

# Gamificação e Cultura Institucional: A Mostra do Conhecimento como Campo de Aprendizagem

*Title: Gamifying to Learn: Integrating Diversity and Participation in Educational Events*

Ana Mara de Oliveira Figueiredo, Ianne Lima Nogueira,  
Anderson Veiga da Silva, Kátia Yuri Fausta Kawase, Cassiano Oliveira da Silva

<sup>1</sup>Instituto Federal Fluminense (IFF)  
Bom Jesus do Itabapoana – RJ – Brasil

{ana.figueiredo, ianne.nogueira, anderson.silva}@iff.edu.br

{katia.kawase, cassiano.silva}@iff.edu.br

**Abstract. Introduction:** Integrative school events are fundamental for students' broad educational development. **Objective:** Low student participation limits the pedagogical potential of such activities. This work proposes the gamification of a school knowledge fair using symbolic rewards to boost engagement. **Steps:** The system is based on collectible stickers, PINs, and raffles, categorizing types of participation and allowing prize exchanges. **Expected Results:** Increased student involvement, stronger participatory culture, and enhanced appreciation of holistic education are anticipated. The proposal is feasible, low-cost, and capable of making the event more dynamic, appealing, and culturally meaningful.

**Keywords** gamification, school event, culture, student engagement, holistic education

**Resumo. Introdução:** Eventos escolares integradores são fundamentais para a formação ampla dos estudantes. A baixa participação discente limita o potencial pedagógico dessas atividades. **Objetivo:** Propõe-se a gamificação da Mostra do Conhecimento, utilizando recompensas simbólicas para aumentar o engajamento. **Etapas:** O sistema é baseado em selos, PINs e sorteios, categorizando tipos de participação e permitindo trocas por brindes. **Resultados Esperados:** Espera-se maior adesão dos estudantes, fortalecimento da cultura participativa e valorização da formação integral. A proposta se mostra viável, de baixo custo e capaz de tornar o evento mais dinâmico, atrativo e culturalmente significativo.

**Palavras-Chave** gamificação, evento escolar, cultura, participação estudantil, formação integral

## 1. Introdução

Eventos escolares multidimensionais, como mostras de conhecimento, feiras culturais e semanas acadêmicas, são momentos potentes de integração entre ensino, cultura, esporte e extensão. Esses espaços extrapolam o conteúdo formal das disciplinas e promovem vivências que contribuem para a formação cidadã, a criatividade, o protagonismo estudantil e o fortalecimento da identidade escolar.

A Mostra do conhecimento é um evento anual realizado pelo Instituto Federal Fluminense campus Bom Jesus do Itabapoana, que integra atividades de ensino, pesquisa e extensão, envolvendo apresentações de trabalhos, minicursos, competições esportivas e feiras de oportunidades. Apesar de sua importância, a adesão dos estudantes a esses eventos, muitas vezes, é limitada ou concentrada em poucas atividades, como apresentações obrigatórias ou competições esportivas. Isso compromete o potencial formativo do evento e reduz seu impacto como ação pedagógica e cultural coletiva.

Com base nesse cenário, este artigo apresenta uma proposta em desenvolvimento para o aumento da participação discente: a gamificação da Mostra do conhecimento, utilizando uma abordagem baseada em recompensas simbólicas, selos, *PINs* e sorteios. A estratégia visa transformar a experiência do evento em uma jornada lúdica e motivadora, aproximando os estudantes de todas as atividades ofertadas.

A metodologia utilizada é inspirada em modelos de gamificação de eventos acadêmicos já consolidados, e foi adaptado à realidade escolar, categorizando os selos por tipo de atividade (institucional, formativa, acadêmica, cultural e esportiva) e estabelecendo uma lógica de troca por *PINs* e brindes. A proposta é de fácil implementação e de baixo custo, permitindo sua replicação em diferentes contextos.

