



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E  
SUAS RESPECTIVAS LITERATURAS  
Linha de pesquisa: Estudos Literários e suas Práxis Educativas

ANA TELMA MATOS DE ARAÚJO

### **GAME LITERÁRIO INTERATIVO**

Produto educacional apresentado ao Programa de Pós-graduação em Ensino de Língua Portuguesa e Suas Respectivas Literaturas – Mestrado Profissional - da Universidade do estado do Pará (UEPA), como requisito à obtenção do título de mestre.

Orientador Prof. Dr. Gabriel Lage da Silva Neto.

Belém-PA  
2022

## 1. APRESENTAÇÃO

Ao trazer a proposta do *game* literário interativo, pretende-se aliar a tecnologia da informação ao ensino da literatura, proporcionando ensino e aprendizagem aos estudantes, por meio da linguagem digital. O intuito é torná-los mais criativos e envolvidos no processo de construção de conhecimento.

A literatura possibilita o contato com palavras que emocionam, que ultrapassam para outras realidades subjetivas; o desafio será proporcionar aos discentes a oportunidade de ampliar a sua linguagem e o seu papel comunicativo na sociedade, por meio da literatura, é ela que nos faz compreender a complexidade de nossa própria existência. A intenção é estimular a leitura interativa da narrativa, no caso aqui de modo particular o conto A cartomante, de Machado de Assis oferecido ao discente em formato de histórias em quadrinhos(HQ), para só depois de entender e interpretar o texto literário; se aventurar nos games construídos a partir do conhecimento de gênero textual e do entendimento da narrativa literária.

Uma das possibilidades apresentadas pela nova diretriz curricular aponta que o estudo literário deve:

Compreender os processos identitários, conflitos e relações de poder que permeiam as práticas sociais de linguagem, respeitando as diversidades e a pluralidade de ideias e posições, e atuar socialmente com base em princípios e valores assentados na democracia, na igualdade e nos Direitos Humanos, exercitando o autoconhecimento, a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, e combatendo preconceitos de qualquer natureza. (BNCC, Linguagens e suas Tecnologias para o Ensino Médio, p. 490, 2018).

A linguagem digital dos *games* tornou-se hoje um importante mecanismo que pode, associada ao conhecimento literário proporcionar ensino e aprendizagem; essas novas ferramentas digitais atraem os jovens com facilidade. Nesta perspectiva, o desafio é utilizar como parte do processo pedagógico os meios midiáticos, incorporando valores e promovendo debates, que possam enriquecer o protagonismo juvenil dos nossos estudantes.

Para desenvolver o produto a pesquisa fundamentou-se em estudos das áreas de língua, literatura e tecnologia da informação, principalmente, em Bakhtin (2002), Marcuschi (2008), Perrone-Moisés (2016), Lévy (1999) entre outros. Os resultados obtidos legitimam a necessidade de fazer chegar até a escola a linguagem digital através de um universo hipertextual, vivo, dinâmico e rico em possibilidades de ensino-aprendizagem.

## 2. CERNE DO PROBLEMA

Constatamos que os alunos do ensino médio, da EEEM Inácio Moura, possuem grandes déficits de interpretação e produção escrita resultante do pouco contato com leitura e por conseguinte com a literatura.

## 3. QUESTÕES NORTEADORAS

Enquanto professores de Língua Portuguesa, precisamos pensar em estratégias de leitura que contribuam para a formação do estudante leitor; então como orientá-lo para que ele possa compreender, interpretar e inferir de forma competente sobre o que lê?

Sabendo que os meios midiáticos despertam interesse nos jovens. Como aliar tecnologia da informação e literatura em sala de aula?

## 4. OBJETIVOS:

**4.1 Geral:** Colaborar com professores de língua portuguesa e literatura, para que façam uso das ferramentas digitais disponíveis nas plataformas *online* e que possibilitam um universo novo de recurso pedagógico, rico de possibilidades que a era digital tem nos proporcionado. Nesta perspectiva, usaremos a tecnologia da informação como elemento que promoverá envolvimento, participação e interesse dos estudantes na construção de conhecimento.

**4.2 Específicos:** Utilizar, apreciar e ampliar as práticas sociais e culturais através das narrativas literárias e da interatividade que a linguagem digital proporciona; exercitando o autoconhecimento, a empatia e a cooperação no ambiente escolar.

