

Mapeamento teórico da Gamificação no Ensino Superior de Ciências Contábeis como tema de pesquisas nos programas pós-graduação

Theoretical mapping of Gamification in Higher Education in Accounting as a theme of research in graduate programs

Mapeo teórico de la Gamificación en la Educación Superior en Contabilidad como tema de investigación en programas de posgrado

Recebido: 13/08/2022 | Revisado: 22/08/2022 | Aceito: 23/08/2022 | Publicado: 31/08/2022

Maria Aldinete de Almeida Reinaldi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8658-9578>
Universidade Estadual do Norte do Paraná, Brasil
E-mail: maria.reinaldi@uenp.edu.br

Joana Paulin Romanowski

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7043-5534>
Centro Universitário Internacional Uninter, Brasil
E-mail: joana.romanowski@gmail.com

Rodrigo Otávio dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5050-1637>
Centro Universitário Internacional Uninter, Brasil
E-mail: Rodrigo.s@uninter.com

Resumo

O artigo visa apresentar as pesquisas e discussões acerca da gamificação no Ensino Superior de Ciências Contábeis, nos últimos cinco anos, nas áreas de Educação e Ciências Sociais aplicadas. Trata-se de uma revisão sistemática com busca no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), utilizando o descritor o descritor "Gamificação". Ao serem aplicados os critérios de inclusão e exclusão, foram encontradas 132 pesquisas que foram analisadas a partir da Análise de Conteúdos (AC) de Bardin (2011). No mapeamento realizado constatou-se a inexistência de pesquisas com a gamificação no ensino de Contabilidade. No entanto, foram construídas cinco categorias de análise, depreendendo a inserção da Gamificação na Educação Básica, no Ensino Profissional Tecnológico, na Formação de Professores e na Educação Corporativa. As pesquisas expressam como tendência a análise do uso da gamificação como estratégia no processo de ensino e aprendizagem na perspectiva de ampliar a participação dos estudantes nas aulas.

Palavras-chave: Gamificação; Ensino de ciências contábeis; Educação.

Abstract

The article aims to present itself as research and discussions about gamification in Higher Education of Accounting Sciences, in the last five years, in the areas of Education and Applied Social Sciences. This is a systematic review with a search in the Catalogue of Theses and Dissertations of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES), using the descriptor the descriptor "Gamification". When the inclusion and exclusion criteria were applied, 132 studies were found that were analysed from the Content Analysis (CA) of Bardin (2011). In the mapping performed, there was no research with gamification in the Teaching of Accounting. However, five categories of analysis were constructed, deprecating the insertion of Gamification in Basic Education, Technological Professional Education, Teacher Training and Corporate Education. As research esthesing as a tendency to analyse the use of gamification as a strategy in the teaching and learning process in the perspective of increasing the participation of students in classes.

Keywords: Gamification; Teaching of accounting; Education.

Resumen

El artículo pretende presentarse como investigación y debates sobre la gamificación en la Educación Superior de Ciencias Contables, en los últimos cinco años, en las áreas de Educación y Ciencias Sociales Aplicadas. Se trata de una revisión sistemática con una búsqueda en el Catálogo de Tesis y Disertaciones de la Coordinación para el Perfeccionamiento del Personal de Educación Superior (CAPES), utilizando el descriptor "Gamificación". Cuando se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión, se encontraron 132 estudios que fueron analizados a partir del Análisis de Contenido (AC) de Bardin (2011). En el mapeo realizado, no hubo investigación con gamificación en el Enseñanza de la Contabilidad. Sin embargo, se construyeron cinco categorías de análisis, despreciando la inserción de la

Gamificación en la Educación Básica, la Educación Profesional Tecnológica, la Formación Docente y la Educación Corporativa. Como investigaciones expresan como tendencia el análisis del uso de la gamificación como estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la perspectiva de ampliar la participación de los estudiantes en las clases.

Palabras clave: Gamificación; Enseñanza de las ciencias contables; Educación.

1. Contextualização da Temática

Tem sido crescente, nos últimos anos, o número de pesquisas realizadas com o objetivo de identificar alternativas estratégicas para a promoção do melhor comprometimento, engajamento e motivação dos estudantes do Ensino Superior de Ciências Contábeis (ESCC). No entanto, o que ainda se revela é que a problemática permanece recorrente nesse ambiente educacional, considerando a intensificação dos desafios enfrentados pelos professores, os quais são causados, entre outros motivos, pelas constantes exigências advindas do campo de atuação profissional pertencente aos egressos desta área do conhecimento (Leal et al. 2013).

No que diz respeito, especificamente à formação de professores do ESCC no Brasil, as exigências se originam das mudanças ocasionadas pela convergência das normas contábeis ao International Financial Reporting Standards (IFRS) trazem consigo a necessidade do desenvolvimento, por parte dos estudantes, de competências relacionadas à interpretação, compreensão e julgamento acerca dos princípios contábeis, sem, no entanto, se limitarem a decisões e aplicações de regras (Oliveira et al., 2013). Diante disso, os mesmos autores alertam para a premente necessidade de renovação do Ensino Superior (ES) de Contabilidade no Brasil, no sentido de elevar a qualificação dos profissionais da área, tendo em vista a reversão do baixo índice de aprovação dos bacharéis desses cursos, no Exame de Suficiência do Conselho Federal de Contabilidade (CFC).

Diante disso, considera-se de extrema relevância a busca por alternativas pedagógicas estratégicas no sentido de promover o engajamento, motivação e comprometimento dos estudantes da graduação em ciências contábeis com a realização de aprendizagens profissionais mais intensas e na construção do seu próprio aprendizado e qualificação profissional.

Dentre as várias estratégias de ensino que vêm sendo utilizadas e que abarcam os objetivos supracitados está a Gamificação, a qual se constitui da aplicação de elementos de jogos em situação de não jogo (Lopes et al., 2015). Nessa lógica, os professores do ESCC podem se valer dessa ferramenta como opção que se diferencie do predominante ensino centrado na transmissão de conteúdos, assim como, suas aulas podem envolver os estudantes, haja vista que conteúdos extremamente teóricos podem ser abordados articulados às situações de práticas, e mesmo de forma divertida e atrativa por meio da Gamificação (Fardo, 2013).

Visando contribuir com a formação dos professores acerca do tema, este estudo busca responder às seguintes questões: Quais pesquisas acerca da Gamificação estão sendo desenvolvidas nas áreas de Educação e Ciências Sociais Aplicadas no Brasil? Quais estão relacionadas ao ESCC? Como tem sido a evolução dessas pesquisas entre 2017 a 2021? São de natureza qualitativa ou quantitativa? Em quais regiões do país estão sendo desenvolvidas? Em quais programas de pós-graduação? Se referem à mestrados e doutorados acadêmicos ou profissionais? Que resultados são destacados?

Considerada a importância do tema, este estudo objetivou mapear sistematicamente a produção científica brasileira, nos últimos cinco anos, nos programas de mestrado e doutorado nas áreas de educação e Ciências Sociais Aplicadas, acerca da gamificação com foco no Ensino Superior de Ciências Contábeis. A base de dados escolhida para busca foi o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), órgão vinculado ao Ministério da Educação (MEC) responsável pela expansão e consolidação da Pós-Graduação Stricto Sensu no Brasil.

Este trabalho de mapeamento sistemático realizou um esforço para uma revisão integrativa e se constitui da primeira fase de um projeto de pesquisa com a finalidade de analisar a aplicabilidade de um curso de formação docente para o uso da gamificação, direcionado a professores atuantes no ensino superior de Administração e Ciências contábeis. Tal projeto autoriza a realização desta pesquisa após submissão à Plataforma Brasil e aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa, da Universidade

Estadual do Norte do Paraná (UENP), sob o Parecer nº 4.741.249 CAAE nº. 46247621.7.0000.8123.

A relação deste trabalho com a formação de professores se dá pela importância em se catalogar as aplicações de gamificação na educação, no sentido de reunir informações que auxiliem os educadores na adoção da Gamificação em suas salas de aula e disseminar tal adoção nas instituições de ensino brasileiras, em especial na educação superior.

2. Aporte Metodológico

Os estudos de revisão sistemática são essenciais para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas e científicas. A metodologia do estudo realiza um mapeamento das publicações (Romanowski; Ens, 2006) considerando que as revisões sistemáticas favorecem compreender as discussões materializadas em torno de um assunto, tema ou área. Nesse estudo se consideram teses e dissertações por serem pesquisas avaliadas por bancas especializadas, de acesso público e que permitem sistematizar temas emergentes. Assim, esse estudo toma por base as indicações de Vousgerau e Romnowski (2014) para a contextualização do problema de pesquisa e a análise das possibilidades presentes na literatura consultada para a concepção do referencial teórico da pesquisa a ser desenvolvida posteriormente.

Objetivando realizar um mapeamento da produção teórica desenvolvida nos programas de pós-Graduação Stricto Sensu no Brasil acerca da Gamificação aplicada ao ESCC, são analisadas aqui as dissertações e teses com o tema Gamificação, defendidas no período de 2017 a 2021 nos programas de pós-graduação das grandes áreas de “Ciências Humanas”, “Multidisciplinar” e “Ciências Sociais Aplicadas” do Brasil. A seleção à partir do ano de 2017 deve-se ao fato de o tema pesquisado ser ainda recente de acordo com revisões de literatura já realizados (Coelho Neto; Blanco; Silva, 2017), (Resende; Mesquita, 2017).

A fonte básica de dados utilizada para realizar o levantamento foi o Catálogo de Teses de Dissertações da CAPES, a qual foi escolhida por se tratar do órgão vinculado ao Ministério da Educação (MEC) que regulamenta e avalia os programas de Pós-Graduação Stricto Sensu no Brasil. Uma vez localizados os trabalhos, na realização do presente estudo, foi utilizado um protocolo de mapeamento previamente definido, com os seguintes critérios de inclusão tomando por base as áreas de conhecimento. O Quadro 1 descreve esses critérios.

Quadro 1: Critérios de inclusão, fragmentos de busca e resultados encontrados.

