



Defesa de Tese

IMPLICAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO NO PROJETO DE PLATAFORMA DE EDUCAÇÃO ON-LINE: UM ESTUDO DE CASO

FABIANA BIGÃO SILVA

Novas formas de prover o ensino e a aprendizagem têm sido discutidas a partir da popularização das tecnologias, capazes de proporcionar flexibilidade de tempo, lugar e formato. Nesse contexto, a aprendizagem de qualidade constitui um desafio e a motivação dos alunos na construção do seu conhecimento é um tópico que merece atenção. A gamificação – uso de elementos de jogos em ambientes e situações fora do contexto de jogos – tem sido considerada no cenário educacional por ser uma ferramenta que contribui para o aumento dos níveis de motivação. A literatura já exhibe pesquisas quantitativas de boa qualidade sobre a temática da gamificação na educação, com métricas a respeito de comportamento. Entretanto, essas métricas não necessariamente capturam os motivadores para determinados comportamentos dos estudantes, as emoções envolvidas durante a experiência da aprendizagem, os recursos de aprendizagem e as mecânicas da gamificação consideradas por eles mais eficazes, bem como suas preferências, considerando o perfil de cada um. Existem poucos estudos qualitativos capazes de capturar as experiências subjetivas dos usuários de sistemas gamificados. Assim sendo, o objetivo geral do presente trabalho é descrever as implicações da gamificação para o projeto de ambientes educacionais on-line. Para atingir esse objetivo, um modelo foi proposto para o projeto do ambiente gamificado de ensino e aprendizagem on-line. Os objetivos de projeto foram definidos com base no perfil dos participantes, nos comportamentos-alvo desses perfis e na diversão associada a cada um deles. Esse projeto foi implementado em uma plataforma de ensino e o estudo de caso foi conduzido para capturar o comportamento e as experiências subjetivas dos participantes que interagem com elementos de gamificação da plataforma. Os resultados obtidos por meio da triangulação entre os dados de acesso ao sistema, a avaliação dos formulários respondidos pelos participantes e o exame do conteúdo das entrevistas deram suporte às análises para o caso estudado. De acordo com elas, jornada com conteúdo de qualidade e sem forçar o encadeamento dos conteúdos, acessibilidade, proposição e correção de atividades, explicando erros cometidos e permitindo retentativas são as mecânicas que mais promovem a motivação intrínseca para o processo de aprendizagem. As distinções e as premiações por desempenho, dando senso de competência, incentivam a motivação extrínseca e também merecem ser consideradas para equilibrar os dois tipos de motivação no ambiente gamificado. O painel social (ranking), responsável pela comparação entre os estudantes, também é uma mecânica que deve ser valorizada, uma vez que pode promover tanto a motivação extrínseca quanto a intrínseca.

Comissão Examinadora

Prof. Mauricio Barcellos Almeida - ECI/UFMG (Orientador)

Prof. Rodrigo Baroni de Carvalho - PUC/MG

Profa. Rosileia das Mercês Milagres - FDC

Profa. Beatriz Valadares Cendón - Aposentada/UFMG

Prof. Ricardo Rodrigues Barbosa - ECI/UFMG

Prof. Hugo Ferreira Braga Tadeu - FDC (Suplente)

Profa. Renata Maria Abrantes Baracho Porto - EA/UFMG (Suplente)

26 de junho de 2018

14:00h

Sala 1000 - ECI/UFMG