

## Apêndice F. Resultado Final do Mapeamento de Literatura

Nesse apêndice é apresentado o consolidado dos trabalhos resultantes do mapeamento de literatura. Os trabalhos que finalmente foram escolhidos após uma leitura detalhada são expostos aqui de forma resumida, os detalhes mais importantes destes trabalhos estão relacionados com a pesquisa desenvolvida nesta tese sobre aprendizagem baseada em jogos.

Nome	Database	Tipo de estudo	Intenção do estudo	Área	Método	Resultados
The Impact of E-Learning in Medical Education	AAMC	Estudo analítico	Apresentar e-learning como uma alternativa de ensino na medicina	Medicina	Sumariza alguns resultados com o uso de e-learning na medicina	Faz uma análise sobre o uso de e-learning por eles próprios e processos
Digital Game-Based Learning	ACM	Estatístico	Apresentar motivação para o sucesso do ensino	Geral	Cada capítulo foca em mostrar os alunos tem evoluído assim como as ferramentas de ensino também tem mudado, é mostrado como jogos ensinam e como eles funcionam. Além demais, apresenta questões de implementação.	Neste trabalho, hoje, mostra em tecnologia manual e novo processo de desenvolvimento de seus interesses
Scientific Discovery Learning with Computer Simulations of Conceptual Domains	SAGE Journals	Estatístico	Apresentar simulações feitas em computador como uma forma de construir e gerar conhecimento	Geral	Através do método de observação é mostrada a efetividade e eficiência do ensino através de ambientes simulados, também apresenta como um método de ensino baseado em problemas. Por outro lado, são mostradas as dificuldades no uso deste tipo de ferramentas, porém, os autores discutem como a mistura de simulação e suporte instrucional podem contornar estes problemas.	Este artigo foca em simulações conceituais relacionando alunos e experiências em um grupo e o post-graduação diferentes itens foram escolhidos para usarmos
Games, motivation, and learning: A research and practice model	SAGE Journals	Proposta de modelo	Apresentar um modelo para uso de jogos desde o foco instrucional	Geral	É apresentado um modelo (entrada-processo-saída) para seu uso na aplicação de jogos didáticos e pedagógicos, neste modelo se resumem as características que este tipo de jogos devem ter, o ciclo do jogo desde o foco das decisões do usuário, os resultados que devem ser alcançados.	Um modelo em jogos destaca-se deve ter de enfatizar que um jogo enfatiza mais detalhes e eles des

						do jogo aprendi
The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence	WILEY	Estudo analítico	Apresentar a nova geração de estudantes que possuem habilidades tecnológicas sofisticadas e com as preferências de aprendizagem baseado em computador. Porém, a educação deve mudar radicalmente para atender às necessidades desses "nativos digitais".	Geral	Este trabalho apresenta evidência empírica que respalda a ideia de mudar os métodos de ensino para a nova geração que estudantes que estão mais familiarizados com tecnologia. Eles têm preferência por métodos de ensino que envolvam ferramentas tecnológicas mais do que os métodos tradicionais.	Através o uso d constru geraçã tecnolo
Motivations for Play in Online Games	LIEBERT	Survey	Apresentar uma caracterização das diferentes motivações dos jogadores	massively multiplayer online role-playing games em ensino	Um questionário online com 40 perguntas foi preenchido por 3000 jogadores.	Dentro motivaç mecani custom entre o individu jogo. T desemp
Play online, work better? Examining the spillover of active learning and transformational leadership	ELSEVIER	Estatístico	Apresentar como jogos virtuais podem ser relevantes para o desenvolvimento de novas técnicas de treinamento em uma organização.	Jogos para treinamento	Um experimento que teve uma duração de um mês, no qual um questionário foi aplicado para 353 usuários de jogos, e nele se demonstrou como jogos podem impactar a vida real dos empregados. Além disso, o estudo demonstrou como o uso de jogos permite a propagação do aprendizado transformacional e condutas de liderança, assim como efeitos secundários positivos.	O estudo o uso efeitos transfor jogos p devem
Video Games in Education	Int. J. Intell	Estudo analítico	Apresentar o percurso histórico de jogos na educação	Geral	Através de um embasamento bibliográfico se faz um percurso cronológico do uso de jogos na educação.	Se pode foram i ensino, estudar assim c suas au aprende process aprende teórico tecnolo

