

CIReS

2º CONGRESSO INTERNACIONAL DE REDES SOCIAIS

Redes Sociais: perspetivas e desafios emergentes nas sociedades contemporâneas

7 e 8 JUNHO 2018 | Auditório do Colégio Espírito Santo da Universidade de Évora



A Rede Social Académica SOL: impacto da gamificação na aprendizagem social.

**Fernando Bacelar
Lina Morgado
Vítor Rocio**

**LE@D, Universidade Aberta
Portugal**





A Rede Social Académica SOL: impacto da Gamificação na Aprendizagem Social

Resumo

As Redes Sociais têm sido usadas no processo de ensino/aprendizagem em geral com resultados positivos. Por exemplo, Poellhuber, Anderson e Roy (2011) defendem que é necessária mais investigação sobre o uso de Redes Sociais no ensino superior. No caso da educação a distância, nomeadamente em contextos organizacionais e de aprendizagem não formal são vários os casos de boas práticas (Dron & Anderson, 2014).

Por outro lado, o uso da Gamificação na Educação tem demonstrado resultados promissores entre outros, a nível da participação dos estudantes (Farzan et al, 2009), perceção da aprendizagem mais agradável (Sillaots, 2014), boas práticas em termos de ética (Singer & Schneider, 2012). É neste sentido que se enquadra o termo Gamificação de Deterding (2011): “O uso de Elementos derivados dos jogos em contextos que não são jogos”, para motivar e manter o interesse de utilizadores num conjunto diverso de atividades (Huotari & Hamari, 2011).

No entanto, o uso de Gamificação de Redes Sociais no ensino superior encontra-se numa fase inicial (Bacelar et al., 2016; de-Marcos et al., 2016).

Foi neste quadro teórico que desenvolvemos a Gamificação da *Rede Social Académica SOL*, contribuindo para elevar a motivação e participação numa Rede Social e o seu impacto na Aprendizagem Social. A presente investigação enquadra-se, assim, num estudo mais alargado baseado em Design-Based Research (DBR), com a construção de dois protótipos da Rede Social SOL¹ *gamificados* integrados no Modelo Pedagógico da Universidade Aberta (Pereira et al, 2017).

Os resultados obtidos sugerem que os *Elementos* de Gamificação produziram impacto positivo na Aprendizagem Social na Rede SOL. Os estudantes partilharam conteúdos e co-criaram conhecimento resultante da observação das atividades dos seus pares e da interação com os *Elementos* de Gamificação de forma a tornarem visíveis as suas contribuições apontando caminhos para o uso de Gamificação na promoção da Aprendizagem Social, seguindo o postulado por Johnson, Sakamoto e Director (2017) e da psicologia da aprendizagem.

Palavras-Chave:

Redes Sociais; Gamificação; Aprendizagem Social; Rede SOL; Modelo Pedagógico Virtual; Educação a Distância.

¹ PTN/LEaD/Project Socializing Online Learning-SOL

CiReS

2º CONGRESSO INTERNACIONAL DE REDES SOCIAIS

Redes Sociais: perspectivas e desafios emergentes nas sociedades contemporâneas

7 e 8 JUNHO 2018 | Auditório do Colégio Espírito Santo da Universidade de Évora



The Social Academic Network SOL: impacto of Gamification on Social Learning.

Abstract

Social Networks have also been used in the teaching / learning process in general with positive results. For example, Poellhuber, Anderson and Roy (2011) argue that more research is needed on the use of Social Networks in higher education. In the case of distance education, especially in organizational contexts and non-formal learning, there are several cases of good practice (Dron & Anderson, 2014). On the other hand, the use of Gamification in Education has shown promising results among others, in terms of student participation (Farzan et al, 2009), perception of the most pleasant learning (Sillaots, 2014), good practices in terms of ethics & Schneider, 2012). It is in this sense that the term Gamification of Deterding (2011) is framed: "The use of elements derived from games in contexts that are not games", to motivate and maintain the interest of users in a diverse set of activities (Huotari & Hamari, 2011).

However, the use of Social Networks Gamification in higher education is at an early stage (Bacelar et al., 2016; de-Marcos et al., 2016). It was in this theoretical framework that we developed the Gamification of the Social Network Academic SOL², contributing to raise the motivation and participation in a Social Network and its impact on Social Learning. The present research fits into a broader study based on Design-Based Research (DBR), with the construction of two prototypes of the Social Network SOL³ gamified integrated in the Virtual Pedagogical Model of Universidade Aberta (Pereira et al, 2017).

The results obtained suggest that the Gamification Elements had a positive impact on Social Learning in the SOL Network. Students shared content and co-created knowledge resulting from observing their peers' activities and interacting with the Gamification Elements in order to make their contributions visible by pointing out ways to use Gamification in the promotion of Social Learning, following the postulate Johnson, Sakamoto and Director (2017) and the psychology of learning.

Keywords:

Social networks; Gamification; Social Learning; SOL Network; Virtual Pedagogical Model; Distance Education.



² - PTN/LEaD/Project Socializing Online Learning-SOL