


# GAMIFICAÇÃO E FORMAÇÃO DOCENTE NOS CURSOS DE GRADUAÇÃO NA ÁREA DE LETRAS NO BRASIL E PORTUGAL: MAPEAMENTO SISTEMÁTICO DE LITERATURA

Julia Larré

LE@D, Universidade Aberta, Portugal

UFRPE, Brasil


[jlarre1304@gmail.com](mailto:jlarre1304@gmail.com)

 0000-0001-5863-6931

Maria de Jesus C. C. V. Relvas

LE@D, Universidade Aberta, Portugal


[maria.relvas@uab.pt](mailto:maria.relvas@uab.pt)

 0000-0001-5260-2626

Susana Oliveira

LE@D, Universidade Aberta, Portugal

[susana.oliveira@uab.pt](mailto:susana.oliveira@uab.pt)

 0000-0002-0253-4204

## RESUMO

Neste *short paper* abordamos brevemente uma análise documental para investigar quais pesquisas têm sido realizadas nos últimos cinco anos (2018 a 2022) sobre a temática da Gamificação (Alves, 2015; Busarello, 2016) como prática auxiliar na formação do professor das áreas de Letras e de Educação. Utilizamos, para tanto, a metodologia de Mapeamento Sistemático de Literatura (Petersen et al, 2008). Deste modo, encontramos, ao final, 7 (sete) documentos de investigação que seguiram os critérios de inclusão e exclusão pré-estabelecidos em 3 (três) grandes repositórios acadêmicos digitais. Como resultados, verificamos que as temáticas mais abordadas nos documentos se referem a gamificação de disciplinas de graduação, análise de oficinas para professores sobre o tema e readequação de Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem para estudantes das universidades.

## PALAVRAS-CHAVE

Gamificação; Formação docente; Mapeamento Sistemático de Literatura; Letras; Educação.

## 1. INTRODUÇÃO

Este *short paper* tem como objetivo identificar de que modo o tema da formação docente articulado com a temática da gamificação está sendo objeto de investigação nas áreas de Letras e Educação em três grandes repositórios acadêmicos. A principal razão do nosso interesse por esta pesquisa tem relação com o fato de que as tecnologias digitais são importantes ferramentas na educação da contemporaneidade e são grandes aliadas no trabalho em sala de aula (híbrida ou virtual), de modo que os contextos de ensino-aprendizagem, compostos por sujeitos aprendizes que possuem necessidades emergentes

de um mundo contemporâneo, precisam ser objeto de reflexão e inovação didático-pedagógicas.

Neste contexto, pensamos que é fundamental definir outras modalidades pedagógicas, trilhas de aprendizagem e materiais didáticos específicos para a educação a distância (Mayrink *et al*, 2013) que tem sido alvo de discussão e implementada com mais força no mundo atualmente, no período pós-pandêmico. Enfatizamos, então, a importância de haver pesquisas para a implementação de outras formas de ensinar nesse contexto emergente.

Temos como objetivos principais a busca por documentos acadêmicos (artigos, teses e dissertações) que tenham como proposta investigações sobre a gamificação no contexto da formação do professor (nas áreas Letras e de Educação); e a realização de um Mapeamento Sistemático de Literatura (MSL) com a sistematização de documentos científicos referentes aos últimos cinco anos (2018 a 2022) e presentes em três grandes repositórios acadêmicos digitais.

Pretendemos responder à seguinte pergunta nesse *short paper*: Quais os interesses de pesquisa realizados nos documentos encontrados?

Como motivação para este trabalho temos o fato de que, em um processo de ensino-aprendizagem, a gamificação tem potenciais para trazer implicações na formação e no aprendizado contínuo dos sujeitos (Alves, 2015). Além disso, a temática de investigação possui um caráter transdisciplinar e pode nos proporcionar mais questionamentos de pesquisa que tenham como interesses específicos possibilidades de contribuição para o processo de ensino-aprendizagem e formação docente no mundo contemporâneo.

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

Gamificação ou *Gamification* 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. Busarello (2016, p. 13) nos diz que “*Gamification* abrange a utilização de mecanismos e sistemáticas de jogos para a resolução de problemas e para a motivação e o engajamento de um determinado público”.

Quando tratamos do ambiente escolar, tendemos usualmente a pensar que gamificar uma aula ou uma disciplina seria utilizar jogos e atividades lúdicas para mediar e facilitar o processo de aprendizagem. Porém, diferente da Aprendizagem baseada em Jogos (Al-Azawi *et al*, 2016), a Gamificação preza pelo uso de elementos de design, métodos e formas de pensar do jogo para aprimorar experiências de ensino-aprendizagem. Alguns dos elementos mais comuns de jogos que podem ser utilizados em sala de aula são: design, *storytelling*, desafios, *ranking*, pontos e recompensas.

Para a formação docente, cremos que esta é uma temática de bastante relevância, pois se interconecta com tendências de ensino-aprendizagem mais condizentes com o mundo contemporâneo da cultura digital. Por conta disso, na seção a seguir explanaremos

resumidamente o quanto a gamificação no contexto da formação do professor tem sido alvo de investigações no Brasil e em Portugal.