Critérios de inclusão	Fragmentos de busca	Resultados
1. Base de dados utilizada	Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES	-
2. Descritor de busca	“Gamificação”	723
3. Delimitação do período de busca	2017 a 2021	612
4. Grandes Áreas Conhecimento (238 resultados):	Ciências Humanas Multidisciplinar Ciências Sociais Aplicadas	85 129 24
5. Áreas Conhecimento: (238 resultados)	Educação Administração Ensino de Ciências e Matemática Ensino Sociais e Humanidades	85 24 36 54 39
6. Área Avaliação: (238 resultados)	-Educação -Adm. Pública e de Empresas, Ciências Contábeis e Turismo -Ensino -Interdisciplinar	85 24 90 39
6. Leitura dos títulos	Foram selecionados os trabalhos que contêm o descritor “Gamificação” no seu título	132

Fonte: Autores (2022).

Ao serem aplicados os critérios de inclusão supracitados, foram cumpridas as seguintes etapas: 1) leitura seleção do material para identificação das fontes de interesse; 2) identificação das pesquisas realizadas sobre o tema nos últimos cinco anos; 3) leitura dos resumos selecionados; 4) análise do seu conteúdo e categorização dos dados; 5) organização e síntese dos dados em quadros; 6) interpretação das informações contidas no nas teses e dissertações; e 7) síntese geral e considerações acerca dos resultados obtidos.

A leitura e interpretação dos dados foi feita de acordo com os limites dos critérios definidos e da fonte utilizada. Assim, foi considerada a classificação feita pelos pesquisadores quanto às áreas de concentração de suas pesquisas. Dessa forma, podem-se ter sido descartadas pesquisas que tratam do tema da Gamificação, mas que, por motivos especiais, não foram categorizadas por seus autores nas áreas aqui investigadas.

Para a análise dos temas abordados nas pesquisas, foi utilizada a metodologia de Análise de Conteúdo (AC), a qual possibilita, por meio de um processo recursivo de criação de unidades de análise e categorizações, a produção de inferências acerca de conhecimentos específicos, partindo da descrição de forma sistematizada das peculiaridades com que os grupos pesquisados tratam determinadas questões (Bardin, 2011). À vista disso, o termo análise de conteúdo consiste em: “[...] um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (Bardin, 2011, p. 47).

Por conseguinte, a AC indica a sequência de cinco fases cronológicas de: a) Organização da análise; b) codificação; c) categorização; d) inferência; e) a informatização da análise das comunicações. Nessa lógica, na primeira fase, de organização, deve ser feita envolve a pré-análise, que é quando se dá o processo denominado pelos autores como leitura “flutuante, por analogia a atitude do psicanalista” (Bardin, 2011, p. 126). Em seguida ocorre a escolha dos documentos que irão compor o “corpus” da pesquisa, ou seja, “um conjunto de documentos levados em conta para serem submetidos aos procedimentos analíticos” (Bardin, 2011, p. 126). Nessa etapa do processo, considerando os objetivos predefinidos da pesquisa, são aplicadas as regras de: exaustividade, representatividade, homogeneidade e pertinência.

Ainda na fase de organização, segundo a AC, é feita a exploração do material, que se constitui da aplicação de técnicas sobre o corpus dando origem à codificação e categorização das unidades construídas em blocos, atendendo aos requisitos de: exclusão mútua; homogeneidade; pertinência; objetividade; fidelidade e produtividade. Essas unidades e categorias podem ser criadas a priori, partindo dos objetivos da pesquisa, ou a posteriori, após a coleta de dados (Bardin, 2011).

Ao final da fase de organização, se dá o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação, que é o momento em que o pesquisador, por meio da aplicação do método, pode transformar os dados brutos obtidos em resultados válidos e significativos. Para isso, a interpretação deve estar além do conteúdo manifesto nos documentos, tendo em vista a compreensão do significado verdadeiro do discurso anunciado, mesmo em afirmações aparentemente superficiais (Bardin, 2011).

Foram analisados 132 resumos que se encontravam sob o descritor “Gamificação”, sendo possível evidenciar: 1. a distribuição de trabalhos sobre Gamificação na Educação, em termos de frequência e porcentagem, no período 2017 a 2021; 2. a distribuição de trabalhos sobre Gamificação na Educação nos diferentes programas de pós-graduação em Educação, Ensino e Administração do País, no período 2017 a 2021; 3. os temas, subtemas e conteúdos privilegiados nesses trabalhos e a sua frequência no período 2017 a 2021; 4. os temas e conteúdos não abordados.

3. Resultados e Discussão

Tendo em vista a construção de um quadro geral da produção em dissertações e teses sobre a utilização da Gamificação na Educação e especificamente no ESCC, os dados foram analisados tomando como base a Análise de Conteúdos

de Bardin (2011). O Quadro 2, a seguir, apresenta o número total de dissertações e teses defendidas no período de 2017 a 2021, assim como o número e as respectivas porcentagens das que se referem ao tema específico da Gamificação.

Quadro 2 – Distribuição das pesquisas sobre a Gamificação nas grandes áreas da Educação em relação ao total de trabalhos acadêmicos – 2017-2021.

Anos	Dissertações e Teses sobre a Gamificação de acordo com os critérios de busca	Dissertações e teses sobre a Gamificação na Educação	
		Nº	%
2017	26	15	57,6
2018	38	24	63,1
2019	64	35	54,6
2020	63	33	52,3
2021	48	25	52
Total	238	132	55,4

Fonte: Autores (2022).

Os dados do quadro 2 mostram que foram produzidas 238 dissertações e teses com o sobre a Gamificação nas grandes áreas de conhecimento “Ciências Humanas”, “Multidisciplinar” e “Ciências Sociais Aplicadas”, durante o período de 2017 e 2021 e que, do primeiro para o quarto ano deste período, o número delas quase triplicou, passando de 26 para 63 e, no ano de 2021 ocorreu um declínio no desenvolvimento dessas pesquisas para 48, possivelmente porque é mais comum que a gamificação ocorra presencialmente e, sendo assim, em um ano de pandemia (2020), ocorreram impactos na produção científica. No entanto, o crescimento foi menor com o número de trabalhos que apresentam o descritor “Gamificação” no seu título, sendo que foram de 15 no primeiro período para 33 no quarto e 25 no último ano do período. Do total de 132 trabalhos selecionados por meio dos critérios de inclusão e exclusão definidos, 121 são dissertações de mestrado e 11, teses de doutorado. Essa diferença, possivelmente se dá pode pelo menor número de programas de doutorado no País. Todas as pesquisas de doutorado foram desenvolvidas em programas de modalidade acadêmica, já as de mestrado se dividiram entre 55 na modalidade acadêmica e 66 na modalidade profissional.

A procedência dos trabalhos sobre a Gamificação na Educação foi verificada por meio do exame da sua distribuição nos diversos programas de pós-graduação nas áreas de “Ciências Humanas”, “Multidisciplinar” e “Ciências Sociais Aplicadas”. O Quadro 3 mostra que o Programa de Pós-Graduação em Educação produziu o maior número de trabalhos no período (31), seguido pelos da área do Ensino (23) e Administração (12). Também tiveram números significativos de trabalhos no período os programas de mestrado e Educação Profissional e Tecnológica (9) e de Gestão (07).

Quadro 3: Distribuição das dissertações e teses sobre a Gamificação nos diferentes programas de pós-graduação por ano.

Programa de pós-graduação	Quant.	2017	2018	2019	2020	2021
Administração	12	3	3	3	2	1
Educação	31	2	10	6	10	3
Educação e contemporaneidade	2	-	-	1	-	1
Educação e Novas Tecnologias	7	1	2	3	1	-
Educação em C. Quím. da Vida e Saúde	3	-	-	1	2	2
Educação Matemática	7	3	1	2	0	1
Educação Prof. e Tecnológica	9	1	-	1	5	2
Ensino	23	2	5	7	3	6
Gestão	7	1	-	1	3	2

Informática na Educação	4	1	-	2	1	-
Met. p/ o Ens. de Ling. e s/ Tec.	4			1	1	2
Docência e Gestão Educacional	3			2		1
Inovação e Novas Tec. Ed.	3			1	1	
Nov. Tec. Digitais na Ed.	3				2	1
Outras	14	1	3	4	2	3
Total	132	15	24	35	33	25

Fonte: Autores (2022).

A maior parte das pesquisas, conforme demonstrado no Quadro 4, foram desenvolvidas em instituições situadas na Região Sudeste do país (57), onde se concentram cerca de 43% dos trabalhos sobre o tema. Na Região Sul foram produzidos 36% dos trabalhos, no Nordeste, 15,9%, no Centro-Oeste apenas um trabalho foi desenvolvido e nenhuma pesquisa na Região Norte. Essa desigual distribuição regional dos trabalhos pode ser, de certa forma explicada, pela maior concentração dos programas de pós-graduação nas Regiões Sudeste e Sul, além de possuírem a maior parte dos programas já consolidados, tendo linhas de pesquisa bem definidas e com prioridade aos temas relacionados à formação de professores.

Quadro 4: Distribuição Regional das teses e dissertações selecionadas

IES	UF	Região	2017	2018	2019	2020	2021	Total	Total por Região
UNIC	MT	C. Oeste		0	1			1	1
UFAL	AL	Nordeste		2	2	1		5	21
UFBA	BA	Nordeste			0	1	0	1	
Univ. Est. Bahia	BA	Nordeste			2	2	1	5	
Univ. Est. do Sud. da BA	BA	Nordeste				1		1	
IFCE	CE	Nordeste	1			1	1	3	
Univ. Chistus	CE	Nordeste	1					1	
UF C. Grande	PB	Nordeste				1		1	
UFPE	PE	Nordeste	1	1				2	
IF do Piauí.	PI	Nordeste					1	1	
IF Sergipe	SE	Nordeste			1			1	
IF do Acre.	AC	Norte					1	1	5
UF do Oeste do Pará.	PA	Norte	1					1	
UFPA Belém	PA	Norte			1			1	
UFPA Paraíba	PA	Norte					1	1	
UF Tocantins	TO	Norte		1				1	
IFES	ES	Sudeste			1			1	57
IF do T. Mineiro	MG	Sudeste				1		1	
IFMG	MG	Sudeste	1			1		2	
PUCMG	MG	Sudeste					2	2	
UF de Juiz de Fora.	MG	Sudeste	1		1			2	
UF de Lavras	MG	Sudeste				1		1	
UF de Ouro Preto	MG	Sudeste		1				1	
UF T. Mineiro	MG	Sudeste			1			1	
Univ. Vale do Sapucaí	MG	Sudeste		1				1	
Colégio Pedro II	RJ	Sudeste			1			1	
IF Fluminense	RJ	Sudeste		1				1	
IFRJ	RJ	Sudeste				0	1	1	
UFRJ	RJ	Sudeste			1			1	
UniCarioca	RJ	Sudeste				2	1	3	
UNISA- RJ	RJ	Sudeste				1		1	
Univ. Estácio de Sá	RJ	Sudeste		1				1	
Univ. Novo Hamburgo	RJ	Sudeste	1					1	
UFRN	RN	Sudeste			2	1		3	

