



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia
Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa

O incentivo à leitura literária através da utilização da gamificação.

Jéssica Steffani de Santana Vieira

Trabalho apresentado à Universidade Federal Rural de Pernambuco, como requisito para a conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa da Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia.

Orientador(a): Prof. Ms. Esp. Vinicius Gomes Pascoal

Recife

2023

FOLHA DE APROVAÇÃO

JÉSSICA STEFFANI DE SANTANA VIEIRA

O incentivo à leitura literária através da utilização da gamificação

Artigo apresentado junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia (EADTec/UFRPE) como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Letras.

Aprovada em ___/_____/___(data da apresentação)

Banca Examinadora:

Prof. Ms. Esp. Vinicius Gomes Pascoal (UAEADTec/UFRPE)
Presidente e Orientador

Prof^a. Dr^a Avanilda Torres da Silva
Examinadora

Prof^a. Ms. Ingrid Fernanda Rodrigues Pereira
Examinadora

O incentivo à leitura literária através da utilização da gamificação

Encouraging literary reading through the use of gamification

Jéssica Steffani de Santana Vieira - *estudante autor do TCC*
Licenciatura em Letras UAEADTec/UFRPE
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE
jessicasteffanivieira@gmail.com

Prof. Ms. Esp. Vinicius Gomes Pascoal - *professor orientador do TCC*
Licenciatura em Letras UAEADTec/UFRPE
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE
@gmail.com

RESUMO

Este texto aborda o uso de metodologias ativas e gamificação na promoção da leitura literária e no ensino de literatura, com foco específico nos estudantes do Ensino Médio da rede pública estadual em Pernambuco/Brasil. Metodologias ativas incentivam os estudantes a desempenhar um papel ativo em sua aprendizagem, promovendo motivação e envolvimento significativo. A gamificação envolve a incorporação de elementos de jogos em contextos não relacionados a jogos para melhorar a motivação e a participação. O texto explora os benefícios potenciais do uso da gamificação no ensino de literatura, recorrendo a fontes acadêmicas para apoiar essas ideias. Também enfatiza a importância de fomentar o pensamento crítico e as habilidades de leitura na era digital e sugere que a gamificação pode ser uma ferramenta eficaz para alcançar esse objetivo.

Palavras-chave: Metodologias Ativas; Educação tecnológica; Habilidades do século 21.

ABSTRACT

This text discusses the use of active methodologies and gamification in promoting literary reading and teaching literature, specifically targeting high school students from the state public in Pernambuco/Brazil. Active methodologies encourage students to take an active role in their learning, promoting motivation and meaningful engagement. Gamification involves incorporating game elements into non-gaming contexts to enhance motivation and participation. The text explores the potential benefits of using gamification in literature education, drawing on academic sources to support these ideas. It also emphasizes the importance of fostering critical thinking and reading skills in the digital age and suggests that gamification can be an effective tool in achieving this goal.

Keywords: Active learning methods; Technological education; 21st century life skills.

1. Introdução

Com o intuito de identificar como os estudantes estão sendo letrados e como o uso das metodologias ativas podem auxiliar nesse processo, essa pesquisa tem como objetivo vislumbrar o incentivo à leitura literária e ensino da literatura, através do uso da gamificação.

A gamificação utiliza a linguagem de jogos, sobretudo, jogos virtuais, pois o público-alvo, pensado para este estudo - estudantes do Ensino Médio da Rede Estadual de Pernambuco localizada em Jaboatão dos Guararapes - está sempre conectado a essas ferramentas.

Essa estratégia permite que os jovens sejam protagonistas e autores da aprendizagem, garantindo um engajamento e a promoção da leitura literária. O professor, que estará em sala de aula, tem o papel de desenvolver e garantir esse protagonismo aos estudantes, aplicando assim a metodologia ativa. “O seu papel é ajudar os alunos a irem além de onde conseguiriam ir sozinhos, motivando, questionando, orientando” (Bacich, Moran, 2018, p. 40).

A pesquisa pretende identificar como as metodologias ativas podem ajudar no processo de aprendizagem. Primeiro identificando o que é metodologia ativa, o que é gamificação e como se dá o ensino da literatura, e, a partir disso, expor estratégias que podem ser utilizadas por professores de Língua Portuguesa e Literatura para o ensino da Literatura, através do uso da gamificação.

A partir das pesquisas, será possível identificar os seguintes pontos: Analisar as principais metodologias ativas; Identificar metodologias que podem auxiliar no incentivo à leitura literária e ensino da Literatura, através do uso da gamificação; Avaliar como as ferramentas digitais podem auxiliar no letramento literário; e Mensurar os benefícios das metodologias ativas no ensino da Literatura.

