

Um Mapeamento Sistemático dos Mapeamentos e Revisões Sistemáticas publicados no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital

A Systematic Mapping of the Systematic Mappings and Reviews published at the Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment

Maurilio Martins Campano Junior^{1,2}, Linnyer Beatrys Ruiz Aylon¹,
Karine Oliveira Fonseca³, Leonardo Ramos Emmendorfer³

¹ Manna_team

Universidade Estadual de Maringá (UEM) - Maringá - PR

²Centro Universitário UniCesumar - Engenharia de Software
Maringá - PR - Brazil

³Universidade Federal do Rio Grande - FURG - Centro de ciências computacionais (C3)
Programa de Pós Graduação em Engenharia de Computação - PPGCOMP
Grupo de pesquisa em computação flexível - CompFlex
Rio Grande - RS - Brazil

maurilio.campanojr@gmail.com, karine.fonseca@ifrs.edu.br
lbruiz@uem.br, leonardo.emmendorfer@gmail.com

Abstract. Introduction: Scientific research is essential to the advancement of knowledge and the development of reliable solutions. **Objective:** This work was developed in the context of the Manna project and presents a systematic mapping of studies categorized as systematic reviews and mapping studies published in the proceedings of the SBGames. **Methodology:** Based on the definition of 14 research questions and following established methodological protocols, 1,539 papers were analyzed, of which 84 met the defined inclusion criteria. **Results:** The findings reveal a predominance of publications in the Education and Arts and Design tracks and topics mainly focused on games, involving design, development, and evaluation.

Keywords. systematic mapping, systematic review, digital games, SBGames, secondary research.

Resumo. Introdução: A pesquisa científica é essencial ao avanço do conhecimento e ao desenvolvimento de soluções confiáveis. **Objetivo:** Este trabalho foi desenvolvido no contexto do projeto Manna e apresenta um mapeamento sistemático dos estudos do tipo revisão e mapeamento sistemático publicados nos anais do SBGames. **Metodologia:** A partir da definição de 14 questões de pesquisa e seguindo protocolos metodológicos consolidados, foram analisados 1.539 artigos, dos quais 84 atenderam aos critérios de inclusão estabelecidos. **Resultados:** Os resultados evidenciam uma predominância de publicações nas trilhas de Educação e Artes e Design e com os temas predominantemente sobre jogos, envolvendo o projeto, desenvolvimento e avaliação.

Palavras-chave. mapeamento sistemático, revisão sistemática, jogos digitais, SBGames, pesquisa secundária.

1. Introdução

A pesquisa científica é uma atividade essencial para o avanço do conhecimento em diferentes áreas, sendo a base para o desenvolvimento de soluções fundamentadas em evidências e na sistematização do saber. O método científico, com suas etapas bem definidas, promove a organização e a validação do conhecimento produzido, garantindo confiabilidade aos resultados alcançados [Gonzaga 2011]. A relevância da pesquisa está não apenas em sua capacidade de promover descobertas, mas também em sua função formativa, possibilitando o desenvolvimento de competências críticas e investigativas [De Lunetta e Guerra 2023].

No ambiente acadêmico, a pesquisa assume papel central tanto na formação discente quanto no aprimoramento da prática docente. Para alunos, a participação em projetos de pesquisa estimula o pensamento crítico, a autonomia e o contato com a produção científica. Para professores, representa uma oportunidade de aprofundamento teórico, atualização profissional e contribuição para a comunidade científica [Spaller 2022, Pio et al. 2016].

Dentro desse escopo, destaca-se a importância das pesquisas bibliográficas como estratégia para levantamento e análise do conhecimento já consolidado sobre determinado tema. Elas possibilitam uma visão ampla e crítica da literatura existente, sendo fundamentais para a construção de referenciais teóricos e para a identificação de lacunas no conhecimento [Brito et al. 2021]. Em especial, as chamadas pesquisas secundárias, como os mapeamentos sistemáticos e as revisões sistemáticas, são amplamente utilizadas em estágios iniciais de trabalhos de graduação, iniciação científica, mestrado e doutorado, por auxiliarem na delimitação do escopo da investigação e na construção do estado da arte [Pizzani et al. 2012].

