

O USO DE *BADGES* PARA  
PROMOVER A  
MOTIVAÇÃO E O  
ENGAJAMENTO DE  
DISCENTES NA  
DISCIPLINA ONLINE DE  
METODOLOGIA DA  
PESQUISA DO ENSINO  
SUPERIOR





Patrícia da Silva Tristão – UNINTER

João Augusto Mattar Netto – UNINTER

Eduardo Stumpf – FAE Centro

Universitário

Alvino Moser – UNINTER

# A disciplina

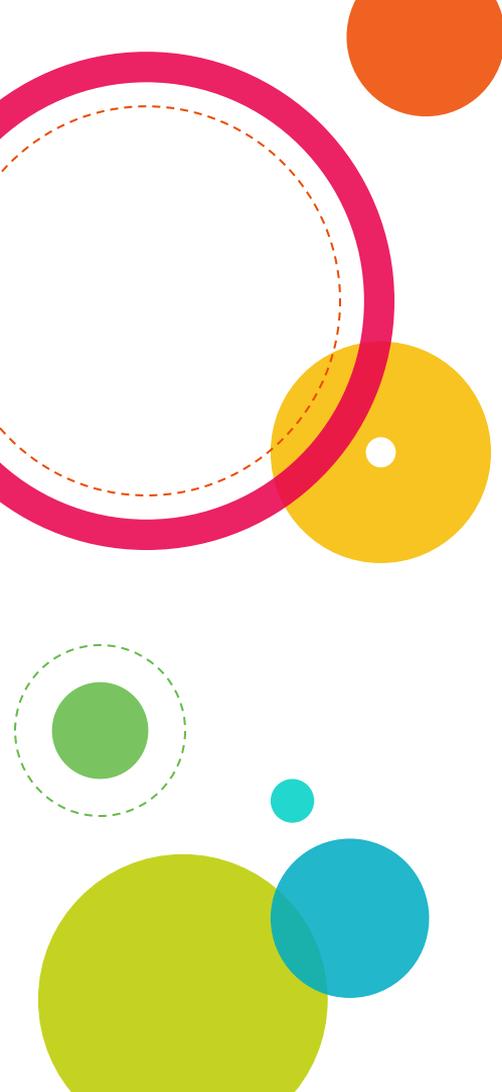
**A relevância  
na formação  
dos discentes**

**O ponto de  
vista dos  
discentes**

(EDWARDS;  
THATCHER, 2004;  
LARANJEIRAS ET  
AL, 2011; SILLAOTS,  
2014a; KOLLARS,  
ROSEN, 2017)

**O uso de  
gamificação  
para tornar a  
disciplina  
mais  
agradável e  
alunos mais  
engajados.**

(SILLOATS, 2014a,  
2014b)



# O Caso

- **Instituição privada**
- **Disciplina modalidade EAD**
- **20% do currículo**
- **87 discentes de diversos cursos**
- **+/- 25 anos**
- **Moodle**
- **2018/1**

A decorative background featuring a large, light blue dashed circle. Various colored circles and arcs are scattered around it: a large green circle at the top left, a large cyan arc at the top center, a large yellow circle at the top right, a large orange circle at the bottom left, and a large orange arc at the bottom right. Smaller circles in green, blue, pink, and cyan are also present.

“

## *Badge*

Consiste basicamente em um ícone gráfico fornecido como recompensa depois que um usuário atingiu uma conquista.