Para efetivar essa reflexão, adotou-se a pesquisa bibliográfica, tomando como base materiais acadêmicos como livros e artigos científicos. Obtidos por meio de pesquisas em sites de busca eletrônica e base de dados, foram utilizadas algumas palavras chaves como “gamificação” “metodologias ativas” “ensino da Literatura” “gamificação na Literatura” e “leitura literária”. Através de materiais que abordavam esse assunto, foi possível trazer a temática proposta a esse artigo.

Deste modo, o presente artigo pretende incluir como processo eficaz e dentro das possibilidades de metodologias ativas, a gamificação para a formação de leitores. E como o professor de literatura pode utilizar da gamificação como metodologia ativa para contribuir na construção do conhecimento de modo lúdico e motivador.

Este texto é uma investida para sanar possíveis dúvidas dos professores de literatura em usar ou não a gamificação como ferramenta de ensino, pois eles poderão entender se realmente conseguem ou não a aplicar, se irá servir como um aporte na hora de formar os leitores literários da escola e o que é necessário conhecer e se qualificar para utilizar desta metodologia ativa em sua sala de aula.

2. A Metodologia Ativa como possibilidade para uma aprendizagem significativa

A premissa da Metodologia Ativa é colocar o estudante como protagonista das atividades pedagógicas. Ela se baseia na ideia de que os estudantes aprendem melhor se desafiando a explorar, questionar, discutir e aplicar conceitos de maneira prática. A partir dela, busca-se promover a motivação para a melhoria do processo de aprendizagem. “As metodologias ativas são abordagens de aprendizagem centradas no aluno” (Rodrigues, Netto, 2022, p.1).

Trazer a Metodologia Ativa para o dia a dia da sala de aula é uma forma de ressignificar o modo como se aprende, é tentar enxergar para além de apenas repassar conhecimento, é saber que o estudante vai encarar aquela troca de forma mais profunda. É ativar o poder de reflexão que o ser-humano possui, a aprendizagem reflexiva faz parte de um processo de questionamento, experimentação e ativação de áreas de conhecimentos mais acentuados.

“A aprendizagem é mais significativa quando motivamos os alunos intimamente, quando eles acham sentido nas atividades que propomos, quando consultamos suas motivações profundas, quando se engajam em projetos em que trazem contribuições, quando há diálogo sobre as atividades e a forma de realizá-las” (Bacich, Moran, 2018, p. 43).

A imersão positiva do estudante na prática pedagógica proposta pelo professor é a consequência de um planejamento assertivo da utilização da Metodologia Ativa como ferramenta pedagógica bem-sucedida.

Cada estudante (seja criança, jovem ou adulto) aprende de forma ativa e de acordo com o contexto em que se encontra. A aprendizagem precisa ser significativa, interessante. Moran (2019, p. 11) afirma que

toda a aprendizagem é de alguma forma ativa, porque exige do aprendiz e do docente formas diferentes de movimentação interna e externa, de motivação, seleção, interpretação, comparação, avaliação, aplicação. Todas as crianças querem aprender, mas precisam encontrar o que lhes apaixona, sensibiliza, emociona, desafia e surpreende.

Criar cenários de práticas (aprender fazendo) e ambientes que oportunizam o conhecimento é fundamental para estimular o estudante e valorizar os seus conhecimentos prévios. Assim, eles terão mais motivação para adquirir novos conhecimentos. O indivíduo precisa ter a mente aberta para as novas experiências.

Dentro das metodologias aplicadas, é importante abrir espaço para que o estudante desenvolva as suas novas aprendizagens e isso é feito levando em consideração conhecimentos prévios e culturais dos sujeitos envolvidos no processo.

3. Gamificação: o jogo como ferramenta de aprendizagem

A gamificação é uma palavra que deriva do termo em inglês "gamification", e a sua definição é, basicamente, uso de elementos e técnicas de design de jogos em contextos não relacionados a jogos, como educação, negócios, marketing e saúde, para envolver, motivar e incentivar a participação das pessoas.

A prática de jogos é muito antiga, vem desde a época da Olímpia, na Grécia Antiga, como manifestação de homenagem aos deuses mitológicos. Dentre diversas versões, uma delas diz que “a mitologia nos conta que o início dos Jogos Olímpicos se deu por Pélope, filho de Tantal, Rei de Fígia, para homenagear e agradecer sua vitória sobre Enômao, Rei de Pisa, em uma corrida de carro por disputa de sua filha, Hipodâmia” (Toledo Machado, 2012, p.50).