Literature Review in Games and Learning	TeLearn	Revisão sistemática	Revisão sistemática em jogos	Geral	Revisão e recopilação de artigos relacionados com o papel dos jogos no apoio da aprendizagem dentro e fora das salas de aula.	Neste trabalho, a aprendizagem participativa no espaço colaborativo é entendida como jogos tradicionais e formais, sendo a melhor opção para o ensino de matemática.
A cognitive component analysis approach for developing game-based spatial learning tools	ELSEVIER	Estatístico	Apresentar uma abordagem que usa jogos para o ensino da matemática.	Jogo para ensino da matemática	Foi conduzido um experimento numa aula de matemática e nele foi usada uma ferramenta para aprendizagem espacial, os dados do experimento serviram para avaliar o desempenho matemático dos estudantes e o tempo gasto para resolução de problemas.	Evidências de aprendizagem espacial limitada, entretanto, evidências de motivação e engajamento.
From Content to Context: Videogames as Designed Experience	SAGE Journals	Estudo analítico	Apresentar uma abordagem que mostra jogos como um desenhador de experiências e com isso jogadores desenvolvem novas identidades, não só através da interação com o jogo mas também da interação com outros jogadores (comunidades), no contexto social.	Jogos para ensino	Se argumenta principalmente a procura da identidade através da interação com o jogo e outros jogadores, jogos como mecanismos de participação, jogos para "fazer" coisas e o ganho em conhecimento. É analisado como o aprendizado obtido através de jogar jogos.	Por muito tempo, a literatura sobre jogos e uma ferramenta para ensinar sistemas de jogos, desenvolvimento de jogos para resolução de problemas, mas também para desafios.
Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model	ELSEVIER	Modelo experimental	Apresentar um modelo que integre teorias de ensino com projeto de jogos.	Jogos para ensino	É apresentado um modelo que integra teoria de ensino e projeto de jogos. O modelo é baseado em dar feedback imediato, metas claras e desafios conforme a habilidade e perfil do estudante.	O modelo é baseado em dar feedback imediato, metas claras e desafios conforme a habilidade e perfil do estudante.
Virtual Learning Environments	HAL	Estudo analítico	Apresentar uma definição de Ambiente de Aprendizagem Virtual	Geral	Oferecer conforme um embasamento bibliográfico e definição de Ambiente de Aprendizagem Virtual	A definição de Ambiente de Aprendizagem Virtual é dada por uma representação de um ambiente de aprendizagem, de modo a permitir a interação entre os participantes, de modo a permitir a aprendizagem.
The role of management Games and Simulations in Education and Research	SAGE Journals	Revisão sistemática	Apresentar uma revisão sistemática no campo de jogos para gestão	Jogos para gestão	Oferecer uma recopilação bibliográfica de jogos para gestão e sua evolução até datas atuais.	Oferecer uma simulação de jogos para gestão e sua evolução até datas atuais.

Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students	ELSEVIER	Estatístico	Estudo estatístico para avaliar os efeitos, motivações e dinâmica de usar jogos para ensino nas aulas de classes.	Jogos para ensino de matemática e compreensão de leitura	Um estudo que envolveu 1274 estudantes de ensino fundamental. Os jogos usados foram especificamente projetados para atender os objetivos de ensino da matemática básica e compreensão de leitura. A amostra foi dividida em grupos experimental (GE), grupos de controle interno (CI) e os grupos de controle externo (CE). Os alunos do primeiro grupo usaram os jogos durante uma média de 30 horas durante um período de 3 meses. Finalmente, uma prova foi aplicada para avaliar conhecimento e motivação. Os professores também forneceram evidências através da observação.	O estudo daquele para a relação das atividades qualitativas das ferramentas utilizadas pelos alunos enquanto observam
The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types game elements	WILEY	Estatístico	Avaliar e identificar quais são preferências dos jogadores quando eles usam jogos	Jogos para ensino	Neste estudo foram escolhidos 4 jogos comerciais a serem avaliados por 20 jogadores. O objetivo era identificar preferências. Essas preferências futuramente podem ser incorporadas em jogos para ensino.	Neste estudo jogos com lógica, problemas, modelos com elementos
The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach	SPRINGER	Estatístico	Aplicar a "Teoria da Autodeterminação" para avaliar motivação e preferências dos jogadores	Geral	Quatro estudos foram dirigidos através da "Teoria da Autodeterminação" para identificar motivação em jogadores de Vídeo Games. Nos três primeiros estudos foram avaliados os jogadores individualmente, e um último estudo foi focado para avaliar jogadores em comunidades e colaborativamente. Destes estudos foram analisadas características como preferências, mudanças antes e depois da experiência, sentido de presença, imersão e competitividade.	O estudo motivacional caracterizado positivamente envolve competições dentro
Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture	ELSEVIER	Estudo analítico	Apresentar questões positivas e negativas do uso da tecnologia no contexto educacional. São apresentados vários pontos de vista e é avaliado o uso de mídias digitais no aprendizado.	Uso de tecnologias digitais no ensino	Neste trabalho é argumentado como o uso da tecnologia pode fazer um diferencial na pedagogia.	Este trabalho apresenta a educação negativa. Apresenta argumentos de desenvolvimento podem um de através da imaginação

Harnessing the power of games in education	Insight	Estudo analítico	Apresentar cenários que justificam o uso de aprendizagem baseada em jogos	Jogos para ensino	A indústria de jogos tem influenciado a vida de muitos estudantes nos últimos anos, porém pesquisadores acreditam no seu potencial pedagógico e como seu uso pode gerar experiências mais atraentes e eficazes se usados adequadamente nos processos de ensino.	Neste estudo, o potencial dos jogos é explorado, pois um jogador pode formar uma comunidade com os outros jogadores, com os diferentes papéis que não são designados, engajando-os com quem os usa. <b>meta-cognição</b> e aprendizagem são aspectos da educação que são
Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game	Online	Estatístico	Identificar o efeito que atividades com jogos possam ter sobre a motivação.	Jogos para ensino	É apresentado um estudo que envolve 115 estudantes em dois experimentos que mostram as diferenças intrínsecas entre alunos extrovertidos e alunos introvertidos, quando eles usam jogos.	familiaridade com a tecnologia, a geração de ideias e o uso de jogos para oferecer uma experiência mais satisfatória
Motivations, experiences and outcomes of playing videogames	Online	Tese Doutorado	Examinar no contexto educacional a motivação e o valor experimental que uma experiência com jogos possa ter nos jogadores.	Jogos para ensino	Nesta tese de doutorado é apresentada uma teoria de fluxo para examinar experiências positivas e como elas estão associadas com a motivação e o potencial positivo e resultados efetivos nos jogadores. Para isso foram feitos experimentos e questionários que ajudaram a obter as informações	por vários pesquisadores em contextos educacionais
Massively Multiplayer Online Role-Playing Games As Constructivist Learning Environments in K-12 Education: A Delphi Study	Online	Tese Doutorado	Examinar e potencializar o uso de Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) para ensino	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games em ensino	Nesta tese de doutorado é analisado o uso de MMORPGs no ensino.	de aprendizagem por um painel de professores de computação e jogos. De acordo com a boa ferramenta de suporte do sistema de acompanhamento de atividades sociais e de suporte ao estado de aprendizagem
Cracking the Code of Electronic Games: Some Lessons for Educators	ERIC	Estudo analítico	Apresentar no contexto do ensino as questões que fazem com que jogos sejam atraentes e cativantes para os jogadores.	Jogos para ensino	Neste estudo se mostra como é fácil que jogadores sejam atraídos por jogos para ensino. São apresentadas as vantagens dos jogos para permitir ensinar regras complexas, aumentado com isso a produtividade dos jogadores.	Neste trabalho se busca obter o conhecimento necessário para chegar a uma conclusão

