

Explorando a gamificação e experiência de fluxo no ensino de informática

Kênia Monticeli Maciel Custódio¹, Ig Ibert Bittencourt², Geiser Chalco²

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

² Universidade Federal de Alagoas

INTRODUÇÃO

Um dos grandes desafios de ensinar Informática no ensino fundamental é engajar alunos que vivem no cotidiano com Internet e pensam que já conhecem tudo sobre a disciplina. Este estudo investiga se o emprego da gamificação é capaz de aumentar a experiência de fluxo e aprendizagem no ensino de Informática

MATERIAS E MÉTODOS

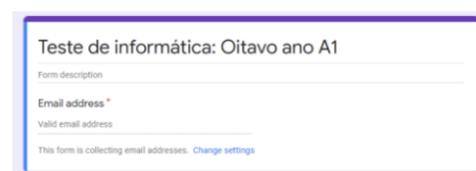


Fig. 1 Cenário não gamificado – Teste de informática no google forms e imagem de uma aluna realizando o teste.

RESULTADOS

Independente dos perfis de jogadores, o gênero pode ter influenciado a não existência de efeitos positivos na competição de batalhas e o uso de questionários.



Fig.1 Etapas do estudo

OBJETIVOS

Avaliar através do aplicativo question, o impacto do design gamificado da “competição de batalhas” na experiência de fluxo e no aprendizado no ensino de informática dos estudantes brasileiros de ensino fundamental.

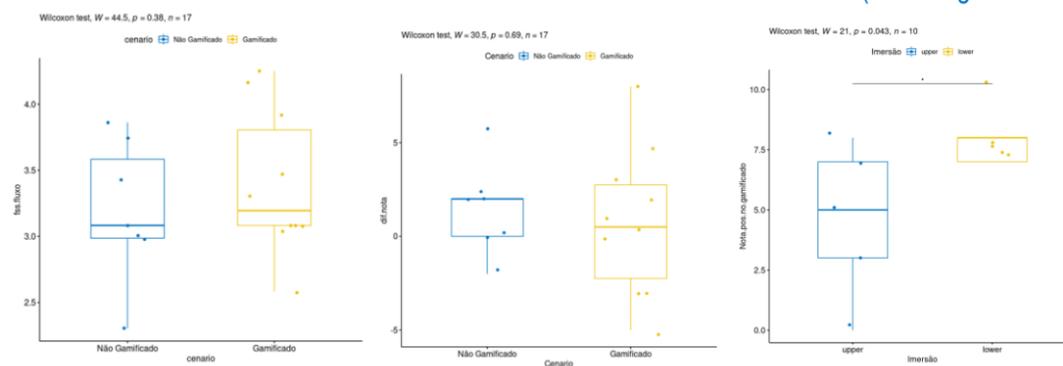


Fig. 2 Quadro com a definição dos participantes de cada batalha e demonstração de uma batalha no app.

Gráf. 1 H1 – Experiência de fluxo

Gráf. 2 H3 - Aprendizagem

Gráf. 3 H4 – Aprendizagem X Imersão (Cenário gamificado)



Teste de hipóteses H2 – Fluxo X Realização (Gráf. Direita), fluxo X social (Gráf. Centro) e fluxo X imersão (Gráf. Direita)

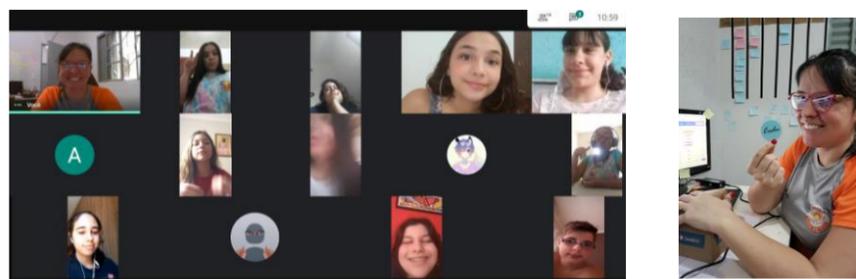


Fig 3. Professora realizando sorteio que determina a ordem das batalhas e alunos que participaram do game.

