

**Gamificação e formação de professores em Letras e Educação:  
mapeamento sistemático de literatura<sup>1</sup>**

**Gamification and teacher training in Languages and Education:  
systematic mapping of literature**

Julia Larré

Universidade Federal Rural de Pernambuco, Brasil, LE@D, Universidade Aberta, Portugal

julia.larre@ufrpe.br

Maria de Jesus Crespo Candeias Velez Relvas

LE@D, Universidade Aberta, Portugal

maria.relvas@uab.pt

Susana Paula de Magalhães Oliveira

LE@D, Universidade Aberta, Portugal

susana.oliveira@uab.pt

Submetido em 14 fevereiro de 2023

Aceite para publicação em 4 de maio de 2023

Publicado em 17 de maio de 2023

**Resumo:** Este artigo apresenta os resultados de um Mapeamento Sistemático de Literatura que identificou documentos científicos escritos em língua portuguesa e relacionados com o tema da gamificação e da formação docente vinculada aos cursos de Letras e Educação. Para isso, definimos *strings* de busca, critérios de inclusão e exclusão e realizamos um mapeamento de documentos científicos para três grandes repositórios digitais: Repositórios Científicos de Acesso Aberto em Portugal (RCAAP), Banco Digital de Teses e Dissertações (BDTD – Brasil), SciELO – Brasil (Scientific Electronic Library Online). Os resultados mostram um pequeno número de documentos que surgiram nos últimos cinco anos (2018-2022), tratando do tema da gamificação na formação de professores no contexto dos cursos de graduação em Letras e Educação. Devido à pequena quantidade de documentação no repositório, verificamos que ainda há muito espaço para pesquisas que analisem as possibilidades e limitações da gamificação no contexto da formação de professores. Além disso, no contexto acima, concluímos que existe um amplo campo de experimentação sobre as formas de ensinar e aprender, e sobre a adaptação de ambientes virtuais de ensino-aprendizagem para a gamificação de práticas didático-pedagógicas na formação de professores.

**Palavras-chave:** gamificação; Formação docente; Mapeamento Sistemático de Literatura.

**Abstract:** This paper presents the results of a systematic mapping of the literature that identified scientific documents written in Portuguese and related to the theme of gamification and the teaching training linked to Literature and Education courses. For this, we defined search strings, inclusion, and exclusion criteria, and mapped scientific

---

<sup>1</sup> Existe, no prelo, uma versão *short* deste artigo, a ser publicada em 2023 e decorrente da apresentação no evento X Encontro de Instituições e Unidades de eLearning do Ensino Superior, ocorrido em Dezembro de 2022, em Lisboa, Portugal. O presente artigo foi escrito em Português Brasileiro.

documents to three major digital repositories: Open Access Scientific Repositories in Portugal (RCAAP), Digital Bank of Theses and Dissertations (BDTD – Brazil), SciELO – Brazil (Scientific Electronic Library Online). The results show a small number of documents that emerged in the last five years (2018-2022), dealing with the theme of gamification in teacher training in the context of undergraduate courses in Literature and Education. Due to the small amount of documentation in the repository, we found that there is still a lot of room for research that analyzes the possibilities and limitations of gamification in the context of teacher education. In addition, in the above context, we conclude that there is a wide field of experimentation on ways of teaching and learning, and on the adaptation of virtual teaching-learning environments for the gamification of didactic-pedagogical practices in teacher training.

**Keywords:** Gamification; Teacher training; Systematic Mapping of Literature.

## INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é investigar o modo como a temática da gamificação na formação de professores é explorada em Letras e Educação em três grandes repositórios acadêmicos. Nosso principal interesse nesta pesquisa está relacionado com o fato de que a tecnologia digital é elemento importante na educação contemporânea e uma grande aliada do trabalho em sala de aula, de modo que os contextos de ensino e aprendizagem, compostos por sujeitos aprendizes que possuem necessidades emergentes de um mundo contemporâneo, precisam ser objeto de reflexão e inovação didático-pedagógicas.

Sabemos que a tecnologia ocupa um lugar importante no contexto da educação em todo o mundo, e esse fato tem levado muitos pesquisadores a compreender o papel que essas tecnologias desempenham nos processos de ensino e aprendizagem (MAYRINK & ALBUQUERQUE - COSTA, 2013; LARRÉ, 2018 ; LEFFA, 2020, etc).

Nesse contexto, acreditamos ser fundamental a definição de outras modalidades educacionais, trilhas de aprendizagem e materiais específicos para EAD (MAYRINK *et al*, 2013) que têm sido discutidos e fortalecidos no período pós-pandemia. Enfatizamos, portanto, a importância de realizar pesquisas para implementar outros métodos educacionais neste contexto em evolução.