A escrita científica, por sua vez, requer o uso de critérios metodológicos rigorosos que assegurem a clareza, coerência e reprodutibilidade das etapas adotadas durante o processo de busca, seleção e análise dos estudos considerados [Ecarnot et al. 2015]. Nesse contexto, metodologias como o mapeamento sistemático e a revisão sistemática da literatura se destacam por seguirem protocolos bem estabelecidos, o que permite a organização do conhecimento existente de forma transparente, objetiva e confiável [Wazlawick 2009].

Portanto, este artigo apresenta um mapeamento sistemático dos mapeamentos e revisões sistemáticas publicados nos Anais do *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital* (SBGames), no período de 2018 a 2025. O objetivo é identificar padrões, tendências, lacunas e oportunidades de melhoria na condução dessas pesquisas dentro da comunidade científica que atua com jogos digitais e áreas correlatas.

O restante deste trabalho apresenta a fundamentação teórica e trabalhos relacionados (Seção 2). As Seções 3 e 4 apresentam respectivamente a metodologia adotada no desenvolvimento do trabalho e os resultados obtidos. Por fim, as conclusões e trabalhos futuros são apresentados na Seção 5.

2. Fundamentação teórica

As pesquisas científicas podem ser classificadas em dois grandes grupos: pesquisas primárias e pesquisas secundárias. As pesquisas primárias consistem na coleta e análise

direta de dados originais, obtidos por meio de experimentos, estudos de caso, entrevistas, observações, entre outros métodos [Mattar e Ramos 2021]. Já as pesquisas secundárias têm como foco a análise de estudos já publicados, sendo responsáveis por reunir, organizar, sintetizar e avaliar o conhecimento existente sobre determinado tema ou problema [Thiollent 2022].

Segundo Wazlawick (2009), as principais abordagens de pesquisa secundária são: o mapeamento sistemático, a revisão sistemática da literatura e a revisão da literatura tradicional. Cada uma dessas técnicas possui objetivos e estruturas distintas. O mapeamento sistemático visa fornecer uma visão geral do volume de publicações sobre um determinado tema, organizando os estudos de acordo com critérios previamente definidos. Essa abordagem é frequentemente utilizada nas etapas iniciais de investigação para identificar lacunas e tendências em uma área. Já a revisão sistemática busca responder a perguntas de pesquisa específicas por meio de uma análise rigorosa, reproduzível e transparente da literatura, seguindo um protocolo estabelecido com critérios de inclusão, exclusão, estratégias de busca e avaliação da qualidade dos estudos selecionados [Wazlawick 2009].

Além dessas, existem também outras abordagens, como a revisão integrativa e a revisão rápida da literatura, que visam sintetizar rapidamente as evidências disponíveis sobre um tema [Pereira et al. 2018, Zanella et al. 2006]. Comparativamente, enquanto o mapeamento sistemático foca na extensão e categorização da literatura existente, a revisão sistemática busca profundidade na resposta a perguntas específicas.

Essas diferentes formas de pesquisa secundária são fundamentais para consolidar o conhecimento científico, orientar novos estudos e apoiar a tomada de decisão baseada em evidências. Assim, a ideia apresentada neste trabalho visa elaborar um panorama das pesquisas realizadas no âmbito do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital.

3. Metodologia

Este trabalho seguiu os princípios metodológicos propostos por Kitchenham e Brereton (2013) [Kitchenham e Brereton 2013] para a condução de revisões sistemáticas da literatura. A abordagem adotada foi estruturada em quatro etapas principais: definição das questões de pesquisa, construção da *string* de busca, seleção das fontes de busca e estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão.

Com o objetivo de caracterizar e analisar a produção científica relacionada a revisões e mapeamentos sistemáticos no Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), foram definidas 14 **questões de pesquisa**, apresentadas na Tabela 1.

A **string de busca** utilizada foi: (mapeamento OR revisão OR mapping OR review) AND (sistemático OR sistemática OR systematic). A busca foi realizada na biblioteca digital da Sociedade Brasileira de Computação (SBC OpenLib) [SBC-OpenLib 2026], restringindo-se aos artigos publicados nos anais do SBGames e seus anais estendidos. Os critérios de inclusão (CI) e de exclusão (CE) definidos para a seleção dos estudos foram: **CI1:** Artigos publicados entre os anos de 2018 e 2025; **CI2:** Publicação nos anais ou anais estendidos do SBGames; **CE1:** O trabalho não se caracterizar como uma revisão ou mapeamento sistemático, ou formatos metodologicamente similares; **CE2:** O trabalho não atender à string de busca definida.