Já os jogos eletrônicos surgiu por volta de 1958, que foi o *Tennis Programming*, também conhecido como *Tennis for Two*, segundo Batista (2018) “era um jogo muito simples, jogado por meio de um osciloscópio¹ [...] e processado por um computador analógico”

Toda a dinâmica deve ser trazida de elementos típicos de jogos, como recompensas, competição, desafios, pontos, níveis e feedback constante, em atividades do dia a dia, com o objetivo de torná-las mais desafiadoras e interativas. Utilizada em diversas áreas, seja institucional, mercadológico ou instrucional, muitas empresas e profissionais estão fazendo uso dessa estratégia na busca por soluções de problemas, desenvolvimento de comportamentos e aprendizagem.

A gamificação tem como princípio a apropriação dos elementos dos jogos, aplicando-os em contextos, produtos e serviços que não são necessariamente focados em jogos, mas que possuam a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo (Busarello et al., 2014, p. 50).

As características dos games é que são ferramentas de extremo valor, mas é necessário ter conhecimento para utilizá-las de forma efetiva. Não existe um caminho pronto para que a ferramenta seja utilizada e garanta um resultado positivo. É necessário utilizar esses elementos dentro de um contexto que os tornem atrativos significantes e enriquecedor.

Alves (2015, p.83) pontua algumas questões importantes acerca do uso da gamificação:

No entanto, a utilização de um ou outro elemento que faz parte de um game não garante o sucesso. É necessário compreendermos a importância de cada elemento e a mecânica de funcionamento para que possamos transportar o ‘pensamento de game’ para nossos programas de treinamento de modo a promover a aprendizagem de forma eficaz.

¹ é um instrumento de medição que permite analisar visualmente um ou mais sinais eléctricos em tempo-real, permitindo medir e comparar diversos parâmetros destes sinais.
(<https://www.feis.unesp.br/Home/departamentos/engenhariaeletrica/osciloscopio-abc-mario-alves.pdf>)

Na prática educacional para aplicabilidade da gamificação, o professor tem uma difícil tarefa de mediar a construção do conhecimento e a aprendizagem dos estudantes e “a gamificação pode ser aplicada a atividades em que é preciso estimular o comportamento do indivíduo” (Da Silva, 2014, p. 16).

As práticas com estrutura de games precisam ser mais vistas e apreciadas, principalmente, se tratando de um processo educacional, trazendo os fundamentos essenciais para a formação humana e social dos envolvidos. “Atualmente, a gamificação encontra na educação formal uma área bastante fértil para a sua aplicação, pois lá ela encontra os indivíduos que carregam consigo muitas aprendizagens advindas das interações com os games” (Rodrigues; Netto, 2022, p. 11).

4. Ensino da Literatura no Ensino Médio

Antes mesmo de pensar no ensino da Literatura, é importante citar o processo de letramento que o indivíduo precisa passar. O letramento vai além de saber ler e escrever, compreende práticas sociais que usam a escrita, é a capacidade de usar no cotidiano a leitura e a escrita, e pode ocorrer antes mesmo da escola, iniciando no âmbito familiar. “Reduzir o letramento da maioria dos brasileiros ao nível funcional é expropriá-la de vivências textuais não só literárias quanto filosóficas e científicas, dentre outras” (Paulino, 2001, p. 118).

Desse modo, é possível levar em consideração a importância do letramento para a formação de um cidadão crítico e pensante. A medida que se coloca o jovem numa situação de afastamento da leitura literária, ele perde a oportunidade de construir conhecimentos que vão para além da literatura, pois o letramento é a capacidade do indivíduo de ser crítico, conhecedor de diversas esferas, é a capacidade de assimilar a transversalidade presente em tantos textos literários, sejam clássicos ou não.

Voltando os olhares para as obras literárias, sejam elas da literatura clássica ou não, é possível identificar pontos que são bem similares com a realidade do indivíduo ou do meio em que ele está inserido, mesmo aquelas obras que tem um cenário fictício. Elas levam a quem está lendo por uma viagem, seja em uma realidade próxima ou não. Mas ela também carrega muito conhecimento e bagagem crítica em si.

