

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
COTED - COORDENAÇÃO DE TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

JÉSSICA JARDIM DA SILVA DE LEMOS

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE LITERATURA

MONOGRAFIA DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2019

JÉSSICA JARDIM DA SILVA DE LEMOS

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE LITERATURA

Trabalho de Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Inovação e Tecnologias na Educação, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof^ª. Dra. Marta Rejane Proença Filietaz

CURITIBA

2019



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Curitiba



Diretoria de Pesquisa e Pós Graduação
Coordenação de Tecnologia na Educação
Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação

TERMO DE APROVAÇÃO

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA O ENSINO DE LITERATURA

por

JÉSSICA JARDIM DA SILVA DE LEMOS

Este Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização foi apresentado em 27 de setembro de 2019 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Inovação e Tecnologias na Educação. A candidata foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a. Dra. Marta Rejane Proença Filietaz

Prof.(a) Orientador(a)

Prof^a. Dra. Jamile Cristina Ajub Bridi

Membro titular

Prof^a. Dra. Zinara Marcet de Andrade

Membro titular

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, porque sei que onde cheguei hoje foi pela sua presença constante em minha vida.

Aos meus pais, que me apoiaram desde o início.

Ao meu marido, que esteve sempre ao meu lado, dando-me força e palavras de ânimo.

A todos os meus amigos.

Agradeço a minha orientadora Prof^a. Dra. Marta Rejane Proença Filietaz, pela paciência de sempre.

RESUMO

LEMOS, J.J.S. **A gamificação como estratégia para o ensino de literatura**. 2019. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnologia em Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação. - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2019.

A presente pesquisa tem como objetivo destacar a importância da gamificação como ferramenta auxiliadora no ensino de literatura, além de fornecer aos docentes subsídio pedagógico para elaboração de uma proposta de intervenção acerca de um problema recorrente nas salas de aula, o pouco interesse e motivação pela leitura de textos literários por grande parte dos alunos. Este trabalho propõe a possibilidade de utilização da gamificação como metodologia ativa no ensino de literatura na educação básica e destaca a importância das novas tecnologias de modo a acrescentar outras experiências de apreensão do texto literário. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, que consiste, em esclarecer discussões teóricas a respeito da leitura voltada para o ensino de literatura, bem como do emprego de novas tecnologias.

Palavras-chave: Gamificação. Literatura. Leitura. Formação de leitores. Ensino de literatura.

ABSTRACT

LEMOS, J.J.S. **A gamificação como estratégia para o ensino de literatura**. 2019. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnologia em Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação. - Federal Technology University - Paraná. Curitiba, 2019.

The current research aims to highlight the importance of gamification as auxiliary tool for teaching literature, in addition to this, it is provided to teachers a pedagogical allowance so that they can create a proposal of intervention to any problem inside the classroom, the low interest and motivation of students for reading literary texts. Thus, this work proposes the possibility of using gamification as an active methodology in teaching literature in first-year schools and highlights the importance of new technologies in order to add other experiences to the understanding of a literary text. The methodology applied was the bibliography research which consists of making clear theoretical issues regarding teaching literature as well as the use of new technologies.

Keywords: Gamification. Literature. Reading. Reader training. Literature teaching.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Pirâmide dos níveis dos games.	177
Figura 2 e 3 - Capturas de tela referentes ao jogo <i>Desafio Épico de Camões</i>	23
Figura 3 e 4 - Capturas de tela referentes ao jogo <i>Golf Literário</i>	24

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÔNIMOS

LISTA DE ABREVIATURAS

TIC Tecnologias de Informação e Comunicação

LISTA DE SIGLAS

MEC Ministério da Educação

SAEB Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica

PISA Programa Internacional de Avaliação de Estudantes

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - O CONTEXTO HISTÓRICO DAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NO AMBIENTE EDUCACIONAL	12
CAPÍTULO 2 - O SURGIMENTO DA GAMIFICAÇÃO	16
CAPÍTULO 3 - O USO DA FERRAMENTA GAMIFICADA COMO UM INSTRUMENTO AUXILIAR NAS AULAS DE LITERATURA.....	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS.....	28

INTRODUÇÃO

A leitura tem uma grande influência na vida de qualquer pessoa, desta forma, é por meio dela que conseguimos nos tornar cidadãos mais críticos e também é através dela que buscamos entender a sociedade na qual estamos inseridos, pois “[...] lê-se para entender o mundo, para viver melhor” (LAJOLO, 1994, p.7), além de nos permitir viajar para lugares inimagináveis sem sairmos do lugar. A leitura, mormente a literária, deve ser iniciada desde os primeiros anos de vida, estimulada, primeiramente, pelos familiares e, depois, pela escola. A formação do leitor deveria iniciar dentro do ambiente familiar, a primeira instância mediadora de leitura, contudo, em grande parte dos casos inicia-se no âmbito escolar, tendo como mediador principal o professor.

A presente proposta tem como tema a gamificação como ferramenta auxiliadora na formação de leitores. O principal objetivo é pesquisar a gamificação como um suporte nas aulas de literatura, a fim de engajar e motivar os alunos para uma aprendizagem significativa. Além de fornecer ao professor subsídio para elaboração de uma proposta coerente com a realidade digital na qual muitos alunos estão imersos, pois a grande maioria não sente interesse pela leitura. O assunto em questão é muito recorrente nas reuniões escolares, em seminários de formação de docentes, pois ouvimos diversas falas do tipo “a minha turma não presta atenção”, “meus alunos não se mostram interessados no tema estudado”, entre outras. Com isso, nos faz refletir que quando somos incitados ao debate a respeito dos principais desafios escolares, um dos temas mais recorrentes está relacionado à questão do interesse dos alunos, isto é, a grande preocupação dos professores em promover a motivação e engajamento dentro do processo de ensino e aprendizagem.

