

Autor

**Maria Helena Gonçalves Martins; Artemisa Rocha
Dores**

Título

Epic win: usos e estratégias de gamificação para o Ensino Superior

Área temática: Inovação Pedagógica e Administração Educacional

Resumo

A gamificação ou ludificação é a utilização de técnicas de jogos em contextos da vida real e tem vindo a crescer em popularidade aos longo dos últimos anos nas mais variadas áreas. Na área da Educação a gamification tem sido reconhecida como uma estratégia pedagógica eficaz no aumento da motivação, envolvimento e participação dos estudantes nas aulas de diferentes tipologias. Afigura-se como uma abordagem interessante e adequada no Ensino Superior em geral, mas em especial no contexto atual, em que se têm observado mudanças rápidas e frequentes num esforço de inovação e de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais ativo. Neste trabalho apresentamos conceitos chave de gamificação, como as dinâmicas, mecânicas e componentes e uma reflexão acerca de práticas ludificação na sala de aula presencial, online e híbrida, com base na literatura e na experiência pessoal.

Palavras-chave: *Gamificação, Inovação Pedagógica, Adaptação, Ensino à Distância, Ensino Presencial, Ensino Híbrido*

Bibliografia

Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. INTERNATIONAL JOURNAL OF INFORMATION AND LEARNING TECHNOLOGY, 35(1), 56-79.

Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. INTERNATIONAL JOURNAL OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY IN HIGHER EDUCATION 14(9).

Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical

implications and outcomes. COMPUTERS & EDUCATION, 63s 380-392

Hanus, M. & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. 80, 150-161.