

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Explorando os Mitos Nacionais: contribuição ao aprendizado pelo estímulo à motivação a partir dos Serious Games

Pesquisador: Dante Augusto Couto Barone

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 39689314.6.0000.5347

Instituição Proponente: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 983.001

Data da Relatoria: 25/02/2015

Apresentação do Projeto:

Trata-se de projeto de pesquisa vinculado ao Programa de Pós-Graduação Informática na Educação da UFRGS, a ser realizado por aluno de Doutorado. Aborda o desenvolvimento de tecnologias digitais como forma de motivar o aprendizado em sala de aula. Tem como proposta o desenvolvimento de Serious Game, voltado ao ensino dos mitos e lendas do folclore nacional, em que os alunos irão explorar histórias que envolvem os personagens e criaturas pertencentes a esse ambiente.

‘Serious Game é um jogo ou mundo virtual especificamente criado com propósito educacional, que utiliza das características imersivas e interativas nativas do ambiente dos jogos digitais, para oferecer contextos e atividades que objetivam transmitir ao aluno (como jogador) conhecimentos específicos do contexto situacional sendo apresentado pelo jogo, quer sejam informações ou simulações de treinamentos’. O tema proposto – folclore nacional – foi apontado por professores de séries fundamentais do Colégio de Aplicação da UFRGS, instituição em que o jogo será aplicado, como carente de material didático.

Objetivo da Pesquisa:

O objetivo principal é ‘Investigar se o uso de Serious Games como material didático complementar

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro

Bairro: Farroupilha

CEP: 90.040-060

UF: RS

Município: PORTO ALEGRE

Telefone: (51)3308-3738

Fax: (51)3308-4085

E-mail: etica@propesq.ufrgs.br

Continuação do Parecer: 983.001

ao aprendizado dos mitos e lendas do folclore nacional motiva os alunos a explorar o tema proposto através do jogo'.

Tem como objetivos secundários:

- (1) 'Verificar se a proposta para a construção de um Serious Game que motive os alunos para o aprendizado de um tema de estudo... consiste em um instrumento didático que é percebido como motivador pelos alunos do grupo de estudo de caso';
- (2) 'Verificar o impacto do Serious Game construído no aprendizado dos alunos sobre os mitos e lendas do folclore nacional durante as aulas de Literatura, através da comparação do desempenho de uma turma de estudo de caso utilizando este jogo como ferramenta de apoio ao estudo do tema, com o desempenho apresentado por uma turma de controle';
- (3) 'Arquitetar um relato/análise acerca da experiência de construção do jogo, apontando, a partir da colaboração dos professores que lecionam o tema abordado, quais as práticas didáticas relacionadas ao conteúdo explorado e as atividades referentes ao mesmo se mostraram de melhor adaptação para o ambiente do jogo, bem como, quais elementos deste conteúdo e atividades se mostraram mais apreciados pelos alunos, com base em seus relatos após a experiência com este jogo';
- (4) 'Contribuir para a adaptação das práticas de ensino das escolas ao atual paradigma social (Sociedade da Informação), aproximando as do cotidiano dos estudantes pela promoção dos videogames como instrumentos de aprendizado'.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos e benefícios estão descritos no projeto, na Plataforma Brasil e no TCLE.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A proposta inicial é a de um estudo comparativo de dois grupos de participantes, constituídos por duas turmas do oitavo ano do Colégio de Aplicação da UFRGS, na faixa etária de 13 a 15 anos de idade. Jogo digital, desenvolvido pelos pesquisadores, com título provisório de "Explorando os Mitos Nacionais", será aplicado a um grupo, enquanto o outro – controle – desenvolverá as atividades tradicionalmente propostas para o estudo daquele tema.

O jogo será constituído por um mapa do Brasil, contando com cinco fases (ou níveis), cada uma associada a uma das cinco regiões do país e apresentando mitos que são pertinentes àquelas regiões. Nesse ambiente, 'o jogador assumirá o controle de um avatar, que lhe permitirá navegar pelos cenários do jogo e interagir com os desafios que lhe são apresentados, a fim de solucioná-los e avançar pelo jogo...'

