



O ENGAJAMENTO NO TESTE DE COMPETÊNCIA MORAL: APLICAÇÕES DA GAMIFICAÇÃO

Gabriel Mendonça de Faria¹, Laís Silveira Santos², Bruno Carneiro de Castro³, Mauricio C. Serafim⁴

¹ Acadêmico do Curso de Administração Pública – ESAG – Bolsista PROBIC/UDESC;

² Doutoranda do Curso de Pós-Graduação em Administração – ESAG;

³ Doutorando do Curso de Pós-Graduação em Administração – ESAG;

⁴ Orientador, Departamento de Administração Pública – ESAG – serafim.esag@gmail.com

Palavras-chave: Desenvolvimento moral. Gamificação. Big Five.

Vinculado ao grupo de pesquisa AdmEthics – Ética, Virtudes e Dilemas Morais da Administração e associado ao NISP - Grupo de Pesquisa em Inovação Social na Esfera Pública (ESAG / UDESC, Brasil), o projeto de pesquisa “Na Prática, a Ética é outra: Compreendendo os Dilemas Morais vivenciados na Gestão Pública”, tem o objetivo geral de entender a contribuição do estudo de dilemas morais para o debate sobre racionalidades nas organizações públicas. Objetiva-se aumentar o conhecimento sobre teoria e a prática da Ética em Administração, por meio de duas abordagens norteadoras: a ética das virtudes e a racionalidade. São temas de interesse: dilemas morais, teorias do desenvolvimento moral, caráter, teoria substantiva das organizações, entre outros. A pesquisa é feita com métodos mistos sequenciais – a pesquisa expande os achados de um método com os de outro, adotando abordagem quali-quantitativa ou quanti-qualitativa.

Uma abordagem para identificar comportamentos éticos é a aplicação de testes como o *Moral Competence Test* (MCT) de George Lind, que mede o grau de Competência Moral dos participantes, além de sua preferência pelos estágios de Desenvolvimento Moral. Os conceitos do MCT têm origem no trabalho de Lawrence Kohlberg, que identificou os seis estágios de desenvolvimento moral, e definiu competência moral como a capacidade de realizar um julgamento moral, baseando-se em princípios internos, e de agir de acordo com estes juízos. A gamificação é outro campo acadêmico relevante que, de acordo com Yu-kai Chou, consiste na análise de elementos utilizados em jogos para aplicá-los em outros contextos.

A primeira pesquisa realizada teve o objetivo de verificar se a gamificação poderia influenciar no engajamento de estudantes de Administração Pública ao preencherem o MCT. Para isso foi construída uma nova versão do MCT, que conteve elementos de jogos. Foram aplicados dois questionários: o MCT Convencional e o MCT Gamificado. O engajamento em cada um dos testes foi medido por uma autoavaliação de engajamento (questionário). Utilizou-se o método misto, com uma etapa quantitativa e qualitativa, buscou-se analisar a relação entre gamificação e engajamento no MCT. Também foram medidos: o perfil de jogador (Bartle), a preferência por jogos e a frequência de jogo dos indivíduos.

Para realizar a etapa quantitativa foi feita a leitura das bases teóricas de estatísticas relevantes para realizar testes de hipóteses e estatísticas descritivas. Após a revisão teórica, foi feita a análise de 105 respondentes através dos softwares SPSS e Excel. As estatísticas descritivas foram feitas para apresentar: a composição das turmas em que o teste foi aplicado; o gênero; a

faixa etária por quartis; o perfil de jogador da amostra; a preferência por jogos; e frequência de jogo.

Para o teste de hipóteses, utilizou-se principalmente as instruções dadas por Barbetta (2014) e Guimarães (2010). Foram traçadas três hipóteses de diferença entre médias ou medianas, de acordo com uma variável independente; e cinco hipóteses de relações entre variáveis. As hipóteses foram testadas utilizando testes estatísticos adequados, considerando: o nível de medida; a normalidade da distribuição; a margem de erro adequada; o número de grupos; e a significância (valor-p).

Nas hipóteses de diferenças, os resultados da etapa quantitativa verificaram que não houve evidências suficientes para sustentar a hipótese da diferença entre as pontuações dos dois testes; também não foi possível sustentar a hipótese que houve diferença significativa entre a preferência por estágios de desenvolvimento moral do MCT Convencional e do MCT Gamificado. A principal hipótese de pesquisa – engajamento em função do tipo de teste – foi rejeitada, já que a pesquisa falhou em rejeitar a hipótese nula, ou seja, não houveram evidências suficientes para comprovar uma diferença significativa no engajamento em função do tipo de MCT aplicado.

Já nas hipóteses de relação, foi calculada a correlação entre variáveis de interesse. A pesquisa não obteve evidências suficientes para afirmar que existe correlação significativa: entre pontuação do teste e nível de engajamento (considerando os dois testes e também separando-os); entre a frequência com que o indivíduo joga e seu nível de engajamento; e entre as pontuações dos perfis de jogador e a pontuação nos testes. Uma correlação positiva significativa foi obtida ao analisar a correlação entre a pontuação de Imersão em jogo e o engajamento no MCT Game, ou seja, os indivíduos que pontuaram mais em Imersão, tendem a ter um nível maior de engajamento; correlação que acontece com uma força moderada.

A segunda pesquisa tem o objetivo de “compreender como os gestores públicos tomam decisões diante de dilemas morais vivenciados na gestão pública de riscos e desastres”. A abordagem é predominantemente qualitativa, porém, o MCT foi aplicado nos gestores e poderá ser utilizado para análises estatísticas quantitativas. Atualmente o projeto está em desenvolvimento – estatísticas descritivas serão produzidas, hipóteses serão traçadas e os testes estatísticos adequados serão feitos.

A terceira pesquisa está em etapa de planejamento inicial – objetivo geral e objetivos específicos estão sendo traçados. Busca-se traçar uma relação entre personalidade – utilizando a teoria dos Cinco Grandes Fatores de Personalidade (*Big Five*) – e o desenvolvimento moral. Para isso, as bases teóricas relevantes estão sendo levantadas e analisadas, testes adequados de personalidade serão escolhidos e a amostra será definida.

Ao longo destes projetos foram realizadas reuniões de acompanhamento, nas quais cada participante relatava sua experiência e, além disto, traçavam os planos para suas linhas de pesquisa. Este processo gerou uma troca de informações que serviam como conhecimento prático sobre as pesquisas científicas.