

A GAMIFICAÇÃO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE PRÉ-VESTIBULANDOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PREVEST/URCA

Francisca Isnaia Nascimento Lima¹

Nayanne Vieira Lima²

Lícia Neves e Sousa³

Tálisson Bezerra da Costa⁴

Isabela Rocha Siebra⁵

Área Temática: Educação.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo relatar a experiência de utilização da gamificação no processo de aprendizagem de pré-vestibulandos no programa de extensão “PREVEST Iguatu”, da Universidade Regional do Cariri (URCA), campus de Iguatu/CE. A metodologia aplicada consistiu em uma aula inaugural de geografia, participaram 50 alunos divididos em turnos matutino e noturno, a fim de promover maior flexibilidade e atender o perfil dos participantes. A atividade principal envolveu uma competição interativa, utilizando uma roleta de perguntas temáticas como ferramenta de ensino. Os resultados indicaram que o uso de métodos ativos e interativos favoreceu o engajamento dos estudantes, além de proporcionar uma compreensão mais aprofundada dos conteúdos abordados. Essa abordagem promoveu a colaboração, o protagonismo e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o aprendizado, como pensamento crítico e raciocínio ágil. A experiência destacou-se pela sua capacidade de integrar os alunos de forma ativa no processo educativo, além de reforçar o vínculo entre a universidade e a sociedade. Conclui-se que a gamificação foi uma estratégia eficaz para consolidar o conteúdo e estimular a participação dos estudantes, promovendo o aprendizado significativo e a inclusão social.

Palavras-chave: Cursinho pré-vestibular. Ensino superior. Extensão universitária. Metodologias ativas.

¹Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, Brasil, E-mail: isnaia.lima@urca.br ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-8206-0377>

²Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, Brasil, E-mail: nayanne.vieiralima@urca.br ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-1569-2089>

³Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Direito, Brasil, E-mail: licia.neves@urca.br ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-3221-0603>

⁴Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, Brasil, Email: talisson.bezerra@urca.br ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-7725-9400>

⁵ Enfermeira, Mestre em Saúde da Comunicação Humana, professora temporária do curso de graduação em Enfermagem URCA - UDI, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, Brasil, Email: enfa.isabelars@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8192-9924>



USING GAMIFICATION IN THE LEARNING PROCESS OF PRE-COURSE ENTREPRENEURS: AN EXPERIENCE REPORT FROM PREVEST/URCA

ABSTRACT

This study aims to report on the experience of using gamification in the learning process of university entrance exam prep students in the "PREVEST Iguatu" extension program of the Regional University of Cariri (URCA), Iguatu, Ceará campus. The methodology applied consisted of an inaugural geography class with 50 students divided into morning and evening shifts, promoting greater flexibility and meeting the participants' profiles. The main activity involved an interactive competition using a themed question wheel as a teaching tool. The results indicated that the use of active and interactive methods favored student engagement and provided a deeper understanding of the content covered. This approach promoted collaboration, protagonism, and the development of essential learning skills, such as critical thinking and agile reasoning. The experience stood out for its ability to actively integrate students into the educational process, as well as strengthening the bond between the university and society. It is concluded that gamification was an effective strategy to consolidate content and encourage student participation, promoting meaningful learning and social inclusion.

Keywords: Pre-university course. Higher education. University extension. Active methodologies.

1 INTRODUÇÃO

Os cursinhos populares têm se mostrado uma ferramenta crucial desde a década de 1950 para garantir que alunos negros, de baixa renda e oriundos da rede pública de ensino possam acessar as Instituições de Ensino Superior (IES). Essa iniciativa se baseia na revisão de conteúdos do ensino médio, considerados fundamentais para os principais vestibulares das universidades públicas do Brasil (Simão; Silva; Torres, 2020).