Após tomar conhecimento de uma obra, o leitor pode fazer uma associação com seu ambientalismo e o cenário atual. A literatura é capaz de não só melhorar vocabulário, ativar o prazer e a imaginação, mas ela pode ser sim, absorvida e refletida e o leitor acabar se identificando com o que está posto. Zilberman (2008, p. 17) afirma que:

a literatura provoca no leitor um efeito duplo: aciona sua fantasia, colocando frente a frente dois imaginários e dois tipos de vivência interior; mas suscita um posicionamento intelectual, uma vez que o mundo representado no texto, mesmo afastado no tempo ou diferenciado enquanto invenção, produz uma modalidade de reconhecimento em quem lê.

Segundo Nunes, Nascimento e Silva (2020), “a leitura pode estimular desde habilidades e conhecimentos mais fundamentais até aprendizagens que extrapolam para outros domínios, como o desenvolvimento de raciocínio, do pensamento científicos”. Então, a partir desse pensamento, pode-se dizer que a leitura é importante para o desenvolvimento humano. Através dessa prática, o indivíduo se torna, além de detentor do conhecimento, capaz de desenvolver seu pensamento crítico.

É de conhecimento comum que, com a modernidade, os indivíduos se tornaram cada vez mais acomodados, e isso acarretou a um descaso, não interesse com a leitura. Um exemplo é que, há alguns anos, para realizar uma pesquisa para um simples trabalho escolar, o aluno tinha que visitar uma biblioteca e procurar livros, isso o condicionava a ler alguns textos até encontrar aquilo que realmente queria, hoje, basta perguntar ao seu assistente virtual, ou até mesmo utilizar de Inteligência Artificial e encontrar a resposta para sua dúvida. O ensino da literatura nas escolas é muito recente em nosso país.

“No Brasil [...] a disciplina Literatura [...] inicia 1891, quando substitui a Retórica e a Poética como História da Literatura, e se consolida apenas em 1942, quando adquire o mesmo status da Língua Portuguesa” (Cosson, 2021, p. 78). Após diversas mudanças em relação à importância dada ao ensino da Literatura, sendo posta por muitas vezes em segundo plano, a Literatura deixa de ser um Componente Curricular para ser conteúdo da Língua Portuguesa, o que demonstra que o conhecimento literário está posto como não importante para a formação do cidadão (Cosson, 2021, p. 80).

No meio dessas questões, o professor tem um papel importante no que diz respeito ao ensino da Literatura, para desconstruir a imagem de que a leitura literária é um prazer estético. O Professor Doutor Vincent Jouve pontua que “o professor precisa ressignificar o ‘plano de fundo’ para que os educandos possam entender o sentido dos textos, mostrar que textos que possivelmente não fariam parte da leitura dos jovens do ensino médio, podem ser interessantes” (De Deus Leite; Testa, 2019, p. 309).

Algumas editoras, para tornar essa leitura de clássicos ainda mais atraente, estão lançando livros de clássicos como por exemplo, *O Cortiço*², em formato de quadrinhos, o que

² Disponível em: <https://doceru.com/doc/x1cvslc>

aproxima ainda mais a leitura literária dos jovens de Ensino Médio. O formato em questão acaba se tornando uma ferramenta para o professor de literatura, uma vez que, por conta das ilustrações contidas em obras assim, desperta o interesse da juventude. Esse título também é excelente para ser trabalhado pois ele retrata a vida em um cortiço no Rio de Janeiro, mostrando então, realidades que se repetem na vida do jovem que mora em comunidade, é um retrato da desigualdade social que ainda é muito latente no Brasil.

O domínio da leitura e escrita é um elemento essencial para a plena participação na sociedade, e, como tal, deve ser cultivado de maneira abrangente dentro do ambiente escolar, a fim de capacitar os alunos a se tornarem leitores competentes. Portanto, é crucial que essas considerações sejam integradas à metodologia educacional, a fim de garantir a eficácia do processo de desenvolvimento das habilidades de letramento.

5. Estratégias de gamificação no ensino da Literatura

O uso da gamificação como método pedagógico para despertar o interesse pela leitura surge como possibilidade de processo ativo para se aproximar do universo digital que os jovens estão cada vez mais inseridos e assim desenvolver competências e habilidades primordiais a um leitor eficaz, carregando ludicidade, desafios, protagonismo do estudante à construção do leitor.

“A gamificação tem como enfoque estimular, promover, engajar e ensinar os alunos a resolver problemas, possibilitando a aprendizagem através da sua prática” (Rodrigues; Netto, 2022, p.3). Esse recurso promove um processo de práticas interativas, autonomia e práticas de letramento efetivo, pois ajuda a desenvolver a capacidade de um leitor eficaz, ativo, capaz de interagir e dialogar com as obras literárias.