O principal objetivo deste artigo é encontrar documentos científicos (artigos, teses, dissertações e *papers*) que proponham pesquisas sobre gamificação no contexto da formação de professores das áreas de Letras e Educação. Também como objetivo temos a realização de uma breve pesquisa bibliográfica que organize os documentos publicados em três repositórios abertos digitais nos últimos cinco anos (2018-2022<sup>2</sup>).

O que motiva nosso trabalho é o fato de que a gamificação pode influenciar na formação do sujeito e na aprendizagem contínua (ALVES, 2015; BUSARELLO, 2016). Além disso, o objeto de pesquisa tem caráter inter/transdisciplinar e, como interesse particular, pode

---

<sup>2</sup> Esclarecemos que a versão final do MSL foi realizada no mês de agosto de 2022 e não consideramos neste artigo documentos posteriores a este período.

nos fornecer novas questões de pesquisa que contribuam para a educação no mundo atual.

Neste artigo, discutimos a gamificação sob perspectiva teórica e a gamificação na educação, e apresentamos conceitos que nos ajudam a entender esse método como forma de envolver e motivar os estudantes nos processos de ensino e aprendizagem. Apresentamos, finalmente, uma análise do levantamento documental realizado.

## 1. GAMIFICAÇÃO E ALGUNS CONCEITOS-CHAVE

A gamificação é uma prática utilizada em diferentes áreas, tais como *marketing*, saúde e educação. Para cada área de conhecimento, o termo é considerado a partir de noções conceituais diferentes entre si. Gamificação ou *Gamification*<sup>3</sup>, para alguns autores como Busarello (2016) e Alves (2015), é o termo utilizado para tratar de ações que utilizem os mecanismos e elementos de jogos tanto em ambientes escolares quanto corporativos.

Deste modo, fizemos a leitura de diversos documentos escritos em língua portuguesa para chegar aos conceitos disponíveis de gamificação. Com esse breve levantamento, é possível perceber os pontos mais relevantes dos conceitos, conforme quadro abaixo:

### Quadro 1

*Autores e definições de gamificação em ordem cronológica.*

Autor	Conceito
Amy Jo Kim (2006)	Utilização de técnicas de <i>games</i> para tornar as atividades mais divertidas e engajadoras.
Gabe Zichermann (2010)	Utilização de pensamento de jogos e dinâmica de jogos para engajar audiências e resolver problemas.
Sebastian Deterding <i>et al</i> (2011)	Utilização de elementos de <i>design</i> de jogos em contextos que não são de jogos.
Karl Kapp (2012)	Utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas.
Raul Inácio Busarello (2014)	Tem como base a ação de se pensar como em um jogo, utilizando sistemas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora de jogo.
Raul Inácio Busarello (2016)	Abrange a utilização de mecanismos e sistemas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público.
Kevin Werbach (curso on-line, 2022)	Aplicação de elementos de jogos e técnicas de design de jogos digitais para problemas não relacionados com jogos, como negócios e desafios de impacto social.

Elaborado pelas autoras

<sup>3</sup> Por uma questão de manter a padronização textual, escolhemos utilizar ao longo do artigo o termo gamificação.

Observando, então, os conceitos de gamificação dos autores supracitados, é possível chegar a uma definição que elenca elementos em comum entre todas as concepções, a qual será por nós adotada neste trabalho, como base das nossas análises e reflexões. Entendemos que a gamificação consiste na utilização de elementos de estéticas, mecanismos, metodologias e pensamentos de jogos para envolvimento ativo de participantes em situações de resolução de desafios sociais em diversas áreas.

Levando esta definição em consideração, pensamos que a gamificação é um modo bastante interessante e viável para a elaboração de diversas ações no campo da Educação, especialmente no contexto da formação docente.

## **2.GAMIFICAÇÃO COMO FORMA DE APRIMORAR EXPERIÊNCIAS DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Quando abordamos o ambiente escolar, tendemos usualmente a pensar que gamificar uma aula ou uma disciplina seria utilizar jogos e brincadeiras para motivar os estudantes. Porém, diferente da Aprendizagem baseada em Jogos (AL-AZAWI; AL-FALITI; AL-BLUSHI, 2016), a gamificação preza pelo uso de elementos de *design*, métodos e formas de pensar do jogo para aprimorar experiências de ensino-aprendizagem, para mediar saberes e para estimular comportamentos dos sujeitos-aprendizes que possam facilitar seus processos de aprendizagem.

Alguns elementos comuns de jogos que podem ser utilizados em sala de aula virtual ou presencial, são *storytelling*, *Avatar*, *desafios*, *recompensas*, *ranking*, *design*, *pontos*, entre outros.

Assim, a gamificação se torna importante no contexto de ensino-aprendizagem, pois o jogo e suas características mecânicas, estéticas e sistemáticas possuem uma função significativa (ALVES, 2015). Dessa maneira, ao conter e possibilitar sentidos, os elementos de jogos utilizados em experiências educativas possuem alto potencial motivador para estimular o envolvimento dos sujeitos participantes, seja pela ludicidade proporcionada, seja pelo período de tempo conectados com outros participantes (vf. ZICHERMANN E CUNNINGHAM, 2011), ou ainda pelo grau de dedicação (VIANNA *et al*, 2013) investido nas tarefas propostas.