Tabela 1. Questões de Pesquisa

ID	Questão de Pesquisa	ID	Questão de Pesquisa
Q1	Qual a quantidade de revisões e mapeamentos sistemáticos publicados em cada trilha do SBGames?	Q8	Qual a quantidade de questões de pesquisa utilizadas?
Q2	Qual a distribuição cronológica dos artigos publicados em cada trilha?	Q9	Qual a faixa de tempo englobada na pesquisa?
Q3	Qual a quantidade de autores dos trabalhos?	Q10	Quais as fontes de busca utilizadas?
Q4	Qual a distribuição geográfica das instituições de ensino dos autores do trabalho?	Q11	Quais os critérios de inclusão e exclusão?
Q5	Os artigos publicados são artigos completos ou artigos curtos?	Q12	O artigo utilizou ferramenta no gerenciamento e organização da pesquisa?
Q6	O artigo se trata de uma revisão ou mapeamento sistemático?	Q13	Qual a quantidade de artigos retornados na busca e a quantidade de artigos utilizados no trabalho?
Q7	O artigo apresenta o termo “sistemático” no título, resumo ou nas palavras-chave?	Q14	Qual o tema e área do trabalho?

O processo de seleção dos artigos foi conduzido por quatro pesquisadores e realizado em quatro etapas sequenciais: inicialmente foram lidos os títulos, na sequência o resumo, a metodologia e, por fim, a leitura completa dos artigos. Nos casos em que houve divergência na classificação ou seleção de um trabalho, realizou-se uma análise e discussão conjunta entre os pesquisadores para a obtenção de um consenso. Após a seleção, foi realizada a filtragem dos trabalhos pertinentes e a extração sistemática dos dados. As informações extraídas foram organizadas e analisadas de forma quantitativa e qualitativa, permitindo uma compreensão abrangente sobre o panorama das revisões e mapeamentos sistemáticos no escopo do SBGames. Os resultados obtidos por meio dessa análise são apresentados na próxima Seção.

4. Resultados e Discussões

Esta Seção apresenta os resultados obtidos a partir da análise dos artigos selecionados conforme os critérios definidos na metodologia. As informações das respostas foram agrupadas e sintetizadas visando uma melhor organização e fluidez do texto. Além disso, alinhado aos princípios de Ciência Aberta e com o objetivo de fomentar a transparência e a reprodutibilidade desta pesquisa, a lista completa dos 84 trabalhos analisados, bem como a planilha com os dados brutos da extração, estão disponíveis para *download* em um repositório online¹.

4.1. Q1 e Q2: Quantidade de Revisões e Mapeamentos e Distribuição Cronológica dos Trabalhos

A Tabela 2 apresenta a quantidade de artigos analisados, a quantidade de artigos selecionados e a respectiva taxa de seleção para cada trilha temática do SBGames no período de 2018 a 2025. No total, foram analisados 1.539 artigos, dos quais 93 foram selecionados por atenderem aos critérios definidos. Desses, 9 foram posteriormente descartados por não se enquadrarem como revisões ou mapeamentos sistemáticos, resultando em 84 trabalhos válidos para análise.

¹Link para o repositório de dados: <https://drive.google.com/drive/folders/1QRxIreCqPdvOhqOCdS97MWckwBqwR6XJ>

Trilha	Total Analisado	Total Selecionado	Taxa de Seleção (%)
Artes e <i>Design</i> (AD)	318	22	6,92
Computação (COMP)	247	3	1,21
Cultura (CUL)	217	4	1,84
Educação (EDU)	529	35	6,62
Indústria (IND)	82	5	6,09
Saúde (SAU)	146	15	10,27
Total Geral	1334	84	6,29

Tabela 2. Tabela de Taxa de Seleção por Trilha

Observa-se que a trilha com maior volume de publicações analisadas foi a de Educação (EDU), com 529 artigos, seguida por Artes e *Design* (AD), com 318, e Computação (COMP), com 247. No entanto, a trilha com maior número absoluto de artigos selecionados foi a trilha de Saúde (SAU), com 15 artigos, representando uma taxa de seleção de 10,27%.