A dificuldade de ingresso na faculdade para alunos da rede pública que vivem em condição de baixa renda ainda é uma realidade enfrentada por muitas pessoas. Nesse sentido, muitas universidades federais e estaduais vem ofertando de forma gratuita cursos preparatórios para o vestibular e Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), se consolidando assim como uma opção mais viável para jovens que não conseguem contratar cursos preparatórios particulares para faculdade (Sandmann *et al.*, 2023)

Desse modo, o desenvolvimento de cursinhos preparatórios na forma de extensão universitária é uma dimensão fundamental da formação acadêmica, promovendo uma integração significativa entre a universidade e a sociedade. Ao oferecer experiências práticas



e oportunidades de engajamento comunitário para os discentes, a extensão desempenha um papel crucial no desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os não apenas para o mercado de trabalho, mas também para a cidadania ativa e responsável (Sznitowski *et al.*, 2024).

Nesse processo, o uso de metodologias ativas como a aprendizagem baseada em jogos é uma ótima opção para diversificar o processo tradicional de ensinar, que é algo centrado até certo ponto na figura do professor, transferindo essa atenção para os alunos que se tornam verdadeiros sujeitos da construção de seus conhecimentos, competências e habilidades necessárias para a continuação de seus estudos e ingressar no Ensino Superior. A aplicação de jogos como ferramenta de aprendizagem durante as aulas possibilita aumentar o potencial dos alunos, propiciando experiências de autonomia, protagonismo, estimulando a participação, despertando curiosidades e emoções, cooperação e competição saudável (Ribeiro *et al.*, 2023).

É neste contexto que se destaca o programa de extensão “PREVEST/URCA, vinculado a Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) da Universidade Regional do Cariri (URCA), teve início das suas atividades no campus de Iguatu em 2017 e composto por discentes dos cursos de Educação Física, Enfermagem, Economia e Direito, sendo um projeto sem fins lucrativos.

O propósito do programa é oferecer suporte de forma gratuita para alunos que carecem de condições financeiras para participar de cursos preparatórios para vestibulares e para o ENEM, dando prioridade a estudantes que estão prestes a finalizar ou concluíram o ensino médio em instituições públicas de ensino e que residem nas áreas do Cariri e Centro Sul. No campus de Iguatu as aulas do cursinho pré vestibular ocorrem apenas na modalidade presencial no período matutino e noturno, no total são ofertadas 40 vagas para cada período resultando numa abrangência de 80 alunos beneficiados.

Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho é explanar acerca da experiência do uso da gamificação no processo de aprendizagem de pré-vestibulandos. Assim, esse programa de extensão possui grande relevância por promover a inclusão social, a formação continuada e a ampliação de oportunidades para estudantes de escolas públicas. Ele prepara os alunos em diversas áreas do conhecimento (Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e Exatas) para os vestibulares das instituições de ensino superior, proporcionando aos alunos suporte teórico e prático que os ajuda a adquirir os



conhecimentos e habilidades necessários para a aprovação nos vestibulares e no ENEM. Isso também dá aos alunos de graduação da URCA a oportunidade de exercer a docência e desenvolver diversas habilidades.

2 METODOLOGIA

Este estudo descritivo, do tipo relato de experiência, documenta as vivências de acadêmicos bolsistas envolvidos no programa de extensão "Pré-vestibular – PREVEST Iguatu", organizado pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) da Universidade Regional do Cariri (URCA), utilizando a gamificação como metodologia, durante o mês de maio de 2024. A atividade foi realizada como parte da aula inaugural do programa, e teve como foco a disciplina de geografia, um dos componentes essenciais do vestibular da URCA. Participaram 50 alunos, divididos em dois turnos, manhã e noite, o que permitiu maior flexibilidade e adaptabilidade aos estudantes.