Em contexto educativo, a gamificação pode ser implementada tanto em ambientes formais quanto informais, visando promover uma experiência de aprendizagem mais divertida, desafiadora e significativa. Existem diversas revisões de literatura sobre a gamificação em contexto educativo que podem ajudar a justificar a importância da gamificação como área de estudo. Por exemplo, Hamari et al. (2016), analisaram 24 estudos empíricos sobre os efeitos da gamificação na educação e concluíram que a gamificação tem um impacto positivo na motivação e nos resultados de aprendizagem dos estudantes. Subhash e Cudney (2018) realizaram uma revisão sistemática de 34 estudos sobre a aplicação da gamificação no ensino superior, analisando os objetivos, os elementos, os benefícios e os desafios dessa estratégia pedagógica. Os autores concluíram que a gamificação pode aumentar a motivação, o engajamento, a satisfação

e o desempenho dos estudantes, mas também requer um planejamento cuidadoso, um alinhamento com os objetivos de aprendizagem e uma avaliação contínua. Já Kalogiannakis *et al* (2021) realizaram um estudo sobre o uso da gamificação na educação, com foco nas percepções e atitudes dos alunos em relação a diferentes ambientes de aprendizagem gamificados. Eles usaram uma abordagem de métodos mistos, combinando dados quantitativos de questionários e dados qualitativos de entrevistas e observações. Estes autores descobriram que a gamificação pode aumentar a motivação, engajamento, satisfação e resultados de aprendizagem dos estudantes, especialmente quando está alinhada com os objetivos de aprendizagem e as necessidades e preferências dos alunos. Eles também identificaram alguns desafios e limitações da gamificação, como o risco de superestimulação, distração, competição e motivação extrínseca. Algumas diretrizes e recomendações são sugeridas para projetar e implementar experiências educacionais gamificadas eficazes, com base nas teorias de autodeterminação e fluxo.

Essas revisões de literatura supramencionadas demonstram que a gamificação é um tema relevante e atual para a pesquisa e a prática educacional, pois pode oferecer novas possibilidades para o design e a implementação de atividades pedagógicas mais envolventes e eficazes.

De todo modo, pensamos que ao considerar a gamificação em processos educativos é necessário vê-la não como uma simples adição dos elementos de jogos às interações em ambientes acadêmicos, mas como um processo voluntário em que os participantes se engajam e co-criam diferentes experiências de ensino e aprendizagem. Concordamos, nesse aspecto com Werbach (2014) que diz que:

Ao definir a gamificação como um processo, podemos falar sobre as atividades serem mais ou menos semelhantes a um jogo, sem precisar definir um ponto em que o sistema projetado se transforma em gamificação. Esse enquadramento incentiva os designers a pensar em como aprimorar e aprofundar os aspectos de jogos de seus designs, em vez de pensar que seu trabalho está concluído quando eles recebem pontos ou insígnias. (WERBACH, 2014, p. 2)

Nesse sentido, a gamificação em contexto educativo pode ser uma forma de aproveitar esse engajamento para atender aos objetivos associados a alguma atividade subjacente, encorajando os estudantes a concluir as tarefas com mais consciência, a interagir com mais facilidade com os colegas, a serem estimulados a agir colaborativamente, a se sentirem mais pertencentes ao contexto em que se encontram, por exemplo.

Com relação à formação de professores, cremos que é importante abordar, de forma reflexiva, os conceitos, possibilidades e limitações da gamificação, em discussões propostas pelas licenciaturas. Como o tema é ainda relativamente recente, percebemos que pode ser mais bem explorado nos cursos de graduação.

### 3.METODOLOGIA

Ao considerar a problemática em estudo, optamos por um MSL, que tem como objetivo principal realizar a sistematização de documentos acadêmicos referentes aos últimos cinco anos (2018 a 2022) e presentes em três grandes repositórios acadêmicos digitais que são: Repositórios Científicos de Acesso Aberto em Portugal (RCAAP), Brasil Scientific Electronic Library Online (SciELO - Brasil) e Banco Digital de Teses e Dissertações (BDTD - Brasil).

Para esta investigação foi adotado o processo de Mapeamento Sistemático de Literatura (MSL) de acordo com uma adaptação livre do modelo de Petersen *et al*, (2008). Os mapeamentos sistemáticos consistem em categorizar uma grande quantidade de estudos existentes na literatura com base em seus resultados, contabilizando as contribuições a partir da categorização realizada (vf. KLOCK *et al*, 2016). O MSL sendo um método de característica mais abrangente, tem como principal objetivo identificar lacunas referentes a investigações de uma determinada área, possibilitando, assim, a amplificação dos conhecimentos sobre o tema selecionado para pesquisa.