## 5. TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

### 5.1 Local da pesquisa

A escola escolhida como lócus chama-se EEEM Inácio Moura e localiza-se no município de Santo Antônio do Tauá- Pa. Nesta unidade de ensino desempenho minha atividade docente desde 1997, ao longo dos anos o espaço cresceu e hoje é uma unidade de grande porte, atende cerca de 900 alunos exclusivamente da educação básica na modalidade ensino médio; trata-se de uma escola vinculada a 11ª URE/SEDUC (Unidade de Ensino Regional da Secretaria de Estado de Educação).

## 5.2 Sujeitos Envolvidos

Os sujeitos da pesquisa foram identificados através da observação de desempenho e interesse nas atividades propostas nas aulas cotidianas de língua portuguesa; a turma 203 foi então selecionada e nela frequentam diariamente 30 alunos. Estes serão os sujeitos da pesquisa já iniciada com o projeto das narrativas.

## 5.3 Abordagem e técnicas

A pesquisa é do tipo explicativa e caracteriza-se como pesquisa-ação; apresenta abordagem qualitativa, pois os dados tratados traduzem uma realidade muito particular, alunos de uma escola pública e provenientes da zona rural do Município. A intenção além de analisar as causas de desinteresse pela leitura é propor metodologias que possibilitem a estes estudantes interesse e envolvimento nos estudos de literatura. Ao final da experiência com os *games* os sujeitos da pesquisa responderam um formulário do *google forms* sobre suas impressões ao visitar e fazer uso do *game* literário interativo.

## 6. SUPORTE TEÓRICO

No que se refere às narrativas literárias temos como referência a análise do discurso de Mikhail Bakhtin, que nos permite proporcionar ao discente a oportunidade de ampliar sua linguagem, além de o auxiliar a compreender seu papel comunicativo na sociedade; permitindo através da literatura a tentativa da compreensão da complexidade da nossa existência.

De acordo com Bakhtin,

O discurso penetra neste meio dialogicamente perturbando e tenso de entonações. Ele se entrelaça com eles em interações complexas, fundindo-se com uns, isolando-se de outros, cruzando com terceiros; e tudo isso pode formar substancialmente o discurso, penetrar em todos os estratos semânticos, tornar complexa a sua expressão, influenciar todo o seu aspecto estilístico. (Bakhtin, 2002, p. 86)

No que diz respeito ao ensino da literatura, a pesquisa tomou como modelo as ideias defendidas por Perrone-Moisés na obra “Mutações da literatura no século XXI” (2016); onde dentre as questões norteadoras a autora pontua que a literatura é instrumento de conhecimento do outro, mas ela também é autoconhecimento; pois é capaz de libertar o leitor de seu contexto raso e desenvolver nele a capacidade de imaginar, de sonhar e, sendo assim, pode inspirar transformações históricas, visto que se trata de uma necessidade humana.

Quando se pensa em tecnologia da informação pode-se afirmar que ela mudou o mundo, no entanto esta conexão nos trouxe consequências, pensando a partir do contexto de mudanças sociais, hoje vivemos numa sociedade moderna conectada por meio da internet, e esta vem se adaptando às mudanças de paradigmas; o que acaba por refletir diretamente na forma como vivemos e aprendemos nessa nova era digital. Então, partindo das ideias defendidas por Lévy (1999) precisamos fazer uso dessas possibilidades; desse universo hipertextual, disperso, vivo, fervilhante e inacabado que o estudioso chama de ciberespaço.

De acordo com Lévy:

Este novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação. A perspectiva da digitalização geral das informações provavelmente tornará o ciberespaço o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século. (LÉVY, 1999, p.93)

## **7. ETAPAS DA CONSTRUÇÃO DO PRODUTO**

### **7.1 Planejamento**

O produto didático idealizado começou a ser esboçado desde a experiência vivida durante a pandemia do coronavírus. Naquele momento, nós, enquanto docentes, tivemos que nos reinventar e de forma urgente, nos adaptar às novas tecnologias, pois era a única forma de fazer chegar aprendizagem até nossos alunos, isolados em quarentena. Dadas as circunstâncias, precisávamos tornar nossas aulas mais interessantes.