### 3. METODOLOGIA

Levando em consideração a problemática em estudo, optamos por uma revisão de literatura 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), Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Banco Digital de Teses e Dissertações (BDTD).

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 expansão dos conhecimentos sobre o tema selecionado para pesquisa.

Estabelecemos nesse 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.

No decorrer deste MSL, definimos como critérios de inclusão: documentos acadêmicos (teses, dissertações, artigos) que tenham a gamificação e formação docente dentro de seus assuntos principais; publicações recentes dos últimos 5 anos; documentos que sejam referentes às áreas de conhecimento Letras e Educação - sem repetições que aparecem normalmente nesse tipo de busca em bases de dados para publicações acadêmicas. E como critério de exclusão: documentos que tratem de gamificação somente teórica ou como estratégia de ensino na Educação Básica.

Foram eliminados os documentos duplicados e foram incluídos os documentos que atenderam aos critérios de inclusão. Ao total, dispomos de 59 documentos: 19 no RCAAP, 37 no BDTD e 3 no SciELO.

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

## 4. ANÁLISE DE DADOS

Para analisar os dados coletados, especificamente relacionados à *string* de busca “Gamificação + Formação docente”, pretendemos realizar uma breve explanação sobre cada um dos 7 (sete) documentos encontrados com o MSL. Estas informações são importantes, pois podem nos dar uma dimensão do que vem sendo estudado nos últimos anos sobre a temática de interesse da nossa investigação tanto no Brasil quanto em Portugal. Os artigos encontram-se no quadro a seguir:

Quadro 1 – tabela de documentos encontrados após o MSL proposto

Nº do documento	Título do documento	Autor	Ano de publicação	Repositório online
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.	Ma Elisabete Bersch	2019	BDTD
4	Mapeando abordagens da formação inicial de professores de inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico em Portugal.	Flávia Vieira	2021	RCAAP
5	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
6	Gamificação da disciplina Metodologia da Pesquisa no ensino superior: estudo de caso.	Patrícia Tristão	2018	BDTD
7	Formação de professores na cultura digital por meio da gamificação.	Fernando Pimentel	2020	Scielo

De início, já é possível observar que ainda são escassos os documentos referentes à gamificação no âmbito da formação docente. Tem sido feito muito pouco, pelo que é possível observar nesses últimos anos a partir das documentações encontradas, quanto ao interesse específico de integrar a gamificação com a formação docente, tanto no Brasil quanto em Portugal.

Os documentos 1 e 7 possuem um assunto geral em comum, pois se referem à gamificação de disciplinas de graduação.

Já os documentos 5 e 6, tratam de modificações em Ambientes Virtuais de Ensino-Aprendizagem (AVEAs) para que se tornem mais adequados para necessidades apontadas institucionalmente e que trazem um caráter relativo à gamificação de disciplinas curriculares.

O documento de numeração 4, com investigação realizada em Portugal, é o mapeamento de diversas formas de ensinar nas quais a gamificação está incluída. Trata-se de um relatório.

Os documentos 2 e 3 se referem à investigação científica para a produção de um curso de formação continuada para docentes. O que percebemos sobre pesquisas relacionadas a

gamificação e formação docente, especialmente nos documentos 2 e 3, é que tratam de algumas temáticas bastante relevantes para o contexto educacional como criação de oficinas e de disciplinas de graduação (com análises aprofundadas sobre os impactos positivos e negativos da gamificação nesses contextos de ensino-aprendizagem).

## 4. CONCLUSÃO

Com o MSL realizado, percebemos que ainda há escassas pesquisas sobre a gamificação na formação docente, tanto no Brasil quanto em Portugal. Observamos também que as pesquisas existentes e relatadas aqui se voltam mais para práticas em sala de aula que para formação de professores em si, demonstrando que há espaço para pensarmos sobre a gamificação como aliada neste contexto formativo. No entanto, boa parte dos documentos ainda alia gamificação ao jogo em sala de aula.

As experiências criativas voltadas para adequações nos AVEAs para estudantes da contemporaneidade também têm espaço para investigações, pois ainda há poucos relatos de experiências e práticas nos contextos português e brasileiro.

## NOTA

Este artigo insere-se num pós-doc em curso no Laboratório de Educação a Distância e eLearning, Universidade Aberta com o N° UID4372/FCT-FA-PPhD2021-04. É 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.

## REFERÊNCIAS

- Alves, Flora (2015). *Gamification - como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática*. São Paulo: DVS.
- Busarello, Raul I. (2016). *Gamification: princípios e estratégias*. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural.
- Al-Azawi Rula; Al-Faliti, Fatma; Al-Blushi, Mazin (2016). Educational Gamification vs. Game Based Learning: comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, Vol. 7, No. 4. (pp. 132-136)
- 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).
- Petersen, K.; Feldt, R.; Mujtaba, S.; Mattsson, M. (2008). Systematic mapping studies in software engineering. In *Proceedings of the 12th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering*, pages 68–77, Swindon, UK. BCS Learning & Development Ltd.