

Gamificação como Estratégia de Engajamento no Ensino Superior na Modalidade EaD: *Game of Numbers* um Relato de Experiência

Gamification as an Engagement Strategy in Distance Learning Higher Education: Game of Numbers - an Experience Report

Natasha Freitas de SOUZA ^{1*}
Ariane Nogueira Cruz PINHEIRO ²
Felipe Derick de Sousa LIMA ³
Lia Mara Silva Alves BATISTA ³

¹Universidade Estadual do Ceará – Fortaleza – CE – Brasil

²Universidade de Fortaleza – Fortaleza – CE – Brasil

³Universidade Christus – Fortaleza – CE – Brasil

* natasha.nfs@gmail.com

Resumo. Este relato de experiência apresenta uma intervenção pedagógica baseada em gamificação, implementada no ensino superior, no curso de Ciências Contábeis da modalidade EaD, visando sanar desafios associados ao engajamento dos discentes. O cenário apresentava baixa adesão às atividades acadêmicas, a grupos de pesquisa e a atividades extracurriculares, assim como participações reduzidas nos ambientes de interação. A intervenção, intitulada *Game of Numbers: A Era da Contabilidade* foi desenvolvida pelos tutores por meio de *softwares* gratuitos, envolvendo a criação de uma aplicação baseada em gamificação com regras, atribuição de selos temáticos, atualização de *ranking* com desempenho e *feedbacks* visuais, com divulgação periódica em redes sociais. A estratégia promovia o estímulo à constância, organização, responsabilidade acadêmica e o protagonismo estudantil. Os resultados demonstraram aumento no engajamento dos estudantes, maior organização quanto às entregas, intensificação das interações entre os discentes e valorização da aprendizagem. Depoimentos de discentes ressaltam o efeito positivo para eles após a implementação da atividade lúdica, reforçando a relevância de metodologias ativas para ampliar as experiências de

aprendizagem, tornando-as significativas em ambientes acadêmicos. A experiência contribui para ampliar o debate sobre práticas de engajamento na EaD e possui potencial de aplicabilidade em diversos cursos, modalidades e contextos educacionais devido ao seu baixo custo.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino superior. Relato de experiência. Engajamento acadêmico.

Abstract. *This experience report presents a pedagogical intervention based on gamification, implemented in a higher education, distance learning Accounting course, aimed at solving challenges associated with student engagement. The scenario presented low adherence to academic activities, research groups and extracurricular activities, as well as reduced participation in interaction environments. The intervention, entitled Game of Numbers: The Age of Accounting, was developed by the tutors using free software, involving the creation of a game with rules, the awarding of themed stamps, the updating of a ranking with performance and visual feedback, with periodic dissemination on social networks. The strategy encouraged consistency, organization, academic responsibility and student protagonism. The results showed an increase in student engagement, greater organization in terms of deliveries, intensified interaction between students and an appreciation of learning. Testimonials from students highlight the positive effect on them after the game was implemented, reinforcing the relevance of active methodologies to broaden learning experiences, making them meaningful in academic environments. The experience contributes to broadening the debate on engagement practices in distance education and has the potential to be applied in a variety of courses, modalities and educational contexts due to its low cost.*

Keywords: Gamification. Higher education. Experience report. Academic engagement.

Recebido: 28/10/2025 Aceito: 30/03/2026 Publicado: 06/04/2026

Editores Responsáveis: Daniel Salvador/ Carmelita Portela/ Daniela Samira

1. Introdução

O processo educacional no ensino superior passa por transformações constantes visando acompanhar o crescimento social existente na época vigente. Esse crescimento ocorre nas diversas modalidades de ensino, entre elas podemos reforçar a Educação a Distância (EaD) que vem ganhando espaço consolidado e de interesse mundial nos últimos anos, e essa realidade confirma-se através dos dados de 2022, do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), os quais apontam um crescimento de 474% ocorrido na última década.

Em uma realidade mais recente, no Brasil, observa-se esse crescimento nas ofertas de vagas por modalidade. Na EaD, segundo o INEP (2023), entre os anos de 2018-2023, identificou-se um

aumento de 167,5% em relação à modalidade presencial, que apresentou uma diminuição dessas ofertas em 13,5%. Esse fenômeno de crescimento ocorre por diversos fatores, seja por sua eficiência, facilidade, acessibilidade espacial, seja pela disseminação no âmbito acadêmico em busca de mudanças significativas para facilitar o acesso à educação (Vlachopoulos; Makri, 2021).

Independente da modalidade de ensino, o engajamento na educação é um ponto crucial no desenvolvimento educacional dos discentes e parâmetro para medir a qualidade do ensino, pois o aluno engajado torna-se mais motivado a alcançar seus objetivos educacionais. Apesar de o tema ter um crescimento paralelo ao das pesquisas sobre EaD, os autores Paulsen e McCormick (2020) destacam que ele surge anteriormente à aprendizagem *online*, pois a aprendizagem ativa e a interações entre os agentes educacionais existe inerente à modalidade de ensino, tornando-se um tema relevante para ambas.

Porém, na EaD, o engajamento e a interação dos envolvidos no processo, professor-aluno, torna-se uma preocupação latente no ambiente *online* com o uso e crescimento dos ambientes virtuais e ferramentas interativas. Essa relação causa reflexão sobre alguns aspectos de como os ambientes *online* e a atuação docente, na busca por mais participações, podem gerar interesse aos discentes nas atividades propostas e conseqüentemente diminuição da evasão existente característica dessa modalidade (ABED, 2024).

Os professores EaD gastam mais tempo com a programação das aulas, buscando estratégias e metodologias para estimular a participação dos discentes nas atividades *online*, comparado à modalidade presencial (Paulsen; McCormick, 2020). Isso ocorre porque, em ambientes *online*, os discentes muitas vezes sentem-se isolados nas atividades assíncronas, aquelas com as quais o aluno interage de maneira remota e no seu tempo (ABED, 2024) e por não existirem muitas interações síncronas, aquelas em tempo real, causando algumas vezes a sensação de solidão. Apesar de o fácil acesso e flexibilidade de participação da EaD, o ser humano necessita de interações sociais e conexão constante para não se sentir sozinho (Palisoc; Sito, 2024).

Pensando em sanar esse sentimento tão inerente ao ser humano, um dos agentes responsáveis por motivar o engajamento nos ambientes *online* apresenta-se na figura do tutor. Ele desempenha um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, pois faz a mediação do conhecimento, é responsável por motivar os discentes, conduzir discussões, exerce funções acadêmicas, técnicas, de orientação, sociais e organizacionais (Vlachopoulos; Makri, 2021). Uma atividade complexa que exige do tutor habilidade múltipla para exercer sua função de forma empática e eficaz, diante da evolução e crescimento da EaD.

Diante da complexidade do trabalho do tutor e das relações educacionais existentes na EaD, a utilização de Metodologias Ativas aparece como uma opção importante e eficaz, possibilitando o uso de recursos didáticos diferenciados e atraentes onde o discente se torna não apenas o

centro do seu processo educacional, mas um agente participativo e reflexivo diante do conhecimento (Cunha *et al.*, 2024).