Estabelecemos neste mapeamento as seguintes etapas:

- A. Definição de questões de pesquisas e *strings* de busca;
- B. Triagem dos documentos a partir de seu título, resumo e palavras-chave;
- C. Definição dos critérios de inclusão e exclusão de trabalhos primários; e
- D. Extração de dados e mapeamento em si.

Criamos duas *strings* de busca ("GAMIFICAÇÃO+FORMAÇÃO DOCENTE" e "GAMIFICAÇÃO+LETRAS") que foram formadas por termos específicos para entender como a gamificação dentro da área da formação docente em Letras e Educação está sendo trabalhada tanto no Brasil quanto em Portugal.

#### 3.1 DEFINIÇÃO DAS QUESTÕES DE PESQUISA PARA O MAPEAMENTO SISTEMÁTICO

Para orientar esse mapeamento, propomos questões de pesquisa (QP). As QPs mencionadas são:

QP<sup>1</sup>. Quais os tipos de pesquisa realizados nos documentos encontrados sobre gamificação e formação docente?

QP<sup>2</sup>. Quais as metodologias utilizadas pelos pesquisadores?

QP<sup>3</sup>. Quais suas perspectivas investigativas sobre a gamificação em relação à formação do professor para as áreas de Letras e Educação?

#### 3.2 DEFINIÇÃO DE CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E DE EXCLUSÃO

Ao elaborar este MSL, definimos como critérios de inclusão:

- A. documentos acadêmicos (teses, dissertações, artigos) que tenham a gamificação e a formação docente dentro de seus assuntos principais;
- B. documentos escritos em língua portuguesa;
- C. documentos recentes dos últimos 5 anos (ou seja, de 2018 a 2022);

- D. documentos que sejam referentes às áreas de conhecimento de Letras e de Educação;
- E. documentos que tratem de gamificação em contexto de formação docente (Ensino Superior).

E como critério de exclusão:

- A. documentos que tratem de gamificação somente de forma teórica;
- B. documentos que tratem de gamificação como estratégia de ensino na Educação Básica;
- C. documentos em outras línguas que não a portuguesa;
- D. documentos repetidos.

Incluídos os documentos que atenderam aos critérios de inclusão, dispomos, ao total, de 97 documentos: 38 (trinta e oito) no RCAAP, 56 (cinquenta e seis) no BDTD e 3 (três) no Scielo, neste último repositório não havendo nenhum documento para a *string* "GAMIFICAÇÃO+LETRAS".

Aplicados os critérios de exclusão acima elencados e após realizar a leitura e cuidadosa análise dos resumos, identificamos 7 (sete) documentos sobre os quais falaremos mais detalhadamente na análise de dados.

#### **4. DESCRIÇÃO E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Propomos para a análise de dados, um detalhamento de cada documento encontrado para que possamos analisar os materiais a partir das três QP definidas.

Para os dados especificamente relacionados com a *string* de busca "GAMIFICAÇÃO+FORMAÇÃO DOCENTE", pretendemos, ao longo da seção adiante, realizar uma breve explanação sobre cada um dos documentos encontrados ao final do MSL. Estas informações são importantes, pois podem nos dar uma dimensão do que vem sendo estudado nos últimos anos, tanto no Brasil quanto em Portugal, sobre a temática de interesse da nossa investigação.

##### **4.1 PARA A *STRING* DE BUSCA "GAMIFICAÇÃO + FORMAÇÃO DOCENTE"**

Neste trecho de nosso artigo, propomos a identificação de termos-chave e principais assuntos abordados nos documentos encontrados no MSL, bem como faremos a explanação respondendo às nossas três questões de pesquisa (QP<sup>1</sup>, QP<sup>2</sup> e QP<sup>3</sup>), presentes na seção de Metodologia.

###### **4.1.1 Documento: "Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo", de Ingrid Gayer Pessi (2018).**

Alguns termos-chave presentes no resumo do documento tratam de temas como experiência motivadora e aprendizagem significativa. Utilizando a gamificação e os jogos em uma disciplina de Pedagogia como estratégia de ensino, a investigadora tentou responder às seguintes perguntas: como a disciplina de Recreação e Jogos pode ser

gamificada? Como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos podem contribuir para a aprendizagem do futuro pedagogo?

A metodologia utilizada foi de caráter qualitativo, com uma pesquisa-ação, baseada em um estudo de caso. O plano de ensino foi criado com alguns elementos de gamificação como: conquista de pontos, acompanhamento do progresso, *ranking*, recompensas e competição.

Segundo a pesquisadora, a utilização destes elementos foi fundamental para aumentar a motivação dos alunos e o seu engajamento com a disciplina, por meio das atividades propostas.

