



JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO PARA PRÉ-VESTIBULANDOS: EXPERIÊNCIA DOS EXTENSIONISTAS DO PREVEST DE IGUATU

**Francisca Isnaia Nascimento Lima¹, Nayanne Vieira Lima², Lícia Neves e Sousa³,
Tálisson Bezerra da Costa⁴, Diego Gonçalves Freitas da Silva⁵, Isabela Rocha
Siebra⁶**

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. 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. Esse 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. Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência. A metodologia aplicada consistiu em uma aula inaugural de geografia, com a participação de aproximadamente 50 alunos dos 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 alunos foram divididos em dois grupos e competiram utilizando uma roleta com perguntas temáticas do vestibular. Cada grupo teve um tempo limitado para responder, estimulando agilidade e raciocínio rápido. Em caso de erro, a questão foi repassada ao grupo adversário, favorecendo a

¹ Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, E-mail: isnaia.lima@urca.br

² Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, E-mail: nayanne.vieiralima@urca.br

³ Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Direito, E-mail: licia.neves@urca.br

⁴ Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Enfermagem, E-mail: talisson.bezerra@urca.br

⁵ Estudante Bolsista, Universidade Regional do Cariri, Direito, E-mail: diego.goncalves@urca.br

⁶ Coordenadora do programa, Universidade Regional do Cariri, Departamento de Enfermagem, E-mail: isabela.siebra@urca.br



revisão e o reforço imediato dos conteúdos. 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. Além disso, 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. 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.

Agradecimentos:

Ao Fundo Estadual de Combate à Pobreza (FECOP) pelo incentivo às atividades de extensão através do financiamento das bolsas acadêmicas, a Pró-reitoria de extensão (PROEX-URCA) e a Universidade Regional Do Cariri- Campus de Iguatu.