

RESUMO ALARGADO

O presente trabalho procura estudar a influência dos sistemas de informação nos processos de aprendizagem baseados em jogos e compreender o impacto de processos gamificados sobre a sustentabilidade ambiental, em alunos do primeiro ciclo do ensino básico.

Atualmente vivemos num mundo onde os avanços tecnológicos são inquestionáveis e incessantes. No entanto, ainda nos deparamos com certas atitudes humanas, como a poluição, que põem em causa a sustentabilidade ambiental do planeta Terra. É necessário adaptar comportamentos, aumentar conhecimentos e ferir sensibilidades através de técnicas suficientemente eficazes e capazes de educar e motivar os cidadãos a formar uma consciência ambiental.

Dado que as crianças de hoje revelam uma apetência inata por jogos e tecnologias, aliar estes dois mundos através de estratégias de ensino ancoradas na Aprendizagem Baseada em Jogos e na Gamificação afigura-se como uma aposta válida, motivando e contribuindo simultaneamente para a formação integral dos alunos quanto à sustentabilidade ambiental.

Neste sentido, o estudo tem como objetivos compreender a influência dos sistemas de informação em processos de aprendizagem baseados em jogos e o impacto de processos de aprendizagem baseados em jogos e gamificados na educação sobre a sustentabilidade ambiental. Para cumprir estes objetivos, foi selecionada uma amostra de 75 crianças que foi exposta tanto a um processo de aprendizagem baseados em jogos, com e sem acesso a sistemas de informação, como a um processo gamificado.

O estudo revelou que os jogos com recurso a computadores (aprendizagem baseada em jogos com acesso a sistemas de informação) e processos educacionais gamificados, sobre temáticas que envolvem o meio ambiente e práticas conscientes de consumo, permitem educar e motivar os alunos, acerca de tópicos relativos à sustentabilidade ambiental.

ABSTRACT

This decertation aims to understand the influence of information systems on game-based learning and to comprehend the impact of gamification on the environmental sustainability knowledge and sensibility of primary school students.

Today we live in a world where technological advances are unquestionable and incessant. However, we still face certain consequences of human attitudes, such as pollution, that undermine the planet Earth environmental sustainability. It is necessary to adapt behaviours and increase knowledge through techniques that are sufficiently effective and capable of educating and motivating citizens about environmental awareness.

Given that today's children reveal an innate appetite for games and tecnology, combining these two subjects with teaching strategies anchored in Game-Based Learning and Gamification appear to be a valid bet, motivating and contributing to integral education of students regarding environmental sustainability.

Thus, the study aims to understand the impact of information systems on game-based learning processes and the impact of game-based and gamified learning processes on environmental sustainability awareness. To meet these objectives, a sample of 75 children was selected and exposed to both a game-based learning process, with and without access to information systems, and a gamified process.

The study found that computer-based games, with access to information systems, and gamified educational processes on environment-related issues allow educating and motivating students about environmental sustainability.