Dentro das Metodologias Ativas existentes, enfatiza-se a Gamificação como estratégia pedagógica, que dispõe de características e especificidades dos jogos para atrair a atenção dos discentes, proporcionando, por meio de metas, o engajamento nas atividades e a autonomia do aluno diante dos desafios apresentados (Cespón; Toyos, 2025; Cunha *et al.*, 2024). Essa busca em alcançar metas torna o aprendizado mais prazeroso e competitivo, de modo a favorecer o despertar no discente o sentimento de conquista, participação e satisfação diante do conhecimento adquirido e do objetivo alcançado, o que contribui para a busca por melhores engajamentos e mais participações no ambiente *online*.

Diante do exposto e na tentativa de sanar dificuldades relacionadas ao engajamento dentro das atividades no curso de Ciências Contábeis na modalidade EaD, conseqüentemente a possível evasão dos discentes, o presente trabalho procura evidenciar a proposta pedagógica apresentada no semestre de 2024.2, com o uso das técnicas de Gamificação e as melhorias já apresentadas após a sua implementação, bem como sua relevância para a educação.

2. Contexto e Realidade

O Centro Universitário onde foi aplicada a prática é uma Instituição do Ensino Superior, de natureza privada, encontra-se atualmente com mais de 30 anos de história, reconhecida por sua qualidade de ensino e considerada uma referência por suas notas em grandes índices de ensino, como o Índice Geral de Cursos (IGC), Avaliações do Ministério da Educação e Ciência (MEC) e a classificação de discentes no Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE). Atualmente, possui cursos nas modalidades: a) Educação Presencial e b) Educação a Distância (EaD).

O seguinte relato foi desenvolvido no curso de graduação em Ciências Contábeis, ofertado na modalidade EaD. Dados recentes divulgados pelo Censo da Educação Superior (2024) mostram o curso de Contabilidade como o quinto maior curso de graduação em números de matrículas, já na modalidade EaD encontra-se no terceiro lugar, no ano de 2022. O que evidencia sua relevância no contexto em que se insere.

A estrutura do curso é composta por disciplinas pensadas na construção do perfil do Contador Contemporâneo com base em quatro pilares: a) Construir conhecimentos através da aplicação de métodos analíticos em soluções reais; b) Pensar criticamente com uma postura humanística, com responsabilidade social e ética da profissão; c) Aplicação do conhecimento por meio da utilização de tecnologias e ferramentas digitais; e d) Desenvolvimento de relações mediante a compreensão das políticas fiscais, econômicas e de governança da nossa sociedade.

A instituição preza pela formação continuada do corpo docente, oferecendo semestralmente ciclos de formação continuada. Em 2024, o tema do ciclo realizado foi: Engajar para Aprender. Diante do tema pertinente na educação atual e a dificuldade de engajar os alunos, a instituição possui o entendimento de que discentes engajados, ajuda no desenvolvimento de pensamentos críticos, na busca por conhecimento além da sala de aula, no aumento a resolução de problemas, na melhora de comunicação, no foco nas aulas e na melhoria do desempenho acadêmico.

3. Diagnóstico da Situação-Problema de Ensino

A partir do contexto dado no evento, evidenciou-se para a equipe um desafio a ser sanado, que era um reflexo da dificuldade de engajamento dos discentes nos semestres letivos anteriores, nos quais foi mapeado um padrão, por meio da consulta de relatórios estatísticos com dados de entrega e acessos na plataforma Moodle e relato do corpo de tutoria a coordenação do curso. O padrão tratava de que, embora houvesse uma participação inicial satisfatória, havia uma queda da participação nas atividades obrigatórias previstas e diminuição de acessos, no decorrer do semestre letivo, comprometendo os resultados de aprendizagem.

A modalidade EaD requer do aluno um papel ativo e como protagonista de seu próprio aprendizado, interagindo com o material, participando de discussões, interações com os colegas, professores e tutores, desenvolvendo atividades de autogestão de tempo e aprendizado no ambiente online (Coates, 2005; Miao; Ma, 2022). Esse entendimento parte da visão de Jean Piaget, que ficou conhecida como construtivismo, no qual mesmo o discente sendo o protagonista do processo de aprendizado, as instituições possuem a responsabilidade de criar um ambiente com oportunidades e recursos suscetíveis (Coates, 2005) e o professor como um mediador dessas atividades (Cunha *et al.*, 2024), para que as interações de engajamento sejam decididas pelos discentes.

O engajamento é considerado uma métrica fundamental que delimita o processo educacional, tendo o potencial de melhorar os resultados acadêmicos e de aprendizado, assim como diminuir a evasão. Nesse cenário, investir em atividades *online* de colaboração e interação torna-se essencial (Paulsen; McCormick, 2020). É importante frisar que o engajamento no contexto da EaD é uma interação social relevante que evita sentimentos relacionados a isolamento social, solidão e distanciamento do corpo docente do curso (Palisoc; Sito, 2024).

A instituição em questão utiliza de estratégias que envolvem momentos de interação síncronos e assíncronos, na busca de melhoria da qualidade de ensino e engajamento, conforme a literatura vem reforçando no decorrer dos anos (Coates, 2005; Miao; Ma, 2022; Palisoc; Sito, 2024; Vlachopoulos; Makri, 2021). A proposta de ação então se direcionou para os discentes do curso, que já realizam suas atividades de formas síncronas e assíncronas, com apoio do corpo de tutoria e da plataforma virtual de aprendizagem.

Conforme detalhado na Figura 1, os aspectos do engajamento consideram a definição de Coates (2005), o qual afirma que o engajamento é então medido a partir da pontualidade de entrega das atividades avaliativas do curso, participação nos fóruns de interação da plataforma, interação com o material didático, números de retorno às mensagens dos tutores e solicitações de apoio ao corpo de tutoria. Na modalidade EaD, há uma separação espaço-tempo e a aprendizagem dos discentes é realizada de forma independente e solitária.

Figura 1 - Engajamento no Ensino Superior: Fatores relevantes, mediadores e agente do aprendizado.



Fonte: Adaptado de Paulsen; McCormick, 2020; Coates, 2005.

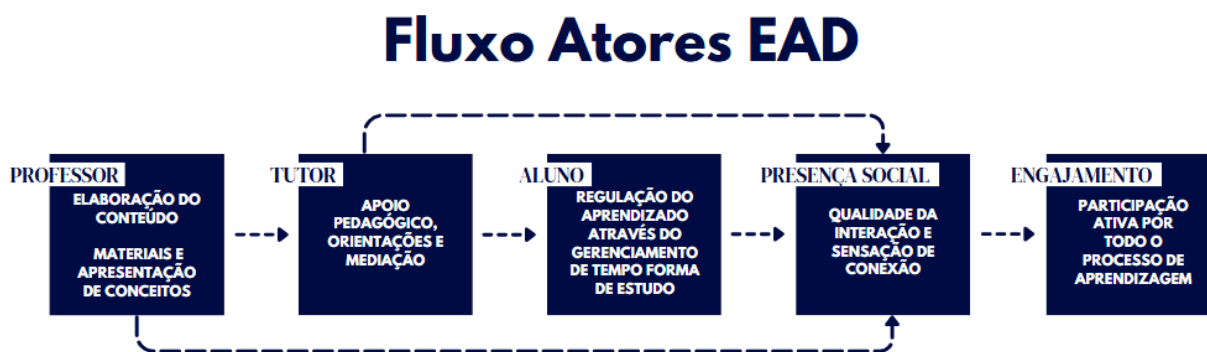
Devido a essa característica, há uma limitação de interação social e pouco contato direto entre os discentes, docentes e tutores, o que pode gerar sentimento de desconexão e isolamento, gerando um sentimento de solidão (Miao; Ma, 2022; Palisoc; Sito, 2024).

