



I SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE PESQUISA E ENSINO

FORMAÇÃO DOCENTE, TECNOLOGIAS E DIVERSIDADE

02 a 04 de Agosto de 2023



MAPEAMENTO DA PRODUÇÃO DE TESES SOBRE GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Felipe Queiroz da Silva¹; Irani Parolin Sant'Ana²; Claudinei de Camargo Sant'Ana³

¹ Doutorando em Ensino pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (PPGEn/UESB);

² Doutora em Educação Matemática pela Universidade Anhanguera de São Paulo (UNIAN) com Estágio na Université de Lyon II – França;

³ Doutor em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Pós-doutoramento na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP/Rio Claro e na Université de Limoges Faculté des Sciences et Techniques, Limoges/França.

Resumo

Este trabalho apresenta uma Revisão Sistemática de Literatura objetivando mapear a produção acadêmica de teses sobre Gamificação na Educação entre os anos de 2013 a 2021. Para tanto foi realizada uma busca na Biblioteca Digital Nacional de Teses e Dissertações (BDTD), utilizando os descritores gamificação, *gamification*, educação e ensino. As buscas resultaram em onze teses que foram analisadas com o intuito de traçar um panorama geral sobre como as pesquisas sobre gamificação a nível de doutoramento vêm sendo realizadas no país.

Palavras-chave: Revisão Sistemática de Literatura; Gamificação; Ludicidade; Ensino.

Introdução

Dentre os processos pedagógicos utilizados em sala de aula, as atividades lúdicas aparecem como uma tentativa de aliar o ensino, a volição e o prazer, pela perspectiva

de que brincar e jogar são práticas agradáveis por si só, incitando participação ativa e voluntária. Considerando o jogar como elemento intrínseco à cultura humana, capaz de envolver o participante em um processo de aprendizagem, diversas pesquisas apresentam aplicações de jogos, e *softwares* como recursos auxiliares à prática docente, como visto em RIBEIRO, SANT'ANA e SANT'ANA (2018), BARRETO, SANT'ANA e SANT'ANA (2019), BRITO e SANT'ANA (2020) e SILVA et al. (2022).

Huizinga (2010) cunhou o termo *Homo Ludens* para representar a característica cultural do ser humano enquanto um ente que brinca e joga, cuja cultura se configura justamente como uma expressão dessa característica lúdica de sua espécie. Segundo ele, os jogos são elementos quase inatos aos homens e mesmo aos animais, inclusive são anteriores ao próprio conceito de cultura e vão além de uma atividade lúdica infantil, sendo próprio da natureza humana organizar e sintetizar a experiência, incorporando significados e aprendizagens a partir dela.

Buscando aliar estes elementos lúdicos e experiências engajadoras proporcionadas pelos jogos à processos empresariais e educativos surge a gamificação, que pode ser compreendida como o uso de elementos de jogos para engajar e motivar pessoas a realizarem atividades individuais ou coletivas com o foco em um objetivo (BRITO, 2021), ajudando-nos a tornar a aprendizagem atrativa, engajadora, divertida e efetiva (ALVES, 2015). Deterding (2011) sintetiza essa ideia ao definir gamificação como “o uso de elementos de *game design* em contextos de não-jogo”.

Dada a importância da temática supracitada, este trabalho busca compreender como tem sido feitas as pesquisas sobre o tema no Brasil. Para tal, foi realizada uma Revisão Sistemática de Literatura, buscando na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) as teses de doutorado que pesquisam aplicações de Gamificação na Educação.

Metodologia

Este trabalho consiste em uma Pesquisa Bibliográfica, realizada através da Revisão Sistemática de Literatura. As buscas foram realizadas na BDTD e utilizaram os

descritores *GAMIFICAÇÃO*, *GAMIFICATION*, *EDUCAÇÃO* e *ENSINO*. Para que fossem filtradas as diferentes combinações entre elas utilizou-se os booleanos *AND* e *OR*, unindo os descritores em uma função única: (*gamificação OR gamification*) *AND* (*educação OR ensino*). Na primeira busca, foram encontrados 231 trabalhos, e após refinar a busca para filtrar apenas os trabalhos em que os descritores se encontravam no campo assunto, 76 teses e dissertações. Na sequência foram separados entre estes trabalhos quais correspondiam a teses de doutorado, encontrando os 11 trabalhos que compõem o corpus de nossa revisão sistemática, que apresentamos na Tabela 1.

