



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ALANA EVELLYN DA SILVA ALMEIDA

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO INCENTIVO À  
LEITURA LITERÁRIA EM SALA DE AULA**

**JOÃO PESSOA  
2023**

ALANA EVELLYN DA SILVA ALMEIDA

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO INCENTIVO À  
LEITURA LITERÁRIA EM SALA DE AULA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, do Centro de Educação, da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia

**Orientadora:** Profa. Dra. Daniele dos Santos Ferreira Dias

**JOÃO PESSOA**  
**2023**

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

A447g Almeida, Alana Evellyn da Silva.

A gamificação como estratégia pedagógica no incentivo à leitura literária em sala de aula / Alana Evellyn da Silva Almeida. - João Pessoa, 2023. 57 f. : il.

Orientação: Daniele dos Santos Ferreira Dias. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Gamificação. 2. Leitura literária. 3. Estratégia pedagógica. 4. Sujeito-leitor. I. Dias, Daniele dos Santos Ferreira. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37:002(043.2)

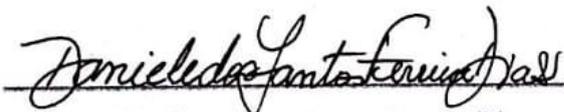
ALANA EVELLYN DA SILVA ALMEIDA

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO INCENTIVO À LEITURA  
LITERÁRIA NA SALA DE AULA**

Trabalho de Conclusão de Curso, submetido à Coordenação do  
Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como  
exigência para a obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Aprovado em: 06 de novembro de 2023

**BANCA EXAMINADORA**



Prof.ª Dra. Daniele dos Santos Ferreira Dias  
DME/CE/UFPB  
**Orientadora**

---

Prof.ª Dra. Sônia de Almeida Pimenta  
DME/CE/UFPB  
**Examinadora**

---

Prof.ª Dra. Ana Paula Furtado Soares Pontes  
DHP/CE/UFPB  
**Examinadora**

*Ao meu avô João Severino Batista (in  
memorian) o maior incentivador dos meus  
sonhos e realizações.*

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus, pois sem Ele eu nem existiria. Ele é a razão de todo o meu esforço e dedicação. Esse trabalho é a realização de uma das coisas pelo que um dia eu orei. Ao Senhor toda a minha gratidão por me permitir vivenciar essa conquista.

Agradeço a minha mãe Elisângela por todo apoio e amor que sempre me dedicou. Por ser minha incentivadora e suportar todos os meus anseios e noites de preocupações em claro. Obrigada por estar sempre presente quando eu mais precisei.

A minha irmã Aline, por ser a minha melhor amiga e companheira, por me encorajar e nunca me deixar desistir. Por me fazer rir em momentos em que eu estava triste. Ao meu pai Adriano e aos meus avós José Soares, Maria das Neves e Maria Laura, pelas orações e pelas vibrações a cada conquista. Ao meu avô João (*in memoriam*) que sempre acreditou e torceu pelos meus sonhos e que, infelizmente, não pôde ver a realização de um deles. Aos meus familiares, amigos e professores que de forma direta ou indireta contribuíram na realização desta pesquisa. A vocês todo meu amor e minha gratidão.

Agradeço também à minha orientadora, Professora Dra. Daniele dos Santos Ferreira Dias pela paciência, empenho e dedicação e por acreditar que esse trabalho seria possível. Às professoras Dra. Maria Teresa de Barros Falcão Coelho e Dra. Lebiã Tamar Gomes pelas experiências, parceria e aprendizado vivenciados nos projetos de extensão e monitoria que contribuíram para o interesse na temática aqui abordada. Estas memórias não serão esquecidas.

Por fim, agradeço às minhas amigas Camila, Maria Aparecida e Raíza por me incentivar e me encorajar nesta trajetória acadêmica. A vocês o meu carinho e gratidão.

*“Gamificar o processo de aprendizagem é uma tarefa desafiadora, mas possível”.*

*Raul Inácio Busarello*

## RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso tem por objetivo geral analisar como a gamificação pode promover o interesse dos estudantes pela leitura literária na sala de aula e quais são os desafios que cercam o trabalho pedagógico com essa prática. Como objetivos específicos foram determinados: discutir a importância da leitura literária e os desafios da motivação no trabalho pedagógico com essa prática na sala de aula; conhecer os elementos, estratégias e contribuições da gamificação enquanto prática pedagógica no contexto educacional e identificar contribuições e desafios na utilização da gamificação como prática pedagógica para incentivar às práticas de leitura literária no espaço educacional. Para tanto, como percurso metodológico foi realizada uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo e de caráter exploratório em sites de buscas de pesquisas científicas como a plataforma CAPES de teses e dissertações e o Google acadêmico. Como aporte teórico para discutir a leitura literária foram utilizadas as contribuições da Base Nacional Comum Curricular (2018), os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação (1998), Kleiman (2016), Zilberman (2009), Paulino e Cosson (2009), Cosson (2020) e Segabinazi, Souza e Giroto (2018). Abordando a temática da gamificação utilizaram-se Fardo (2013), Fadel *et al.* (2014), Busarello (2016), Vianna *et al.* (2013), Santaella *et al.* (2018) dentre outros. Os resultados e análises versaram sobre as pesquisas de Batista (2023), Müller (2017), Alves (2021), Ulhoa, Rosa e Silvano (2022), Rettenmaier e Amaral (2019) e Moreira (2018). Os resultados da pesquisa constataram que as abordagens gamificadas podem promover o interesse e o gosto pela leitura literária por reunir aspectos lúdicos e atrativos que proporcionam mais envolvimento, motivação e engajamento nas atividades de leitura. Como desafios a superar foram evidenciados a falta de conhecimento da abordagem, práticas mal estruturadas, objetivos desconexos e a frágil formação e adaptação dos docentes aos novos contextos tecnológicos que permeiam o âmbito educacional. Como síntese final, pode-se concluir que o trabalho com abordagens gamificadas, embora desafiante em alguns aspectos, pode ser um significativo aliado às práticas pedagógicas docentes no que se refere ao despertar do interesse pelas narrativas literárias no espaço escolar.

**Palavras-chave:** Gamificação; Leitura literária; Estratégia Pedagógica; Sujeito-leitor

## ABSTRACT

This course conclusion work has the general objective of analyzing how gamification can promote students' interest in literary reading in the classroom and what are the challenges surrounding pedagogical work with this practice. Specific objectives were determined: discuss the importance of literary reading and the challenges of motivation in pedagogical work with this practice in the classroom; know the elements, strategies and contributions of gamification as a pedagogical practice in the educational context and identify contributions and challenges in using gamification as a pedagogical practice to encourage literary reading practices in the educational space. To this end, as a methodological approach, a bibliographical research of a qualitative and exploratory nature was carried out on scientific research search sites such as the CAPES platform for theses and dissertations and Google academic. As a theoretical contribution to discuss literary reading, contributions from the National Common Curricular Base (2018), the National Curricular Parameters of Education (1998), Kleiman (2016), Zilberman (2009), Paulino and Cosson (2009), Cosson (2020) and Segabinazi, Souza and Giroto (2018). Addressing the theme of gamification, Fardo (2013), Fadel et al. (2014), Busarello (2016), Vianna et al. (2013), Santaella et al. (2018) among others. The results and analyzes were based on research by Batista (2023), Müller (2017), Alves (2021), Ulhoa, Rosa and Silvano (2022), Rettenmaier and Amaral (2019) and Moreira (2018). The research results found that gamified approaches can promote interest and enjoyment in literary reading by bringing together playful and attractive aspects that provide more involvement, motivation and engagement in reading activities. The challenges to overcome were the lack of knowledge of the approach, poorly structured practices, disconnected objectives and the fragile training and adaptation of teachers to the new technological contexts that permeate the educational sphere. As a final synthesis, it can be concluded that working with gamified approaches, although challenging in some aspects, can be a significant ally to teaching pedagogical practices in terms of awakening interest in literary narratives in the school space.

**Keywords:** Gamification; Literary reading; Pedagogical Strategy; Subject-reader

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1 - Pirâmide dos elementos dos jogos .....</b>	<b>28</b>
--	-----------

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1- Mecânica dos <i>games</i></b> .....	29
<b>Quadro 2 - Dinâmica dos <i>games</i></b> .....	29
<b>Quadro 3 - Componentes dos <i>games</i></b> .....	30
<b>Quadro 4 - Estratégias educacionais para abordagens gamificadas</b> .....	36
<b>Quadro 5 - Artigos</b> .....	42
<b>Quadro 6 - Dissertações</b> .....	42

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	16
2.1 A Importância da Leitura literária no espaço escolar .....	16
2.2 Os Desafios da motivação da leitura literária na sala de aula.....	19
2.3 Gamificação e Leitura literária: Uma combinação possível?.....	22
<b>3 A GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO: HISTÓRICOS E DEFINIÇÕES</b> .....	24
3.1 Elementos e estratégias presentes na Gamificação.....	27
3.2 A Gamificação como estratégia pedagógica no âmbito educacional.....	32
<b>4 PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	39
4.1 Natureza da pesquisa .....	39
4.2 Escolha do tema.....	40
4.3 Levantamento dos estudos bibliográficos preliminares.....	41
4.4 Busca de fontes.....	41
4.5 Fichamento.....	43
4.6 Organização e lógica do assunto.....	43
<b>5 GAMIFICAÇÃO E LEITURA LITERÁRIA: CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS</b> ...	44
5.1 As contribuições e possibilidades da Gamificação enquanto prática pedagógica no incentivo à leitura literária na sala de aula. ....	44
5.2 Os desafios na utilização da gamificação como prática pedagógica com os textos literários no espaço escolar. ....	48
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	53
<b>REFERÊNCIAS</b>	

## 1 INTRODUÇÃO

A sociedade está em constante processo de transformação. Mattar (2016) argumenta que a ascensão das tecnologias contribuiu efetivamente para as substanciais mudanças vivenciadas em diversas esferas do âmbito social. Conseqüentemente, a vida humana foi e vem sendo transformada e os indivíduos, imersos no atual cenário tecnológico, acompanham e são impelidos a se adaptar a essas novas perspectivas. As pessoas nascidas em meio ao panorama atual e que fazem uso dessas inovações estão habituadas ao convívio e utilização dos aparatos tecnológicos e, por isso, lhe são naturais.

A linguagem, os elementos e as dinâmicas que compõem esse universo são utilizadas por uma significativa parcela de pessoas cotidianamente e, atualmente, fazem parte de suas vivências. A comunicação, por exemplo, assumiu uma forma notavelmente diferente, sendo realizada através de aparelhos como *smartphones*, computadores e mensagens instantâneas. Em outras palavras, as experiências vivenciadas no presente século são distintas daquelas que pessoas nascidas nos séculos anteriores puderam experimentar (Mattar, 2016).

Trazendo o cenário apresentado para a perspectiva educacional, é importante observar que, para muitos estudantes da geração contemporânea nascidos nesse contexto, a aprendizagem é construída de maneira diferente, ou seja, o despertar da atenção, do interesse e da motivação se consolidam de outras formas. Tal perspectiva tem como base a influência que a tecnologia opera sobre esses indivíduos. Segundo Mattar (2016) essas pessoas apresentam maneiras diferentes de comunicação e de aprendizagem e estão constantemente em busca de novas informações. Além disso, aprendem fazendo e interagindo com o conhecimento, são ativos, curiosos e capazes de processar múltiplas informações ao mesmo tempo.

Outro ponto que o autor destaca é que, atualmente, quase tudo é interativo e instantâneo. As informações que outrora tinham como suportes os livros e bibliotecas, por exemplo, hoje estão ao alcance da mão compartilhadas em mecanismos de buscas e *sites* da *Internet*. A escrita em papel abriu espaço para a digitação através das teclas e das telas sensíveis ao toque (*touch-screen*). As tradicionais cartas deram lugar às mensagens instantâneas nas redes sociais. Em síntese, o acesso a informações, assim como os modos de ler e escrever do âmbito social foram modificados e adequaram-se também às novas plataformas digitais e eletrônicas.