Como alguns resultados da pesquisa realizada, a autora verificou que a gamificação foi capaz de integrar e unir os estudantes, mesmo em situações de competição e tensão. Além disso, Pessi também verificou maior cooperação entre os estudantes e colaboração entre os membros das equipes para a execução das atividades propostas.

A autora enfatiza que a gamificação se trata de uma inovação metodológica que pode potencializar a prática pedagógica do professor em formação e que é importante contemplar na formação docente situações concretas de aprendizagem para o desenvolvimento de competências e habilidades referentes à cibercultura.

#### **4.1.2 Documento: "Formação contínua de professores e incentivo à gamificação no ensino/aprendizagem: desafios em momentos de mudança na mediação digital em educação" de Anabela Lopes Rodrigues (2021).**

Tratando da temática da formação contínua de professores, a pesquisadora investigou processos e meios de ensino-aprendizagem com a implementação de metodologias ativas, dentre elas a gamificação na educação, que usa elementos dos jogos, com fins de contribuir para o sucesso das aprendizagens.

Além disso, ocorreu durante a pesquisa, a fim de coleta de dados, uma ação de ensino de capacitação digital de professores como formação sobre o uso de metodologias ativas em sala de aula. A pesquisadora também realizou uma pesquisa de opinião com os participantes sobre gamificação na prática pedagógica.

Como resultados, a pesquisa, através do uso de análise estatística simples dos dados quantitativos e de análise de conteúdo das questões abertas, identificou que os professores participantes apontaram a necessidade de desenvolvimento de competências digitais e pedagógicas para formação contínua, de modo que possam repensar e refazer suas práticas a partir das vivências do mundo contemporâneo. Os professores participantes também indicaram que a vivência proporcionada durante a pesquisa poderá contribuir de forma positiva na aprendizagem de seus alunos.

A pesquisadora tem como uma de suas conclusões que a oferta de disciplinas com a gamificação como temática deve ser realizada nos cursos de licenciaturas, pois poderá contemplar questões tecnológicas e pedagógicas que possam responder de forma efetiva aos desafios contemporâneos e ao perfil esperado para os estudantes das licenciaturas.



#### **4.1.3 Documento: "Formação continuada de professores: gamificação em espaços de convivência e aprendizagem híbridos e multimodais", por Maria Elisabete Bersch (2019)**

Com o intuito de responder à pergunta de como a configuração de Espaços de Convivências e Aprendizagem Híbridos e Multimodais pode contribuir para a formação continuada de professores, a pesquisadora, ao aproximar escola e universidade, desenvolveu um processo de formação continuada para promoção de novos saberes docentes e práticas pedagógicas gamificadas.

Como metodologia, a autora optou por realizar uma pesquisa inserida no método cartográfico de pesquisa-intervenção, com gravações dos encontros presenciais das atividades de formação propostas para professores.

Os resultados apontados pela pesquisadora indicam que a formação docente precisa ser compreendida a partir de formações continuadas em que as tecnologias e formas de ensinar da contemporaneidade possam ser objeto de experimentação. Desse modo, tais propostas de formação continuada podem desencadear mudanças importantes nas práticas pedagógicas escolares.

#### **4.1.4 Documento: "Análise da educação remota emergencial durante a pandemia da Covid-19: o caso do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul", de Laura Silveira (2021)**

A pesquisa tratou da implementação de educação remota emergencial em uma instituição pública, através da análise do Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA-Moodle) e as modificações nele realizadas para atendimento à nova demanda imposta durante a pandemia.

A partir de uma pesquisa qualitativa de tipo exploratória e de estudo de caso, a pesquisadora entrevistou doze gestores do Instituto Federal do Mato Grosso do Sul, analisou documentos institucionais a respeito da temática e analisou o AVEA-Moodle institucional para verificar quais modificações foram realizadas para atender à demanda de não-presencialidade imposta à instituição pela pandemia.

Através das entrevistas, a autora observou, dentre vários outros pontos, que atividades de gamificação foram incorporadas nas disciplinas por iniciativas próprias de docentes que tinham como objetivo envolver mais os estudantes nos conteúdos ministrados.

Para a pesquisadora, a dimensão mais desafiadora observada através de sua investigação foi a de grandes dificuldades encontradas por professores e estudantes na transposição das metodologias e práticas pedagógicas presenciais para a modalidade não-presencial.

#### **4.1.5 Documento: "Gamificação da disciplina metodologia da pesquisa no ensino superior: estudo de caso", por Patrícia Tristão (2018)**

O documento traz os procedimentos e resultados de uma investigação de mestrado que analisou a gamificação da disciplina Metodologia da Pesquisa e o uso de medalhas

(*badges*) e de barra de progresso, que são elementos de *games*, com o objetivo de analisar a influência da gamificação na motivação e no engajamento dos discentes.