Tabela 1: Pesquisas Seleccionadas – Título e Autor

Ordem	Título	Autor
T1	A cognição inventiva na docência universitária: das narrativas de si aos relatos de experiências de práticas pedagógicas gamificadas	SANTOS, Lidiane Rocha dos
T2	A gamificação no ensino de línguas online	QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini de
T3	Aprendizagem de métodos de design: estudo baseado na construção e validação de jogo de tabuleiro	SPERHACKE, Simone Lorentz
T4	Ciberespaço: uma Nova Ágora para a performance comunicativa através do ensino e da aprendizagem híbrida em filosofia	TEIXEIRA, Vanderson Ronaldo
T5	Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo	GUEDES, Anibal Lopes
T6	Estudo de inserção de jogos computadorizados como recurso complementar ao ensino de leitura	MARQUES, Leonardo Brandão
T7	Gamificação personalizada baseada no perfil do jogador	ANDRADE, Fernando Roberto Hebler
T8	Implicações da gamificação no projeto de plataforma de educação on-line: um estudo de caso	SILVA, Fabiana Bigao
T9	Letramento e emancipação digital cidadã: Cartografias e rastros na constituição de espaços de convivência híbridos e multimodais	LACERDA, Marcelo de Miranda
T10	MOOC gamificados: proposta de design pedagógico para cursos online	SILVA, Guilmer Brito
T11	Proposta de metodologia para desenvolvimento de plataforma gamificada para o ensino de atletismo	DE GRANDE, Fernando Chade

Fonte: Elaborado pelos autores.

Resultados e discussão

Para proceder à discussão dos dados obtidos através da análise dos dados das teses que compõem o corpus deste trabalho, foram extraídos dos trabalhos os dados: Ano de Publicação, Tipo de Instituição na qual se desenvolveu a pesquisa (se pública ou privada), Região do Brasil, Área de Concentração e Palavras-Chave.

Pode-se perceber que a maior parte da produção se concentrou nos últimos 5 anos do recorte temporal, com 82% dos trabalhos tendo sido produzidos entre 2017 e 2021, o que demonstra ainda se tratar de um tema recente na pesquisa acadêmica. 64% das teses foram produzidas em instituições públicas, sendo 100% da produção realizada em instituições privadas concentradas na Região Sul do País. Sul e sudeste concentram grande parte da produção, com cinco teses escritas em cada uma das regiões, tendo sido encontrada uma produzida na região Nordeste.

Como era esperado pelos descritores utilizados, a maior frequência no quesito Área de Concentração foi Educação, com 5 teses nessa área. Porém, entre os outros trabalhos foi encontrado uma grande diversidade de áreas, como ciência da computação, design, linguística e psicologia. Isso mostra a amplitude de trabalhos e abordagens possíveis de se realizar utilizando a gamificação. Tal diversidade se reforça através da análise das palavras-chave: foram encontradas 49 palavras-chave diferentes, abordando desde “emancipação” e “cidadania”, até “ecologia midiática”, “hibridismo” e “ubiquidade”.

Conclusões

Conclui-se, através desta pesquisa bibliográfica que a gamificação se ainda se trata de um tema recente, e cuja produção ainda se concentra em regiões específicas do país, se tornando necessário que mais pesquisas sejam realizadas fora do eixo sul-sudeste, tendo em vista a diversidade de experiências e vivências em educação encontradas nos diferentes pontos do Brasil. Foi possível perceber também a ampla gama de temas e abordagens capazes de serem realizadas utilizando a gamificação,

com trabalhos produzidos nas mais diversas áreas de concentração e abordando tópicos muito distintos.

A gamificação ainda é um tópico recente em pesquisas na área de educação e ensino, porém, como pode-se concluir por essa Revisão Sistemática de Literatura, trata-se de uma estratégia com grande potencial de aplicação e aprofundamento, realizável em diversas áreas e para todos os níveis de ensino, e capaz de tornar o processo pedagógico motivador, dinâmico e divertido para professor e estudante.

Referências

- ALVES, F. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras um guia completo do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015. 172 p. ISBN 978-85-8289-102-5.
- ANDRADE, F. R. H. **Gamificação personalizada baseada no perfil do jogador**. Orientador: Prof. Dr. Seiji Isotani. 198 f. Tese (Doutorado em Ciências de Computação e Matemática Computacional) - Universidade de São Paulo, São Carlos, 2018. Disponível em: [https://teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55134/tde-18102018-111511/publico/FernandoR obertoHebelerAndrade_revisada.pdf](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/55/55134/tde-18102018-111511/publico/FernandoR%20obertoHebelerAndrade_revisada.pdf). Acesso em: 18 maio 2022.
- BARRETO, A. F., SANT'ANA, C. D. C., & SANT'ANA, I. P. A gamificação no processo de ensino e aprendizagem da Matemática por meio da Webquest e do Scratch. **Revista De Iniciação à Docência**, v. 4, n. 1, p. 44 – 59, jan 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/rid/article/view/6144>. Acesso em: 25 maio 2022.
- BRITO, C. S. Desafios e percepções docentes acerca da gamificação no Ensino De Matemática a partir de um processo de formação. **Com a Palavra, o Professor**. v. 6, n. 14, p. 353, 1 maio 2021. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/CPP/article/view/727>. Acesso em: 25 maio 2022.
- BRITO, C. da S.; SANT'ANA, C. de C. Formação docente e jogos digitais no ensino de matemática. **EDUCA - Revista Multidisciplinar em Educação**, [S. l.], v. 7, n. 17, p. 415–434, 2020. DOI: 10.26568/2359-2087.2020.4100. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/4100>. Acesso em: 25 maio 2022.
- DE GRANDE, F. C. **Proposta de metodologia para desenvolvimento de plataforma gamificada para o ensino de atletismo**. Orientador: Prof. Dr. Marcos Américo. 207 f. Tese (Doutorado em Mídia e Tecnologia) - Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/193563/degrande_fc_dr_bauru.pdf. Acesso em: 23 maio 2022.
- DETERDING, S. et al. Gamification: Using Game Design Elements in NonGaming Contexts. **CHI 2011**, May 7–12, 2011, Vancouver, BC, Canada. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/01-Deterding-Sicart-Nacke-OHara-Dixon.pdf>. Acesso em: 25 maio 2022.
- GUEDES, A. L. **Emancipação digital cidadã de jovens do campo num contexto híbrido, multimodal e ubíquo**. Orientadora: Profa. Dra. Eliane Schlemmer. 348 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2017. Disponível em: http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/6224/ANIBAL%20LOPES%20GUEDES_.pdf. Acesso em: 18 maio 2022.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. 256 p. ISBN 978-0002827409.

