

Editorias

[Ciências](#)

[Cultura](#)

[Educação](#)

[Especiais](#)

[Esporte e Lazer](#)

[Institucional](#)

[Meio ambiente](#)

[Saúde](#)

[Sociedade](#)

[Tecnologia](#)

[Vídeos](#)

Publicações

- [Hiroshima e Nagasaki](#)
- [Mudanças climáticas](#)
- [O Fio Invisível da Felicidade](#)

Quadro de Avisos

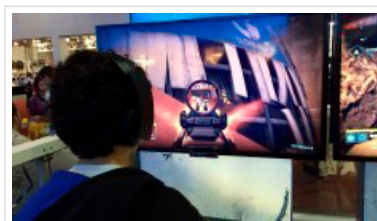
- [Pós-doutorado em Matemática](#)
- [Síndrome de Down](#)
- [Novo blog da BBM](#)

Pesquisa vai identificar perfil de jogador dos alunos

Por [Da Redação](#) - agenusp@usp.br

Publicado em 24/novembro/2015 | Editoria : [Educação](#) | [Imprimir](#) | [Recommend](#) 17

Maria Beatriz Barros, do Jornal da USP



Elementos de jogos são introduzidos em ambientes educacionais para motivar alunos

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 Isotano. “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”.

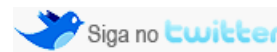
O resultado imediato da pesquisa poderá ser utilizado tanto pelo aluno, mais consciente de seu próprio perfil, quanto por desenvolvedores de ambientes gamificados, que poderão utilizar essa informação para projetar o ambiente de forma mais adequada. Dessa forma, espera-se melhorar a aprendizagem e a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

Escola

O professor Seiji Isotano 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.”

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

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 Isotano, pretende identificar o perfil de jogador dos alunos, a fim de utilizar recursos de games adequados para o



Leia no **facebook**

Newsletters

Inscriva-se para receber nossa newsletter

Nome:

Sobrenome:

Empresa:

Email:

Vídeos

- [Pesquisas buscam novos adjuntos de malte para a cerveja](#)



Melado de cana-de-açúcar, permeado de leite e café foram alguns dos produtos testados na composição da bebida

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 Isotano.

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 ICMC 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?”.

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.

As pesquisas coordenadas por Isotano são desenvolvidas no Centro de Ciências Matemáticas Aplicadas à Indústria (CeMEAI), com sede no ICMC. O Centro é um dos Centros de Pesquisa, Inovação e Difusão (CEPIDs) financiados pela FAPESP. O CeMEAI é especialmente adaptado e estruturado para promover o uso de ciências matemáticas (em particular matemática aplicada, estatística e ciência da computação) como um recurso industrial.

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

Foto: Pedro Bolle / USP Imagens

Mais informações: (16) 3373.6609; E-mail: contatocemeai@icmc.usp.br, no CeMEAI

Mais informações

Palavras chave

[CeMEAI](#), [CEPID](#), [Educação](#), [games](#), [gamificação](#), [ICMC](#), [jogos](#), [questionário](#)

Artigos relacionados

- [Jovens criam games e abrem o próprio negócio](#)
- [Armadilha inovadora pode ajudar no combate à dengue](#)
- [Projeto mapeia caminhar de idosos para prevenir quedas](#)

Compartilhe

Recommend 17 people recommend this. Be the first of your friends.

- [Compartilhe no Delicious](#)
- [Compartilhe no Digg](#)
- [Compartilhe no Facebook](#)
- [Compartilhe no LinkedIn](#)
- [Compartilhe no Orkut](#)
- [Compartilhe no Stumblers](#)
- [Compartilhe no Technorati](#)
- [Compartilhe no Tweet](#)

« [Lei de drogas vem causando lotação no sistema penitenciário](#) »

[Portadores de esclerose sistêmica evoluem com transplante](#) »

Agência USP de Notícias

| [Base de Especialistas](#) | [Créditos](#) | [Direitos autorais](#) | [Newsletter](#) | [Sobre a Agência](#)

Rua da Reitoria, 109 bloco L - 5º andar

CEP 05508-900 - São Paulo - Brasil

+55 11 3091-4411 - E-mail: agenusp@usp.br

Canais - [RSS](#) [Artigos RSS de todo o site](#)

| [Cursos e palestras](#) | [Editorias](#) | [Publicações](#) | [Quadro de avisos](#)

Editorias

| [Ciências](#) | [Cultura](#) | [Educação](#) | [Especiais](#) | [Esporte e Lazer](#)

| [Institucional](#) | [Meio ambiente](#) | [Saúde](#) | [Sociedade](#) | [Tecnologia](#)

| [Vídeos](#) |

© 2000-2015 Universidade de São Paulo



Universidade de São Paulo

[Fale com a USP](#)
[Créditos](#)

[USP.br](#)
[USP hoje](#)
[Ensino](#)
[Pesquisa](#)
[Extensão](#)
[Institucional](#)

Mídias da USP
[Agência USP de Notícias](#)
[EDUSP](#)
[IPTV](#)
[Jornal da USP](#)
[Rádio USP](#)
[Revista Espaço Aberto](#)
[Revista USP](#)
[TV USP](#)

Links úteis
[Reitoria](#)
[Pró-reitorias](#)
[Institutos, Faculdades e](#)
[Escolas](#)
[Graduação](#)
[Pós-graduação](#)
[Webmail](#)
[Lista telefônica](#)
[Serviços de A a Z](#)

Procurar...

[usp.br](#)

[pessoas](#)