Univ. Est. RN	RN	Sudeste					1	1	
C. Est. de Ed. Tec. Paula Souza-SP	SP	Sudeste	1				1	2	
C. Univ. da FEI, S. B. C.	SP	Sudeste	1					1	
C. Univ. Fac. Metrop. Un	SP	Sudeste		1				1	
FGV- SP	SP	Sudeste		1		1		2	
PUC SP	SP	Sudeste	1		1		2	4	
UFSCAR	SP	Sudeste					1	1	
UNESP	SP	Sudeste				2		2	
Uni. Sto Amaro -SP	SP	Sudeste					1	1	
UNINOVE	SP	Sudeste				1	1	2	
UNISAL	SP	Sudeste			1	2		3	
UNISO Sorocaba	SP	Sudeste					1	1	
UniTaubaté.	SP	Sudeste		1				1	
Univ. Est.de Campinas	SP	Sudeste				1		1	
UF. V. Jeq. e Mucuri	SP	Sudeste		1				1	
Univ. Met. De SP.	SP	Sudeste			1			1	
Univ. Mun. de S. C. do Sul	SP	Sudeste	1	1	1		1	4	
Univ. Presb. Mackenzie	SP	Sudeste	2	1				3	
IF Sertão PE	PR	Sul				2		2	
UFPR	PR	Sul			1	2	1	4	
UNINTER	PR	Sul	1	2	3	1		7	
Univ. Est. de Ponta G.	PR	Sul			1			1	
Univ. Est. do PR	PR	Sul		1				1	
UNOPAR	PR	Sul			1	1	2	4	
UTFPR	PR	Sul		1	2	1		4	
UTFPR	PR	Sul						0	
IF Sul-Rio-Grandense	RS	Sul				1		1	
IFRS	RS	Sul		1	2	1	0	4	
U. Feevale, N.Hamburgo	RS	Sul			1			1	
UF. Sta. Maria RS	RS	Sul				1	1	2	
UFRS	RS	Sul	1		1		1	3	
UniPampa	RS	Sul					1	1	
UNISINOS	RS	Sul			1	1		2	
Univ. Caxias do Sul	RS	Sul		1				1	
Univ. Franc. Sta Maria	RS	Sul		1				1	
Univ. Luterana do Br., Canoas	RS	Sul		1				1	
Univ. P. Fundo.	RS	Sul			1	1		2	
UDESC	SC	Sul			1			1	
UESC	SC	Sul		1				1	
UFSC	SC	Sul		1				1	
UNESC	SC	Sul		1	1		1	3	
Univ. Reg. Blumenau.	SC	Sul			1			1	
Total			15	24	35	33	25	131	131

48

Fonte: Autores (2022).

Após a leitura dos títulos e resumos das 132 pesquisas, constatou-se que nenhuma delas apresentou a aplicação da Gamificação especificamente ao ESCC. Sendo assim, buscou-se então identificar em quais outras modalidades educacionais a gamificação foi aplicada como tema das pesquisas de mestrado e doutorado nos últimos cinco anos.

Para identificação de tais modalidades educacionais, foram seguidos os preceitos da AC de Bardin (2011), realizando-se a leitura cuidadosa dos títulos e resumos dos trabalhos, o que resultou na construção das seguintes categorias de análise: 1. Gamificação na Educação Profissional; 2. Gamificação na Educação Básica; 3. Gamificação na Formação de Professores; 4. Gamificação no Ensino Superior; e 5. Gamificação na Educação Corporativa. Tais categorias foram organizadas conforme demonstrado nos Quadros 5, 6, 7, 8 e 9.

Quadro 5: Primeira categoria de análise – Gamificação na Educação Profissional.

n	Título	M/D		Programa	IES	Ano	UF
1	Gamificação na Ed.: uma proposta de Framework p/ prát. Ped. Gamificada baseada na teoria da autodeterminação	M	A	Educação	Univ. Fed. do Oeste do Pará.	2017	PA
2	Apropriações e táticas de estudantes em processo de ensino com gamificação	M	A	Educação Tecnológica	IFMG	2017	MG
3	A Chamada Narrativa do Design de Jogos no ensino Gamificado: Um experimento no Âmbito do Ensino Profissional	M	P	Gestão e Desenvolvimento da Ed. Profissional	Centro Est. de Ed. Tec. Paula Souza-SP	2017	SP
4	Gamificação de uma sequência Didática como estratégia para motivar a atitude potencialmente significativa dos alunos no Ens. de Óptica Geométrica	M	A	Ensino de Ciências Matemática	IFCE	2017	CE
5	Gamificação como Estratégia Pedagógica: desenvolvimento e experimentação do ambiente virtual de Aprendizagem Gamificação Agile	M	P	Ensino e suas Tecnologias	IF Fluminense	2018	RJ
6	Gamificação como Forma de Minimizar a Evasão em Cursos Online e Abertos	M	P	Informática da Educação	IFRS	2019	RS
7	Gamificação e Memória Institucional: uma proposta formativa para o Ensino Médio Integrado	M	P	Educação Prof. e Tecnológica	IF Sergipe	2019	SE
8	Gamificação e Práticas Pedagógicas: um estudo s/ a educação profissional no SENAI – BA	M	A	Educação e contemporaneidade	Univ. do Est. da Bahia	2019	BA
9	O uso da Gamificação como Mobile Learning	M	P	Docência e Gestão Ed.	Univ. Mun. S. C. do Sul -SP	2019	SP
10	Objeto de aprendizagem Gamificado 2D na modalidade EAD para o desenvolvimento de competências profissionais	M	P	Ed. e Novas Tecnologias	UNINTER	2019	PR
11	Ludomec: uma sequência Didática gamificada s/ introdução à mecânica na educação profissional de nível técnico	M	P	Educação Prof. e Tec.	IF Sul-Rio-Grandense	2020	RS
12	Simulador Packet Tracer: a exploração da gamificação na disciplina de arquitetura de redes de computador no Ens. Profissionalizante	M	A	Metodologias para o Ens. de Ling. e suas Tecnologias	Univ. Pitágoras UNOPAR	2020	PR
13	As Contribuições da Gamificação para o Ensino de Química na Educação Profissional Técnica de Nível Médio	M	P	Educação Prof. e Tecnológica	IF Norte MG	2020	MG
14	Gamificação o Ensino da Literatura: uma experiência de jogabilidade no ensino médio Integrado com o Jogo CREALIT	M	P	Educação Prof. e Tecnológica	IF do Sertão Pernambucano	2020	PR
15	A Gamificação como estratégia Pedagógica para o Ensino de Novas Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica: Possibilidades e Desafios	M	P	Educação Prof. e Tecnológica	IF do T. Mineiro	2020	MG
16	A Gamificação no Ensino: Utilização de recursos Sensoriais na Aprendizagem de Fundamentos Matemáticos	M	P	Ensino de Ciências Exatas	UFSCAR	2021	SP
17	A contribuição da gamificação no processo de ensino aprendizagem dos alunos de um curso técnico em Adm.	M	P	Gestão e Práticas Educacionais	UNINOVE	2021	SP
18	Motivação para Aprender e Gamificação na Educação Profissional	M	P	Gestão e Des. da Ed. Prof.	C. Est. de Ed. Tec. P. Souza	2021	SP
19	Elementos da Gamificação e a Interdisciplinaridade nas Aulas de Línguas Estrang. do Curso Técnica em Adm. Integrado ao Ensino Médio do IFMA	M	P	Educação Prof. e Tecnológica	IF do Piauí.	2021	PI
20	Schoolgamify: uma proposta de aplicativo mobile para implementar a gamificação e a sala de aula invertida no contexto escolar	M	P	Tec. Educ. em Rede	UF. Sta. Maria-RS.	2021	RS
21	Dungeons And Soils: uma prática gamificada p/ ens. o conteúdo de Índices físicos da disc. de mecânica dos solos nos cursos profissionalizantes	M	P	Educação Prof. e Tecnológica	IF do Acre.	2021	AC
22	Utilização de Gamificação no Processo de Ensino e Aprendizagem de Manutenção de Computadores	M	P	Ensino e suas Tecnologias	IFRJ	2021	RJ
23	Aplicativo Gamificado para o Ensino de Banco de dados: Investigando Estrat. de Engajamento e Motivação	M	P	Docência e Gestão Educacional	Univ. Mun. de S. C. do Sul	2021	SP
24	Uso do Arduino e a Gamificação no ensino da Termodinâmica	M	A	Ensino de Ciências e Matemática	IFCE	2021	CE

Fonte: Autores (2022).

A construção da primeira categoria “Gamificação na Educação Profissional”, demonstrada do quadro 5, se deu pelo agrupamento das pesquisas que apresentam em seus títulos ou resumos, a caracterização dessa modalidade educacional. Dessa forma, foram identificadas 24 dissertações, sendo que apenas 6 em programas acadêmicos e 18 em programas profissionais. Tais pesquisas apresentam propostas de experimentos gamificados (Cavalcante, 2017), (Antonini, 2017), (Martinez, 2019), (Pinto, 2020), (Andrade, 2020), (Silva, 2021a), (Dantas, 2021), (Silva, 2021b), (Silva, 2021c) e sequências didáticas gamificadas (Silva, 2018) E (Azevedo, 2020). Além disso, são apresentadas análises das apropriações táticas de estudantes

com a utilização da gamificação (Vicente, 2017), a sua utilização como forma de minimizar a evasão escolar (Pereira, 2019), as contribuições da gamificação como estratégia pedagógica para promover a motivação e engajamento dos alunos (Vasconcellos, 2018), (Santos, 2019), (Mendes, 2019), (Froes, 2020), (Silva, 2019b), (Frazão, 2020), (Gonçalves, 2021a), (Gonçalves, 2021b), (Souza, 2021), (Saraiva, 2021) e (Oliveira, 2021).