Então, a princípio, antes da fase de desenvolvimento do produto, houve a pesquisa de material inovador que pudesse conciliar teoria e prática e que ao mesmo tempo despertasse interesse nos estudantes; a ideia era aliar tecnologia da informação ao ensino da literatura; então nasce o site que hospeda o *game* literário interativo, que foram desenvolvidos a partir da narrativa literária, A cartomante de Machado de Assis.

Enquanto a fase de desenvolvimento do produto buscou-se formação na área de jogos didático-pedagógicos, de forma especial a capacitação aconteceu através do CEFOR/SEDUC (Centro de Formação de Professores da Secretaria de Estado de Educação); concluída esta etapa, partiu-se para a construção dos games literários interativos a partir das plataformas disponíveis de forma gratuita aos professores da rede pública de ensino estadual. Vale ressaltar que a formação adquirida na disciplina de tecnologias e práticas educativas foram pontuais para o desenvolvimento e aplicação do produto educacional.

## **7.2 FASES DA APLICAÇÃO DO PRODUTO**

A aplicação do produto foi dividida em três fases.

### **7.2.1 Na primeira fase (04 aulas de 45min)**

Os alunos conheceram o gênero literário, com foco particular no estudo do conto como gênero narrativo; houve aula expositiva que aconteceu na sala de aula. Na mesma semana, houve exposição da escola literária: realismo; em seguida os alunos conheceram a biografia e obra de Joaquim Maria Machado de Assis, nesta etapa os alunos montaram mapa mental com a temática da vida e obra do escritor estudado.

### **7.2.2 Na segunda etapa (04 aulas de 45min)**

Houve o estudo com a leitura comentada do conto A Cartomante, de Machado de Assis; em formato de história em quadrinho(HQ); interpretação e entendimento; intertextualidade na referência a Hamlet de Shakespeare; em seguida iniciou-se o grupo de estudo dos temas descobertos no conto: ceticismo, amor, amizade e traição. E com a turma dividida em quatro equipes discutiram a temática sorteada até o momento da socialização, onde os grupos apontando suas percepções e fizeram suas observações, fazendo correlação com fatos vividos nos dias de hoje.

### **7.2.3 Na terceira etapa (02 aulas de 45min)**

Na última fase os alunos foram convidados a acessar o laboratório de informática da escola, estavam ansiosos pela experiência, em seguida orientados receberam o link e acessaram o site; com a visita guiada os acompanhei no ambiente virtual e por último puderam “logar” nos três *games* literários interativos desenvolvidos e pensados para o momento da culminância do trabalho sobre a temática das narrativas literárias. Esta fase foi encerrada na última quinzena de setembro de 2022; em seguida, os alunos deixaram registradas as suas impressões acerca da experiência vivida em uma página disponibilizada no site; que nos servirá de base para avaliação deste produto educacional.

## **8. AVALIAÇÃO**

O método utilizado para analisar os resultados da aplicação do produto possui como referência a análise interpretativa, a partir do discurso Bakhtiniano. Sendo que o instrumento avaliativo construído está disponível nos relatos dos alunos, que foram sujeitos da pesquisa, a

avaliação está no site que hospeda os *games* literários interativos. Como se trata de um olhar subjetivo, cada participante da pesquisa pôde avaliar sua experiência registrando suas impressões no site que hospeda os *games*, em uma aba disponibilizada através do *google forms*, que encontra-se direcionado para o *email* da pesquisadora. O acesso está disponível com o título: “comente sua experiência com o *game* interativo”.

Dentre os relatos podemos destacar as seguintes vozes:

“A minha experiência foi muito interessante, gostei de ter participado”. (Guilherme Leal -203)

“Foi uma ótima experiência, todos cooperaram”. (Jaime Neto - 203)

“Eu achei magnífico”.(Gabriele Braga -203)

“Adorei a experiência”. (Eliane - 203)

“Foi uma das melhores experiências que tive na escola”.(Alex Palha - 203).

“Muito show de bola”. (Ricardo Silva - 203)

“Gostei muito da experiência; principalmente dos jogos interativos; que fizeram todos, nós alunos, se interessarem pelo projeto”. (Mila Barbosa - 203)

O produto idealizado atendeu ao propósito e conseguiu aproximar os estudantes e os tornar protagonistas de seu processo de construção de conhecimento, à medida que se envolviam em cada etapa proposta do projeto, também estavam se apropriando de novos repertórios e com a curiosidade aguçada buscavam novas leituras.