A justificativa para o projeto está, especialmente, centrada na proposta de possibilitar aos alunos uma relação com a leitura mais motivadora diferente daquela que normalmente estamos acostumados e, ainda, fomentar um espaço de mediação e construção de diferentes sentidos e significados através da leitura de uma forma conectada à cultura digital (SOARES, 2002).

O desinteresse e a dificuldade de leitura acaba atingindo de forma drástica o desenvolvimento da escrita (BERNINGER et al. 2002) e mesmo não sendo o escopo desta pesquisa vale a pena ressaltar a influência de uma em relação à outra no processo de letramento, que acaba se tornando um tema de interesse

multidisciplinar no âmbito educacional e acadêmico. A partir dessa perspectiva, podemos enxergar esse déficit através das estatísticas governamentais, como o Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica (SAEB), além do mais o dia a dia das escolas nos revelam um quadro ainda mais preocupante tanto no que diz respeito à compreensão da leitura como em relação à escrita, especialmente entre os alunos de ensino Fundamental e Médio.

Não podemos acreditar que nós, professores, podemos perpetuar uma prática de leitura literária genuinamente centrada apenas na leitura individual de cada aluno e, em seguida, cobrar inúmeras informações a respeito do livro lido. Tal prática não cabe mais nas salas de aula atuais, nas quais os alunos estão habituados a uma diversidade de estímulos e cujo pensamento segue uma nova forma de encarar o mundo. Atualmente, muito se fala em formação de leitores, que não depende somente da escola, mas pelo hábito de leitura criado no ambiente familiar. A escolarização da literatura, num âmbito geral, necessita ser reformulada para que atinja e seja adequada ao objetivo da formação literária. Para que essa escolarização da literatura ocorra de maneira profícua e o aluno seja sujeito ativo no processo de ensino e aprendizagem, podemos partir para um ponto crucial dentro deste processo: desenvolver a conscientização e capacitação dos docentes para o uso de metodologias inovadoras em suas práticas, a fim de promover uma aprendizagem significativa. Vale ressaltar que o professor possui um papel importantíssimo nesse processo, o de mediador, pois possibilita aos leitores o deleite e a construção de sentidos a partir do texto. Tais aspectos, fundamentam a escolha da gamificação como meio para explorar a literatura de uma forma diferenciada e prazerosa para os alunos. Levando em conta todos esses aspectos e o desejo de incentivar uma leitura genuinamente literária aos alunos, por meio da construção de sentido, da mediação e do uso de uma metodologia atual e adequada aos estudantes desta geração, foi que surgiu a proposta de aliar a literatura e gamificação num único projeto.

No primeiro capítulo, será apresentado uma contextualização histórica das ferramentas tecnológicas utilizadas no processo de ensino e aprendizagem e como o avanço tecnológico de forma progressiva vem influenciando a vida das pessoas, transformando o homem e sua cultura.

A ferramenta pedagógica utilizada nesta pesquisa é a gamificação. Assim, o segundo capítulo será fundamentado no uso da ferramenta gamificada no contexto educacional, buscou-se explicar sobre a cibercultura, os jogos e a gamificação. Por fim, o terceiro capítulo abordará a discussão a respeito do uso da ferramenta gamificada como um instrumento auxiliar nas aulas de literatura.

A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa bibliográfica, que consiste, principalmente na busca de materiais relevantes sobre o tema, os quais serão utilizados para sustentar as propostas expostas nessa pesquisa. O foco é buscar por melhorias no ensino da literatura a fim de que os professores possam colocar em prática uma metodologia ativa, no caso a gamificação, como aliada às suas práticas pedagógicas, expandindo as possibilidades e promovendo uma compreensão efetiva do texto.

Os referenciais teóricos dessa pesquisa se baseiam nos estudos de Marisa Lajolo (1994) quanto à importância da literatura infantojuvenil; Magda Soares (2002) e Rildo Cosson (2006) em relação à formação de leitores; No que se refere à gamificação Marcelo Luis Fardo (2013) e Karl Kapp (2012).

CAPÍTULO 1 - O CONTEXTO HISTÓRICO DAS FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NO AMBIENTE EDUCACIONAL

Ao longo da história, as ferramentas tecnológicas foram evoluindo conforme a demanda e necessidade da sociedade e ampliando ainda mais suas funcionalidades. Ao longo desse processo, o homem começa a fazer uso das tecnologias e a se constituir tecnologicamente.

As ferramentas tecnológicas, hoje em dia em formato digital, remete-nos a um significado mais estrutural da nossa cultura, pois se conectam a vida dos indivíduos como uma complementação e extensão do ser, com isso “[...] em vez de enfatizar o impacto das tecnologias, poderíamos igualmente pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura” (LÉVY, 1999).

A evolução tecnológica gerou inúmeras mudanças em diversos setores da sociedade, como por exemplo, na área política, econômica, nas relações sociais e interpessoais, portanto a educação tende a fazer parte desse processo.

