

# GAMIFICAÇÃO E DESEMPENHO NA EDUCAÇÃO EXECUTIVA: ESTUDO DE CASO SOBRE A IMPLEMENTAÇÃO DE UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM ONLINE

*Gamification and Performance in Executive Education: A Case Study about the Implementation of an Online Learning Experience*

Gizele Laranjeira – Instituto de Ensino e Pesquisa, Insper

[gizele.laranjeira@gmail.com](mailto:gizele.laranjeira@gmail.com)

**Resumo.** Este estudo explora o potencial da gamificação e da inteligência artificial para inovar em experiências de aprendizagem na Educação Executiva. Através da implementação de uma matriz instrucional e das ferramentas Metas e Conquistas do LMS BlackBoard Learn, busca-se o engajamento e a aprendizagem significativa no curso Gestão do Capital de Giro. O projeto utilizará learning analytics e um chatbot para suporte personalizado e avaliação. Espera-se evidenciar a efetividade do mecanismo e das tecnologias educacionais, contribuindo para a qualidade e ampliação de oferta de cursos online na instituição.

**Palavras-chave:** aprendizagem online; educação executiva; gamificação; learning analytics; chatbot; inteligência artificial; design instrucional, inovação educacional

**Abstract.** This study explores the potential of gamification and artificial intelligence to innovate in learning experiences in Executive Education. Through the implementation of an instructional matrix and the Goals and Achievements tools of the BlackBoard Learn LMS, engagement and meaningful learning are sought in the Working Capital Management course. The project will use learning analytics and a chatbot for personalized support and evaluation. It is expected to show the effectiveness of the mechanism and educational technologies, contributing to the quality and expansion of online courses offered at the institution.

**Keywords:** e-learning; executive education; gamification; learning analytics; chatbot; artificial intelligence, instructional design, educational innovation

## 1 Introdução

A crescente demanda por cursos online impõe às instituições de ensino o desafio de desenvolver experiências de aprendizagem inovadoras e eficazes, especialmente em programas executivos. Nesse contexto, o público-alvo é composto por profissionais com jornadas de trabalho intensas e disponibilidade limitada para estudos e atualização profissional, mas que necessitam manter-se constantemente atualizados para atender às exigências do mercado de trabalho. A tecnologia e as mídias digitais desempenham um papel fundamental nesse cenário, ao viabilizar a realização, produção e comunicação de atividades de aprendizagem em qualquer tempo e lugar. Nesse sentido, a flexibilidade se destaca como uma característica essencial, permitindo que os discentes da educação executiva tenham acesso a cursos de qualidade e a um processo formativo mais efetivo na modalidade a distância.

Diante disso, Filatro (2008) destaca que o planejamento educacional compreende ações previamente organizadas para atender aos desafios da aprendizagem, estabelecendo caminhos que norteiem a execução, o acompanhamento e a avaliação do processo. Gagné (1980 apud FILATRO; CAIRO, 2017) corrobora que o desenvolvimento de estratégias instrucionais na produção de conteúdos educacionais acompanha eventos que vão desde cativar a atenção do aluno até aumentar a retenção e facilitar o processo de aquisição de conhecimentos. Sendo assim, este projeto implementará um mecanismo de planejamento de experiências de aprendizagem online, materializados em uma matriz instrucional que tem como objetivo organizar e detalhar o desenho e a organização do curso online *Gestão do Capital de Giro*, com carga horária de 20h, direcionado a profissionais, empresários, gestores, consultores e analistas financeiros que desejam aprimorar suas habilidades e compreender o impacto dessa gestão na saúde financeira e no desempenho das empresas.

Ainda para Filatro (2018), a matriz instrucional permite a articulação clara entre objetivos de aprendizagem, conteúdos, recursos, avaliação, cronograma e estratégias de ensino. Sendo assim, para potencializar a aprendizagem, opta-se por estratégias como a curadoria de conteúdo, o storytelling e a gamificação. O uso dessas estratégias, segundo Prensky (2012 apud GAYER, MATTAR, 2019) está de acordo com as necessidades e os estilos de aprendizagem da geração atual e das futuras gerações e, uma vez, adaptando-

a e aplicando-a de forma correta, faz-se eficaz e eficiente no processo de ensino e aprendizagem. A gamificação emerge como uma estratégia de ensino que emprega os elementos e a mecânica de jogos em um contexto de não jogo (GAYER, MATTAR, 2019). Kapp (2012, p. 10 apud GAYER, MATTAR, 2019, p. 313) define gamificação como ‘[...] o uso de pensamentos, mecânicas e estéticas de jogos para engajar pessoas, motivar ações, promover aprendizagem e solucionar problemas’.

Considerando isso, propõe-se o uso das ferramentas Metas e Conquistas do LMS Blackboard Learn (learning analytics), que são soluções eficazes para alinhar os objetivos institucionais ao desempenho acadêmico por meio de gamificação. A funcionalidade Metas permite definir, monitorar e avaliar metas específicas de aprendizado, oferecendo indicadores claros de progresso para alunos e educadores. A segunda reconhece automaticamente as conquistas dos estudantes, incentivando-os por meio de badges e certificações, o que fortalece o senso de realização e engajamento. A seleção dessas ferramentas está alinhada a três aspectos fundamentais da aprendizagem online “identidade metodológica, intencionalidade pedagógica e formação de professores” (FURUNO, TOMELIN E SANTOS, 2021, p.114). A identidade metodológica é institucional e será integrada à proposta educacional e aos princípios pedagógicos descritos no Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da instituição de ensino. A intencionalidade pedagógica estará alinhada ao perfil do egresso do programa, que justifica o mecanismo aqui adotado para garantirmos os resultados de aprendizagem dos discentes. Quanto à formação dos professores, trata-se de uma etapa essencial, do planejamento a execução, a fim de viabilizarmos uma experiência de aprendizagem significativa.

