

GAMIFICAÇÃO COMO METODOLOGIA ATIVA DE APRENDIZAGEM: UM ESTUDO DE CASO COM ESTUDANTES INGRESSANTES DO ENSINO SUPERIOR

REGINALDO ADRIANO DE SOUZA¹; RITA DE CÁSSIA MARTINS DE OLIVEIRA VENTURA²; LILIAN BEATRIZ FERREIRA LONGO³

¹Mestre em Administração pela Faculdade de Estudos Administrativos de Minas Gerais, UNIFACIG, Professor no Centro Universitário UniFacig. E-mail: reginaldosouza@sempre.unifacig.edu.br

²Doutora em Ciências da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais, UNFACIG, Pró-reitora e Professora no Centro Universitário UniFacig. E-mail: dir.academica@unifacig.edu.br

³Mestre em Administração pelo Centro Universitário Unihorizontes, UNIFACIG, Professora no Centro Universitário UniFacig. E-mail: lilian@sempre.unifacig.edu.br

RESUMO

As transformações tecnológicas e as mudanças no perfil dos estudantes do ensino superior têm impulsionado a adoção de metodologias ativas capazes de promover maior engajamento e participação no processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, a gamificação destaca-se como uma estratégia que utiliza elementos dos jogos para estimular a motivação, a colaboração e o desenvolvimento de competências. Este estudo teve como objetivo analisar a percepção de 20 estudantes sobre a aplicação de um Escape Room como estratégia de gamificação em turmas do primeiro período dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma instituição de ensino superior localizada na Zona da Mata de Minas Gerais. A pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, de natureza descritiva e abordagem mista (quali-quantitativa). A coleta de dados foi realizada por meio de um questionário composto por questões fechadas, estruturadas em escala Likert de cinco pontos, e questões abertas. Os dados quantitativos foram analisados por meio de estatística descritiva, utilizando-se a média das respostas para cada afirmação, enquanto as respostas discursivas foram submetidas à análise interpretativa. Os resultados evidenciaram percepção positiva dos estudantes em relação à utilização do Escape Room, com maiores médias nas dimensões relacionadas ao trabalho em equipe, à dinâmica da aula, à motivação, à comunicação e ao raciocínio lógico. Embora a compreensão dos conteúdos tenha apresentado média inferior às demais dimensões, os participantes reconheceram que a atividade favoreceu a aplicação prática dos conhecimentos e tornou a aprendizagem mais participativa e significativa. Conclui-se que a gamificação, por meio do Escape Room, constitui uma estratégia capaz de potencializar o engajamento discente e o desenvolvimento de competências interpessoais e cognitivas, configurando-se como uma alternativa relevante para a inovação das práticas pedagógicas no ensino superior.

Palavras-chave: Gamificação; Escape Room; Metodologias ativas; Ensino superior.

GAMIFICATION AS AN ACTIVE LEARNING METHODOLOGY: A CASE STUDY WITH FIRST-YEAR HIGHER EDUCATION STUDENTS

ABSTRACT

Technological transformations and shifts in the profile of higher education students have driven the adoption of active learning methodologies capable of fostering greater engagement and participation in the teaching-learning process. In this context, gamification stands out as a strategy that employs game elements to stimulate motivation, collaboration, and skill development. This study aimed to analyze the perceptions of 20 students regarding the use of an "Escape Room" as a gamification strategy in first-semester classes for Business Administration and Accounting programs at a higher education institution in the Zona da Mata region of Minas Gerais. The research is characterized as a descriptive case study employing a mixed-methods approach (qualitative and quantitative). Data collection was conducted via a questionnaire comprising closed-ended questions (using a five-point Likert scale) and open-ended questions. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics—specifically, the mean response for each statement—while open-ended responses underwent interpretive analysis. The results revealed a positive student perception regarding the Escape Room activity, with the highest

mean scores observed in dimensions related to teamwork, class dynamics, motivation, communication, and logical reasoning. Although the mean score for content comprehension was lower than that of the other dimensions, participants acknowledged that the activity facilitated the practical application of knowledge and made learning more participatory and meaningful. It is concluded that gamification via Escape Rooms constitutes a strategy capable of enhancing student engagement and the development of interpersonal and cognitive skills, representing a significant alternative for innovating pedagogical practices in higher education.