No momento em que o estudante pensa com a mentalidade de um jogo, ele assemelha os processos de resolução de problemas, motivação, engajamento no game. E isso basicamente seria construir um pensamento sobre um problema ou atividade do dia a dia e convertê-lo em uma ação com elementos de game, seria pensar a gamificação “como resultado da combinação de uma série de elementos de forma a produzir determinada experiência”, com o intuito de promover “a melhor combinação de elementos e como correlacioná-los de modo a produzirmos a experiência adequada para que a aprendizagem ocorra” (Alves, 2015, n.p.).

O cenário de um game carrega como principais características desafios, missões e uma narrativa. Atrelado ao uso de tecnologias digitais para criação de cenários, avatares e em alguns casos, as missões são feitas de forma coletiva, o que incentiva também o trabalho em equipe, colaborativo.

A estratégia da gamificação é uma oportunidade para estabelecer uma conexão entre a educação escolar e o mundo dos jovens, com ênfase na promoção da aprendizagem. Isso é alcançado através da melhoria de conceitos como classificação e distribuição de incentivos, mas, ao invés de se concentrar nos resultados atraentes, como as notas, por exemplo, esses elementos são aplicados em harmonia com os princípios dos jogos, com o propósito de criar experiências que cativam emocional e intelectualmente os estudantes. Nesse processo, o estudante pode desenvolver o seu papel de protagonista e a sua autonomia no processo de ensino da Literatura.

Por se tratar de uma dinâmica atrativa, o papel da gamificação inserida ao ensino da Literatura é de estimular à leitura literária. Alves (2021) trata a gamificação como uma metodologia ativa que pode ser viável não só no ensino da Literatura, mas de diversos campos da educação, contribuindo para níveis mais elevados de compreensão.

A autora ainda trata da questão de como se usar a gamificação na literatura e pontua que nem sempre a proposta gamificada vai ser apropriada para alguns objetos de leitura e que é necessário entender do processo para elaborar uma proposta atrativa com a utilização dos games, e não “aplicar a gamificação como disfarce de um plano pedagógico inadequado” (Alves, 2021, p. 51).

O universo dos jogos migrados para o ensino da Literatura vai carregar as características dos games, na obra “Games em educação: como os nativos digitais aprendem”, de 2010, João Mattar aponta possibilidades de uso. Mattar (2010) destaca o conceito de aprendizado tangencial: “que não é o que você aprende ao ser ensinado, mas o que aprende por ser exposto a coisas, em um contexto no qual você está envolvido”. É justamente o que a gamificação faz, utilizando-se de um ambiente, seja virtual ou não, onde o indivíduo estará exposto a uma situação, e a partir da interação que ele faz nesse meio, ele irá absorver conhecimento.

Outro ponto apresentado por Mattar que coloca a gamificação como um fator positivo para ser utilizado na construção da aprendizagem é sobre o fracasso. O autor afirma que, o peso do fracasso no game é diminuído. “Quando os jogadores fracassam, eles podem recomeçar de seu jogo salvo” (Mattar, 2010, p. 18).

Em linhas gerais, um fracasso dentro do game é bem mais amenizado e serve como lição para que na próxima jogada, o jogador saiba o que fazer. Na hora em que se pensa em um ambiente que não é composto por características gamificada, o estudante está bem mais exposto e sensível ao fracasso. E isso muitas vezes o impede de continuar, não há motivador.

O professor tem um papel fundamental na aplicabilidade das estratégias gamificadas, pois ele precisa antes de tudo compreender o contexto e onde ele pode aplicar, ou não, essa

estratégia. “É necessário que o professor tome para si o processo e seja mediador, para que se fortaleça e ocorra o diálogo entre o saber e autoria docente, entre os princípios e práticas da gamificação e as experiências de sala de aula” (Rodrigues, Netto, 2022, p. 7).

Ao explorar os padrões de um game, ele vai se sentir satisfeito e motivado, por que além de ser uma metodologia atrativa, os jogos têm essa função. “O jogo desperta certas necessidades no ser humano, tais como o prazer e a satisfação” (Tolomei, 2017, p. 148).