Assim como a sociedade vem sendo influenciada de forma contundente pelas tecnologias, a educação sendo uma esfera dessa sociedade não poderia ficar

à margem dessa evolução, portanto de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais, em suas orientações preconizam no Art. 2º, inciso VI “o uso de tecnologias da informação e da comunicação e de metodologias, estratégias e materiais de apoio inovadores” (BRASIL, 2002). Partindo dessa perspectiva, a utilização efetiva das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na escola torna-se algo essencial para uma inserção mais eficaz do indivíduo nesta sociedade digital.

A formação escolar é a base para o desempenho da cidadania, político e social de qualquer indivíduo. A instituição escolar possui em suas mãos o dever de proporcionar o desenvolvimento integral do ser humano, isso inclui o valor as diferenças e a liberdade. De acordo com as Diretrizes:

A educação destina-se a múltiplos sujeitos e tem como objetivo a troca de saberes, a socialização e o confronto do conhecimento, segundo diferentes abordagens, exercidas por pessoas de diferentes condições físicas, sensoriais, intelectuais e emocionais, classes sociais, crenças, etnias, gêneros, origens, contextos socioculturais [...] (BRASIL, 2013, p.28)

Por outro lado, enquanto a escola ainda está presa às características metodológicas tradicionais em relação ao ensino e à aprendizagem, como se estes fossem dois polos completamente opostos e separados. Esse comportamento acaba deixando de lado os alunos, nativos da era digital, que são os que mais necessitam de práticas pedagógicas atuais e processos de ensino em que avaliar, aprender e pesquisar sejam acontecimentos inseparáveis.

Dessa forma, as tecnologias de informação e comunicação fazem parte de um “contínuo desenvolvimento de tecnologias, a começar pelo giz e os livros, todos podendo apoiar e enriquecer as aprendizagens” (BRASIL, 2013, p.28). A partir dessa perspectiva, assim como qualquer outra ferramenta, as TIC's podem e devem ser utilizadas para fins educacionais, gerando com que a “interatividade educacional se desenvolva de modo mais intenso, inclusive na produção de linguagem” (BRASIL, 2013, p.28).

Segundo Philippe Perrenoud (2000, p.125) “a escola não pode ignorar o que se passa no mundo [...] As novas tecnologias de informação e comunicação transformam espetacularmente não só nossas maneiras de comunicação, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar”. Nessa perspectiva, pode-se perceber que a escola não pode ficar para trás em relação às inovações que o mundo está

passando, ela precisa estar preocupada com a necessidade de melhorar sua infraestrutura e inovar em equipamentos . Além disso, o preparo dos docentes é um ponto crucial no uso das novas tecnologias, visto que a resistência está estreitamente relacionada ao desconhecimento em utilizar as diferentes tecnologias nas práticas pedagógicas.(VALENTE; ALMEIDA, 1997)

Com isso, conseqüentemente, a escola não se comportaria como algo tão fora da realidade em comparação à essa sociedade cada vez mais inclinada às novas tecnologias, se ao invés de insistir na resistência pudesse ceder e incorporar às suas práticas a realidade atual dos alunos, como a gamificação e os jogos. É muito benéfico o aluno ter um professor que saiba explorar o uso das novas tecnologias em suas aulas, pois, é de conhecimento de todos o grande potencial dentro do âmbito educacional e como grande aliada da educação garante o sucesso no ensino e na aprendizagem dos alunos.

Vale ressaltar que a tecnologia não irá substituir o professor, ela apenas possibilita que ele seja um mediador e sirva como uma aliada à prática pedagógica inovadora. Nota-se que com a chegada das ferramentas tecnológicas nas escolas, precisamos compreender que há uma grande exigência de postura por parte dos educadores quanto à prática pedagógica. É imprescindível o professor buscar novas maneiras de aprender, produzir, ensinar e comunicar. Sabemos que as animações, vídeos e jogos, por exemplo, atraem a nossa atenção naturalmente, dessa forma, podemos utilizar tais ferramentas em nossas práticas na sala de aula de forma a facilitar a absorção do conhecimento de maneira mais lúdica e motivadora.

Dessa forma, para tornar as aulas mais engajadas e motivadoras para os alunos é necessário buscar compreender os hábitos e comportamentos que os discentes adotam fora da sala de aula, a forma como eles se comunicam e interagem a fim de trazê-los para dentro da sala de aula, pois, de certa forma a sociedade já está permeada de informações e novas tecnologias. Inserindo as metodologias ativas na prática em sala de aula, os professores acabam estimulando os alunos a buscar cada vez mais o conhecimento, visto que “ formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico”. (PERRENOUD, 2000, p.128). Portanto, precisamos construir essa ponte entre o que acontece no mundo com a sala de aula.

No contexto atual, pode-se perceber que ao mesmo tempo em que o desenvolvimento tecnológico tem avançado bruscamente, muitas instituições escolares ainda se encontram em diferentes níveis no que tange o acompanhamento destas tecnologias. Mesmo diante dessa mudança em nossa sociedade, muitos profissionais e escolas insistem em permanecer com as mesmas práticas tradicionais, outras estão buscando atualizar-se em relação ao avanço das ferramentas tecnológicas. Hoje em dia, caracterizada pela forte influência e presença das tecnologias digitais, pode-se afirmar que não há como questionar a inclusão ou não das tecnologias no meio educacional.