O quadro 6, a seguir, aponta as teses e dissertações com abordagem em gamificação na educação básica.

Quadro 6: Segunda categoria de análise – Gamificação na Educação Básica.

nº	Título	M/D	P/A	Programa	IES	Ano	
1	Um estudo sobre o uso da gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental	M	P	Educação	UniTaubaté.	2018	SP
2	Cenários de Aprendizagens Gamificados Para o Engajamento Estudantil	M	A	Educ. Matem. e Tecnológica	UFPE	2018	PE
3	Usando a Gamificação para Discutir a Cinemática no Ensino Médio	M	P	Ens. de C. Matem. e Tecn.	UNESC	2018	SC
4	A Gamificação na Perspectiva dos Multi letramentos Desenvolvidas nos Anos Iniciais. do Ensino Fundamental	M	A	Educação.	UFAL	2019	AL
5	Gamificação no Ensino de Matemática: aprendizagem do campo multiplicativo	M	P	Ens. de Ciênc. e Mat.	UFAL	2019	AL
6	Gamificando na Vida Real - Modelando a Teoria para a Prática Pedagógica	M	P	Ens. de C. Hum. Soc. e da Nat.	UTFPR	2019	PR
7	Jogar para Motivar e Viver a História: Sequência Didática Baseada em Jogos e Gamificação	M	P	Práticas de Educ. básica.	Colégio Pedro II	2019	RJ
8	Aventuras Marítimas: Gamificando o Campo Aditivo nos anos iniciais Ensino Fundamental	M	P	Ciências e Matem.	IFES	2019	ES
9	Gamificação: Experiências pedagógicas Inovadoras no Chão da Escola	M	P	Inovação e Novas Tec. Ed.	UFRN	2019	RN
10	Gamificação de aulas de matemática por estudantes do oitavo ano do Ensino Fundamental	M	A	Educ. em Ciências e Matem.	UFPR	2019	PR
11	Estratégias de Gamificação para o Ens. e Aprendizagem da Educ. Física Enquanto Cultura Corporal de Movimento no E. Fund.	M	P	Gestão e Tec. Aplicada a Educ.	Univ. do Est. da BA.	2019	BA
12	Gamificação de Exp.de aprendizagem em Biologia: Desafios e Possibilidades no Ens. Médio	M	A	Educação	Univ. Met. De SP.	2019	SP
13	Superchefes: Sequência de Atividades Investigativas Gamificadas	M	P	Ensino de Física.	UFRJ.	2019	RJ
14	Práticas de Letramentos com Tecn. Digitais: Gamificação em Clube de Inglês no Ensino Médio	M	A	Educação	Univ. Reg. Blumenau.	2019	SC
15	Primeiros Socorros na Esc. de E. Fund. I: Grau de Conhecimento, Manejo Pelos Educadores e Prát. Educacionais Gamificadas	M	P	Gestão e Tec. Aplicada a Educação	Univ. Est. BA	2020	BA
16	Cards Literários e Gamificação da Literatura: discursos, modos existência e Subjetividades das Escrita de “Hamlet – O Jogo”	D	A	Educação Escolar	UNESP	2020	SP
17	Utilizando a Gamificação e a Met. de ens. de Singapura para trabalhar com as op. Matemáticas Básicas nos Anos Iniciais do E. F.	M	P	Educação e Novas Tecnologias	UNINTER	2020	PR
18	Aprendizagem Mediada em Aulas de Educ. Física c/ uso de aplicativo Gamificado: Est. de uma experiência	M	A	Educação	Univ. P. Fundo.	2020	RS
19	A Gamificação como Met. Contributiva do Proc. Ensino-Aprendizagem: uma Gincana com Escolares do Sexto e Sétimo Anos de uma Esc. Mun. de Canoinhas	M	P	Educação	UFPR.	2020	PR
20	A Gamificação e o Game como Instrumento de avaliação Formativa	M	P	Gestão e Tecn. Aplicadas a Educ.	UNINOVE	2020	SP
21	Uma Proposta para o Ensino do Teorema de Tales com Gamificação	D	A	Educação Matem.	PUCSP	2021	SP
22	Potencialidades do uso da Gamificação p/ o Desenvolvimento de Mentalidades Matem. de Crescimento.	M	P	Ensino	PUCMG	2021	MG
23	Promoção de Habilidades de Escrita e da Autorregulação da Aprendizagem com utilização de Elem. de Gamificação	M	A	Educação	PUCSP	2021	SP
24	A Gamificação Como Recurso Didático Para Aprendizagem de Língua Portuguesa no Em. Médio	M	A	Educação	Univ. Fed. C. Grande	2020	PB
25	A Gamificação como Estratégia Didática de Professores na Educação Básica	M	A	Educação	Univ. Fed. AL	2020	AL
26	A Gamificação como Ferramenta para o Ensino e Aprendizagem do Futsal	M	P	Tecn. Educação em Rede.	U. F. S. Maria RS	2020	RS
27	Gamificação e Tec. Educ. como Estratégias Para o Ens. de Física: um estudo de caso abordando a mecânica Neewtoniana no E.M.	M	A	Ensino De Ciências e Matem.	IFCE	2020	CE
28	Gamificação e a arte de M.C. Escher: uma proposição metodológica para o EMITEC	M	P	Gestão e Tecn. Aplicada .a Educ.	Univ. Est. BA	2020	BA
29	O Jogo “Inseto Go” E a Gamificação em Ensino de Biologia: Estrat. Metodologia e Investigativas para Observação, Registro e Estudo Sobre Insetos	D	A	Ens. De Ciência e Tecnologia.	UTFPR	2020	PR
30	Gamificação Proc. de Desenvolvimento e Aplicação de um Objeto de Aprendizagem p/ o Ensino de Óptica Geométrica	M	A	Ensino	Univ. Est. RN	2021	RN

31	A Gamificação como Alternativa Metodologia para Investigação no Ensino de Biologia	M	P	Ensino	PUCMG	2021	MG
32	Currículo e Socioeducacional: Prática Pedagógica Gamificada com Privados de Liberdade na Escola Regular	M	A	Educação e Contemporaneidade.	Univ. Est. BA	2021	BA

Fonte: Autores (2022).

A segunda categoria de análise “Gamificação na educação básica”, apresentada do quadro 6, se originou do agrupamento das pesquisas que apresentam em seu resumo, especificidades direcionadas a essa modalidade de ensino. Sendo assim, foram identificadas 32 pesquisas, das quais apenas 3 são provenientes de programas de doutorado acadêmico, 12 de mestrado acadêmico e 17 de mestrado profissional. Das 32 pesquisas, 12 foram propostas direcionadas ao Ensino médio, 19 para o Ensino Fundamental e 1 para a Educação de Jovens e Alunos. Dentre essas propostas direcionadas ao Ensino Fundamental, está a de construção de um game com o conteúdo de Matemática proposto para alunos do 9º ano na disciplina de games (Criado, 2018), a de uso da Plataforma digital gamificada de aprendizagem Plinks para promover o engajamento dos alunos (Azoubel, 2018). Ainda, o desenvolvimento de estratégias de gamificação na perspectiva dos multiletramentos, para aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental (Oliveira, 2020), a elaboração de um manual de como gamificar na vida real das escolas (Rodrigues, 2019) e o desenvolvimento, aplicação e análise de uma sequência didática baseada em jogos e gamificação para alunos do 7º ano (Soares, 2019).

As pesquisas direcionadas ao Ensino Médio, apresentam como propostas o desenvolvimento de sequências didáticas gamificadas como a de Steiner (2018), para o ensino de Cinemática no Ensino Médio, e a de Almeida (2019) que sugere o *SuperChefes* como sequência didática gamificada para desenvolver nos estudantes uma visão crítica e promover a alfabetização científica.

Na sequência, o quadro 7 apresenta as teses e dissertações com a abordagem de gamificação na formação de professores.

Quadro 7: Terceira Categoria de análise – Gamificação na Formação de Professores.

nº	Título	T D	P A	Programa	IES	Ano	
1	Formação dos Profissionais de apoio da Educação Especial pela Gamificação	M	P	Ens. em Saúde	Univ. Chistus	2017	CE
2	Uso de Gamificação em Cursos Online Abertos e Massivos para Formação Continuada de Docentes de Mat.	M	P	Educação Matemática	Univ. Fed. de J. de Fora	2017	MG
3	Gamificação e Educação Matemática: uma reflexão pela ótica da Teoria das Sit. Didáticas	M	A	Ed. Matemática	PUC SP	2017	SP
4	Gamificação na Educação: aproximações, estratégias e potencialidades	M	A	Educação	UF Ouro Preto	2018	MG
5	Gamificação como Prática Docente: Possibilidades e dificuldades	M	A	Educação	Univ. Vale do Sapucaí	2018	MG
6	Gamificação como Estratégia Pedagógica: uma experiência Lúdico-Educacional	M	A	Ed. Arte e Hist. da Cult.	Univ. Presb. Mackenzie	2018	SP
7	Gamificação como estratégia de ensino: um est. de caso no curso de Comunicação Social	M	A	Educação	UFAL	2018	AL
8	Form. docente a partir de um Manual Pedagógico Ilustrado para gamificação de ativ. como estr. na alfabetização inclusiva	M	P	Ens. de C. H. Soc. e da Nat.	UTFPR	2018	PR
9	Práticas de Ensino: gamificação como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem	M	P	C. Humanas	UF. V. Jeq. e Mucuri	2018	SP
10	O Desafio da Formação Docente: Potencialidades da Gamificação Aliada ao Geogebra	M	P	Ensino de C. e Mat.	Univ. C. do Sul	2018	RS
11	Gamificação como estratégia Pedagógica na Formação do Pedagogo	M	P	Ed. Nov. Tecn.	UNINTER	2018	PR
12	Produção de Disciplina Gamificada: uma prop. de Letramento midiático c/ aprox. entre Mídia-Ed. e Aprendizagem Baseada em Jogos	M	A	Educação	UFSC.	2018	SC
13	A Escrita da "Idade da Mídia": aprendizagem e aprimoramento por meio da Gamificação	M	A	Educação	UFAL Alfenas	2018	MG
14	Aplicativo Multitarefa: o Classcraft como Dispositivo de Gamificação e de Transf. de Aprendizado em Contextos Extragames	M	A	Educação	UF. Tocantins	2018	TO
15	Avaliação Formativa Digital: uma proposta baseada na Gamificação e na Aprendizagem Colaborativa	M	P	Inov. em Tec. Educacional	UFRN	2019	RN
16	Gamificação na formação Inicial de professores de Química ancorada na taxonomia de Bloom revisada e digital	M	A	Ed. C. Quím. da Vida e S.	UFRS	2019	RS