De modo geral, a taxa de seleção global foi de 6,29%, o que indica que, embora o volume total de publicações seja elevado, a aplicação de revisões sistemáticas ou mapeamentos ainda é limitada no contexto do SBGames. Esses dados sugerem oportunidades para ampliação e fortalecimento do uso dessas metodologias no desenvolvimento de pesquisas na área de jogos digitais no Brasil.

A distribuição cronológica dos artigos classificados como revisões ou mapeamentos sistemáticos publicados no SBGames, segmentados por trilha temática e por ano, no período de 2018 a 2025 pode ser visualizada na Tabela 3.

	AD	COMP	CUL	EDU	IND	SAU	TOTAL
2018	3	-	-	2	-	1	6
2019	3	-	-	2	1	-	6
2020	-	-	-	6	-	1	7
2021	2	1	1	2	1	2	9
2022	4	-	1	5	1	7	18
2023	2	-	1	6	2	-	11
2024	4	-	-	5	-	-	9
2025	4	2	1	7	-	4	18
TOTAL	22	3	4	35	5	15	84

Tabela 3. Ordem cronológica de publicação de mapeamentos e revisões sistemáticas no SBGames

É possível observar uma tendência crescente na publicação desses tipos de estudos ao longo do tempo, com destaque para os anos de 2022 e 2025, que concentram, ambos 18 publicações. A trilha de Educação (EDU) destacou-se com o maior número de publicações ao longo do período analisado, seguida por Artes e *Design* (AD) e Saúde (SAU). Em contraste, as trilhas de Computação (COMP) e Cultura (CUL) apresentaram baixa ocorrência de estudos sistemáticos, enquanto a trilha de Indústria (IND) mostrou participação discreta, porém distribuída ao longo dos anos.

4.2. Q3 e Q4: Quantidade de Autores e Distribuição Geográfica das Instituições dos Autores

A análise dos 84 trabalhos selecionados revelou a participação de 265 autores, vinculados a instituições de 19 estados brasileiros, além de dois autores afiliados a instituições de ensino superior em Portugal. O número de autores por artigo variou entre 1 e 7, com um único trabalho somente com um autor e um único com 7 autores. Esses dados indicam uma predominância de colaborações em pequena escala, com tendência a trabalhos desenvolvidos por grupos compactos, característica comum em revisões e mapeamentos sistemáticos devido à complexidade do processo metodológico envolvido.

A distribuição geográfica dos autores pode ser observada na Figura 1, que detalha a representatividade por estado da federação. Nota-se uma concentração mais expressiva em estados do Sudeste e Sul, especialmente Rio de Janeiro, Paraná, Santa Catarina e Minas Gerais.

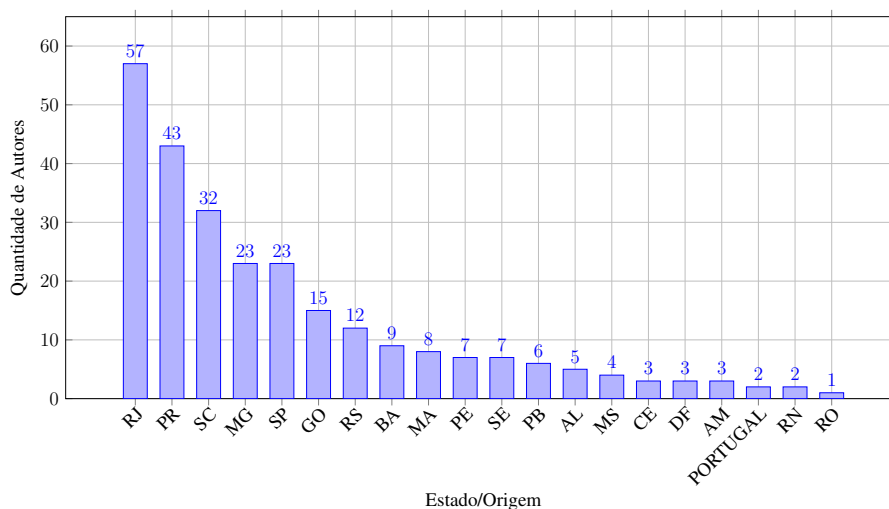


Figura 1. Distribuição geográfica por estados dos autores dos trabalhos analisados

A Figura 2 complementa essa análise ao agrupar os dados por região do país, evidenciando uma predominância das regiões Sudeste e Sul, seguidas pela região Nordeste. As regiões Centro-Oeste e Norte apresentaram participação menos significativa, o que sugere uma assimetria na produção científica sobre jogos digitais com uso de metodologias sistemáticas, possivelmente refletindo desigualdades na distribuição de centros de pesquisa especializados na área. Esses dados reforçam a importância de estimular a descentralização da produção científica, promovendo maior equilíbrio regional e incentivando colaborações interinstitucionais em projetos de revisão e mapeamento sistemático no campo dos jogos digitais.