Lévy (1999, p.08) assim se posiciona a respeito disso:

Não se trata aqui de utilizar qualquer custo as tecnologias, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que está questionando profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educativos tradicionais e, notadamente, os papéis de professor e aluno.

Pode-se notar que há um grande interesse em motivar e despertar o interesse dos alunos, sempre partindo das características que as crianças expressam ao longo da primeira infância. É por este caminho que a gamificação está ganhando espaço nas salas de aula, a motivação intrínseca da criança tem sido um fator usado a favor para despertar a motivação.

Segundo Guimarães (2009)

A motivação intrínseca refere-se à escolha e realização de determinada atividade por sua própria causa, por esta ser interessante, atraente ou, de alguma forma, geradora de satisfação. Tal comprometimento com uma atividade é considerado ao mesmo tempo espontâneo, parte do interesse individual do aluno, e autotélico, isto é, a atividade é um fim em si mesma. Desse modo, a participação na tarefa é a principal recompensa, não sendo necessárias pressões externas, internas ou prêmios por seu cumprimento.(GUIMARÃES, 2009, p. 37)

Assim, nos contextos de ensino e aprendizagem, o docente deve assumir o papel de “motivador” e “provocador” a fim de aprimorar essa motivação do aluno. Dessa forma, apresentar o conteúdo/assunto que seja do interesse do indivíduo e quando não for possível, que a metodologia utilizada seja agradável. A escola com que sonhamos é aquela em que existe a formação cultural, inclusive a científica para uma completa vida profissional, pessoal e cidadã. O mundo está cercado de tantas ferramentas tecnológicas e para estar em consonância com a sociedade digital,

dessa forma, a escola e a sala de aula precisam promover um diálogo com esse mundo.

CAPÍTULO 2 - O SURGIMENTO DA GAMIFICAÇÃO

A origem do termo gamificação foi cunhada pelo britânico, Nick Pelling, em 2002. No entanto, só ganhou força e notoriedade mundialmente no ano de 2010, no meio empresarial e do marketing, com objetivo de utilizar os fundamentos dos jogos fora do contexto dos games a fim de promover uma maior interação entre os serviços e os consumidores. De acordo com Kapp (2012) a gamificação é “o uso de mecânicas, estéticas e pensamentos dos games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (FARDO Apud KAPP, 2012).

Fardo (2013) define a gamificação como a utilização de estratégias, conceitos e pensamentos dos jogos em situações reais do nosso cotidiano. Essas técnicas, elementos e mecanismos são comumente encontrados nos jogos, essas características que os tornam desafiantes, divertidos e motivadores, tais elementos só corroboram as muitas horas gastas por seus jogadores.

Ainda segundo Fardo (2013), a gamificação:

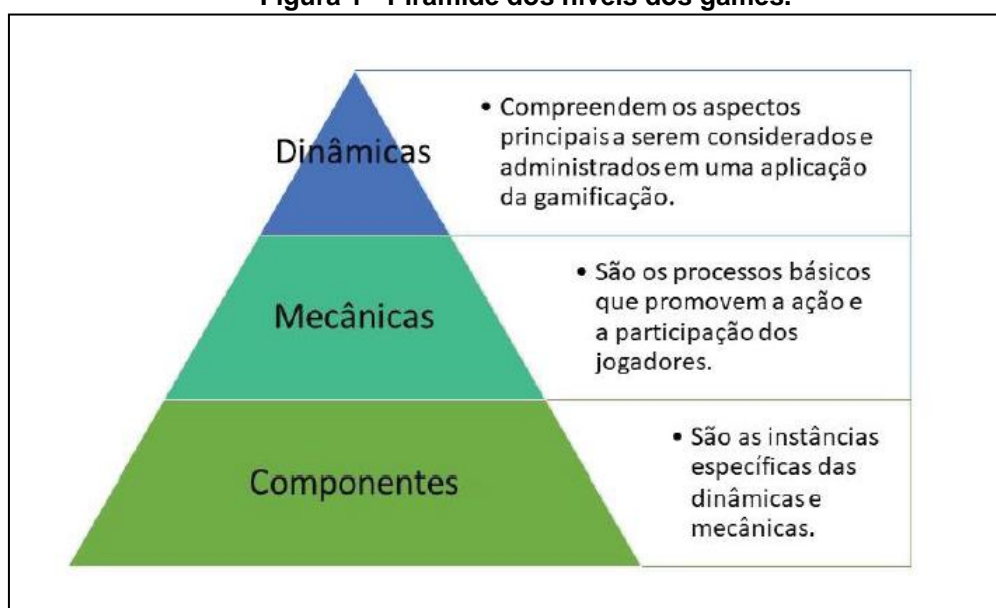
[...] pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games. (FARDO, 2013, p.2)

No que tange os elementos da gamificação, pode-se afirmar que para compreender a estratégia de gamificação é necessário ter em mente dois elementos básicos. O primeiro consiste do objetivo a ser atingido; já o segundo, é necessário ter claramente definido o público-alvo da estratégia. Portanto, com todos os elementos da gamificação definidos é preciso compreender o que compõe uma gamificação, são elas: dinâmicas, mecânicas e componentes. As dinâmicas estão relacionadas aos elementos mais abstratos de uma gamificação e são relativas ao quadro geral de um jogo. Aliás, a dinâmica pode ser compreendida a partir de algumas particularizações, como: emoção, narrativa, progressão, relacionamento, restrição.