Keywords: Gamification; Escape room; Active learning methodologies; Higher education.

1 INTRODUÇÃO

A docência na educação brasileira sempre esteve associada a desafios relacionados ao processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, a expansão da internet, das mídias digitais e das plataformas online tornou o contexto educacional ainda mais complexo, exigindo do professor novas competências para promover o engajamento discente e tornar a aprendizagem mais significativa. Nesse cenário, a disputa pela atenção dos estudantes e pela sua participação efetiva nas atividades propostas passou a fazer parte do cotidiano das instituições de ensino. Conforme destacam Dantas e Teixeira (2018), as transformações tecnológicas exigem mudanças nas práticas pedagógicas, favorecendo metodologias que coloquem o estudante como protagonista do processo de aprendizagem.

Outro aspecto que contribui para esse contexto é o perfil heterogêneo dos estudantes que ingressam no ensino superior. Muitos apresentam lacunas de aprendizagem oriundas da educação básica, situação agravada pelos impactos da pandemia de COVID-19 sobre a formação escolar (Senkevics; Alcantara, 2024). Soma-se a isso o fato de que grande parte dos discentes concilia os estudos com longas jornadas de trabalho, chegando às aulas diretamente do ambiente laboral, o que pode comprometer sua atenção, motivação e desempenho acadêmico.

Diante dessa realidade, a literatura educacional tem apontado que estratégias exclusivamente expositivas podem não ser suficientes para promover uma aprendizagem significativa. Berbel (2011) argumenta que as metodologias ativas favorecem a autonomia do estudante ao estimularem sua participação, reflexão e capacidade de tomada de decisão durante o processo educativo, tornando-o sujeito ativo na construção do conhecimento.

Entre as diversas metodologias ativas, destaca-se a gamificação, compreendida como a utilização de elementos característicos dos jogos em contextos não lúdicos com o objetivo de aumentar a motivação, o engajamento e a aprendizagem. Segundo Kapp (2012), a gamificação não consiste apenas na inserção de jogos em sala de aula, mas na aplicação de mecanismos, dinâmicas e recompensas capazes de estimular comportamentos desejados e potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, a troca de experiências entre docentes torna-se fundamental para o aperfeiçoamento das práticas pedagógicas e para a disseminação de estratégias capazes de responder às demandas da educação contemporânea. Assim, este artigo apresenta a aplicação da metodologia da gamificação junto aos estudantes do primeiro período dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma instituição de ensino superior localizada na Zona da Mata de Minas Gerais.

Especificamente, busca-se analisar os resultados da experiência sob a perspectiva dos discentes, considerando suas percepções acerca da aplicação do Escape Room no processo de ensino-aprendizagem, obtidas por meio de questionário aplicado ao término da atividade. Espera-se, assim, ampliar as discussões sobre o potencial da gamificação como metodologia ativa no ensino superior, oferecendo subsídios para que docentes adotem estratégias capazes de tornar a aprendizagem mais participativa, significativa e centrada no estudante.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP, 2025), com base nos dados do Censo da Educação Superior 2023, o perfil do ingressante na educação superior privada brasileira é composto predominantemente por mulheres, que representam 58,5% dos ingressantes nas instituições privadas com fins lucrativos. Na modalidade presencial, os ingressantes apresentam idade mediana de 21 anos, idade média de 24 anos e idade mais frequente de 19 anos, indicando que grande parte inicia a graduação logo após a conclusão do ensino médio ou nos primeiros anos da vida adulta.

