Cadernos PROGRAD
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS TRANSFORMADORAS
Pró-reitoria de Graduação | PUC Minas
Menção Honrosa
v. 1 | 2026

Do diagnóstico tardio ao acompanhamento contínuo: gamificação e avaliação formativa com o Quero Saber

From late diagnosis to continuous monitoring: gamification and formative assessment with Quero Saber

Lucas Silveira de Azevedo*

Resumo:
A preparação para avaliações externas no ensino superior, especialmente o Enade, costuma se concentrar em simulados próximos à prova, reduzindo o tempo disponível para intervenções pedagógicas. A prática apresentada utiliza o Quero Saber, plataforma gamificada estruturada no PUCTec 2024, como estratégia de reforço extraclasse e avaliação formativa contínua. Aplicada a 81 estudantes de três disciplinas do curso de Publicidade e Propaganda da PUC Minas Poços de Caldas, a proposta integra missões progressivas ao processo avaliativo e gera dados de participação e desempenho por turma, estudante, questão e conteúdo. Esses indicadores orientam retomadas e revisões durante o semestre. Na Mostra, serão apresentados dados acumulados desde agosto, incluindo adesão, evolução de desempenho e intervenções realizadas.

Palavras-chave: avaliação formativa; gamificação; learning analytics; ensino superior; Enade.

Abstract:
Preparation for external assessments in higher education, especially the Enade, often focuses on mock exams held shortly before the test, reducing the time available for pedagogical interventions. The practice presented uses Quero Saber, a gamified platform developed within PUCTec 2024, as a strategy for extracurricular reinforcement and continuous formative assessment. Applied to 81 students across three subjects in the Advertising and Publicity program at PUC Minas in Poços de Caldas, the proposal integrates progressive missions into the assessment process and generates participation and performance data by class, student, question, and content area. These indicators guide content reinforcement and review throughout the semester. At the Exhibition, data collected since August will be presented, including participation, performance progression, and interventions carried out.

Keywords: formative assessment; gamification; learning analytics; higher education; Enade.

1 INTRODUÇÃO

A preparação para avaliações externas no ensino superior, especialmente o Enade, ainda costuma se concentrar em simulados próximos à prova, quando a margem para identificar lacunas e promover intervenções já é reduzida. A prática propõe deslocar essa lógica de diagnóstico tardio para

* Mestre. Professor do curso de Publicidade e Propaganda. PUC Minas Poços de Caldas.

um acompanhamento contínuo, combinando reforço extraclasse, gamificação e avaliação formativa por meio do Quero Saber, plataforma estruturada no PUCTec 2024. O objetivo é ampliar o engajamento com atividades de revisão e produzir evidências que subsidiem decisões pedagógicas ao longo do semestre.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA

A prática é desenvolvida no curso de Publicidade e Propaganda da PUC Minas, campus Poços de Caldas, em Direção de Arte, 4º período, Comunicação Visual, 2º período, e Branding, 8º período, totalizando 81 estudantes. Ela deriva do uso sistemático de quizzes gamificados pelo docente desde 2020, em graduação, pós-graduação e palestras. Nessas experiências, a observação docente indica maior participação, disposição para revisar conteúdos e melhor resposta às atividades subsequentes. O Quero Saber amplia a estratégia ao levá-la ao extraclasse e registrar dados longitudinalmente.

3 REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

A experiência articula avaliação formativa, gamificação e learning analytics. Evidências produzidas durante a aprendizagem podem orientar ajustes no ensino (Black; Wiliam, 1998; Maciel; Borges Neto, 2023). A gamificação, integrada ao desenho da aprendizagem, pode favorecer resultados cognitivos, motivacionais e comportamentais (Sailer; Homner, 2020). O learning analytics transforma registros de interação e desempenho em informações úteis ao acompanhamento e à intervenção pedagógica, inclusive em estudos relacionados ao Enade (Jesus; Moreira, 2024).