As mecânicas, estão estreitamente relacionadas às dinâmicas, no que diz respeito às características mais objetivas dos jogos e estão intimamente ligadas ao modo como o jogador se relaciona com o jogo. De modo geral, as mecânicas compreendem o funcionamento do jogo, sua estrutura, seus limites, suas regras. Tendo em vista as dinâmicas do jogo e como suas mecânicas garantem a jogabilidade é possível tratar de elementos que definem a interface do jogo. Em outras palavras, em um jogo digital, por exemplo, as dinâmicas e mecânicas estão relacionadas a como os desenvolvedores estabelecem o comportamento geral do jogo. Já os componentes, fazem parte da definição dos itens do jogo visíveis ao jogador e pelos quais tomará decisões.

Na figura a seguir, podemos visualizar a pirâmide com os principais elementos dos games. No topo dessa pirâmide encontra-se a dinâmica do jogo. Eles são elementos conceituais do mais alto nível dentro o jogo ou em algum contexto gamificado. Werbach o denomina de “gramática”, ou seja, algo que funciona como uma estrutura. No próximo nível está a mecânica do jogo e segundo Werbach (2017) as mecânicas são como “os verbos de um jogo ou gamificação”, isto é, são elementos que contribuem para que a ação do jogo avance. Já no nível mais abaixo da pirâmide podemos visualizar os componentes de um jogo, tais componentes têm a função de executar as ações representadas pelas dinâmicas e mecânicas do jogo. Essa etapa tem a finalidade de premiar os jogadores com algumas recompensas.

Figura 1 - Pirâmide dos níveis dos games.



Fonte: WERBACH (2017)

Construindo o conceito desta ferramenta no âmbito educacional, podemos compreender que a gamificação ajuda no aprendizado com os jogos, não limitando-se a aprender sobre o jogo em si, mas compreender o que faz do jogo uma ferramenta profícua. É importante ressaltar que dependendo das necessidades de um grupo de estudantes, o professor pode trabalhar simultaneamente mais de um objetivo entre os apontados anteriormente. Fardo (2013) apresenta de forma resumida alguns benefícios na utilização da gamificação dentro da sala de aula:

- Propicia diferentes experimentações: assim como em grande parte dos games, muitas vezes não há um único caminho que conduz ao sucesso. Disponibilizar diferentes caminhos para alcançar a solução de um problema incorpora diferentes características pessoais de aprendizagem no processo educativo, o que contribui para a experiência educativa de cada um;

- Envolve ciclos rápidos de feedback: na grande maioria dos jogos os jogadores são sempre capazes de visualizar o efeito de suas ações em tempo real, principalmente nos jogos online. Em contrapartida, nas escolas acontece o inverso e os alunos só conseguem visualizar seus resultados e desempenho depois de certo tempo, bem diferente daquilo que estão acostumados nos games. Tornar esse *feedback* um pouco mais rápido estimula a procura por novos caminhos para atingir os objetivos, bem como o redirecionamento de uma estratégia;

- Promover um nível maior de dificuldade conforme a habilidade dos alunos: em grande parte dos jogos, os jogadores sempre encontram desafios a serem superados. Promover diferentes níveis de dificuldade ajudar na construção um senso de crescimento e avanço pessoal nos alunos, e também faz com que cada um siga o seu próprio ritmo de aprendizagem;

- Dividir tarefas complexas em outras menores: no ambiente dos jogos, os objetivos maiores comumente são fragmentados em uma série de outros menores e mais fáceis de serem superados. Possibilitando ao estudante a construção do conhecimento de forma progressiva, observando as partes do problema e de que modo elas se relacionam com o todo, proporcionando maior motivação e preparo para superar o desafio maior inicial;

- O erro como parte do processo de aprendizagem e aprendizagem: o erro faz parte do mundo dos jogos de maneira natural. Dentro do contexto escolar, o erro

não é muito bem visto. A aceitação e a reflexão sobre o erro como parte do processo de aprendizado, ao voltarmos para o mundo dos jogos o erro também possui um papel muito importante dos jogadores;

- Dar importância a narrativa como contexto dos objetivos: nos games normalmente temos um motivo para as ações dos personagens, uma história que justifica o porquê de estarem fazendo aquilo. Muitas aprendizagens ocorrem fora de contexto e os estudantes têm dificuldade em entender os motivos de estarem se dedicando a aquilo, de relacionar a parte com o todo. Construir um contexto para a aprendizagem pode fornecer um bom motivo para os estudantes empenharem suas energias em aprender;

- Promover a competição e a colaboração nos projetos: os dois principais aspectos dos jogos são a colaboração e competição. Esses elementos podem ocorrer simultaneamente com a narrativa e pode haver competição entre grupos, o que potencializa a interação e pode fornecer mais um contexto para os objetivos;

De uma forma bastante simples e objetiva, podemos entender a gamificação como uma metodologia educacional que abrange as mecânicas e as dinâmicas dos jogos com o objetivo de alcançar um objetivo ou resolver situações-problema. No contexto educacional, essa metodologia possui um grande potencial, pois promove uma maior participação e engajamento dos alunos através de uma prática coerente com a sua vivência no mundo digital na qual estão inseridos, despertando o interesse e aumentando a participação.