17	A Gamificação para Professores do Ens. Fund. I: Seq. Did. com abordagem Interdisciplinar Gamificada com o Tema “The Water Cyrcle”	M	P	Ensino de Ciências	UNESC.	2019	SC
18	Gamificação como Forma de Minimizar a Evasão em Cursos Online e Abertos	M	P	Informática na Ed.	IFRS	2019	RS
19	Gamificando a avaliação: um experimento na formação inicial de professores de Geografia	M	A	Educação	UF. do T. Mineiro	2019	MG
20	Formação continuada de Professores: Gamificação em Espaços de Conveniência e Aprendizagem Híbridos e Multimodais	D	A	Educação	UNISINOS	2019	RS
21	Objeto de Aprendizagem Gamificado 2D na Modalidade EAD para o Desenvolvimento de Comp. Profissionais	M	P	Educação e Novas Tec.	UNINTER	2019	PR
22	A Gamificação como estratégia de ensino: a percepção de professores de matemática	M	A	Ens. de C. e Educ. Mat.	Univ. Est. de Ponta G.	2019	PR
23	Gamificação como proposta p/ o Engajamento de Alunos em Mooc s/ Educ. Fin. Escolar: possibilidades e desafios para a Ed. Mat.	M	P	Ed. Matemática	UF. Juiz de Fora.	2019	MG
24	O uso da Gamificação como Mobile Learning	M	P	Docência e Gestão Educ.	Univ. M. S. C. do Sul	2019	SP
25	Users’ Engagement in Learning Information Systems: an Experimental Approach Based On a Gamification Artifact	D	A	Administração de Empresas	FGV- SP	2020	SP
26	Uma Proposta de Videoaula Interativa Gamificada	M	P	Inov. Tec. Ed.	UFRN.	2020	RN
27	Gamificação no Ensino de Matemática com Jogos de Escape Room e RPG: Percepção s/ suas contribuições e dificuldades	M	A	Multinidades Ens. C. e Mat.	Univ. Est.de Campinas	2020	SP
28	Análise de ferramentas com Gamificação p/ uso em prá. mediadas por Tec. Digitais: uma invest. durante a Form. Inic. de Professores de Línguas	M	P	Educação	Univ. Fed. de Lavras	2020	MG
29	Desafios e percepções docentes acerca da gamificação no En. de Mat. a partir de um processo de formação	M	A	Ensino	Univ. Est. do Sud. BA	2020	BA
30	Gamificação na Educação: contribuições para a práxis socio comunitária.	M	A	Educação	UNISAL	2020	SP
31	Narrativa Pedag. de um Professor de História Utilizando Gamificação	M	P	Educação	UFPR	2020	PR
32	Oficinas pedagógicas como processo formativo em gamificação: percepções sobre as contribuições para a prática docente	M	A	Ed. C. Quím. Vida e S.	Univ. Fed. do Pampa	2021	RS
33	O processo de Ensino Aprendizagem Através da Gamificação na Formação de Acadêmicos das Ciências da Nat. no PIBID	M	A	Ed. C. Quím. vida e saúde	UFPR	2021	PR
34	Gamificação na Educação Online utilizando o Ambiente Virtual Moodle	M	P	Nov. Tecn. Dig. na Ed.	UniCarioca	2021	RJ
35	A Gamificação a Partir de suas Críticas: uma leitura da relação games/aprendizagem pela arte/educação	M	A	Educação	UFRS	2021	RS

Fonte: Autores (2022).

A terceira categoria de análise “Gamificação na Formação de Professores”, demonstrada no quadro 7, foi composta pela junção das pesquisas que expõem em seus títulos ou resumos, o objetivo de investigação da gamificação no sentido de contribuir com a qualificação da formação de professores. Dessa forma, a categoria foi composta de 35 pesquisas, sendo 2 de programa de doutorado acadêmico, 17 de programas de mestrado acadêmico e 16 de mestrado profissional. Tais pesquisas abarcam propostas empíricas como a de uso de Gamificação em Cursos Online Abertos e Massivos para Formação Continuada de Docentes (Coelho, 2017), o desenvolvimento de um Manual Pedagógico Ilustrado para gamificação de atividades pedagógicas (Carvalho, 2018), produção de disciplina gamificada (Santos, 2018), aplicativo multitarefas (Lopes, 2018), objeto de aprendizagem gamificado 3D (Martinez, 2019), jogos de escape *Roon* e *RPG* (Aiub, 2020), oficinas pedagógicas para a gamificação (Gonçalves, 2021c) e uma vídeo aula interativa gamificada (Barros, 2018). Ainda, propostas do uso da gamificação na avaliação formativa (Silva, 2019a), (Oliveira, 2019). Destacam-se ainda, os estudos acerca das potencialidades e dificuldades da gamificação como estratégia pedagógica na educação (Souza, 2018), (Rezende, 2018), (Barros, 2020), (Santos, 2018b), (Padilha, 2018), (Bersch, 2019), (Amaral, 2019).

Já o quadro 8 indica a gamificação na educação corporativa como assunto de pesquisa em teses e dissertações.

Quadro 8: Quinta Categoria de análise – Gamificação na Educação Corporativa.

nº	Título	M	P/A	Programa	IES	Ano	UF
1	Gamificação na Educação Corporativa como Estratégia de Engajamento: Estudo de Caso de uma Empresa Brasileira	D	A	Informática na Educação	UFRS	2017	RS
2	Influência da Gamificação sobre o Engajamento e o Compartilhamento de Conhecimento em Comunidades Virtuais	D	A	Administração	C. Univ. da FEL, S. B. C.	2017	SP
3	Fatores Organizacionais Internos que Influenciam a Adoção da Gamificação como Inovação: um estudo de caso	M	A	Administração de Empresas	Univ. Presb. Mackenzie	2017	SP

4	O uso da Gamificação para o aumento da produtividade: um experimento em uma empresa de desenvolvimento de software	M	A	Administração de Empresas	Univ. Presb. Mackenzie	2017	SP
5	Gamificação como estratégia de compartilhamento de conhecimento em processos de auditoria interna nos Laboratórios de Ensaio do SENAI	M	P	Administração	UESC	2018	SC
6	A Gamificação na seleção de pessoas: processo de recrutamento e seleção da geração Z	M	A	Administração	C. Univ. Fac. Metrop. Un	2018	SP
7	A Gamificação como Estratégia de Governo na Contemporaneidade	M	A	Educação	Uni. Luterana do Br	2018	RS
8	A Ut. da Gamificação para Engajamento de Equipes: um est. de caso sobre a aplicação de um jogo empresarial em uma inst. financeira	M	P	Administração	FGV-SP	2018	SP
9	Gamificação em processos de treinamento e desenvolvimento	M	A	Administração	PUC- SP	2019	SP
10	Uso da Gamificação como Técnica de Capacitação Profissional: Pesquisa Experimental em uma instituição Hospitalar	M	A	Administração	Fund. Univ. Passo Fundo	2019	RS
11	Tecnologia e Saúde: artefato Gamificado para Conscientização de Profissionais da Saúde Quanto à Assepsia das Mãos.	M	P	Indústria Criativa Inst. de Ensino	U. Feevale, N. Hamburgo	2019	RS
12	Gamificação e Aprendizagem: o uso de elementos de jogos como estratégia motivadora na captação a distância dos servidores da UFPA	M	P	Políticas Púb. Gestão e avaliação da Ed. Sup.	UFPA Paraíba	2021	PA
13	Gamificação e Desenvolvimento de Competências Profissionais dos Operários da Construção Civil	M	P	Desenv. e Gestão Social	UFBA Bahia	2020	BA
14	A orientação profissional vivenciada a partir da Gamificação.	M	P	Ed. Prof. e Tec.	IFSertãoPE	2020	PE
15	Aprend. Experiencial e Gamificação no Desenv. de Competências Empreendedoras na ind. Criativa: um estudo com prof. da música.	D	A	Administração	Unisinos-RS	2020	RS
16	O Ens. da História da Arte Cênica no Centro Cultural Arte e Relax na Zona Oeste do RJ: um est. de caso a partir da gamificação como ferramenta pedag. aplicada	M	P	Novas Tec. Dig. na Ed.	Centro Univ. Carioca, RJ	2020	RJ
17	Gamificação para agentes comunitários de saúde: um estudo de caso na empresa Epealth	M	P	Administração	UNESC	2021	SC

Fonte: Autores (2022).

Por sua vez, a quinta categoria de análise “Gamificação na Educação Corporativa”, demonstrada no quadro 8, engloba as pesquisas cujos títulos e resumos incluem a aplicação da gamificação como estratégia de engajamento e melhor capacitação de equipes na educação corporativa. Nesse caso foram agrupadas 17 pesquisas, sendo 3 delas desenvolvidas em programas de doutorado acadêmico, 6 em mestrado acadêmico e 9 em mestrado profissional.

Dentre as pesquisas destaca-se a que propõe o protótipo de curso no Moodle, baseado em princípios de gamificação (Silva, 2021d), um guia para orientar treinamentos gamificados que estimulem o desenvolvimento de competências profissionais (Lima, 2020), (Santos, 2019). E ainda, a construção e validação de um artefato gamificado para conscientização de profissionais da saúde quanto a assepsia das mãos (Albrecht, 2019).

As demais pesquisas desta categoria são direcionadas ao uso da gamificação como estratégia de engajamento de equipes (Sabrito, 2017), (Santinho, 2018), para compartilhamento de conhecimento em comunidades virtuais (Baitelho, 2017), (Silva, 2018b), para aumento da produtividade (Fraga, 2017), para processos de recrutamento e seleção de pessoas da geração Z (Saboia, 2018), como técnica de capacitação profissional em uma instituição hospitalar (Berti, 2019) e no desenvolvimento de competências empreendedoras na indústria criativa (Reis, 2020).

O Quadro 9, a seguir, contém as teses e dissertações referentes a gamificação no ensino superior.