4.3. Q5, Q6 e Q7: Tipo de Publicação, Natureza do Estudo e Presença do Termo “Sistemático”

Em relação ao tipo de publicação (Q5), a maioria dos trabalhos analisados corresponde a artigos completos, totalizando 76 publicações (90,48%), enquanto apenas 8 (9,52%) foram publicados como artigos curtos. Este dado indica uma tendência de maior

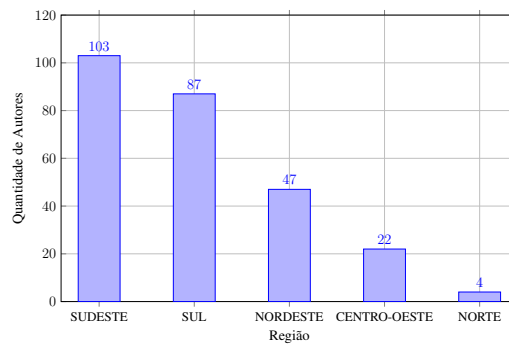


Figura 2. Distribuição geográfica por região dos autores dos trabalhos analisados

profundidade e extensão nos estudos que se propõem a realizar revisões e mapeamentos sistemáticos no contexto do SBGames.

Quanto à natureza dos estudos (Q6), verificou-se que 45 trabalhos (53,57%) foram classificados como mapeamentos sistemáticos e 35 (41,67%) como revisões sistemáticas. Além disso, quatro artigos (4,76%) utilizaram outras abordagens de revisão, como revisão rápida da literatura e revisão integrativa. A predominância dos mapeamentos sistemáticos é condizente com o perfil da área de jogos e entretenimento digital, que frequentemente busca organizar e categorizar o estado da arte de forma ampla antes de análises mais profundas.

Em relação à presença do termo “sistemático” no título, resumo ou palavras-chave (Q7), observou-se que 67 artigos (79,8%) apresentaram o termo no título e 72 artigos (85,7%) no resumo, evidenciando a preocupação dos autores em destacar a natureza metodológica dos seus estudos logo nas seções de maior visibilidade. No entanto, apenas 38 artigos (45,2%) incluíram o termo nas palavras-chave, sendo que 4 artigos não apresentaram palavras-chave. Este resultado sugere uma oportunidade de melhoria na padronização das palavras-chave, considerando seu papel fundamental na indexação e recuperação dos artigos em bases de dados acadêmicas.

4.4. Q8 e Q9: Quantidade de Questões de Pesquisa e Faixa de Tempo Analisada

A análise da quantidade de questões de pesquisa apresentadas nos trabalhos revelou uma média de 4,19 questões por estudo. O número máximo identificado foi de 12 questões em um único trabalho, enquanto o mínimo foi de apenas uma. Em quatro casos, os trabalhos não apresentaram ou não definiram explicitamente as questões de pesquisa, o que pode comprometer a clareza metodológica e a replicabilidade do estudo.

A faixa temporal coberta pelas revisões variou significativamente, apresentando uma média de 9,4 anos, com extremos entre 2 e 33 anos. Essa amplitude reflete a diversidade dos objetos de estudo, na qual intervalos curtos indicam o foco em fenômenos emergentes e recortes extensos sugerem a consolidação histórica de temas maduros. Contudo, destaca-se negativamente que 18 artigos não especificaram o período analisado, uma lacuna metodológica que compromete a reprodutibilidade e a contextualização evolutiva dos resultados apresentados.

