogos, como desafios, recompensas e feedback, para aumentar a motivação e o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem. Além disso, a gamificação também pode ser adaptada para se adequar às necessidades e interesses dos alunos, o que pode aumentar ainda mais a sua eficácia. Recomendam-se futuras pesquisas com amostras maiores de coordenadores de cursos de Administração Pública de outras Universidades Federais, e também utilizem outras técnicas de coleta de dados, como entrevistas, para obter uma visão mais completa sobre o assunto e contribuir para o desenvolvimento da

metodologia. Além disso, futuras pesquisas também devem se concentrar em avaliar os resultados da gamificação no desempenho acadêmico dos alunos e na sua satisfação com o ensino, para compreender seus efeitos reais no processo de aprendizagem. Outra recomendação é realizar estudos que analisem a aplicação da gamificação em diferentes contextos e níveis de ensino, como ensino à distância ou ensino presencial, para compreender a adaptabilidade da metodologia e sua eficácia em diferentes ambientes de aprendizagem. Também é importante investigar as diferentes formas de implementação da gamificação, como através de aplicativos, plataformas digitais, ou mesmo jogos educacionais, para compreender qual forma é mais eficaz e fácil de ser implementada.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abbott, M. (2018). *The Cambridge Handbook of Serious Games*. Cambridge University Press.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; DINIZ, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, L. M. et al. (Org.). *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta cultural, 2014. p. 74-98. Disponível em: [http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf). Acesso em: 05 jan. 2023.

Alves, L. R. G; Minho, M. R. S. & Diniz, M. V. C. Gamificação: diálogos com a educação. In: *Gamificação na Educação*. Pimenta Cultural: São Paulo, 2014. Disponível em: . Acesso em 10/01/2023

BARTLE, Richard. *Designing Virtual Worlds*. New Riders, 2003.

Borges, S. S., Reis, H. M., Durelli, H. S. V, Bittencourt, I. I., Jaques, P. A. e Isotani, S. (2013). Gamificação aplicada à educação: um mapeamento sistemático. In “II Congresso Brasileiro de Informática na Educação”.

BUCKLEY, P.; DOYLE, E. Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. *Computers & Education*, v. 106, p. 43-55, 2017

Calil, R. C. C., & Arruda, S. L. S. (2004). Discussão da pesquisa qualitativa com ênfase no método clínico. Em: S. Grubits & J. A. V. Noriega (Orgs.), *Método qualitativo: epistemologia, complementaridades e campos de aplicação* (pp.173-212). São Paulo: Vetor.

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patrícia Zeni. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. **Incid: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, [S.L.], v. 6, n. 2, p. 44, 2 out. 2015. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2178-2075.v6i2p44-65>.

DETERDING, S. et al. From game design elements to game fulness: defining gamification. In: *Proceeding softhe 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*. ACM, 2011. p. 9-15.

ESA. Entertainment Software Association: 2012 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. EUA, 2012. Disponível em . Acesso em 05 set. 2021.

Fini, Maria Ines. "INOVACOES NO ENSINO SUPERIOR METODOLOGIAS INOVADORAS DE APRENDIZAGEM E SUAS RELACOES COM O MUNDO DO TRABALHO: DESAFIOS PARA A TRANSFORMACAO DE UMA CULTURA." *Administração: Ensino e Pesquisa – RAEP*, vol. 19, no. 1, Jan.-



Apr. 2018, pp. 176+. Gale OneFile: Informe Académico, link.gale.com/apps/doc/A537404779/IFME?u=anon~a45793d6&sid=googleScholar&xid=4f798e1f. Accessed 23 Jan. 2023.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi Noboru; CORDEIRO, José Henrique Dell'Osso. Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais. [S.l: s.n.], 2014. Disponível em: [http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento\\_da\\_industria\\_brasileira\\_e\\_global\\_de\\_jogos\\_digitais.pdf](http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf). Acesso em: 15/07/2022.

GIL, A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 5ª. ed. São Paulo: Atlas, 2010.  
Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15.

MARION, J. C. **O ensino da contabilidade**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MAYER, I. S. The Gaming of Policy and the Politics of Gaming: A Review. Simulation & Gaming, [s. l.], v. 40, n. 6, p. 825–862, 2009a.

MINAYO, M. C. de L. (Org.) Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 19. Petrópolis: Vozes, 2001.

NACKE, L. E.; DETERDING, C. S. The maturing of gamification research. Computers in Human Behaviour, p. 450-454, 2017.