4 DESCRIÇÃO METODOLÓGICA DA EXPERIÊNCIA

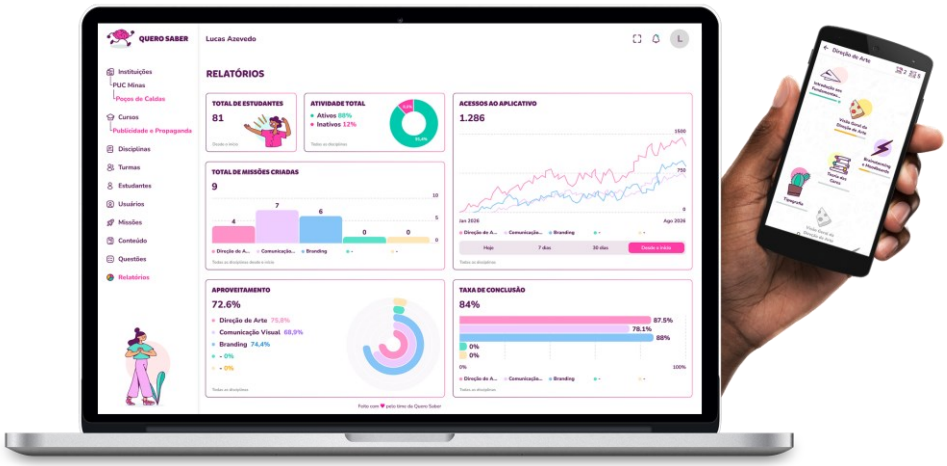
O Quero Saber integra o método avaliativo das três disciplinas e corresponde a 10 dos 100 pontos do semestre. Ao término de aulas ou unidades, são liberadas missões relacionadas aos conteúdos trabalhados; o estudante deve responder a pelo menos 60% das questões propostas. Os conteúdos são disponibilizados progressivamente. A plataforma registra desempenho geral, por turma, estudante, questão e conteúdo ou competência, além de acessos, missões, evolução e ranking. Os indicadores permitem identificar conteúdos com maior incidência de erro, estudantes com baixo desempenho e padrões coletivos. Esses achados orientam retomadas em aula e revisões, formando um ciclo entre atividade, diagnóstico, intervenção e nova oportunidade de aprendizagem. Conforme

ilustrado na Figura 1, a prática articula duas dimensões complementares: a experiência gamificada do estudante, por meio das missões no aplicativo, e o acompanhamento docente, realizado a partir de indicadores de participação, conclusão e desempenho.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A prática sistematiza e amplia uma estratégia já incorporada à atuação docente. Desde 2020, o uso recorrente de quizzes gamificados tem indicado, por observação da prática, maior participação, envolvimento e melhor resposta dos estudantes às atividades subsequentes, embora esses efeitos não tenham sido mensurados formalmente. Na experiência atual, o avanço está em transformar uma dinâmica pontual e síncrona em acompanhamento contínuo, extraclasse e individualizado. A integração ao processo avaliativo constitui uma base longitudinal de 81 estudantes, permitindo identificar dificuldades enquanto ainda há tempo para retomadas e revisões. Na apresentação da Mostra, em outubro, os dados acumulados desde agosto permitirão demonstrar adesão, desempenho, evolução e intervenções pedagógicas realizadas.

Figura 1 - Interface com dados simulados do Quero Saber: ambiente do estudante e painel de acompanhamento docente



Fonte: Elaboração própria (2026)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática transforma a revisão gamificada em estratégia contínua de diagnóstico e intervenção. Ao integrar atividades extraclasse, avaliação formativa e dados granulares, amplia o acompanhamento da turma e de cada estudante. A experiência apresenta potencial de replicação em

outras disciplinas e cursos, especialmente na preparação contínua para o Enade.

REFERÊNCIAS

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

JESUS, R. M. M.; MOREIRA, E. A. Learning analytics em exame de desempenho de alunos de uma instituição de ensino superior. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 13, n. 1, 2024.

MACIEL, C. C. S.; BORGES NETO, H. Avaliação formativa no ensino superior: um estudo observacional das universidades públicas e particulares brasileiras. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, v. 15, n. 7, p. 6319-6330, 2023.

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