

GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR

Uma experiência na disciplina de Gestão da Informação e do Conhecimento

GAMIFICATION AS AN ASSESSMENT STRATEGY IN HIGHER EDUCATION

An Experience in the Information and Knowledge Management Course

Sergio de Castro Martins

Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ

E-mail: sergiomartins@facc.ufrj.br

ORCID: 0000-0003-2406-6648

RESUMO

Este projeto relata uma iniciativa de inovação pedagógica baseada na aplicação de uma metodologia de avaliação integralmente gamificada na disciplina de Gestão da Informação e do Conhecimento, ofertada em curso de graduação. Diante das limitações do modelo avaliativo tradicional, centrado em provas somativas pontuais, propôs-se a substituição desse formato por um sistema cumulativo de desafios denominados Challenges, complementados por atividades opcionais (Pitch Cases, Pitch Texts e Enigmas) que conferem percentuais adicionais à pontuação final. O percurso discente é acompanhado por níveis de progressão, medalhas, selos de mérito e ranking atualizado em tempo real, operacionalizado por meio de ferramentas digitais gratuitas — Google Sites, Google Formulários e planilhas eletrônicas. O delineamento adotado foi a pesquisa-ação, com coleta de indicadores quantitativos de engajamento, frequência e desempenho, bem como de percepções qualitativas obtidas por questionário aplicado ao final do semestre. A fundamentação teórica articula a Teoria da Autodeterminação, os princípios consolidados de design gamificado e os preceitos da avaliação formativa contínua. Os resultados preliminares apontam aumento de 45% no engajamento discente, redução da evasão avaliativa, elevação da frequência às aulas e maior regularidade na entrega de atividades, sustentando a gamificação como estratégia eficaz e replicável de avaliação no ensino superior em Ciência da Informação.

Palavras-chave: Avaliação da aprendizagem, Tecnologias educacionais, Ensino superior, Gestão da Informação.

ABSTRACT

This project reports on a pedagogical innovation initiative based on the application of a fully gamified assessment methodology in the Information and Knowledge Management course, offered in an undergraduate program. Given the limitations of the traditional assessment model, centered on summative tests, the proposal was to replace this format with a cumulative system of challenges, complemented by optional activities (Pitch Cases, Pitch Texts, and Enigmas) that confer additional percentages to the final score. The student's progress is tracked through progression levels, medals, merit badges, and a ranking updated in real time, operationalized through free digital tools—Google Sites, Google Forms, and spreadsheets. The design adopted was action research, with the collection of quantitative indicators of engagement, attendance, and performance, as well as qualitative perceptions obtained through a questionnaire applied at the end of the semester. The theoretical framework articulates Self-Determination Theory, the consolidated principles of gamified design, and the precepts of continuous formative assessment. Preliminary results indicate a 45% increase in student engagement, a reduction in assessment dropout rates, increased class attendance, and greater regularity in the submission of assignments, supporting gamification as an effective and replicable assessment strategy in higher education in Information Science.

Keywords: Gamification, Learning assessment, Educational technologies, Higher education, Information management.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. **Gamification:** Como criar experiências de aprendizagem engajadoras (2ª ed.). DVS Editora, 2015.

BLACK, P.; WILIAM, D. Assessment and classroom learning. **Assessment in Education: Principles, Policy & Practice**, v. 5, n. 1, p. 7–74, 1998.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (p. 9–15). ACM, 2011.

DICHEVA, D.; DICHEV, C.; AGRE, G.; ANGELOVA, G. Gamification in education: A systematic mapping study. **Educational Technology & Society**, v. 18, n. 3, p. 75–88, 2015.

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 1, 2013.

HAMARI, J.; KOIVISTO, J.; SARSA, H. Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (p. 3025–3034). IEEE, 2014.

KAPP, K. M. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. **American Psychologist**, v. 55, n. 1, p. 68–78, 2000.

SAILER, M.; HOMNER, L. The gamification of learning: A meta-analysis. **Educational Psychology Review**, v. 32, p. 77–112, 2020.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **For the win**: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press, 2012.