



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo



#### PUBLICAÇÕES SOBRE GAMIFICAÇÃO NO PERÍODO DE 2011 A 2020: UM ESTUDO BIBLIOMÉTRICO NA BASE DE DADOS WEB OF SCIENCE

Liane Beatriz Rotili<sup>1</sup>  
Anderson Amaral de Oliveira<sup>2</sup>  
Josei Fernandes Pereira<sup>34</sup>

**Resumo:** O objetivo deste artigo foi analisar o panorama das publicações sobre gamificação no contexto internacional, compreendendo a última década (2011-2020). Para isso, foi realizado um estudo bibliométrico que possibilitou verificar as características das publicações. Os resultados indicam que a produção científica sobre gamificação é maior nas áreas de Education Educational Research (Pesquisa Educacional e em Educação) e Computer Science (Ciência da Computação). No que tange ao idioma, predominam as publicações em inglês representando aproximadamente 93.43% dos artigos publicados, seguindo uma tendência mundial. Os resultados, possibilitam traçar padrões de produtividade sobre o tema gamificação possibilitando fomentar a construção do conhecimento multidisciplinar, e apontar possíveis lacunas de pesquisa.

**Palavras-chave:** Gamificação. Bibliométrico. Aprendizagem. Educação. Motivação

#### REFERÊNCIAS

AURA, Isabella; HASSAN, Lobna; HAMARI, Juho. **Teaching within a Story:** Understanding storification of pedagogy. *International Journal of Educational Research*, v. 106, p. 101728, 2021.

CONNOLLY, Thomas M. et al. **A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games.** *Computers & education*, v. 59, n. 2, p. 661-686, 2012.

DICHEVA, Darina et al. **Gamification in education:** A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, v. 18, n. 3, p. 75-88, 2015.

DOMÍNGUEZ, Adrián et al. **Gamifying learning experiences:** Practical implications and outcomes. *Computers & education*, v. 63, p. 380-392, 2013.

<sup>1</sup> Doutoranda em Desenvolvimento Regional, UNIJUI. E-mail: [liane.rotili@sou.unijui.edu.br](mailto:liane.rotili@sou.unijui.edu.br)

<sup>2</sup> Doutor em Letras, UFSM. E-mail: [anderson.amaral@unijui.edu.br](mailto:anderson.amaral@unijui.edu.br)

<sup>3</sup> Doutorando em História, UPF. E-mail: [josei.pereira@unijui.edu.br](mailto:josei.pereira@unijui.edu.br)

<sup>4</sup> Este trabalho foi realizado com apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS), a quem agradecemos.



13 a 16 de junho  
Evento Online



### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

GAMIFIN; **GAMIFIN CONFERENCE**. Disponível em: <https://gamifinconference.com/> .  
Acesso: 15.01.21.

GG; **GAMIFICATION GROUP**. Disponível em: <https://www.tut.fi/Gamification/members/j-hamari/>. Acesso: 15.01.21.

GIRARD, Coralie; ECALLE, Jean; MAGNAN, Annie. **Serious games as new educational tools: how effective are they?** A meta-analysis of recent studies. *Journal of computer assisted learning*, v. 29, n. 3, p. 207-219, 2013.

HAMARI, Juho. **Transforming homo economicus into homo ludens:** A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic commerce research and applications*, v. 12, n. 4, p. 236-245, 2013.

HAMARI, Juho; HASSAN, Lobna; DIAS, Antonio. **Gamification, quantified-self or social networking?** Matching users' goals with motivational technology. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, v. 28, n. 1, p. 35-74, 2018.

HAMARI, Juho; KOIVISTO, Jonna; SARSA, Harri. **Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification.** In: 2014 47th Hawaii international conference on system sciences. Ieee, 2014. p. 3025-3034.

HANUS, Michael D.; FOX, Jesse. **Assessing the effects of gamification in the classroom:** A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & education*, v. 80, p. 152-161, 2015.

HASSAN, Lobna; DIAS, Antonio; HAMARI, Juho. **How motivational feedback increases user's benefits and continued use:** A study on gamification, quantified-self and social networking. *International Journal of Information Management*, v. 46, p. 151-162, 2019.

HEYWARD, Paul. **Emotional Engagement Through Drama:** Strategies to Assist Learning through Role-Play. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, v. 22, n. 2, p. 197-204, 2010.

KLOCK, Ana Carolina Tomé et al. Tailored gamification: A review of literature. *International Journal of Human-Computer Studies*, p. 102495, 2020.

MARTÍ-PARREÑO, J.; GALBIS-CÓRDOVA, A.; CURRÁS-PÉREZ, R. **Teachers' beliefs about gamification and competencies development:** A concept mapping approach.



13 a 16 de junho  
Evento Online

### III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em Tempos de Neoconservadorismo

CEEINTER  
CENTRO DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES

Innovations in Education and Teaching International, p. 1–11, 2019. doi:10.1080/14703297.2019.1683464

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world.** Penguin, 2011.

MONTOLA, Markus et al. **Applying game achievement systems to enhance user experience in a photo sharing service.** In: Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era. 2009. p. 94-97.

NELSON, Mark J. **Soviet and American precursors to the gamification of work.** In: Proceeding of the 16th international academic MindTrek conference. 2012. p. 23-26.

SEABORN, Katie; FELLS, Deborah I. **Gamification in theory and action: A survey.** International Journal of human-computer studies, v. 74, p. 14-31, 2015.

SIMÕES, Jorge; REDONDO, Rebeca Díaz; VILAS, Ana Fernández. **A social gamification framework for a K-6 learning platform.** Computers in Human Behavior, v. 29, n. 2, p. 345-353, 2013.

THOM, Jennifer; MILLEN, David; DIMICCO, Joan. **Removing gamification from an enterprise SNS.** In: Proceedings of the acm 2012 conference on computer supported cooperative work. 2012. p. 1067-1070.