

GAMIFICAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENGAJAMENTO E A PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES

Erica Lamara Gomes Alves Grigorio¹; Adalberto Moreira de Medeiros Junior² Orlando de Lima Monteiro³, Alayanny Criscelia da Silva⁴

¹Doutoranda em Ciência da Educação na Área de Matemática, Centro Internacional de Pesquisas Integralize, CNPJ:32.682.373/0001-86, Itaporanga-PB, Brasil. <https://orcid.org/0009-0005-8137-7487>.

²Especialista em Ensino da Língua Inglesa- URCA, Patos-Pb, adalberto.junior@professor.pb.gov.br

³Mestrando em Ensino na Educação Básica. Programa de Pós-Graduação em Ensino na Educação Básica - PEEEB, CCCO - Codó-MA. Universidade Federal do Maranhão (UFMA). monteiroorlando16@gmail.com

⁴Especialista em matemática e suas tecnologias e o mundo do trabalho-UFPI 2024 Teresina/Piauí Lahyannyap@gmail.com

Introdução

A gamificação é compreendida, na literatura de referência, como o uso de elementos de design de jogos em contextos não lúdicos. No campo educacional, esse conceito passa a ocupar lugar relevante porque oferece uma forma de reorganizar a experiência de aprendizagem por meio de desafios, progressão, feedback, narrativa e interação social. Revisão cienciométrica recente mostra que a produção sobre gamificação em educação cresce de modo expressivo e já constitui um campo consolidado, com presença forte em estudos sobre aprendizagem, experiência discente e educação básica.

No contexto escolar, entretanto, a discussão não pode reduzir engajamento a entusiasmo momentâneo ou simples adesão a atividades. Fredricks, Blumenfeld e Paris tratam o engajamento escolar como um construto multidimensional, composto por dimensões comportamental, emocional e cognitiva. Essa compreensão é decisiva porque a participação do estudante não se limita a responder tarefas, mas envolve persistência, investimento intelectual, vínculo com a escola e disposição para aprender. A revisão de Ruiz, Sanchez e Figueredo reforça essa leitura ao mostrar que parte da literatura recente ainda fragmenta o engajamento, concentrando-se apenas em motivação, autorregulação ou participação, sem alcançar uma visão mais ampla do fenômeno.

A relevância do tema também decorre dos resultados empíricos já disponíveis. A metanálise de Sailer e Homner encontrou efeitos positivos da gamificação sobre resultados cognitivos, motivacionais e comportamentais, ainda que com magnitudes distintas e com menor estabilidade nos desfechos motivacionais e comportamentais quando se observam estudos mais rigorosos. Li, Ma e Shi, em síntese posterior, também identificaram efeito positivo global, mas destacaram forte heterogeneidade e a influência de moderadores como tipo de usuário, disciplina, princípios de design, duração da experiência e ambiente de aprendizagem. Zeng e colaboradores, ao analisar desempenho acadêmico, encontraram efeito moderadamente

positivo, o que sugere que o tema ultrapassa o plano do interesse imediato e alcança a aprendizagem, desde que o desenho pedagógico seja consistente.

Diante desse quadro, este trabalho tem como objetivo analisar de que modo a gamificação, quando planejada pedagogicamente, contribui para o engajamento e a participação dos estudantes no contexto escolar. Busca-se, ainda, discutir quais elementos da gamificação apresentam maior potencial educativo e quais limites precisam ser considerados para evitar aplicações superficiais ou meramente ornamentais.

Metodologia

Este resumo expandido desenvolve um estudo teórico-bibliográfico, de natureza qualitativa e caráter analítico-interpretativo. O percurso metodológico apoia-se em leitura crítica de textos conceituais, revisões sistemáticas, revisão cienciométrica e metanálises que abordam gamificação, engajamento escolar, participação discente e desempenho acadêmico. O corpus prioriza obras de referência na definição do conceito e estudos de síntese com maior capacidade de organizar o estado da arte, especialmente Deterding et al. (2011), Fredricks, Blumenfeld e Paris (2004), Sailer et al. (2017), Sailer e Homner (2020), Li, Ma e Shi (2023), Ruiz, Sanchez e Figueredo (2024), Zeng et al. (2024) e Gini et al. (2025).