A autora identificou os aspectos positivos e negativos sob a perspectiva do docente, e propôs um modelo de gamificação do AVA, fazendo uso dos elementos de *games badges* e barra de progresso.

A pesquisa, portanto, se configurou como uma pesquisa exploratória aplicada, de cunho qualitativo, e como estudo de caso de tipo único. Uma entrevista semi-estruturada foi realizada com o tutor da disciplina e um questionário foi aplicado para os 86 estudantes participantes.

Desta forma, como resultados, a investigadora identificou que a barra de progresso motivou mais do que os *badges*, e, em comparação à turma anterior, notou um aumento de acessos ao ambiente do curso. Para o tutor da disciplina, os estudantes se envolveram mais e a qualidade dos trabalhos desenvolvidos demonstrou aprimoramento significativo.

#### **4.1.6 Documento: "Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação", por Fernando Pimentel *et al* (2020)**

Para responder à pergunta sobre como a formação docente por meio da gamificação possibilita um novo olhar sobre a docência, os pesquisadores propuseram analisar como a formação docente, utilizando a estratégia da gamificação, possibilita a compreensão do próprio fazer docente.

Através de uma disciplina gamificada, os autores permitiram aos participantes compreender a amplitude da ação docente, não se limitando ao espaço físico da sala de aula, com a apropriação de metodologias diversas.

Utilizando-se de uma metodologia qualitativa, o artigo demonstra uma intervenção pedagógica com o uso da gamificação no desenvolvimento e execução da disciplina presencial obrigatória chamada Planejamento, Currículo e Avaliação da Aprendizagem, no âmbito dos cursos de licenciatura de uma instituição pública de ensino superior.

A partir de uma narrativa gamificada, a disciplina trouxe elementos dos jogos digitais como aleatoriedade, colaboração, *feedback* imediato, Avatar, entre outros. Subdividiu-se a narrativa em três trilhas de aprendizagem compostas por atividades desafiadoras no AVA institucional que os alunos deveriam realizar, com a finalidade de se tornarem o portfólio virtual de cada estudante.

Os pesquisadores concluíram que, enquanto estratégia metodológica, a gamificação contribuiu para a promoção de engajamento, ludicidade e execução das atividades propostas, possibilitando aos estudantes participantes um aprofundamento maior sobre as temáticas abordadas na disciplina, tornando-se mais comprometidos com a própria aprendizagem.

## 4.2 PARA A *STRING* DE BUSCA "GAMIFICAÇÃO + LETRAS"

### 4.2.1 Documento: "Os efeitos do *gamification* na avaliação de linguagem inglesa no ensino superior", de Roseli Serra (2020)

A investigadora teve como objetivo analisar os efeitos da gamificação na avaliação para o ensino e para a aprendizagem da língua inglesa no ensino superior, a partir da descrição e análise dos efeitos de uma Avaliação Gamificada em um estudo de caso.

Os resultados da investigação apontaram para os efeitos positivos da gamificação e da Avaliação Gamificada, tornando, segundo a autora, a aprendizagem de língua inglesa bem mais motivadora para o estudante.

## 4.3 QUADRO-SÍNTESE DO MAPEAMENTO SISTEMÁTICO DE LITERATURA

A seguir, apresentamos um quadro-síntese com dados bibliográficos dos documentos supramencionados, no qual constam: título, autor, ano de publicação e em qual repositório foram encontrados.

### Quadro 2

*Síntese dos documentos levantados no MSL*

Nº do documento	Título do documento	Autor	Ano de publicação	Repositório
1	Gamificação como estratégia pedagógica na formação do pedagogo.	Ingrid Gayer Pessi	2018	RCAAP
2	Formação contínua de professores e incentivo à gamificação no ensino/aprendizagem: desafios em momentos de mudança na mediação digital em educação.	Anabela Lopes Rodrigues	2021	RCAAP
3	Formação continuada de professores: gamificação em espaços abertos de aprendizagem híbridos e multimodais.	Maria Elisabete Bersch	2019	BDTD
4	Análise da educação remota emergencial durante a pandemia da Covid-19: o caso do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul.	Laura Silveira	2021	RCAAP
5	Gamificação da disciplina Metodologia da Pesquisa no ensino superior: estudo de caso.	Patrícia Tristão	2018	BDTD
6	Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação.	Fernando Pimentel <i>et al</i>	2020	Scielo
7	Os efeitos do <i>gamification</i> na avaliação de linguagem inglesa no ensino superior.	Roseli Serra	2020	BDTD

Quadro elaborado pelas autoras

Na sequência do que expusemos, é possível observar que as publicações referentes à gamificação no âmbito da formação docente são ainda bastante escassas.

