

Ambientes com narrativas imersivas através da técnica OC2-RD2 no Ensino de Programação de Computadores no Ensino Superior a Distância: percepções dos estudantes sobre os nomes das personagens

Maria Castelhana, Universidade de Coimbra, mfmcastelhano@gmail.com.

Tânia Araújo, Universidade de Aveiro, tania.araujo@ua.pt.

Daniela Pedrosa, Universidade de Aveiro, Centro de Investigação em Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF), Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, dpedrosa@ua.pt.

Leonel Morgado, Universidade Aberta, INESC TEC, Leonel.Morgado@uab.pt.

José Cravino, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, Centro de Investigação em Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF), jcravino@utad.pt.

Resumo

Este estudo desenvolveu-se numa Unidade Curricular da Licenciatura em Engenharia Informática, no contexto de ensino superior português a distância, com alunos maiores de 23 anos, na qual se adotou a abordagem pedagógica e-SimProgramming. Esta abordagem simula um ambiente empresarial recorrendo a narrativas imersivas desenvolvidas através da técnica OC2-RD2, contemplando o argumento, as personagens e os espaços, permitindo imergir os estudantes numa simulação do contexto empresarial. Os nomes das personagens têm significados que remetem para arquétipos. Para operacionalizar esta técnica adaptaram-se ao contexto cultural de Portugal, origem da maioria dos alunos, os nomes dados às personagens, já que os originais tinham sido concebidos para o contexto cultural do Brasil. Adotou-se uma metodologia de investigação quantitativa e qualitativa, numa perspetiva de estudo transversal e de tendência, baseada na análise de respostas a um questionário online. O objetivo visa compreender as percepções dos estudantes sobre os nomes das personagens, em relação à sua adequabilidade na abordagem aos arquétipos da técnica OC2-RD2 no ambiente de simulação. O questionário é composto por questões relativas à percepção dos estudantes quanto ao nome de cada personagem, e caso considerassem o nome desadequado poderiam sugerir alternativas. Realizou-se a análise de dados quantitativa e qualitativa, sendo que em 99 alunos inscritos, 40 responderam ao questionário (40%). Os resultados demonstram que os nomes selecionados para as personagens foram aceites pela maioria dos estudantes (valores iguais ou superiores a 70%). Quanto às sugestões de nomes alternativos, surgiram três grupos distintos: 1- personalidades da área do

desenvolvimento de software (e.g. Lovelace, remetendo para Ada Lovelace) e referências técnicas (e.g. Python, uma linguagem de programação); 2- nomes próprios portugueses (e.g. Manuel, Iris); 3- expressões figurativas (e.g. Quasenada, MaisouMenos). Conclui-se que a adaptação dos nomes originais das personagens para o contexto cultural de Portugal foi considerada adequada pelos estudantes, contribuindo para a imersão na simulação do ambiente empresarial. Em trabalhos futuros recomenda-se a análise da interpretação dos nomes sugeridos pelos alunos às personagens, para aferir se correspondem aos arquétipos originais ou se induziram alguma alteração, para melhor compreensão da perceção das narrativas face ao contexto cultural e às várias áreas de conhecimentos.

Palavras-chaves: Ensino Superior; Engenharia Informática; Narrativa OC2-RD2; Personagens; Narrativas imersivas

Abstract

This study was developed in a course of the Degree in Computer Engineering, in the context of Portuguese higher education online learning format, with students over 23 years of age, in which the e-SimProgramming pedagogical approach was adopted. This approach simulates a business environment using immersive narratives developed through the OC2-RD2 technique, contemplating the script, the characters, and the spaces, allowing the immersion of the students in a simulation of the business context. The names of the characters have meanings that refer to archetypes. To operationalize this technique, the names given to the characters were adapted to the cultural context of Portugal, the origin of most students, since the original names had been conceived for the cultural context of Brazil.

A quantitative and qualitative research methodology was adopted, in a cross-sectional and trend study perspective, based on the analysis of answers to an online questionnaire. The objective is to understand student's perceptions of character names in relation to their suitability in addressing the archetypes of the OC2-RD2 technique in the simulation environment.

The questionnaire is composed of questions regarding the student's perception of the name of each character, and if they considered the name inappropriate, they could suggest alternatives. Quantitative and qualitative data analysis was performed, and out of 99 students enrolled, 40 answered the questionnaire (40%). The results show that the

names selected for the characters were accepted by most students (values equal to or greater than 70%).

As for the suggestions for alternative names, three distinct groups emerged: 1- personalities from the area of software development (e.g. Lovelace, referring to Ada Lovelace) and technical references (e.g. Python, a programming language); 2- Portuguese proper names (e.g. Manuel, Iris); 3- figurative expressions (e.g. Quasenada, MaisouMenos).

We conclude that the adaptation of the original names of the characters to the Portuguese cultural context was considered adequate by the students, contributing to the immersion in the simulation of the business environment. In future work we recommend the analysis of the interpretation of the names suggested by the students to the characters, to check if they correspond to the original archetypes or if they induced some change, for a better understanding of the perception of the narratives vis-à-vis the cultural context and the various areas of knowledge.

Keywords: Higher Education; Computer Engineering; Narrative OC2-RD2; Characters; Immersive narratives