

Gamificação na Educação: Um Estudo Qualitativo no Ensino de Medicina Veterinária

Estevan A. Maia¹, Wilk Oliveira¹, Seiji Isotani¹

¹ Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

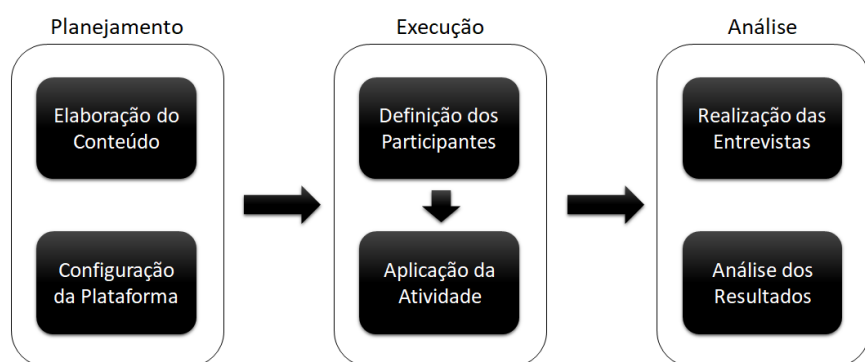
1. INTRODUÇÃO

- **Gamificação:** alternativa para aumentar a motivação e o engajamento dos usuários em diversas áreas - Bai et al. (2020).
- Em alguns contextos (e.g., ensino de Medicina Veterinária) a gamificação ainda é pouco explorada e os resultados são inconsistentes (e.g., Fleischman e Ariel (2016)).

2. OBJETIVOS

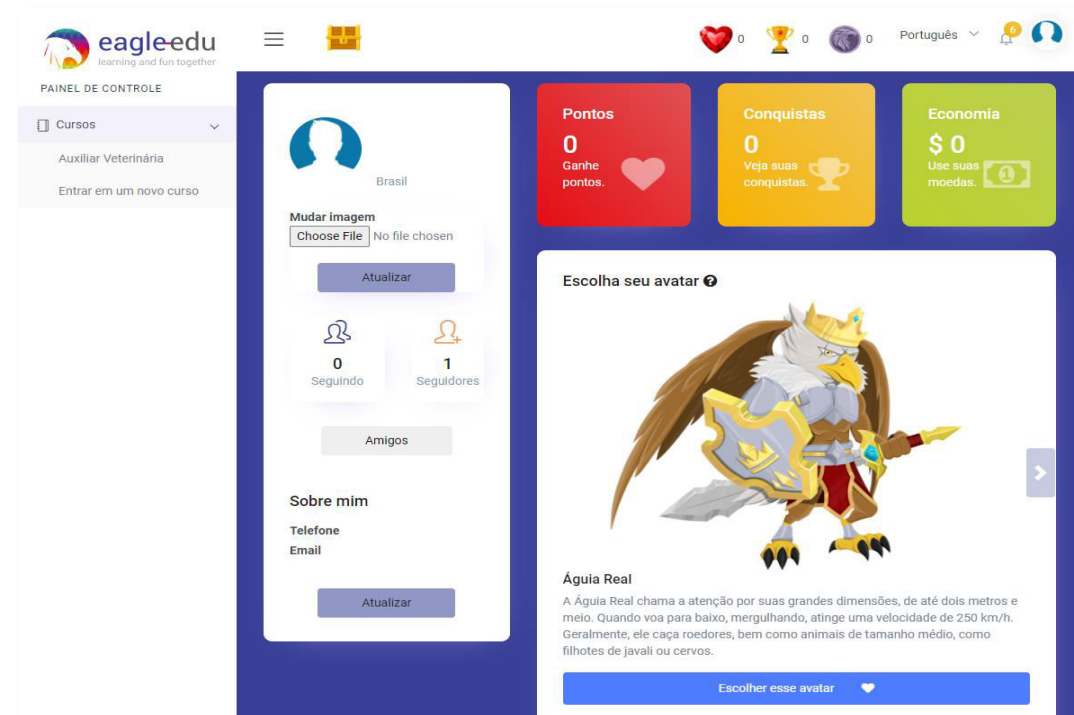
- **Questionamento:** Quais os efeitos da gamificação no ensino de Medicina Veterinária?
- **Proposto:** Análise qualitativa.
- **Contexto:** Auxiliar Veterinário.

