**EXEMPLO**

**ESTRUTURA RSL - Revisão Sistemática de Literatura**

[**1. PASSOS**](#_heading=h.bg00x9bg0x6a) 1

[**2. DEFINIÇÃO PROBLEMA PRINCIPAL:**](#_heading=h.x244246gppfo) 1

[**3. FORMULAÇÃO DA PERGUNTAS/QUESTÕES DE PESQUISA**](#_heading=h.6cqj5k9uxb08) 1

[**4. FONTES DE PESQUISA, TERMOS E STRINGS DE BUSCA**](#_heading=h.jccnvuwpmm79) 2

[4.1. Fontes de Pesquisa](#_heading=h.m13kfmn32tpb) 2

[4.2. Termos](#_heading=h.q39fjhnibfw3) 2

[4.3. Strings utilizadas e quantidade de resultados por fonte](#_heading=h.3j8nhola9hlp) 2

[4.4. Strings excluídas](#_heading=h.vubtw5bqff1c) 3

[**5. CRITÉRIOS DE ANÁLISE DOS TRABALHOS ENCONTRADOS**](#_heading=h.as8x3pdr440f) 3

[**6. AVALIAÇÃO DOS TRABALHOS ENCONTRADOS**](#_heading=h.3znmr9rhrwnh) 3

[**7. ESTRATÉGIAS DE SÍNTESE**](#_heading=h.n090pwez72im) 4

[**8. ESTRATÉGIAS DE APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO**](#_heading=h.tsfxt2fza2zk) 4

[**Anexo I - Como definir População, Intervenção, Contexto, Comparação e Resultados**](#_heading=h.6kjki4hgbhdu) 4

# PASSOS

* Definição do Problema (naturalmente já definido)
* Formulação da(s) pergunta(s)/questão(ões) de pesquisa
* Fontes de Pesquisa, Termos e strings de busca
* Critérios de análise (inclusão/exclusão) dos trabalhos encontrados (primários ou secundários e até mesmo terciários)
* Avaliação dos trabalhos encontrados
* Estratégias de sínteses
* Estratégias de apresentação e documentação

# DEFINIÇÃO PROBLEMA PRINCIPAL:

***EXEMPLO: COMO AUXILIAR OS DOCENTES NO PLANEJAMENTO PARA IMPLEMENTAÇÃO DA ESTRATÉGIA DE GAMIFICAÇÃO NO ENSINO REMOTO?***

# FORMULAÇÃO DA PERGUNTAS/QUESTÕES DE PESQUISA

* População, Intervenção, Contexto, Comparação e Resultados (para esta definição consultar [ANEXO I](#_heading=h.6kjki4hgbhdu))

1. ***EXEMPLO:*** Quais são os principais perfis de jogadores, estabelecidos na estratégia de gamificação, que possam ser aplicados aos alunos em um ambiente de ensino e aprendizagem remoto, que reflita as principais necessidades de aprendizagem individuais?

***EXEMPLO:* Justificativa:** É necessário estabelecer os perfis de jogadores para que se possa construir uma gameplay que abranja as necessidades de aprendizado um dos indivíduos envolvidos.

# 4. FONTES DE PESQUISA, TERMOS E STRINGS DE BUSCA

## 4.1. Fontes de Pesquisa

* Google Acadêmico
* SOL
* IEEE
* ACM
* Periódicos Capes

## 4.2. Termos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Critérios** | **Termo** | **Sinônimos** | **Tradução** |
| População | Alunos | Estudantes | Students |
| Intervenção | Perfil e Gamificação | Personalidade e Lúdico | Profile e Gamification |
| Contexto | Ensino remoto e Ambiente de Aprendizagem | Ensino remoto emergencial | Remote learning |
| Comparação | Impacto | Contribuição | Contribution |
| Resultados | Melhora | Processo | Process |

## 4.3. Strings utilizadas e quantidade de resultados por fonte

* ***Exemplo:* "perfil" AND "gamificação" AND "ensino remoto" AND " ambiente de aprendizagem” AND (questionário OR ferramenta OR jogo OR aplicativo)**
  + **Google Acadêmico: 230 resultados**
* ***Exemplo:* "profile" AND "gamification" AND "remote learning" AND " learning environment” AND (questionnaire OR tool OR game OR application)**
  + **Google Acadêmico: 350 resultados**