The kids got game: Computer/video games, gender and learning outcomes in science classrooms	Google Books	Tese Doutorado	Apresentar Quest Atlantis, um jogo para ensino de ciências	Avaliação de jogos e simulações direcionadas para ensino	Nesta tese se apresenta Quest Atlantis um jogo para ensino de ciências. As técnicas de avaliação usadas foram observação, pre-test, pos-test, entrevistas, vídeos, tudo isso para examinar como os estudantes usavam o jogo e para identificar padrões.	Com o melhora ensinada avaliação com o j post-tes estudar aprendi particip profess estejam para co jogo se oriente
Savannah: mobile gaming and learning?	WILEY	Estudo analítico	Apresentar Savannah um jogo para dispositivos móveis.	Avaliação de jogos e simulações direcionadas para ensino	É apresentado um jogo para ensino que utiliza princípios de engajamento e automotivação para criar uma experiência de aprendizagem.	Neste t um jog móveis jogos fo
The Next Generation of Educational Engagement	JIME	Estudo analítico	Apresentar jogos e seu potencial como ambientes de aprendizagem	Jogos para ensino	Atualmente jovens estão mais familiarizados com computadores, além demais, a maioria deles já interagiu com jogos em algum momento da sua vida. Porém eles demonstram grande interesse e preferência por ensino envolvendo este tipo de tecnologia. Jogos podem ser uma ferramenta pedagógica muito versátil. Oferecendo vantagens se comparar com outros métodos de ensino, motivação e o senso de competição.	Jogos desenvo crescim Interati destaqu ter nasc são com ensino o
Changing the Game: What Happens When Video Games Enter the Classroom?	Online	Estudo analítico	Apresentar jogos para ensino como uma alternativa que está ganhando boa reputação por ser divertida, engajadora, imersiva, por requerer pensamento profundo e resolução de problemas.	Jogos para ensino	Está demonstrado que jogos podem ser usados para ensinar. A nova questão que surge é como fazer que jogos sejam ferramentas mais efetivas pedagogicamente.	Este tra acontec que pro fazer c motivaç fantasia Além d jogos n desenvo papeis desde u são um que per particip
Simulations, Games, and Experience-Based Learning: The Quest for a New Paradigm for Teaching and Learning	SAGE Journals	Estudo analítico	Apresentar uma visão global da evolução de atividades de ensino que usem simulações, jogos e aprendizagem baseada em jogos.	Jogos para ensino	Neste trabalho é apresentado impactos e limitações no uso de simulações, jogos e aprendizagem baseada em jogos.	Neste limitaço visam c tecnolo Porém ensino: ensino o

How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated?	ELSEVIER	Proposta de modelo	Apresentar um framework que ajude professores e instrutores para melhor avaliar jogos para ensino	Avaliação de jogos e simulações direcionadas para ensino	Através dos casos de estudo se apresenta o uso do framework, ele permite avaliar jogos e simulações desde uma perspectiva pedagógica. O framework é focado para avaliar o modo de representação, características dos estudantes, o contexto, donde o jogo ou simulação são usados e considerações pedagógicas ou processo de aprendizagem.	Como se que gr educaci na avali uso, ale explicita O frame flexivel profess ensino aulas.
Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation	ELSEVIER	Estatístico	Apresentar a efetividade e capacidade motivacional de aprendizagem baseada em jogos e a comparação com outros métodos.	Avaliação de jogos e simulações direcionadas para ensino	Este estudo no qual participaram 88 estudantes foi direcionado para avaliar eficácia e motivação no uso de jogos para ensino, além demais, neste estudo foi objetivado pesquisar as diferenças motivacionais dos gêneros.	Duas al web si capacid A prim avaliaçã conheci Porém : usados promov envolvi aprendi Finalme a sexo. homens diferirã gênero jogos.
Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering	ELSEVIER	Estatístico	Conhecer se jogos para ensino online pode contribuir para a aprendizagem na educação superior do estudante.	Avaliação de jogos e simulações direcionadas para ensino	No estudo foi usado um jogo online para ensino na Engenharia Civil, no experimento participaram 121 estudantes. Como método de avaliação foi usado, pos-test, pre-test, questionários e uma avaliação online.	Do resu resultac compar encontr elemen reporta