Diante desse contexto, surge então a dificuldade de manter o interesse desse discente pelo conteúdo virtual, sendo o tutor online um vetor principal para mitigar esse problema. O tutor *online*, além de um mediador do conhecimento, tem um papel social em viabilizar uma interação constante, capaz de oportunizar a sensação de comunidade e estímulo ao engajamento do aluno para com as atividades, para evitar então esses sentimentos de isolamento e perda de motivação, no intuito de combater esse efeito da distância espacial da EaD (Vlachopoulos; Makri, 2021).

Espera-se do corpo docente, professores e tutores, a projeção de atividades que envolvam interação *online* e desenvolvimento de materiais de aprendizagem para maximizar esse engajamento e os resultados (Miao; Ma, 2022). Interações como essas já foram associadas à melhor desempenho acadêmico e melhora na qualidade do engajamento estudantil (Paulsen;

McCormick, 2020). Na Figura 2, há um detalhamento sobre o fluxo desses atores do processo de aprendizagem da EaD, no engajamento.

Figura 2 - Fluxo de atores e seus papéis na aquisição de engajamento no processo de aprendizagem.



Fonte.: Adaptado de Paulsen; McCormick, 2020; Miao;Ma, 2022; Vlachopoulos; Makri, 2021.

Atualmente, o corpo de tutores da instituição conta com os principais canais de interação e comunicação com os discentes, por meio dos fóruns, *chats* da plataforma, WhatsApp, Instagram e *e-mail*. Como os encontros síncronos, realizados por plataformas de videoconferência, não possuem a participação obrigatória dos discentes, muitas vezes a interação mais face à face não ocorre com alguns discentes da turma. Em muitos casos, os estudantes não compreendem a importância desse papel ativo na formação (Palisoc; Sito, 2024; Vlachopoulos; Makri, 2021).

Diante desse cenário, levanta-se o dilema entre os tutores de como desenvolver a integração de uma metodologia, para promover maior engajamento entre os discentes do curso de Ciências Contábeis EaD de maneira criativa e eficaz, sem aumento de equipe e mudanças de técnicas envolvidas e já utilizadas. Essa questão se tornou relevante na sociedade à medida que a modalidade se consolida (Miao; Ma, 2022; Palisoc; Sito, 2024) como grande alternativa de acesso ao ensino superior, exigindo soluções de gestão que conciliam escala com qualidade.

Buscou-se então, por meio de uma estratégia inovadora dentro do curso, estimular um maior engajamento entre esses agentes, mobilizando elementos de técnicas de gamificação, com a criação de uma aplicação ludificada e temática da área como estratégia para resolução deste problema.

Atualmente o Ensino Superior tem sido foco de importantes pesquisas de metodologias ativas, como a gamificação, com um crescimento de até 70% de pesquisas nessa área, refletindo um reconhecimento sobre a importância de estratégias ativas e a necessidade de práticas educacionais alinhadas a perfis de discentes contemporâneos (Cunha *et al.*, 2024).

Pensando em uma alternativa metodológica que fosse capaz de atender aos desafios identificados, despertar o protagonismo e gerar uma valorização na progressão de engajamento no decorrer do semestre, assim como a promoção do senso de pertencimento para gerar

conexão entre os discentes, a escolha foi a adoção de gamificação. A gamificação refere-se a uma ação com o uso de elementos lúdicos baseado em *design* de jogos, como sistemáticas em contextos reais (Cunha *et al.*, 2024; Deterding *et al.*, 2011). Diferentemente dos jogos propriamente ditos, sua aplicação não busca o entretenimento, mas a incorporação das dinâmicas a fim de potencializar processos de aprendizagem ou desempenho de atividades.

O uso desses mecanismos, como estratégia pedagógica, é comumente utilizado para resolver problemas práticos relacionados, como o de despertar engajamento em um público específico, gerando um ambiente propício para aprendizagem (Cardoso; Nakamoto, 2025). Ressalta-se que há diferença entre jogos e brincadeiras, pois os jogos se diferem pelo seu sistema de regras explícitas e pela competição envolvida em direção aos objetivos (Deterding *et al.*, 2011).

A gamificação engloba ferramentas diversas que podem ser pagas ou gratuitas e de fácil acesso com vínculos práticos narrados à experiência (Cespón; Toyos, 2025), os elementos possuem níveis de *design*, com elementos lúdicos e grande potencial de despertar o protagonismo, favorecer a colaboração, promove a interdisciplinaridade e engajamento, também ajuda a desenvolver habilidades de pensamento, socioemocionais, trabalho em equipe, cognição, memória e atenção (Cardoso; Nakamoto, 2025; Cunha *et al.*, 2024).

Um dos elementos interessantes da gamificação é o *feedback* em um curto espaço de tempo. Sendo necessária uma atualização constante dos dados para engajá-los, estimulando assim uma competitividade e comprometimento, e consequentemente a liderança em atividades (Cardoso; Nakamoto, 2025). No contexto da EaD, os *feedbacks* bem construídos ajudam os estudantes a entenderem seus pontos fortes e fracos e criarem continuidade no processo educativo, sendo uma ferramenta crítica para apoiar a aprendizagem (Vlachopoulos; Makri, 2021), levando ao alinhamento desses dois escopos em prol do interesse final da implementação da atividade.

4. Ação desenvolvida

Para mensurar o engajamento discente, foram utilizados indicadores comportamentais extraídos dos relatórios padrões da plataforma Moodle, conforme a abordagem proposta por Coates (2005), que compreende o engajamento como resultado da interação do estudante com as atividades acadêmicas e recursos institucionais. Nesse contexto, três indicadores foram operacionalizados, o primeiro foi intitulado de índice de pontualidade, calculado a partir da proporção de atividades entregues dentro do prazo em razão do total de atividades propostas em cada disciplina por semestre. O segundo índice refere-se à interação com o conteúdo, que foi mensurado pelo mapeamento de acessos (logs) dos estudantes na disciplina dentro do semestre. Por fim, o terceiro índice aborda a comunicação por meio da troca de mensagens, este foi obtido pela média de mensagens enviadas pelos discentes pela plataforma durante o semestre.

Os dados foram extraídos mais especificamente dos relatórios de conclusão de atividades e estatísticas do Moodle. Inicialmente, os indicadores foram calculados por disciplinas, passando então a serem agregados por semestre. Para isso, foi utilizada a média ponderada, buscando evitar distorções decorrentes do tamanho desigual das turmas analisadas. A seguir no Quadro 1 são apresentados os dados levantados e identificados antes da intervenção lúdica.

