

Jogos sérios para aprendizagem: uma análise dos seus benefícios em diferentes perspectivas

Itailon Pereira Moreno¹, Cleiton Pons Ferreira^{1*}

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

^{1*}Orientador(a)

A aplicação de jogos sérios em ambientes educacionais tem sido recomendada por seu potencial no aporte de conhecimentos, habilidades e competências, ao criarem atividades que envolvem e desafiam os alunos, colaborando no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Especificamente os jogos de negócios, simulam cenários e situações reais do mundo corporativo preparando os usuários para atuar como futuros profissionais. As pesquisas sobre esse recurso pedagógico têm aumentado, mas há uma lacuna na literatura sobre a análise da experiência do jogador em tempo real, especialmente no contexto organizacional. Nesse sentido, o monitoramento da experiência do jogador com dispositivos de captura de sinais biométricos durante o uso de jogos pode contribuir substancialmente na análise de seus benefícios na aprendizagem. Diante desse cenário, o projeto propõe a coleta de dados por meio de interfaces de leitura de dados biométricos durante a utilização de um jogo conhecido usualmente como Business Game. A coleta de dados está sendo desenvolvida com alunos do IFRS campus Rio Grande a partir de uma atividade proposta com um jogo previamente escolhido, e supervisionada por duas ferramentas de medição de sinais biométricos, utilizadas simultaneamente. O experimento contempla a aplicação complementar de questionários pré- e pós-teste para identificar o perfil, expectativas e percepções de cada participante sobre o jogo. Espera-se, a partir do cruzamento das informações obtidas dos diferentes instrumentos de coleta de dados, identificar padrões de comportamento válidos e relevantes sobre a experiência do usuário com jogos sérios em ambientes organizacionais. A investigação, que no atual momento encontra-se na fase de testes iniciais com os equipamentos disponíveis para as coletas, mostram que será possível identificar padrões cognitivos e comportamentais individuais e coletivos dos jogadores, relacionando-os com elementos construtivos do jogo, contribuindo para otimizar o seu uso na área educacional, ao apontar os possíveis benefícios para a aprendizagem do aluno.

Palavras-chave: Jogos Sérios; Aprendizagem; Dispositivos biométricos.