Klock *et al.* (2014) reuniu alguns elementos importantes para “gamificar” o ambiente, eles estão descritos na tabela a seguir:

Tabela 1: Elementos para gamificação

Sistemas de Pontos	São motivacionais e podem ser adquiridos de diversas formas, são exemplos pontos de experiência, resgatáveis, de habilidade, de carma e de reputação.
Níveis de jogos	É o progresso do jogador, sendo dividido em três níveis diferentes: Níveis de jogo, Níveis de dificuldade e Níveis de jogador
Rankeamento	Aqui é feita uma comparação entre jogadores envolvidos, onde eles podem visualizar a sua progressão no ambiente e gerar a competição entre eles.
Desafios e Missões	É o que vai orientar o jogador dentro do ambiente. Os desafios estão para serem cumpridos e assim o jogador conclui a sua missão.
Medalhas/conquistas	É a representação dos pontos, encorajam o jogador a seguir em frente e conquistá-las.
Integração	É fazer com que os novos usuários se insiram no sistema, engajando-os a participar.
Loops de engajamento	São as emoções motivadoras para que o jogador se sinta motivado e engajado. Que faça com que ele tenha vontade de estar sempre jogando.
Personalização	É o momento de o jogador poder deixar elementos do sistema de acordo com o seu gosto, também está atrelado à motivação.
Reforço e feedback	O feedback é uma ferramenta muito importante não só dentro do ambiente de jogos, o retorno é fundamental para que o jogador estabeleça suas estratégias de avanço.
Regras	Assim como qualquer outro ambiente, o ambiente gamificado é composto por regras que definem como o usuário deve utilizar o sistema, como ele funciona e o que é ou não permitido.
Narrativa	É o enredo que levará o jogador a participar e como ele irá se comportar, é um guia para que as pessoas possam seguir dentro do sistema e interagir.

Fonte: Adaptado de Klock et al. (2014).

Visto isso, é possível identificar ferramentas e metodologias gamificadas para utilização em sala de aula. Através de buscas na ferramenta de pesquisa do Google, foi possível elencar algumas possibilidades para trabalhar a Literatura de forma gamificada.

O *Kahoot*³, por exemplo, é um site no qual é possível criar o seu próprio jogo de aprendizagem ou utilizar um que já esteja disponível. Ele serve não só para o ensino da literatura, mas também para outros tipos de conhecimentos. O *Kahoot* consiste em uma ferramenta de *quiz* - questionário, enquete, quebra-cabeça, tipo de resposta, nuvem de palavras, pergunta aberta - o que gera o espírito competitivo característico de um game. Além disso,

³ Disponível em: <https://kahoot.com/>

sistemas de pontos e ranqueamento fazem parte da sua jogabilidade. É possível utilizar o site de forma gratuita ou a versão premium que tem um custo financeiro.

No blog “Livro & Café”⁴ estão disponíveis 10 jogos no *Kahoot* sobre Literatura já prontos, entre eles, encontramos jogos sobre O Romantismo no Brasil, A Semana de Arte Moderna e a 1ª Geração Modernista.

Figura 1: Kahoot!



Fonte: <https://livroecafe.com/2023/02/10-jogos-no-kahoot-sobre-literatura/>

Além disso, é fundamental destacar que, mesmo que apresente potencialidades na promoção do domínio da leitura e escrita, a gamificação e outras abordagens não serão capazes de formar leitores proficientes se a estratégia educacional por trás deles não abordar a dimensão social, variada e multifacetada, que está intrinsecamente ligado ao ato de ler e escrever.

Portanto, é crucial que uma instituição escolar, como uma entidade formal e fundamental no desenvolvimento das habilidades de letramento, assegure em sua abordagem a distribuição de diversas formas de expressão textual, a integração das modalidades oral e escrita, assim como a incorporação de múltiplas formas de aprendizagem e a compreensão de uma diversidade cultural ao longo desse processo.

Outras ferramentas que podem ser trabalhadas na literatura são: RPG, ficção interativa, aventura solo e livro-jogo. Essas ferramentas envolvem características de gamificação, que, dependendo da situação o professor pode julgar que cabe, ou não. Cada uma delas terá um planejamento diferente, mas são possíveis de serem aplicadas em aulas de literatura.

O RPG do inglês *Role-playing Game* – livremente traduzido para o português como

⁴ Disponível em: <https://livroecafe.com/2023/02/10-jogos-no-kahoot-sobre-literatura/>

jogo de interpretação de personagens ou jogo de interpretação de papéis, “é considerado a fonte para híbridos textuais como o livro-jogo, a aventura solo, ficções interativas” (Silva, 2022, p.27). Algumas características encontradas no RPG são a encenação, narrativa oral, improviso. O RPG não necessita de tabuleiro, apenas os seus manuais, informações sobre como atuar no jogo, dados de combinações, fichas dos personagens. Também é possível utilizar alguns acessórios (Silva, 2022).