Observamos, de modo geral, que, dentre os sete documentos resultantes do mapeamento, somente um deles aponta para a impossibilidade de generalizar a eficiência da gamificação, mais especificamente no ensino de língua inglesa, pois a pesquisadora identificou maior satisfação dos estudantes da disciplina com a flexibilidade de horários das aulas do que com a gamificação em si. No entanto, todos os outros documentos enfatizam a importância de aliar a gamificação a teorias e práticas de formação docente para a elaboração de um currículo formativo que contemple as vivências típicas da contemporaneidade, incluindo os letramentos digitais.

## **5. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES**

Este artigo teve como principal objetivo demonstrar, através de um MSL em três repositórios digitais científicos quais os tipos de pesquisa são realizados, quais as metodologias utilizadas pelos pesquisadores e quais as perspectivas investigativas os autores possuem no âmbito da gamificação na formação docente das áreas de Letras e Educação.

Percebemos que as pesquisas existentes de 2018 a 2022 estão essencialmente voltadas para experiências mais “concretas” em sala de aula (virtual ou presencial) do que para a formação docente em si, demonstrando que existe espaço para experimentação criativa sobre a temática.

Foi também possível observar através do MSL que as experiências criativas voltadas para adequações dos AVEA para os estudantes da contemporaneidade também têm espaço de investigação, pois há poucos relatos de experiências e práticas para contextos brasileiros, por exemplo.

Apesar disso, boa parte dos documentos encontrados em nossa proposta de Mapeamento Sistemático de Literatura interconecta gamificação a jogo em sala de aula, o que nos demonstra uma compreensão relativamente equivocada do que vem a ser a gamificação.

Neste sentido, de modo resumido, podemos perceber que os documentos encontrados através do MSL apontam para os seguintes elementos que, de acordo com a nossa opinião, poderiam ser incorporados nas licenciaturas:

- importância de proporcionar aprendizagens aos professores em formação para que aprendam pela prática do “quase-real” (LIBERALI, 2012) com a proporção de experiências motivadoras;
- necessidade de realizar alterações nos AVEA para adequação a expectativas dos professores e estudantes, usando elementos da gamificação para maior engajamento, ludicidade, motivação e autonomia dos estudantes de graduação;

- possibilidade de criação de oficinas, minicursos e disciplinas de graduação para que a cultura da gamificação possa ser discutida, implementada, repensada e aprimorada nas práticas curriculares e extracurriculares das licenciaturas;
- estímulo a investigações (iniciação científica, mestrado, doutorado, especialização) que realizem as análises dessas oficinas, minicursos e disciplinas;
- necessidade de mapeamento mais amplo sobre o que se faz nacional e internacionalmente em relação à temática da gamificação como elemento metodológico para possibilitar o aprimoramento e a atualização da formação docente.

Verificamos, portanto, a necessidade de: investigar os potenciais e limites da gamificação a partir de criações de professores-pesquisadores; implementar tais tecnologias e elementos dos jogos em contextos escolares; considerar a gamificação como um processo e continuar pensando em outras formas de ensinar e aprender para o cenário contemporâneo, realizando, concomitantemente, reflexões sobre aspectos limitantes e potencializadores das práticas formativas e seus impactos nas licenciaturas e nas escolas.

## REFERÊNCIAS

- Al-Azawi R., Al-Faliti, F., Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification vs. Game Based Learning: comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7 (4): 132-136.
- Alves, F. (2015). *Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática*. São Paulo: DVS.
- Bersch, M. E. (2019). *Formação continuada de professores: gamificação em espaços de convivência e aprendizagem híbridos e multimodais*. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Vale dos Sinos: Vale dos Sinos. 268 f. <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/8673> Acessado em: 02/12/2022
- Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M. (2014). A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. Fadel, L. M.; Ulbricht, V. R.; Batista, C. R.; Vanzin, T. (Orgs.). *Gamificação na Educação*. São Paulo: Pimenta Cultural (pp. 11 - 37).
- Busarello, R. I. (2016). *Gamification: princípios e estratégias*. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "Gamification". *MindTrek'11*, September 28-30. Tampere, Finland. [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification). Acessado em: 13/04/2022
- Duarte, G. B. (2017). Eventos complexos de letramentos na aprendizagem de inglês: relações entre práticas de letramentos, gamificação e motivação. Tese de Doutorado. Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Católica de

Pelotas: Pelotas. 166 f. <http://tede.ucpel.edu.br:8080/jspui/handle/tede/630>  
Acessado em: 12/12/2022