Espera-se que a gamificação contribua para ampliar o engajamento dos estudantes em atividades diversificadas, fortalecer a cultura de participação escolar e valorizar a Mostra do conhecimento como um evento de formação integral. Além disso, a proposta reforça o caráter cultural do evento, ao incentivar práticas simbólicas, colaborativas e criativas no ambiente educacional.

As principais contribuições deste artigo são: (i) apresentar um modelo de gamificação escolar replicável e adaptável; (ii) propor uma abordagem lúdica para a valorização da participação estudantil em eventos educativos; e (iii) refletir sobre o potencial cultural da gamificação no ambiente escolar.

Este artigo está organizado da seguinte forma: a Seção 2 apresenta trabalhos relacionados sobre gamificação em contextos educacionais e culturais; a Seção 3 descreve a metodologia de gamificação proposta; a Seção 4 apresenta os resultados esperados e sua viabilidade de aplicação; e a Seção 5 traz as considerações finais e perspectivas futuras.

## 2. Trabalhos Relacionados

A gamificação tem sido amplamente investigada como estratégia para aumentar o engajamento em contextos educacionais e eventos acadêmico-culturais. No ensino formal, [ARAÚJO et al. 2024] exploram o uso de *badges* na disciplina de Arquitetura de Software, observando um aumento significativo na motivação e no interesse dos estudantes ao integrar elementos lúdicos ao currículo. Essa experiência destaca o potencial da gamificação como ferramenta pedagógica, reforçando a ideia de que seu uso pode ser expandido para contextos além da sala de aula tradicional — como é o caso da proposta deste trabalho, voltada à vivência em eventos escolares.

Em uma perspectiva mais abrangente, [de Vasconcellos et al. 2024] analisam a presença do conceito de gamificação nos anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), entre 2010 e 2023. O estudo evidencia a consolidação do termo no meio acadêmico, ao mesmo tempo em que aponta lacunas conceituais e o uso

recorrente de referências não científicas. Essa reflexão é relevante para embasar propostas como a aqui apresentada, que adota a gamificação de maneira fundamentada, utilizando selos e *PINs* como incentivos simbólicos para fomentar a participação dos estudantes em um evento educativo multidisciplinar.

Autores como [Deterding et al. 2011] propõem que a gamificação não deve se restringir à aplicação superficial de elementos de jogos, mas envolver o desenho de experiências motivadoras baseadas em autonomia, domínio e propósito. Críticas recorrentes apontam o uso excessivo de *badges* como um erro comum [Bogost 2011]. Neste trabalho, embora se utilizem recompensas simbólicas, estas são inseridas dentro de uma lógica participativa e formativa, visando promover múltiplas formas de engajamento, incluindo social, cultural e institucional.

Entre os trabalhos mais diretamente relacionados à proposta deste artigo, destaca-se o relato de experiência de [Benitti et al. 2014], que descrevem a gamificação do evento técnico-científico Computer on the Beach. A iniciativa utilizou selos e brindes para incentivar a participação dos congressistas em diversas atividades, obtendo adesão significativa e avaliação positiva por parte do público. Embora ambos os trabalhos compartilhem o uso de mecânicas semelhantes, a proposta atual se distingue por seu contexto: trata-se de um evento escolar, com foco na formação cidadã e no fortalecimento da identidade institucional em uma escola pública de educação técnica. Além disso, este é um trabalho em andamento, com aplicação prevista para setembro de 2025.

A cultura institucional é composta por práticas, símbolos e valores compartilhados pela comunidade escolar [Schein 2004]. A gamificação, ao empregar elementos simbólicos como selos e *PINs*, pode se integrar a esse ecossistema cultural, reforçando comportamentos desejados e promovendo pertencimento. Segundo [Huizinga 1938] o jogo é um elemento formador da cultura, sendo, portanto, coerente com a proposta de transformar eventos escolares em experiências lúdicas e culturais.

