

Explorando a Gamificação e a Experiência de Fluxo no Ensino de Ergonomia: Análise no Classcraft e Ensino à Distância de Educadores

Elizabeth Martha Fischer¹, Geiser Chalco Chalco², Ig Ibert Bittencourt³

¹ Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

² Universidade de São Paulo (USP)

³ UFAL - Universidade Federal de Alagoas

INTRODUÇÃO

- Gamificação - abordagem para superar a falta de engajamento dos alunos
- Brusca mudança nos locais de trabalho dos professores
- Incitaram o ensino sobre ergonomia a esses profissionais.

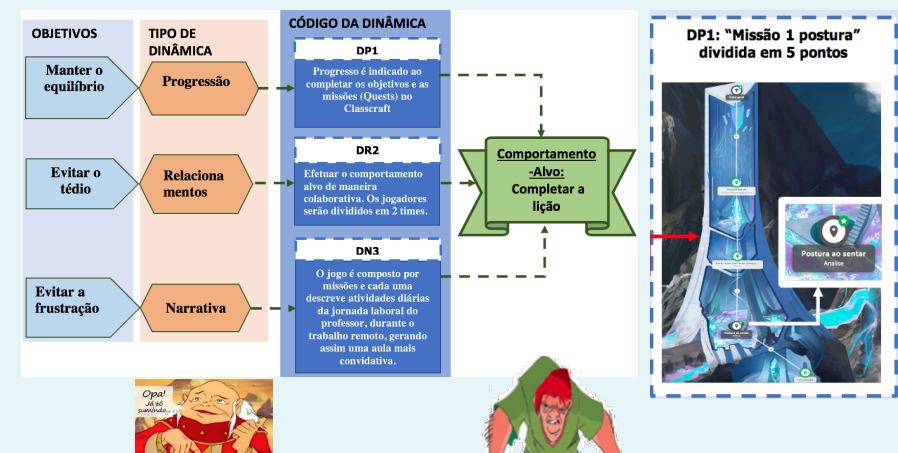
OBJETIVOS

- Caracterizar a falta de engajamento dos professores em aula sobre ergonomia
- Elaboração de um design gamificado e de uma aula online
- Aplicação de cenários de ensino com participantes (tradicional online X gamificado)
- Avaliação quantitativa do impacto do design gamificado no ensino sobre ergonomia