Diante desse contexto, é natural pensar que, assim como a sociedade e o seus modos de conviver e de adquirir conhecimento passaram por mudanças, o trabalho pedagógico realizado na escola também deveria ter acompanhado essas transformações. Contudo, tal premissa não é uma realidade em muitos espaços escolares. Em diversos âmbitos educacionais, o trabalho pedagógico em sala de aula não é diversificado, e as práticas estão constantemente ancoradas aos métodos tradicionais que já não engajam e nem interessam mais os estudantes contemporâneos (Tolomei, 2017).

Dito isso, cabe pontuar ainda que a escola, por ser um espaço desafiador e imprevisível, requer dos profissionais que nela atuam uma busca constante por estratégias que os auxiliem a promover uma aprendizagem efetiva, contextualizada e compromissada com a formação integral dos estudantes da sociedade atual. Todavia, essa perspectiva tem sido um constante desafio em diversas áreas do espaço escolar.

Um desses desafios está vinculado à questão do interesse pela leitura literária. Há uma percepção negativa cristalizada no ideário de uma parte considerável dos estudantes em relação à literatura. Para esses alunos, as narrativas são sinônimo de esforço árduo, cansativo e entediante. O desinteresse, a desmotivação e a recusa em relação a essa prática são um obstáculo frequente na construção do hábito de ler no espaço escolar porque a leitura é vista como uma atividade complexa e desagradável de realizar (Kleiman, 2016).

Essa perspectiva negativa em relação à literatura vem sendo perpetuada porque a forma como essas narrativas vêm sendo apresentadas e difundidas são consideradas por muitos estudantes como desinteressantes e sem significado. A razão para isso está relacionada às práticas pedagógicas empregadas que são, com frequência, desatualizadas, desvinculadas de contextos e estão quase sempre atreladas a avaliações e a listas de exercícios, distanciando-se de uma leitura prazerosa e que desperte o interesse (Cosson, 2020).

Esse é um fator preocupante. A escola, enquanto espaço formativo, deve buscar desenvolver o hábito de leitura para formar leitores competentes na sala de aula e para além dela. Além disso, muitos estudantes têm o seu primeiro contato com a leitura literária nesse espaço, o que torna esse ambiente o principal meio para difundir a literatura e um lugar propício para o despertar do gosto por tais narrativas. Mas, se as práticas utilizadas estão sendo associadas a uma perspectiva negativa e, ao invés de promover o interesse, inibem e distanciam os estudantes da literatura, algo precisa ser revisto e reformulado.

Com base nessas premissas, torna-se evidente que há a necessidade de adotar novas abordagens metodológicas que diversifiquem o trabalho pedagógico e auxiliem os docentes a enfrentar o desafio de promover uma prática capaz de incentivar o interesse pela leitura

literária e de estimular aspectos como a motivação, o envolvimento, a participação e o gosto pela literatura na sala de aula. Tal necessidade é ratificada quando se tem em mente que o espaço escolar desempenha um papel essencial na formação integral dos sujeitos no que se refere a uma significativa construção de aprendizagem.

Tendo em vista as perspectivas mencionadas e as necessidades e os desafios presentes nos espaços educacionais referente ao incentivo à literatura, surgiu o interesse pela temática da gamificação vinculada à questão da leitura literária no âmbito educacional.

A gamificação consiste em uma metodologia que se utiliza de elementos e dinâmicas tradicionalmente presentes em ambientes onde o uso de jogos não é comum, tal como a escola (Vianna *et al.*, 2013). O interesse pela temática se deu mediante a ideia de que as abordagens gamificadas contribuem para despertar o interesse, a participação, o engajamento e a interação dos estudantes através das estratégias e elementos presentes nos jogos (fases, níveis, recompensas e personagens, por exemplo), além de possibilitar o despertar da curiosidade, o trabalho em equipe e a resolução de problemas no contexto de sala de aula (Fardo, 2013).

Por estar vinculada a aspectos lúdicos, a gamificação é atrativa e, conseqüentemente, divertida. Além disso, considerando o panorama atual, os jogos são populares e bastante utilizados pelo público juvenil, e seus princípios, como as fases, recompensas e *feedbacks*, são familiares e estão presentes em seu cotidiano. Esse fator pode tornar as estratégias dessa abordagem como uma significativa ferramenta a ser utilizada para o incentivo à leitura no âmbito escolar uma vez que partem da vivência e experiências dos estudantes (Fardo, 2013).

Ao refletir sobre esses aspectos, discutir a gamificação como estratégia pedagógica de incentivo à leitura literária na sala de aula justifica-se por tratar de questões pertinentes e desafiadoras no contexto educacional. A resistência e a falta de interesse pelas narrativas literárias, assim como a visão negativa que os estudantes têm em relação a essa prática pontuam a necessidade da utilização de diferentes estratégias metodológicas para promover o estímulo, o envolvimento e o protagonismo do aluno em seu próprio processo de aprendizagem no que se refere à literatura. É preciso utilizar-se práticas que possam servir como mola propulsora para atender as necessidades educativas dos estudantes que integram a sociedade contemporânea.

Assim, diante da desmotivação e desinteresse dos estudantes pelas narrativas literárias, percebe-se a necessidade de analisar se as contribuições da gamificação enquanto estratégia pedagógica podem ser capazes de promover o interesse pela literatura em sala de aula. Com base nisso, surgiu a problematização do presente estudo: É possível que a gamificação possa

ser utilizada como uma estratégia pedagógica capaz de promover o interesse dos estudantes pela leitura literária em sala de aula?

O objetivo geral deste trabalho consiste em **analisar como a gamificação pode promover o interesse dos estudantes pela leitura literária em sala de aula e quais são os desafios que cercam o trabalho pedagógico com essa prática.**

Para tanto, foram delineados três objetivos específicos que consistem em:

- Discutir a importância da leitura literária e os desafios da motivação no trabalho pedagógico com essa prática na sala de aula;
- Conhecer os elementos, estratégias e contribuições da gamificação enquanto prática pedagógica no contexto educacional;
- Identificar contribuições e desafios na utilização da gamificação como prática pedagógica para incentivar às práticas de leitura literária no espaço educacional.

O presente trabalho está estruturado em seis capítulos. No primeiro deles, que corresponde à introdução, estão apresentados a justificativa, tema, questão central e os objetivos geral e específicos propostos para esta pesquisa. No segundo capítulo, estão abordadas a questão da importância da leitura literária no espaço escolar além dos desafios da motivação na prática pedagógica com os textos literários na sala de aula.

Em sequência, no terceiro capítulo, estão apresentadas o histórico, definições e elementos da gamificação bem como as suas contribuições enquanto prática pedagógica no contexto educacional. No quarto capítulo estão delineados os percursos metodológicos utilizados para a construção desta pesquisa. Em seguida, estão dispostas as análises e discussões dos resultados obtidos. Por fim, estão apresentadas as considerações finais, com reflexões acerca da questão de pesquisa aqui abordada.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

O presente capítulo apresenta a base teórica que fundamentou este estudo. Primeiramente, estão dispostas questões relacionadas à importância da leitura literária além dos desafios da motivação no que se refere a essa prática na sala de aula e sua articulação com a gamificação. Em sequência, estão apresentados o histórico, definições e elementos da gamificação, além de suas contribuições como estratégia pedagógica no contexto educacional.

### **2.1 A Importância da Leitura literária no espaço educacional**

A leitura literária constitui-se como essencial na vida e na aprendizagem de todo ser humano. Paulino e Cosson (2009, p.70) explicitam essa importância quando afirmam que “[...] a experiência da literatura proporciona uma forma singular, diferenciada de dar sentido ao mundo e a nós mesmos. É por isso que o contato com a literatura é tão fundamental ao desenvolvimento do ser humano”. Os autores explicam que o contato com a leitura literária possui uma maneira única de permear as perspectivas das pessoas. O acesso à literatura possibilita o refletir, o imaginar, o criar e recriar num processo constante e contínuo.

Além disso, proporciona o desenvolvimento e aquisição de habilidades essenciais como pensamento crítico, a criatividade, a leitura fluida, a ampliação de horizontes e de conhecimento, além de contribuir com a construção de novos sentidos ao mundo das pessoas. Paulino e Cosson (2009) pontuam ainda que os indivíduos são "atravessados" por tudo que leem. Em outras palavras, a vivência com a literatura causa impacto e tem o poder de transformar e proporcionar a construção e a reconstrução daquilo que as pessoas são e como elas pensam, ou seja, através dos textos literários o ser humano pode ser capaz de moldar e construir a sua identidade.

Por proporcionar significativas contribuições ao desenvolvimento das capacidades humanas, é válido afirmar que a leitura literária é primordial e indispensável, sobretudo no contexto educacional, considerando que pode ser utilizada como uma prática transformadora capaz de potencializar habilidades significativas e necessárias aos estudantes.

Dada essa importância, Cosson (2020) apresenta dois motivos que reafirmam a literatura no ambiente escolar como significativa e imprescindível. Em primeiro lugar, o autor enfatiza que a leitura tem o poder de transformar a vida e as experiências, fazendo com que os estudantes possam se conectar consigo mesmos por meio das narrativas literárias. Outrossim, o autor aponta que a literatura é o principal método para estimular o gosto e hábito de leitura,

além de proporcionar ao leitor uma formação completa, estimulando sua autonomia e senso crítico.

Em síntese, tal prática possibilita a imersão em diversos contextos, estimulando a reflexão, a criatividade e o enxergar de novos horizontes. O sujeito leitor, quando compenetrado no que lê, envolve-se e mergulha na história dos personagens, argumenta e expressa opiniões sobre suas atitudes, refletindo sobre elas e comparando às suas próprias vivências. É capaz de reconstruir aquilo que outrora havia construído, além de se emocionar com o conteúdo da obra. Ou seja, o ato de ler é capaz de enriquecer, ampliar capacidades e mudar perspectivas, tornando os indivíduos mais críticos, criativos e imaginativos.

Cosson (2020) pontua ainda que os dois motivos outrora citados estão conectados por uma mesma razão: a leitura prazerosa. Para o autor, esse tipo de leitura, que permite a fruição, o imaginar e o deleite perpassa, simultaneamente, o que dá início ao gosto pela literatura, o caminho percorrido pela pessoa que lê e também o objetivo final: a formação do sujeito em leitor.

Sob esse viés, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) documento que norteia a educação no Brasil, legitima a indispensabilidade da leitura literária quando aponta em sua nona competência geral para a língua portuguesa que o estudante deve:

Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura. (Brasil, 2018, p. 87)

Nessa competência geral, evidencia-se que formar leitores literários na sala de aula é um fator imprescindível e necessário ao âmbito escolar. Como antes mencionado, o contato com a literatura tem poder transformador e é através da experiência literária que o aluno avança em seu desenvolvimento cognitivo, na ampliação de seu imaginário, em seu processo de formação de ideias e criatividade. A premissa esclarece que, através da literatura, os indivíduos têm contato com o lúdico, tão essencial nas práticas de leitura e, além disso, podem adentrar em um campo de experiências permeado por processos imaginativos, que encantam e instigam a reflexão e a criação. Outro viés importante é a questão humanizadora que a leitura literária pode proporcionar. O contato com tais narrativas possibilita o reconhecimento de si, o aprimoramento de capacidades e a composição de novas concepções que corroboram para uma formação integral dos sujeitos.

Ratificando o papel decisivo da escola na formação do aluno leitor na sala de aula, os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação (PCNs) pontuam que:

Para tornar os alunos bons leitores — para desenvolver, muito mais do que a capacidade de ler, o gosto e o compromisso com a leitura —, a escola terá de mobilizá-los internamente, pois aprender a ler (e também ler para aprender) requer esforço. Precisar fazê-los achar que a leitura é algo interessante e desafiador, algo que, conquistado plenamente, dará autonomia e independência. Precisar torná-los confiantes, condição para poderem se desafiar a “aprender fazendo”. Uma prática de leitura que não desperte e cultive o desejo de ler não é uma prática pedagógica eficiente. (Brasil, 1997, p.43)

Os Parâmetros Curriculares asseguram a função essencial que o espaço educacional possui no que se refere ao processo de estímulo à leitura na sala de aula e argumentam que, para tornar-se um bom leitor, o estudante precisa ser estimulado a ir além da decodificação das letras. Em síntese, o objetivo de formar um leitor assíduo e competente no espaço de sala de aula não se resume a capacitar o estudante a ler. A prática de leitura deve proporcionar a construção de sentidos, a compreensão e a interpretação do que é lido, para que esse aluno possa entender o texto e enxergá-lo sob diferentes perspectivas, sendo capaz de realizar conexões com aquilo que vivencia e desenvolva através desse contato, sua autonomia e criticidade.

