

# Explorando a Gamificação e a Experiência de Fluxo na Alfabetização Silábica: ABC Dino

Danielle Akemi Jogo<sup>1</sup>, Geiser Chalco Chalco<sup>2</sup>, Ig Ilbert Bittencourt<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Afiliação atual, e.g. Secretaria de Educação ou Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

<sup>2</sup> Universidade de São Paulo (USP)

## INTRODUÇÃO

A proposta de um design gamificado baseado na teoria do fluxo para ser uma possível solução para o problema de engajamento da Alfabetização Silábica. Assim, verificou-se através do game ABC Dino aplicado a um aluno do 1o ano do Ensino Fundamental a eficácia da gamificação no ensino da Alfabetização Silábica, comprovando a hipótese proposta.

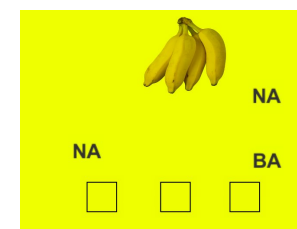
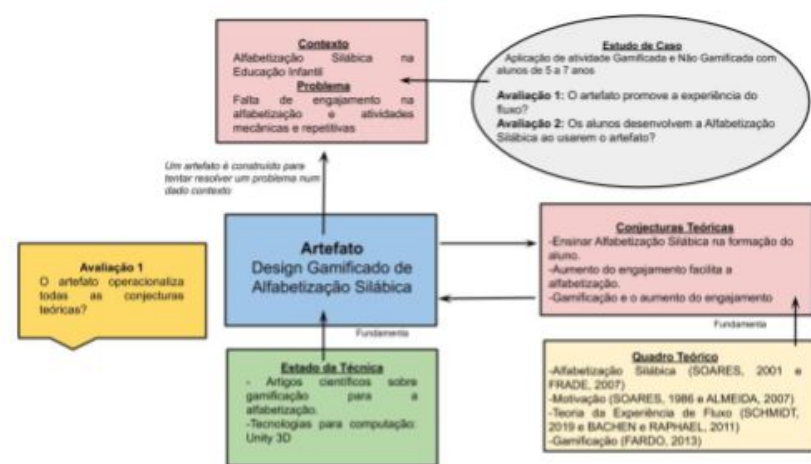
## OBJETIVOS

- Desenvolver um Design gamificado que promova a experiência de fluxo para alunos em processo de Alfabetização Silábica.
- Avaliar o impacto do design gamificado de alunos do 1o ano do Ensino Fundamental em função da experiência de fluxo e a aprendizagem através da predisposição ao estado de fluxo.

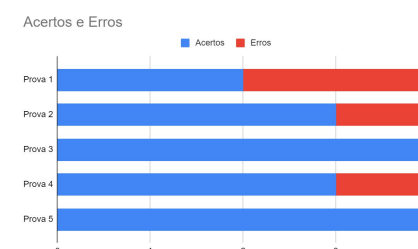
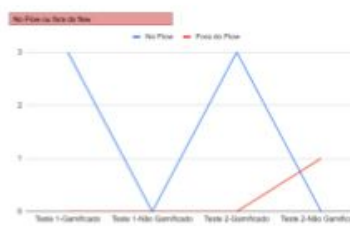
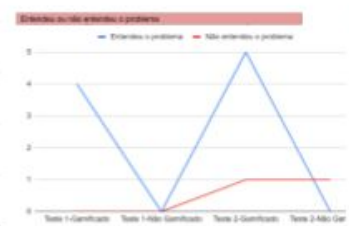
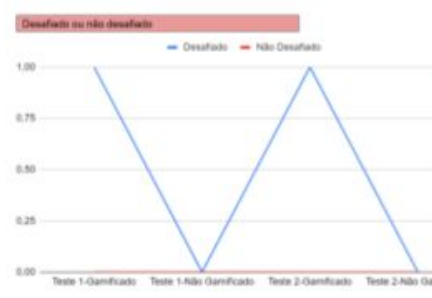
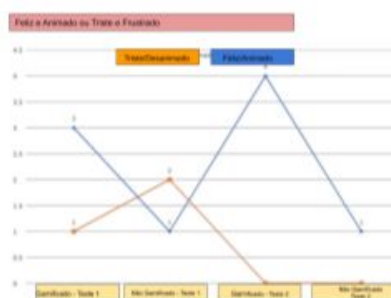
## MATERIAS E MÉTODOS

O método de pesquisa adotado é o Design Science Research (DSR) usando o Game ABC Dino com o apoio de framework Gamiflow.

O game permitiu a construção de uma trilha de aprendizagem e os resultados foram analisados através de um pré-teste e de um pós-teste e resultados de provas escritas. Para a medição dos efeitos da gamificação no problema de engajamento, falta de interesse, apatia, frustração foi empregado o protocolo "Think Aloud".



Dia 1	Dia 2	Dia 3
QPJ	Gamificado A	Gamificado A
Prova 1	Prova 2 e FSS	Prova 4 e FSS
DFS	Não Gamificado B	Não Gamificado B
	Prova 3 e FSS	Prova 5 e FSS



## RESULTADOS

A pesquisa mostrou que o sujeito apresentou comportamentos mais positivos nas atividades gamificadas e também demonstrou maior entendimento dos exercícios depois que eles foram se repetindo.

A análise dos dados também mostrou que há relação positiva entre o estado de fluxo do aluno e o estado de interesse após o uso das atividades Gamificadas.



PÓS-GRADUAÇÃO EAD EM  
**COMPUTAÇÃO  
APLICADA  
À EDUCAÇÃO**