4.5. Q10 e Q11: Fontes de Busca e Critérios de Inclusão/Exclusão

Os 84 trabalhos analisados recorreram a um total de 50 bases de dados distintas, abrangendo uma ampla gama de fontes científicas. Essas fontes incluem eventos acadêmicos, tanto nacionais quanto internacionais, repositórios institucionais, bases de órgãos de fomento à pesquisa, além de revistas e *journals* especializados. As bases mais frequentemente utilizadas foram, em ordem decrescente de frequência: IEEE Xplore, ACM Digital Library, Scopus e Elsevier (ScienceDirect), todas com alta utilização. Essas fontes são amplamente reconhecidas e oferecem uma vasta gama de artigos relevantes para a área de computação. Além dessas, outras bases de dados como o SBGames, Google Scholar, Periódico CAPES e Springer também foram recorrentes, mas com menor frequência.

Os critérios de inclusão dos artigos analisados foram categorizados em seis dimensões principais: Alinhamento Temático, exigindo a intersecção explícita entre jogos e o domínio investigado; Janela Temporal, predominando intervalos de 5 a 10 anos; Idioma, com foco em inglês e português; Tipo de Publicação, priorizando artigos completos revisados por pares; Disponibilidade do texto na íntegra; e Características do Artefato, aplicando filtros ao próprio objeto de estudo (ex: jogos brasileiros ou tecnologias específicas).

Quanto aos critérios de exclusão, estes atuam no refinamento da amostra e qualidade técnica, dividindo-se em: Redundância, eliminando duplicatas e versões preliminares; Inadequação do Tipo/Tamanho, excluindo frequentemente *short papers* (menos de 4 páginas), resumos e pôsteres; Nível de Evidência, descartando propostas puramente teóricas e outros estudos secundários; Desvio Temático, removendo falsos positivos; e Restrições de Acesso ao conteúdo completo.

A análise conjunta das respostas às questões Q11 e Q12 evidencia uma forte simetria metodológica nos estudos secundários do SBGames. Enquanto os critérios de inclusão operam prioritariamente na seleção semântica (aderência estrita ao tema de jogos digitais e ao escopo pedagógico ou tecnológico), os critérios de exclusão desempenham um papel fundamental de “controle de qualidade” do nível de evidência. Essa padronização sugere um amadurecimento da área, que adapta as diretrizes clássicas da Engenharia de Software Baseada em Evidências para lidar com as especificidades dos artefatos de mídia digital interativa, garantindo que as revisões se baseiem em dados concretos e acessíveis.

4.6. Q12: Uso de ferramenta de auxílio na execução da pesquisa

Durante a análise dos artigos incluídos na amostra, também foi investigada a utilização de ferramentas de apoio à realização das pesquisas. Observou-se que 30 artigos (35,71%) mencionaram explicitamente o uso de plataformas voltadas à organização e condução de revisões, destacando-se o *Parsif.al* [Parsifal 2026] em 14 artigos (16,6%), seguido das planilhas eletrônicas em 13 artigos (15,47%), *StArt* [LaPES 2026], citado em 3 artigos (3,57%) e *Zotero* [Zotero 2026] em 2 artigos (3,0%). O *Mendeley* [Mendeley 2026] e *Porifera* [Campos et al. 2022], apareceram uma vez cada (1,5%). A presença dessas ferramentas evidencia a adoção de práticas sistematizadas para a gestão das etapas de triagem, organização de referências e extração de dados. No entanto, a proporção relativamente modesta de estudos que relatam o uso dessas soluções pode indicar

uma subutilização dos recursos tecnológicos disponíveis ou uma limitação na descrição metodológica quanto às ferramentas empregadas.

4.7. Q13: Quantidade de Artigos Retornados na Busca e Artigos Utilizados

A análise da quantidade de artigos retornados nas buscas revelou uma média de 1.414 artigos por trabalho, uma mediana de 422 e um desvio padrão de 4.189, o que indica uma grande variação nos resultados obtidos. O número máximo de artigos retornados foi de 35.142, enquanto o trabalho que retornou o menor número de artigos obteve apenas 8. Esse desvio tão elevado reflete a diversidade nos critérios de busca e nas fontes utilizadas, levando a uma disparidade significativa nos artigos retornados. Vale ressaltar, que três trabalhos não apresentaram a quantidade de artigos retornados na busca.