É importante salientar que o documento é incisivo quando afirma que essas habilidades só podem ser construídas se o estudante for "mobilizado internamente" em práticas de leitura. Em outras palavras, o aluno deve ser motivado intrinsecamente através de uma prática pedagógica eficiente que desperte a curiosidade e o interesse por aquilo que aprende, para que o hábito de leitura seja estimulado e construído. Tal perspectiva demonstra a importância e a responsabilidade do âmbito educacional no que se refere a essa prática.

Nesse sentido, o papel da escola é ratificado considerando que este ambiente é, muitas vezes, o único espaço em que muitos estudantes terão contato com tais narrativas. É no ambiente escolar que se deve desempenhar a responsabilidade de formar o aluno em um leitor, apresentando-lhe as narrativas literárias de maneira instigante, envolvente e motivadora. Dito isto, cabe afirmar que, para que o hábito de leitura seja realmente construído, a forma como a literatura é apresentada no espaço educacional constitui um fator fundamental, visto que através dessa experiência, pode-se inibir ou fomentar o gosto pela leitura.

Diante desse cenário, fica claro que práticas que possibilitam o desafio e interesse são fatores que devem ser levados em consideração na prática da leitura literária no âmbito

educacional, haja vista que são capazes de envolver o estudante no que está aprendendo ou levá-lo ao desinteresse pela narrativa. Conclui-se então que, se a prática utilizada pela escola não for capaz de desenvolver essa auto motivação e interesse, não pode ser considerada uma abordagem eficaz para estimular o gosto pela leitura.

## **2. 2 Os desafios da motivação pela leitura literária na sala de aula.**

Como antes mencionado, a escola desempenha um imprescindível espaço de aprendizagem e enriquecimento no que se refere a formação do estudante em um leitor competente. Entretanto, é importante ressaltar que apesar de ocupar esse lugar essencial, quando munida de práticas pedagógicas dissonantes aos estudantes, desfavorecem o estímulo e o gosto pela leitura literária.

Sobre esta questão Segabinazi, Souza e Girotto (2018, p.30) destacam que:

Assim, a escola pode ou não ficar no meio do caminho: se cumprir sua tarefa de modo integral, transforma o indivíduo habilitado à leitura em um leitor; se não o fizer, arrisca-se a alcançar o efeito inverso, levando o aluno a afastar-se de qualquer leitura.

Ou seja, a leitura literária, quando apresentada pela escola de forma mecanizada, sem estratégias e sem real significado não atinge o seu objetivo: o de formar o aluno leitor em sala de aula e para além dela. As autoras enfatizam que quando o estudante não enxerga sentido no que está aprendendo, não vê motivo em tornar a realizar esta atividade por motivação própria. Então, com a falta de significação, surge o desinteresse. Assim as narrativas literárias logo são associadas a atividades entediadas e difíceis de concluir.

Em concordância, Kleiman (2016, p.22) pontua que:

Ninguém gosta de fazer aquilo que é difícil demais, nem aquilo do qual não consegue extrair o sentido. Essa é uma boa caracterização da tarefa de ler na sala de aula: para uma grande maioria dos alunos a leitura é difícil demais justamente porque ela não faz sentido.

É por esta razão que muitos estudantes enxergam a leitura de textos literários como uma tarefa árdua e a consideram apenas como mais um cumprimento de tarefas, uma atividade entediante. A leitura não é associada a algo significativo ou interessante e os estudantes não leem por prazer ou vontade de aprender e se envolver com a história, leem porque têm que cumprir as exigências solicitadas.

Ademais, Kleiman (2016, p.31) discute acerca das diversas concepções referentes à leitura na sala de aula. Dentre elas, cita a leitura como avaliação, um dos fatores responsáveis por "inibir ao invés de promover a formação de leitores". Segundo a autora, as cobranças mediante ao modo de realizar a leitura literária afastam o estudante da curiosidade e do gosto pelas narrativas. A exemplo disso, menciona o professor que pede um número de páginas a serem lidas como avaliação e pontua que essa tarefa é realizada somente observando as páginas solicitadas para fins avaliativos sem engajamento de aprendizagem por parte do aluno. Ou seja, o estudante executa a atividade mecanicamente, sem interesse real, e o faz apenas porque tem que fazer e não por encontrar prazer naquilo.

A leitura quando vista como instrumento avaliativo, uma atividade controlada, torna-se "mal vista" pelos estudantes. Segundo Kleiman (2016, p. 33) essa prática "diminui a semelhança entre a leitura espontânea, do cotidiano, e a leitura escolar, ajudando na construção de associações desta última com o dever e não com o prazer". Em outras palavras, o controle da leitura literária na sala de aula faz com que essa prática seja associada a tarefas desestimulantes e até mesmo fatigantes.

A leitura imposta, atrelada a atividades passivas criam no ideário dos estudantes o pensamento de que só existe uma maneira de realizar a leitura literária, e que ler é uma atividade difícil, monótona e não pode ser divertida e prazerosa de se realizar. Sendo assim, o aluno passa a enxergar a leitura de literatura como complexa porque não é atrativa e não lhe desperta a atenção.

Paulino e Cosson (2009) em consonância com Kleiman (2016) argumentam que a prática da leitura literária encontra dificuldades para se efetivar no ambiente escolar porque não há espaço para a novidade. Segundo os autores, as escolas se ancoram nas práticas pedagógicas tradicionais como fichas de leitura e as provas de livros, prezando pelo modelo de leitores passivos e repetidores que não dialogam com o texto e que apenas reproduzem aquilo que leem/ouvem sem questionar ou refletir. Tais práticas são alguns dos fatores que contribuem na construção de uma perspectiva negativa em relação à leitura na perspectiva dos estudantes.

Com tal entendimento, Zilberman (2009) explica que essa situação tem se perpetuado porque os espaços educacionais têm automatizado a leitura de textos literários na sala de aula. Quando a literatura é trabalhada de forma mecânica, o sentido do que é lido se perde e, se não há significação, as relações com as vivências não são construídas. Em práticas como essa "[...] o sentido da leitura nem sempre se esclarece para o aluno que é beneficiário dela."

(Zilberman, 2009, p.30) ou seja, o significado do que se lê e do porque ler não fica explícito para o estudante.

Outro fator que corrobora para o desinteresse pela literatura na sala de aula é utilizar-se dessa prática sob uma concepção autoritária. Kleiman (2016) explica que nesse panorama, é definida uma única forma de estabelecer as atividades de leitura, uma só forma de enxergá-la e interpretá-la. Nessa concepção, "a contribuição do aluno e sua vivência é dispensável" (Kleiman, 2016, p.34) e suas experiências não importam, já que outras maneiras de interpretar um texto não são aceitas. Outros pontos de vista são inibidos porque, de acordo com algumas práticas escolares, só existe uma maneira de ler.

É preciso deixar claro que práticas de leituras efetivas são justamente o oposto disso. Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação defendem que “ O significado, no entanto, constrói-se pelo esforço de interpretação do leitor, a partir não só do que está escrito, mas do conhecimento que traz para o texto” (Brasil, 1997, p.43) ou seja, a leitura literária precisa da experiência da pessoa que lê para que haja sentido e construção de significados. Não há apenas uma perspectiva quando se lê, pois quem dá sentido e interpretação ao texto é o leitor com sua experiência e visão de mundo construindo e reconstruindo sentidos de acordo com o que acredita (Kleiman, 2016).

Pensando em uma prática atrativa e instigante, que leve os estudantes a cultivar o hábito de ler para além da sala de aula, Cosson (2020) defende a ideia de que a leitura deve ser uma atividade prazerosa e argumenta que sua prática não deve ser resumida a atividades tradicionais como avaliações e fichamentos, por exemplo. O autor deixa claro que a leitura literária não se deve pautar apenas em atividades passivas, mas que levam o aluno a pensar ativamente, a envolver-se e a estimular sua curiosidade, do contrário, haverá a desmotivação e o desinteresse pela literatura.

A construção do hábito da leitura implica em proporcionar estratégias que possibilitem ao estudante a aprender fazendo, a interação texto-leitor, o diálogo e a propulsão de ideias com seus pares. Práticas contrárias a essas - passivas, repetitivas e desinteressantes - fazem com que o objetivo de formar o aluno-leitor perca o seu rumo e atinja o efeito contrário: o estudante se afasta da leitura, associando-a a algo desagradável, já que as experiências que teve em relação a essa atividade foram negativas, maçantes e sem significação. Assim, conclui-se que, se as narrativas não são apresentadas como instigantes na sala de aula, que é o espaço propício para desenvolver e formar o aluno-leitor, dificilmente o hábito de ler vai fazer parte de sua vida.

Diante do contexto exposto, compreende-se que a falta de interesse dos estudantes pelas leituras literárias e o modo como essas narrativas estão sendo apresentadas são um problema para o espaço escolar, já que a leitura em sala de aula é fator primordial na aprendizagem e na formação dos estudantes. É importante deixar claro que as instituições escolares precisam buscar novas estratégias que sejam adequadas aos interesses dos estudantes contemporâneos para despertar-lhes o gosto pelas narrativas literárias na sala de aula, atividade tão essencial na construção do conhecimento e no desenvolvimento de diversas habilidades dos estudantes.

Ademais, é preciso que os docentes atuem como mediadores e fornecedores dos estímulos necessários para aguçar a curiosidade e envolvimento no espaço educacional. Mas, para isso, precisam se preparar para diversificar sua atuação no que se refere ao trabalho com as narrativas literárias e a considerar novas estratégias metodológicas como possíveis aliadas de sua prática pedagógica para que essas narrativas não sejam vistas como "vilãs" no âmbito escolar.

Pensando nesse cenário, Kleiman (2016, p.21) pontua a importância do papel do professor e argumenta que " para formar leitores, devemos ter paixão pela leitura". Sendo assim o professor, para estimular a construção desse hábito em sua sala de aula deve ser, essencialmente, um leitor. Não se pode exigir do aluno uma competência que o próprio docente não possui.

Deve partir do professor o gosto pela leitura. É preciso que demonstre em suas aulas, assim como na forma como apresenta o texto literário para seus alunos, a sua paixão pelas narrativas e como elas podem ser motivantes e desafiadoras. O professor precisa ser o exemplo de leitor em que o estudante deve se inspirar. Atitudes como as mencionadas são necessárias às práticas pedagógicas dos docentes para que essa leitura não seja vista como um fardo a ser carregado, mas uma atividade motivante, interessante e atrativa.

Dito isso, cabe enfatizar que, com exemplos e propostas que lhes suscite o interesse, os estudantes podem despertar o gosto pela literatura, buscando ler sempre mais, construindo, com a experiência, o hábito de leitura, o que pode torná-los leitores assíduos não só na escola mas em todos os âmbitos da sua vida

### **2.3 Gamificação e Leitura Literária: uma combinação possível?**

Recapitulando as discussões sobre a leitura literária apresentadas neste capítulo, tornou-se evidente que a literatura é uma prática significativa e também necessária aos

indivíduos, sobretudo no contexto escolar. Contudo, apesar de indispensável no fator aprendizagem, é vista por muitos estudantes sob uma perspectiva negativa e é constantemente relacionada a atividades entediantes e sem significação na sala de aula. Reiterando, esse é um obstáculo para a escola, espaço que objetiva formar leitores assíduos e, conseqüentemente, cidadãos críticos para conviver e agir em sociedade.

Com base nesse cenário, tornam-se claras as necessidades e os desafios que a escola, enquanto espaço formativo, possui no que se refere ao incentivo e ao trabalho com as narrativas literárias. Dito isto, é preciso pontuar que essas instituições devem buscar utilizar-se de estratégias educacionais capazes de estimular e envolver os estudantes com a leitura literária literatura, haja vista que este é um aspecto primordial no que se refere à aprendizagem e a potencialização de diversas habilidades significativas e indispensáveis a uma formação integral dos estudantes.