- Figueiredo, M. V. C. (2016). *gamificação e formação docente: análise de uma vivência crítico-reflexiva dos professores*. Dissertação de Mestrado. Programa de pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Ceará: Fortaleza. 140 f. [https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/20089/1/2016\\_dis\\_mvfigueiredo.pdf](https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/20089/1/2016_dis_mvfigueiredo.pdf)  
Acessado em: 12/12/2022
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J. and Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54:170–179.
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. I. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 11(1), 22. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/educsci11010022>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer: San Francisco.
- Kim, A. J. (2006). *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful Online Communities*. Berkeley, CA: Peachpit Press.
- Klock, A. C. T., Campos, I. A., Gasparini, I., Hounsell, M. d. S. (2016). Avaliação de usabilidade de sistemas de gerenciamento de referências bibliográficas. *Proceedings of the XII Brazilian Symposium on Information Systems* (pp. 494–501).
- Larré, J. (2018) Atividade Social Acadêmica do ensino de língua inglesa: o que os aprendizes nos dizem sobre isso? *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*. 18 (3): 531 – 560.  
<https://www.scielo.br/j/rbla/a/nqPNd8XpJbFrPvTbdM5Fp4H/abstract/?lang=pt>  
Acessado em: 01/08/2021.
- Leffa, V. J. (2020). gamificação no ensino de línguas. *Perspectiva*. Florianópolis, 38 (2), abr/jun 2020: 01-14.  
[https://leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao\\_ensino\\_linguas.pdf](https://leffa.pro.br/textos/trabalhos/gamificacao_ensino_linguas.pdf) Acessado em: 19/07/2021.
- Mayrink, M. F., Albuquerque-Costa, H. (2013). *Ensino e aprendizagem de línguas em ambientes virtuais*. São Paulo: Humanitas.
- Mayrink, M. F. et al. (2013). Formação inicial para o ensino em ambientes virtuais de aprendizagem: uma experiência de exploração da Plataforma Moodle. In: Mayrink, Mônica Ferreira; Albuquerque-Costa, Heloísa. *Ensino e aprendizagem de línguas em ambientes virtuais*. São Paulo: Humanitas. pp. 171-192.
- Pessi, I. G. (2018). *Gamificação no ensino superior como estratégia pedagógica na formação do pedagogo*. Dissertação de Mestrado. Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias. Curitiba: Centro Universitário Internacional Uninter. 142 f. <https://repositorio.uninter.com/handle/1/327> Acessado em: 02/11/2022
- Petersen, K., Feldt, R., Mujtaba, S., Mattsson, M. (2008). Systematic mapping studies in software engineering. *Proceedings of the 12th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering*. Swindon, UK: BCS Learning & Development Ltd (pp.68-77).

- Pimentel, F. S. C., Nunes, A. K. F., Sales Jr., V. B. (2020). Formação de professores na cultural digital por meio da gamificação. DOSSIÊ - Cultura digital e educação. *Educar em Revista*, 36. <https://www.scielo.br/j/er/a/bg7mqHXSf673hLBB8fvXxjq/?lang=pt> Acessado em: 19/12/2022
- Rodrigues, A. L. (2017). *Formação contínua de professores e incentivo à gamificação no ensino/aprendizagem: desafios em momentos de mudança na mediação digital em educação*. Dissertação de mestrado. FEUP: Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/136018> Acessado em: 20/10/2022
- Serra, R. W. A. (2020). *Os efeitos do gamification na avaliação de língua inglesa no ensino superior*. Dissertação de Mestrado. Programa de pós-graduação em Ciências da Linguagem. Universidade Católica de Pernambuco: Recife. [http://tede2.unicap.br:8080/bitstream/tede/1384/5/Ok\\_roseli\\_wanderley\\_araujo\\_serra.pdf](http://tede2.unicap.br:8080/bitstream/tede/1384/5/Ok_roseli_wanderley_araujo_serra.pdf) Acessado em: 12/12/2022
- Silveira, L. (2021). *Análise da educação remota emergencial durante a pandemia da Covid-19: o caso do Instituto Federal de Mato Grosso do Sul*. Dissertação de Mestrado. Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto: Porto. 187 f. <https://recipp.ipp.pt/handle/10400.22/19116> Acessado em: 01/11/2022
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87: 192–206. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2018.05.028>
- Tristão, P. S. (2018). *gamificação da disciplina metodologia da pesquisa no ensino superior: estudo de caso*. Dissertação de Mestrado. Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias do Centro Universitário Internacional Uninter: Curitiba. 107 f. <https://repositorio.uninter.com/handle/1/330> Acessado em: 01/11/2022
- Vianna, Y., Vianna, M., Medina, B., Tanaka, S. (2013). *Gamification, Inc: como reinventar empresas a partir de jogos*. Rio de Janeiro: MVJ Press.
- Werbach, K. *Gamification web course*. University of Pennsylvania. Disponível em: <https://pt.coursera.org/learn/gamification>. Acessado em: 16/11/2022
- Zichermann, G., Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
- Zichermann, G., Linder, J. (2010). *Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Through Rewards, Challenges, and Contests*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Nota: Este artigo é resultante de um Pós-Doutoramento realizado no Laboratório de Educação a Distância e eLearning, Universidade Aberta com o Nº UID4372/FCT-FA-PPhD2021-04, tendo sido uma ação financiada por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., Portugal no âmbito do projeto UIDB/04372/2020.



Este artigo está disponível segundo uma licença [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).