Quadro 9: Quinta Categoria de análise – Gamificação no Ensino Superior.

nº	Título	M / D	P/ A	Programa	IES	Ano	UF
1	Proposta de Desenvolvimento de Instrumento de Aplicação de atividades Gamificadas p/ Disc. do Ens. Sup.	M	P	Ed. e Novas Tec.	UNINTER	2017	PR
2	Gamificação na Educação Superior: Experimentações na Docência	M	A	Ed. Matemática e Tecnológica	UFPE	2017	PE
3	Um modelo de Gamificação para Redes Sociais Educacionais	M	A	Diversidade Cult. e Incl. Soc.	Univ. Novo Hamburgo	2017	RJ
4	A Gamificação como Estratégia para o Ens. e Aprendizagem de Anatomia e Fisiologia Humana	M	A	Formação Doc. Interdisciplinar	Univ. Est. do PR	2018	PR
5	A Gamificação e sua Aplicação no ensino Universitário: Entre o conteúdo teórico e a prática do mercado de trabalho	M	A	Educação	Univ. Estácio de Sá	2018	RJ
6	Gamificação da Disciplina Metodologia da Pesquisa no Ensino Superior: Estudo de caso	M	P	Ed. e Nov. Tec.	UNINTER	2018	PR

7	A Gamificação na Perspectiva de Em. Híbrido e sua Relação com a Aprendizagem Significativa no Em. Sup.	M	A	Educação	Univ. Fed. de Alagoas	2018	AL
8	Contribuições da Gamificação para o Ensino e a Aprendizagem: uma proposta de ensino para matemática Financeira	M	P	Ens. de Ciências e Mat.	Univ. Franc. Sta Maria	2018	RS
9	O que Podemos Aprender com os Jogos: a gamificação no ensino superior	M	A	Educação	C. Univ. Salesiano	2019	SP
10	Avaliação de Ferramentas de Gamificação: Estudo de caso da plataforma Studiare	M	A	Ensino	UNIC	2019	MT
11	Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem: uma apresentação e discussão	M	A	Met. p/o Ens. de Ling. e suas Tec.	UNOPAR	2019	PR
12	Gamificação e competência moral: um quase-experimento com estudantes de Adm. Pública	M	A	Administração	UDESC	2019	SC
13	Gamificação Aplicada em um Mooc para o Ensino da Administração: Estudo de caso	M	P	Ed. e Novas. Tec.	UNINTER	2019	PR
14	Ambiente Virtual de Aprendizagem Baseado em Gamificação: um estudo de caso em Probabilidade e estatística	D	A	Ens.de Ciência e Tecnologia	UTFPR, P. Grossa	2019	PR
15	Um Framework Gamificado para a Disciplina Algoritmos ou Equivalente	M	P	Criat. e Inov. em Met. de Ens. Sup.	UFPA Belém	2019	PA
16	Percepções docentes sobre o uso de games e gamificação no ens. Sup.: desafios e possibilidades	D	A	Educação	UMESP	2020	SP
17	The Book is on The Table And The Ebook is on The Cloud: O proc. de criação de um E-book, com Téc. de Gamificação, p/ alunos de Design Gráfico	M	A	Educação	UNISA- RJ	2020	RJ
18	Magica: Modelo para Autorregulação da Aprendizagem e Gamificação Intencional de Conteúdos e Atividades	M	P	Informática na Ed.	IFRS	2020	RS
19	Gamificação na Educação: contribuições para a práxis socio comunitária	M	A	Educação	UNISAL	2020	SP
20	Avaliação Formativa Gamificada Baseada em Novas Tecnologias Digitais no Ens. Superior	M	P	Nov. Tec. Dig. na Ed.	Unicarioca	2020	RJ
21	Gamificação (Kahoot) nas práx. Pedagógicas: Uma proposta de abordagem Lúdica no Ens.	M	A	Met. p/o Ens. de Ling. e s/ Tec.	UNOPAR	2021	PR
22	Jogo, Tecnologia e Educação: A Gamificação como Método de Ens. Aprend. na Ed. Superior	M	A	C. Humanas	Univ. de Sto Amaro -SP	2021	SP
23	O Uso da Gamificação no Processo de Aprendizagem de Estudantes do En. Superior	M	A	Met. p/o Ens. de Ling. e s/ Tec.	UNOPAR	2021	PR
24	Educação Sup., Gamificação e Emulação: a dimensão estética do jogo e da aprendizagem	D	A	Educação	UNISO Sorocaba	2021	SP

Fonte: Autores (2022).

Por fim, a quinta categoria de análise “Gamificação no Ensino Superior”, foi construída a partir do agrupamento das teses e dissertações acerca da inserção de elementos da gamificação no ensino superior. Assim, foram identificadas 24 pesquisas, sendo 2 desenvolvidas em programas de doutorado acadêmico, 14 de mestrado acadêmico e 8 de mestrado profissional. Nenhuma delas foi desenvolvida especificamente no ESCC, mas em cursos de outras áreas como: Licenciatura em Pedagogia (3), Licenciatura em Matemática (1), Engenharia Civil (1), Tecnologia da Informação (1), Enfermagem (1), Publicidade e Propaganda (2), Engenharia da Produção (1), Tecnologia em Design Gráfico (1), Administração Pública (1), Sistemas para Internet (1), Administração (1) e, 10 não especificaram o curso em que a pesquisa foi aplicada.

Dentre as propostas oriundas dessas pesquisas, está a análise de uma experiência gamificada, em que sala de aula se transforma em um game e o professor em um game designer (Souza, 2017), a implementação de unidade de ensino gamificada em ambientes virtuais de aprendizagem (Jacobsen, 2018), (Tenório, 2019), o desenvolvimento de um instrumento de aplicação de atividades gamificadas (Sobreiro, 2017), a elaboração de um software aplicativo multiplataforma interativo com características gamificadas (Oliveira, 2018), o desenvolvimento de um framework gamificado para apoiar o ensino e a aprendizagem dos conteúdos estudados na disciplina Algoritmos na área de Tecnologia da Informação (Quaresma, 2019) e a construção e do uso de uma interface multimodal e-book, com técnicas de gamificação (Lima, 2020b).

Ainda nessa categoria, foram identificadas propostas de investigação da motivação dos usuários em uma rede social educativa que implementa elementos e técnicas de gamificação (Arnold, 2017), análise dos trabalhos mais recentes sobre o uso da plataforma educacional *Kahoot* no ensino superior (Almeida, 2021), a gamificação utilizada como método de ensino-aprendizagem (Santos, 2021), (Martins, 2018), (Mattos, 2018), como metodologia de avaliação formativa (Rocha, 2020).

As demais pesquisas tiveram como objetivo, analisar as percepções de alunos do Ensino Superior, sobre o uso de estratégias gamificadas no processo de ensino e aprendizagem (Daher, 2021), (Frigeri, 2019), identificar a influência de um

ambiente apoiado por Gamificação, sobre a percepção do aprendiz e sua contribuição para a práxis Sociocomunitária (Silva, 2020).

4. Considerações Finais

Esse estudo que teve por objetivo realizar um mapeamento da produção teórica desenvolvida nos programas de pós-Graduação Stricto Sensu no Brasil acerca da Gamificação aplicada ao ESCC, para identificar a gamificação como estratégia pedagógica para maior engajamento, comprometimento e motivação dos alunos com seu próprio aprendizado no ESCC, focalizou o desenvolvimento de pesquisas de mestrado e doutorado, nos últimos cinco anos, nas áreas de avaliação: Educação; Administração Pública e de Empresas, Ciências Contábeis e Turismo; Ensino; e Interdisciplinar. A base de dados utilizada para pesquisa foi o Banco de Teses e Dissertações da CAPES, como já indicado.

Após a consulta foram identificadas 132 pesquisas em cujos títulos foi identificado o descritor “Gamificação”, sendo 15 delas realizadas no ano de 2017, 24 em 2018, 35 em 2019, 33 em 2020 e 25 no ano de 2021. Dentre essas pesquisas, 121 são dissertações e 11 são teses. Essa diferença possivelmente se deve ao número ainda muito pequeno de programas de doutorado no País. Todas as pesquisas de doutorado foram desenvolvidas em programas de modalidade acadêmica, já as de mestrado se dividiram entre 55 na modalidade acadêmica e 66 na modalidade profissional.

Dentre os Programa de Pós-Graduação, nos quais as pesquisas foram desenvolvidas, despontam os das seguintes áreas: 1. Educação, com 31 trabalhos no período; 2. Ensino, com 23 trabalhos e 3. Administração, com 12 trabalhos desenvolvidos.

A maior parte das pesquisas foi desenvolvida em IES da Região Sudeste do país, sendo 43% dos trabalhos, na Região Sul foram 36% dos trabalhos, no Nordeste, 15,9%, no Centro-Oeste apenas um trabalho foi desenvolvido e, nenhum na Região Norte. A distribuição regional dos trabalhos é desigual, possivelmente porque a maior parte dos programas de pós-graduação stricto sensu, já consolidados e com linhas de pesquisa relacionadas à formação de professores, se concentram nas Regiões Sudeste e Sul do país.

Á luz da AC, realizou-se a leitura dos resumos, e quando necessário consulta ao trabalho, das 132 pesquisas selecionadas, possibilitando a construção de cinco categorias emergentes e, com isso, a identificação da Gamificação aplicada em cinco modalidades diferentes de Ensino, sendo elas: Educação Profissional Tecnológica (24), Educação Básica (32), Educação Corporativa (17) e, Ensino Superior (23).

Os temas das pesquisas selecionadas apontam como tendência das pesquisas: a) estudo bibliográfico sobre as contribuições e dificuldades do uso da gamificação na educação; b) exame das reações dos alunos acerca dessa estratégia de ensino; c), desenvolvimento e aplicação de sequências didáticas gamificadas; d) desenvolvimento e aplicação de jogos, frameworks e plataformas gamificadas em práticas pedagógicas. Todas as pesquisas selecionadas apresentaram resultados indicam que a gamificação contribui com o processo de ensino e aprendizagem, é motivadora no envolvimento dos estudantes ampliando a participação nas aulas. Todas recomendam que a estratégia seja inserida na prática pedagógica. Em relação aos limites de sua utilização estão a necessidade de necessidade de empenho e tempo do professor para um bom planejamento quanto aos recursos disponíveis pela instituição de ensino, os objetivos de aprendizagem a serem alcançados, o nível de dificuldade adequado a cada turma de estudantes, assim como a dosagem adequada com que as aulas gamificadas serão realizadas

Diante dos resultados apresentados, destaca-se a inexistência, na base de dados investigada, de pesquisas de mestrado ou doutorado realizadas no país sobre a aplicação da Gamificação, especificamente, no ESCC. Nesse caso, sugere-se o desenvolvimento de propostas que contribuam com a formação de professores atuantes nessa área do conhecimento, como cursos de formação continuada sobre formas de utilização da Gamificação, no sentido de instrumentalizar tais professores para

o planejamento e realização de aulas mais atrativas e que promovam o engajamento, comprometimento e motivação dos seus alunos.