Além disso, cabe ratificar a importância do docente nesse contexto. O professor é uma figura significativa considerando que é o principal mediador entre a leitura literária e o aluno (leitor), sendo o responsável por apresentar este universo que pode desenvolver e potencializar aspectos relevantes aos educandos. Dito isto, é fundamental que a leitura literária seja apresentada de forma estratégica e inspiradora para que essa vivência no espaço escolar seja vista sob uma perspectiva diferente, ou seja, precisa ser interessante, divertida e estimulante. Uma leitura prazerosa, como defende Cosson (2020). Esses são fatores necessários às práticas pedagógicas dos docentes em suas salas de aula, cabendo-lhes o papel fundamental de buscar estratégias para estimular e propiciar o gosto por tais narrativas.

Tendo em vista as perspectivas mencionadas referente aos desafios enfrentados na questão do incentivo à literatura surgiu o interesse em pensar a gamificação articulada a leitura literária, esta última tida um desafio nos espaços escolares, como uma combinação possível para despertar o interesse e gosto pelas narrativas literárias. Tal pensamento parte da ideia de que a gamificação, que tem sido alvo de discussões de estudiosos como Busarello (2016), Fadel *et al.*, (2014) Fardo (2013) Santaella *et al.*, (2018) e muitos outros no que se refere ao campo educacional, pode ser utilizada como estratégia pedagógica capaz de despertar o interesse na sala de aula. Ademais, as técnicas presentes nos jogos podem funcionar como um impulsionador capaz de estimular aspectos significativos como o engajamento, a interação e a curiosidade, dando mais confiança aos indivíduos para exercer diferentes tarefas porque os elementos dos jogos lhes são familiares, fazendo parte de suas vivências e seu cotidiano (Busarello, 2016).

Portanto, com objetivo de compreender mais sobre a gamificação, o seguinte capítulo deste trabalho apresenta seus elementos, estratégias e contribuições para a educação e para a aprendizagem sob a perspectiva de diversos autores.

### 3 A GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO: HISTÓRICOS E DEFINIÇÕES

A Gamificação é um termo recente. Essa nomenclatura - tradução do inglês, *Gamification* - foi concebida pelo pesquisador, entusiasta de invenções e também programador britânico Nick Pelling e utilizada pela primeira vez no ano de 2003. Ao disponibilizar consultorias baseadas na aplicação de técnicas de jogos, o programador pensou na motivação e engajamento das pessoas ao realizar as mais diversas atividades. Assim, a então denominada "Gamificação" seria capaz de engajar as pessoas e motivá-las durante o processo, tornando a realização de tarefas mais atrativas. (Werbach e Hunter, 2012 *apud* Santaella *et al.*, 2018)

No que concerne a gamificação, Busarello (2016, p.18) conceitua que:

É um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos, apoiados em elementos utilizados e criados em jogos

Em suma, a gamificação pode ser entendida como um sistema que propõe a utilização do *design* e elementos presentes nos jogos como o desafio, os personagens, o *feedback* e as recompensas em âmbitos em que os *games* não são naturais ou recorrentes. Esta metodologia é capaz de proporcionar a motivação e o engajamento do público a quem é destinada, objetivando a capacidade de resolução de problemas e o envolvimento ativo no que se propõe (Vianna *et al.*, 2013).

Com estratégias e elementos que envolvem o indivíduo e estimulam sua participação ativa, a gamificação surge como uma abordagem eficaz e promissora em diversos âmbitos da sociedade como o cenário educacional, por exemplo, espaço em que são necessários aspectos como o engajamento e motivação para uma aprendizagem mais atrativa e motivadora.

Embora a gamificação seja um termo relativamente recente, suas estratégias vêm sendo utilizadas há bastante tempo em diversos contextos da sociedade à exemplo da fábrica *Crackerjack*<sup>1</sup>. Há mais de cem anos e muito antes do termo gamificação ser concebido, os

---

<sup>1</sup> Fábrica de pipocas caramelizadas conhecida por introduzir aspectos dos *games* em suas práticas de venda no ano de 1912.

produtores da fábrica de alimentos introduziram a iniciativa de distribuir brinquedos em miniatura em seus produtos como método eficaz de venda. O propósito era que as pessoas se sentissem motivadas a comprar e achar o objeto surpresa dentro de suas embalagens (Alves, 2015 *apud* Silva, 2020).

Outrossim, no contexto educacional, Fadel *et al.* (2014) lembram as estrelinhas. Segundo os autores, ao terminar de realizar suas atividades ou por bom comportamento, era comum que as crianças recebessem as estrelinhas que eram oferecidas por seus professores em reconhecimento a seus esforços e desempenho na sala de aula. Tal prática foi muito utilizada como um método de recompensar os estudantes, embora não se falasse ainda sobre o termo gamificação. Além disso, as estratégias dos jogos já eram utilizadas por desenvolvedores de softwares, que tinham o fito de engajar seus clientes, buscando maneiras mais atrativas na realização de tarefas, além de fornecer experiências mais envolventes (Vianna *et al.*, 2013).

Contudo, de acordo com Santaella *et al.* (2018) o termo gamificação, apesar de ser usado pela primeira vez em 2003, popularizou-se e começou a ser disseminado anos mais tarde, sobretudo quando empresas passaram a utilizar abordagens baseadas nos *designs* e elementos dos jogos em suas plataformas de softwares com o intuito de engajar seus clientes. Como exemplo dessas aplicações os autores citam a *Foursquare*<sup>2</sup>.

No ano de 2009 o aplicativo, uma rede social móvel, foi lançado e nele os clientes poderiam colecionar *badges* (medalhas) dos diversos lugares em que estiveram, além de participar de *rankings* com os outros usuários Alves *et al.* (2012). Com isso, o aplicativo atingiu números exorbitantes em sua plataforma, triplicando-os apenas um ano depois do seu lançamento (Aguiari, 2011 *apud* Santaella *et al.*, 2018). O uso das estratégias dos *games* utilizados pela *Foursquare* foi um dos responsáveis por marcar a aplicação da gamificação como algo estimulante e necessário em diversos âmbitos. Como consequência desses aspectos positivos em relação às mecânicas dos jogos, o entusiasmo com a gamificação aumentou consideravelmente, o que ajudou a difundir a temática ( Santaella *et al.*, 2018).

Com o crescente interesse na Gamificação e suas estratégias, muitos pesquisadores se debruçaram sobre o tema que crescia através dos anos ajudando a disseminar as contribuições dos elementos dos jogos nos diversos espaços da sociedade. Dentre eles, Vianna *et al.* (2013) destacam a pesquisadora e *game designer* Jane McGonigal que foi responsável por mostrar uma visão diferente acerca dos jogos e como eles são necessários à sociedade. McGonigal

---

<sup>2</sup> Aplicativo baseado na geolocalização para recomendação de locais, um guia para nortear turistas com impressões, sugestões e resenhas sobre diferentes lugares do mundo.

apresentou suas perspectivas e experiências sobre esse universo, fornecendo aspectos significativos à discussão, fator essencial para ampliar ainda mais o alcance das narrativas dos *games*.

Como já explicitado, os elementos presentes na gamificação são capazes de proporcionar imersão e interatividade, despertando a atenção das pessoas porque "seres humanos são fortemente atraídos por jogos" (Vianna *et al.*, 2013, p.14). Contudo, é importante deixar claro que gamificar vai além da introdução de *games* em diversos segmentos.

Por ser um termo emergente, a gamificação ainda é alvo de confusão quanto a sua definição. Devido ao pouco conhecimento sobre a temática, muitas pessoas utilizam os termos jogos e gamificação como se fossem sinônimos e acabam confundindo seus objetivos e aplicações. Nesse sentido, Busarello (2016) argumenta que, embora articulados entre si, os conceitos de jogos e gamificação diferem. Em concordância, Alves *et al.* (2012, p.24) asseguram que "Aplicações gamificadas não são jogos. Elas apenas utilizam elementos de jogos para alcançar objetivos específicos".

Com objetivo de esclarecer a definição entre jogos e gamificação, Tavares (2021) apresenta a distinção entre os termos. A autora define que os jogos "simples" têm o propósito principal de entretenimento e diversão para os indivíduos. Já os chamados *serious games*, ou os jogos sérios, vão além de entreter. Esses podem ser utilizados em espaços corporativos e educacionais e tem a finalidade de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades específicas. A Gamificação, por sua vez, utiliza as mecânicas dos jogos para criar novos comportamentos nos indivíduos e traz a ideia de se pensar como em um jogo. Ou seja, não é um jogo em si. As dinâmicas presentes nesse universo são trazidas e vivenciadas em um contexto exterior (fora do ambiente do jogo) com o fito de resolver problemas reais em ambientes reais (Vianna *et al.*, 2013 ; Fadel *et al.*, 2014).

No que se refere a gamificação, motivação é uma palavra indispensável. Sobre essa perspectiva, Busarello (2016, p.30) apresenta que:

Motivar o indivíduo consiste em energizar, fornecendo direções, propósitos ou sentido aos comportamentos e às ações. Dirigir a participação em uma ação ou atividade é o elemento chave no processo de *gamification*.

Diante dessa premissa fica explícito que motivar é um elemento fundamental para a prática da gamificação. Quando motivado, o indivíduo é "energizado" e encontra disposição para alcançar o objetivo determinado, ganhando mais confiança e determinação no que faz.

Fadel *et al.* (2014) corroboram trazendo a discussão o pensamento de Zichermann e Cunningham (2011) de que os mecanismos presentes nas narrativas dos jogos podem agir como um "motor motivacional" para os sujeitos já que são capazes de criar ambientes permeados pela curiosidade e desafio levando-os a se engajar na realização de tarefas e resolução de problemas.

No que se refere a motivação, Zichermann e Cunningham (2011, *apud* Fadel *et al.*, 2014) elencam ainda dois tipos existentes. A primeira é definida como intrínseca e parte do interior das pessoas que realizam o que sentem vontade e interesse de fazer. Ou seja, realizam por motivação própria porque consideram algo instigante e desafiador (Fleith; Alencar, 2010 *apud* Vianna *et al.*, 2013). Já as extrínsecas, como o próprio termo denota, estão presentes no mundo exterior ao sujeito, ou seja, esse tipo de motivação parte do desejo do indivíduo do que pode receber do contexto em que está inserido. Uma recompensa externa como prêmios ou o reconhecimento por algum objetivo conquistado (Vianna *et al.*, 2013).

A junção efetiva e equilibrada dos dois tipos de motivações (intrínsecas e extrínsecas) assim como o seu uso individual, podem ser capazes de elevar os níveis de engajamento das pessoas. Contudo, é preciso ter muito cuidado, sobretudo com o uso de recompensas extrínsecas pois, se realizadas de maneira equivocada, podem minar as motivações intrínsecas (que partem do sujeito) surtindo efeito contrário: ocasionam o desinteresse (Zichermann e Cunningham, 2011 *apud* Fadel *et al.*, 2014).

Diante do contexto supracitado, é preciso destacar que uma significativa utilização da gamificação torna necessário a compreensão de sua definição e da maneira como essa sistemática funciona. Esse é um fator muito importante para quem deseja utilizar-se das estratégias dos jogos com o fito de motivar e engajar as pessoas. É necessário planejamento e estudo da temática. Portanto, a fim de fornecer conhecimento sobre as técnicas dos jogos presentes na gamificação, os aspectos e estratégias que a compõem estão apresentados na subseção deste estudo.

### 3.1 Elementos e estratégias da Gamificação

A Gamificação é uma sistemática e possui diversos elementos e estratégias que a compõem e que são significativas para suscitar a motivação, o interesse e o envolvimento das pessoas (Busarello, 2016). Nessa perspectiva, Werbach e Hunter (2012, *apud* Fardo, 2013) apresentam os três princípios fundamentais quando se trata dos elementos dos jogos presentes na Gamificação. São eles: **Dinâmicas**, **mecânicas** e **componentes**.

Com o propósito de sistematizar os diversos aspectos dos jogos, os autores organizam os princípios e os articulam pois na prática todos os segmentos estão conectados e necessitam um do outro para que o sistema gamificado possa funcionar. Assim, as dinâmicas estão ligadas às mecânicas que, por sua vez, estão articuladas aos componentes (Werbach e Hunter, 2012 *apud* Fardo, 2013).

