

Explorando a Gamificação e a Experiência de Fluxo no Ensino de Literatura com o Kahoot!: um estudo de caso

Deise de Lacerda Paiva¹, Geiser Chalco², Ig Ibert Bittencourt²

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

² Universidade Federal de Alagoas (UFAL)

INTRODUÇÃO

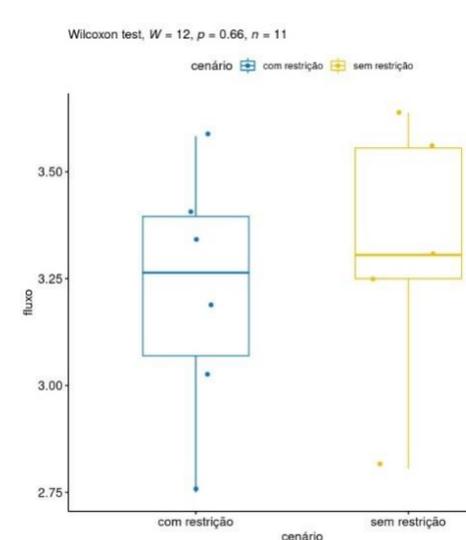
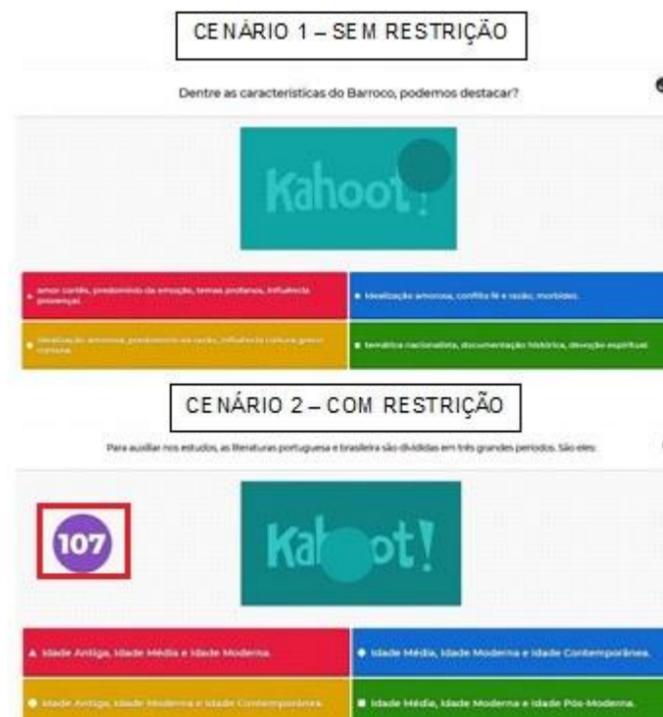
As dificuldades dos alunos na aprendizagem de literatura é atribuída a diversos fatores, como a metodologia de ensino, a falta de engajamento, entre outros. Para reverter esse quadro, abordagens como a gamificação vêm sendo aplicadas. No entanto, é necessária uma maior compreensão dos efeitos que cada elemento de jogo pode acarretar nos cenários de aprendizagem..

OBJETIVOS

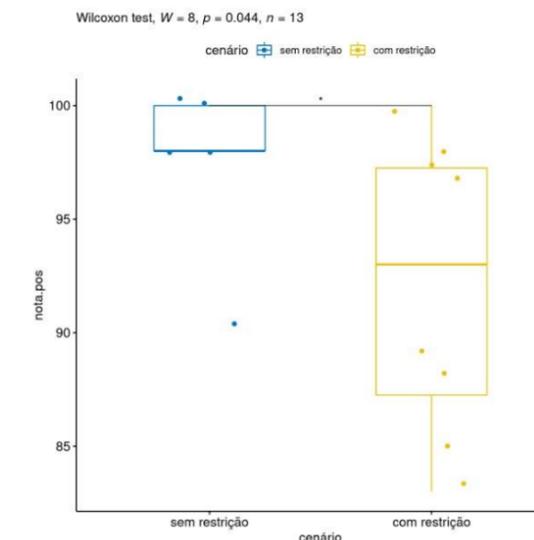
Compreender os efeitos na experiência de fluxo e de aprendizagem do elemento de design de jogo “restrição de tempo para completar uma atividade” em *quizzes* do ensino de Literatura, para alunos do Ensino Médio.

MATERIAS E MÉTODOS

O estudo foi realizado com uma amostragem aleatória de conveniência: 50 alunos, de duas turmas, do 1º ano do Ensino Médio, de uma escola particular de Resende RJ.



FLUXO



APRENDIZAGEM

RESULTADOS

- Assim como (Yıldırım, 2016), nenhuma diferença significativa foi encontrada na experiência de fluxo entre o cenário com restrição x sem restrição.
- Na gamificação, o uso da dinâmica “restrição de tempo para completar uma atividade” afetou negativamente a aprendizagem de literatura, por meio de *quizzes*, no Ensino Médio.

Referências:

YILDIRIM, I. G. *Time Pressure as Video Game Design Element and Basic Need Satisfaction*. In: Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts in Human Factors in Computing Systems - CHI EA '16. ACM Press.