2. Design do Estudo



3. MATERIAS E MÉTODOS

- **Plataforma:** Eagle-edu – baseada na taxonomia de Toda et al. (2019).
- **Conteúdo pedagógico:** Curso de auxiliar veterinário.
- **Instrumento de Avaliação:** *Gameful Design Heuristics* - Tondello et al. (2019).
- **Participantes:** Escolha por conveniência.
- Entrevistas individuais com codificação – sistematizada, Twining et al. (2017) - das informações.



3. Participantes do Estudo

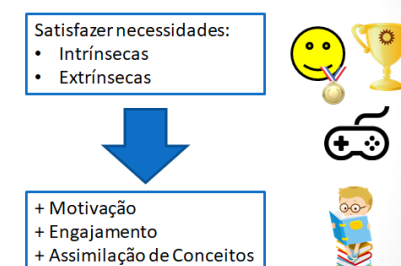
Participante	Sexo	Idade	Grau de Escolaridade	Possui Experiência com Gamificação?
P1*	Feminino	25	Superior Completo	Não
P2*	Feminino	27	Superior Completo	Não
P3*	Feminino	21	Superior Incompleto	Não
P4*	Feminino	24	Superior Completo	Sim ◇
P5**	Feminino	39	Superior Completo	Sim ♣

Legenda: * = aluno; ** = docente; ◇ = experiência na utilização; ♣ = experiência na aplicação em sala de aula.

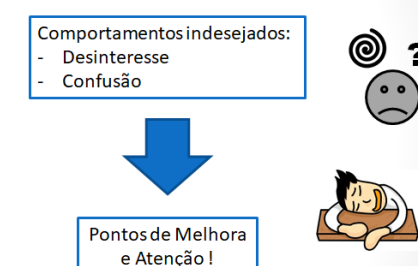
4. RESULTADOS

- **Percepções positivas:** Ganhos de motivação e engajamento no aprendizado e prática de conceitos no contexto da Medicina Veterinária.
- Potencial no auxílio da assimilação de conceitos através de recursos que satisfaçam necessidades intrínsecas, extrínsecas ou ambas.
- **Percepções negativas:** Pontos de atenção e melhora no planejamento e implementação, de modo a evitar comportamentos indesejados.

4. Percepções Positivas



4. Percepções Negativas



Referências:

- S. Bai, K. F. Hew, and B. Huang, "Does gamification improve student learning out-come? evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts," *Educational Research Review*, vol. 30, 2020.
- K. Fleischman and E. Ariel, "Gamification in science education: Gamifying learning of microscopic processes in the laboratory," *Contemporary Educational Technology*, vol. 7, no. 2, pp. 138–159, 2016.
- G. F. Tondello, D. L. Kappen, M. Ganaba, and L. E. Nacke, "Gameful design heuristics: A gamification inspection tool," in *International Conference on Human-Computer Interaction*. Springer, 2019, pp. 224–244.
- A. M. Toda, A. C. Klock, W. Oliveira, P. T. Palomino, L. Rodrigues, L. Shi, I. Bittencourt, I. Gasparini, S. Isotani, and A. I. Cristea, "Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy," *Smart Learning Environments*, vol. 6, no. 1, p. 16, 2019.
- P. Twining, R. S. Heller, M. Nussbaum, and C.-C. Tsai, "Some guidance on conducting and reporting qualitative studies," 2017.

Este estudo foi publicado nos anais do XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames), 2020. Agradecimentos à aluna Ana Cláudia Guimarães Santos pelo auxílio prestado neste estudo.