Para ilustrar esta esquematização, os autores elaboraram uma representação em formato de pirâmide, por ordem de abstração, conforme apresentado abaixo.

**Figura 1:** Pirâmide dos elementos dos jogos.



**Fonte:** Fardo, 2013, p.62

Em ordem de disposição, Werbach e Hunter (2012, *apud* Fardo, 2013) definem que as **dinâmicas** são os elementos principais levados em consideração quando se trata de uma abordagem gamificada. No que se refere às **mecânicas**, pontuam que são os fundamentos básicos capazes de promover o modo de agir e a interação/participação dos jogadores nos ambientes jogáveis. Quanto aos **componentes** referem-se aos fatores específicos que são solicitados pelas dinâmicas e mecânicas.

De forma objetiva, Fardo (2013) esquematiza e apresenta os elementos dos jogos que compõem cada princípio disposto na pirâmide elaborada por Werbach e Hunter (2012), aspectos que são fundamentais e podem ser utilizados na prática da Gamificação. As dinâmicas, como antes mencionado, são a primeira categoria da tríade idealizada por Werbach e Hunter (2012).

No topo da pirâmide (dinâmicas) estão os elementos mais abstratos dos jogos como as emoções, relações e a narrativa, por exemplo. Os autores evidenciam que esses aspectos, embora muito importantes em ambientes jogáveis, são provocados e estão presentes nesse

contexto mas não aparecem diretamente. A seguir estão representados os quadros referente às dinâmicas, mecânicas e os componentes dos *games*.

**Quadro 1:** Dinâmicas dos *games*

<b>Dinâmicas</b>	<b>Definição</b>
Restrições	As limitações impostas pelo sistema do jogo, ou seja, as regras.
Emoções	Curiosidade, competitividade, frustração, felicidade, otimismo, diversão, prazer, entre outras coisas que o jogo pode evocar.
Narrativa ou <i>Storytelling</i>	A história que acompanha o jogo e fundamenta as ações dos jogadores.
Progressão	O desenvolvimento do jogo e o crescimento do jogador.
Relacionamentos	As interações sociais que geram sentimentos de cooperação, status, altruísmo, entre outros.

**Fonte:** Fardo 2013, p.59

Dentre os aspectos apresentados nas dinâmicas, evidenciamos a narrativa ou *Storytelling* que é essencial para a construção e manutenção de um sistema gamificado. Ao fornecer um contexto ao jogador, o *storytelling* possibilita que ele esteja envolvido com a história apresentada, vivencie as experiências e interaja com o universo do jogo. Ou seja, a narrativa possibilita a identificação de um significado ao objetivo que se almeja alcançar (Busarello, 2016).

No quadro 2, centro da pirâmide (mecânicas), estão os elementos responsáveis por "mover" os jogadores, isto é, fundamentar suas ações e participação nos jogos (Werbach e Hunter, 2011 *apud* Fardo, 2013).

**Quadro 2:** Mecânicas dos *games*

<b>Mecânicas</b>	<b>Definição</b>
Desafios	Tarefas que exigem esforço intelectual para serem solucionadas. Ex. Quebra cabeças, enigmas, charadas, labirintos etc.
Sorte	Característica aleatória que pode influenciar no andamento e resultado do jogo.
Competição	Um jogador ou time ganha e o outro perde.
Cooperação	Todos os jogadores almejam alcançar um mesmo objetivo, ou seja, existe uma

	meta proposta e todos precisam agir em equipe para realizá-la com êxito.
Feedback	Resposta constante que situa o jogador dentro do jogo, fornecendo-lhe informações que auxiliam no andamento do sistema dos jogos.
Aquisição de recursos	Conquista de elementos e itens que auxiliam o jogo a progredir como vidas extras, mais tempo para cumprir tarefas, chaves, etc.
Recompensas	Conquistas obtidas pelo alcance de alguma tarefa determinada. Ex. Ao passar de nível se obtém uma vantagem no próximo, um elemento surpresa.
Transações	Trocas de itens e elementos entre os jogadores.
Turnos	Participação sequencial dos jogadores
Estados de vitória	Condições que caracterizam a vitória ou derrota.

**Fonte:** Fardo 2013, p.60

Assim como a dinâmica da narrativa, antes mencionada, que fornece ao jogador (aluno) uma significação aos objetivos que se almejam alcançar, os elementos como o desafio presentes nas mecânicas, por exemplo, são essenciais na gamificação, visto que fornecem ao jogador uma tarefa a solucionar, um objetivo a ser alcançado. Ao estar diante de um desafio, o indivíduo é levado a superá-lo, mantendo a motivação durante a abordagem gamificada (Busarello, 2016).

Por fim, na base (componentes) Werbach e Hunter (2012, *apud* Fardo, 2013) apresentam os elementos mais concretos em um ambiente gamificado e que são interligados as dinâmicas e mecânicas como as conquistas, os níveis e as missões, fatores que são necessários para a progressão do jogo.

**Quadro 3:** Componentes dos *games*

<b>Componentes</b>	<b>Definição</b>
Conquistas	Objetivos definidos que foram realizados.
Avatares	Personagens que representam os jogadores em um mundo virtual.
Insígnias	Representações visuais das conquistas.
Desafios do nível	Desafio mais difícil geralmente enfrentado no final de cada nível.
Coleções	Conjuntos de itens ou insígnias para acumular.
Combate	Um embate no qual ocorre competição
Desbloqueios do conteúdo	Aspectos disponíveis apenas quando os jogadores atingiram certos pontos ou

	completaram certos objetivos.
Doação	Oportunidades de compartilhar recursos com outros jogadores.
Tabela de líderes	Representações visuais da progressão dos jogadores e suas conquistas.
Níveis	Etapas da progressão dos jogadores, ou do jogo, ou da dificuldade do jogo.
Pontos	Representação numérica da progressão do jogo.
Missões	Objetivos pré definidos que devem ser completados pelos jogadores.
Grafos sociais	Representação da rede social dos jogadores dentro do jogo
Times	Grupos de jogadores com objetivos em comum.
Bens virtuais	Objetos do jogo que possuem algum valor, tanto financeiro como psicológico.

**Fonte:** Fardo, 2013, p.60

No que se refere aos aspectos mencionados evidencia-se que as narrativas dos jogos possuem muitos elementos e cada um deles tem características fundamentais para uma abordagem consistente. Todavia, vale ressaltar que um sistema gamificado eficaz implica conhecimento dos elementos que o compõem além de uma estrutura adequada ao público e objetivo definido.

Nessa perspectiva, Vianna *et al.* (2013, p. 18) aponta que:

A aplicação de uma bem-sucedida estratégia de gamificação está diretamente associada ao entendimento do contexto em que se insere o usuário, e quais são seus anseios e limitações extrínsecos (incitados pelo meio externo) e intrínsecos (automotivados).

Pensando nesse contexto, Fardo (2013) traz a ideia de que para utilizar-se do sistema gamificado é preciso pensar nele como uma "caixa de ferramentas" em que os elementos podem ser mesclados e personalizados de acordo com a situação e contexto adequando-se aos objetivos que se almejam alcançar. Trazendo para o contexto educacional, o professor que planeja gamificar deve estar munido de ferramentas adequadas, ou seja, os elementos dos *games* necessários à sua prática devem estar dispostos em sua "caixa".

Dito isto, é preciso deixar claro que além de possuir as ferramentas, é fundamental que o docente saiba usá-las. Não adianta dispor de um leque de variedades se não existe domínio sobre o que se planeja. Assim, após conhecer as estratégias e elementos da gamificação apresentaremos sua contribuição enquanto estratégia pedagógica para o contexto educacional.

### 3.2 A Gamificação como estratégia pedagógica no contexto educacional

As estratégias pedagógicas cumprem um importante papel no panorama educacional, tendo em vista que tratam de ações planejadas pelos professores para atingir um determinado fim educativo visando a promoção de uma aprendizagem efetiva. Assim, para que possam cumprir esse papel, essas práticas devem ser diversas e dinâmicas, além de envolventes e adequadas aos estudantes contemporâneos para que sejam capazes de promover o interesse pelo que aprendem. Rau (2012) explica que um exemplo de estratégia alinhada às experiências dos estudantes e que pode ser utilizada no espaço educacional como aliada à prática dos professores é a questão da ludicidade. Esse aspecto pode ser significativo na construção de uma aprendizagem interativa e dinâmica, sendo também indispensável na atuação do professor.

Pensando nessa perspectiva, Rau (2012) enfatiza ainda que ensinar através da ludicidade pode ter consequências significativas na aprendizagem por proporcionar diversão, interesse e interação, haja vista que as "linguagens do brincar" sempre estiveram presentes nas atividades humanas e, por isso, fazem parte do seu cotidiano. Ou seja, a ludicidade e os eixos que a compõem - jogo, brinquedo e brincadeira - já estão presentes no cotidiano das crianças desde a sua infância e além dela e podem ser utilizados como meios de aproximar a escola de suas vivências.

Dada essa importância, não se pode ignorar a aprendizagem lúdica sem associar o modo como essa prática tem se realizado em meio a um contexto transformado e permeado pelos avanços da tecnologia. É notório que, assim como a tecnologia tem modificado as formas de viver e agir das pessoas conforme as épocas, a maneira como a aprendizagem no contexto educacional é vivenciada também passou por alguns processos de mudanças. Exemplo disso são os livros, jogos e brincadeiras que outrora eram realizados em material impresso, tabuleiros ou ao ar livre e que cederam espaço às plataformas digitais e eletrônicas, em que os suportes são telas e consoles.

Com base nessa premissa, fica evidente a influência da tecnologia sobre a vida dos indivíduos, seus comportamentos e a maneira como aprendem. Em reconhecimento a essa potencial transformação, em sua quinta competência geral, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define que o estudante deve:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir

conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (Brasil, 2018, p. 9)

Com efeito, a competência assegura o lugar das tecnologias digitais no que se refere à educação, reconhecendo a sua influência e contribuições na aprendizagem dos estudantes que nasceram em meio a uma era digital e conectada. Alinhada a essas perspectivas, a gamificação é a estratégia pedagógica que cumpre a tarefa de vincular o contexto vivenciado pela sociedade atual, permeado por inovações digitais e tecnológicas, combinando os aspectos lúdicos antes mencionados, como os elementos dos jogos, com o fito de promover uma aprendizagem mais atrativa, instigante e, conseqüentemente, mais divertida. Desse modo, pensar a utilização da gamificação como estratégia pedagógica nesse espaço digital é essencial, tendo em vista que os aparatos tecnológicos, assim como sua linguagem e programação são naturais para muitos estudantes e precisam ser estimulados e trabalhados conforme explícito pela BNCC.

Dito isto, é preciso deixar claro a instância de diversificar os métodos de ensino às necessidades que demandam dos estudantes para que sejam vivenciadas novas possibilidades e práticas pedagógicas na sala de aula tendo em vista que utilizar-se de diferentes estratégias pode proporcionar a construção de uma aprendizagem mais atrativa e dinâmica.

Contudo, não há muito espaço para novidades de estratégias e o ensino tradicional ainda é priorizado nos âmbitos educacionais. Tolomei (2017) afirma que esse método tradicional de ensino pautado na transmissão e passividade já não é mais tão envolvente no que se refere a motivação e aprendizagem já que muitos estudantes da geração contemporânea não se satisfazem mais com métodos que não se adequam ao seu modo de construir conhecimento. Quando a prática não é adequada ao modo como aprendem os estudantes não se interessam pelo que lhes é apresentado. E, se não existem motivações, ocorre a falta de curiosidade e de interesse. Dito isto, deve-se levar em consideração que, se a fonte de sua atenção e interesse são distintas, também a sua aprendizagem é construída de outra forma.

Dentro dessa perspectiva, surgem, como possibilidade de oferecer experiências educacionais mais atrativas, às metodologias ativas<sup>3</sup> de aprendizagem como a gamificação que, de acordo com Camargo e Daros (2018, p. 12) " [...] se apresentam como uma alternativa com grande potencial para atender as demandas e desafios da educação atual" e por isso podem atuar como ferramenta de ensino impulsionadora de uma participação, como o próprio termo sugere, mais ativa do estudante em sala de aula (Bacich e Moran, 2018). Em

---

<sup>3</sup> Estratégia de ensino que tem como foco tornar o aluno como centro do processo educativo, com uma participação mais ativa e engajada em sua própria aprendizagem.

outras palavras, o estudante se distancia da função passiva/receptora e passa a ser o centro, isto é, o protagonista do seu próprio processo de aprendizagem através de uma participação efetiva e engajada.