LACERDA, M. DE M. **Letramento e emancipação digital cidadã**: Cartografias e rastros na constituição de espaços de convivência híbridos e multimodais. Orientadora: Prof.a Dr.a Eliane Schlemmer. 307 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2019. Disponível em: http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/9025/MarcelodeMirandaLacerda_.pdf. Acesso em: 23 maio 2022.

MARQUES, L. B. **Estudo de inserção de jogos computadorizados como recurso complementar ao ensino de leitura**. Orientador: Profa. Dra. Deisy das Graças de Souza. 229 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/bitstream/handle/ufscar/5997/6394.pdf>. Acesso em: 18 maio 2022.

QUADROS, G. B. F. **A gamificação no ensino de línguas online**. Orientador: Prof. Dr. Vilson José Leffa. 229 f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2016. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/ppgl/files/2018/10/A-Gamificacao-no-Ensino-de-Linguas-Gerson-Bruno-Forgiarini-de-Quadros.pdf>. Acesso em: 18 maio 2022.

RIBEIRO, E. S.; SANTANA, I. P.; SANT'ANA, C. de C. CONTRIBUIÇÕES DO SOFTWARE VISUAL CLASS NOS CONHECIMENTOS DA DOCÊNCIA NOS ANOS INICIAIS. **Olhar de Professor**, v. 21, n. 2, p. 336–350, 2019. DOI: 10.5212/OlharProfr.v.21i2.0012. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/14195>. Acesso em: 22 set. 2022.

SANTOS, L. R. **A cognição inventiva na docência universitária**: das narrativas de si aos relatos de experiências de práticas pedagógicas gamificadas. Orientador: Prof^a. Dr^a. Eliane Schlemmer. 202 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2018. Disponível em: http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/7473/LidianeRochadosSantos_.pdf. Acesso em: 18 maio 2022.

SILVA, F. B. **Implicações da gamificação no projeto de plataforma de educação on-line**: um estudo de caso. Orientador: Prof. Dr. Maurício Barcellos de Almeida. 192 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/ECIP-B55QKH/1/tese_fabiana_bigao_silva_correta.pdf. Acesso em: 18 maio 2022.

SILVA, G. B. **MOOC gamificados**: proposta de design pedagógico para cursos online. Orientador: Prof. Dr. Luis Paulo Leopoldo Mercado. 151 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2019. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/bitstream/riufal/5437/1/MOOCgamificados%20online.pdf>. Acesso em: 18 maio 2022.

SILVA, F. Q.; MAZORCHE, S. R.; SANT'ANA, C. C.; SANT'ANA, I. P. Um relato de experiência da utilização de RPG Pedagógico no Ensino de Matemática. **Com a Palavra, o Professor**, v. 7, n. 19, p. 122–134, 2022. DOI: 10.23864/cpp.v7i19.897. Disponível em: <http://revista.geem.mat.br/index.php/PPP/article/view/897>. Acesso em: 10 jan. 2023.

SPERHACKE, S. L. **Aprendizagem de métodos de design**: estudo baseado na construção e validação de jogo de tabuleiro. Orientador: Prof. Dr. Maurício Moreira e Silva Bernardes. 203 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/198071/001093883.pdf>. Acesso em: 24 maio 2022.

TEIXEIRA, V. R. **Ciberespaço**: uma Nova Ágora para a performance comunicativa através do ensino e da aprendizagem híbrida em filosofia. Orientador: Prof. Dr. Marcos Sidnei Pagotto-Euzebio. 225 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-20032018-160732/publico/VANDERSON_ROMALDO_TEIXEIRA_rev.pdf. Acesso em: 18 maio 2022.