

Identificação de comportamentos na análise de experiência de usuário com jogos de simulação de negócios utilizando dispositivos homem-máquina

Fernando Augusto Cassimiro Lima¹, Cleiton Pons Ferreira^{1*}

*Orientador(a)

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus* Rio Grande. Rio Grande, RS

O uso jogos de simulação de negócios como recurso de aprendizagem nas instituições vem ganhando cada vez mais importância, em um mercado de atuação profissional que exige cada vez mais dos futuros líderes, competências na área da gestão, como capacidade de tomada de decisão e visão estratégica. Nesse contexto, é um grande desafio prepará-los quando estes aprendizes não possuem qualquer ou quase nenhuma experiência, além da teoria característica de uma formação acadêmica tradicional. Algumas pesquisas existentes baseadas na opinião de jogadores mostram que utilizar jogos sérios tornam o ensino muito mais didático e proveitoso para o estudante, tendo em vista que o professor pode simular situações e adversidades muito próximas do mundo empresarial real sem proporcionar qualquer tipo de risco material ou físico, contudo, não há muitos estudos que comprovem a efetividade dos simuladores de negócios a partir do monitoramento com dispositivos homem-máquina. Dessa forma, esse projeto tem o intuito de reconhecer padrões sugestivos comportamentais através de sinais fisiológicos, utilizando equipamentos de rastreamento ocular (Eye Tracking) e eletroencefalograma (EEG) para coleta de dados com alunos do curso de engenharia mecânica do IFRS campus Rio Grande, durante a execução de atividades propostas com jogos de simulação relacionados aos conteúdos de disciplinas de gestão, e prevê aplicação de questionários pré e pós-teste, caracterizando-se um estudo misto. Resultados parciais obtidos indicam alguns elementos relacionados à atenção e motivação do usuário importantes durante o experimento. Ao final, a partir dos resultados adquiridos e cruzamento das coletas qualitativas e quantitativas, pretende-se identificar especificidades da percepção visual e áreas do cérebro ativadas que indicam possíveis contribuições dos jogos de simulação como uma ferramenta relevante e útil em um processo de capacitação para o mundo do trabalho.

Palavras-chaves: Jogos de simulação de negócios. Dispositivos homem-máquina. Aprendizagem.