A gamificação vem ganhando espaço e reconhecimento no âmbito educacional como uma estratégia pedagógica significativa capaz de alinhar o conhecimento e experiências dos estudantes em atividades personalizadas, pautadas no desafio e motivação com o fito de projetar no aluno a sua capacidade de resolver problemas, além de propiciar engajamento na realização de atividades (Busarello, 2016). Consonante a isso, Munhoz (2019) assegura que a gamificação associada à aprendizagem é capaz de incentivar o interesse dos estudantes e "devolver" elementos como o engajamento, participação e a ludicidade, fatores significativos mas que são buscados sem êxito nas práticas escolares tradicionais.

Em concordância, Tolomei (2017, p. 149) afirma que :

[...] a ideia de que o uso de games ou atividades gamificadas favorece o engajamento dos estudantes em atividades escolares tidas por eles como enfadonhas é inevitável, porque o uso dos games pode aproximar o processo de aprendizagem do estudante à sua própria realidade.

Nessa perspectiva, Munhoz (2019) apresenta ainda as contribuições que a gamificação, enquanto prática pedagógica pode proporcionar nos contextos educacionais na visão de diversos autores como Darvasi (2019), Shapiro *et al.* (2014) e Lalk (2015) e defende que esta metodologia:

- É capaz de promover engajamento e motivação dos alunos;
- Aumenta a capacidade de manter o aluno interessado e ativo no desenvolvimento das atividades de ensino e aprendizagem;
- Estimula o senso crítico do aluno;
- Incentiva a criatividade do participante, demonstrada quando ele é chamado a aplicar o conhecimento adquirido em outra situação;
- Incentiva a iniciativa dos participantes;
- Entrega ao participante o maior controle da situação, dando a ele maior sensação de segurança;
- Permite um crescimento planejado que leve o aluno ao ápice com a quebra de recordes anteriormente obtidos por ele mesmo ou por outros participantes;
- Incentiva a evolução do aluno que começa por um nível mais fácil até o mais difícil, em um processo de reconstrução programado.
- Mostra para a comunidade que o aluno teve destaque em alguma fase, conseguiu vidas adicionais e ganhou premiações e que faz parte da tabela de liderança, propostas que são elementos de incentivo para que o aluno continue a aprender. Munhoz (2019, p.207)

Com efeito, as contribuições dos elementos dos jogos para o envolvimento ativo nas atividades, a motivação, a interatividade e participação apresentadas por Munhoz (2019)

podem configurar uma significativa aliada para a aprendizagem da geração contemporânea de estudantes uma vez que, quando são utilizadas estratégias já conhecidas e vivenciadas por eles ocorre a identificação. A curiosidade, o interesse e a motivação são aguçados através do ambiente gamificado e o diálogo e propulsão de ideias são estimulados pela familiaridade que os estudantes têm com as estratégias da abordagem educacional a que estão sendo submetidos.

Fadel *et al.* (2014, p.83) trazem a sua contribuição destacando que “A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem [...]”. Sendo assim, esse método ativo pode atuar como um ponto de partida e uma significativa ferramenta pedagógica para aproximar cada vez mais a escola das vivências dos estudantes, sabendo que a valorização das experiências destes pode ser bastante exitosa, configurando uma estratégia eficiente de ensino.

De acordo com Fardo (2013, *apud* Fadel *et al.*, 2014) a gamificação pode ser uma importante aliada às práticas dos docentes porque, embora seja uma recente abordagem educacional, as aplicações das narrativas dos jogos já vêm sendo difundidas nos espaços escolares há muitos anos. Sobre isso, enfatiza que:

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. (Fardo, 2013, p.63 *apud* Fadel *et al.*, 2014, pg. 83)

A premissa denota que os elementos da gamificação estão presentes há muito tempo nas práticas pedagógicas dos docentes a exemplo do próprio trabalho em equipe, o ato de atribuir pontos quando determinada tarefa é executada, dar um feedback quando o estudante realiza algum exame, todos esses aspectos revelam fundamentos baseados nas técnicas dos *games*, embora não haja o uso da gamificação em si.

Conclui ainda que :

A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (Fardo, 2013 *apud* Fadel *et al.*, 2014 pg. 83)

O autor exemplifica que existe uma diferença entre o uso das técnicas dos *games* nas práticas escolares cotidianas e a Gamificação: a intencionalidade. Enquanto a escola utiliza-se

dos elementos dos jogos de maneira não intencional, a gamificação é a abordagem que utiliza-se de forma objetiva e planejada dos aspectos e linguagem presente nos *games* no âmbito escolar com um propósito determinado. Fardo (2013, *apud* Fadel *et al.*, 2014) evidencia ainda que a cultura digital está presente no cotidiano dos estudantes, ou seja, estão habituados a utilizá-la, sendo natural para eles a linguagem, o *design*, além dos conceitos ali apresentados, conhecimentos prévios que podem ser utilizados de maneira a fornecer uma construção mais envolvente de sua própria aprendizagem.

Como antes mencionado, para que uma abordagem gamificada possa ser utilizada como ferramenta de auxílio em sala de aula, torna-se necessário, além de agir com propósito definido e intencionalidade, compreender as mecânicas e os elementos que a compõem. Um ambiente gamificado, para que atinja o seu objetivo, exige planejamento. Portanto, cabe ao professor estar aberto a conhecer o que de fato é a gamificação, além de estudar suas aplicações e preparar-se para que o uso de suas estratégias possam mostrar-se eficazes na motivação e engajamento dos estudantes de sua sala de aula.

Diante do contexto exposto, apresentam-se a seguir alguns elementos que compõem a gamificação enquanto prática pedagógica voltada para a aprendizagem que podem contribuir para uma abordagem mais lúdica e eficaz na sala de aula. Alves, Minho e Diniz (2014) desenvolveram um esquema composto de onze etapas que apontam caminhos na elaboração de estratégias educacionais gamificadas para subsidiar as práticas docentes, demonstrados a seguir:

**Quadro 4** - estratégias educacionais para abordagens gamificadas

ETAPA	AÇÃO	ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA
01	Interaja com os games	Interaja com os jogos em diferentes plataformas (web, consoles, PC, dispositivos móveis, etc.) para vivenciar a lógica dos games e compreender as diferentes mecânicas
02	Conheça seu público	Analise as características do seu público, sua faixa etária, seus hábitos e rotinas.
03	Defina o escopo	Defina quais as áreas de conhecimento estarão envolvidas, o tema que será abordado, as competências que serão desenvolvidas, os conteúdos que estarão associados, às atitudes e comportamentos que serão potencializados
04	Compreenda o problema e o contexto	Refleta sobre quais problemas reais do cotidiano podem ser explorados com o game e como os problemas se relacionam com os conteúdos estudados.
05	Defina a missão e o objetivo	Defina qual é a missão da estratégia gamificada, analise se ela é clara, alcançável e mensurável. Verifique se a missão está

		aderente às competências que serão desenvolvidas e ao tema proposto.
06	Desenvolva a narrativa do jogo	Refleta sobre qual narrativa se quer contar. Analise se a narrativa está aderente ao tema e ao contexto. Verifique se a metáfora faz sentido para os jogadores e para o objetivo da estratégia. Reflita se a narrativa tem o potencial de engajar o seu público. Pense na estética que se quer utilizar e se ela reforça e consolida a história
07	Defina o ambiente e a plataforma	Defina se o seu público vai participar de casa ou de algum ambiente específico; se será utilizado o ambiente da sala de aula, ambiente digital ou ambos. Identifique a interface principal com o jogador.
08	Defina as tarefas e a mecânica	Estabeleça a duração da estratégia educacional gamificada e a frequência com que o seu público irá interagir. Defina as mecânicas e verifique se as tarefas potencializam o desenvolvimento das competências e estão aderentes à narrativa. Crie as regras para cada tarefa
09	Defina o sistema de pontuação	Verifique se a pontuação está equilibrada, justa e diversificada. Defina as recompensas e como será feito o ranking (local e periodicidade de exposição)
10	Defina os recursos	Planeje minuciosamente a agenda da estratégia, definindo os recursos necessários a cada dia. Analise qual o seu envolvimento em cada tarefa (se a pontuação será automática ou se é necessário analisar as tarefas).
11	Revise a estratégia	Verifique se a missão é compatível com o tema e está alinhada com a narrativa. Reflita se a narrativa tem potencial de engajar os jogadores e está aderente às tarefas. Verifique se as tarefas são diversificadas e exequíveis e possuem regras claras. Confira se o sistema de pontuação está bem estruturado e as recompensas são motivadoras e compatíveis com o público. Verifique se todos os recursos estão assegurados e se a agenda é adequada ao público

Fonte: Alves, Minho e Diniz, 2014, p.92

Diante do quadro apresentado pelos autores, dois aspectos podem ser destacados: o primeiro deles é a **interação com os games**. Para que a construção da abordagem gamificada seja proveitosa é fundamental que o professor conheça a linguagem presente nos jogos e as vivencie. Para isso, o conhecimento prévio do docente, além da formação continuada necessária para a educação mediada pelas tecnologias são fundamentais. Tais aspectos proporcionam familiaridade com esse universo, tornando a prática no espaço escolar mais estruturada, fornecendo confiança aos professores para exercê-la. O segundo aspecto é o **conhecimento do público** com que se pretende aplicar um sistema gamificado. Conhecer os alunos com quem se trabalha, seus ritmos, o que lhes interessa, é um ponto essencial para uma

prática personalizada. Esses são fatores primordiais e que devem ser observados com cuidado e atenção pelos educadores e âmbitos educacionais.

Neste esquema, Alves, Minho e Diniz (2014) apontam estratégias e orientações que os docentes podem seguir para nortear a sua prática na elaboração de propostas gamificadas eficazes que sejam capazes de atingir os objetivos definidos com o fito de proporcionar uma aprendizagem que tenha significado. Mas, é preciso evidenciar também que estas orientações não são regras que definem toda e qualquer abordagem gamificada. Cada ambiente escolar é único e cada professor deve analisar a realidade e as necessidades presentes em sua sala de aula.

Como antes mencionado, os elementos da gamificação devem ser vistos como uma caixa de ferramentas Fardo (2013). Sendo assim, o docente deve observar dentro de sua "caixa" quais elementos podem contribuir para a construção de uma experiência exitosa e adequada ao seu público e personalizá-las de acordo com o objetivo de aprendizagem que busca atingir.

Busarello (2016, p.46) conclui que "gamificar o processo de aprendizagem é uma tarefa desafiadora, mas possível". Assim, embora não seja uma tarefa fácil e que demanda tempo, empenho e conhecimento por parte dos docentes, se bem planejadas e organizadas as propostas gamificadas podem tornar-se aliadas em suas práticas pedagógicas, fornecendo alternativas significativas para o engajamento e motivação dos estudantes da geração atual.

## **4 PERCURSO METODOLÓGICO**

Nesta seção estão apresentadas a natureza da pesquisa deste trabalho, definida como qualitativa de caráter exploratório, tendo por método de construção o estudo bibliográfico. Ademais, estão apresentadas a motivação para a escolha da temática trabalhada, além da forma como se deu o levantamento bibliográfico, a busca por fontes consistentes e a realização dos fichamentos, além da organização lógica do assunto abordado.

### **4.1 Natureza da pesquisa**

Para a construção do presente trabalho, optou-se por utilizar como método o estudo bibliográfico que utiliza-se de estudos já existentes como livros, artigos científicos, teses e dissertações (Gil, 2008). Esse tipo de pesquisa é capaz de proporcionar "o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras" (Lakatos e Marconi, 2003, p.183), ou seja, não se trata de repetir o que já foi elaborado, mas de realizar análises e descobertas sobre outras e novas perspectivas. Ademais, é caracterizada como exploratória porque é "desenvolvida com o objetivo de proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato" (Gil, 2008, p. 27).