## 4.4. Strings excluídas

* *Exemplo:* "perfil de jogadores" AND "gamificação" AND ( "ensino remoto" OR "ensino remoto emergencial") AND "ambiente de aprendizagem" AND "ferramentas"

# 5. CRITÉRIOS DE ANÁLISE DOS TRABALHOS ENCONTRADOS

**Exemplo: Critérios de Inclusão**

|  |  |
| --- | --- |
| Critérios | Descrição |
| CI1 | Trabalhos que possuam resumo (abstract) em inglês e o corpo do trabalho em português. |
| CI2 | Trabalhos que tenham no mínimo o resumo disponível (gratuitamente). |
| CI3 | Trabalhos que versem sobre a melhoria nas estratégias de gamificação com análise de perfil de usuário. |
| CI4 | Trabalhos que usem estratégias de gamificação para formação. |
| CI5 | Trabalhos que foram publicados nos últimos 5 anos. |
| CI6 | Trabalhos que descrevem os perfis de usuários e como foram usados para melhoria. |

**Exemplo: Critérios de Exclusão**

|  |  |
| --- | --- |
| Critérios | Descrição |
| CE1 | Trabalhos em idiomas diferentes do português e inglês. |
| CE2 | Trabalhos que não tenham nem o resumo disponível. |
| CE3 | Trabalhos que não versem sobre a melhoria nas estratégias de gamificação com análise de perfil de usuário. |
| CE4 | Trabalhos que não se utilizem da gamificação para a formação. |
| CE5 | Trabalhos que não foram publicados nos últimos 5 anos. |

# 6. AVALIAÇÃO DOS TRABALHOS ENCONTRADOS

**Exemplo:**

Etapa 1 : Leitura do título e Resumo e inclusão e exclusão conforme critérios estabelecidos

Etapa 2: Leitura do título, resumo e resultados alcançados e inclusão e exclusão conforme critérios estabelecidos

Etapa 3: Leitura minuciosa dos trabalhos restantes e busca por respostas para as questões de pesquisa

***Observação: Utilização do Zotero para auxílio na organização dos trabalhos relacionados***

# 7. ESTRATÉGIAS DE SÍNTESE

Descrição das conclusões obtidas nos trabalhos relacionados, encontro das taxonomias

# 8. ESTRATÉGIAS DE APRESENTAÇÃO E DOCUMENTAÇÃO

Descrição dos principais gráficos para apresentação dos trabalhos e conclusões obtidas

# ANEXO I - Como definir População, Intervenção, Contexto, Comparação e Resultados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perguntas/Questões de Pesquisa** | | |
| **Perguntas de Pesquisa** | **Descrição** | **Objetivo/Justificativa** |
| População | É a delimitação que será estabelecida para que haja retorno de resultados precisos. Pode ser um processo, uma área, um conteúdo, uma universidade, uma cidade, uma região, uma população, uma base de dados, um evento, e etc.  Exemplo: Quais impactos do uso de Realidade Virtual no processo de melhoria de ensino-aprendizagem do fenômeno da **Fotossíntese**? | Para cada questão estabelecida é necessário que haja uma justificativa para a elaboração desta pergunta.  Exemplo: É necessário conhecer as possibilidades do uso de Realidade Virtual no processo de ensino-aprendizagem! |
| Intervenção | É a definição de uma área, tecnologia, ferramenta ou técnica que permitirá resolver o problema.  Exemplo: Quais impactos do uso de **Realidade Virtual** no processo de ensino-aprendizagem do fenômeno da Fotossíntese? |  |
| Contexto | É o local, literal ou não, em que acontecerá a intervenção, incluindo características,  Exemplo: Quais impactos do uso de Realidade Virtual no processo de melhoria **ensino-aprendizagem** do fenômeno da Fotossíntese? |  |
| Comparação | É o tratamento que se dá por meios metodológicos, ferramentais, procedimentais com atenção aos fatores de risco e custo, confiabilidade e desempenho.  Exemplo: Quais **impactos** do uso de Realidade Virtual no processo de melhoria de ensino-aprendizagem do fenômeno da Fotossíntese? |  |
| Resultados | É a observância dos resultados que deveriam ser obtidos com a resolução do problema, se o pesquisador gostaria de resultados relacionados apenas a validação ou se existem resultados comprovados da resolução do problema em ambientes reais.  Quais impactos do uso de Realidade Virtual no **processo de melhoria** ensino-aprendizagem do fenômeno da Fotossíntese? |  |

# 