Um ponto muito importante a ser esclarecido é que a gamificação não consiste apenas no uso de jogos pré-existentes nas práticas de sala de aula, mas o uso de situações envolvidas em diferentes jogos, por exemplo, missões e desafios.

No contexto da gamificação, um ponto importante deve ser levado em conta que é o engajamento das pessoas ao se envolverem com os jogos pelo simples fato de realizarem atividades do dia a dia em ambientes virtuais, sem a necessidade de prenderem-se a realidade. A partir desta perspectiva, é inevitável assumirmos que o uso de atividades gamificadas auxiliam o engajamento dos alunos nas atividades em sala de aula. Isso se deve ao fato de que o uso de jogos aproxima o processo de ensino e aprendizagem do aluno a sua própria realidade.

CAPÍTULO 3 - O USO DA FERRAMENTA GAMIFICADA COMO UM INSTRUMENTO AUXILIAR NAS AULAS DE LITERATURA.

Ao levarmos em consideração as gerações que nasceram numa época genuinamente digital estão se relacionando de modo ainda mais intenso com as mídias digitais (nos dias atuais podemos pensar no acesso a vídeo games, celulares smartphones e tablets), podemos notar que isso implica também numa ampla atividade de leitura – se tratando de um sentido amplo - e na criação de conteúdos que, evidentemente, devem ser aprimorados dentro da sala de aula. Contudo, muitas escolas ainda continuam negligenciando tais práticas sociais desenvolvidas por seus alunos – na grande maioria automatizados. Claramente isso implicaria tratar de uma nova competência cognitiva e novas metodologias a serem desenvolvidas. Inclusive, o conceito de letramento perpassa hoje em dia pela apropriação de práticas sociais ligadas às novas tecnologias, sendo considerado como uma forma de “letramento digital”. Na década de 1990, Umberto Eco entrevista o processo de letramento digital “Atualmente, o conceito de letramento compreende diversas mídias. Uma política de letramento esclarecida deve levar em conta as possibilidades de todas essas mídias. A preocupação educacional deve ser estendida ao conjunto de mídias.”¹ (ECO, 1996).

A partir da segunda metade do século XX, com as novas tecnologias computacionais ganhando espaço, pode-se verificar um grande crescimento de novas categorias de jogos, tais como: vídeo games, jogos de computadores e, atualmente, os jogos para smartphones e tablets. Ao discutirmos tecnologia, precisamos entender que o termo logo nos remete à evolução e progresso. Durante toda a história da humanidade podemos encontrar vestígios dessas tecnologias, não estas na qual estamos acostumados nos dias de hoje, mas tecnologias mais rudimentares, que nos auxiliavam nas inúmeras tarefas essenciais para nossa sobrevivência. O avanço tecnológico vem crescendo a cada dia e influenciando cada vez mais a vida das pessoas, transformando o homem em todos os aspectos,

¹ Trecho de uma palestra proferida por Umberto Eco, em 1996, na Universidade de Columbia.

inclusive ganhando espaço nos ambientes escolares a fim de promover uma maior eficácia nos processos de ensino e aprendizagem.

Partindo de uma perspectiva de letramento literário nas aulas de literatura, é de suma importância que as práticas leitoras sejam prioridade, para que o professor identifique os conhecimentos prévios do aluno e valorize suas vivências e visões pessoais. Com base nisso, deve realizar o papel de mediador do processo de formação leitora dos alunos e instrumentalizá-lo para ampliar sua compreensão de mundo. A essência do letramento literário proporciona ao aluno uma maneira privilegiada de inseri-lo no mundo da escrita.

Para o letramento literário acontecer de forma profícua ele precisa da escola para se concretizar, ou seja, ele demanda um processo educativo específico que a mera prática de leitura de textos literários não consegue sozinha se efetivar (COSSON, 2006).

David Michael e Sande Chan acreditam que os jogos eletrônicos não podem ser considerados apenas como ferramentas exclusivamente lúdicas, eles extrapolam esse conceito: “Jogos têm se mostrado como ferramentas de ensino eficazes [...] os estilos de aprendizagem desenvolvidos a partir de jogos de vídeo games são muito diferentes dos esperados nas salas de aula tradicionais.” (MICHAEL; CHAN, 2006, p.115-116). Dessa forma, notamos cada dia mais uma preocupação com a produção de jogos cuja finalidade está em contribuir para o ensino e aprendizagem dos nativos digitais.

Utilizar elementos da gamificação às leituras possibilita aos alunos maior motivação e engajamento, através da mediação do professor, permite aproximá-los da cibercultura, permitindo um maior envolvimento com a ficção, que participem e tomem decisões, exercitem seus conhecimentos literários, tenham um retorno imediato *feedback*, além de possibilitar uma aprendizagem muito mais significativa.

A leitura literária, de fato, precisa estar presente nos ambientes escolares, pois dessa forma ela cumprirá seu papel de instrumento de formação, ensino e aprendizagem de diferentes culturas e lugares e sua mediação, aliada à ferramenta gamificação, contribuirá de maneira lúdica e engajadoras as práticas de leitura literária nas escolas.

