

# Análise do uso de gamificação voltada à educação

Leonardo Corrá

Maio 2017

## 1 Introdução

Na atualidade, temos um crescimento no uso de gamificação no aprendizado em escolas e universidades para incentivar o estudo dos alunos nas matérias. Nesse artigo será analisado métodos de gamificação usados na área da educação.

## 2 Método

## 3 Resultados

### 3.1 Estudo 1

### 3.2 Estudo 2

## 4 Conclusão

[4] [1] [6] [3] [5] [2]

## References

- [1] Ines Cardoso and Ana Carvalho. Gamificação: uma oportunidade para envolver alunos na aprendizagem. *Atas do 2.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning*, Maio 2014.
- [2] Simone de Sousa Borges, Vinicius H. S. Durelli, Helena Macedo Reis, and Seiji Isotani. A systematic mapping on gamification applied to education.

- [3] Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O'Hara, and Dan Dixon. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. Maio 2011.
- [4] Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa. Does gamification work? — a literature review of empirical studies on gamification. Janeiro 2014.
- [5] WHY Huang and Dilip Soman. A practitioner's guide to gamification of education. 2013.
- [6] Katie Seaborn and Deborah Fels. Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, Junho 2014.