A atividade principal consistiu em uma competição interativa para fortalecer o conteúdo geográfico de forma dinâmica e engajante. Os alunos foram divididos em dois grupos, cada um dos quais competiam utilizando uma roleta de perguntas temáticas, com questões relevantes do vestibular. A roleta sorteava uma pergunta para um grupo de cada vez, estabelecendo uma dinâmica de aprendizagem colaborativa e competitiva. Cada grupo teve um tempo limitado para responder, incentivando agilidade e raciocínio rápido. No caso de erro, a questão foi dividida para o grupo adversário, promovendo uma revisão imediata e reforço dos conteúdos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso de métodos ativos e interativos em preparatórios para exames como o PREVEST Iguatu oferece uma alternativa aos modelos tradicionais, nos quais o foco frequentemente recai sobre aulas expositivas e atividades de caráter individual. A abordagem utilizada nesta experiência, ao contrário, fortalece o engajamento por meio de atividades lúdicas e competitivas, respondendo à necessidade de um ensino que acompanhe o perfil dos novos estudantes, que demandam maior dinamismo e aplicabilidade prática do conhecimento.



Essa metodologia ajudou a consolidar o conhecimento dos alunos e incentivou a colaboração entre eles, ao mesmo tempo que proporcionou uma compreensão mais aprofundada dos temas envolvidos, alinhando-se aos objetivos do programa de preparação para o vestibular. Nesse processo o professor também foi capaz de aprimorar a comunicação, a expressão corporal, o planejamento pessoal e profissional, a responsabilidade, a liderança, o trabalho em grupo e, sobretudo, estabelecer uma conexão e empatia com os estudantes (Costa *et al.*, 2021).

Assim os jogos se configuram como uma opção que é atrativa e oferece situações desafiadoras e envolventes. Além disso, costumam instigar o interesse do jogador ao apresentar desafios, obstáculos e limites, bem como a possibilidade de superá-los. Entre suas características, destacam-se as regras claras, os resultados e a presença de indicadores mensuráveis de desempenho do jogador (Sales *et al.*, 2017).

Figura 01 – Roleta de perguntas temáticas



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

O jogo de roleta da sorte foi uma das metodologia de gameficação que foram usadas no processo de ensino-apredizagem das turmas do PREVEST. Nesse jogo, os estudantes foram organizados em dois grupos e participaram de uma competição utilizando uma roleta com perguntas temáticas voltadas para o vestibular. Cada equipe dispunha de um tempo determinado para responder com os conhecimentos que tinham sobre o assunto, o que incentivava a agilidade e o raciocínio rápido. Quando ocorriam erros, a pergunta era

repassada ao grupo adversário, promovendo a revisão imediata e o reforço dos conteúdos trabalhados.

Nesse contexto é possível analisar que o método ativo promove uma construção colaborativa do saber, valorizando as experiências e saberes dos estudantes como ponto de partida, ao contrário do método tradicional que se baseia na transmissão passiva de informações. Assim, o professor assume o papel de facilitador, orientando e apoiando o desenvolvimento da autonomia, da reflexão e da postura investigativa dos alunos (Diesel; Baldez; Martins, 2017).

Desse modo, o uso de diferentes recursos pedagógicos e novas estratégias de ensino visa reduzir o distanciamento entre docente e discente, promovendo a transformação educacional por meio da implementação de metodologias ativas adequadas, com o objetivo de resultar em novas práticas pedagógicas (Sales *et al.*, 2017).

Por fim, os benefícios para os bolsistas envolvidos foram diversos. A experiência proporcionou a oportunidade de desenvolver habilidades pedagógicas e comunicativas em um ambiente real, aprimorando a capacidade de adaptação e a criação de estratégias para lidar com diferentes perfis de estudantes. O engajamento no processo de ensino também incentivou a construção de competências organizacionais. A vivência direta com metodologias ativas, como a gamificação, fortaleceu a prática docente e ampliou a percepção sobre a importância de abordagens inovadoras no ensino, que podem impactar positivamente o aprendizado dos alunos e a formação dos próprios educadores. Assim, o projeto contribuiu significativamente para o desenvolvimento pessoal e profissional dos bolsistas, consolidando-se como uma experiência enriquecedora em suas trajetórias acadêmicas e profissionais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da gamificação no processo de aprendizagem de pré-vestibulandos no programa de extensão PREVEST da Universidade Regional do Cariri de Iguatu/CE contribuiu de forma significativa para o aumento do conhecimento desses estudantes. Principalmente com a aplicação de estratégias lúdicas, como a roleta de perguntas temáticas, que evidenciou ser eficaz no engajamento, no raciocínio rápido, na cooperação entre os alunos e na consolidação dos conteúdos.