Ainda segundo o INEP (2025), a educação superior privada concentra aproximadamente 88% dos ingressantes em cursos de graduação no Brasil. Esse cenário evidencia um público majoritariamente jovem, com predominância feminina e voltado à qualificação profissional, aspectos que devem orientar o planejamento das ações acadêmicas, pedagógicas e de permanência estudantil pelas instituições de ensino superior.

As transformações no perfil dos estudantes que ingressam na educação superior, marcadas pela intensa interação com tecnologias digitais, pela busca por maior protagonismo no processo de aprendizagem e pela valorização de experiências mais dinâmicas e contextualizadas, têm exigido das Instituições de Ensino Superior a revisão de seus modelos pedagógicos. Nesse contexto, a predominância de aulas exclusivamente expositivas tende a ser insuficiente para promover elevados níveis de engajamento, motivação e aprendizagem, tornando necessária a adoção de estratégias que favoreçam a participação ativa dos

estudantes, a resolução de problemas, a colaboração e o desenvolvimento do pensamento crítico (Ferreira e Morosini, 2019).

É nesse contexto que os docentes, inclusive da educação superior, se deparam com o desafio de repensar suas práticas pedagógicas e selecionar metodologias capazes de promover maior engajamento, participação e aprendizagem significativa. Como resposta a essa demanda, ganham destaque as metodologias ativas de aprendizagem, que colocam o estudante no centro do processo educativo. Entre essas estratégias, a gamificação tem se consolidado como uma alternativa inovadora ao incorporar elementos característicos dos jogos ao contexto educacional, favorecendo a motivação, a interação e o protagonismo discente (Kapp, 2012).

Segundo Fadel *et al.* (2014), a gamificação consiste na aplicação de elementos, mecânicas e dinâmicas dos jogos em contextos que não são jogos, com o objetivo de aumentar a motivação e o engajamento dos participantes. Na educação, essa estratégia tem se destacado por favorecer a participação ativa dos estudantes, estimular a resolução de problemas, promover a interação e tornar o processo de aprendizagem mais significativo. Além disso, ao incorporar desafios, feedbacks, recompensas e objetivos claros, a gamificação contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais atrativos e eficazes, potencializando o envolvimento dos alunos e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais (Fadel *et al.*, 2014; Santos e Létti, 2015).

Dentre os principais jogos utilizados na educação, se destaca o Escape Room Educativo que consiste em uma estratégia de gamificação na qual os estudantes, organizados em equipes, precisam solucionar enigmas e desafios, orientados por uma narrativa e dentro de um tempo previamente estabelecido, para alcançar um objetivo comum. Essa metodologia combina elementos como colaboração, resolução de problemas e tomada de decisão, tornando o processo de aprendizagem mais ativo e significativo (Moura, 2018; Filatro e Cavalcanti, 2023).

No contexto educacional, o Escape Room favorece o protagonismo discente ao estimular a participação ativa, o trabalho colaborativo, a comunicação e o pensamento crítico durante a resolução dos desafios. Além disso, a utilização de elementos de gamificação, como narrativa, feedback, desafios e recompensas, contribui para aumentar a motivação, o engajamento e a articulação entre teoria e prática, promovendo uma aprendizagem mais significativa (Moura, 2018; Busarello, 2016).

O Quadro a seguir relata as etapas e suas descrições no momento de se elaborar e implementar o Escape Room:

QUADRO 1 – Principais etapas na Elaboração do Escape Room Educativo

Etapa	Descrição
Planejamento	Definição da temática, narrativa, desafios e organização do ambiente.
Apresentação	Explicação da narrativa, das regras e da formação das equipes.
Execução	Resolução colaborativa dos enigmas e desafios dentro do tempo estabelecido.
Conclusão	Verificação dos resultados e encerramento da atividade, com possível premiação.
Feedback	Discussão da experiência e avaliação da aprendizagem pelos participantes.

