

O uso de dispositivos biométricos para o monitoramento de jogos de simulação de negócios: um estudo de caso

Felton Rafael das Neves Saabedra¹, 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 tema da aprendizagem com jogos sérios de ambientes empresariais tem sido discutido amplamente e implementado como uma estratégia de ensino complementar no aporte de habilidades e competências dos futuros profissionais, na perspectiva de uma formação cada vez mais alinhada com o mercado de trabalho. Motivado pelas potencialidades que esse recurso didático pode oferecer, é possível identificar um aumento de pesquisas relacionadas com a análise da experiência do usuário com jogos, no entanto, a grande maioria das investigações experimentais existentes utilizam uma metodologia baseada exclusivamente na percepção do jogador, normalmente realizada ao final do teste. Considerando a importância do jogador estar no centro do estudo, esta pesquisa propõe monitorar a sua interação com o jogo, em tempo real, suportado por dispositivos biométricos. O experimento proposto, a ser realizado com estudantes do Instituto Federal do Rio Grande do Sul, *Campus* Rio Grande, propõe o acompanhamento e análise durante a utilização de um jogo de simulação de negócios previamente selecionado, utilizando a tecnologia de eye tracking pela webcam (ETW), para mapear em que parte da tela o usuário está visualizando, simultaneamente com o dispositivo de hemoencefalograma (HEG), para monitorar a ativação do córtex pré-frontal nas diversas situações da atividade vivenciada. Cada participante também responderá um questionário pré- e outro pós-teste, como registro de seu perfil, expectativas e percepções sobre o jogo. Ao final, a partir do cruzamento das informações quantitativas e qualitativas obtidas, pretende-se identificar as possíveis contribuições dos instrumentos utilizados como provedores de dados relevantes para a compreensão do comportamento atencional e cognitivo dos jogadores, além de elementos de design e recursos do jogo que apresentam um reflexo importante para o desenvolvimento de soft e hard skills dos estudantes.

Palavras-chaves: eye tracking; HEG; jogos de simulação.