Educational game design for online education	ELSEVIER	Proposta modelo de	<p>Neste estudo são analisados alguns dos requisitos relevantes para a concepção de jogos de ensino na educação on-line, um método de design de jogos que inclui adaptação de recursos e avaliação é proposto. Para exemplificar, uma implementação do design proposto é descrita em virtude de descrever sua aplicabilidade em diferentes ambientes.</p> <p>É apresentado um estudo que descreve os requisitos necessários para a concepção de jogos para ensino.</p>	Os autores afirma que o design de jogos para ensino não é uma tarefa fácil, pois as soluções devem balancear requisitos pedagógicos e fatores de entretenimento. Estas últimas características podem ser tomadas da indústria.	O foco suporta levadas
	ERIC	Estudo analítico	<p>Este estudo mostra as mudanças nas novas gerações e como elas estão cada dia mais familiarizadas com tecnologia. Porém o desafio exposto é o uso dela para o ensino, no entanto, computadores são insuficientes, pois outros fatores devem ser considerados, professores, infraestrutura e curriculum.</p> <p>É apresentada uma abordagem que mostra como tecnologia tem que ser parte das salas de aula, pois ferramentas tecnológicas de ensino ajuda para que os estudantes sejam mais centrados naquilo que está sendo ensinado.</p>	<p>A questão abordada neste estudo é: <i>Pode a tecnologia realmente melhorar o processo de aprendizagem?</i>. As tendências mostram que os alunos precisam de melhores ferramentas, melhor acesso e melhor serviço. É necessário considerar que no processo pedagógico o aluno não só está aprendendo uma questão em particular. E esta pode ser uma fortaleza no uso de jogos, que permite ensinar um tópico em especial, mas estudantes também aprende do entorno, cooperação, colaboração e de socialização. Finalmente, o uso de tecnologia permite que o ensino seja centrado no aluno, avaliando habilidades, estilos de aprendizagem, contexto social e tudo aquilo que afete aos alunos e faz deles mais ativos, motiva a discussões, debates e pesquisas.</p>	O traba de ensi O estu diferen profess aprendi



Explorations in Player Motivations: Game Mechanics	Online	Estudo analítico	É apresentada uma abordagem que descreve como as motivações dos jogadores estão relacionadas com um resultado de uma contínua interação com o ambiente. Para essa afirmação eles aplicam o Framework chamado Murray e com ele são exploradas as necessidades individuais dos jogadores.	Geral	<p>A satisfação de um jogador está relacionada com as necessidades e como as restrições impostas pelos mecanismos do jogo, fator importante que pode melhorar o reduzir satisfação do jogador.</p> <p>Por conta disso, este estudo é direcionado para fornecer evidência sobre satisfação como uma ferramenta para criar jogos mais interativos com jogadores mais motivados.</p>	Este estudo na identificação de forn
Playing in school or at home? An exploration of the effects of context on educational game experience	Online	Estatístico	<p>Apresentar um estudo comparativo que mostre as diferenças do aprendizado relacionado com o ambiente</p> <p>Neste caso, é feito um comparativo entre a sala de aula como ambiente de uso do jogo e a uso este em casa</p>	Jogos para ensino	<p>Foram convocadas pessoas para participar do experimento, elas foram motivadas para receber um presente no final do experimento. Contudo, foram arrumados em 5 grupos.</p> <p>O fator mais importante a avaliar era o contexto no qual o jogo era usado. Casa ou lugar de estudo. Na primeira parte do análise foi considerado: o nível de disfrute, e tempo gasto jogado. O desempenho foi usado como uma variável de controle. Em uma segunda análise foi avaliado o aprendizagem e os itens da primeira análise foram consideradas como variáveis independentes.</p>	Foi con no qual em pa desemp disso, o fatores precise <b>contexto</b> ser rela do jogo