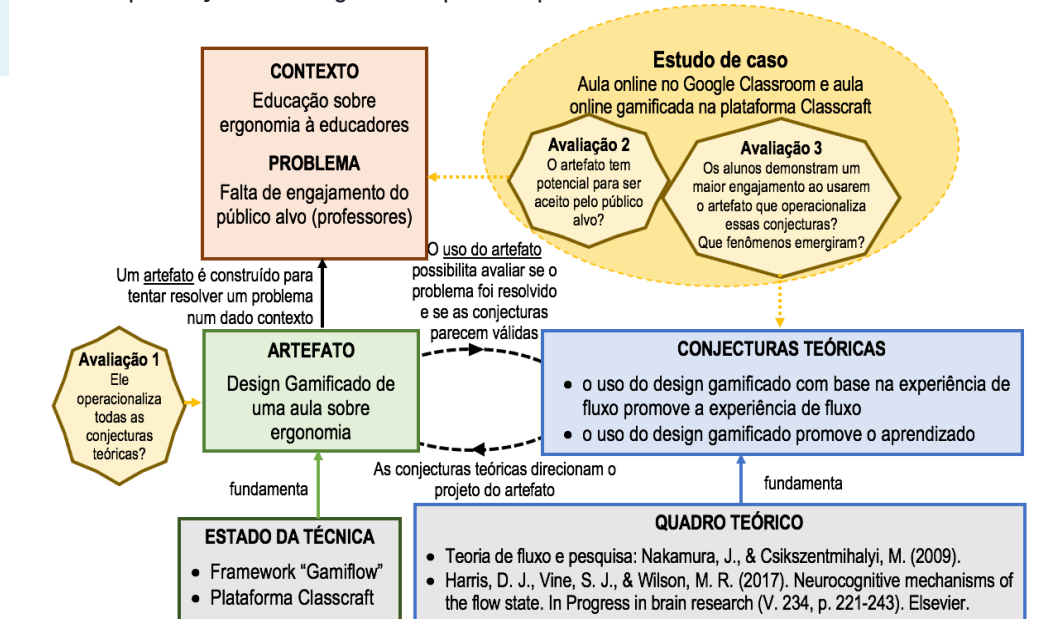
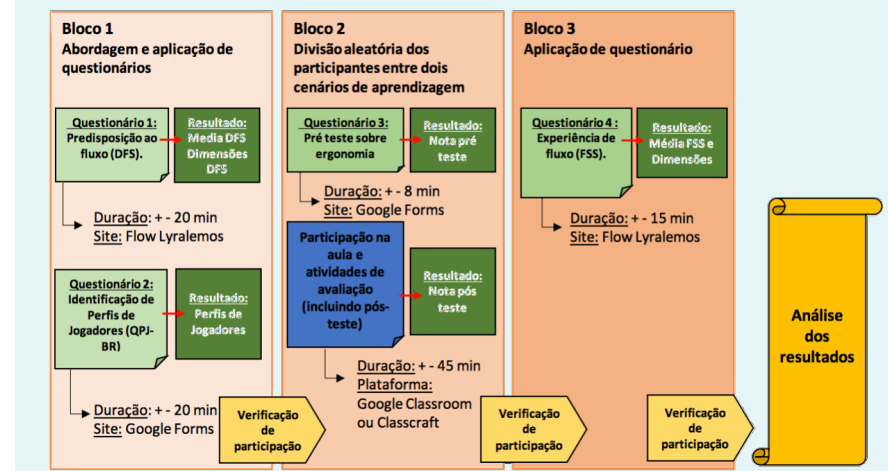
MATERIAS E MÉTODOS

- Aplicação do método *Design Science Research* (DSR)
- Framework *Gamiflow*
- Avaliação 1: especialista na área de gamificação
- Implantação do *design* com apoio da plataforma *Classcraft*

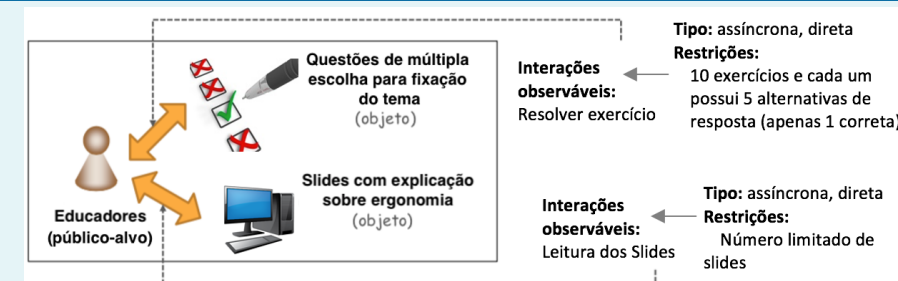
CRIAÇÃO DE AMBIENTE GAMIFICADO



BLOCOS DE ATIVIDADES - APLICAÇÃO



CRIAÇÃO DE AMBIENTE NÃO GAMIFICADO



RESULTADOS

- Cenário gamificado: média (M) =3,367 e o desvio padrão (SD) =0,471 e
- Cenário não gamificado M=3,733 e SD=0,196, W=6,5 (Wilcoxon) e p=0,25 ("valor p", usado para medir a evidência contra a hipótese nula)
- Não houve diferença estatisticamente significativa dos resultados para experiência de fluxo
- Não houve diferença estatisticamente significativa nas nove dimensões (concentração, controle, objetivos claros)

DISCUSSÕES E LIMITAÇÕES

- Análise de linearidade dos dados
- Diferentes perfis de jogadores
- Número baixo de participantes
- Várias etapas para participação
- Abordagem dos participantes
- Dificuldade no Classcraft (processo de tradução)
- Faixa etária e jogo RPG (*Role-Playing-Game*)
- Análises quantitativas, apenas