(HAKULINEN et al, 2015)

Gibson et al (2013) apresenta algumas situações emergentes da aplicação na educação:

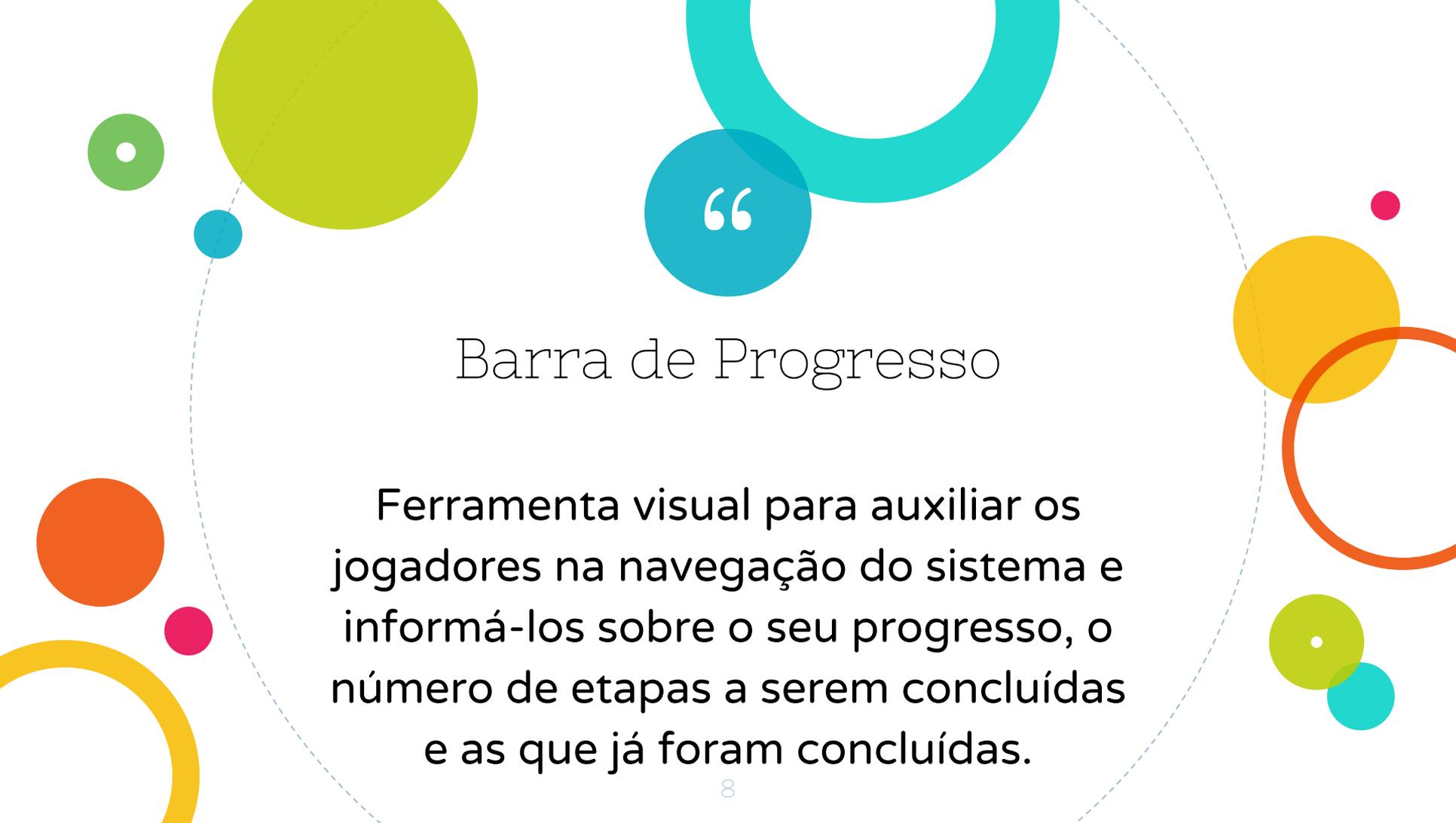
**Incentivo**

**Processo  
de  
aprendizado**

**Símbolo  
de  
engajamento**

# Anatomia do *Badge*



A decorative background featuring a large, light blue dashed circle. Inside and outside this circle are various colored shapes: a large green circle at the top left, a large cyan ring at the top center, a large yellow circle at the top right, a large orange circle at the bottom left, and a large yellow circle at the bottom right. Smaller circles in green, cyan, orange, and pink are scattered throughout. A blue circle containing the white text "“" is positioned above the main text.