Os resultados são animadores e só comprovam que estamos no caminho correto. Precisamos nos adaptar aos novos tempos, a chamada era digital. Ao fazer uso de ferramentas digitais que conseguem agregar o ensino da literatura e a tecnologia da informação, nos aproximamos dos nossos alunos, que sentiram-se mais motivados a permanecer frequentando a escola; pois muitos alunos acabam deixando de frequentar a escola por acharem o ensino enfadonho e nada convidativo. Talvez esta situação seja um agravante que os distancia da escola; os altos índices de evasão escolar das escolas públicas nos últimos anos comprovam que muitos se matriculam, no entanto, poucos conseguem concluir esta etapa de ensino.

### **Das considerações finais**

A contribuição pensada a partir desta experiência é mostrar aos nossos pares que, embora existam dificuldades, podemos fazer a diferença utilizando metodologia atuais; e que, embora alguns espaços pedagógicos não existam na escola, podemos nos reinventar e tentar pensar estratégias que envolvam nossos alunos para que eles participem verdadeiramente da

construção de seu processo de aprendizagem; todos sabemos que hoje estamos encontrando jovens apáticos, sem voz, sem participação ativa em sala de aula. Está na hora de fazê-los despertar e lhes mostrar o quanto a educação pode fazer a diferença na vida de cada um deles.

Ao propor os *games* literários interativos, temos o propósito de associar o ensino de literatura à tecnologia da informação; ajudando a promover o protagonismo juvenil. Visando, assim, contribuir com a prática pedagógica das escolas públicas que dispõem do espaço do Laboratório de Informática. Foi neste espaço pedagógico que desenvolvemos nosso projeto, durante as aulas de literatura, com os estudantes de uma turma do segundo ano do ensino médio, do turno da manhã.

Na ocasião, todos se envolveram e queriam conhecer logo o conto que seria lido, no entanto, antes precisavam entender o que era gênero literário e escola literária do realismo do qual Machado de Assis é nosso melhor representante. As semanas seguiram e finalmente foi apresentado o conto “A Cartomante”, em forma de história em quadrinhos, edição de 2006, disponível nas plataformas digitais. Além da leitura de palavras, as imagens ajudaram a proporcionar interesse na história escrita no século XIX.

Os estudantes sujeitos desta pesquisa deixaram registrados no site que abriga os games, por meio de um formulário do *Google Forms*, as suas impressões acerca da experiência vivida com a literatura e os games. Levando em consideração os relatos registrados, faz-se necessário que enquanto docentes possamos motivar nossos alunos a lerem sempre, a gostarem de literatura. Certamente os fará entender melhor a vida estando muito mais preparado para enfrentar as suas diversidades.

Dessa forma, constatou-se que a experiência com os *games* literários interativos, trouxe um ganho significativo para o ensino da literatura, ao agregar a linguagem midiática possibilitou uma aproximação importante com a geração do século XXI, indicou também a necessidade de uma prática de leitura que atenda aos anseios da escola, que deseja que seus estudantes aprendam e se envolvam verdadeiramente com a sua própria formação. A literatura será então o instrumento capaz de libertar o leitor e desenvolver nele a capacidade criativa que o permitirá sonhar, imaginar e inspirar novas histórias.

## 10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. GAMIFICAÇÃO: DIÁLOGOS COM A EDUCAÇÃO, IN: FADEL, Luciane Maria;

ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio (Orgs.), **Gamificação na Educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. pp. 74-97.

BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. 7 Ed. São Paulo: Hucitec, 2002.

\_\_\_\_\_. *Estética da criação verbal*. 4. ed. Trad. de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Ministério da educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.

CANDIDO, Antonio. *Literatura e sociedade: estudos de teoria e história literária*. São Paulo: Nacional. 2006.

FADEL, Luciane Maria; UIBRICHT, Vânia Ribas; BATISTA, Claudia Regina e VANZIN, Tarcísio. *Gamificação na educação*. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. Disponível em [http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao\\_na\\_educacao\\_011120181605.pdf](http://www.pgcl.uenf.br/arquivos/gamificacao_na_educacao_011120181605.pdf).

