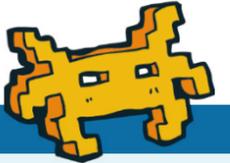


Construção de um Catálogo de Auxílio na Identificação de Problemas de Engajamento para Ambientes Gamificados e Jogos de Treinamento

Gustavo da Silva Guimarães¹, Prof. Dr. Ig Ibert Bittencourt², Prof. Dr. Geiser Chalco Chalco²

¹Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP) ² Universidade de São Paulo (USP)



INTRODUÇÃO

Cada vez mais as empresas precisam encontrar ou formar profissionais competentes que lhes deem o retorno esperado no desenvolvimento das suas funções. Quando a opção é pela educação corporativa, vários métodos de ensino vem sendo estudados.

A gamificação, nesse contexto, se apresenta como alternativa e propõe engajar e motivar o aprendizado, tornando-o mais interessante, divertido e prazeroso.

Ainda assim, problemas relacionados ao engajamento dos alunos podem ocorrer e precisam ser corrigidos ao longo do processo.

Portanto, a construção de um catálogo de métricas para medição e identificação dos problemas de engajamento, objetivo desse trabalho, vem de encontro com essa necessidade.



OBJETIVOS

Construção de um catálogo de métricas para identificação de problemas de engajamento em ambientes gamificados dentro de ambientes corporativos.

MATERIAS E MÉTODOS

O presente trabalho é de natureza de aplicação prática, elaborado com o propósito de ajudar as empresas a identificar os problemas de engajamento em jogos de treinamento e gamificação. Assim, a metodologia aplicada neste trabalho foi *Design Science Research* (DSR).

- Devido a grande variedade de problemas possível para o engajamento, observado durante as pesquisas na literatura, foi realizada uma delimitação dos problemas que irão compor, inicialmente o catálogo, utilizando técnicas de *brainstorming* com uma equipe de especialistas em treinamentos e gamificação.
- Uso de *survey* para identificar opiniões de profissionais a respeito de métricas, indicadores e limites.
- Construção do catálogo e avaliação através da metodologia TAM por um grupo de especialistas em educação/gamificação.

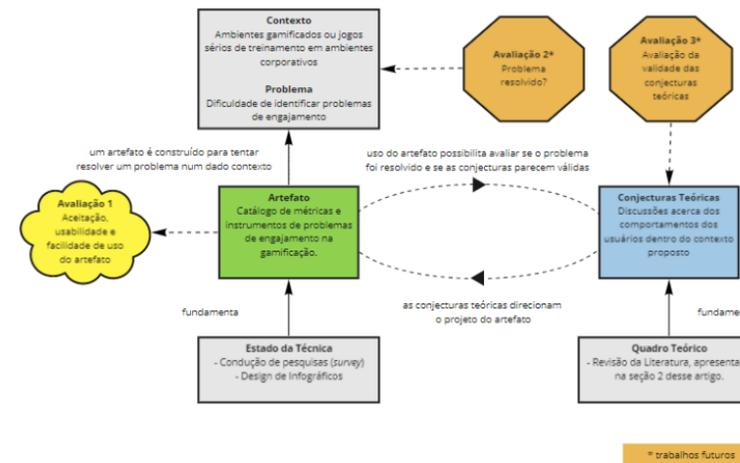


Figura 1: Mapa de elementos desta pesquisa

Fonte: Adaptado de Pimentel et al., 2019

RESULTADOS

Problemas de Engajamento em Gamificação			
CATÁLOGO DE MÉTRICAS E INSTRUMENTOS PARA MEDIÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGAJAMENTO EM GAMIFICAÇÃO			
PROBLEMA: ESFORÇO NÃO ADEQUADO			
QUAL A MELHOR MÉTRICA?	QUAL O MELHOR INDICADOR PARA A MÉTRICA ESCOLHIDA?	VALORES DE REFERÊNCIA	INSTRUMENTOS (ONDE OBTER OS DADOS)
TEMPO DEDICADO EM ATIVIDADE DENTRO DA PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO (AMBIENTE DA GAMIFICAÇÃO)	TEMPO UTILIZADO PARA RESPONDER AS ATIVIDADES PROPOSTAS DENTRO DA PLATAFORMA	ATÉ 150% DO TEMPO PLANEJADO	<ul style="list-style-type: none"> LOG DA PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO COLETA DE TEMPO DURANTE AS ATIVIDADES
PROBLEMA: AUSÊNCIA DE MOTIVAÇÃO			
QUAL A MELHOR MÉTRICA?	QUAL O MELHOR INDICADOR PARA A MÉTRICA ESCOLHIDA?	VALORES DE REFERÊNCIA	INSTRUMENTOS (ONDE OBTER OS DADOS)
FREQUÊNCIA DE ACESSO NA PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO	MÉDIA DE FREQUÊNCIA DIÁRIA*	MENOR QUE 4	<ul style="list-style-type: none"> LOG DA PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO PRESEÇA DURANTE OS ENCONTROS PLANEJADOS
PROBLEMA: FALTA DE ENVOLVIMENTO			
QUAL A MELHOR MÉTRICA?	QUAL O MELHOR INDICADOR PARA A MÉTRICA ESCOLHIDA?	VALORES DE REFERÊNCIA	INSTRUMENTOS (ONDE OBTER OS DADOS)
DESAFIOS/METAS CONQUISTADOS	CONQUISTA ALCANÇADAS DURANTE A ATIVIDADE	MENOR QUE 50% DAS CONQUISTAS PLANEJADAS	<ul style="list-style-type: none"> LOG DA PLATAFORMA DE GAMIFICAÇÃO PLACAR COM A PONTUAÇÃO POR TAREFAS E PARTICIPANTES

O resultado após análise das pesquisas com as sugestões de métricas e instrumentos para cada um dos problemas apresentados neste trabalho, foi sintetizado no catálogo ao lado.

A avaliação da aceitação, facilidade de uso e utilidade percebida foi efetuado com sete respondentes, professores com experiência em desenvolver e/ou trabalhar com ambientes gamificados e os resultados da avaliação do instrumento empregando a metodologia TAM ficaram entre o patamar Neutro e Concordo para todas as variáveis, sugerindo potencial de aprovação do instrumento.