PARASURAMAN, A. Marketing research. 2. ed. Addison Wesley Publishing Company, 1991.

RIBEIRO, Karine Alves. **Uso de gamificação em ambientes educacionais**. 2018. 31 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Exatas, UBÁ, 2018.

SILVA, J. B.; SALES, G. L. Gamificação aplicada no ensino de Física: um estudo de caso no ensino de óptica geométrica. In: Acta Scientiae, v. 19, n. 5, p.782-798, 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/3174>>. Acesso em: 01 jan. 2023.

SMITH, Ned. Casual Gaming and mobile devices drive gamer growth. Business new daily, 15 nov, 2011. Disponível em: <[www.businessnewdaily.com/1679-casualgaming-growing--driven-mobile-devices.html](http://www.businessnewdaily.com/1679-casualgaming-growing--driven-mobile-devices.html)>. Acessado em: 22/08/2021.

SOUZA, E. S. A contribuição do ensino de Ética no desenvolvimento da competência moral de estudantes em Administração Pública. 2018. Dissertação (Mestrado em Administração), Universidade Estadual de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

VERGARA, Sylvia Constant. Projetos e relatórios de pesquisa em administração. 14 ed. São Paulo: Atlas, 2013.

WERBACH, K.; HUNTER, D. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2.

ZICHERMANN, G.; LINDER, J. Game-based marketing inspire customer loyalty, through rewards, challenges, and contests. 2010, Ed. John Wiley & Sons.

## APÊNDICE A – RESPOSTAS DAS PERGUNTAS ABERTAS

**1- Caso a Gamificação venha a ser utilizada na sua faculdade, você considera que exista algum impasse para a utilização deste tipo de ferramenta?**

**Justifique**

- Eu considero que existiria um impasse metodológico relacionado à cultura pedagógica institucional (não acostumada com a tecnologia) e, inicialmente, um pequeno período de tempo para que os alunos possam entender a dinâmica.
- Escassez de equipamentos, tais como computadores, salas adequadas e acesso (Internet).
- Acredito que não há impasse para a utilização deste tipo de ferramenta na minha instituição.
- Não. As metodologias ativas estão sendo cada vez mais valorizadas no ambiente de ensino acadêmico.
- Seria interessante que o acesso à internet na universidade fosse otimizado para que o uso de plataformas tecnológicas fosse viável em sala de aula.
- Nós utilizamos desde 2018 e tem sido muito proveitoso.
- Sim. Suporte físico em materiais físicos e tecnológicos
- Alguns docentes aceitem essa proposta inovadora e saírem da zona de conforto no qual atuam.
- Custo dos Jogos existentes
- Não.
- Não. Cada professor define como conduz o conteúdo da sua disciplina.
- Alto risco de estimular a competição em detrimento da colaboração.
- Não. Nós já utilizamos no nosso curso.
- Acredito que as limitações envolvem a tecnologia (dispor e saber utilizar) e a presencialidade (em cursos na modalidade a distância isso pode ser mais complicado).
- Gamificação, como a tecnologia digital como um todo é uma ferramenta que pode ser benéfica para alguns e excludente para outros. É necessário limitar o uso excessivo de multimídia para dar espaço para o debate e interação social, poderoso ferramentas pedagógicas. Definitivamente, a gamificação

não deve se constituir "a" resposta para aumentar a qualidade do ensino.

- Não. A gameficação só agrega.
- Sim. Existem resistências no corpo docente da faculdade.
- Não... Alguns professores já utilizam a ferramenta como metodologia de ensino.
- Desconhecimento da forma de aplicação da gamificação direcionada ao curso.
- Não sei do que se trata, por isso, na questão anterior não posso ver as vantagens de tal tecnologia.

**2- Cite exemplos de atividades/situações que você considera que tornam as aulas desmotivantes:**

- Vídeoaulas padronizadas. Falta de criatividade na abordagem de conteúdo e falta de dinamismo de ferramentas de ensino na Plataforma EAD (AVA) utilizada.
- Os estudantes não se preparam para aulas, lendo ou estudando os materiais com antecedência.
- Docentes que utilizam apenas textos gravam podcasts de horas, não disponibilizam vídeoaulas, não possuem momento de atividades síncronas com os alunos, não atualizam o plano de ensino...
- Aulas expositivas com poucos exemplos, teorias sem relação com a prática, provas conteúdistas.
- Aulas excessivamente expositivas, sem diálogo ou estratégia de aprendizagem compartilhada.
- Simulador de negócios e ferramentas, tais como Kahoot.
- Teoricismo
- Aulas somente expositivas, onde somente o docente é o dono do saber.
- Somente o professor falando.
- Aulas onde o protagonista é o professor e não o aluno.
- Aula expositiva sem diálogo.
- Sobrecarga de atividades sobre alunos, incluindo as atividades não relacionadas ao curso de graduação.
- Quando a aula é apenas teórica e sem exemplificações com a realidade.