A análise organiza-se em quatro eixos. O primeiro examina a definição de gamificação e sua entrada no debate educacional. O segundo discute o conceito de engajamento escolar e suas dimensões. O terceiro relaciona elementos específicos da gamificação com participação e envolvimento dos estudantes. O quarto problematiza os limites metodológicos e pedagógicos apontados na literatura. Por se tratar de investigação teórica, não há coleta com seres humanos, mas há preocupação com rigor conceitual, coerência argumentativa e uso exclusivo de referências verificáveis.

Resultados e discussão

A leitura do corpus mostra que a contribuição da gamificação para o contexto escolar não está em transformar a aula em jogo permanente, mas em incorporar elementos de jogo ao planejamento didático para tornar a atividade mais inteligível, progressiva e participativa. Nessa perspectiva, a gamificação não substitui o conteúdo nem o trabalho pedagógico do professor. Ela reorganiza a experiência de aprendizagem por meio de metas claras, acompanhamento do progresso, feedback frequente e desafios graduais. Essa distinção é importante porque separa a gamificação de usos superficiais que apenas decoram a aula com recompensas externas.

Os estudos também indicam que os efeitos da gamificação dependem menos do rótulo adotado e mais da combinação concreta de elementos utilizados. Sailer et al. demonstraram que badges, leaderboards e gráficos de desempenho tendem a favorecer a percepção de competência e de sentido da tarefa, enquanto avatares, histórias significativas e trabalho em equipe fortalecem a percepção de vínculo social. Essa evidência é relevante para a escola porque mostra que a participação discente não aumenta apenas por competição ou pontuação. Ela cresce quando o estudante percebe progresso, pertence a uma dinâmica coletiva e entende o propósito da atividade.

Do ponto de vista do engajamento escolar, essa constatação dialoga com a formulação de Fredricks, Blumenfeld e Paris. A dimensão comportamental pode aparecer no aumento da participação em tarefas, da persistência e da presença ativa nas atividades. A dimensão emocional pode emergir no interesse, no sentimento de pertencimento e na redução do tédio. A dimensão cognitiva tende a aparecer quando a proposta exige estratégia, tomada de decisão, resolução de problemas e acompanhamento do próprio progresso. Assim, a gamificação só produz efeito educacional consistente quando aciona, ao mesmo tempo, essas diferentes camadas do engajamento.

As metanálises reforçam essa leitura. Sailer e Homner encontraram efeitos positivos da gamificação sobre resultados comportamentais, motivacionais e cognitivos, e observaram que a interação social importa de modo particular para os efeitos comportamentais. Os autores mostraram, ainda, que contextos que combinam competição e colaboração apresentam resultados mais favoráveis do que arranjos apenas competitivos. Em linguagem pedagógica, isso significa que a participação tende a crescer quando o estudante tem metas visíveis, devolutiva imediata e possibilidade de avançar em cooperação, em vez de apenas disputar posição com os colegas.

A síntese de Li, Ma e Shi amplia o quadro ao apontar efeito global positivo da gamificação no ensino e na aprendizagem, mas com forte heterogeneidade entre os estudos. Os moderadores identificados indicam que não existe uma fórmula única. O que funciona em um componente curricular, em certo nível de ensino ou em uma plataforma digital específica pode não produzir o mesmo resultado em outro cenário. A leitura conjunta de Li et al. e Zeng et al. permite inferir que a gamificação é mais promissora quando o desenho instrucional é coerente com os objetivos de aprendizagem, quando a duração da experiência é planejada e quando os elementos de jogo não são usados como prêmio solto, mas como parte da arquitetura da tarefa.

A revisão sistemática de Ruiz, Sanchez e Figueredo oferece contribuição particularmente relevante para a educação básica. Os autores localizaram 90 intervenções em ensino primário e secundário entre 2013 e 2023 e concluíram que a literatura ainda precisa avaliar o engajamento de forma mais ampla, sem reduzi-lo a indicadores isolados. Esse achado é decisivo para a escola porque evita um erro recorrente. Quando se observa apenas entusiasmo inicial, resposta rápida ou aumento temporário da participação oral, corre-se o risco de confundir ativação momentânea com engajamento escolar efetivo. O engajamento, para ser educacionalmente relevante, precisa sustentar continuidade, qualidade da participação e vínculo com a aprendizagem.

A revisão cienciométrica de Gini et al. reforça a necessidade de cautela. Ao mapear 9.163 manuscritos e mais de 300 mil referências, o estudo mostra que o campo amadurece, mas ainda convive com lacunas sobre efeitos de longo prazo, impacto isolado dos elementos de jogo e necessidade de metodologias mais rigorosas e sensíveis ao contexto. Esse ponto tem implicação direta para a prática docente. A gamificação não deve ser tratada como solução automática para desinteresse escolar, mas como estratégia que exige planejamento, adequação ao conteúdo, mediação docente e avaliação contínua. Sem isso, a escola corre o risco de transformar a participação em mera corrida por pontos e o engajamento em resposta curta a estímulos externos.