Outra iniciativa relevante é descrita por [Cleophas et al. 2020], que relataram a aplicação de um jogo de tabuleiro gigante – a Trilha Acadêmica Gamificada (TAG) – durante apresentações orais em um evento científico. A proposta visava tornar a experiência mais leve, divertida e colaborativa, especialmente para os estudantes participantes. A semelhança com a presente proposta está na intenção de criar uma atmosfera mais descontraída e engajadora, porém aqui o foco está em toda a estrutura do evento e na pluralidade de suas atividades, e não apenas em uma apresentação ou modalidade específica.

Esses trabalhos reforçam a validade e a versatilidade da gamificação em ambientes diversos. O presente artigo contribui ao adaptar essas ideias para um evento escolar multidimensional, buscando integrar cultura, esporte, pesquisa e extensão por meio de uma experiência gamificada que valorize o envolvimento estudantil em sua totalidade.

### 3. Metodologia

A proposta de gamificação foi concebida a partir da observação de práticas bem-sucedidas em eventos acadêmicos e culturais, que utilizam mecânicas de jogos para aumentar o engajamento do público. Adaptada ao contexto escolar, a metodologia busca incentivar a participação ativa dos estudantes nas diversas atividades do evento acadêmico, valorizando tanto os aspectos formativos quanto os culturais.

O sistema proposto organiza a participação em categorias, cada uma representada por um selo de cor distinta:

- **Selos Laranja** (Participação Institucional): atribuídos a estudantes que participarem da abertura, encerramento, postagens em redes sociais e foto oficial do evento;
- **Selos Verdes** (Atividades Formativas): concedidos pela participação em minicursos, rodas de conversa, visitas à feira de oportunidades e apresentações de trabalhos;
- **Selos Azuis** (Engajamento Acadêmico): entregues a quem participar ativamente com perguntas durante apresentações, interagir em quizzes acadêmicos e oficinas práticas;
- **Selos Pretos** (Atividades Culturais e Esportivas): vinculados à presença em competições esportivas, apresentações culturais, exposições e na participação em quizzes de conhecimentos gerais e regionais, que valorizam o repertório cultural dos estudantes.

Para estimular a participação ampla e equilibrada nas diversas frentes do evento, cada categoria de selo pode ser trocada por um PIN, desde que o estudante atinja a quantidade mínima exigida dentro da mesma cor. A troca não é cumulativa entre categorias. Os critérios são os seguintes:

- 4 **Selos Laranja** garantem o PIN de *Participação Institucional*;
- 10 **Selos Verdes** dão direito ao PIN de *Atividades Formativas*;
- 15 **Selos Azuis** podem ser trocados pelo PIN de *Engajamento Acadêmico*;
- 4 **Selos Pretos** dão acesso ao PIN de *Participação Cultural e Esportiva*.

Cada participante poderá conquistar até quatro *PINs* distintos, que são itens colecionáveis e podem ser afixados ao crachá do evento. Estudantes que acumularem pelo menos três *PINs* diferentes e estiverem presentes na cerimônia de encerramento estarão habilitados a participar do sorteio de brindes.

A proposta busca não apenas gamificar a participação, mas principalmente valorizar elementos simbólicos da cultura escolar. Os selos trazem ícones locais; os quizzes abordam saberes regionais; e os brindes são fornecidos por parceiros comunitários, fortalecendo os laços entre a escola e o território.

Essa estrutura foi pensada para reconhecer simbolicamente o envolvimento dos alunos em múltiplas dimensões do evento, promovendo a integração entre áreas diversas e incentivando vivências significativas nos âmbitos educacional, cultural, acadêmico e institucional.

#### 4. Resultados Esperados

A implementação do sistema de gamificação busca promover uma experiência mais dinâmica, inclusiva e engajadora durante o evento acadêmico. Espera-se que a proposta contribua para:

- Aumento da participação estudantil em múltiplas atividades, para além das obrigatórias;

- Incentivo à interação entre diferentes cursos, níveis de ensino e áreas do conhecimento;
- Reconhecimento simbólico do engajamento dos estudantes por meio de recompensas lúdicas;
- Valorização do evento como espaço de formação integral, envolvendo dimensões educacionais, culturais e institucionais;
- Estímulo ao protagonismo juvenil e à construção de uma cultura participativa no ambiente escolar.