Fonte: Adaptado Silva e Sondermann (2025).

Em síntese, a literatura evidencia que o Escape Room, enquanto estratégia de gamificação, favorece uma aprendizagem mais ativa, colaborativa e significativa, ao estimular o protagonismo dos estudantes e sua participação na resolução de desafios. Dessa forma, sua aplicação no ensino superior apresenta potencial para contribuir com o engajamento discente e com a construção do conhecimento (Moura, 2018).

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de caso, uma vez que investiga, de forma aprofundada, a aplicação da metodologia ativa da gamificação em um contexto específico de ensino superior, envolvendo estudantes do primeiro período dos cursos de Administração e Ciências Contábeis de uma instituição de ensino superior localizada na Zona da Mata de Minas Gerais.

Participaram da pesquisa 20 estudantes do primeiro período dos cursos de Administração e Ciências Contábeis, pertencentes a uma turma composta por 40 alunos matriculados. A participação ocorreu de forma voluntária, mediante adesão espontânea ao questionário, aplicado ao término da atividade de gamificação (Escape Room). Dessa forma, a amostra caracteriza-se como não probabilística, por conveniência, sendo composta pelos estudantes que aceitaram participar da investigação.

Segundo Gil (2019), o estudo de caso consiste no exame detalhado de um ou poucos objetos, permitindo compreender suas particularidades e produzir conhecimento acerca de situações concretas. Nessa mesma perspectiva, Yin (2015) destaca que o estudo de caso é indicado quando se pretende compreender fenômenos contemporâneos inseridos em seu contexto real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos.

A pesquisa apresenta abordagem mista (quali-quantitativa), uma vez que combina procedimentos quantitativos e qualitativos para compreender a percepção dos estudantes acerca da utilização da gamificação como estratégia de aprendizagem. Conforme Gil (2019), a integração dessas abordagens possibilita uma análise mais abrangente do fenômeno

investigado, ao reunir dados numéricos e interpretações das experiências vivenciadas pelos participantes.

O estudo também se classifica como descritivo, pois busca relatar a experiência de utilização da gamificação e descrever a percepção dos estudantes acerca da metodologia empregada. Segundo Lakatos e Marconi (2021), a pesquisa descritiva tem como finalidade observar, registrar, analisar e interpretar fatos ou fenômenos, sem interferir diretamente sobre eles.

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário de abordagem mista (quali-quantitativa), composto por questões fechadas estruturadas em escala Likert de cinco pontos, destinadas à mensuração da percepção dos estudantes em relação à metodologia de gamificação, e questões abertas, que possibilitaram aos participantes relatar suas opiniões, experiências e sugestões acerca da metodologia aplicada.

Os dados quantitativos foram analisados por meio de estatística descritiva, utilizando-se a média das respostas obtidas em cada item da escala Likert para identificar o grau de concordância dos estudantes em relação às afirmações apresentadas.

As respostas às questões abertas foram submetidas à análise interpretativa, buscando identificar percepções, opiniões e experiências recorrentes dos estudantes sobre a utilização da gamificação como estratégia de aprendizagem, permitindo compreender os principais aspectos positivos, limitações e contribuições da metodologia sob a perspectiva discente.

Como apoio à elaboração do manuscrito, foi utilizada a ferramenta de inteligência artificial ChatGPT, desenvolvida pela OpenAI, exclusivamente para revisão gramatical, correção textual, aprimoramento da clareza da redação e sugestões de organização do texto. Permanecendo os autores integralmente responsáveis pelo conteúdo, pela precisão das informações e pelas interpretações apresentadas no artigo.

3.1 Análise de Dados

Após a apresentação dos aspectos teóricos que fundamentam este estudo, passa-se à análise dos dados obtidos com a aplicação da metodologia proposta. A atividade revisional foi estruturada a partir da estratégia do Escape Room, utilizando uma narrativa temática inspirada no período medieval, com o propósito de promover maior imersão, motivação e envolvimento dos estudantes durante a experiência de aprendizagem.