Quadro 1 - Dados de engajamento anteriores à intervenção.

Semestre	Índice de Pontualidade	Índice de Interação	Índice de Comunicação
2023.2	43,60% das atividades entregues	326,57 logs	230,71 mensagens
2024.1	56,67% das atividades entregues	281,8 logs	142,4 mensagens

Fonte: Elaboração própria.

Com a constatação da diminuição do engajamento dos discentes ao longo dos semestres e dos efeitos de uma evasão simbólica das atividades, recaindo em um baixo desempenho acadêmico, iniciou-se a elaboração de uma proposta de intervenção, cujo intuito não era de trazer novas atividades, mas engajar os discentes a uma maior participação nas atividades já previstas do semestre. A iniciativa foi desenvolvida pelo corpo de tutores com foco na viabilidade operacional das suas atividades, na motivação dos discentes e na valorização, mesmo que simbólica, dos processos de aprendizado, trazendo no final do semestre as premiações. O desenho inicial para avaliar se a gamificação era a melhor metodologia segue exposto no Quadro 2.

Quadro 2 - Problemas de Engajamento e Soluções por meio da Gamificação.

Problemas de Engajamento Identificados	Soluções Pedagógicas da Gamificação
1) Queda no envolvimento durante o semestre.	Estímulo à constância por meio de metas progressivas.
2) Dificuldade em autogestão e regularidade de entregas.	Organização do progresso via mecânicas de jogo: prazos e feedbacks recorrentes.
3) Entregas feitas no último dia, de forma apressada e com pouca qualidade de aprendizado.	Incentivo à organização e entrega com antecedência por meio de pontuações extras.
4) Sentimento de solidão e desconexão no ambiente EaD.	Promoção de senso de pertencimento e comunidade via rankings e reconhecimento público por meio do Instagram, criado para o game.
5) Baixo retorno às mensagens da tutoria e participação limitada em fóruns.	Aumento da responsividade ao associar ações concretas e estímulo aos colegas, ao mesmo tempo, por meio de pontuações extras.
6) Baixa adesão a Grupos de Pesquisas e de Iniciação Científica.	Pontuações extras para discentes que se engajarem nessas atividades e compartilharem imagens.

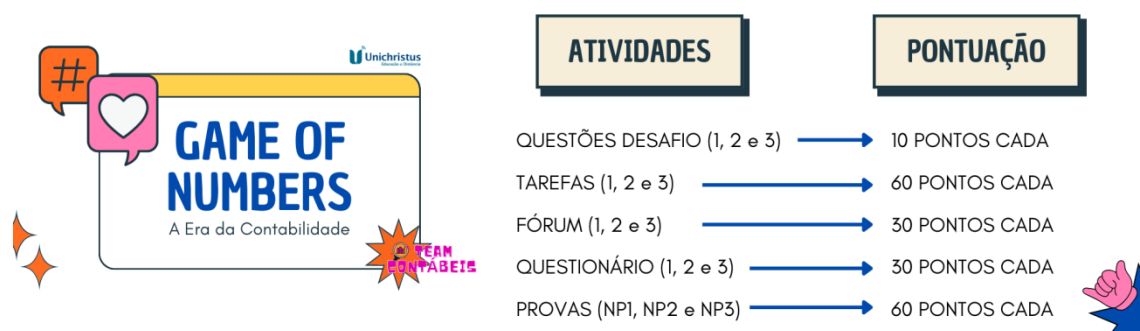
7) Horas de Atividade Complementar e de Atividades de Extensão baixas no decorrer do curso, busca para cumprimento apenas próximo à conclusão do curso.	Incentivo à conclusão de atividades por semestre e compartilhamento de vivências nas redes, garantindo a possibilidade de mudar completamente o ranking com pontuações altas.
8) Falta de motivação por recompensas tangíveis.	Recompensas simbólicas e sociais, com premiações.
9) Pouca interação entre pares (discentes entre si).	Competição saudável e reconhecimento coletivo, gerando engajamento por comparação positiva, pontuações extras, incentivando ajuda entre pares.
10) Falta de clareza sobre o desenvolvimento do progresso semestral em relação ao desenvolvimento de atividades.	Feedbacks visuais e regulares por meio da estrutura de ranking do desempenho geral da turma.

Fonte: Elaboração própria.

No intuito de enfrentar os problemas de engajamento listados no Quadro 2, chegou-se à conclusão de que a gamificação ajudaria a saná-los. O corpo de tutores do curso elaborou então uma intervenção baseada na gamificação, com o seguinte título: *Game of Numbers*, a era da contabilidade.

Para criação e implementação da atividade lúdica baseada em gamificação, foram utilizadas ferramentas de *design* simples, gratuitas e de fácil acesso: o Canva e o Adobe Firefly. O Canva foi utilizado para a criação dos materiais gráficos, regras e *posts* de comunicação publicados nas redes sociais, já o Adobe Firefly foi utilizado para a criação dos selos personalizados. O foco principal não foi criar novas atividades, mas aumentar o engajamento em atividades já previstas no cronograma acadêmico. Além disso, a intervenção buscou desenvolver habilidades importantes como a autogestão, a responsabilidade acadêmica e o protagonismo estudantil, aspectos fundamentais para o sucesso na modalidade EaD (Palisoc; Sito, 2024; Vlachopoulos; Makri, 2021). A Figura 3 demonstra como foi feita a distribuição de pontos relacionados às atividades obrigatórias que visavam estimular a resolução dos pontos 1, 2 e 8.

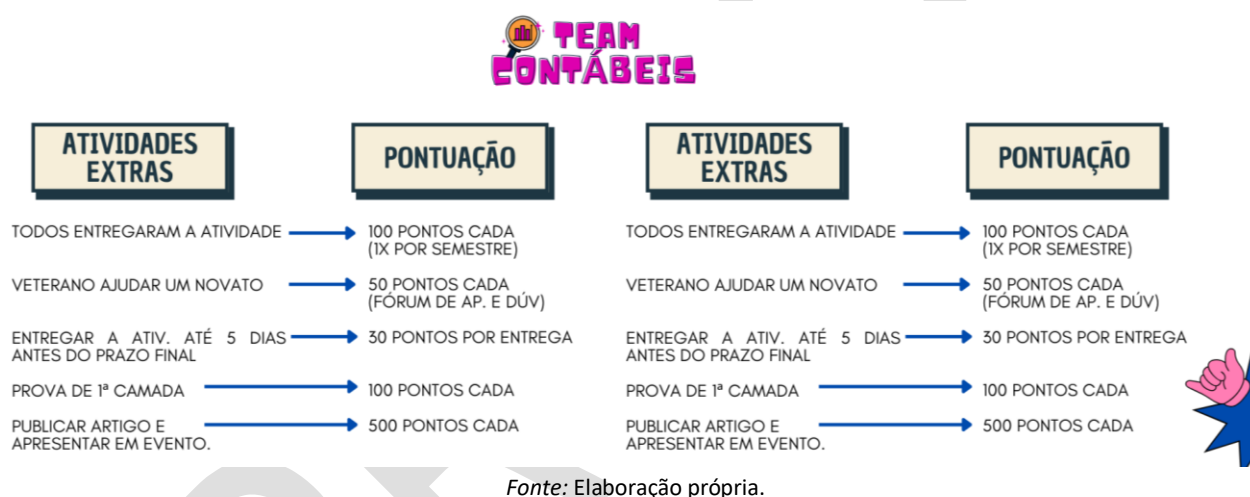
Figura 3 - Pontuação referente às atividades principais do curso.



