

Gamificação e traços de personalidade no ensino superior

Traços de personalidade são características de um indivíduo que podem descrever o seu comportamento, refletindo também suas atitudes e emoções. Essas características podem exercer influência direta sobre o engajamento e as preferências dos indivíduos em contextos educacionais. Dada a relevância do tema em tempos atuais, diversas áreas como a psicologia e psicopedagogia estudam os traços de personalidade com o objetivo de compreender os padrões comportamentais. Para tal, são utilizados modelos de traços de personalidade para representar indivíduos, sendo o modelo OCEAN, ou big five, um dos mais amplamente utilizados. Neste modelo, os traços de personalidade são classificados em cinco grupos: Abertura, Conscienciosidade, Extroversão, Agradabilidade e Neuroticismo. Dado os avanços da área da computação, do uso de jogos no ensino e das estratégias gamificadas, cresce a necessidade de compreender como diferentes perfis de personalidade respondem a essas abordagens. O objetivo deste trabalho é realizar um estudo de como objetos educacionais gamificados e estratégias de gamificação vem sendo utilizados, ou são percebidos, por indivíduos com diferentes traços de personalidade. A metodologia empregada consiste em um levantamento bibliográfico de artigos e dissertações dos últimos cinco anos e tem foco específico em estudantes do ensino superior e o modelo big five. Observações iniciais indicam que o alinhamento entre perfis de personalidade e mecânicas de jogo pode potencializar a motivação, o engajamento e os resultados de aprendizagem.

Palavras-chave

traços de personalidade, Big Five, gamificação, educação, jogos, ensino superior

Authors: Prof. MARCO ANTONIO GARCIA DE CARVALHO, Marco (Unicamp); Prof. CESAR RODRIGUES DA SILVA PAVANI, Raul (Unicamp)

Presenter: Prof. CESAR RODRIGUES DA SILVA PAVANI, Raul (Unicamp)

Track Classification: Inovações Tecnológicas e Metodológicas para Educação Virtual e Híbrida