

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
CENTRO DE INFORMÁTICA

ENTENDENDO ABORDAGENS DE GAMEFICAÇÃO
APLICADAS À EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA
LITERATURA

Aluno: Breno Rafael da Silva Passos (brsp@cin.ufpe.br)

Orientador: Simone Cristiane dos Santos (scs@cin.ufpe.br)

Recife, outubro de 2014

Sumário

1. CONTEXTO	3
2. OBJETIVOS	4
3. CRONOGRAMA.....	4
4. POSSÍVEIS AVALIADORES.....	5
5. REFERÊNCIAS	5
6. ASSINATURAS.....	6

1. Contexto

Gameificação é um termo que faz referência ao uso de elementos baseados em jogos, tais como mecanismos, estética e ideias, em contextos diversos, com o objetivo de engajar e motivar pessoas, estimular a aprendizagem e resolver problemas [2]. Assim como a aceitação do termo e o interesse sobre sua utilização vem crescendo nos últimos anos, o estudo sobre os benefícios gerados pela utilização dessa técnica no contexto específico da educação tem recebido atenção de alguns centros de pesquisa [2][3][4].

Em março de 2014, os autores Borges et al. da Universidade de São Paulo (USP) realizaram um mapeamento sistemático sobre a literatura atual voltada ao estudo da utilização da técnica de gameificação na educação. O resultado foi documentado no paper 'A Systematic Mapping on Gamification Applied to Education'[1]. O trabalho realizado neste artigo visa responder às perguntas 'Em qual contexto e nível educacional a gameificação vem sendo mais investigada?', 'Quais tipos de estudo vêm sendo mais investigados em gameificação e educação?' e 'Quais abordagens da gameificação são mais investigadas no campo da aprendizagem colaborativa com suporte computacional?'.

Entre os resultados obtidos pela pesquisa, encontram-se dados interessantes. Cerca de 46% dos estudos nesse contexto são voltados para a educação de ensino superior, e menos de 8% são voltados à educação básica; A maior parte da literatura disponível está associada a conferências e journals, com, respectivamente, quarenta e 24% e 8% das publicações, enquanto apenas 4% são de workshop; O maior foco das pesquisas está no engajamento das pessoas, seguido por mudanças comportamentais e melhoramento de aprendizagem [1].

Embora o mapeamento desenvolvido em [1] tenha um grande valor quantitativo e informativo quanto ao contexto da gameificação na educação, existem algumas lacunas que o paper não responde, como por exemplo: Quais os reais benefícios do uso da gameificação na educação?; Quais os mecanismos de gameificação mais utilizadas na educação?; Quais os fatores críticos no uso da gameificação na educação?; Que tipos de resultado foram obtidos para os diferentes níveis educacionais?; Quais as dificuldades encontradas ao utilizar a gameificação na educação?

Diante deste contexto, esta pesquisa tem por objetivo a realização de uma revisão sistemática sobre o mapeamento descrito para tentar responder questões mais específicas com relação a abordagens de gameificação aplicadas à educação.

2. Objetivos

Abaixo são listadas as questões de pesquisa (QP) que norteiam esse trabalho:

- QP1 - *Quais os mecanismos de gamificação mais utilizadas na educação?*
- QP2 - *Quais os fatores críticos no uso da gamificação na educação?*
- QP3 - *Que tipos de resultado foram obtidos para os diferentes níveis educacionais?*
- QP4 - *Quais os reais benefícios do uso da gamificação na educação?*
- QP5 - *Quais as dificuldades encontradas ao utilizar a gamificação na educação?*

Com base nas cinco QPs acima, esse trabalho visa fornecer as seguintes contribuições:

- Identificar quais mecanismos de gamificação são mais utilizados;
- Levantar os principais fatores críticos no uso da gamificação aplicado à educação;
- Identificar o perfil de estudante que melhor se adapta às técnicas de gamificação na educação;
- Analisar os resultados obtidos pela utilização da gamificação no contexto educacional;
- Levantar os principais pontos de dificuldade para utilização da gamificação na educação.

3. Cronograma

Entrega	Prazo																			
	Outubro				Novembro				Dezembro				Janeiro				Fevereiro			
Elaboração da proposta inicial																				
Cap. 2 – Revisão da Literatura																				
Cap. 3 – Metodologia																				
Cap. 4 – Resultados																				
Cap. 5 – Discussão																				
Cap. 1 – Introdução Cap. 6 – Conclusão																				
Relatório Final																				
Apresentação																				

4. Possíveis Avaliadores

- Vinícius Cardoso Garcia
- Kiev Santos da Gama

5. Referências

- [1] Borges, S. S., Reis, H. M., Durelli, V. H. S., Isotani, S. 2014. A Systematic Mapping on Gamification Applied to Education. In *Symposium on Applied Computing, 29th, 2014, Gyeongju*.
- [2] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. 2011. From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15.
- [3] Malone, T. W. & Lepper, M. R. 1987. Making learning fun: A Taxonomy of intrinsic motivations for learning. *Aptitude, Learning, and Instruction*: Vol. 3. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1987.
- [4] Shaffer, D. W. 2006. How Computer Games Help Children Learn. Palgrave Macmillan, New York.

6. Assinaturas

Breno Rafael da Silva Passos – Aluno

Simone Cristiane dos Santos – Orientadora