

Estudo Exploratório da Aceitação dos Professores no uso da Gamificação em Sala de Aula: Um estudo da Plataforma Eagle-edu

Roberto Farias¹, Seiji Isotani¹, Wilk Oliveira¹

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

INTRODUÇÃO

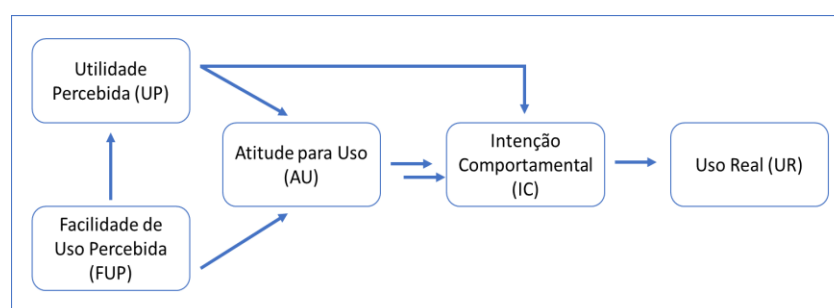
As pesquisas de **tecnologia educacional** tem como foco, em sua grande maioria, os alunos, destacando os benefícios e dificuldade no processo de ensino-aprendizagem. (Brigão, 2018)

Poucos estudos que analisam a aceitação das tecnologias educacionais tendo como foco **os professores e profissionais do ensino** para o possesso de planejamento e desenvolvimentos das estratégias educacionais. (Barwaldt, 2019)

OBJETIVOS

- **Questionamento:** Qual o nível de aceitação da plataforma gamificada entre novos usuários docentes?
- **Proposto:** Análise quantitativa por meio do Modelo de Aceitação Tecnologia (Sek,2010)
- **Contexto da Pesquisa:** Professores de Educação Básica

Modelo TAM adotado no estudo

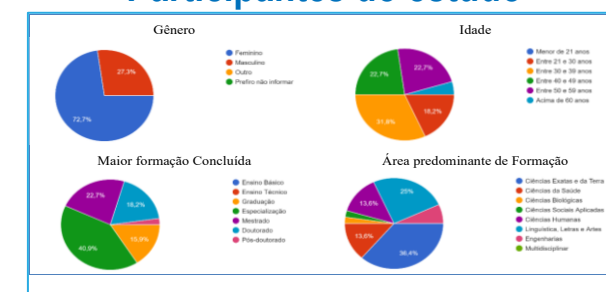


Fonte: Sek (2010).

MATERIAS E MÉTODOS

- **Plataforma:** Plataforma Gamificada Eagle-edu
- **Conteúdo:** Curso de Inglês Básico
- **Instrumento de Avaliação:** Modelo de Aceitação Tecnologia (Sek,2010)
- **Participantes:** 43 professores da Educação Básica

Participantes do estudo

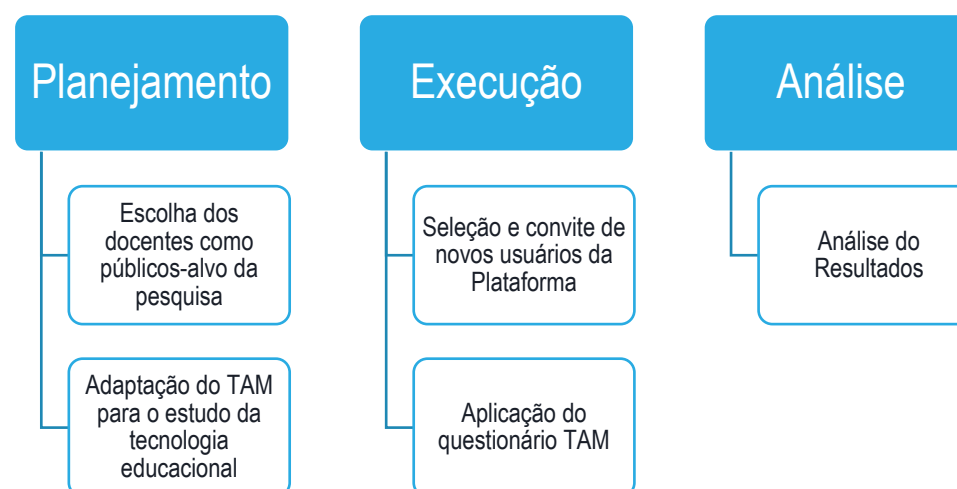


Fonte: Questionário de Pesquisa, 2020.

Seja bem-vindo ao



Design do Estudo



Fonte: Desenvolvido pela Pesquisa, 2020.

Estatística descritiva e análise de confiabilidade

Construtos	Média	Desvio Padrão	Alfa de Cronbach	N de itens
Facilidade de Uso Percebida (FUP)	4,35	0,40	0,81	6
Utilidade Percebida (UP)	4,07	0,20	0,92	6
Atitude para Uso (AU)	4,18	0,28	0,89	4
Intenção Comportamental (IC)	3,98	0,24	0,85	3

Fonte: Dados da Pesquisa, 2020.

RESULTADOS

- O valor médio de aceitação docente foi alto em todo os construtos do modelo de aceitação tecnologia.
- O índice de confiabilidade do estudo apresentou um escala de confiabilidade alta e indicando possibilidade maior grau de validade do método com a reestruturação do conjunto de itens
- O grupo de participantes apresentou um grupo expressivo de professores com formação acadêmica e experiência docente iniciada antes da atual massificação da utilização de tecnologias educacionais.

Referências:

- BARWALDT, Regina et al. Formação de Professores em Tecnologias Educacionais: construindo práticas pedagógicas. Rio Grande: Editora FURG, 2019.
- SILVA, Fabiana Bigão. Implicações da Gamificação no Projeto de Plataforma de Educação On-Line: Um Estudo De Caso. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) Universidade Federal de Minas Gerais, 2018.
- SEK, Y.-W. et al. Prediction of user acceptance and adoption of smartphone for learning with technology acceptance model. Journal of Applied Sciences, v. 5, p. 2395-2402, 2010.