



XXX Seminário de

**INICIAÇÃO CIENTÍFICA**

**DA UFERSA**

09 a 12 de dezembro de 2024

**Núcleo de Avaliação:** Núcleo 2 - Ciências Exatas e da Terra, Engenharias e Multidisciplinar

**Área temática:** Ciências Exatas e da Terra

**Área do Conhecimento:** Ciência da Computação

## **Estudando os efeitos de estereótipos sobre emoções positivas, engajamento e desempenho dos estudantes em ambientes gamificados**

Eriky Abreu Veloso, Geiser Chalco Chalco

A gamificação é uma estratégia amplamente adotada para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes em ambientes educacionais, utilizando elementos típicos de jogos, como avatares, rankings e feedbacks instantâneos, em contextos de aprendizado. No entanto, a presença de estereótipos raciais implícitos nesses ambientes pode impactar negativamente as experiências dos alunos. Este projeto investiga como esses estereótipos influenciam emoções positivas, engajamento e desempenho em ambientes educacionais gamificados. A pesquisa contou com a participação de 54 estudantes, dos quais 50% se autodeclararam brancos, 42,6% identificaram-se como pardos e 7,4% como negros. Esses participantes foram expostos a ambientes com elementos de jogos que apresentavam estereótipos para caucasianos, não caucasianos, ou a uma condição neutra. Para avaliar e coletar dados sobre emoções, foram utilizadas as escalas *Dispositional Positive Emotion Scale (DPES)* e *Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)*. Os resultados indicam que o ambiente neutro (controle) apresentou uma média superior em emoções positivas, sugerindo que um ambiente desta condição pode favorecer uma resposta emocional mais positiva. Em contraste, o grupo de reforço positivo (*stBoost*) teve uma média ligeiramente mais alta em emoções negativas em relação às outras condições, indicando que esse ambiente pode ter induzido mais respostas emocionais negativas. Para avaliar o engajamento dos participantes, foram aplicados os questionários *DFS-Short BR* e *Short version of the Flow State Scale (FSS - Short BR)*. Os resultados sugerem que o grupo em ambiente neutro (controle) obteve uma média mais elevada em engajamento, indicando um maior estado de fluxo em comparação aos grupos com reforço positivo (*stBoost*) e negativo (*stThreat*). Esses dados sugerem que a ausência de estereótipos pode favorecer uma experiência de maior imersão e engajamento dos participantes. Também foi conduzido um teste baseado no Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) para avaliar o desempenho acadêmico. Os resultados indicaram médias semelhantes nas respostas corretas entre as três condições avaliadas: reforço positivo (*stBoost*), negativo (*stThreat*) e ambiente neutro (controle). Esses achados sugerem que o desempenho nas respostas corretas não foi significativamente impactado por nenhuma das condições testadas. Todos os resultados expostos anteriormente fornecem insights valiosos para o desenvolvimento de práticas educacionais e design de interfaces que promovam a equidade racial, melhorando o ambiente de aprendizagem e a inclusão de todos os estudantes.



**Palavras-chave:** Gamificação, Estereótipos Raciais, Emoções Positivas, Engajamento Educacional, Desempenho Acadêmico.

**Agência financiadora:** Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) / Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico(CNPq).

**Campus:** Pau dos Ferros.

---