- Não há videoaulas (por parte de alguns docentes); conteúdo defasado; baixa interação docente-aluno; limitações quanto ao uso de tecnologias para aprimorar o envolvimento do estudante com a instituição.
- A falta de contato prévio sobre o tema da aula pode tornar a aula desmotivante. É papel do professor(a) promover essa familiaridade com os assuntos.
- Aulas expositivas apenas, conteúdos descolados da realidade dos alunos e textos desatualizados.
- Alunos que desconhecem o curso, professores não atualizados em suas áreas, cursos ultrapassados.
- Apresentar temas que não possuem relação com a prática do estudo.
- Foco na teoria e não na prática; distanciamento do corpo docente dos alunos EAD, avaliações tradicionais.
- Aulas com o princípio da educação bancária.

**3- Como coordenador(a) de curso, você considera que o ensino nas Universidades precisa ser atualizado com o uso de ferramentas inovadoras e tecnologias? Ou que o modelo atual é eficaz? Justifique**

- O modelo atual é eficaz, mas tem suas limitações. Com o avanço tecnológico, ferramentas criativas e contemporâneas podem ser a chave para manter a atualização do processo de aprendizagem.
- Precisa ser atualizado, muito embora haja um problema maior que é a formação básica. Muitos entram na Universidade com dificuldade de leitura e de escrita. De modo que a gamificação não me parece ser a prioridade, diante deste quadro.
- Sim, sem dúvida. De certo modo, podemos ver o esforço de muitos docentes (e da Universidade de maneira geral) em desenvolver metodologias (ativas) que permitem aprimorar o processo de ensino aprendizagem concentrando-se (ou colocando no centro da atenção) no aluno. Precisamos inovar, levar a Universidade para mais perto da realidade social, política, econômica e geográfica das comunidades. Isso tem sido feito. Mas, precisamos avançar mais. Esse avanço envolve flexibilizar as matrizes curriculares. Acredito que temos feito muita coisa. Mas, ainda há muitos entraves, sociais, culturais e

dos próprios docentes, responsáveis por gerenciar a Universidade.

- Sim. deve ser atualizado
- Acho que o investimento necessário em infraestrutura tecnológica em universidades públicas encontra impasse no contexto político de desinvestimento na ciência e na educação, e que há, eminentemente, disposição discente e docente para acolher novas ferramentas de ensino e aprendizagem.
- Sim, é uma necessidade.
- Sim e precisamos agir rapidamente.
- Com certeza devem ser atualizados.
- Sim. Sempre é possível melhorar.
- Sim.
- É indispensável a inserção de novas metodologias ativas de aprendizagem.
- Ferramentas para tornar a aula mais dinâmica são importantes, mas o foco é a transmissão de conteúdo com capacidade de despertar reflexão e senso crítico. A ferramenta é secundária.
- Novas ferramentas e tecnologias podem apoiar o ensino, mas não creio que sejam soluções per si.
- A nossa instituição sempre incentiva a utilização de ferramentas inovadoras e prepara os professores para aplicá-las.
- Sim. Precisamos inovar o processo de ensino aprendizagem. A gestão pública, na prática, está inovando (podemos observar diversos setores públicos aplicando tecnologias e inovações para aprimorar o serviço desenvolvido). A instituição de ensino precisa acompanhar esse processo.
- Gamificação, como a tecnologia digital como um todo é uma ferramenta que pode ser benéfica para alguns e excludente para outros. É preciso dosar o uso de tecnologias digitais, pois estas jamais serão substituída por uma boa aula, dialogada. É necessário limitar o uso excessivo de multimídia para dar espaço para o debate e interação social, poderoso ferramentas pedagógicas. Definitivamente, a gamificação não deve se constituir "a" resposta para aumentar a qualidade do ensino. Há uma tendência no isolamento dos alunos que pensam que, por fazerem parte por exemplo, de redes e postarem atividades de suas vidas, são partícipe desse mundo digital. Mas na realidade

isso pode ser ilusório.