Partindo dessa perspectiva do jogo como um elemento atrativo e engajador, pode parecer claro que a utilização dessa ferramenta auxiliar de aprendizagem seja

a salvação dentro do processo de formação do leitor, porém ela não garante, por si só, o aprendizado, pois o maior objetivo da sua utilização é fomentar o desejo do aluno a entrar em contato com os textos literários. Como mencionado, a atuação do professor como peça chave na mediação da aprendizagem torna o processo ainda ainda mais factível para o aluno. Por este motivo, é necessário ampliar a discussão no meio acadêmico a respeito do uso de novas tecnologias no âmbito escolar, para que possamos compreender as peculiaridades e possibilidades do uso da gamificação para finalidades de ensino e aprendizagem, como elemento engajador. Ainda com base nessa discussão, James Paul Gee (2007, p.216) afirma “O verdadeiro aprendizado provém dos sistemas sociais e de interação, nos quais uma tecnologia poderosa como jogos de vídeo game está colocada, não do jogo por si só.”

Com objetivo de observar a forma pela qual os jogos em formato digitais vêm sendo utilizados para fins educacionais, foi feita uma pesquisa de jogos voltados para a área de literatura, no site do Governo do Estado do Paraná, mais especificamente o Portal dia a dia Educação². Neste site, os professores podem encontrar diversos materiais didáticos, basicamente o portal funciona como um repositório repleto de recursos voltados para ações pedagógicas. Ao acessar o site, podemos notar que a SEED-PR disponibiliza links de conteúdos educativos em outros sites – como é o caso dos jogos online que serão abordados a seguir - além, é claro, do material produzido pela própria Secretaria de Estado da Educação – PR.

A seguir, será apresentada a sinopses de alguns jogos encontrados, retirados do site da SEED – PR conforme mencionado acima, assim como suas respectivas capturas de tela:

Jogo 1 – “Desafio Épico de Camões: O jogo serve para testar a habilidade dos alunos na classificação gramatical das palavras, bem como para apresentar de maneira divertida alguns dos versos da épica camoniana.”

² Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br>. Acesso em 25 de ago. 2019.

Figura 2 e 3 - Capturas de tela referentes ao jogo Desafio Épico de Camões.



Fonte: <http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/camoes/camoes.html>.

Jogo 2 – “Golf literário é uma maneira diferente e lúdica para ensinar as escolas literárias no Brasil.”

Figura 3 e 4 - Capturas de tela referentes ao jogo Golf Literário.



Fonte: <http://www.livroclip.com.br/livrogames/games/golf/golf.html>.

Os jogos mencionados acima são atrativos do ponto de vista visual e possuem uma temática bastante simples, pois traz ao jogador orientações precisas em

relação aos procedimentos e objetivos a serem alcançados. Quanto a jogabilidade, os comandos são bem básicos e simples de serem manipulados, não sendo necessárias uma grande capacidade de coordenação visio-motora. Portanto, faz com que tais jogos possam ser utilizados como auxílio nas aulas de literatura em qualquer fase da educação básica, uma vez que abordam, de forma prazerosa os conteúdos relativos à disciplina. Vale ressaltar que eles não dão conta de atingir as potencialidades literárias e poéticas que os textos em si remetem ao leitor, isso se dá pela opção história e tradicional escolhida como a base de seus conteúdos em relação à vasta possibilidade que o mundo artístico-literário nos fornece. Dessa forma, acaba somando isso ao fato de que a literatura acaba tornando-se um “pretexto” para o ensino da língua em si.

Seguramente, os jogos mencionados podem ser utilizados pelos professores e alunos, como uma opção inovadora no ensino do texto literário. Por outro lado, o texto em si é tratado em quase todas as vezes como um mero acessório – aparece como uma espécie de mensagem superficial dentro dos procedimentos de ação dos jogadores, algumas mudanças podem ser feitas para que eles se tornem mais úteis, para além do meramente agradável. Dessa forma, a grande parte dos jogos apresentados pelo site estão ligados à uma abordagem tradicional do ensino de língua portuguesa e de literatura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão em relação ao uso da gamificação e jogos digitais para a finalidade educativa tem ganhado muito espaço no âmbito educacional, apesar do assunto ainda ser incipiente para a realidade escolar brasileira e além de precisarmos de muita pesquisa tanto teórica quanto empírica a respeito desse assunto. Podemos perceber que ainda é preciso aprender muito a respeito dessa metodologia antes de verificar seu verdadeiro potencial. A gamificação é uma metodologia valiosa e o professor ao utilizá-la precisa ter cuidado, discernimento e conhecimento. Pois, assim, como a utilização de forma incorreta dessa metodologia pode acarretar uma experiência pouco atrativa para os alunos, da mesma forma se utilizarmos essa ferramenta como elemento isolado e sem contexto algum não implica que automaticamente o conteúdo/assunto abordado e tornará automaticamente atrativo e engajador.

Acredita-se que a gamificação não deve ser utilizada para disfarçar um plano de aula deficiente ou com objetivo de encobrir outros tipos de problemas além daqueles cuja a gamificação tem o papel de auxiliar. Isto quer dizer que o uso da gamificação tem bases éticas e profissionais para que possa atingir seus objetivos de forma positiva. Dessa forma, no meio educacional deve-se partir dos seguintes questionamentos: até onde a gamificação pode chegar e qual seu limite? Quais os aspectos positivos e negativos uma atividade gamificada pode proporcionar? As recompensas e os feedbacks são aspectos suficientes para atrair a atenção dos alunos?