“

## Barra de Progresso

Ferramenta visual para auxiliar os jogadores na navegação do sistema e informá-los sobre o seu progresso, o número de etapas a serem concluídas e as que já foram concluídas.

Chou e Chen (2015), apresentam os benefícios para a aprendizagem:

Monitoramento de status

*Feedback* instantâneo

Gerenciamento de tempo e progressão



# GAMIFICAÇÃO DO AVA

## *BADGES E BARRA DE PROGRESSO*

# Implementação

1º  
Planejamento  
template



3º  
Ajustes



2º  
Configuração  
do Moodle



4º Coleta de  
dados



# Barra de Progresso

la Virtual

Meus cursos

## METODOLOGIA DA PESQUISA

**Interação e Comunicação**  
Progresso: 0 / 2

**Documentos da disciplina**

**Notas / Ensalamentos**  
Progresso: 0 / 2

**Ambientação**  
Progresso: 0 / 5

**Unidade 1 - Conhecimento e Pesquisa: A Relevância da Metodologia**  
✓ Progresso: 5 / 5

**Unidade 2 - O Que e Quando Pesquisar**  
Progresso: 4 / 5

**Unidade 3 - O Pré-Projeto: Elementos Fundamentais**  
✓ Progresso: 3 / 3

**Unidade 4 - Fundamentação Teórica: Aspectos Práticos**  
Progresso: 4 / 5

**Notas/Participantes**

**Unidade 5 - Projetos de Pesquisa Relacionadas às Diferentes Áreas de Conhecimento**  
Progresso: 3 / 4

**Unidade 6 - A Escrita Acadêmica**  
✓ Progresso: 3 / 3

**Notas/Participantes**

Aluno Geral

Progresso: 38%

Nota: -

# Badges

⊙ Uso do *template* da *Open Badges*

⊙ Incentivo para:

- ⊙ disciplina;
- ⊙ pensamento crítico; e
- ⊙ comprometimento.

\*sem associação às notas.

Badge info			
Nome do Badge	tipo/categoria	Propósito	Descrição
Você tem um sistema de identificação? Como os badges estão conectados conceitualmente? Um sistema de identificação pode ser dinâmico, criativo, direto, ou um mix. Considere tanto o ganhador quanto o público consumidor quando nomear o	Quais são as categorias de badges que serão ofertadas, ex. presença, participação, aprendizagem habilidade, conquista, associação, miscelânea, etc? De que tipo é esse badge?	O que esse badge deseja reconhecer? Descreva brevemente a finalidade do distintivo.	Como o badge será explicado? simples e direto, ou complexo? tamanho: 280 caracteres, leve e rápido de trabalhar, distintivo
Design	Nome	Objetivo	Critério
	3...2...1...	Apresentar o sistema de <i>badges</i> e celebrar o início dos estudos da disciplina.	O aluno pre... unidade 1, dos recurso
	Unidade X Concluída! (Um para cada Unidade de Estudo da disciplina, totalizando 12 <i>badges</i> )	Reconhecer quando o aluno conclui uma Unidade de Estudo.	É necessário todos os ma... realize a at... Unidade de
	The Best do xº Bimestre! (Um para cada bimestre)	Reconhecer o esforço dos alunos durante cada bimestre.	O aluno pre... primeiros b... Concluída!" Best do 1º B "The Best d... precisa ter... badges!"



# Lista e Perfil dos alunos



Aluno

Mensagem

Badges

Badges de Sala Virtual:



Unidade 6  
Concluída!



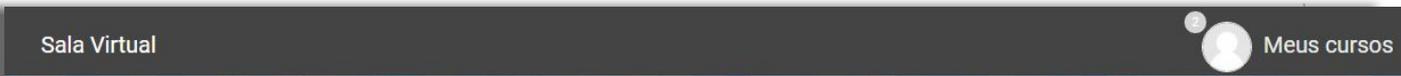
Unidade 4  
Concluída!