Na narrativa desenvolvida, os participantes assumiram o papel de integrantes do “Conselho Real de Administração”, convocados para salvar um reino que se encontrava à beira do colapso em razão da má gestão dos recursos, da desorganização administrativa e da

tomada de decisões inadequadas. A missão consistia em restaurar a ordem no castelo por meio da resolução de desafios, decifração de códigos e aplicação de conceitos relacionados aos fundamentos da Administração.

Para melhor compreensão da dinâmica proposta, o Quadro 2 apresenta a sequência de etapas que compuseram o Escape Room, descrevendo os desafios necessários para a obtenção do código final que permitiu às equipes concluir a missão. Além disso, são apresentados os recursos lúdicos utilizados em cada etapa, bem como os conteúdos de Administração abordados, evidenciando a articulação entre os elementos da gamificação e os objetivos de aprendizagem estabelecidos para a atividade.

QUADRO 2 – Sequência das etapas do Game

Etapa	Desafio	Conteúdo
Etapa 1	Caça-palavras	Conceito e termos básicos da Administração
Etapa 2	Palavras cruzadas	Ligação de teorias e seus respectivos autores
Etapa 3	Relacionar cards	Identificar as teorias e compreender suas ideias e limitações
Etapa 4	Cartões	Identificar as ações do processo administrativo
Etapa 5	Mensagem codificada	Eficácia da gestão e adaptação ao ambiente

Fonte: elaborado pelos autores.

A análise dos dados revela uma avaliação positiva da aplicação do Escape Room pelos 20 estudantes participantes. As médias obtidas nas questões em escala Likert (1 a 5) indicam que a atividade foi bem aceita e atingiu os objetivos propostos, sobretudo em aspectos relacionados ao engajamento, colaboração e desenvolvimento de habilidades.

A afirmação de que o Escape Room tornou a aula mais dinâmica e interessante apresentou média de 4,6 - indicando elevado nível de concordância entre os participantes. Esse resultado demonstra que a utilização da narrativa medieval e dos desafios propostos contribuiu para tornar a aula mais atrativa, despertando maior interesse dos estudantes durante o processo de ensino-aprendizagem.

No que se refere à contribuição da metodologia para a aprendizagem dos conteúdos trabalhados, a média obtida foi de 4,0 - revelando que a maioria dos estudantes reconheceu a importância da atividade para sua aprendizagem. Entretanto, ao serem questionados se o Escape Room facilitou a compreensão dos conceitos abordados na disciplina, a média foi de 3,75 - a menor entre todas as variáveis analisadas. Esse resultado sugere que, embora a metodologia favoreça a aplicação prática dos conteúdos, parte dos participantes entende que a consolidação conceitual depende também de outras estratégias de ensino, como momentos de explicação e sistematização conduzidos pelo professor.

A dimensão colaborativa destacou-se entre os resultados obtidos. A percepção de que o trabalho em equipe foi importante para a resolução dos desafios alcançou média de 4,7 - a maior da pesquisa, evidenciando que a cooperação foi considerada essencial para o êxito da atividade. Esse resultado é reforçado pela média de 4,6 atribuída à afirmação de que o Escape Room contribuiu para o desenvolvimento da habilidade de trabalhar em equipe. A proximidade entre esses indicadores demonstra coerência nas respostas e evidencia que a colaboração esteve presente tanto como requisito da dinâmica quanto como competência desenvolvida pelos estudantes.

Os desafios propostos também favoreceram o desenvolvimento de habilidades cognitivas. A afirmação de que a dinâmica estimulou o raciocínio e a capacidade de resolver problemas apresentou média de 4,35 - indicando que os participantes perceberam a necessidade de analisar situações, interpretar pistas e tomar decisões para avançar na atividade. Esse resultado reforça uma das principais características das metodologias ativas, que consiste em colocar o estudante como protagonista na construção do conhecimento.