De certa forma, utilizar a gamificação em um ambiente de aprendizagem, levando em conta todos esses apontamentos, contribuirá bastante para uma compreensão mais profunda a respeito de quais transformações podem gerar a partir da utilização desse método. Por isso que esta pesquisa apoiou-se em teóricos que enfatizam a importância da formação de leitores e no ensino da literatura. Não apenas com o foco no ensino, mas como a literatura é enriquecedora e como pode contribuir no processo criativo e autônomo das crianças e adolescentes. Outro importante ponto e um grande desafio é o fato de que muitos professores não estão acostumados a interagir com a gamificação dentro dos ambientes de aprendizagem. Pelo contrário, a grande maioria deles acreditam que a metodologia é um obstáculo à aprendizagem, acabam se tornando meras distrações que tiram os alunos do foco que é a construção do conhecimento.

Acredita-se que a motivação intrínseca dos alunos para exploração de jogos serve como estímulo para engajá-los dentro do ensino dos conteúdos curriculares, tanto dentro do ambiente escolar como fora dele. Os jogos auxiliam na contação de histórias, cria interessantes ambientes e, é claro, desenvolve habilidades cognitivas. Desta forma, acredita-se que seja necessário ampliarmos ainda mais as discussões acerca do grande potencial e da utilização da gamificação. Isso ajudará a tornar o assunto mais amplo e de conhecimento de todos, além de difundir investimentos para a compra de equipamentos, na melhoria da infraestrutura e na manutenção dos materiais existentes e que os repositórios digitais do Brasil acompanhem as inovações e a criação de novos conteúdos educacionais sejam criados a fim de enriquecer a nossa educação.

Toda essa discussão é bastante razoável diante da enorme necessidade em promover o efetivo letramento das novas gerações, ainda mais quando levamos em

conta os resultados das avaliações dos sistemas educacionais de todo o território brasileiro, que – por mais refutáveis que sejam seus processos e métodos – mostram índices baixíssimos em relação à proficiência em leitura e cálculo, tanto em avaliações internacionais, como o PISA, quanto em avaliações a nível nacional como o SAEB. Isso nos traz alguns apontamentos a serem feitos e faz com que a reflexão acerca das metodologias ativas adequadas ao letramento tanto literário quanto digital das crianças e jovens sejam muito bem-vindas dentro das salas de aula. Por outro lado, se isso não acontecer iremos continuar reproduzindo as velhas práticas, com uma “cara mais jovem” – o que pode se tornar muito nocivo, tanto política como educacionalmente falando.

Um questionamento que se coloca para os sistemas educacionais contemporâneos é como pensar no uso das tecnologias, no sentido mais amplo, como uma ferramenta que não apenas facilite o acesso aos conteúdos e conceitos presentes nas obras literárias, mas que também permita realizar leituras e intervenções diferenciadas delas. Ainda nesse panorama, seria possível estimular o letramento literário a partir de recursos e metodologias que usem a gamificação como prática pedagógica? Se optarmos pela utilização da gamificação, é de suma importância ter em mente que a sua utilização vai muito além método como mero pretexto para gerar o interesse dos alunos. Dessa forma, ainda torna-se necessário a realização de mais estudos para diagnosticar, na prática, como professores e alunos enfrentam o uso desta metodologia tendo como objetivo o letramento literário.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica*. Brasília. MEC, SEB, DICEI, 2013.

BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. Conselho Nacional de Educação/ Conselho Pleno. Resolução CNE/CP 1, de 18 de fevereiro de 2002. Institui diretrizes curriculares nacionais para a formação de professores da educação básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena. Brasília, DF, 18 fev. 2002. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_02.pdf. Acesso em: 05 out. 2019.

BERNINGER, V. W.; VAUGHAN, K.; ABBOTT, R. D.; BEGAY, K.; COLEMAN, K. B.; CURTAIN, G.; HAWKINS, J. M.; GRAHAM, S. *Teaching spelling and composition alone and together*: implications for the simple view of writing. *Journal of Educational Psychology*, v. 94, p.291–304, 2002.

COLOMER, Teresa. *Andar entre livros: a leitura literária na escola*. (Tradução Laura Sandroni). São Paulo: Global, 2007.

COSSON, Rildo. *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2006.

ECO, Umberto. From internet to Gutenberg. 1996. Disponível em: <http://www.umbertoeco.com/en/from-internet-to-gutenberg-1996.html>. Acesso em: 24 de ago. 2019.

FARDO, Marcelo Luis. *A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem*. CINTED-UFRGS, 2013.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan, 2007.

GUIMARÃES, Sueli Édi Rufini. Motivação intrínseca, extrínseca e o uso de recompensas em sala de aula. In: *A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea*. 4. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

KAPP, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, 2012.

LAJOLO, Marisa. *Do mundo da leitura para a leitura do mundo*. São Paulo: Ática, 1994.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 1ª ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Ana Maria. *Como e por que ler os Clássicos Universais desde cedo*. Rio de Janeiro: Editora Objetiva. 2002.

MICHAEL, David; CHEN, Sande. *Serious games: games that educate, train, and inform*. Mason, OH: CENGAGE Learning, 2006.

PERRENOUD, Philippe. *Dez novas competências para ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SOARES, M. *Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura*. Educação & Sociedade, 23(81). 2002.

WERBACH, Kevin. *Gamification*. Coursera. Universidade da Pensilvânia. Disponível em: <https://pt.coursera.org/learn/gamification> Acesso em 24 de ago. 2019.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Fernando José de. *Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor*. Revista Brasileira de Informática na Educação, Florianópolis, v. 1, 1997.