Fonte -Elaboração própria.

Em seguida, realizou-se a sistematização da pontuação extra relacionada aos pontos 3, 5, 6, 7 e 9. A elaboração dessas pontuações buscava a possibilidade de mudar o cenário do *ranking*, pois eram atividades com pouca adesão por parte dos discentes e às quais tínhamos o objetivo de incentivar mais fortemente a participação. O jogo teve caráter temático, com inspiração de nomenclaturas do universo contábil, no qual ao desenvolver atividades previamente estabelecidas, os discentes acumulavam pontos para ganhar no final de cada um dos 3 períodos que compõem o semestre da instituição, além de selos simbólicos à medida que cumpriam metas relacionadas à participação e entrega de atividades. A Figura 4 demonstra como foi feita a distribuição das pontuações extras, que possuíam o objetivo e foco no aumento de engajamento além dos estabelecidos na rotina do aluno.

Figura 4 - Pontuação referente às atividades extras as quais se visava maior engajamento.



A apresentação dessa proposta foi feita de maneira presencial aos discentes, na qual foram demonstradas todas as regras e todo o funcionamento do *game*, aos discentes que não puderam comparecer foi enviado o material em PDF da dinâmica e texto explicativo *por e-mail* e pelo ambiente virtual de aprendizagem. A Figura 5 demonstra a elaboração dos selos, seus títulos temáticos e o que era necessário para alcançá-los. Aqui, nessa fase, buscou-se abranger todos os pontos dos problemas identificados.

Figura 5 - Selos Desenvolvidos e seus requisitos para aquisição.



GAME OF NUMBERS
A Era da Contabilidade



TEAM CONTÁBEIS



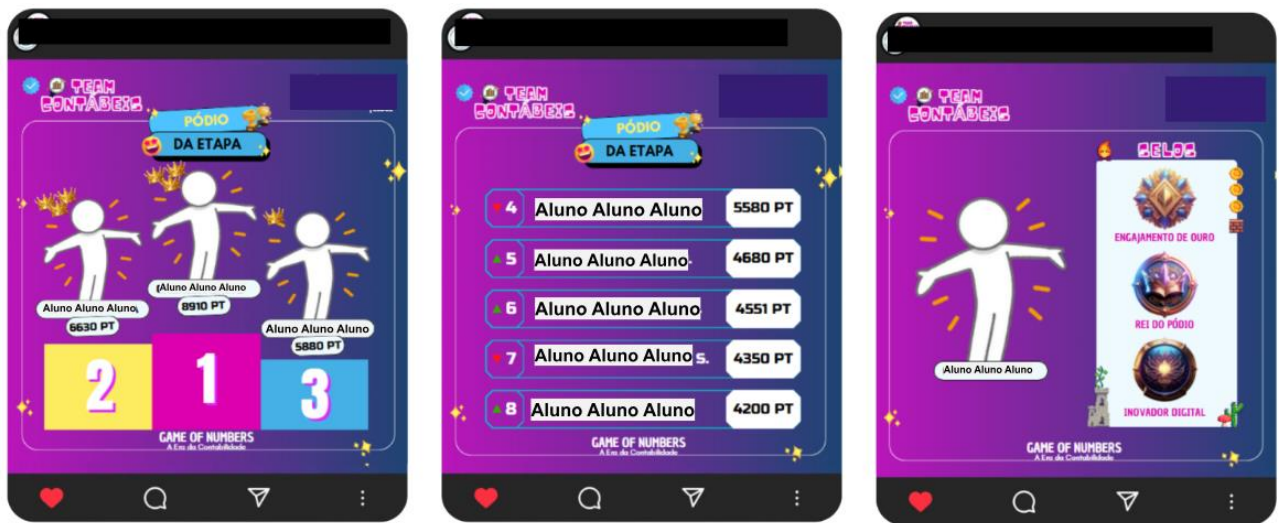
 <p>ENGAJAMENTO DE OURO O aluno ganhará esse selo quando identificado que entregou todas as atividades e participou das aulas ao vivo. Análise das disciplinas matriculadas do semestre.</p>	 <p>EXPLORADOR ACADÊMICO O aluno ganhará quando for o que mais entregar comprovantes de atividade complementar do no semestre.</p>
 <p>SABEDORIA CONTÁBIL O aluno ganhará esse selo quando o aluno que obter a melhores notas do semestre + entrega de no mínimo 2 atividades complementares</p>	 <p>CÉREBRO COLETIVO Ganha o aluno que obtiver a melhor nota de avaliação pelos colegas relacionado a trabalho em equipe.</p>
 <p>TURBO CONTÁBIL O aluno ganhará quando for identificado que todas as atividades foram entregues até 5 dias antes do prazo final, com nota mínima sendo de 50% da pontuação máxima.</p>	 <p>INFLUENCIADOR CONTÁBIL Vai para o aluno que oferecer as melhores contribuições nas redes sociais, compartilhando ativ. de extensão e complementares</p>
 <p>CALCULADORA HUMANA Ganha o aluno que obtiver a Melhor Média geral no Semestre Letivo.</p>	 <p>REI DO PÓDIO Ganha o aluno que conseguir se manter no pódio do jogo durante 3 vezes seguidas.</p>
 <p>ANALISTA DE DESCOBERTAS Ganha o aluno que publicar através dos programas de Iniciação científica (IC) ou Grupo de Estudos (GEP) um artigo e também apresentar em algum evento da área.</p>	 <p>INOVADOR DIGITAL Vai para o aluno que compartilhou recursos adicionais nos fóruns, contribuindo para o aprendizado dos colegas com materiais de apoio (artigos, vídeos, infográficos...)</p>
 <p>MENTOR CONTÁBIL Ganha o aluno que possuir a maior quantidade de ajuda aos colegas, dado será medido por meio dos fóruns de apresentação e dúvidas.</p>	 <p>PROTAGONISTA DO CONHECIMENTO Ganha o aluno que mais desenvolveu atividade de extensão no semestre, obtendo ao menos uma das melhores notas da votação global dos discentes.</p>

Fonte - Elaboração própria.

Por fim, a dinâmica também incluiu a divulgação de *rankings* semanais no Instagram do curso, de modo a estimular uma conexão social, por meio de uma competitividade saudável e promovendo uma maior visibilidade sobre o progresso semestral dos discentes, sanando então os pontos 4 e 10 dos problemas mapeados. Essa estratégia foi interessante, pois os compartilhamentos dos posts dos alunos em suas redes pessoais eram feitos com tons de vitória e alegria pelo objetivo alcançado por eles. Com o *ranking* atualizado de forma periódica nas redes sociais, os estudantes eram incentivados não apenas pela recompensa simbólica, mas também pelo reconhecimento público de seu desempenho.