Unidade 3  
Concluída!



Unidade 2  
Concluída!



Cursos / METODOLOGIA DA PESQUISA / Badges

## METODOLOGIA DA PESQUISA

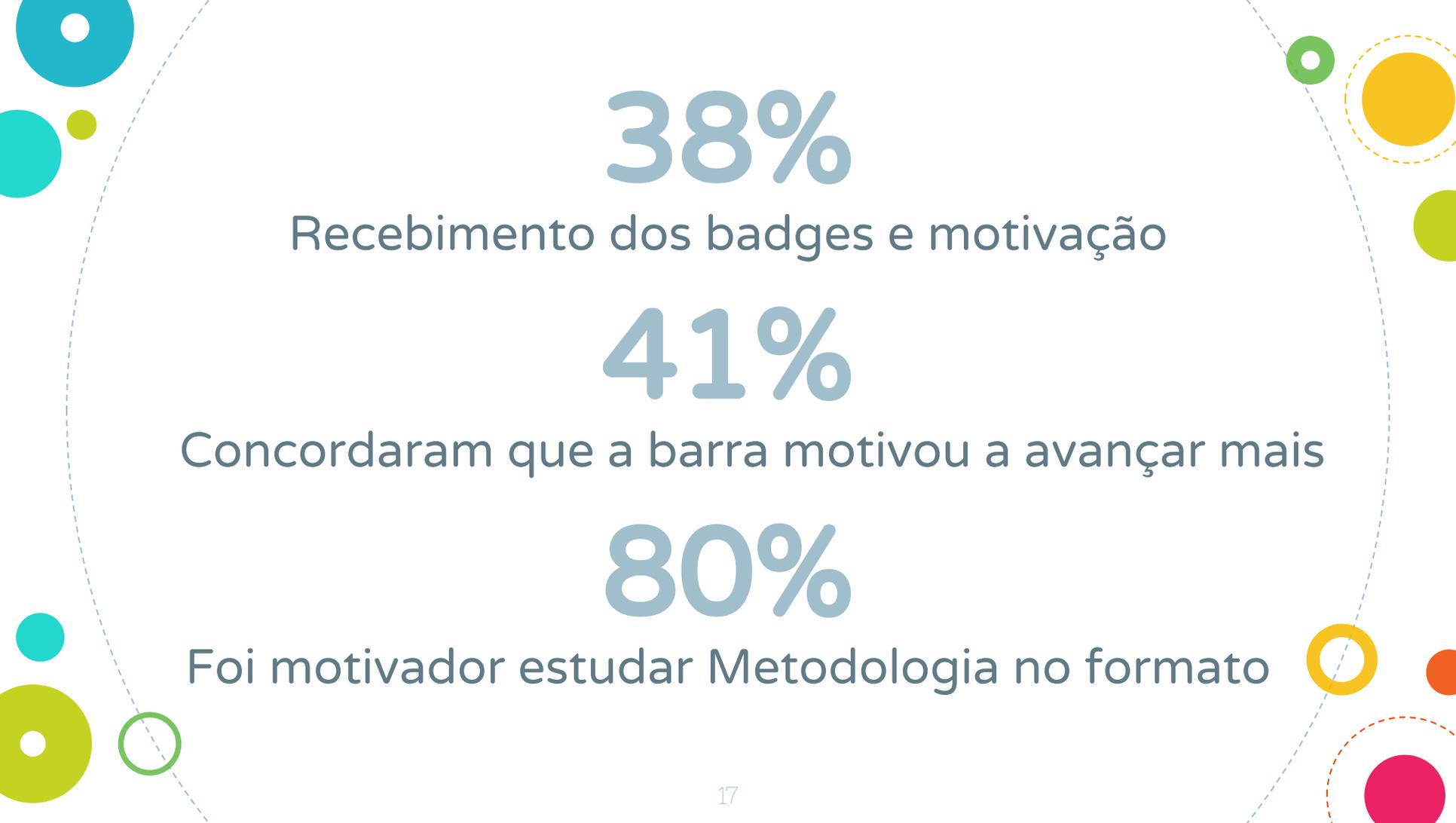
### METODOLOGIA DA PESQUISA: Badges

Número de badges disponíveis: 12

Imagem	Nome ^	Descrição	Critérios	Emitido para mim ^
	Unidade 6 Concluída!	Este é o prêmio para quem acessa todo o conteúdo e envia a atividade da Unidade 6.	Os alunos são premiados com este badge quando completam o seguinte	Data: 29/03/18 ✓