FARDO, Marcelo Luis. *A gamificação como método: Estudo de elementos dos games aplicados em Processos de ensino e aprendizagem*. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1996.

\_\_\_\_\_. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

\_\_\_\_\_. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

ASSIS, Machado de. *A Cartomante - Coleção Literatura Brasileira em Quadrinhos*. São Paulo: Escala Educacional, 2006.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Produção Textual, Análise de Gêneros e Compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (org.). *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Mutações da literatura no século XXI*. São Paulo: Cia das Letras, 2016.

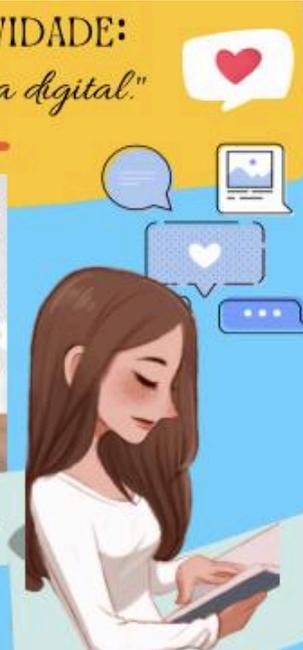
## APÊNDICES

**NARRATIVA LITERÁRIA E INTERATIVIDADE:**  
*"Os desafios do ensino de Literatura na era digital."*

→ Professora Ana Têlma Araújo ←

Este site tem a intenção de levar propostas de metodologias ativas para a sala de aula; além de nos adaptarmos a nova linguagem digital. O desafio é levar os games para aulas de literatura, partindo desde a leitura inicial até o momento dos desafios no laboratório de informática.

Bem vindo, professor (a) é uma alegria poder compartilhar o resultado da minha pesquisa com você...




**NARRATIVA LITERÁRIA E INTERATIVIDADE:**  
*"Os desafios do ensino de Literatura na era digital."*

**AUTORIA**

Ana Telma Araújo é mestranda do PPGELL-UEPA e ainda muito jovem descobriu-se professora, e desde então nunca abandonou a profissão. É natural do Município de Santo Antônio do Tauá-Pa, onde leciona a disciplina de Língua Portuguesa e atende os alunos do Ensino Médio na EEEM Inácio Moura.

Este site é um produto resultado do Mestrado Profissional - PPGELL/UEPA.







## PROPOSTA DE SUPORTE PEDAGÓGICO

O projeto nasceu de uma inquietação, pois sou professora a mais de 20 anos e o ensino da literatura sempre foi minha paixão; no entanto, nos últimos anos tenho percebido com tristeza que meus alunos do ensino médio não se interessam mais pela leitura de obras literárias; então me senti desafiada a propor nossas maneiras de levar leitura para estes jovens. Por que não aliar literatura e games interativos? E foi assim que surgiu a proposta de usar a linguagem digital e transformá-la em informação que enriquecerá o conhecimento, a visão de mundo e os seus projetos futuros, contribuindo dessa forma para a construção do seu protagonismo juvenil.





## Apresentação

A proposta inicia com o desafio de fazê-los conhecer primeiro o gênero literário conto; de modo muito particular selecionamos a obra: "A Cartomante" de Machado de Assis; a obra foi lida em sala de aula, através de uma obra organizada em histórias em quadrinhos (HQ); discutimos em grupo, o entendimento do conto e só na terceira aula apresentamos a eles os games interativos, o desafio era levar conhecimento literário através da gamificação e assim proporcionar ensino e aprendizagem, usando a linguagem digital que os jovens dominam com facilidade; tornando assim os educandos mais participativos, criativos e envolvidos no seu processo de construção de seu conhecimento.

A perspectiva é discutir caminhos mais democráticos que possibilitem a comunicação com os meios midiáticos, para que sejam utilizados como parte do processo pedagógico; nossos alunos assim vão adquirindo espírito crítico, incorporando valores e promovendo debates. O nosso desafio é transformar as informações acumuladas em conhecimento.