Referências

- Aiub, M. M. R. (2020). *Gamificação no Ensino de Matemática com Jogos de Escape Room e RPG: Percepção sobre suas contribuições e dificuldades*. 2020 undefined f. Mestrado em Multiunidades em Ensino de Ciências e Matemática. Universidade Estadual de Campinas-SP.
- Albrecht, E. G. (2019). *Tecnologia e Saúde: artefato Gamificado para Conscientização de Profissionais da Saúde Quanto à Assepsia das Mãos*. 2019 146 f. Mestrado Profissional em Indústria Criativa Instituição de Ensino: Universidade Feevale, Novo Hamburgo-RS.
- Almeida, R. G. (2019). *Superchefes: Sequência de Atividades Investigativas Gamificadas*. 2019 147 f. Mestrado Profissional em Ensino de Física. Universidade Federal do Rio de Janeiro UFRJ. Rio de Janeiro-RJ.
- Almeida, L. A. D. (2021). *Gamificação (Kahoot) nas Práticas Pedagógicas: Uma proposta de abordagem Lúdica no Ensino*. 2021 135 f. Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias. Universidade Pitágoras UNOPAR, Londrina-PR.
- Alves, D. S. et al. (2017). O ensino dos CPC nos cursos de ciências contábeis em instituições de ensino superior do Brasil. *Revista Contemporânea de Contabilidade*, v. 14 (32), 48-70.
- Amaral, J. J. L. (2019). *Gamificação como proposta para o Engajamento de Alunos em Mooc sobre Educação Financeira Escolar: Possibilidades e desafios para a Educação Matemática*. 2019 121 f. Mestrado Profissional em Educação Matemática. Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora-MG.
- Andrade, D. E. S. (2020). *Gamificação o Ensino da Literatura: uma experiência de jogabilidade no ensino médio Integrado com o Jogo CREALIT*. 2020 187 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Sertão-PE.
- Antonini, R. E. D. (2017). *A Camada Narrativa do Design de Jogos no ensino Gamificado: Um experimento no Âmbito do Ensino Profissional*. 2017 88 f. Mestrado Profissional em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, São Paulo-SP.
- Arnold, R. (2021). *Um modelo de Gamificação para Redes Sociais Educacionais*. 2017 98 f. Mestrado em Diversidade Cultural e Inclusão Social. Universidade FEEVALE, Novo Hamburgo- RJ.
- Azevedo, L. M. (2020). *Ludosmec: uma sequência didática gamificada sobre introdução à mecânica na educação profissional de nível técnico*. 2020 88 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense, Pelotas-RS.
- Azoubel, M. A. (2018). *Cenários de Aprendizagens Gamificados Para o Engajamento Estudantil*. 2018 119 f. Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica. Universidade Federal de Pernambuco – UFPE.
- Baitello, J. A. (2017). *Influência da Gamificação sobre o Engajamento e o Compartilhamento de Conhecimento em Comunidades Virtuais*. 2017 122 f. Doutorado em Administração. Centro Universitário da FEI, São Bernardo do Campo-SP.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 7ª.
- Barros, D. A. M. (2018). *Gamificação como estratégia de ensino : um estudo de caso no curso de Comunicação Social*. 2018. 129 f. Mestrado em Educação. Universidade Federal de Alagoas UFAL, Maceió-AL.
- Barros, A. C. M. (2020). *Uma Proposta de Videoaula Interativa Gamificada*. 2020 120 f. Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal. UFRN-RN.
- Bersch, M. E. (2019). *Formação continuada de Professores: Gamificação em Espaços de Conveniência e Aprendizagem Híbridos e Multimodais*. 2019 268 f. Doutorado em Educação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo-RS.
- Berti, S. M. (2019). *Uso da Gamificação como Técnica de Capacitação Profissional: Pesquisa Experimental em uma instituição Hospitalar*. 2019 157 f. Mestrado em Administração. Fundação Universidade de Passo Fundo-RS.
- Carvalho, F. B. C. M. (2018). *Formação docente a partir de um Manual Pedagógico Ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva*. 2018 194 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza. UTFPR, Londrina-PR.
- Cavalcante, M. D. L. (2017). *Gamificação na Educação: uma proposta de Framework para práticas pedagógicas Gamificadas baseada na teoria da autodeterminação*. 2017 201 f. Mestrado em Educação. Universidade Federal do Oeste do Pará.
- Coelho, J. A. P. (2017). *Uso de Gamificação em Cursos Online Abertos e Massivos para Formação Continuada de Docentes de Matemática*. 2017 102 f. Mestrado Profissional em Educação Matemática. Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora-MG. UFJF.
- Coelho Neto, J.; Blanco, M. B; Silva, J. A. (2022). O uso de gamificação e dificuldades matemáticas: possíveis aproximações. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 15(1), 1-9.
- Criado, L. L. (2018). *Um estudo sobre o uso da gamificação nos anos iniciais do Ensino Fundamental*. 2018 206 f. Mestrado Profissional em Educação. Universidade de Taubaté, Taubaté. Unitaú.
- Daher, I. V. (2021). *O Uso da Gamificação no Processo de Aprendizagem de Estudantes do Ensino Superior*. 2021 84 f. Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias. Universidade Pitágoras UNOPAR, Londrina-PR.

- Dantas, G. A. F. (2021). *Dungeons And Soils: uma prática gamificada para ensinar o conteúdo de Índices físicos da disciplina de mecânica dos solos nos cursos profissionalizantes*. 2021 187 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal do Acre. Rio Branco-AC.
- Fardo, M. L. (2013). A gamificação aplicada em Ambientes de Aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação - RENOTE*. v. 11 (1), 1-9, julho.
- Fraga, R. P. (2017). *O uso da Gamificação para o aumento da produtividade: um experimento em uma empresa de desenvolvimento de software*. 2017 88 f. Mestrado em Administração de Empresas. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo-SP.
- Frigeri, G. V. (2019). *Avaliação de Ferramentas de Gamificação: Estudo de caso da plataforma Studiare*. 2019 88 f. Mestrado em Ensino. Universidade de Cuiabá, Cuiabá-MT.
- Frazao, L. V. D. (2020). *A Gamificação como estratégia Pedagógica para o Ensino de Novas Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica: Possibilidades e Desafios*. 2020 125 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro, Uberaba-MG.
- Froes, J. D. (2020). *As Contribuições da Gamificação para o Ensino de Química na Educação Profissional Técnica de Nível Médio*. 2020 97 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de educação, Ciência e Tecnologia do Norte de Minas Gerais, Vitória-MG.
- Gonçalves, F. P. (2021a). *A Gamificação no Ensino: Utilização de Recursos Sensoriais na Aprendizagem de Fundamentos Matemáticos*. 2021 87 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Exatas. Universidade Federal de São Carlos UFSCAR, São Carlos-SP.
- Gonçalves, A. V. (2021a). *A contribuição da gamificação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos de um curso técnico em Administração*. 2021 162 f. Mestrado Profissional em Gestão e Práticas Educacionais. Universidade Nove de Julho, São Paulo-SP.
- Gonçalves, N. S. A. (2021c). *Oficinas pedagógicas como processo formativo em gamificação: percepções sobre as contribuições para a prática docente*. 2021 107 f. Mestrado em Educação em Ciências Químicas da Vida e Saúde. Fundação Universidade Federal do Pampa, Porto Alegre – UNIPAMPA-RS.
- Jacobsen, D. M. (2018). *Contribuições da Gamificação para o Ensino e a Aprendizagem: uma proposta de ensino para matemática Financeira*. 2018 180 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática. Universidade Franciscana, Santa Maria-RS.
- Lima, M. L. V. (2020). *Gamificação e Desenvolvimento de Competências Profissionais dos Operários da Construção Civil*. 2020 undefined f. Mestrado Profissional em Desenvolvimento e Gestão Social. Universidade Federal da Bahia-BA.
- Lima, M. B. S. (2020b). *The Book is on The Table And The Ebook is on The Cloud: O processo de criação de um E-book, com Técnicas de Gamificação, por alunos de Design Gráfico*. 2020 172 f. Mestrado em Educação. Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro-RJ.
- Lopes, R.A.; Toda, A.M.; Brancher, J.D. (2015). A preliminary study about gamification intrinsic and extrinsic motivators in single and multiuser environments. *Revista Brasileira de Informática na Educação*. Volume 23(3), 164-173.
- Lopes, M. K. P. (2028). *Aplicativo Multitarefa: o Classcraft como Dispositivo de Gamificação e de Transferência de Aprendizado em Contextos Extragames*. 2018 99 f. Mestrado em Educação Instituição de Ensino: Fundação Universidade Federal do Tocantins, Palmas-TO.
- Martinez, C. S. M. (2019). *Objeto de aprendizagem Gamificado 2D na modalidade EAD para o desenvolvimento de competências profissionais*. 2019 105 f. Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias. Centro Universitário Internacional Uninter. Curitiba-PR.
- Martins, J. C. D. (2018). *A Gamificação na Perspectiva de Ensino Híbrido e sua Relação com a Aprendizagem Significativa no Ensino Superior*. 2018 140 f. Mestrado em Educação. Universidade Federal de Alagoas UFAL, Maceió-AL.
- Mattos, A. P. (2018). *A Gamificação e sua Aplicação no ensino Universitário: Entre o conteúdo teórico e a prática do mercado de trabalho*. 2018 135 f. Mestrado em Educação. Universidade Estácio de Sá, Rio de Janeiro-RJ.
- Mendes, D. A. (2019). *Gamificação e Práticas Pedagógicas: um estudo sobre a educação profissional no SENAI – BA*. 2019 88 f. Mestrado em Educação e contemporaneidade. Universidade do Estado da Bahia, Salvador-BA.
- Oliveira, A. J.; Rafaeli, S. C. D.; Colauto, R. D.; Casa Nova, S. P. C. (2013). Estilos de aprendizagem e estratégias ludopedagógicas: percepções no ensino da contabilidade. *Advances in Scientific and Applied Accounting*, v.2(3), 236-262.
- Oliveira, C. O. (2018). *A Gamificação como Estratégia para o Ensino e Aprendizagem de Anatomia e Fisiologia Humana*. 2018 218 f. Mestrado em Formação Docente Interdisciplinar. Universidade Estadual do Paraná Unespar. Paranavaí-PR.
- Oliveira, C. T. F. (2019). *Gamificando a avaliação: um experimento na formação inicial de professores de Geografia*. 2019 143 f. Mestrado em Educação Instituição de Ensino: Universidade Federal do Triângulo Mineiro, Uberaba-MG.
- Oliveira, J. K. C. (2020). *A Gamificação na Perspectiva dos Multiletramentos Desenvolvida nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental*. 2020 133 f. Mestrado em Educação. Universidade Federal de Alagoas UFAL, Maceió.
- Oliveira, G. G. (2021). *Utilização de Gamificação no Processo de ensino e Aprendizagem de Manutenção de Computadores*. 2021 139 f. Mestrado Profissional em Ensino e suas Tecnologias. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Campos dos Goytacazes. Rio de Janeiro-RJ.
- Padilha, R. (2018). *O Desafio da Formação Docente: Potencialidades da Gamificação Aliada ao Geogebra*. 2018. 174 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática. Universidade de Caxias do Sul, Caxias-RS.
- Pereira, F. C. (2019). *Gamificação como Forma de Minimizar a Evasão em Cursos Online e Abertos*. 2019 83 f. Mestrado Profissional em Informática da Educação. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul IFRS, Bento Gonçalves-RS.
- Pinto, S. T. (2020). *“Simulador Packet Tracer: a exploração da gamificação na disciplina de arquitetura de redes de computadores no Ensino Profissionalizante”*. 2020 156 f. Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias. Universidade Pitágoras Unopar, Londrina-PR.