Seguindo essa perspectiva, a aplicação de inteligência artificial (IA) no processo de aprendizagem online é inerente e tem o potencial de alterar a maneira como o ser humano aprende (MURATI, 2023 apud KAUFMAN; SANTAELLA, 2020). Diante disso, haverá também a implementação de uma inteligência artificial, um chatbot próprio da instituição que atuará como assistente virtual para oferecer suporte administrativo e acadêmico.

Com base na literatura especializada, este projeto busca contribuir de forma significativa para o desenvolvimento de padrões, indicadores de desempenho e procedimentos que auxiliem a instituição de ensino superior nos processos de revisão interna e externa (MATTAR, 2024). O objetivo é assegurar a qualidade e promover a melhoria contínua, fornecendo evidências sobre a eficácia de experiências online na promoção do engajamento e na obtenção de melhores resultados de aprendizagem.

## 2 Metodologia (parcial)

Esta pesquisa exploratória será conduzida por meio da análise dos resultados de aprendizagem e os níveis de satisfação sobre o programa executivo *Gestão do Capital de Giro*. Após a implementação do curso, serão aplicados questionários para captar a percepção de discentes, docentes e stakeholders.

### 2.1 Instrumentos de coleta de dados

- Questionários e surveys: aplicados aos alunos para captar percepções, feedbacks (quantitativo e qualitativo) e avaliar o nível de satisfação com o curso.
- Indicadores de learning analytics: dados como taxas de engajamento, tempo de acesso à plataforma, conclusão de módulos e desempenho nas avaliações.
- Entrevistas ou grupos focais: conduzidos com docentes e stakeholders para explorar experiências e percepções qualitativas sobre o mecanismo proposto.
- Chatbot: análise das interações realizadas pelos alunos com o assistente virtual desenvolvido para o projeto.

### 2.2 Análise de Dados

- Qualitativa: utilização de softwares especializados (e.g., NVivo) para categorizar e identificar padrões em entrevistas e respostas abertas. Serão adotadas técnicas de análise de conteúdo ou análise temática, justificadas pela natureza do estudo.
- Quantitativa: aplicação de métodos estatísticos, como análise descritiva, regressão e correlação, para processar dados de questionários e indicadores de learning analytics.
- Triangulação de dados: integração das informações qualitativas e quantitativas para reforçar a validade e confiabilidade das conclusões.

- Indicadores de desempenho: o Net Promoter Score (NPS) e outros indicadores serão calculados e analisados para avaliar a experiência dos participantes e o impacto das estratégias implementadas.

### 3 Resultados esperados

Como resultados, espera-se que o projeto forneça evidências da efetividade do mecanismo e das tecnologias adotadas, contribuindo para uma experiência de aprendizagem mais estruturada e alinhada às necessidades dos alunos. Esse avanço visa estimular a ampliação da oferta de cursos mediados por tecnologia, assegurando os padrões de excelência e qualidade que são características da instituição de ensino.

Além disso, almeja-se que os resultados sejam amplamente disseminados na comunidade acadêmica e profissional, por meio de publicações científicas, apresentações em congressos e eventos especializados. A continuidade dessa pesquisa se dará como objeto de estudo da dissertação de mestrado da autora deste artigo.

Por fim, espera-se que os resultados deste projeto sirvam de referência para outras instituições e educadores, incentivando a adoção de abordagens pedagógicas inovadoras em programas de ensino conduzidos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. A iniciativa destaca a educação a distância como uma modalidade estratégica que, quando fundamentada em metodologias e práticas estruturadas, pode promover resultados significativos na aprendizagem (ABED, CIAED, 2024).

### Referências

ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância. 29º CIAED Congresso Internacional ABED de Educação a Distância. **Página de Submissão de Trabalhos**. Disponível em: <https://www.abed.org.br/artigos>. Acesso em: 29 jan. 2024.

GAYER, Ingrid; MATTAR, João. **Gamificação no Ensino Superior: estudo de caso em uma disciplina de um curso de Graduação em Pedagogia**. In: AFONSO, Germano Bruno; OLIVEIRA, Márcia Maria Fernandes; DONATO, Sueli Pereira (Orgs.). *Educação e tecnologias: perspectivas teóricas e práticas da educação contemporânea*. São Paulo: Artesanato Educacional, 2019. p. 312-337.

KAUFMAN, Dora; SANTAELLA, Lucia. **O papel dos algoritmos de inteligência artificial nas redes sociais**. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, v. 27, p. 1-10, jan.-dez. 2020. e-ISSN: 1980-3729. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2020.1.34074>. Acesso em: 14 mar 2025.

FILATRO, Andrea. **Design Instrucional**: Teoria e Prática. 1. ed. São Paulo: Pearson, 2008.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina M. **Produção de conteúdos educacionais**: design instrucional, tecnologia, gestão, educação e comunicação. 1. ed. São Paulo: Saraiva, 2017.

FURUNO, Fernanda TOMELIN, Karina Nones. SANTOS, Luciana. **Ferramentas para impulsionar a aprendizagem virtual**. In: ROCHA, Daiana Garibaldi da; OTA, Marcos Andrei; HOFFMAN, Gustavo. *Aprendizagem digital: curadoria, metodologias e ferramentas para o novo contexto educacional*. Porto Alegre: Penso, 2021.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para a educação presencial, blended e a distância**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MATTAR, João. **Qualidade em educação a distância**: referenciais internacionais e regulação. 1. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2024.

TORI, Romero. **Educação sem distância**: mídias e tecnologias na educação a distância, no ensino híbrido e na sala de aula. 3. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2022.