Em relação aos artigos efetivamente utilizados, a média foi de 24,01 artigos, a mediana de 14 e o desvio padrão de 22,83. Já o estudo que analisou o maior número utilizando 120 artigos e o que usou o menor número, apenas 4. Esse dado pode ser explicado pela natureza da área de pesquisa, na qual algumas trilhas exigem uma análise mais ampla da literatura, enquanto outras, por se concentrarem em tópicos mais específicos, necessitam de uma seleção mais restrita. A diferença no número de artigos utilizados também evidencia como a abrangência da pesquisa pode influenciar a profundidade da análise realizada em cada estudo.

4.8. Q14: Temas e Áreas de Conhecimento dos Trabalhos Analisados

Os 84 artigos analisados foram classificados de acordo com a área de conhecimento e suas respectivas sub-áreas, com a avaliação e classificação sendo realizadas em conjunto pelos autores do trabalho. As áreas de conhecimento e a quantidade de trabalhos em cada uma são apresentadas na Figura 3. A área de Computação abrangeu 11 trabalhos e está relacionada ao uso de jogos educativos em disciplinas específicas como circuitos digitais, estruturas de dados, engenharia de software, linguagens formais e autômatos, programação e sistemas operacionais.

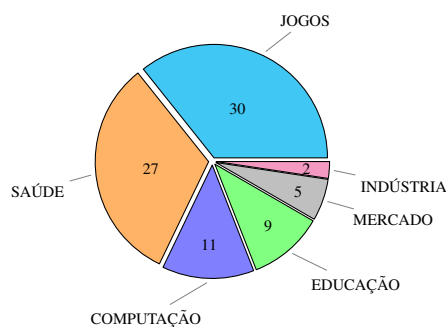


Figura 3. Temas dos trabalhos publicados

A categoria predominante foi a de Jogos (30 trabalhos), que concentrou pesquisas sobre desenvolvimento, avaliação e impacto social dos artefatos. A área de Saúde (27) obteve destaque significativo com temas voltados ao bem-estar e terapias, incluindo acessibilidade, TDAH, TEA, *exergames* e combate a endemias. A Educação (9) explorou a interdisciplinaridade no ensino de biologia, matemática, química e outras áreas. Por fim, as áreas de Mercado (5) e Indústria (2) abordaram, respectivamente, funções executivas

e jogos *indie* no contexto corporativo, e o uso de *serious games* para treinamento de segurança e prevenção de riscos industriais.

4.9. Discussão dos Resultados

Em síntese, o panorama traçado pelos 84 estudos selecionados evidencia um amadurecimento progressivo da pesquisa baseada em evidências na comunidade do SBGames, caracterizado pelo crescimento volume de publicações (Q2), especialmente nas trilhas de Educação e Saúde, e pela predominância de artigos completos (Q5) que adotam critérios rigorosos de seleção (Q11 e Q12). A forte concentração temática em “Jogos” e “Saúde” (Q14), aliada ao uso consistente de bases de dados de alto impacto como IEEE Xplore e ACM DL (Q10), demonstra que os pesquisadores brasileiros estão alinhados com as tendências globais de investigação, buscando fundamentar o desenvolvimento e a avaliação de jogos em bases sólidas.

Por outro lado, os resultados apontam assimetrias e fragilidades que demandam atenção, notadamente a intensa concentração geográfica da produção nas regiões Sul e Sudeste (Q4) e a variabilidade metodológica observada na execução das buscas (Q13) e na indexação dos trabalhos (Q7). A ausência de definições essenciais em alguns estudos, como a janela temporal (Q9) e as questões de pesquisa (Q8), sugere que, embora a quantidade de revisões tenha aumentado, ainda há espaço para elevar o rigor na condução e no relato desses estudos secundários. Portanto, este mapeamento não apenas consolida o conhecimento existente, mas também sinaliza a necessidade de maior padronização e descentralização para fortalecer a produção científica nacional sobre jogos digitais.

5. Conclusão

Este estudo terciário mapeou e analisou 84 revisões e mapeamentos sistemáticos publicados no SBGames entre 2018 e 2025, diagnosticando a maturidade da pesquisa secundária no evento. Os resultados demonstram alinhamento com tendências globais, evidenciado pelo crescimento do volume de publicações, sobretudo nas trilhas de Educação e Saúde, e pela predominância de artigos completos (90,48%) fundamentados em bases internacionais relevantes (IEEE Xplore e ACM DL).