A motivação dos estudantes durante a atividade também apresentou avaliação elevada, alcançando média de 4,35. Esse resultado demonstra que a utilização de elementos característicos da gamificação, como narrativa, desafios, tempo limitado e objetivo comum, favoreceu o engajamento dos participantes. Esse dado complementa os resultados obtidos na primeira afirmação, indicando que a dinâmica não apenas tornou a aula mais interessante, mas também manteve os estudantes envolvidos ao longo de toda a experiência.

Ao analisar a percepção dos participantes sobre a contribuição da atividade para sua formação acadêmica, observa-se média 4,0 - evidenciando que os estudantes reconheceram a relevância da experiência para além da aprendizagem imediata dos conteúdos da disciplina. Embora esse indicador seja inferior às médias relacionadas ao engajamento e ao trabalho em equipe, ele demonstra que a metodologia foi percebida como uma estratégia capaz de contribuir para sua formação profissional.

Outro aspecto relevante refere-se ao desenvolvimento da comunicação entre os participantes. A média de 4,35 evidencia que a necessidade de compartilhar informações, discutir possibilidades e construir soluções coletivamente favoreceu essa competência durante a atividade. Considerando que a comunicação é uma habilidade amplamente exigida no ambiente organizacional, esse resultado reforça a contribuição da metodologia para o desenvolvimento de competências transversais.

De maneira geral, os resultados evidenciam que as maiores médias concentram-se nas dimensões relacionadas ao trabalho em equipe (4,7 e 4,6), à dinâmica da aula (4,6), à

motivação, ao raciocínio lógico e à comunicação (4,35). Por outro lado, as menores médias foram observadas na percepção sobre a compreensão dos conceitos (3,75) e na aprendizagem dos conteúdos e contribuição para a formação acadêmica (4,0). O cruzamento desses resultados permite inferir que o Escape Room mostrou-se especialmente eficiente para promover engajamento, colaboração e desenvolvimento de competências interpessoais, enquanto sua contribuição para a aprendizagem conceitual tende a ser potencializada quando articulada a outras estratégias didáticas conduzidas pelo docente.

Complementando a análise quantitativa apresentada anteriormente, passa-se à discussão das respostas obtidas nas três questões abertas do questionário. A análise dessas manifestações possibilita identificar os aspectos mais valorizados pelos participantes, as dificuldades encontradas durante a atividade e as contribuições percebidas para o processo de ensino-aprendizagem, estabelecendo um diálogo com os resultados quantitativos e com a literatura apresentada no referencial teórico.

As respostas referentes aos aspectos mais apreciados na atividade revelam que o trabalho em equipe foi o elemento mais valorizado pelos participantes. Termos como “cooperação, interação, conversa com o grupo, confiança entre os integrantes e atividade em equipe” apareceram de forma recorrente, evidenciando que a dinâmica colaborativa foi percebida como um diferencial da metodologia.

Além disso, os estudantes destacaram a temática medieval, os desafios, a competição saudável, a necessidade de desvendar enigmas e a possibilidade de vivenciar uma aula diferente do modelo tradicional. Relatos como "uma mudança inesperada na rotina" e "um modelo diferente da aula tradicional é sempre bem-vindo" demonstram que a atividade despertou interesse e proporcionou uma experiência mais envolvente.

Essas percepções corroboram os resultados quantitativos, nos quais a importância do trabalho em equipe para resolver os desafios apresentou a maior média da pesquisa (4,7), seguida pela percepção de desenvolvimento dessa competência (4,6) e pela avaliação da dinâmica da aula (4,6). Tais resultados convergem com Moura (2018), ao afirmar que o Escape Room promove aprendizagem por meio da cooperação, da resolução de problemas e da participação ativa dos estudantes, e com Filatro e Cavalcanti (2023), que destacam o potencial da gamificação para ampliar o engajamento e o protagonismo discente.