## CONTEÚDO PARA O SEGUNDO ANO DO ENSINO MÉDIO

### Passo a passo do Projeto

1. Apresentação do Site e início do estudo dirigido sobre gênero textual; foco especial para a narrativa do tipo Conto.
  2. Realismo no Brasil;
  3. Biografia e obra: Machado de Assis;
  4. Leitura comentada do Conto: A Cartomante. (Apresentado em forma de HQ);
  5. Games literários.
- Avaliação: Feedback dos alunos através da caixa de resposta do Google forms.



**Vamos aos estudos..**

## Gêneros literários modernos

Os gêneros literários podem ser compreendidos como conjuntos de textos da literatura classificados segundo suas especificidades. Com o passar dos anos, novos gêneros foram sendo criados e reproduzidos na literatura. Hoje, diversos novos tipos literários circulam nas livrarias e bibliotecas, e a divisão de Aristóteles já não consegue abarcar a complexidade atual. Alguns desses novos gêneros são:

- Romance: narrativas longas, com vários conflitos e uma complexa rede de personagens;
- Novela: narrativa de tamanho mediano, com poucos conflitos;
- Conto: narrativa curta e com conflito único;
- Crônica: textos narrativo-reflexivos cuja temática é vinculada ao cotidiano das cidades;
- Poema: textos escritos em verso que apresentam visões particulares sobre si, a existência ou a própria linguagem;
- Canção: gênero híbrido entre a literatura e a música;
- Poema: textos escritos em verso que apresentam visões particulares sobre si, a existência ou a própria linguagem;
- Canção: gênero híbrido entre a literatura e a música;
- Drama histórico: peças de teatro cuja temática vincula-se a um fato histórico;
- Teatro de vanguarda: obras teatrais produzidas sob influência das vanguardas europeias no século XX.



**Conhecendo um pouco mais da biografia de...**

## Machado de Assis

Nascido em 21 de junho de 1839, no Morro do Livramento, Joaquim Maria Machado de Assis teve origem humilde. Era filho de dois ex-escravos alforriados, o pai era o pintor de paredes Francisco José de Assis e a mãe era a lavadeira açoriana Maria Leopoldina Machado de Assis. Ficou órfão de mãe logo cedo e foi criado pela madrastra Maria Inês.

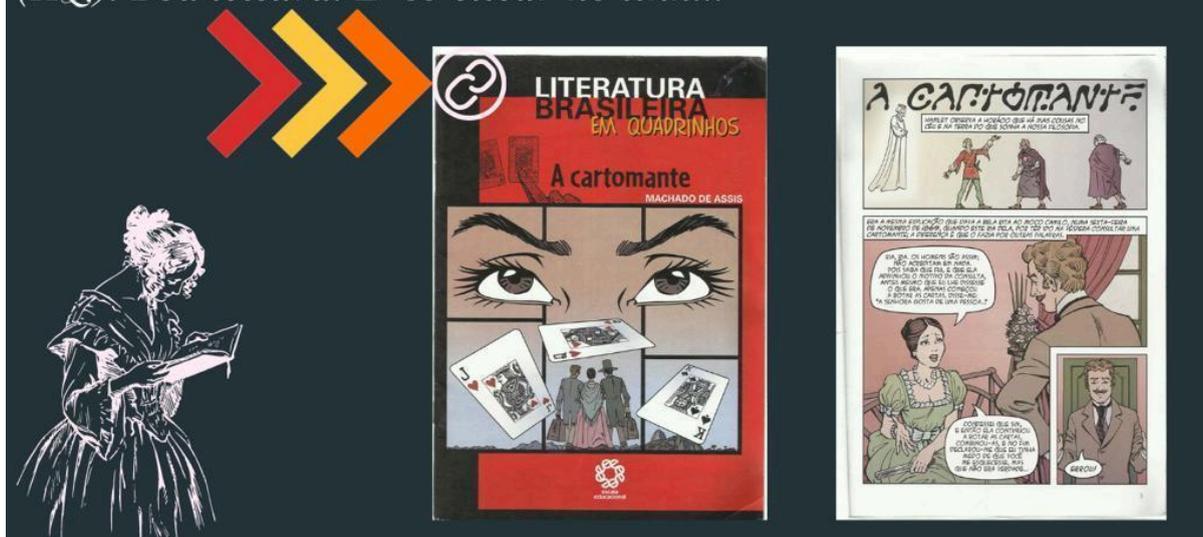
Mestiço, teve imensa dificuldade para permanecer no ensino formal. Nunca chegou a cursar uma universidade, foi autodidata e começou a trabalhar como tipógrafo aprendiz na Imprensa Nacional. Aos 19 anos tornou-se revisor em uma editora e aos 20 anos foi trabalhar no jornal Correio Mercantil. Aos 21 anos começou a colaborar no Jornal do Rio.