Por certo, o funcionamento dessa extensão universitária proporcionou o fortalecimento do vínculo entre a sociedade e a universidade, de modo que beneficiou os alunos extensionistas na aprendizagem e repasse dos conhecimentos, isto é, efetivou o papel social das universidades, resultando no maior aproveitamento e oportunidade da aprendizagem pela sociedade.

Além de trazer benefícios os estudantes, essas ações contribuíram como uma oportunidade formativa para os bolsistas envolvidos, pois permitiram o desenvolvimento de competências pedagógicas, comunicativas e organizacionais em um contexto real de ensino. As metodologias inovadoras aumentaram a compreensão sobre práticas educativas mais dinâmicas, reflexivas e centradas no estudante.

Logo, essa experiência evidencia a importância de iniciativas que rompam com a lógica tradicional de ensino, reafirmando o potencial transformador das metodologias ativas no ambiente educacional, principalmente nos projetos e programas de extensão que são voltados à democratização do acesso ao ensino superior.

Portanto, esse estudo viabiliza discussões sobre as formas de ensino-aprendizagem usadas no ensino tradicional e a necessidade de produção de mais estudos quanto as práticas de metodologias de ensino realizada em cursinhos pré-vestibulares.

5 AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Fundo Estadual de Combate à Pobreza (FECOP) e a Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) da Universidade Regional do Cariri (URCA) pelo incentivo às atividades de extensão.

REFERÊNCIAS

COSTA, Nataly Yuri *et al.* The importance of academic monitoring in the rise to teaching career. **Research, Society and Development**, v. 10, n. 3, p. 1-7, 2021. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/13177>. Acesso em: 6 nov. 2024.

DIESEL, Aline; BALDEZ, Alda Leila Santos; MARTINS, Silvana Neumann. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**, v. 14, n. 1, p. 268-288, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/404>. Acesso em: 6 nov. 2024.



RIBEIRO, Rodrigo Vieira *et al.* Metodologias ativas na educação com ênfase no uso de jogos. **Revista Amor Mundi**, v. 4, n. 6, p. 109–116, 2023. Disponível em: <https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/278>. Acesso em: 6 nov. 2024.

SALES, Gilvandenys Leite *et al.* Gamificação e ensinagem híbrida na sala de aula de física: metodologias ativas aplicadas aos espaços de aprendizagem e na prática docente. **Conexões-Ciência e Tecnologia**, v. 11, n. 2, p. 45-52, 2017.

SIMÃO, Felipe Pinto; SILVA NETO, Nathanael da Cruz e; TORRES, Julio Cesar. Pré-vestibulares populares e a democratização do acesso ao ensino superior. **ORG & DEMO**, v. 21, n. 1, p. 57–70, 2020. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/orgdemo/article/view/9651>. Acesso em: 6 nov. 2024.

SZNITOWSKI, Adelice Minetto *et al.* Contribuição da extensão universitária na formação discente. **Revista Delos**, v. 17, n. 60, p. 1-12, 2024. Disponível em: <https://ojs.revistadelos.com/ojs/index.php/delos/article/view/2280>. Acesso em: 6 nov. 2024.

Revisão gramatical realizada por: Francisca Isnaia Nascimento Lima
E-mail: franisaia@gmail.com
Contato: (88) 9 9204-3119

COMO CITAR

LIMA, Francisca Isnaia Nascimento *et al.* A gamificação no processo de aprendizagem de pré-vestibulandos: um relato de experiência do PREVEST/URCA. **Revista de Extensão - REVEXT**, v. 4, n. 2, p. 1-8, 2025.

Recebido em 17 de novembro de 2024.
Aceito em 05 de dezembro de 2025.