Ao relatarem as dificuldades encontradas durante a atividade, alguns estudantes afirmaram a necessidade de recordar conteúdos estudados anteriormente, interpretar algumas pistas, identificar corretamente conceitos administrativos, administrar o tempo disponível e lidar com a pressão característica da competição. Alguns participantes também mencionaram

que determinadas etapas poderiam apresentar instruções mais claras ou desafios com menor possibilidade de múltiplas interpretações.

Esses relatos dialogam diretamente com os resultados quantitativos, sobretudo com a menor média obtida na afirmação relacionada à compreensão dos conceitos da disciplina (3,75). Entretanto, esse resultado não indica rejeição da metodologia, mas evidencia que atividades baseadas em desafios exigem dos estudantes maior autonomia e capacidade de análise. Conforme discutem Alves (2015) e Busarello (2016), a presença de obstáculos, incertezas e problemas a serem solucionados constitui um dos principais elementos da gamificação, sendo justamente esses desafios os responsáveis por estimular o envolvimento e a aprendizagem ativa.

Quando questionados sobre as contribuições da atividade para sua aprendizagem, a maior parte dos estudantes afirmou que o Escape Room favoreceu a compreensão dos conteúdos ao permitir a aplicação prática dos conhecimentos, estimular a comunicação entre os colegas e promover a troca de experiências durante a resolução dos desafios. Expressões como "relembrar a matéria", "aplicar o conteúdo na prática", "estimular o raciocínio" e "aprender de forma divertida" apareceram com frequência nas respostas, evidenciando que os participantes perceberam a atividade como uma estratégia capaz de aproximar teoria e prática. Também foram mencionados benefícios relacionados ao desenvolvimento da comunicação, do raciocínio lógico, da tomada de decisão e da colaboração, aspectos que apresentaram médias elevadas nas questões fechadas (4,35 para comunicação; 4,35 para raciocínio e resolução de problemas; e 4,6 para desenvolvimento do trabalho em equipe). Apenas um número reduzido de estudantes relatou que a atividade contribuiu pouco para sua aprendizagem. Ainda assim, mesmo esses participantes reconheceram aspectos positivos relacionados à interação entre os colegas e ao trabalho colaborativo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar a contribuição da gamificação, por meio da aplicação do Escape Room, para o processo de ensino-aprendizagem em turmas ingressantes dos cursos de Administração e Ciências Contábeis. Os resultados obtidos permitem responder ao problema de pesquisa, evidenciando que a metodologia favoreceu o engajamento dos estudantes, promoveu maior participação nas atividades e estimulou o desenvolvimento de competências como trabalho em equipe, comunicação, raciocínio lógico e resolução de problemas. Esses achados corroboram os pressupostos de Moura (2018), Filatro e Cavalcanti (2023) e Silva e Sondermann (2025), ao demonstrarem que o Escape

Room constitui uma estratégia capaz de tornar o estudante protagonista da aprendizagem por meio de experiências colaborativas, desafiadoras e contextualizadas.

Os objetivos propostos foram alcançados, uma vez que foi possível implementar a metodologia, descrever sua dinâmica e analisar a percepção dos estudantes acerca da experiência. A análise quantitativa evidenciou elevados níveis de satisfação em relação à dinâmica da atividade, à motivação e ao trabalho colaborativo, enquanto as respostas qualitativas reforçaram que a narrativa, os desafios e a interação entre os participantes contribuíram para aproximar os conteúdos teóricos da prática. Tais resultados também convergem com Alves (2015) e Busarello (2016), que defendem a gamificação como uma estratégia capaz de potencializar o envolvimento dos estudantes e favorecer uma aprendizagem mais ativa e significativa.