Essa visibilidade reforçava o sentimento de pertencimento e contribuía para o fortalecimento do compromisso dos discentes com o curso, alinhando-se aos princípios apontados pela literatura sobre gamificação em ambientes educacionais (Cardoso; Nakamoto, 2025; Cespón; Toyos, 2025). A Figura 6 retrata algumas dessas postagens feitas no Instagram, criado para a divulgação desses resultados, com nomes fictícios e onde contém o ícone representativo do ganhador, era colocada uma foto autorizada do aluno.

Figura 6 - Postagens retiradas do Instagram que foram divulgadas, com ganho de selos e atualização de ranking.

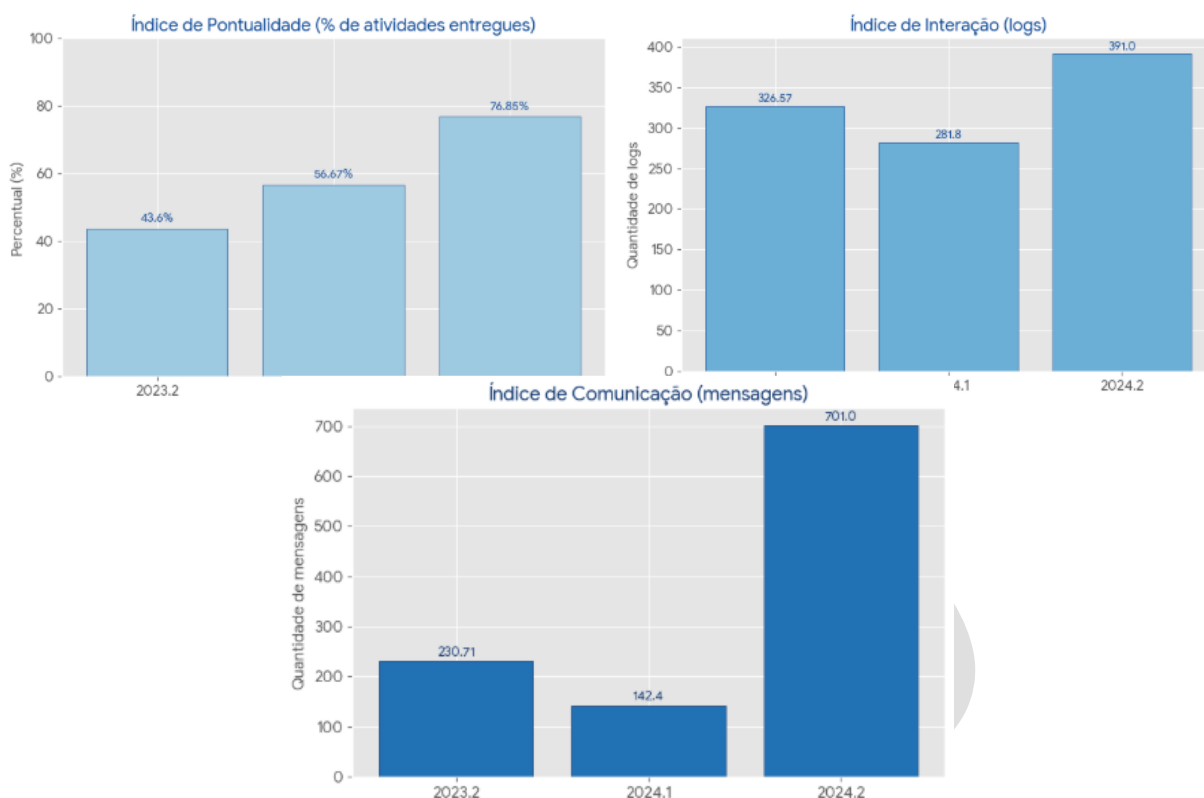


Fonte: Elaboração própria.

5. Resultados e aprendizado obtidos

A implementação da estratégia de gamificação trouxe resultados positivos no que diz respeito ao engajamento dos discentes nas atividades do curso. Foi possível observar um aumento significativo na participação dos discentes, apresentando maior entrega das atividades, maior quantidade de logs de acesso e intensificação das interações por meio de mensagens na plataforma. Além disso, os tutores relatam que muitos estudantes passaram a entregar suas tarefas com maior antecedência, demonstrando uma possível melhoria quanto a organização e motivação em relação ao seu próprio processo de aprendizagem. A Figura 7 apresenta os indicadores de engajamento após a intervenção, de maneira comparativa com os dados anteriores.

Figura 7 - Gráficos dos índices de engajamento.



Fonte- Elaboração própria.

A análise dos indicadores extraídos da plataforma Moodle permite identificar mudanças significativas no comportamento dos estudantes. No que se refere ao índice de pontualidade, é possível observar um aumento de 20,18 pontos percentuais entre os semestres de 2024.1 e 2024.2 na entrega de atividades, indicando maior regularidade na entrega dentro dos prazos estabelecidos. Em relação ao índice de interação com o conteúdo da plataforma, mensurado pela quantidade de acessos (logs), identifica-se um aumento considerável no semestre de 2024.2, em comparação com o semestre imediatamente anterior, equivalente a 38,75%, esse resultado sugere maior utilização dos recursos didáticos no ambiente virtual de aprendizagem.

Por fim, o resultado mais interessante da intervenção está no índice de comunicação, medido pela média das mensagens enviadas pelos estudantes, apresentando um aumento de 79,69% entre o semestre de 2024.1 e 2024.2. Esse aumento indica uma maior interação dos alunos com os tutores, sugerindo um maior envolvimento do discente de maneira geral nas atividades mediadas na plataforma.

Além disso, as interações entre os próprios discentes se tornaram mais frequentes, inclusive nas redes sociais, refletindo não apenas no cumprimento das atividades, mas também em uma comunicação mais ativa e no fortalecimento do vínculo entre os participantes (Paulsen; McCormick, 2020; Palisoc; Sito, 2024). Tal interação é evidenciada também por meio dos relatos

coletados juntos aos estudantes, os quais expressam o envolvimento, os benefícios percebidos e o engajamento proporcionado pela atividade ludificada.

Os depoimentos foram coletados mediante a apresentação e assinatura de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, no qual se informava que os relatos seriam utilizados para fins de pesquisa científica. Os registros foram utilizados de forma anônima, em conformidade com os princípios éticos e de confidencialidade recomendados para pesquisas acadêmicas, com a supressão de dados que possibilitasse a identificação dos participantes, os quais foram referidos exclusivamente por códigos alfanuméricos.

Aluno(a) A (2024): “O *gamer* [sic] implantado foi uma experiência extremamente positiva para mim. Conquistar um lugar no pódio foi gratificante e me ajudou a perceber que estou no caminho certo em relação à organização dos meus estudos e à entrega das atividades. Apesar de ser veterana, ainda me sentia um pouco perdida quanto à autogestão de tempo, e essa iniciativa veio como um incentivo importante para manter o foco e o comprometimento. Além da motivação pessoal, recebi como prêmio um curso, que pretendo explorar melhor assim que concluir o projeto de iniciação científica. Acredito que o *gamer* tenha contribuído significativamente para o engajamento da maioria dos discentes e espero que continue sendo uma ferramenta de incentivo ao desempenho acadêmico.”