É definida como qualitativa tendo em vista a preocupação com a realidade vivenciada pelas pessoas, suas relações com o meio e com o outro, além de seus processos e significações complexas que não podem ser medidas em números (Silva e Menezes, 2001 ; Minayo, 2002).

A busca pelo material se deu através de estudos do âmbito nacional em língua portuguesa como artigos científicos e dissertações disponíveis nos sites de busca científicos como Google acadêmico e na plataforma CAPES de teses e dissertações visando uma coleta de informações consistente e um aprofundamento das questões definidas para realização deste trabalho.

Por fim, a construção da pesquisa seguiu as etapas determinadas por Gil (2008) referentes a pesquisa bibliográfica que consistem em:

- Escolha do tema
- Levantamento bibliográfico preliminar;
- Busca de fontes consistentes;
- Fichamento;
- Organização e lógica do assunto abordado

e por fim:

- Redação final dos resultados da pesquisa.

## 4.2 Escolha do tema

A escolha do tema desta pesquisa manifestou-se mediante as inquietações que as experiências vivenciadas pela autora em projetos de extensão e monitoria em sua fase de graduação na Universidade Federal da Paraíba suscitaram. O trabalho realizado no projeto de extensão<sup>4</sup> "Contação de histórias: promovendo a imaginação infantil e a formação docente" vinculado a brinquedoteca do Centro de educação (CE) e a Escola de educação básica (EEBAS) da UFPB sob a orientação da professora Dra. Maria Teresa de Barros Falcão Coelho, tinha por objetivo suscitar o gosto pelas narrativas literárias e ampliar a imaginação das crianças, além de contribuir com a formação continuada de professores com um curso formativo para subsidiar as práticas docentes nesta temática.

Ademais, o trabalho realizado no projeto de monitoria<sup>5</sup> "Formação do pedagogo: Pesquisa, planejamento e gestão prática educativa" sob a orientação da professora Lebiã Tamar Gomes no componente curricular Educação e Tecnologias objetivava a aproximação do cotidiano da prática docente com planejamento de aulas, organização de *workshops* voltados às discussões sobre a educação mediada por tecnologias, além do conhecimento e utilização de metodologias inovadoras de aprendizagem para diversificar o ensino no âmbito educacional.

Assim, observando as práticas pedagógicas vivenciadas em ambos os projetos, que abordavam aspectos metodológicos para a construção de um desempenho eficaz do professor nos ambientes escolares, surgiu o interesse pela articulação. Dentre as discussões suscitadas, optou-se pela gamificação enquanto prática pedagógica unida à questão do estímulo à leitura literária na sala de aula. Os temas em questão foram escolhidos por tratarem de aspectos relevantes, contemporâneos e desafiantes no meio educacional como o uso de elementos presentes no cotidiano dos estudantes para uma aprendizagem significativa, e das práticas de leitura literária, como atividade transformadora e necessária no âmbito escolar. A junção das duas vivências culminaram na discussão abordada neste trabalho.

---

<sup>4</sup> Atividade desenvolvida no âmbito universitário que tem como objetivo o compartilhamento das ações e conhecimento educativo desenvolvido em pesquisas na universidade com o público externo.

<sup>5</sup> Atividade desenvolvida no âmbito universitário que visa aproximar o estudante da vivência de sala de aula e do cotidiano docente (planejamento, organização, elaboração de aulas e materiais pedagógicos).

### **4.3 Levantamento dos estudos bibliográficos preliminares**

O levantamento bibliográfico para elaboração deste estudo foi construído entre os meses de agosto e setembro do corrente ano. Para tanto, com objetivo de buscar pesquisas que se adequassem a questão proposta para esse trabalho, foram selecionados como descritores as combinações de termos como "Gamificação e Leitura literária", "estratégia pedagógica", "Gamificação e Literatura" , "recurso pedagógico", "aprendizagem " e "Gamificação e arte literária".

Como critério de inclusão foram considerados os estudos recentes voltados à gamificação no âmbito da educação como prática pedagógica vinculada à leitura literária na sala de aula recentes. Ademais, como critério de exclusão determinou-se os estudos sobre a gamificação que não fossem vinculados à educação/leitura literária e com enfoque em outras áreas educacionais como física e matemática, por exemplo.

### **4.4 Busca de fontes**

Na busca por fontes consistentes para a realização desta pesquisa foram consideradas bases de dados online como a plataforma CAPES de teses e dissertações e o Google acadêmico, significativa ferramenta de busca por artigos científicos.

É preciso salientar que, durante a busca por fontes, constatou-se que os estudos sobre a temática são relativamente recentes, haja vista que a gamificação é um termo emergente no contexto educacional e, sobretudo, nas práticas de leitura no espaço educacional. Desse modo, a pesquisa se deu mediante a um recorte temporal considerando as fontes mais recentes e que abordavam a temática proposta e que estavam disponíveis nas plataformas de busca.

Por fim, depois de analisar os estudos sobre o critério de inclusão e exclusão antes mencionados, foram selecionadas quatro artigos e duas dissertações, conforme apresentados abaixo:

Quadro 5 - Artigos

Artigos				
Ano	Autor	Título	Palavras - chave	Local de publicação
2023	Maria Carmem Silva Batista	A Gamificação na formação do leitor literário	Gamificação; Leitor literário; Leitura	Boletim de Conjuntura (BOCA), Boa Vista, v. 14, n. 40, p. 251–269, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.7811305.
2022	Adriana Dias Ulhoa; Daniele dos Santos Rosa; Débora Leite Silvano.	As Potencialidades da gamificação e suas repercussões na formação de leitores	Letramento; Proposta gamificada; Literatura	#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, Canoas, v. 11, n. 1, 2022. DOI: 10.35819/tear.v11.n1.a5866.
2019	Miguel Rettenmaier; Joseane Amaral	Gamificação e arte literária: Jogando com a leitura	Leitura; Gamificação; Formação do leitor; Leitor Ubíquo	Texto Digital, Florianópolis, v. 15, n. 2, p. 162-180, 2019
2017	Carolina Müller	Leitura literária: Uma experiência Gamificada	Gamificação; Literatura; Leitura literária	Informática na educação: teoria & prática, Porto Alegre, v. 20, n. 3 set/dez, 2017. DOI: 10.22456/1982-1654.79622.

Quadro 6 - Dissertações

Dissertações				
Ano	Autor	Título	Palavras-chave	Local de publicação
2021	Christiane Carneiro Alves	A Gamificação no ensino de leitura: Desafios e Contribuições	Leitura; <i>Games</i> ; Gamificação	Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras/ Profletras, 2021.
2018	Cláudia dos Santos Moreira	A Gamificação como estratégia para a formação de leitores no	Leitura literária; Letramento	Dissertação (Mestrado

		ensino fundamental	literário; Gamificação; Professores	Profissional em Ensino de Línguas) – Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2018
--	--	--------------------	---	--

#### 4.5 Fichamento

Com objetivo sistematizar os resultados obtidos através das pesquisas, optou-se por utilizar o Fichamento como instrumento de trabalho. Para tanto, foram realizadas leituras exploratórias e insistentes do material bibliográfico selecionado alinhados aos objetivos da pesquisa e organizados através do instrumento selecionado. Essa etapa foi muito significativa para uma construção e organização eficazes.

#### 4.6 Organização e lógica do assunto

A etapa de organização e lógica do assunto foi decisiva na construção deste estudo tendo em vista a importância de estruturar uma sequência concisa dos resultados obtidos durante a pesquisa para uma compreensão significativa da temática proposta. Assim, os resultados foram organizados sob a ótica das categorias definidas no capítulo de análises e discussões desta pesquisa.

## 5 GAMIFICAÇÃO E LEITURA LITERÁRIA: CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS

Com objetivo de sistematizar os resultados obtidos junto ao material bibliográfico selecionado referente a gamificação vinculada a leitura literária, foram estruturadas duas categorias de análises alinhadas aos objetivos propostos para esta pesquisa. São elas: **Categoria I:** As contribuições e possibilidades da Gamificação enquanto prática pedagógica no incentivo à leitura literária na sala de aula. **Categoria II:** Os desafios na utilização da gamificação como prática pedagógica com os textos literários no espaço escolar.

As categorias de análise mencionadas estão apresentadas a seguir, no presente capítulo deste estudo.

### 5.1 As contribuições e possibilidades da gamificação enquanto prática pedagógica no incentivo à leitura literária na sala de aula.

Ao refletir sobre a necessidade da utilização de diferentes estratégias pedagógicas para promover o incentivo da leitura literária no contexto educacional, Rettenmaier e Amaral (2019) explicam que as experiências de leitura devem ser vinculadas às necessidades dos "novos media", isto é, a geração de estudantes contemporâneos, e defendem que as práticas pedagógicas no trabalho em sala de aula devem ser adequadas aos seus comportamentos, focos de interesse e modos de construir conhecimento.

Consonante a isso, Müller (2017) assegura que a vivência em sala de aula associada às experiências dos estudantes, seu cotidiano e conhecimentos prévios possibilitam a identificação, fator significativo na construção de significados na aprendizagem. Ademais, pontua que utilizar-se das inovações tecnológicas e de abordagens como a gamificação pode ser capaz de incentivar o gosto pela literatura e ampliar as possibilidades no trabalho com os textos literários. Batista (2023) corrobora e conclui que as práticas docentes difundidas no âmbito escolar precisam ser diversificadas para oportunizar novas possibilidades de construção de conhecimento, haja vista que as estratégias e elementos oriundos do meio digital podem ser utilizados como instrumento para promover o interesse no espaço educacional.

Levando tais perspectivas em consideração, Ulhoa, Rosa e Silvano (2022, p.15) são incisivas ao determinar que:

A gamificação, além de proporcionar um processo que vai ao encontro da realidade dos envolvidos, promove, por si mesma, práticas de interação, de protagonismo, de autonomia e análise que convergem para práticas de um letramento efetivo, pois desenvolvem competências pertinentes às de um leitor competente, que necessita ser ativo, interagir e dialogar com o texto, o autor e o contexto e lidar com a multiplicidade da obra

Em síntese, as autoras asseguram que a gamificação pode proporcionar aos indivíduos o estímulo às potencialidades necessárias para formar leitores competentes, haja vista que os elementos presentes nesta metodologia podem instigar o interesse e a interação ativa e crítica com os textos literários. O uso das narrativas dos jogos pode aproximar o que é vivenciado na sala de aula com o cotidiano dos jovens e suas experiências porque os mecanismos presentes nos *games* são conhecidos de muitos estudantes, aspecto que pode ser eficaz no que se refere ao incentivo à leitura literária.

Compreendida como fator relevante, a aprendizagem lúdica e motivadora é um ponto essencial a ser discutido. Nessa perspectiva, Alves (2021, p.54) traz sua contribuição e ratifica que "[...] inserir o lúdico nas atividades de leitura na sala de aula, a exemplo da gamificação, desperta nos alunos o pensamento de que ler nem sempre é chato, mas, ao contrário, pode ser muito divertido". Essa afirmativa deixa claro que, através da experiência gamificada, a atividade de leitura pode ser vista como motivadora e divertida, isso porque as estratégias dessa metodologia podem ser capazes de desvincular a leitura dos textos literários de uma percepção negativa e entediante.

Ao pensar nesse cenário, compreende-se que a gamificação pode contribuir para a construção de uma nova perspectiva sobre a leitura e atuar como uma importante ferramenta para os espaços educacionais cujo objetivo é promover a formação de um leitor competente e ativo na sala de aula e para além dela.

Nesse viés, Alves (2021, p.55) conclui afirmando que:

[...] Os sistemas gamificados dispõem de uma série de elementos que, como vimos, conferem mais dinamismo e significado às atividades propostas, contribuindo para o desenvolvimento da proficiência leitora. Como para se ler bem é preciso ler em demasia, ou melhor, é preciso ter a leitura como uma atividade constante, práticas gamificadas cumprem bem esse propósito, por diminuírem a resistência dos alunos à leitura, levando-os a lerem mais.

