

## **“Aplicação do Mobile Microlearning como Ferramenta no Aumento da Eficácia do Ensino em Design”**

**André Kettelhut**

**109ª Defesa - 29 de maio de 2024**

### **Membros da Banca Examinadora:**

Prof. Dr. Luiz Melo Romão (Orientador/UNIVILLE)

Profa. Dra. Carla Diacui Medeiros Berkenbrock (membro Externo/UDESC)

Prof. Dr. Danilo Corrêa Silva (Membro Interno/UNIVILLE)

Prof. Me. Elcio Ribeiro da Silva (Membro Interno/UNIVILLE)

### **Resumo:**

A queda de atenção e retenção vem se tornando um problema acentuado dentro das salas de aula. Uma das consequências do uso excessivo das telas, em especial os smartphones, é a dispersão generalizada que acaba impactando a aprendizagem. Diante disso, métodos auxiliares para melhorar a eficácia do ensino podem ser úteis como ferramenta para os professores engajarem o perfil atual de alunos, familiarizado e exposto constantemente ao mundo digital. Portanto, dentro do contexto da graduação de design, o problema levantado utilizou-se da gamificação e micro aprendizagem para tentar aumentar a eficácia do ensino em princípios de design visual para alunos até o segundo ano. O objetivo foi o desenvolvimento de um protótipo de um jogo educacional dividido em micro eventos, no formato de pergunta e respostas, apoiado na obra de Williams e seus quatro princípios de design visual. Foi utilizada a metodologia Design for Change de forma adaptada, uma vez que todo o desenvolvimento do protótipo foi feito pelo pesquisador. O grupo avaliado foi composto por 27 alunos do primeiro e segundo ano de design, e os cinco eventos instrucionais foram divididos em duas etapas: primeiro, através de uma aula expositiva de Photoshop, com duração de 1 hora. Em segundo, logo após o término, o grupo jogava o micro evento referente aquele princípio visual trabalhado, em um tempo estimado de, no máximo, 10 minutos, idealmente. No último dia, os participantes responderam 2 questionários para validar os conhecimentos gerais e a usabilidade do protótipo. Os resultados foram positivos tanto na retenção dos 4 princípios ensinados quanto na experiência com o sistema.

**Palavras-chave:** Gamificação na Educação, Microaprendizagem em Processos Educativos, Retenção de Atenção em Ambientes Educacionais, Distração Digital no Contexto Educacional, Tecnologias Educacionais.