# RESULTADOS



38%

Recebimento dos badges e motivação

41%

Concordaram que a barra motivou a avançar mais

80%

Foi motivador estudar Metodologia no formato

# Relatório de Logs

**Aumento do acesso aos materiais**

**Aumento das atividades realizadas**

**Aumento de mensagens enviadas ao tutor**

**Aumento da visualização dos perfis**

A computer monitor with a thin bezel and a stand, displaying a white screen with text. The screen is framed by a light blue border. The background of the slide is white with a decorative border of colorful circles (teal, yellow, green, orange, pink) and dashed lines.

Obrigada!

[patriciatristao9@gmail.com](mailto:patriciatristao9@gmail.com)

Whats: (41) 99121-3336

## Referências

- BEDWELL, W. L. et al. Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning. **Simulation & Gaming**, 2012.
- DETERDING, S. et al. From game design elements to gamefulness. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments — MindTrek '11. **Anais**. New York, New York, USA: ACM Press, 2011a. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=2181037.2181040>>. Acesso em: 15 jun. 2017
- DETERDING, S. et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems — CHI EA '11. **Anais**. New York, New York, USA: ACM Press, 2011b. Disponível em: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=1979742.1979575>>. Acesso em: 10 jun. 2017
- FRANÇA, R. **Ambiente gamificado de aprendizagem baseada em projetos**. 2016. Tese (Doutorado em Informática na Educação)—Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.
- GRECH, A.; CAMILLERI, A. F. **Blockchain in Education**. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. Science for Policy report by the Joint Research Centre (JRC), the European Commission's science and knowledge service, edited by Andreia Inamorato dos Santos.
- HAKULINEN, L.; AUVINEN, T.; KORHONEN, A. **International journal of emerging technologies in learning**. Kassel Univ. Press, 2015. v. 10.

## Referências

KAPP, K. M. **The gamification of learning and Instruction**. San Francisco: Pfeifer, 2012.

KLOCK, A. C. T. **Análise Da Influência Da Gamificação Na Interação, Na Comunicação E No Desempenho Dos Estudantes Em Um Sistema De Hipermídia Adaptativo Educacional**. 2017. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada)—Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2017.

LANDERS, R. N. Developing a Theory of Gamified Learning. **Simulation & Gaming**, v. 45, n. 6, p. 752–768, 15 dez. 2014.

MATTAR, J. **Design Educacional: educação a distância na prática**. 1. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.

MOZILLA. **Open Badges for Lifelong Learning**. White Paper, p. 1–14, 2011.

OPENBADGES. **Issuing Open Badges**. Disponível em: <<https://openbadges.org/get-started/issuing-badges/>>. Acesso em: 22 abr. 2018.

SILLAOTS, Martin. Achieving flow through gamification: a study on re-designing research methods courses. In: ECGBL — European Conference on Games Based Learning, 8., 2014, Berlin. BUSCH, Carsten (Ed.). **Complete proceedings...** Berlin: Academic Conferences and Publishing International Limited, 2014a. v. 2, p. 538–545.

## Referências

SILLAOTS, Martin. Gamification of higher education by the example of course of research methods. In: International Conference on Web-Based Learning, 13., 2014, Tallinn, Estonia. POPESCU, Elvira et al (Ed.). **Advances in web-based Learning**–ICWL 2014. Springer International Publishing, 2014b. p. 106–115.

YIN, R. K. **Estudo de caso**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.