Foi um intelectual bastante ativo, publicou nove romances, cerca de 200 contos, cinco coleções de poemas e sonetos, mais de 600 crônicas e algumas peças teatrais. Trabalhou também como funcionário público.

Casou-se em 1869 com Carolina Xavier de Novais, seu amor até o final da vida. Foi membro fundador e presidente da Academia Brasileira de Letras. Ocupou a cadeira número 23 e escolheu como patrono seu grande amigo José de Alencar. Morreu no dia 29 de setembro de 1908, aos 69 anos.



*Sinta-se convidado a esta agradável leitura do conto Machadoiano, através da proposta das Histórias em Quadrinhos (HQ). Boa leitura! É só clicar no link...*

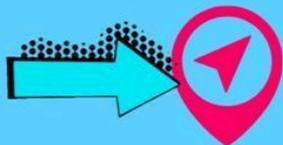


## # VAMOS AOS GAMES LITERÁRIOS! #



**PLAY**

No game 01 você deve clicar nas caixas e responder num curto espaço de tempo, perguntas a cerca do Conto lido. Ganha quem conseguir responder no menor tempo. O game possui placar de desempenho. Boa sorte!



No game 02 você deve clicar um jogo da memória com cenas do Conto lido. Ganha quem conseguiu responder no menor tempo. Vamos ao desafio!



No game 03 você deve clicar nas respostas corretas. O game possui placar de desempenho. Aqui vale a habilidade no mouse. Vamos!?

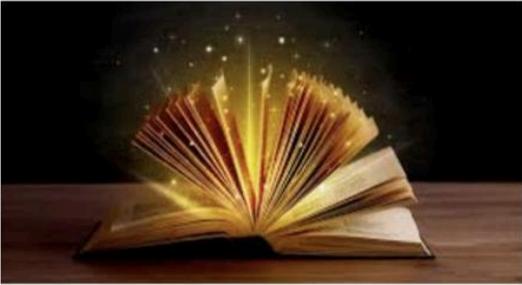
**LIKE**

### Games Literários

Aqui você irá registrar a sua experiência ao acessar os games com a Narrativa de Machado de Assis. Seu relato nos será valiosa ferramenta de feedback para possíveis ajustes e melhorias. Agradeço sua participação, antecipadamente.

[Sign in to Google to save your progress. Learn more](#)

Relate aqui suas impressões



Your answer

Never submit passwords through Google Forms.



Agradeço seu feedback. Sua participação foi muito importante para este projeto!

**Obrigada**

ESTE É UM PRODUTO RESULTADO DO  
MESTRADO PROFISSIONAL - PPGELL/UEPA.



**Link para acessar o site:**



## Link para acessar o Google Forms:

**Games Literários**

Aqui você irá registrar a sua experiência ao acessar os games com a Narrativa de Machado de Assis. Seu relato nos será valiosa ferramenta de feedback para possíveis ajustes e melhorias. Agradecemos sua participação, antecipadamente.

[Faça login no Google](#) para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

Relate aqui suas impressões



Sua resposta

[Enviar](#) [Limpar Formulário](#)

Nunca envie senha para Formulários Google.

## Links para acessar os games literários interativos:



Jogo da Memória elaborado por:  
**ANA TELMA MATOS DE ARAÚJO**

[O Conto - A Cartomante](#)  
o Jogo consiste em mostrar um caminho mais interessante para estudar literatura

Esse Quiz é uma colaboração de: **ANA TELMA MATOS DE ARAÚJO**

**Você conhece o conto machadiano A Cartomante?** o Jogo consiste em mostrar o caminho mais interessante para estudar literatura

Perguntas: / 11 Total Acerto: 4 Total

Erro:

**Quais os personagens que formavam o triângulo amoroso do conto?**

Cartomante, Camilo e Joaquim.

Rita, José e Vilela.

Camilo, Rita e Vilela.

Vilela, Camilo e Mariana.