- Sim. Os professores são da Internet 1.0 e os alunos da 2.0.
- O uso de ferramentas inovadoras e tecnologias é sempre bem-vindo, mas não pode ser utilizado como mero "enfeite".
- Penso que o ensino já vem se atualizando naturalmente, contudo a inovação constante é necessária.
- Sim. O ensino precisa se adaptar ao contexto e ao uso das tecnologias da melhor forma possível, tornando o ensino mais dinâmico, atrativo e prático.
- O ensino pode ser melhorado a começar, com facilidades de acessos aos básico de que os alunos necessitam, como auxílios estudantis e transporte público gratuito, bibliotecas de qualidade, laboratório de informática e restaurante universitário.

**4- Quais são as barreiras que a sua Instituição de Ensino enfrenta para a implantação da metodologia da Gamificação?**

- Tecnológica - Cultura Organizacional – Pedagógica
- Equipamentos e pessoal qualificado para propor, elaborar material e executar atividades de ensino com base nessa metodologia.
- Acredito que a minha instituição não apresenta barreiras. Pelo contrário, considero a minha instituição com aberta a essas iniciativas. Há diversos editais que incentivam projetos que aprimoram o processo de ensino aprendizagem. A demanda do trabalho diário, às vezes, torna a busca por novas alternativas algo complexo, mas passível de conquista. Mesmo assim, a Universidade está lá oferecendo o possível para que possamos idealizar nossas iniciativas, projetos.
- Falta recursos de infraestrutura. Falta de recursos humanos (docentes sobrecarregados de trabalho). Cultura organizacional. Falta de treinamento. Falta de incentivo. Falta de motivação. Excesso de demandas institucionais e burocráticas e de produtividade.
- Como disse em respostas anteriores, é necessário mais investimento em tecnologia para viabilizar acesso a internet em sala de aula e possibilitar estratégias inovadoras de ensino e aprendizagem (como a gamificação), e esse investimento não tem sido possível devido ao contexto político externo à

universidade (no meu caso, de caráter federal).

- Mentalidade
- Foco no ensino e não somente no dinheiro.
- Docentes desmotivados em utilizar as novas ferramentas de ensino.
- Custo dos sistemas.
- Custo do desenvolvimento.
- Não há tentativa de implementação
- Não existem barreiras significativas, basta que haja interesse discente e docente.
- Nenhuma barreira
- Acredito que seja de atuação dos docentes (talvez poucos docentes atuam nessa área); falta de divulgação de ações da área (quando ocorrem) e financeiros (recursos para desenvolvimento de projetos).
- Não acredito que haja barreiras, mas há grupos empresariais de ensino que estão "vendendo" a ideia de que a gamificação, dentro do universo digital pode ser a solução para a motivação e engajamento dos alunos no ensino. Jamais uma boa aula será substituída pela gamificação. É preciso ter cuidado com os aspectos que diminuem a valorização do trabalho do(a) professor(a). Gamificação pode ser bem-vinda dentro dos limites definidos pelo professor. Pode ser uma ferramenta auxiliar. Como professores de alunos de regiões periféricas e com baixo poder aquisitivo, sabemos dos transtornos que foram causados pela exclusão digital na época mais crítica da COVID-19, por exemplo. Não podemos esquecer a falta de adesão e mesmo a evasão causada pela exclusão digital.
- Qualidade ruim do sinal de Wi-Fi no campus falta de capacitação dos professores para uso de ferramentas de gamificação e desconhecimento do que seja a metodologia de gamificação
- A principal barreira são professores contrários e outros professores que desconhecem completamente a metodologia e nem opinião formada tem.
- Nenhuma
- Falta de incentivo e capacitação para o uso da gamificação; constantes cortes financeiros no orçamento; professores que não querem evoluir em sua didática.



- Não tenho conhecimento do desenvolvimento desta tecnologia junto de docentes do curso. É um curso focado em projetos sociais, como o ensino sobre a ecologia, participação dos estudantes em questões públicas em geral. Metodologias com base em jogos empresariais não são o foco do curso, pois, no geral, trabalham com competitividade e não com o interesse público. No entanto, ressalto que não conheço de que se trata o objeto dessa pesquisa. Então, a antepenúltima questão do formulário deveria ter a opção "não se aplica" ou "não posso opinar".