Aluno(a) B (2024): “A minha experiência com o “Game of Numbers” foi ótima, achei que foi algo leve e que deixava os estudos mais divertidos. Gostei muito de como foi feito e adorava acompanhar o *ranking*. Toda a arte utilizada para ilustrar foi muito bem feita também. Foi uma ideia muito legal que nos motivou a entregar as atividades de forma adiantada e ter uma interatividade melhor, visto que na EaD isso é um pouco mais complicado.”

Aluno(a) C (2024): “Achei muito bacana o *game* [sic], porque é uma forma de nos motivar a se antecipar quanto a entrega das atividades e fórum. Sem contar que o resultado com a colocação dos alunos, gera uma curiosidade para a gente saber quem é quem, entre os colegas rsrs, devido não termos muito contato uns com os outros a gente se situa mais sobre cada um quando vê a colocação. E é claro, todos temos um espírito competitivo e buscamos ser melhores cada vez mais. Então eu gostei muito mesmo do game e quero muito que continue”

Aluno(a) D (2024): “Esse semestre devido a problemas pessoais estava um pouco desmotivada, e possuo uma autocobrança sobre mim de forma geral sobre meu desempenho, pois sempre acho que não estou bem, como se eu nunca fizesse o suficiente. No meu caso, mesmo sem mudar muito a minha rotina e sem focar em pódio, quando chegou o final do semestre e vi que estava lá... Eu pensei que foi um baita *feedback* sobre minhas autocobranças, pois apesar de tudo eu consegui obter um bom resultado. Foi motivador no final das contas olhar para o resultado e ver que apesar de tudo eu me saí bem e fiquei bastante feliz.”

Apesar de os resultados positivos, alguns desafios também foram identificados ao longo da execução da proposta. A logística para atualização dos *rankings* e envio dos *feedbacks* exigiu um planejamento cuidadoso por parte dos tutores, que precisavam conciliar essa demanda com as demais atividades docentes e administrativas da função. No EaD, a mediação pedagógica depende fortemente da atuação do tutor, a introdução de novas estratégias didáticas pode gerar demandas adicionais para acompanhamento das atividades. Nesse sentido, evidencia-se a importância de que tais iniciativas sejam acompanhadas de suporte institucional e por recursos que possibilitem maior automação de processos, como há alguns plugins extras para vinculação ao Moodle.

Além disso, notou-se uma diferença no nível de participação entre os estudantes, com alguns se envolvendo muito mais que outros evidenciando a necessidade de refletir sobre estratégias que garantam uma maior equidade nas próximas edições considerando os diferentes perfis de engajamento. Ainda assim, os comentários positivos dos discentes e a visível melhora no engajamento validaram a eficácia da ação, reforçando a importância de metodologias ativas e inovadoras no contexto da EaD (Cunha *et al.*, 2024).

6. Resultados e Discussão

Para criar uma experiência educacional que vá além da simples transmissão de conhecimento, que proporciona aos discentes uma jornada transformadora, sabe-se que as metodologias tradicionais não respondem aos interesses dos discentes da era digital. Nesse ambiente da era digital, é preciso pensar em novas tecnologias as quais o discente seja o protagonista do seu aprendizado, que ele aprenda de forma ativa, participativa e autônoma. Para isso, precisa-se que os professores desenvolvam as técnicas de metodologias ativas.

As metodologias ativas são interações onde o papel do professor ou tutor é mediar, enquanto o aluno é o agente ativo no processo de aprender. Na verdade, as metodologias ativas envolvem todos os sujeitos no processo de ensino e aprendizagem, como supracitado anteriormente neste relato. De acordo com Moran (2013) precisamos de mudanças significativas na educação, e ele mostra que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) devem ser ferramentas para conectar diferentes contextos e momentos no processo educacional que são perfeitamente usáveis na modalidade a distância ou presencial.

Assim, o caso em questão com a utilização da gamificação na modalidade a distância apresenta dados e depoimentos eficazes para engajar os discentes e promover o aprendizado significativo. Não se tem dúvidas que a utilização de atividades baseadas em gamificação em cursos de graduação em administração, pedagogia ou qualquer outro, seja no modo presencial ou em EaD, crie interações, discussões em equipes ou individual, enriquecimento da aprendizagem, bem como evidência benefícios valiosos, proporcionando autonomia, responsabilidade, competição,

participação, cumprimento de prazos, sentimento de pertencimento, que leva a proporcionar habilidades críticas e práticas dos discentes para a melhoria do desempenho acadêmico.

Ressalta-se que a gamificação permite vários elementos supracitados que melhoram o desempenho acadêmico. Os alunos conseguem avaliar quais são os caminhos que eles podem fazer de forma eficaz que melhoram a participação, a interação e o desempenho deles. Essa análise é fundamental para a coordenação dos cursos de graduação na modalidade a distância.

Por outro lado, aplicar a metodologia de gamificação no ambiente físico ou virtual além do engajamento categorizado aqui no relato deve envolver cenários reais, em que as atividades estabelecidas façam com que o aluno compreenda os dilemas e desafios enfrentados na coordenação educacional, situações de distribuição de pontuação, planejamento detalhado das atividades motivacionais, implementação de *rankings*, disponibilização das informações nas plataformas, organização da plataforma, selos e organização da premiação. Todos esses elementos proporcionam ideias criativas, reflexões críticas, resultados obtidos, sobre o ensino e para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem.

A abordagem realizada no "Game of Numbers" foi formatada para uma atividade lúdica, baseada em gamificação, voltado para o engajamento dos discentes em relação à organização dos estudos e entrega de atividades, mas pensando além dessas condutas, essa metodologia estimula tanto o professor a pensar em atividades gamificadas, bem como os alunos podem desenvolver um projeto gamificado envolvendo os conceitos e teorias abordados e discutidos em um meio físico ou virtual, para depois aplicar e avaliar as experiências obtidas no processo educacional e o impacto que o mesmo tem nos sujeitos envolvidos.

Diante de toda a discussão, far-se-á necessário perguntas para elucidar, aprofundar e refletir, propõem-se os seguintes questionamentos: Como mensurar o sucesso de ações de gamificação? Como garantir uma estratégia que estabeleça a equidade nas premiações? Quais cuidados éticos que devem ter ao expor alunos em *rankings* públicos? Tais questionamentos proporcionam reflexões importantes para o papel, o planejamento e o desenvolvimento da gamificação para o processo educacional. A metodologia da gamificação aplicada com responsabilidade, seriedade e ética é uma estratégia de mudança para a educação ortodoxa no ensino presencial e EaD.

7. Conclusão

A gamificação no relato de experiência "Game of Numbers" no curso ciências contábeis EaD foi uma prática voltada para o engajamento dos discentes em relação à organização dos estudos e entrega de atividades, que proporcionou não só o engajamento dos alunos diante as disciplinas, bem como a interação com o material didático, interação e comunicação com os tutores, participações mais ativas nos fóruns discussões, interação em equipe, proporcionando

autonomia, responsabilidade, participação, competição, melhoria no desempenho tornando uma aprendizagem eficaz.

