

ICMC quer entender perfil de jogador de alunos para melhorar ambientes educacionais

Publicado em Educação, Tecnologia, USP Online Destaque por Jornal da USP em 23 de novembro de 2015



12

Questionário desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da USP visa a traçar o perfil de jogador de estudantes, a fim de produzir recursos de games adequados para a aprendizagem

Pesquisas do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP, em São Carlos, produziram o primeiro questionário em português na área de gamificação (aplicação de elementos e mecânicas de design de jogos em contextos alternativos). O estudo, coordenado pelo professor Seiji Isotani, pretende identificar o perfil de jogador dos alunos, a fim de utilizar recursos de games adequados para o aluno se engajar ao sistema e conteúdo educacionais em um determinado momento.

“Atualmente, muitos elementos de jogos são introduzidos em ambientes educacionais para motivar e engajar os alunos. Contudo, aqueles não surtem efeito em muitos casos e podem até ser prejudiciais ao aprendizado de longo prazo”, diz o professor Isotani. “Um dos principais problemas é quando tais elementos não são adaptados ao perfil do aluno. Ou seja, existem alunos que são mais exploradores, gostam de descobrir o que existe no ambiente. Existem aqueles que são mais sociais, que preferem interagir e fazer amigos. E tem aqueles que são mais competitivos, que se importam muito quanto ao seu status frente aos colegas. Para cada um desses perfis, são necessárias diferentes estratégias de personalização da gamificação”, explica.

O questionário é voltado a estudantes do ensino fundamental, médio e universitário. Ele é composto de 37 questões acerca de comportamentos relativos a jogos. O coordenador da pesquisa afirma que “a pessoa não precisa ser um jogador virtual para responder ao questionário. Se ela já brincou de carrinho, boneca, pega-pega e esconde-esconde na escola, então conseguirá responder às questões”.

O resultado imediato da pesquisa poderá ser utilizado tanto pelo aluno, mais consciente de seu próprio perfil, quanto por desenvolvedores de ambientes gamificados, que poderão utilizar essa informação para projetar o ambiente de forma mais adequada. Dessa forma, espera-se melhorar a aprendizagem e a participação do aluno na construção do seu próprio conhecimento.



Foto: Reprodução / Questionário do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP



Escola

O professor Seiji Isotani comenta ainda as relações e confluências dos games com a educação. “Uma área muito interessante, conhecida como jogos sérios, tem como objetivo criar plataformas para ensino e treinamento. No caso da educação básica, também é possível introduzi-las para auxiliar o aluno a construir seu conhecimento em contexto. Ou seja, ao invés de ter um livro-texto e um professor falando sobre física e colocando fórmulas na lousa, o aluno pode ter um ambiente em que ele faz diversos tipos de experimentos e chega a suas próprias conclusões. E essas conclusões dão a fundamentação para que o aluno consiga deduzir a fórmula ou, no mínimo, entendê-la corretamente.”



Foto: Divulgação / CeMEAI

As plataformas digitais também podem reestruturar a visão de sobriedade da escola.

“Atualmente a sala de aula é vista como algo que não pode ser prazeroso nem frustrante para o aluno. Isso é um terrível erro, pois o aluno precisa gostar e ter paixão por aprender. Ele precisa ter desafios, ficar frustrado e, ao se engajar, conseguir superar suas limitações. Quando se projeta um jogo, pensa-se em tudo isso. É por causa disso que os jogos são tão motivadores e a

escola, em seu modelo atual, não. A introdução da gamificação e dos jogos sérios ajuda a transpor essa barreira cultural”, completa Isotani.

A pesquisa está sendo desenvolvida em conjunto entre profissionais de matemática, psicologia, educação, design e computação. São necessárias 3 mil respostas para que o questionário seja validado. Os resultados poderão apoiar o processo de criação de ambientes da gamificação adaptáveis.

Questionário

O questionário do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP é composto de 37 perguntas, divididas em três etapas distintas. Primeiro, o aluno terá que medir a relevância de situações relativas ao ambiente de jogos, como “observar seu desempenho em relação a outros jogadores” ou “conseguir recompensas por completar um desafio”. Ele segue para mais 14 perguntas acerca de gosto e frequência, como “quanto tempo você passa customizando seu personagem durante a criação dele?”, “você gosta de conhecer coisas sobre o jogo das quais a maioria dos outros jogadores não tem conhecimento?”.



Foto: Reprodução / Questionário do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP

Por fim, o aluno responde a questões sobre gostos e interesses gerais, por exemplo, “você gosta de cooperar com outros em grupo?”, “tenta provocar ou irritar de propósito outros jogadores?”. Baseado nas informações de tais dados, o perfil de jogador será traçado. Este pode ser Conquistador, Gente Boa, Explorador, Estrategista, Parceiro, Ator, Competitivo, Líder, Estiloso ou Sonhador.

O questionário do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da USP pode ser respondido através do link.

Maria Beatriz Barros / Jornal da USP

ICMC quer entender perfil de jogador de alunos para melhorar ambientes educacionais

Editoria: Educação, Tecnologia, USP Online Destaque - **Autor:** Jornal da USP - **Data:** 23 de novembro de 2015
Palavras chave: Gamificação, ICMC, Jogos, Questionário. Games, São Carlos, Seiji Isotani