Como toda investigação, este estudo apresenta limitações. A pesquisa foi desenvolvida com estudantes do primeiro período da graduação, que ainda se encontram em processo de adaptação ao ensino superior. Em razão dessa condição, observou-se que parte dos participantes associa a formação profissional prioritariamente à aquisição dos conteúdos específicos das disciplinas, demonstrando menor percepção acerca da importância do desenvolvimento de competências e habilidades humanas, como comunicação, cooperação, liderança, pensamento crítico e tomada de decisão, competências amplamente valorizadas tanto pela literatura quanto pelo mercado de trabalho.

Além disso, por se tratar de um relato de experiência desenvolvido em uma única instituição de ensino superior e com uma amostra específica de estudantes, os resultados devem ser interpretados considerando esse contexto. Ainda assim, acredita-se que a experiência apresentada possa servir como referência para docentes interessados na utilização da gamificação como estratégia para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais participativo e significativo.

Por fim, recomenda-se que pesquisas futuras ampliem a investigação sobre o uso de jogos educacionais e de outras estratégias de gamificação no ensino superior, comparando diferentes mecânicas de jogos, perfis de estudantes e áreas do conhecimento. Também são oportunos estudos longitudinais que permitam avaliar os efeitos dessas metodologias no desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais ao longo da formação acadêmica, contribuindo para o avanço das pesquisas sobre metodologias ativas na educação.

REFERÊNCIAS

- BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/10326/10999>. Acesso em: 14 jul. 2026.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). **Resumo Técnico do Censo da Educação Superior 2023**. Brasília: Inep, 2025. Disponível em: https://download.inep.gov.br/educacao_superior/censo_superior/documentos/2023/resumo_tecnico_do_censo_da_educacao_superior_2023.pdf. Acesso em: 16 jul. 2026.
- BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- DANTAS, E. L. C.; TEIXEIRA, F. E. de S. Gamificação no ensino da matemática: um estudo de caso com a utilização de metodologias ativas no ensino e aprendizagem. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 10, n. 8, p. e71803, 2024. DOI: 10.34117/bjdv10n8-015. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/71803>. Acesso em: 14 jul. 2026.
- FADEL, L. M. *et al.* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- FERREIRA, R.; MOROSINI, M. Metodologias ativas: as evidências da formação continuada de docentes no ensino superior. **Revista Docência do Ensino Superior**, Belo Horizonte, v. 9, p. 1-19, 2019. DOI: 10.35699/2237-5864.2019.2543. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rdes/article/view/2543>. Acesso em: 16 jul. 2026.
- FILATRO, A.; CAVALCANTI, C. C. **Metodologias inov-ativas na educação presencial, a distância e corporativa**. 2. ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2023.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.
- MOURA, A.. **Escape Room Educativo: os alunos como produtores criativos**. In: ENCONTRO DE BOAS PRÁTICAS EDUCATIVAS, 3., 2018, Bragança. *Livro de Atas...* Bragança: CFAE Bragança Norte, 2018. p. 117-123. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332797685_Escape_Room_Educativo_os_alunos_como_produtores_criativos. Acesso em: 17 jul. 2026.
- SANTOS, G. L.; LÉTTI, M. M. (org.). **Gamificação: como estratégia educativa**. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015.

SENKEVICS, A. S.; ALCANTARA, V. G. Nivelando por baixo: Pandemia e queda de aprendizado no ensino fundamental. **Estudos em Avaliação Educacional**, São Paulo, v. 35, p. e10525, 2024. DOI: 10.18222/ea.v35.10525. Disponível em: <https://publicacoes.fcc.org.br/ea/article/view/10525>. Acesso em: 14 jul. 2026.

SILVA, G. N.; SONDERMANN, D. V. C. **Guia didático: Escape Room como estratégia de ensino e aprendizagem para conteúdos iniciais em eletricidade**. Vitória, ES: Edifes Acadêmico, 2025. E-book. ISBN 978-85-8263-979-5. DOI: 10.36524/9788582639795.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 20. ed. São Paulo: Cortez, 2022.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.