Dessa forma, a criação e a implementação da atividade lúdica foi realizada mediante ferramentas de *design* simples, gratuitas e de fácil acesso, como Canva e Adobe Firefly. O Canva foi utilizado para a criação dos materiais gráficos, regras e *posts* de comunicação publicados nas redes sociais, já o Adobe Firefly foi utilizado para a criação dos selos personalizados.

Conclui-se que os aspectos abordados no texto demonstraram que o papel da gamificação fortalece o ensino, o processo educacional e as práticas educacionais, seja em um ambiente virtual ou presencial. Toda ideiação, estrutura foi pensada pelos tutores do curso de ciências contábeis EaD, a aplicação planejada com ética dessa metodologia trouxe mudanças para o ensino superior, proporcionando experiências significativas observadas por meio do aumento das interações no ambiente virtual e reforçado nos depoimentos dos alunos.

Ao relacionar o ambiente virtual de aprendizagem ao jogo, foi possível observar um aprendizado mais dinâmico e motivador. A metodologia da atividade baseada em gamificação permite também explorar maneiras de conectar a teoria com a prática que concede a exploração de estratégias de engajamento como foram definidas aqui.

Contudo, é importante que iniciativas de metodologia de gamificação sejam planejadas com regras estabelecidas e explicadas para os alunos, promovendo um acompanhamento ativo por parte dos tutores. As questões como equidade, ética, *rankings* e mensuração dos resultados obtidos devem ser elementos focais no planejamento, para garantir que o game tenha um alinhamento com os objetivos propostos no âmbito educacional de forma eficaz e responsável. Por fim, o estudo não se exaure aqui, outros relatos ou estudos podem surgir como aprofundamento e contribuição dessa metodologia de gamificação dentro das atividades propostas ou como resultado de um projeto formatado por alunos.

Biodados e contatos dos autores

	<p>SOUZA, N. F. é Docente do Curso de Ciências Contábeis EaD na Universidade Christus (Unichristus). Mestre em Administração (UECE) Especialista em Contabilidade, <i>Compliance</i> e Direito Tributário. Graduada em Ciências Contábeis e Administração. Desenvolve pesquisas na área de Sustentabilidade, Qualidade da informação Contábil, Formação docente, TICs na educação e mediação pedagógica.</p> <p>Atuou na idealização da intervenção e elaboração da parte operacional e visual do projeto, concepção e desenho do artigo, execução, coleta de dados, escrita, análises quantitativas.</p> <p>ORCID: 0009-0006-7974-6500 E-mail: natasha.nfs@gmail.com</p>
	<p>PINHEIRO, A. N. C. é supervisora de Ensino EaD na Universidade de Fortaleza (Unifor). Especialista em EaD e Graduada em Pedagogia. Desenvolve pesquisas nas áreas de educação, formação docente e mediação pedagógica.</p> <p>Atuou na revisão pedagógica da proposta de intervenção, desenho do artigo, escrita e revisão crítica.</p> <p>ORCID: 0009-0002-6945-365X E-mail: arianenc01@gmail.com</p>
	<p>LIMA, F. D. S. é Docente de Pós-Graduação na Universidade de Fortaleza (Unifor). Graduado em Ciências Contábeis. Mediador Pedagógico da Universidade Christus (Unichristus) e Empresário, com interesse de pesquisa na área da educação, gestão e Governança.</p> <p>Atuou na execução do projeto, coleta de dados e escrita.</p> <p>ORCID: 0009-0008-5186-5780 E-mail: flpdrck@gmail.com</p>
	<p>BATISTA, L. M. S. A. é Coordenadora Geral do Núcleo de Educação a Distância da Universidade Christus (Unichristus). Mestranda em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Especialista em Docência em EAD e Graduada em Pedagogia e Direito. Desenvolve pesquisas na área de EaD, uso de novas tecnologias no ensino e práticas educacionais inclusivas e inovadoras.</p> <p>Atuou na análise dos dados, escrita e revisão crítica.</p> <p>ORCID: 0000-0001-9569-9704 E-mail: liamry@hotmail.com</p>

Referências Bibliográficas

- ABED. **Relatório analítico da aprendizagem a distância no Brasil**. 1ª Ed. Editora InterSaberes, 2024. Disponível em: <https://www.abed.org.br/site/files.php?id=5797> Acessado em: 21 de abr. de 2025.
- CARDOSO, S. S.; NAKAMOTO, P. T. Revisão sistemática de literatura sobre gamificação na interdisciplinaridade como possibilidade pedagógica. **Recital - Revista de Educação, Ciência e Tecnologia de Almenara/MG**, 6(2), 175–192, 2025. <https://doi.org/10.46636/recital.v6i2.475>
- CESPÓN, M. T.; TOYOS, P. B. An example of gamification for pre-service teachers in *online* higher education: methods, tools, and purpose. **Digital Education Review**, 46, 1–14., 2025. <https://doi.org/10.1344/der.2025.46.1-14>
- COATES, H. The value of student engagement for higher education quality assurance. **Quality in Higher Education**, 11(1), 25–36, 2025. <https://doi.org/10.1080/13538320500074915>
- CUNHA, M. B. D. A. *et al.* METODOLOGIAS ATIVAS: EM BUSCA DE UMA CARACTERIZAÇÃO E DEFINIÇÃO. **Educação Em Revista**, 40, 2024. <https://doi.org/10.1590/0102-469839442>
- DETERDING, S. *et al.* From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” **Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments**, 2011. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- INEP. (2024). **Censo da Educação Superior 2023 - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira - Diretoria de Estatísticas Educacionais**. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/censo-da-educacao-superior>. Acessado em: 21 de abr. de 2025.
- MIAO, J.; MA, L. Students’ online interaction, self-regulation, and learning engagement in higher education: The importance of social presence to online learning. **Frontiers in Psychology**, 13, 815220, 2022. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.815220>
- MORAN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: Souza, C. A. de; Morales, O. E. T. (org.). **Coleção Mídias Contemporâneas**, 2013. Disponível em: https://moran.eca.usp.br/%20wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran/ Acesso em: 01 maio 2025.
- PALISOC, A. J. B.; Sito, A. K. H. Combating social isolation and loneliness in online distance learning: Lived experiences of college students. **Philippine Social Science Journal**, 7(2), 41–50, 2024. <https://doi.org/10.52006/main.v7i2.930>

PAULSEN, J.; McCormick, A. C. Reassessing disparities in online learner Student Engagement in higher education. **Educational Researcher**, 49(1), 20–29, 2020.
<https://doi.org/10.3102/0013189x19898690>

VLACHOPOULOS, D.; Makri, A. (2021). Quality teaching in online higher education: The perspectives of 250 online tutors on technology and pedagogy. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)**, 16(06), 40, 2021.
<https://doi.org/10.3991/ijet.v16i06.20173>

COMO CITAR ESTE TRABALHO

ABNT: SOUZA, N. F. *et al.* Gamificação como Estratégia de Engajamento no Ensino Superior na Modalidade EaD: Game of Numbers um Relato de Experiência. **EaD em Foco**, v. 16, n.1, e2643, 2026. doi: <https://doi.org/10.18264/eadf.v16i1.2643>