

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

[5] [1] [9] [4] [6] [3] [2] [7] [8]

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] Felipe Soares de Oliveira and Simone Santos. A virtual learning environment for the implementation of problem-based learning approach in computer education. Dezembro 2016.

- [3] Simone de Sousa Borges, Vinicius H. S. Durelli, Helena Macedo Reis, and Seiji Isotani. A systematic mapping on gamification applied to education. 2014.
- [4] Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O'Hara, and Dan Dixon. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. Maio 2011.
- [5] Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa. Does gamification work? — a literature review of empirical studies on gamification. Janeiro 2014.
- [6] WHY Huang and Dilip Soman. A practitioner's guide to gamification of education. 2013.
- [7] María-Blanca Ibáñez, Ángela Di-Serio, and Carlos Delgado-Kloos. Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7, Julho 2014.
- [8] Briana B. Morrison and Betsy DiSalvo. Khan academy gamifies computer science. Atlanta, Georgia, USA, Março 2014.
- [9] Katie Seaborn and Deborah Fels. Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, Junho 2014.