

Identificação de problemas de engajamento em ambientes gamificados e jogos utilizados na educação básica

Érika Verzeznassi¹, Prof. Dr. Geiser Chalco Chalco², Prof. Dr. Ig Ibert Bittencourt³

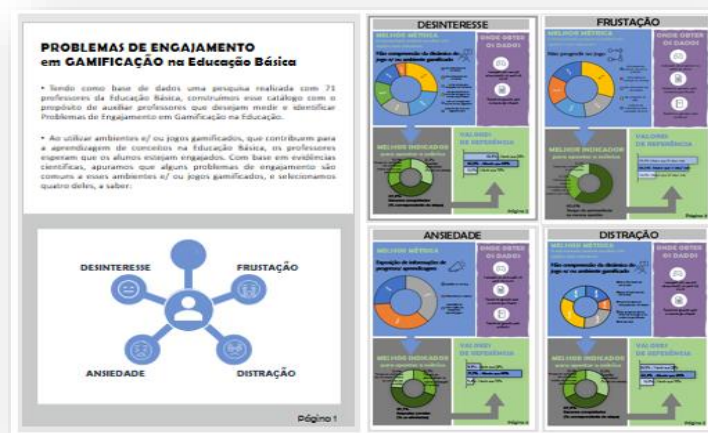
¹ Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP) ² Universidade de São Paulo (USP) ³ Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

INTRODUÇÃO

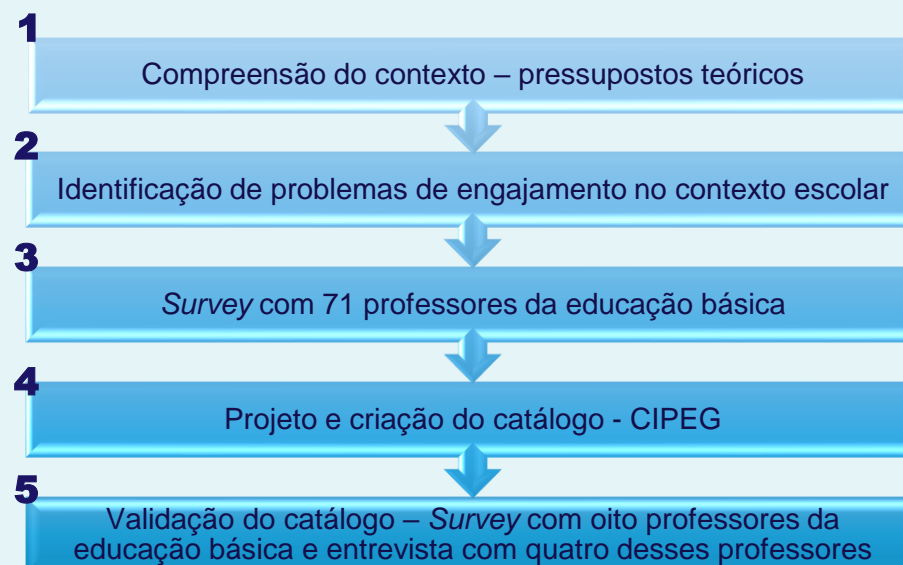
Engajamento é um construto multifacetado e complexo [Ben-Eliyahu et al. 2018] que pode ser mensurado e categorizado de diferentes maneiras [Bond et al. 2020]. A gamificação é uma ferramenta poderosa para melhorar o engajamento e motivação dos alunos no contexto educacional [Toda, Silva & Isotami 2017]. Nesse sentido, uma função fundamental do professor é avaliar e identificar possíveis problemas de engajamento e assim, interferir precocemente para direcionar os alunos. No entanto, não foram identificados instrumentos avaliativos voltados para educação básica e acima disso, para cenários gamificados e jogos.

OBJETIVO

Criar um catálogo atrativo e de fácil compreensão que oriente o professor na avaliação para identificar problemas de engajamento em ambientes gamificados, e intervir em benefício do aluno.



MATERIAIS E MÉTODOS



Dimensões	Questões	Professor 1	Professor 2	Professor 3	Professor 4	Professor 5	Professor 6	Professor 7	Professor 8
UP	Q1	3	4	5	4	5	4	5	3
	Q2	4	5	5	4	5	5	5	3
	Q3	4	4	4	5	5	4	4	4
	Q4	3	5	4	4	5	5	5	4
Média por professor		3,5	4,5	4,5	4,25	5	4,5	4,75	3,5
FUP	Q5	2	4	4	4	5	4	4	4
	Q6	4	1	2	4	5	3	2	4
	Q7	3	3	3	4	5	3	2	4
	Q8	3	3	4	4	4	3	4	3
Média por professor		3	2,75	3,25	4	4,75	3,25	3	3,75
IC	Q9	4	4	4	4	4	4	5	4
	Q10	4	4	4	4	4	4	4	2
	Q11	4	3	4	3	4	4	3	3
Média por professor		4	3,67	4	3,67	4	4	4	3



RESULTADOS

- O catálogo CIPEG foi aceito como instrumento que ajuda o professor na identificação de problemas de engajamento.
- A UP (usabilidade percebida) foi avaliada de forma positiva.
- A FUP (facilidade de uso percebida) foi avaliada de forma neutra e pode-se entender que houve dificuldade na fluidez de utilização do catálogo.
- Quanto à IC (intenção comportamental de uso), pode-se concluir que 75% dos professores pretendem utilizá-lo.