Figura 2: Desenho de um grupo jogando RPG



Fonte: https://ludopedia.com.br/topico/30712/por-que-paramos-de-jogar-rpg?id_topico=30712&pagina=3

Os textos chamados de ficção interativa “são classificados como ficções interativas os textos em que o leitor participa ativamente de uma narrativa ‘em ramificação’, definindo qual sequência sua leitura deve tomar por meio de escolhas oferecidas pelo próprio narrador do texto” (Silva, 2022). No momento da leitura, o leitor consegue interagir de diversas maneiras enquanto ler, como leitor, personagem, coautor.

A diferença entre a ficção interativa e a aventura solo se dá por o primeiro não possui um sistema de regras de RPG, sendo uma leitura sequencial e de tomada de decisões por parte do protagonista. Um exemplo possível de citar é o livro “Assalto ao Mestre Arsenal” (Di’follkyer; Paladino, 1995). O livro-jogo busca um equilíbrio da narrativa com o sistema de regras de jogo.

Figura 3: Página da aventura solo Assalto ao Mestre Arsenal



Fonte: CASSARO, Marcelo. Assalto ao mestre arsenal. In: Tormenta. n.4. SP: Trama, 2000.

Muitos jogos de videogames são baseados em literatura, sobretudo as leituras fantásticas, mitológicas que encantam os jovens. E pode ser outra ferramenta aliada, pois jogos como por exemplo, “*O Guia do Mochileiro das Galáxias* (1984), da Infocom, *O Médico e o Monstro* (1988), da Toho, e *Duna* (1992), da Cryo Interactive, são exemplos de adaptações para os videogames” (Sakuda, 2019). “Apesar de serem parecidos com os livros-jogos, os videogames apresentam formas mais complexas de escolhas e de controle das narrativas. Além disso, alguns jogos permitem a interação com outros jogadores, o que muda significativamente a forma como as escolhas são feitas” (Sakuda, 2019, p.33).

Com isso em mente, a criação e o planejamento de um ambiente gamificado se tornam justificados no momento em que podem promover o aprimoramento das habilidades cognitivas, socioemocionais e motoras, além de facilitar a aquisição de conhecimento conceitual, atitudinal e comportamental. O propósito subjacente a essa abordagem é invariavelmente uma busca pela aprendizagem significativa, pois é essa a principal razão pela qual a gamificação é defendida.

Considerações finais

A gamificação é uma abordagem educacional que utiliza elementos de jogos para melhorar o envolvimento dos alunos e a aprendizagem. No entanto, os professores de Língua Portuguesa, como qualquer outro professor, podem enfrentar dificuldades ao implementar essa metodologia, incluindo resistência à mudança.

Muitos professores não se sentem confortáveis em usar novas abordagens de ensino que fujam do tradicional; falta de recursos materiais, pois envolve o uso de tecnologia, jogos e materiais adicionais - os professores não têm acesso aos recursos necessários para implementar com sucesso a gamificação em suas aulas, principalmente, falando em educação na rede pública de ensino; alinhamento com objetivos de aprendizagem, desafios na avaliação e falta de apoio da gestão escolar.

Outro desafio encontrado pelo professor é a falta de tempo para desenvolver projetos que vão além do tempo de aula. Implementar as atividades que necessitam de um planejamento cuidadoso é desafiador, enquanto os professores já têm uma carga de trabalho excessiva. A formação dos professores ainda é muito tradicional (seja ela inicial ou continuada) e eles podem não se sentir confiantes o suficiente para desenvolver projetos mais complexos.

Transformar esses momentos de qualificação seria a solução para muitos desafios expostos acima. Sendo necessário mudanças na grade curricular dos cursos superiores e de especialização, que dessem bagagem para o professor implementar as ferramentas tecnológicas em sala de aula, bem como as formações continuadas oferecidas pela administração pública e privada da educação.

Uma forma de superar essas dificuldades são os professores adquirirem habilidades em gamificação, colaborar com outros educadores e adaptar a abordagem às necessidades dos alunos. Portanto, a formação continuada dos professores é essencial para garantir que eles sejam atualizados, motivados e capazes de proporcionar uma educação de qualidade.

Para potencializar o trabalho dos professores, sempre muito bem colocada a sua importância neste processo de aprendizagem, é importante que as instituições educacionais e os formuladores de políticas voltadas ao meio apoiem os educadores, levando em consideração a distribuição mais equitativa de tarefas, para que sobre mais tempo para o planejamento e implementação dos projetos.

A gestão escolar precisa proporcionar encontros de formação continuada com sua equipe docente, a fim de que os profissionais tirem esse tempo para planejar suas ações e incorporem projetos baseados em metodologias ativas em suas aulas alinhados com os objetivos

educacionais gerais.

É necessário também o investimento em recursos educacionais para ajudar os professores a implementar na sua prática. A valorização do trabalho também é importante para gerar resultados, é fundamental para motiva-los a investir tempo e se esforçar em projetos que vão além da sala de aula.

Diante do exposto, é fundamental que uma instituição educacional reavalie as abordagens tradicionais de leitura. É de relevância desenvolver estratégias eficazes para a compreensão de textos e permitir que as práticas de comunicação cotidianas dos alunos, que refletem a realidade deles, influenciem o processo de desenvolvimento das habilidades de letramento. A escola deve criar oportunidades para que os alunos experimentem a leitura e a escrita de textos que tenham relevância e desempenhem diversas funções sociais e psicológicas.

Referências

ALVES, Christiane Carneiro. **A gamificação no ensino de leitura [manuscrito]: desafios e contribuições.** 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras), Universidade Estadual de Montes Claros, 2021.

ALVES, Flora. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras.** Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. ver. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Penso Editora, 2018.

BARBOSA, Guilherme Henrique Fernandes; JUNQUEIRA, Dr. João Francisco Pereira Nunes. **Da Literatura Ao Jogo Digital: O Maravilhoso Em Black Desert.** In: XVII Encontro de Iniciação Científica, XV Mostra de Pós-Graduação, VII Mostra de Extensão e I Mostra de Iniciação Científica Jr. - Centro Universitário Teresa D'Ávila - UNIFATEA, 2020. Disponível em: <<https://www.doity.com.br/anais/eic2020/trabalho/168186>>. Acesso em: 04/11/2023 às 21:04.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery-<http://re.granbery.edu.br>-ISSN, p. 0377, 2018.

CASSARO, Marcelo. **Assalto ao mestre arsenal.** In: Tormenta. n.4. SP: Trama, 2000.

COSSON, Rildo. Ensino de literatura, leitura literária e letramento literário: uma desambiguação. **Interdisciplinar-Revista de Estudos em Língua e Literatura**, v. 35, p. 73-92, 2021.

DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação.** Pimenta Cultural, 2014.

DE DEUS LEITE, João; TESTA, Eliane Cristina. Leitura e Literatura Entrevista com Vincent Jouve. **A Cor das Letras**, v. 20, n. 2, p. 307-311, 2019.

KLOCK, Ana Carolina Tomé et al. **Análise das técnicas de Gamificação em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. RENOTE, v. 12, n. 2, 2014.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

MORAN, José. **Metodologias ativas de bolso: como os alunos podem aprender de forma ativa, simplificada e profunda**. São Paulo: Editora do Brasil, 2019.

NUNES, Rosana Helena; DO NASCIMENTO, Krisângela; DA SILVA, Vinicius de Souza Resende. **Gamificação aplicada à educação: um incentivo à leitura sob a forma de oficina**. Revista CBTECLE, v. 4, n. 2, p. 85-102, 2020.

PAULINO, Graça. **Letramento literário: por vielas e alamedas**. Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade, n. 5, 2001.

RODRIGUES, Ana Paula; NETTO, Carla. **Gamificação: A Aplicabilidade Como Estratégia Didática E Construção Do Conhecimento De Forma Lúdica**. Revista Panorâmica online, v. 37, 2022.

SAKUDA, Luiz Ojima; ZAMBON, Pedro Santoro; FORTIM, Ivelise...[et al]. **Jogo aberto: games, literatura e bibliotecas**. Organizado por SP Leituras; ilustrador Siniscalchi, Fernando; tradutor Tikinet – São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo, Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura, 2019.

SILVA, E. **Criticidade e leitura**. 1998b. Campinas: Mercado de Letras.

SILVA, Ivanda Maria Martins. **Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar**. Anais do evento PG letras, v. 30, p. 514-527, 2005.

SILVA, Pedro Panhoca da. **Literatura e livros-jogos: a adaptação literária e seus benefícios**. 2022.

TOLEDO MACHADO, R. P. Valor Cultural e Ético do “Espetáculo Esportivo” na Grécia Antiga. Podium Sport, Leisure and Tourism Review, v. 1, n. 1, p. 47–65, 2012.

TOLOMEI, Bianca Vargas. **A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação**. EAD em foco, v. 7, n. 2, 2017.

ZILBERMAN, Regina. **O papel da literatura na escola**. Via atlântica, v. 1, n. 14, p. 11-22, 2008.