

## PESQUISA NA PÓS-GRADUAÇÃO E GAMIFICAÇÃO: UM BREVE ESTADO DA ARTE

Maria do Socorro Maia Silva <sup>1</sup>, Rafaelle Leite de Sousa <sup>2</sup>, Francisco William Coelho Bezerra <sup>3</sup>, Francisco Euguenys Medeiros da Silva <sup>4</sup>, Pedro Bruno Silva Lemos <sup>5</sup>, Francisca Sidma Ferreira de Souza <sup>6</sup>

### RESUMO

O trabalho identificou o estado da arte das pesquisas que abordam a temática gamificação no âmbito da Pós-Graduação Stricto Sensu no Brasil. Realizou-se um levantamento quantitativo e sistemático das pesquisas realizadas nos cursos de Pós-Graduação no tocante à aplicação da gamificação e utilização desse conceito, possibilitando assim, a análise da perspectiva de continuidade da produção de conhecimento sobre essa temática. Com o propósito de coletar os dados, realizou-se, no decorrer dos meses de dezembro de 2018 e janeiro de 2019, um levantamento sistemático acerca da produção dos programas de pós-graduação stricto sensu no Brasil, especificamente os trabalhos que abordaram a temática “gamificação”, considerando-se toda a produção disponível no Banco de Teses e Dissertações da Capes. O levantamento evidenciou um total de 115 trabalhos sobre gamificação, sendo o maior quantitativo dissertações oriundas de programas acadêmicos de pós-graduação (70). Por meio da análise dos trabalhos, observou-se que 76,52% (88) das teses e dissertações concentraram-se em três grandes áreas de conhecimento (Ciências Exatas e da Terra, Multidisciplinar e Ciências Sociais Aplicadas). Além disso, notou-se que os 115 trabalhos foram elaborados por discentes de 56 diferentes Programas Pós-Graduação Stricto Sensu, porém apenas 8 (6,95%) destes programas possuíam mais de três trabalhos. Como resultado inicial do estudo, infere-se que as pesquisas sobre gamificação na pós-graduação brasileira foram realizadas, principalmente, em decorrência da afinidade dos autores com a referida temática, não sendo observada a sua inserção nas linhas de pesquisa dos programas. Por fim, os dados relativos à orientação dos trabalhos também retrataram que as discussões sobre gamificação não foram institucionalizadas pelos Programas brasileiros de Pós-graduação, pois 92,63 % dos docentes, um total de 88, orientaram apenas um trabalho acerca da supracitada temática.

### Palavras-chave:

Gamificação. Pós-Graduação Stricto Sensu. Banco de Teses e Dissertações.

<sup>1</sup> UNILAB, Proppg, TAE, e-mail: smaia@unilab.edu.br

<sup>2</sup> UNILAB, Proppg, TAE, e-mail: rafaelleleite@unilab.edu.br

<sup>3</sup> UNILAB, Procuradoria, TAE, e-mail: williamcb@unilab.edu.br

<sup>4</sup> IFCE, Campus Fortaleza, Discente, e-mail: euguenys@gmail.com

<sup>5</sup> UNILAB, Proppg, TAE, e-mail: pedrolemos@unilab.edu.br

<sup>6</sup> UNILAB, Proppg, TAE, e-mail: sidma@unilab.edu.br