A viabilidade logística da proposta está ancorada em sua simplicidade e baixo custo: os selos serão distribuídos por monitores capacitados durante as atividades, e a troca por *PINs* ocorrerá em uma central de atendimento montada para esse fim. Os brindes serão adquiridos via parcerias com o comércio local ou por meio de apoio institucional, fortalecendo também os vínculos entre escola e comunidade.

Para verificar se os objetivos foram efetivamente atingidos, será realizada uma análise comparativa com dados das edições anteriores do evento, utilizando indicadores como número de participantes por atividade, diversidade de envolvimento e presença nos diferentes eixos do evento. Esses dados serão organizados em planilhas e analisados estatisticamente para identificar padrões de aumento ou redistribuição da participação estudantil.

Complementarmente, será aplicada uma pesquisa de percepção com os estudantes que participarem da gamificação, por meio de questionários e entrevistas curtas, a fim de compreender sua experiência, motivação e engajamento. Os dados qualitativos coletados servirão de base para aprimorar o sistema em futuras edições, possibilitando uma avaliação não apenas quantitativa, mas também relacional e reflexiva sobre o impacto da proposta no contexto escolar.

## 5. Conclusão

A gamificação da Mostra do conhecimento representa uma estratégia com potencial para engajar os estudantes de forma ativa e significativa em eventos escolares. Ao incorporar elementos lúdicos como selos, *PINs* e sorteios, a proposta promove o envolvimento dos alunos em diversas frentes — acadêmica, cultural, institucional e esportiva — valorizando a diversidade de experiências formativas.

Trata-se de uma ação em andamento, cuja aplicação ocorrerá na próxima edição do evento. A expectativa é que essa abordagem contribua para o fortalecimento da identidade escolar, incentive práticas colaborativas e desperte nos estudantes maior interesse pelas atividades propostas. Com isso, a gamificação se consolida como uma ferramenta robusta para transformar o ambiente educacional em um espaço mais interativo, acolhedor e culturalmente significativo.

## Referências

ARAÚJO, A., COELHO, A., RODRIGUES, M. E., VIANA, W., e MARQUES, A. B. (2024). Todo esforço será recompensado: Gamificação no ensino de arquitetura de software com o uso de badges. In *Anais do Workshop sobre Educação em Computação (WEI)*, pages 341–352, Porto Alegre. Sociedade Brasileira de Computação.

- Benitti, F. B. V., da Rocha Fernandes, A. M., Wangham, M., Coelho, D. K., e dos Santos Cunha, F. (2014). Gamificando um evento: relato da experiência em um evento técnico-científico. In *Proceedings of SBGames 2014 - Culture Track – Short Papers*, pages 629–632, Porto Alegre, RS, Brasil. SBC. XIII SBGames, 12-14 de novembro de 2014, ISSN 2179-2259.
- Bogost, I. (2011). Gamification is bullshit. <https://bogost.com/writing/blog/gamification-is-bullshit/>.
- Cleophas, M. G., Silva, J. R. R. T., e Cavalcanti, E. L. D. (2020). Gamificação como alternativa de apresentações orais em eventos de ensino de ciências: relato de experiência. *Revista Ciências & Ideias*, 11(1):261–281.
- de Vasconcellos, M. S., de Carvalho, F. G., Dias, C. M., e Rodrigues, C. M. (2024). Gamificação: o uso do conceito nos anais do sbgames entre 2010 e 2023. In *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, pages 671–681, Manaus/AM. Sociedade Brasileira de Computação.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., e Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, pages 9–15. ACM.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva.
- Schein, E. H. (2004). *Organizational culture and leadership*. John Wiley & Sons.