

## **Estudando o impacto da gamificação na aprendizagem e engajamento de alunos de acordo com os traços de personalidade e a orientação motivacional**

**Rodrigo Smiderle, Sandro J. Rigo, Patricia A. Jaques**

<sup>1</sup>Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)  
93020-190 – São Leopoldo – RS – Brasil

{rsmiderle, rigo, pjaques}@unisinors.br

**Resumo.** *A gamificação da educação pode ajudar a gerar níveis de envolvimento e dedicação semelhantes aos jogos. No entanto, ainda é necessário estudar a relação entre o perfil do usuário, a atividade e os elementos aplicados. Na literatura é possível observar que os efeitos da gamificação são controversos, sendo o conjunto de resultados tanto positivos como negativos no engajamento e aprendizagem dos estudantes. Esses resultados controversos estão ligados ao fato de as pessoas reagirem de forma diferente à gamificação de acordo com suas características pessoais. Para identificar como a gamificação afeta as pessoas, alguns trabalhos começaram a estudar seu efeito comparando com a motivação, perfil de jogador, personalidade, gênero e idade das pessoas. Esse trabalho estudou o efeito da gamificação no comportamento e no engajamento dos alunos, de acordo com seus traços de personalidade e motivação. A gamificação com pontos, ranking e medalhas foi incorporada a um ambiente de ensino de programação, Feeper, que foi utilizado por alunos da graduação de disciplinas introdutórias de ensino de programação de uma universidade privada. Foi realizada uma avaliação experimental, na qual metade dos alunos utilizou a versão gamificada e a outra metade a não gamificada. Encontramos evidências de que a gamificação afetou os usuários de diferentes maneiras de acordo com seus traços de personalidade e sua orientação motivacional. Relacionado à orientação motivacional os resultados indicaram que houve uma melhora significativa da qualidade das soluções enviadas pelo grupo gamificado com motivação extrínseca. Relacionado à personalidade, também foram encontradas evidências de alteração na qualidade das soluções enviadas sendo positiva para os participantes dos grupos gamificado introversos, gamificado com baixa amabilidade e gamificado com baixa abertura à mudança. Além disso foram encontradas evidências de que a gamificação afetou o engajamento dos participantes introversos e extroversos de formas diferentes, sendo mais benéfico para os introversos. Esses resultados contribuem para o entendimento de que o efeito da gamificação depende das características específicas dos usuários. A versão completa do artigo foi publicada no SBIE 2019.*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Smiderle, R., Rigo, S., and Jaques, P. (2019). Estudando o impacto da gamificação na aprendizagem e engajamento de alunos de acordo com os traços de personalidade e a orientação motivacional. In Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE).