

**LUCIA TAINAN ARAUJO MORAES**

**PAULO MURILO GUERREIRO DO AMARAL**

## **GAMIFICAÇÃO DA LEITURA LITERÁRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de mestre em Ensino da Língua Portuguesa e suas Respectivas Literaturas pela Universidade do Estado do Pará.

Área de Concentração - Práticas Pedagógicas: interfaces entre o ensino de Língua Portuguesa e suas literaturas.

**Orientador:** Prof. Dr. Paulo Murilo Guerreiro do Amaral.

**BELÉM/ PA**  
**2023**

## GAMIFICAÇÃO DA LEITURA LITERÁRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Lucia Tainan Araujo Moraes<sup>1</sup>

Prof. Dr. Paulo Murilo Guerreiro do Amaral.<sup>2</sup>

### RESUMO

Este artigo descreve os resultados de pesquisa realizada no âmbito da Educação Básica com ênfase na gamificação da leitura de textos literários. A investigação foi conduzida dentro do Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas Respectivas Literaturas (PPGELL), na Universidade do Estado do Pará (UEPA). A motivação para a pesquisa surgiu da constatação tanto de dificuldades dos alunos para lerem textos literários quanto da falta de interesse dos mesmos pela leitura. Na tentativa de minimizar o problema, desenvolvemos um Produto Educacional com o objetivo de, a partir da prática da leitura literária, tornar mais prazerosas as aulas sobre gêneros textuais. A pesquisa envolveu dezessete alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental II regularmente matriculados em uma instituição de ensino da rede privada na cidade de Belém, Estado do Pará, Brasil. A instituição em questão oferecia recursos como biblioteca e equipamentos tecnológicos, os quais foram fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa. O produto elaborado consiste em um jogo digital caracterizado pela articulação entre diferentes linguagens artísticas (música, imagem e a própria literatura) no processo de leitura literária, e é derivado da seguinte questão norteadora: como estimular alunos do Ensino Básico, especificamente os do Ensino Fundamental II, a lerem textos literários? No sentido de responder a esta pergunta, realizamos um conjunto de procedimentos, incluindo observação do ambiente escolar (diagnóstico de realidade), construção do produto educacional, aplicação desse produto em sala de aula, análise de dados após aplicação e validação do produto. Com base nos resultados da aplicação do produto, entendemos que, neste particular investigativo, a presença do lúdico não apenas favoreceu o desenvolvimento de habilidades de leitura dos alunos, mas também lhes despertou interesse e pela literatura, de modo geral. A abordagem da gamificação parece-nos oferecer ambiente dinâmico de ensino-aprendizagem e vivência literárias, indo além da mera transmissão de conhecimento ao promover autonomia, colaboração e criatividade entre os estudantes.

**Palavras-chave:** Leitura literária. Ensino. Jogo. Poesia.

---

<sup>1</sup> Professora de Língua Portuguesa e discente do programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas Respectivas Literaturas (PPGELL) - Universidade do Estado do Pará (UEPA).

<sup>2</sup> Doutor em Música (Musicologia/Etnomusicologia), Professor Adjunto IV da UEPA e docente fundador do PPGELL.

## ABSTRACT

This article describes the results of research carried out in the field of middle school, with an emphasis on gamifying the reading of literary texts. The research was taken within the Postgraduate Program in Teaching Portuguese Language and its Respective Literatures (PPGELL) at the State University of Pará (UEPA). Our motivation emerged from the following circumstances: students have trouble reading literary, and, in general, they are not interested in reading. In an attempt to minimize that problem, we created an educational product centered on literary reading from which classes on textual genres could become more enjoyable. The research involved seventeen eighth-grade students in a private school in the city of Belém, state of Pará, Brazil. It has a library and technological equipment, which were fundamental to the research. The product is a digital game characterized by different artistic languages articulation (music, image and literature itself) in the literary reading process, and it is derived from the following guiding question: how can we encourage middle school students (eighth-grade students, in particular) to read literary texts? In order to answer this question, we carried out a series of procedures, including observation of the school environment (reality diagnosis), the educational product construction, product execution in the classroom, data analysis after the product execution, and the product validation. Based on the results of the product execution, we believe that, the presence of game not only made possible the students reading skills developing, but also aroused their interest in literature, on the whole. The gamification approach seems to offer a dynamic teaching-learning environment and literary experience. Beyond the mere transmission of knowledge, the game promoted autonomy, collaboration and creativity among students.

**Keywords:** Literary reading. Teaching. Game. Poetry.

## INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta os resultados de pesquisa intitulada “Gameificação da leitura: estímulo da leitura literária na educação básica”, cuja ênfase se deu na leitura de textos literários. Foi desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e suas Respectivas Literaturas (PPGELL), na Universidade do Estado do Pará (UEPA).

A pesquisa teve como base observações de realidades do ensino regular na rede privada de Belém, das quais emergem, de modo contundente, dificuldades de alunos para lerem textos literários. Ao se distanciarem dessa prática, também deixam de desenvolver senso crítico que essas leituras lhes poderiam proporcionar.

Motivou-nos, portanto, o interesse de elaborar um recurso que corrobore nosso intento de estimular a leitura do texto literário – no caso, um Produto Educacional (PE). A elaboração de um Produto Educacional (PE) para auxiliar o professor, em sala de aula, surgiu dessa necessidade em tornar prazeroso o contato dos alunos com a literatura, a partir da leitura.

Vale destacar que, no ensino regular, mas não apenas nele, requer atenção o contexto preocupante do desinteresse estudantil pela leitura de textos em geral (desinteresse que também pode partir dos próprios professores, inclusive); ainda, por toda e qualquer atividade que demande tempo e/ou reflexão e/ou algum estímulo à (re) criação – bem de acordo com o mundo líquido, curto e imediato, construído no bojo da atualidade veloz e quantitativamente cumulativa do acesso à informação, ao invés do acesso ao conhecimento. No caso de textos literários, este contexto parece agravar-se, em grande medida por conta do modelo conteudista e pragmático da educação escolar brasileira, o qual, integrante desse referido mundo, não favorece a abertura de espaços criativos de interpretação e fruição estética.

A pesquisa foi realizada com dezessete alunos do oitavo ano do Ensino Fundamental II, em uma instituição de ensino da rede privada, localizada em Belém-PA. A instituição possui estrutura privilegiada, contando com espaço da biblioteca que serviu de apoio fundamental para o desenvolvimento da pesquisa, além de recursos tecnológicos: televisão, *datashow* e aparelhos de áudio. Conduziu-nos a seguinte questão norteadora: como estimular alunos do Ensino Básico, especificamente os do Ensino Fundamental II (anos finais) a lerem textos literários? A escolha do gênero textual “poesia” foi realizada com base no interesse da turma, entre diferentes gêneros com os quais tiveram contato no oitavo ano.

A concretização do objetivo desta investigação, que é o de construir um PE compatível tanto com o objeto, a leitura literária, quanto ao problema, ensejou a organização e sequenciamento dos seguintes procedimentos:

1. Planejamento da pesquisa.
2. Observação do *locus* da pesquisa.
3. Construção do Produto Educacional.
4. Aplicação do Produto.

5. Análise de dados obtidos após a aplicação do Produto.
6. Validação do Produto.

Cosson (2006) discute sobre a prática de ensino da literatura em sala de aula. Defende a humanização por meio da leitura, e não apenas vincular a literatura a conceitos. Deve ser compreendida para além de uma disciplina. O texto literário deve ser contextualizado, tendo em perspectiva, sempre, um melhor aproveitamento dessa humanização. Assim, entendemos como necessário o incentivo e a utilização de estímulos didáticos nas aulas de literatura, no sentido de oxigenar ortodoxas práticas de ensino há muito cristalizadas no universo escolar, tornando-o enfadonho, desatualizado e justificadamente desinteressante.

O PE que propusemos é denominado “Gamificação da leitura”. Como diz o próprio nome, trata-se de atividade de leitura literária baseada em um jogo – no caso, um jogo digital que estimula a leitura literária a partir de imagens, música e do próprio texto literário. Característica *sui generis* deste Produto dá-se pelo fato de que foi concebido para a leitura de uma obra literária específica, intitulada “O corvo”, do escritor norte-americano Edgar Allan Poe. Apesar disto, o PE não foi concebido de modo restritivo. Queremos dizer, com isto, que o PE pode ser reprogramado e ser utilizado para a leitura de uma infinidade de obras literárias. Ocorre que, para isto, o professor deverá fazer os devidos ajustes na programação do PE, de acordo com orientações devidamente detalhadas no manual que acompanha este artigo.

## **1. CAMINHO METODOLÓGICO**

Considerando o problema investigativo e a constatação de que, em nosso universo de estudo, os alunos não demonstravam interesse pela leitura literária, compreendemos a necessidade de desenvolver, por meio de um PE, estratégias criativas e interativas para tornar o processo de aprendizado mais envolvente e estimulante.

De início, conversas individuais com alunos corroboraram nosso entendimento em torno das razões de seu desinteresse pela leitura, de modo geral, o motivo pelo qual esses alunos não gostavam de ler. Buscamos saber sobre suas experiências prévias com a leitura, identificando suas preferências e descobrindo obstáculos que enfrentavam. Foi-nos relatado, por alunos, a respeito de suas

dificuldades de compreensão de textos, por serem, segundo eles, monótonos e desinteressantes.

Tanto a falta de interesse quanto a pretensa monotonia geradas durante as práticas de leitura nos apontaram as seguintes hipóteses. Primeiramente, de que o desinteresse inclusive precede a prática da leitura. Isto é, já existe um comportamento cultural, entre os alunos, que os impele à repulsa pela leitura, independente do gênero literário, ou mesmo do conteúdo dos textos. Uma segunda possibilidade diz respeito a outro comportamento cultural, desta vez pedagógico, relacionado aos professores, que não se veem estimulados a testar metodologias inovativas, quer por desinteresse, quer pela clara impossibilidade de os mesmos investirem em suas formações continuadas.

De um lado e de outro, acreditamos que persista uma postura bastante passiva frente ao ensino-aprendizagem da literatura na escola. Do lado dos professores, imaginamos que possam articular alguma nostalgia em relação a um tempo pretensamente mais profícuo para o ensino-aprendizagem da literatura, com tempos recentes e atuais, mais frustrantes, em que suas práticas pedagógicas simplesmente desinteressam os alunos. Mesmo que esta investigação não esteja enfatizando o ponto de vista docente, cremos que essas hipóteses nos auxiliaram quanto a um diagnóstico de realidade norteou a idealização, construção e aplicação do PE. Do lado dos alunos, por sua vez, a postura justifica-se pelos aspectos de monotonia e do desinteresse gerado pelos textos (ou mesmo antes dos textos, como mencionamos).

Em relação aos alunos, acrescentamos que o desinteresse e a monotonia relatados se devem, também por hipótese, bem mais às estratégias de ensino, quem sabe desarticuladas dos interesses contemporâneos dos alunos, do que propriamente com o texto literário. Este foi o mote que nos estimulou a elaborar um PE focado não no conteúdo, mas na forma de apresentação desse conteúdo.

Baseado em um diagnóstico de realidade, o PE idealizado, construído e efetivado gerou resultados que vieram à tona a partir de percepções dos alunos coletadas de suas respostas a um questionário que lhes foi aplicado posteriormente a essa prática de leitura com a referida obra de Poe. Este instrumento de coleta de dados continha perguntas abertas, além de duas questões discursivas com o intuito de corroborar a validação do produto. Ainda, tendo em vista nosso interesse em também “ouvir” a voz docente (ainda que os nossos sujeitos sejam os alunos), um

colega professor, que acompanhava a aplicação do PE, foi convidado a responder a um questionário.

O método de pesquisa utilizado foi dedutivo, do tipo pesquisa descritivo/participante com abordagem qualitativa. Justifica-se pela necessidade de compreender, descrever e analisar fenômenos e situações complexas que envolvem a interação direta e ativa do pesquisador com o objeto de estudo. É especialmente apropriado em contextos nos quais se busca uma compreensão aprofundada das práticas, experiências e percepções de indivíduos ou grupos em um ambiente específico, de acordo com Severino (2013). Ainda, oferece a oportunidade de obter uma visão mais completa e holística do fenômeno em questão, uma vez que permite ao pesquisador imergir no contexto e vivenciar, de maneira direta, as experiências e dinâmicas subjacentes.

Mais especificamente, trata-se de uma pesquisação ou pesquisa-ação, que preconiza a alteração de dada realidade que se quer modificar mediante intervenção. Neste particular investigativo, tal alteração decorre da aplicação e avaliação de um jogo educativo, em ambiente real de Educação Básica, por meio do qual se busca incentivar a leitura literária.

O design metodológico envolveu as seguintes etapas: diagnóstico de realidade da sala de aula a partir da observação do cotidiano de uma turma quanto ao desempenho dos alunos e seu pretenso desinteresse pela leitura literária; construção do produto; aplicação do mesmo; coleta de dados proveniente da aplicação; análise de resultados e validação do produto – conforme mencionado anteriormente.

## **2. TEORIA: USO DO JOGO EM SALA DE AULA**

A construção de conhecimentos em sala de aula com auxílio de ferramentas como os jogos, segundo o autor Prensky (2001), é uma forma ideal de lidar com os alunos que já são nativos digitais. Levando-se em conta a intimidade que os alunos possuem com a linguagem que os jogos apresentam, põe-se em perspectiva, portanto, uma alternativa para o processo de estímulo educacional, segundo o autor. É importante ressaltar que, apesar de todos os benefícios da utilização de jogos para despertar o interesse, estimular a leitura e desenvolver habilidades na área, o professor não deve ser destituído de seu fundamental papel de mediador do conhecimento.

Nos últimos anos, cresce o interesse em incorporar jogos no ambiente educacional, graças ao reconhecimento de seu potencial como ferramenta eficaz de aprendizado. Os jogos oferecem abordagem inovadora que combina diversão e engajamento com desafios intelectuais, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem envolvente. O uso de jogos na escola não se limita mais ao recreio ou ao tempo livre, mas sim tem se estabelecido como uma estratégia pedagógica cada vez mais presente. Ao utilizarem jogos em sala de aula, os educadores têm a oportunidade de transformar o processo de aprendizagem em uma experiência mais interativa e significativa.

Huizinga (2000) defende a ideia de que o jogo não é apenas uma atividade superficial, mas algo profundamente enraizado na natureza humana e que desempenha um papel crucial na evolução e estruturação da cultura. Em sua obra “Homo Ludens: o Jogo como Elemento da Cultura”, o mesmo apresenta alguns elementos muito importantes dos jogos. Identifica características essenciais do jogo, como a liberdade voluntária, a separação do “mundo real”, a presença de regras, a limitação do tempo e o espírito de competição. Estas características distinguem o jogo de outras atividades e o tornam uma forma única de interação humana.

Os jogos permitem que os alunos apliquem o conhecimento de forma prática, solucionem problemas, tomem decisões e experimentem as consequências de suas escolhas. Além disso, os jogos fornecem um ambiente seguro para cometer erros e aprender com eles, encorajando a perseverança e o desenvolvimento de habilidades como pensamento crítico e colaboração. Outra vantagem do uso de jogos em sala de aula é a capacidade de personalizar a aprendizagem de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Os jogos podem ser adaptados para atender a diferentes níveis de habilidade e estilos de aprendizagem, proporcionando aos estudantes uma experiência educacional mais inclusiva e envolvente. Além disso, os jogos oferecem aos professores *feedback* imediato dos alunos e acompanhamento de seu progresso, permitindo-lhes identificar áreas de dificuldades e fornecendo-lhes suporte adicional quando necessário.

No entanto, é importante ressaltar que o uso de jogos em sala de aula não deve substituir, completamente, os métodos tradicionais de ensino, e sim complementá-los. Os jogos devem ser integrados de forma cuidadosa e intencional no currículo, sempre alinhados aos objetivos de aprendizagem e conteúdos acadêmicos. Os educadores também devem ser facilitadores ativos durante o

processo de jogo, guiando os alunos e estimulando-os à reflexão sobre os conceitos aprendidos.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aponta na habilidade EF05LP1, dentro do campo artístico-literário, sobre a utilização de mecanismos de intertextualidade citando a utilização de vários recursos digitais, tais como as artes midiáticas, que também se fazem presentes nos jogos.

Além do aspecto de entretenimento, a utilização de *games* como recurso pedagógico favorece o enriquecimento cultural e linguístico do aluno. Aliam-se o estímulo digital e a mentoria do professor na apropriação e interpretação de linguagens. Nesta esteira, Barthes (1981) considera necessária a utilização crítica e comprometida da literatura com o desenvolvimento do aluno, tendo o jogo como mediador atrativo da leitura.

Não apenas como habilidade, a leitura do texto literário deve enriquecer os saberes dos alunos, abrindo-lhes os mais variados campos de possibilidades críticas, interpretativas e de fruição. Em “Obra Aberta”, Eco (1989) considera que uma obra de arte, incluindo a literatura, é aberta a múltiplas interpretações e pode gerar diferentes experiências para cada leitor.

A fruição literária refere-se à experiência estética e emocional que ocorre ao se entrar em contato com uma obra literária. É o prazer, a satisfação ou o deleite que uma pessoa experimenta ao ler, interpretar e apreciar uma obra de literatura. Quando alguém experimenta a fruição literária, isto se dá porque está envolvido emocionalmente com a história, personagens, imagens e temas presentes na obra. A fruição literária envolve a capacidade de se deixar levar pela narrativa, identificar-se com os personagens, refletir sobre as ideias propostas e se emocionar com as palavras e o estilo de escrita do autor.

Durante a fruição literária, o leitor pode vivenciar uma ampla gama de emoções, como alegria, tristeza, surpresa, medo, empatia e até mesmo êxtase estético. É um processo subjetivo e individual, pois cada pessoa pode reagir de maneira única a uma obra literária, dependendo de suas experiências pessoais, sensibilidades e preferências.

A fruição literária vai além do simples ato de leitura, envolvendo a apreciação estética, o entendimento das camadas de significado da obra, a interpretação crítica e a conexão pessoal com os temas abordados. Pode ser considerada uma forma de enriquecimento pessoal, pois permite ao leitor expandir sua compreensão do mundo,

desenvolver empatia pelos outros e obter prazer intelectual e emocional por meio da literatura. Entendemos, assim, que esse compromisso tão grande e fundamental que o texto literário estabelece com os seus leitores propicia-lhes, ao cabo, a manutenção do contínuo exercício da própria vida.

### **3. A ESCOLHA DO GÊNERO POESIA**

A poesia, assim como a prosa, o miniconto, o haicai e outros gêneros, consiste em uma forma artística-literária que incentiva a criatividade e a expressão individual. Entre diferentes gêneros, a turma optou pela poesia, conforme já dito.

Introduzir elementos poéticos (presentes em quaisquer desses gêneros) em um produto educacional possibilita inspirar alunos a pensarem de forma mais livre e criativa, contribuindo para o desenvolvimento de suas habilidades artísticas e literárias. A linguagem poética é rica e figurativa, de modo a potencializar os alunos a expandirem seus vocabulários e aprimorarem a leitura e a interpretação. A exposição à linguagem poética estimula, ainda, a compreensão de metáforas, simbolismos e outras figuras de linguagem.

A poesia aborda, fortemente, temas emocionais e pessoais, podendo pavimentar, no particular desta investigação, uma conexão mais profunda entre alunos e conteúdos educacionais. Desperta-lhes, em tese, interesse e conseqüente envolvimento tanto com os gêneros, cada um com suas idiossincrasias, quanto com os temas presentes nas obras literárias, quais sejam, tornando a aprendizagem mais significativa.

Introduzir elementos poéticos em um ambiente educacional gamificado pode adicionar variedade ao conteúdo e à experiência do aprendizado, inclusive sendo especialmente útil para manter os alunos engajados e motivados ao longo do tempo. No entanto, é importante considerar, cuidadosamente, o perfil do público-alvo e os objetivos educacionais, antes de incorporar a poesia ou qualquer outro gênero em um *game*.

## **4. O PRODUTO**

### **4.1. PLANEJAMENTO/CONSTRUÇÃO**

O PE, que consiste em um jogo digital para ser utilização em sala de aula, foi elaborado com características intencionais de causar emoções e reflexões, além de instigar, é claro, a leitura do poema “O corvo”, na íntegra. Ao criar uma experiência interativa que mergulha nas emoções e nuances do poema, os alunos são incentivados não apenas a ler o poema até o fim, mas também a explorar suas próprias interpretações e conexões pessoais com a obra. O Produto Educacional é personalizado para “O Corvo”. Assim, no caso de outra obra a ser trabalhada, há necessidade de reprogramar o PE, o que pode ser feito pelo próprio professor.

O gênero textual “poesia” pode ser trabalhado em diversas séries do Ensino Fundamental, dependendo do nível de complexidade e compreensão dos alunos. Geralmente, a introdução à poesia começa no final do Ensino Fundamental I (4º ou 5º ano) e é aprofundada ao longo do Ensino Fundamental II (do 6º ao 9º ano). No Ensino Fundamental II podem ser trabalhados poemas mais complexos em termos de estrutura, temática e vocabulário. Os professores podem explorar diferentes estilos de poesia em sala de aula.

É importante ressaltar que o trabalho com poesia pode ser adaptado de acordo com o currículo escolar e o planejamento do professor, tendo em vista, sempre, atender às necessidades e níveis de aprendizado dos alunos em cada série específica.

#### 4.2 A ESCOLHA DO POEMA “O CORVO”

O poema “O Corvo”, de 1845, foi escrito por Edgar Allan Poe, conforme já mencionamos. Trata-se de uma obra amplamente conhecida por seu estilo sombrio e melancólico. O poema pertence a diversos estilos, mas é frequentemente associado à poesia lírica, à poesia narrativa e à poesia gótica, de acordo com Bloom (1973).

Este poema transcende as fronteiras do tempo e deixa marca indelével na literatura em razão da maestria com a qual Poe utiliza elementos literários para criar uma atmosfera sombria e melancólica. A obra em questão não apenas cativa pela musicalidade de seus versos, mas também pela profundidade de seus temas, explorando a perda, a saudade e a obsessão.

A Filosofia da Composição (1946), de autoria do próprio Poe, revela a meticulosidade do autor ao descrever o processo criativo de “O Corvo”. A escolha cuidadosa das palavras, a estrutura poética e os efeitos sonoros evidenciam a busca

deliberada por criar uma experiência sensorial única. A obra demonstra a habilidade do autor em manipular os sentimentos do leitor, estabelecendo uma conexão emocional que perdura muito além da leitura inicial. Poe, ao discorrer sobre os efeitos de sentido, mostra-se um mestre na arte de utilizar a linguagem para evocar emoções profundas, transformando esta obra em um ícone literário imortal. A escolha deste poema baseou-se também no entusiasmo dos alunos com o gênero textual em questão, este que, por sua vez, se faz presente no conteúdo programático do componente curricular que encampa a literatura.

## 5. MULTIMODALIDADE DO JOGO

O conceito de multimodalidade semiótica, postulado por Gunther Kress (1996), destaca a importância da diversidade de modos de representação na compreensão e produção de significados em diferentes tipos de textos, sejam eles literários ou de outras mídias – podendo se fazer, aqui, uma relação com o jogo “O Corvo”, que se cerca de linguagem verbal e não verbal, bem como de recursos previamente pensados que simbolizam elementos do poema de mesmo nome.

A multimodalidade semiótica pressupõe que textos não são compostos apenas por palavras escritas, mas por uma variedade de modos semióticos, como imagens, *layout*, cor, gestos, entre outros. Valemo-nos desta ideia em relação à leitura literária.

As ideias de Kress (1996) sobre multimodalidade podem ser aplicadas, de maneira interessante, à utilização de jogos em aulas. O autor desenvolveu a Teoria da Gramática Visual, que destaca a importância de diferentes modalidades de comunicação, como as linguagens verbal, visual e gestual. No tocante a esta pesquisa, consideramos que a articulação dessas modalidades/linguagens comunicativas contribui, positivamente, para os processos de aplicação a avaliação de PEs assemelhados àquele que construímos. Neste sentido, Kress (*ibidem*) destaca, ainda, além da aplicação multimodal de jogos, a necessidade de avaliação: não apenas a competência linguística dos alunos, mas também suas habilidades na interpretação e produção de elementos visuais e gestuais.

As etapas da construção do produto consistiram em:

1. Elaboração do conteúdo e roteiro abordado dentro do jogo, incluindo adaptação do conteúdo voltado ao 8º ano.
2. Produção artística do jogo.

### 3. Testagem do jogo.

O PE considerado nesta pesquisa possui um manual de produção contendo instruções de programação, visto que, como dito anteriormente, esse produto contempla apenas um gênero textual e uma obra em específico. No âmbito da reprogramação, portanto, há de se levar em conta tanto mudança de obra quanto de gênero literário. Isto vem atender, portanto, professores e alunos com interesses diversificados, sendo este o melhor cenário desejado por nós. Além de instruções para a produção de novos jogos, o manual orienta a utilização do Produto “O corvo” aos que desejarem o recurso já pronto.

Seguindo os passos do manual, é possível adaptá-lo para outros gêneros, tornando o Produto Educacional um recurso que visa as mais diversas realidades que encontramos em sala de aula. O manual pode ser conferido na íntegra no seguinte link:

<[https://drive.google.com/drive/folders/1JysrTDIwtVhI\\_JJNQ-EzGHgfDA1fww-z?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1JysrTDIwtVhI_JJNQ-EzGHgfDA1fww-z?usp=sharing)>

#### Figuras 01, 02, 03, 04. Ilustração do Manual:



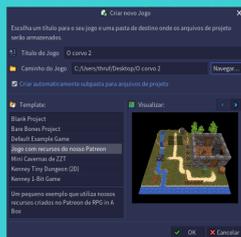
### Sétima etapa do manual

01 - Baixe o programa RPG in a box e execute ele em seu computador

02 - Inicie um novo projeto



04 - Escolha o nome, onde salvar e o template de sua preferência



### Décima oitava etapa do manual

O objetivo principal do jogo é coletar as oito páginas para completar o poema "O corvo" e ao final ser possível ler o conto na íntegra. Para isso o jogador deve explorar uma antiga cabana mal iluminada.



Constam, no manual, a identificação clara dos objetivos educacionais que o jogo deve atingir, assim como as habilidades que o jogo pode desenvolver. Objetivos e habilidades foram a base para o desenvolvimento do roteiro do PE, além da determinação de um público-alvo. Ainda, características tais como faixa etária, nível de conhecimento prévio e interesses auxiliou-nos na adaptação do jogo ao grupo específico de alunos, garantindo-lhes adequada imersão.

O contexto em que o jogo se passa, se concreto ou fictício, também deve ser definido e conectado aos objetivos do PE. Além, é claro, de que deve interessar aos alunos – motivo que justifica, enormemente, a realização de um diagnóstico de realidade precedente à elaboração do Produto Educacional.

A estruturação da narrativa do jogo (e não ao texto literário propriamente dito) importa para a criação do PE, sobremaneira, tendo em vista tanto a condução do jogo, etapa por etapa, quanto o envolvimento dos alunos com a história/estória e, ao cabo, com a leitura literária.

Por fim, destacamos a definição de mecanismos e regras do jogo, ou seja, ações que os jogadores podem realizar e como as mesmas se relacionam com os objetivos de aprendizagem.

A produção técnica-tecnológica do jogo foi realizada a partir do programa *RPG in a box*, que se encontra disponível para compra (mediante plataformas como o *Steam* e o *Epic Games*) pelo valor aproximado de cinquenta e oito reais, ou pode ser encontrado, gratuitamente, em *sites* oficiais e em eventos virtuais promovidos por plataformas.

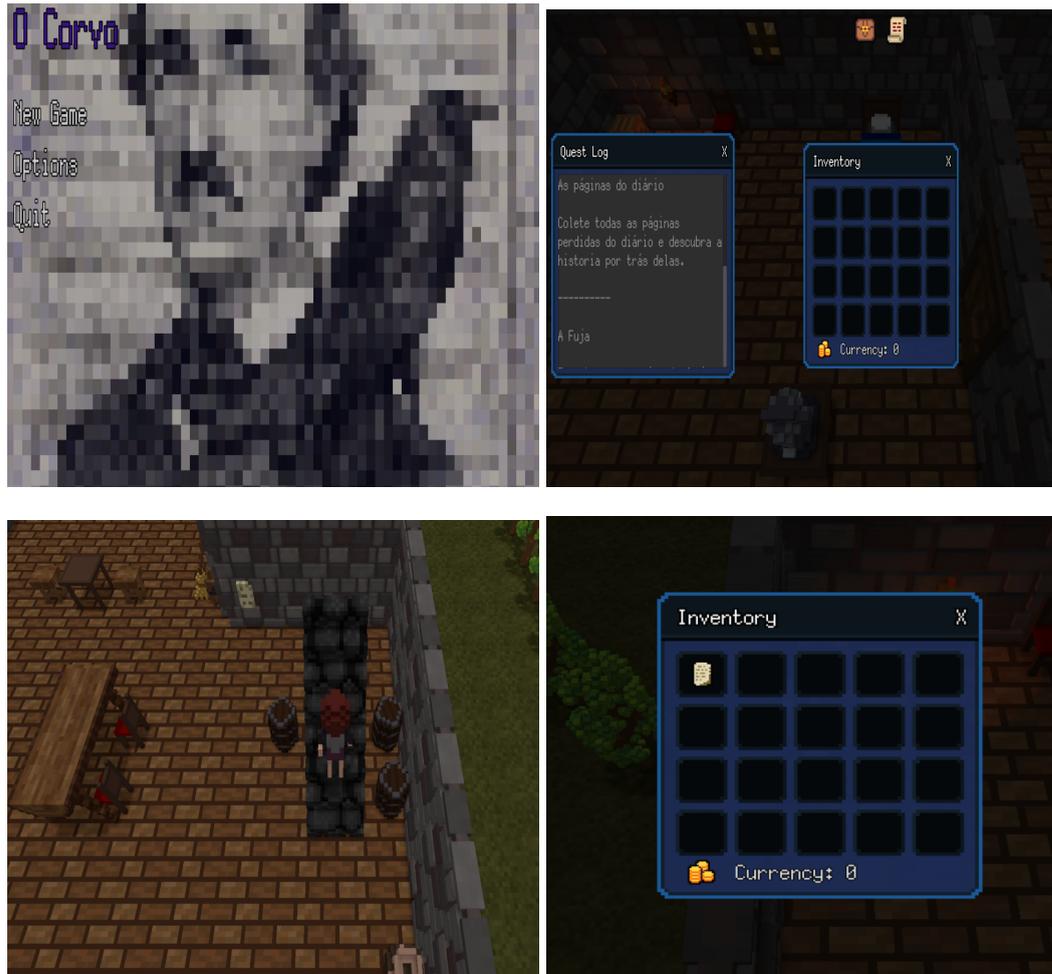
O programa em questão foi escolhido por apresentar recursos necessários para o desenvolvimento tanto artístico como técnico do PE. Já dispõe de recursos tridimensionais de produção, que são necessários para a apresentação visual dos cenários e personagens. Oferece, ainda, recursos mecânicos voltados à criação da programação e à compilação do jogo em aplicativo de fácil execução para o usuário final.

O programa também não cobra licença para a distribuição de jogos feitos, possibilitando acesso gratuito. A distribuição de jogos pode ser feita com a cópia do programa executável, que poderia ser levado à sala de aula em um *pendrive* e dispositivos similares. Ainda, o jogo pode ser hospedado em *sites* específicos. Foi decidido pela distribuição por meio do *link* a seguir. Ao acessá-lo, é possível encontrar o jogo e sua descrição para aplicação, na íntegra.

<[https://drive.google.com/drive/folders/1JysrTDlwtVhl\\_JJNQ-EzGHgfDA1fww-z?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1JysrTDlwtVhl_JJNQ-EzGHgfDA1fww-z?usp=sharing) >

A produção do jogo deu-se por meio de uma metodologia ágil conhecida como GAMA, sendo que ajustes foram necessários, considerando a ideia proposta e características do PE elaborado. Fatores tais como equipe reduzida e ausência de um programador da área tecnológica representaram desafio considerável, além de especificidades do jogo que demandaram alterações na GAMA. A metodologia também gera um documento secundário conhecido como GDD, que é um guia de *design* usado como modelo de jogo – como deve ser e como concebê-lo.

**figuras 05, 06, 07, 08: Imagens do jogo “O corvo”**



As imagens apresentam, respectivamente: o momento inicial do jogo; os recursos de missões ainda não realizadas; a personagem do jogo no cenário, previamente sombrio, em partida para sua caminhada no jogo; e, por fim, o inventário do personagem. No Inventário as páginas da obra são coletadas do jogo e organizadas, resultando, dentro desta etapa derradeira, na leitura completa da obra literária. Destaca-se o processo de leitura do texto literário a partir de recursos visuais e sonoros presentes no jogo.

## 6. APLICAÇÃO E RESULTADOS

As etapas da aplicação do produto estão divididas da seguinte maneira:

1. Ministração de aula expositiva de 45 minutos; e diálogo, para que os alunos possam explicar o que já conhecem sobre o gênero textual.

2. Utilização do PE em sala de aula.
3. Observação das contribuições dos alunos após a leitura literária.
4. Aplicação de questionários voltados à compreensão do texto literário lido, tanto para os alunos quanto para o professor que acompanhou a aplicação do PE.

Os resultados observados atestaram a funcionalidade da utilização do jogo. Observou-se, durante a explanação dos alunos, que os jogos já fazem parte de sua realidade, sendo que não de forma contextualizada, tampouco como mediação/ferramenta educacional.

O questionário versou sobre o aproveitamento da leitura. Cada aluno respondeu a uma questão discursiva, assim como aconteceu com o professor que acompanhou a aplicação do PE. As respostas dos alunos apontaram uma aceitabilidade positiva do produto, conforme as suas próprias impressões que transcrevemos neste texto. Por razões éticas, alunos estão identificados como AL1, AL2 e AL3, assim como o professor acompanhante está identificado como P1.

AL1: Gostei muito. A tia mostrou uma forma diferente de aprender a história do jogo. Era muito legal. O jogo foi divertido. Aprender assim foi legal.

AL2: Gostei bastante. Parecia muito um jogo de terror. Mas não dava medo. Todo mundo gostou. Eu consegui jogar tudo. No final, todo mundo sabia sobre a história, que era uma poesia diferente. O legal foi sair do quadro e do livro. Quando envolve tecnologia eu me interessei. Mas eu não tenho videogame. Gosto de jogar, e, desse jeito, deu pra imaginar melhor o personagem do livro.

AL3: Achei muito interessante porque gosto de jogar. Fez a aula parecer mais rápida. Quando fomos comentar o que lemos, foi mais fácil de participar da aula.

Com base nas respostas analisadas, percebemos um entusiasmo dos alunos com o jogo, incluindo sua contribuição à leitura de textos literários. Por conseguinte, e, de maneira geral, o propósito da aplicação do PE foi alcançado. Os alunos leram o poema – aspecto que deve ser frisado. Ademais, perceberam as visualidades e musicalidades presentes no jogo como auxiliares no enriquecimento da leitura e na própria construção imaginária da personagem do poema. Também se referiram à dinâmica mais rápida e interessante da aula propiciada pelo jogo.

O questionário aplicado para o professor que acompanhou a aplicação do PE continha a seguinte pergunta: como mediador desse processo, qual sua avaliação sobre o jogo enquanto ferramenta metodológica?

P1: O jogo é altamente eficaz. A dinâmica em sala de aula mudou completamente com a proposta. Além de ter despertado o interesse de toda turma, que ficou deslumbrada com o jogo. Os gêneros textuais envolvidos chama a atenção; também o poema quanto e o suspense narrativo. O foco dos alunos, o interesse em avançar no jogo, a abstração da leitura, tudo envolveu eles da melhor forma possível. Acredito que as aulas, com o uso da tecnologia, é o melhor caminho de aprendizagem para os alunos de hoje.

Consideramos importante a participação de um professor *outsider* durante a aplicação do PE, tendo em perspectiva acompanhar o acompanhamento de sua validação. Além da validação em si, ressaltamos a percepção do mesmo em torno da pertinência da aplicação do PE voltada tanto ao estímulo à leitura literária quanto à utilização de tecnologias digitais tanto como impulsionadora de interesse quanto aspecto de coesão entre membros da coletividade de alunos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A gamificação da leitura literária na Educação Básica emerge como uma estratégia inovadora e promissora, visando transformar a experiência de aprendizado dos estudantes, tornando-a mais atrativa, participativa e prazerosa. Ao longo desta pesquisa, exploramos os fundamentos teóricos da gamificação, destacando sua aplicação eficaz no contexto específico da leitura literária.

A incorporação de elementos lúdicos, como desafios, recompensas e narrativas envolventes, não apenas busca desenvolver habilidades de leitura dos alunos, mas também almeja despertar seu interesse pela literatura. A abordagem da gamificação oferece um ambiente dinâmico que vai além da mera transmissão de conhecimento, promovendo autonomia, colaboração e criatividade entre os estudantes.

A gamificação da leitura literária na Educação Básica representa oportunidade estimulante para revitalizar o ensino e a aprendizagem da literatura. Ao proporcionar uma experiência educacional mais envolvente e interativa, a gamificação tem o potencial de não apenas formar leitores, mas também de instigar o amor pela descoberta e a apreciação do universo literário. Este estudo destaca a importância de explorar, continuamente, abordagens inovadoras no campo educacional,

assegurando que a jornada da aprendizagem seja tão enriquecedora quanto o conhecimento adquirido.

Dado o exposto, concluímos que o jogo construído abrangeu as expectativas de mediação da leitura. Favorecido, o professor sente-se entusiasmado para buscar novos recursos pedagógicos. Ao tornar mais interessante o seu trabalho professoral, ganha reconhecimento dos alunos, também favorecidos, tanto pela vivência de leitura literária em si, quanto pelo interesse gerado neles, pela literatura, a partir de todo um repertório de percepções, interpretações, sentimentos, visões de mundo e esperanças que deles pode emergir.

Considerando múltiplas realidades encontradas em cada sala de aula, o texto literário fornece, sempre, a possibilidade de encontro do leitor com a obra. E esse encontro dá-se mediante pertencimento e afinidade, aspectos indispensáveis para a nossa existência com sentido e com o máximo de plenitude.

Confia-se, portanto, na futura utilização deste versátil Produto por outros profissionais da área da Educação. Que possa incentivar novas experiências e reflexões favoráveis à vida na sala de aula, mas também à vida, ao cotidiano, às nossas relações e aos nossos sonhos sempre ampliados pela literatura.

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- BLOOM, Harold. **The Anxiety of Influence**. New York: Oxford University Press, 1973.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. Brasília, 1997.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário**. In: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva, VAL, Maria da Graça Costa, BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (Orgs.). São Paulo, 2006.
- Glossário Ceale**: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2014.
- HUZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Editora ABC, 2000.

ECO, Umberto. **A Obra Aberta: Forma e Indeterminação nas Poéticas Contemporâneas**. Editora Perspectiva, São Paulo, 1989.

POE, Edgar Allan. **O Corvo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives Digital Immigrants**. In: On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October, 2001.

SEVERINO, A. J. (2013). **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez.

Kress, G., & van Leeuwen, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. Routledge, 1996.

Poe, Edgar Allan. **A Filosofia da Composição**, São Paulo, 1946.