Desse modo, os resultados discutidos permitem sustentar que a gamificação pode favorecer o engajamento e a participação dos estudantes quando articula desafio, feedback, progressão visível, colaboração e sentido pedagógico. Sua contribuição é maior quando a proposta preserva o papel intelectual do estudante, convoca sua ação, torna o percurso mais transparente e produz oportunidades reais de autoria e interação. A contribuição é menor quando a prática se resume a ranking, recompensa extrínseca e repetição mecânica de tarefas tradicionais revestidas por estética de jogo.

Conclusões

Conclui-se que a gamificação apresenta potencial para ampliar o engajamento e a participação dos estudantes no contexto escolar. Esse potencial aparece quando a estratégia mobiliza dimensões comportamentais, emocionais e cognitivas do engajamento, e não apenas entusiasmo passageiro.

Conclui-se, ainda, que os efeitos da gamificação não são automáticos. Eles variam conforme o desenho pedagógico, os elementos selecionados, a duração da intervenção, a disciplina e o ambiente de aprendizagem. Por isso, a literatura rejeita a ideia de que toda prática gamificada produz o mesmo resultado.

Para a prática docente, o principal ganho está em compreender a gamificação como estratégia de organização da aprendizagem. Ela pode qualificar a participação, favorecer persistência, tornar metas mais claras e fortalecer o vínculo do estudante com a atividade escolar. Para as políticas públicas, isso indica a necessidade de formação docente voltada ao uso crítico de metodologias ativas e ao planejamento de experiências pedagógicas com intencionalidade didática.

Este estudo tem como limitação seu caráter teórico-bibliográfico. Não analisa uma intervenção específica nem compara contextos escolares concretos. Ainda assim, oferece uma síntese útil para orientar pesquisas futuras. Novos estudos precisam examinar efeitos de longo prazo na educação básica, isolar o impacto de elementos específicos de jogo e investigar como a gamificação pode promover participação sem reduzir a aprendizagem à lógica da recompensa.

Palavras-Chave: Gamificação; Engajamento Escolar; Participação Estudantil; Metodologias Ativas; Aprendizagem

Referências

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart E. From game design elements to gamefulness: defining “gamification”. In: PROCEEDINGS OF THE 15TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: ENVISIONING FUTURE MEDIA ENVIRONMENTS. New York: ACM, 2011. p. 9-15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

FREDRICKS, Jennifer A.; BLUMENFELD, Phyllis C.; PARIS, Alison H. School engagement: potential of the concept, state of the evidence. Review of Educational Research, v. 74, n. 1, p. 59-109, 2004. DOI: 10.3102/00346543074001059.

GINI, Federica; BASSANELLI, Simone; BONETTI, Federico; MOGAVI, Reza Hadi; BUCCHIARIONE, Antonio; MARCONI, Annapaola. The role and scope of gamification in education: a scientometric literature review. Acta Psychologica, 2025. DOI: 10.1016/j.actpsy.2025.105418.

LI, Minzi; MA, Siyu; SHI, Yuyang. Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: a meta-analysis. Frontiers in Psychology, v. 14, 1253549, 2023. DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1253549.

RUIZ, Judy Julieth Ramírez; SANCHEZ, Ana Dolores Vargas; FIGUEREDO, Oscar Rafael Boude. Impact of gamification on school engagement: a systematic review. Frontiers in Education, v. 9, 1466926, 2024. DOI: 10.3389/feduc.2024.1466926.

SAILER, Michael; HENSE, Jan Ulrich; MAYR, Sarah Katharina; MANDL, Heinz. How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, v. 69, p. 371-380, 2017. DOI: 10.1016/j.chb.2016.12.033.

SAILER, Michael; HOMNER, Lisa. The gamification of learning: a meta-analysis. Educational Psychology Review, v. 32, p. 77-112, 2020. DOI: 10.1007/s10648-019-09498-w.

ZENG, Jiyuan; SUN, Daner; LOOI, Chee-Kit; FAN, Andy Chun Wai. Exploring the impact of gamification on students' academic performance: a comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. British Journal of Educational Technology, v. 55, n. 6, p. 2478-2502, 2024. DOI: 10.1111/bjet.13471.