

## GAMIFICAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O QUIZZZ COMO FERRAMENTA DE ENGAJAMENTO E AVALIAÇÃO

Fábio Pereira de Souza ([fabio.p.souza@unidompedro.edu.br](mailto:fabio.p.souza@unidompedro.edu.br))

UNIDOMPEDRO

**Área: Ciências Sociais Aplicadas**

**Linha de Submissão: A**

**Introdução/Justificativa:** A educação está em constante transformação, e encontrar maneiras de tornar o aprendizado mais envolvente é um desafio diário para professores. Muitas vezes, as estratégias tradicionais não despertam o interesse dos alunos ou promovem uma reflexão mais profunda sobre os conteúdos. Nesse contexto, a gamificação surge como uma alternativa inovadora, capaz de transformar a sala de aula em um ambiente mais dinâmico, participativo e significativo. **Objetivo(s):** O principal objetivo deste trabalho é compartilhar uma experiência prática no ensino superior, mostrando como o uso do Quizizz pode transformar a dinâmica das aulas. A proposta não é apenas aumentar o engajamento dos estudantes e tornar as avaliações mais interativas, mas também desenvolver a competência de aprendizagem ativa e colaborativa. Ao utilizar a gamificação, buscamos incentivar os alunos a assumir um papel mais protagonista em seu próprio processo de aprendizagem, promovendo a troca de ideias, o trabalho em equipe e a construção conjunta do conhecimento. **Método/Relato da Experiência:** Este trabalho apresenta um relato de experiência realizada em uma instituição de ensino superior, utilizando o ambiente virtual de aprendizagem. Durante as aulas, foram aplicados quizzes interativos desenvolvidos na plataforma Quizizz, integrando-os às disciplinas do curso. Os quizzes serviram tanto para revisar conteúdos quanto para avaliar o progresso dos alunos de forma nível e divertido. A possibilidade de personalizar as atividades atendidas em diferentes ritmos e necessidades, promovendo inclusão e acessibilidade para todos. **Resultados:** Os resultados obtidos foram bastante positivos. Houve um aumento significativo no envolvimento dos alunos, que passou a participar mais das atividades propostas. Além disso, veremos uma melhoria no desempenho acadêmico e em um ambiente de aprendizagem mais colaborativo. O formato de jogo do Quizizz despertou o interesse dos estudantes, tornando o aprendizado mais prazeroso e estimulando a participação de todos. A plataforma também facilitou o acompanhamento individual do progresso, permitindo intervenções pedagógicas mais precisas. **Considerações Finais:** A experiência com o Quizizz mostrou que a gamificação pode ser uma grande aliada no ensino superior, contribuindo para o engajamento dos alunos e para a construção de um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e inclusivo. Personalizar as atividades de acordo com as necessidades dos estudantes torna o processo educativo mais humano, respeitando os diferentes ritmos e potencializando o desenvolvimento de cada um.

**Palavras-chave:** Ensino Superior. Gamificação. Questionário. Engajamento.