Questionário IMMS modificado (Instructional Materials Motivational Survey) será empregado para a

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro

Bairro: Farroupilha

CEP: 90.040-060

UF: RS

Município: PORTO ALEGRE

Telefone: (51)3308-3738

Fax: (51)3308-4085

E-mail: etica@propesq.ufrgs.br

avaliação da motivação no jogo. Ele é composto por 36 itens em escala Likert, com variação de 1 a 9, em que 1 indica 'absolutamente falso' e 9 indica 'absolutamente verdadeiro'. Cada item do questionário está associado a um dos 4 componentes do modelo – 12 relacionados à atenção, 9 à relevância, 9 à confiança e 6 à satisfação. A aplicação do questionário deverá ocorrer em 2 momentos distintos: avaliação inicial, após o primeiro contato do participante com o game; avaliação final, ao término do jogo, após terem sido completadas todas as 5 fases propostas. A aplicação do teste ocorrerá dentro do próprio game. Ao final da primeira fase, o questionário será apresentado ao participante, sendo que o avanço para a fase seguinte será liberado apenas após as respostas terem sido preenchidas. O mesmo ocorrerá após o encerramento do jogo. Uma vez que o preenchimento do questionário pode se mostrar desinteressante para o participante dentro do game, 'tanto pelo extenso número de questões, como por quebrar o fluxo do jogo, um estímulo adicional será inserido para o seu preenchimento' – 'o envio da sua pontuação para um servidor, o que lhe permitirá comparar sua pontuação com a dos seus colegas', o que 'ocorrerá após o preenchimento de todo questionário'.

Nas interações com o jogo em que o pesquisador se encontrar presente, poderá ser feito o registro de vídeo em mídia digital. O material obtido será arquivado por período de 5 anos, a contar do término da pesquisa, junto ao programa de Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação da UFRGS

O número de participantes previsto é igual a 25, sendo 12 no grupo controle e 13 no grupo ao qual será aplicado o jogo. Foi estimado com base no número de alunos das turmas de oitavo ano do Colégio Aplicação.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram anexados TCLE, Termo de Autorização Institucional, Parecer Consubstanciado de Aprovação pela Comissão de Pesquisa da Informática (datado de 6 de novembro de 2014) e pela Comissão de Pesquisa do Colégio de Aplicação (datado de 26 de novembro de 2014), Termo de Compromisso de Utilização de Dados e Autorização e Cessão do Direito de Uso de Imagem.

Recomendações:

Recomenda-se aprovação pelo CEP-UFRGS.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

O presente projeto atende ao que está previsto na Resolução do Conselho Nacional de Saúde número 466, de 12 de dezembro de 2012, sendo, portanto, recomendada sua aprovação pelo CEP/UFRGS.

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro

Bairro: Farroupilha

CEP: 90.040-060

UF: RS

Município: PORTO ALEGRE

Telefone: (51)3308-3738

Fax: (51)3308-4085

E-mail: etica@propesq.ufrgs.br



UNIVERSIDADE FEDERAL DO
RIO GRANDE DO SUL / PRÓ-
REITORIA DE PESQUISA -



Continuação do Parecer: 983.001

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Considerações Finais a critério do CEP:

Aprovado.

PORTO ALEGRE, 12 de Março de 2015

Assinado por:
MARIA DA GRAÇA CORSO DA MOTTA
(Coordenador)

Endereço: Av. Paulo Gama, 110 - Sala 317 do Prédio Anexo 1 da Reitoria - Campus Centro

Bairro: Farroupilha

CEP: 90.040-060

UF: RS

Município: PORTO ALEGRE

Telefone: (51)3308-3738

Fax: (51)3308-4085

E-mail: etica@propesq.ufrgs.br