- Quaresma, J. A. S. (2019). *Um Framework Gamificado para a Disciplina Algoritmos ou Equivalente*. 2019 248 f. Mestrado Profissional em Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior. Universidade Federal do Pará, Belém-PA.
- Reis, T. B. O. (2020). *Aprendizagem Experiencial e Gamificação no Desenvolvimento de Competências Empreendedoras na indústria Criativa: um estudo com profissionais da música*. 2020 238 f. Doutorado em Administração. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre-RS.
- Rezende, B. A. C.; Mesquita, V. S. (2022). *O uso de gamificação no ensino: uma revisão sistemática da literatura*. In: SBC – Proceedings of SB Games 2017/ XVI SB Games, 16. Curitiba, 2017. Anais [...]. Curitiba: 2017. Disponível em <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/175052.pdf>>.
- Rezende, B. A. C. (2018). *Gamificação como Prática Docente: Possibilidades e dificuldades*. 2018 125 f. Mestrado em Educação Instituição de Ensino: Universidade do Vale do Sapucaí, Pouso Alegre-MG. UNIVÁS.
- Rocha, T. M. (2020). *Avaliação Formativa Gamificada Baseada em Novas Tecnologias Digitais no Ensino Superior*. 2020 96 f. Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação. Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro-RJ.
- Rodrigues, I. B. G. (2019). *Gamificando na Vida Real – Modelando a Teoria para a Prática Pedagógica*. 2019 104 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza. UTFPR, Londrina-PR.
- Romanowski, J. P.; ENS, R. T. (2006). *As pesquisas denominadas do tipo ‘estado da arte’ em educação*. Revista Diálogo Educacional, v. 6 (19), 37 – 50.
- Saboya, T. (2028). *A Gamificação na seleção de pessoas: processo de recrutamento e seleção da geração Z*. 2018 104 f. Mestrado em Administração. Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas, SP.
- Sabrico, C. E. S. (2017). *Gamificação na Educação Corporativa como Estratégia de Engajamento: Estudo de Caso de uma Empresa Brasileira*. 2017 106 f. Doutorado em Informática na Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre-RS.
- Santinho, C. C. (2018). *A Utilização da Gamificação para Engajamento de Equipes: um estudo de caso sobre a aplicação de um jogo empresarial em uma instituição financeira*. 2018 77 f. Mestrado Profissional em Administração de Empresas. Fundação Getúlio Vargas – SP.
- Santos, J. M. F. P. (2018a). *Produção de Disciplina Gamificada: uma proposta de Letramento midiático com aproximações entre Mídia-Educação e Aprendizagem Baseada em Jogos*. 2018 undefined f. Mestrado em Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC.
- Santos, M. L. (2018a). *Práticas de Ensino: gamificação como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem*. 2018 115 f. Mestrado Profissional em Ciências Humanas. Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri, Diamantina-SP.
- Santos, M. V. B. (2019a). *Gamificação e Memória Institucional: uma proposta formativa para o Ensino Médio Integrado*. 2019 127 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe, Aracaju SE.
- Santos, S. A. (2019b). *Gamificação em processos de treinamento e desenvolvimento*. 2019 132 f. Mestrado em Administração. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC/SP.
- Santos, A. S. (2021). *Jogo, Tecnologia e Educação: A Gamificação como Método de Ensino-Aprendizagem na Educação Superior*. 2021 144 f. Mestrado em Ciências Humanas. Universidade de Santo Amaro UNISA, São Paulo-SP.
- Saraiva, H. T. (2019). *Elementos da Gamificação e a Interdisciplinaridade nas Aulas de Línguas Estrangeiras do Curso Técnico em Administração Integrado ao Ensino Médio do IFMA*. 2021 119 f. Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica. Instituto Federal de Educação, Ciência e tecnologia do Piauí. Piauí-PI.
- Silva, J. B. (2018). *Gamificação de uma sequência didática como estratégia para motivar a atitude potencialmente Significativa dos Alunos no Ensino de Óptica Geométrica*. 2018 120 f. Mestrado em Ensino de Ciências Matemática. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, Fortaleza-CE.
- Silva, R. V. (2018b). *Gamificação como estratégia de compartilhamento de conhecimento em processos de auditoria interna nos Laboratórios de Ensaio do SENAI*. 2018 140 f. Mestrado Profissional em Administração. Universidade do Estado de Santa Catarina-SC.
- Silva, D. H. P. (2019a). *Avaliação Formativa Digital: uma proposta baseada na Gamificação e na Aprendizagem Colaborativa*. 2019 108 f. Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal-RN.
- Silva, W. O. (2019b). *O uso da Gamificação como Mobile Learning*. 2019 111 f. Mestrado Profissional em Docência e Gestão Educacional. Universidade Municipal de São Caetano do Sul USCS, São Caetano do Sul-SP.
- Silva, A. M. (2020). *Gamificação na Educação: contribuições para a práxis socio comunitária*. 2020 194 f. Mestrado em Educação. Centro Universitário Salesiano de São Paulo Unisal, São Paulo-SP.
- Silva, J. R. (2021a). *Schoolgamify: uma proposta de aplicativo mobile para implementar a gamificação e a sala de aula invertida no contexto escolar*. 2021 undefined f. Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede. Universidade federal de Santa Maria-RS.
- Silva, P. S. F. (2021b). *Aplicativo Gamificado para o Ensino de Banco de dados: Investigando Estratégias de Engajamento e Motivação*. 2021 130 f. Mestrado Profissional em Docência e Gestão Educacional. Universidade Municipal de São Caetano do Sul -SP.
- Silva, C. M. S. (2021c). *Uso do Arduino e a Gamificação no ensino da Termodinâmica*. 2021 226 f. Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará, Fortaleza-CE.
- Silva, M. G. L. (2021d). *Gamificação e Aprendizagem: o uso de elementos de jogos como estratégia motivadora na captação a distância dos servidores da UFPB*. 2021 101 f. Mestrado Profissional em Políticas Públicas, Gestão e avaliação da Educação Superior. Universidade Federal da Paraíba- João Pessoa-PB.

Soares, R. C. P. (2019). *Jogar para Motivar e Viver a História: Sequência Didática Baseada em Jogos e Gamificação*. 2019 114 f. Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica. Colégio Pedro II, Rio de Janeiro.

Sobreiro, J. A. P. (2017). *Proposta de Desenvolvimento de Instrumento de Aplicação de atividades Gamificadas para Disciplinas do Ensino Superior*. 2017 120 f. Mestrado Profissional em Educação e Novas Tecnologias. Centro Universitário Internacional Uninter. Curitiba-PR.

Souza, C. V. (2017). *Gamificação na Educação Superior: Experimentações na Docência*. 2017 107 f. Mestrado em Educação Matemática e Tecnológica. Universidade Federal de Pernambuco. Recife-PE.

Souza, F. M. G. (2018). *Gamificação na Educação: aproximações, estratégias e potencialidades*. 2018 99 f. Mestrado em Educação. Universidade Federal de Ouro Preto, Mariana-MG.

Souza, L. T. D. (2021). *Motivação para Aprender e Gamificação na Educação Profissional*. 2021 112 f. Mestrado Profissional em Gestão e Desenvolvimento da Educação Profissional. Centro estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, São Paulo-SP.

Steiner, M. M. (2019). *Usando a Gamificação para Discutir a Cinemática no Ensino Médio*. 2018 308 f. Mestrado Profissional em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias. Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville-SC.

Tenorio, M. M. (2019). *Ambiente Virtual de Aprendizagem Baseado em Gamificação: um estudo de caso em Probabilidade e estatística*. 2019 undefined f. Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia. Univ. Tecnológica Federal do Paraná UFPR, Ponta Grossa-PR.

Vasconcellos, I. L. B. (2019). *Gamificação como Estratégia Pedagógica: desenvolvimento e experimentação do ambiente virtual de Aprendizagem Gamificação Agile*. 2019 163 f. Mestrado Profissional em Ensino e suas Tecnologias. Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Fluminense, Campos dos Goytacazes.

Vosgerau, D. S. R.; & Romanowski, J. P. (2014). Estudos de revisão: implicações conceituais e metodológicas, *Rev. Diálogo Educ.* Curitiba, 14 (41) 165-189.