Contudo, o mapeamento revelou assimetrias geográficas e metodológicas. A produção permanece concentrada nas regiões Sul e Sudeste, refletindo desigualdades de fomento e consolidação de grupos de pesquisa. Metodologicamente, apesar do rigor na seleção dos estudos primários, identificaram-se lacunas no relato das próprias revisões, como a ausência de janelas temporais, questões de pesquisa e palavras-chave padronizadas, o que compromete a indexação e a reprodutibilidade. Conclui-se que, embora o SBGames se consolide como um repositório robusto de evidências secundárias, é imperativa a adoção de diretrizes de relato mais estritas para garantir que o conhecimento sintetizado seja integralmente auditável e replicável.

Como desdobramentos desta pesquisa, sugere-se a realização de uma meta-análise qualitativa que sintetize as respostas técnicas e metodológicas dos estudos, superando a análise puramente bibliométrica, bem como a condução de um comparativo com conferências internacionais de referência para aferir o alinhamento global da produção brasileira. Além disso, recomenda-se a elaboração de diretrizes de relato específicas para padronizar as revisões submetidas ao evento, elevando o rigor documental dos trabalhos.

Agradecimentos

“Agradecimentos ao Manna Team, a Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná (FA) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) - Brasil (Processo nº 421548/2022-3) pelo apoio”.

Referências

- Brito, A. P. G., de Oliveira, G. S., e da Silva, B. A. (2021). A importância da pesquisa bibliográfica no desenvolvimento de pesquisas qualitativas na área de educação. *Cadernos da FUCAMP*, 20(44).
- Campos, T. P. d., Damasceno, E. F., e Valentim, N. M. C. (2022). Proposal and evaluation of a collaborative is to support systematic reviews and mapping studies. In *Proceedings of the XVIII Brazilian Symposium on Information Systems*, pages 1–8.
- De Lunetta, A. e Guerra, R. (2023). Metodologia da pesquisa científica e acadêmica. *Revista OWL (OWL Journal)-Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação*, 1(2):149–159.
- Ecarnot, F., Seronde, M.-F., Chopard, R., Schiele, F., e Meneveau, N. (2015). Writing a scientific article: A step-by-step guide for beginners. *European Geriatric Medicine*, 6(6):573–579.
- Gonzaga, S. (2011). A importância da pesquisa científica. *Revista Ciências Jurídicas e Sociais-UNG-Ser*, 1(1):39–39.
- Kitchenham, B. e Brereton, P. (2013). A systematic review of systematic review process research in software engineering. *Information and software technology*, 55(12):2049–2075.
- LaPES (2026). Start (state of the art through systematic review). LaPES - Laboratório de Pesquisa em Engenharia de Software. <https://www.lapes.ufscar.br/resources/tools-1/start-1> - Acessado em fevereiro 2026.
- Mattar, J. e Ramos, D. K. (2021). *Metodologia da pesquisa em educação: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas*. Almedina Brasil.
- Mendeley (2026). Mendeley - reference manager. <https://www.mendeley.com/> - Acessado em fevereiro 2026.
- Parsifal (2026). Parsifal - perform systematic literature reviews. <https://parsif.al/> - Acessado em fevereiro 2026.
- Pereira, A. S., Shitsuka, D. M., Parreira, F. J., e Shitsuka, R. (2018). *Metodologia da pesquisa científica*. Brasil.
- Pio, R. M., de França, D. L., e Domingues, S. C. (2016). A importância da pesquisa na prática pedagógica dos professores. *Revista Profissão Docente*, 16(34).
- Pizzani, L., da Silva, R. C., Bello, S. F., e Hayashi, M. C. P. I. (2012). A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento. *RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, 10(2):53–66.

- SBC-OpenLib (2026). Biblioteca digital da sociedade brasileira de computação (sol). <https://sol.sbc.org.br/> - Acessado em fevereiro 2026.
- Spaller, A. V. (2022). A importância da pesquisa científica no ambiente acadêmico. *Ius Gentium*, 13(1):5–18.
- Thiollent, M. (2022). *Metodologia da pesquisa-ação*. Cortez editora.
- Wazlawick, R. S. (2009). *Metodologia de pesquisa para ciência da computação*, volume 2. Elsevier Rio de Janeiro.
- Zanella, L. C. H. et al. (2006). *Metodologia da pesquisa*. SEAD/UFSC Florianópolis.
- Zotero (2026). Zotero - your personal research assistant. <https://www.zotero.org> - Acessado em fevereiro 2026.