Diante dessa afirmação torna-se claro que, quando bem planejadas, as abordagens gamificadas podem ser capazes de superar a resistência dos alunos no que se refere à leitura literária. Essa "quebra" da resistência é muito significativa quando se tem em mente que, para

formar um leitor, torna-se necessário que haja um contato constante do estudante com textos literários e práticas de leitura efetiva. Assim, cabe dizer que, a partir dessa mudança de perspectiva cristalizada no ideário de uma parcela significativa de alunos, as narrativas podem ser associadas a algo prazeroso de se realizar, fator benéfico ao aprendizado e que pode ser primordial para a construção do hábito de leitura.

A ludicidade destacada por Alves (2021) presente nas abordagens gamificadas é um fator essencial para despertar o gosto pelas narrativas literárias. Ulhoa, Leite e Silvano (2022) ratificam essa premissa pontuando que as propostas gamificadas podem possibilitar o interesse pelos textos literários porque envolvem processos divertidos e que relacionam a leitura a algo positivo e prazeroso, algo que pode ser dinâmico e interativo e não uma tarefa maçante e desvinculada de contextos. Ou seja, a gamificação é atrativa, dinâmica e proporciona desafios ao estudante, que encontra um objetivo, uma motivação para prosseguir.

Além de motivar o interesse pelas narrativas literárias e de possibilitar a mudança de perspectivas sobre essa atividade no espaço escolar, Moreira (2018) denota que a gamificação contribui como estimuladora de diversas habilidades como a cooperação, a colaboração e a resiliência dos estudantes, aspectos significativos mas que são um constante desafio nas práticas escolares cotidianas.

Similarmente, Batista (2023, p. 267) assegura que:.

[...] A gamificação das atividades de leituras pode motivar e entusiasmar os estudantes à ação, pode também ativar o uso de diversas competências e habilidades, instigando o desenvolvimento de saberes necessários para tornar-se um sujeito ativo, cooperativo, colaborativo e muitas vezes resistente.

De igual modo, Ulhoa, Rosa e Silvano (2022, p.15) reafirmam o potencial da gamificação e afirmam que essa metodologia pode possibilitar " ludicidade, contextualidade, desafios, coautoria e protagonismo do indivíduo ao processo de construção do leitor". Diante do cenário apresentado, fica evidente que a potencialização dessas capacidades nas práticas de leitura pode ser efetiva na tarefa de promover a formação de um leitor competente e de um cidadão crítico necessário à sociedade porque é capaz de desenvolver e estimular aspectos significativos e necessários aos indivíduos.

Sob esse viés, Alves (2021, p.54) corrobora com Moreira (2018), Batista (2023) e Ulhoa, Rosa e Silvano (2022) ao concluir que:

[...] o conhecimento, o pensamento crítico, o trabalho em equipe, a autonomia, a comunicação, a interação, a cooperação e a argumentação são alguns exemplos das

competências e habilidades que a gamificação aplicada ao ensino de leitura pode suscitar e que podem possibilitar ao estudante lidar com diferentes situações e desafios impostos diariamente no âmbito social.

Tal fato se consolida porque a prática de leitura, quando bem desenvolvida, pode estimular a capacidade de reflexão dos indivíduos levando-os a pensar sob diferentes prismas, ampliando sua visão de mundo e a sua capacidade de interferir e questionar naquilo que vivencia. As abordagens gamificadas se mostram efetivas nesse contexto porque objetivam levar os indivíduos a resolver problemas em situações reais e desafiadoras, a formar ideias sobre aquilo que vivenciam e a agir em colaboração com outros, aspectos significativos e que são necessários para além da sala de aula.

Reiterando a importância de uma prática de leitura dinâmica, Müller (2017,p.34), ao pensar sobre os elementos dos *games* nessa atividade, assegura que:

A leitura, especialmente quando se trata de um texto literário, deve seguir etapas de uma espécie de jogo literário, no qual o leitor terá a possibilidade de perceber elementos linguísticos significativos para a construção do texto e sua função; ativar seus conhecimentos prévios (também chamado de conhecimento enciclopédico); elaborar e testar hipóteses a partir do texto, tornando a atividade de leitura significativa e prazerosa e fazendo do aluno um sujeito engajado nesse processo.

Segundo a autora, a leitura literária precisa ter etapas definidas, como um jogo em suas diferentes fases para que o leitor possa perceber, de maneira dinâmica e atrativa, os aspectos que compõem o texto. Nesse cenário, compreende-se que o aluno pode criar hipóteses sobre a narrativa da leitura que podem ser atestadas ou não, pode relacionar a sua experiência com a dos personagens, criar novos rumos e significados a história que leu. Esses aspectos podem tornar a prática de leitura uma atividade que o estudante goste de realizar, fazendo-o percebê-la como uma oportunidade de aprender e também de se divertir.

Por fim, Rettenmaier e Amaral (2019, p.177) explicam que:

Uma das principais contribuições da abordagem – além de sua atuação no cerne da motivação – é o fato de aproximar-nos de uma qualidade intrínseca ao jogo (e permanente em se tratando de educação): o desafio. O ensino e a promoção da literatura precisam desafiar-se em outros percursos, a fim de estabelecer novas relações com a leitura, protagonizadas pelo multivíduo contemporâneo.

Ou seja, a gamificação propicia um elemento fundamental nas práticas escolares: o desafio. Esse aspecto é importante como mola propulsora para o incentivo à leitura literária e a formação de leitores porque fornece um objetivo aos estudantes. Ao ver-se desafiado, o

aluno busca superar o obstáculo que o impede de chegar ao ponto desejado. Para isso, cria hipóteses e elabora estratégias para a resolução dos problemas para atingir o objetivo final: no jogo, a vitória, no contexto educacional, a aprendizagem. Por fim, os autores tornam explícita a necessidade e a importância da leitura permear diversos suportes e contextos, à exemplo dos tecnológicos, a fim de encontrar novas possibilidades de incentivar e promover a construção do hábito de leitura ao aluno contemporâneo que exerce várias tarefas, que é ativo e que aprende fazendo, o denominado "multivíduo".

## **5.2 Os Desafios na utilização da gamificação como prática pedagógica com a leitura literária no espaço escolar.**

Como discutido anteriormente, a gamificação, seus elementos e estratégias vinculadas às práticas de leitura literária na sala de aula fornecem diversas contribuições aos estudantes no que se refere a motivação, na construção de uma leitura efetiva, no interesse e no despertar do gosto pelas narrativas literárias. Contudo, é preciso salientar que, embora possibilitem muitos benefícios, as abordagens gamificadas também apresentam desafios quanto a sua aplicação.

Embora alguns elementos dos jogos como o trabalho em equipe e o feedback, por exemplo, sejam difundidos pelos espaços educacionais há muitos anos, a gamificação em si, principalmente no que se refere a sua aplicação no meio digital, é um fator relativamente recente. Por esse motivo, um dos desafios no que concerne a aplicação dessa metodologia na sala de aula é o contato dos professores com novas e outras plataformas em que a leitura se apresenta atualmente.

Ao pensar nesse cenário, Rettenmaier e Amaral (2019, p.163) denotam que:

De certa forma, ainda nem bem nos asseguramos de promover a leitura nos portadores tradicionais de texto, temos um novo mundo nos desafiando, um universo que promove novas formas de ler e escrever e que potencializa a formação de um sujeito diferente no que se compare ao aluno de décadas anteriores. Estamos em um novo tabuleiro de experiências. É um novo jogo se oferece.

É preciso destacar que a formação do indivíduo contemporâneo é diferente das outras gerações, haja vista que uma parcela considerável dessas pessoas estão imersas em um mundo de inovações tecnológicas, em que os modos de executar determinadas atividades como a própria leitura, ouvir músicas, jogar e se divertir foram modificados com o tempo. Nesse viés,

a premissa denota que, para os professores, o desafio consiste em se habituar às modificações que acontecem com o meio educacional no que se refere aos diferentes modos de ler e de escrever na sociedade atual haja vista que a maioria dos professores nasceram em uma geração diferente de seus alunos.

Pensando nessas perspectivas, os autores consideram que os professores encontram-se em meio a um "novo tabuleiro de experiências" e que estão adentrando em um "novo jogo" em sua atuação nos ambientes escolares. E, assim como quando se inicia um novo jogo ao qual não se conhece muito bem, é necessário explorá-lo e conhecer como ele funciona. Pensando nesse contexto educacional, os novos suportes digitais tratam de um universo desafiante, interativo, repleto de informações, macetes, dicas, usos e programações que os professores têm que compreender e habituar-se para acompanhar seus alunos e adequar sua prática às novas plataformas.

Entretanto, há um desafio referente ao trabalho pedagógico mediado pelas tecnologias. Existem muitas lacunas na formação continuada dos professores que almejam inovar em sua atuação no âmbito educacional. Muitos docentes têm curiosidade e disponibilidade para diversificar suas aulas, mas não sabem de onde partir e nem por onde começar. Sobre-lhes vontade e falta investimento e estímulo por parte dos órgãos responsáveis, além de outros fatores como a questão da falta de estrutura e equipamentos nos espaços escolares para esse trabalho. Assim, torna-se clara a necessidade de uma formação continuada que supra as lacunas existentes neste campo educacional que é emergente e que precisa ser estimulado. Por esses motivos a gamificação sobretudo no que se refere ao seu uso nas plataformas digitais, essa é uma prática desafiadora para os docentes (Rettenmaier e Amaral, 2019)

Partindo da premissa de que a utilização da gamificação, sobretudo nas práticas de leitura, é um fator recente nos espaços educacionais, a questão do conhecimento referente a essa abordagem é muito importante para o sucesso da aplicação e dos resultados que se almejam alcançar. Recorrer a gamificação como prática pedagógica sem conhecer essa metodologia é ir em direção a um provável desacerto. Esse constitui outro desafio a ser discutido.

Sobre essa questão, Alves (2021, p. 56) esclarece que:

Nesse sentido, ponderamos que, optando por utilizar a gamificação como metodologia em atividades de leitura, o professor precisa ter conhecimento sobre o que é gamificação, quais as suas principais características e quais elementos a constituem.

A autora evidencia que utilizar-se da gamificação implica conhecimento. Sem isso, o professor corre o risco de propagar abordagens mal estruturadas e inibir o gosto pela leitura ao invés de incentivá-la. Alves (2021, p. 56) conclui ainda que:

Para isso, não basta que o professor leia sobre gamificação, mas também que tenha alguma experiência como jogador. Para essa metodologia dar certo, é necessário que o professor tenha em mente os objetivos que deseja atingir e, com o conhecimento adequado sobre gamificação, selecione os elementos dos games mais apropriados a cada situação de ensino.

Em suma, uma abordagem gamificada, para que seja consistente e atinja o objetivo desejado, exige do docente o conhecimento do que está realizando. É preciso que haja uma compreensão consistente da metodologia, além de suas estratégias e elementos para que o interesse pelos textos literários seja efetivo. Para tanto, torna-se necessário que o profissional compreenda, tenha contato com o universo dos *games* e se aproprie das estratégias e das características da abordagem que deseja utilizar. Similarmente, Batista (2023) defende que conhecer os elementos que constituem a gamificação é um fator necessário para não criar atividades com estratégias desconexas com objetivos desejados. Isto pode ser um problema porque se a proposta não fizer sentido e estiver mal estruturada é provável que ela não funcione e atinja um efeito pouco satisfatório ou até mesmo contrário ao esperado.

De igual modo, Ulhoa, Rosa e Silvano (2022, p. 17) apontam que:

[...] Ainda que apresente potencialidades na promoção do letramento, a gamificação, e qualquer outra metodologia, não promoverá leitores competentes se a proposta pedagógica veiculada por elas não explorar a dimensão social, múltipla e diversificada que envolve o letrar.

Em outras palavras, é necessário que haja objetivo, planejamento e uma prática consistente na proposta pedagógica se não, o objetivo de formar o aluno em um leitor competente se perde no meio do caminho, ou seja, não se efetiva. Esse é talvez um dos grandes desafios no trabalho com a gamificação: práticas mal estruturadas, superficiais e sem objetivos que não versam sobre outras esferas utilizadas em sala de aula. Assim, cabe dizer que utilizar-se da gamificação sem ao menos saber do que esse método trata pode configurar em um possível fracasso aos objetivos educacionais propostos para o incentivo à leitura.

Outro ponto importante a ser discutido é a utilização exacerbada da metodologia. Moreira (2018) denota que, por proporcionar diversas contribuições à motivação e ao interesse dos estudantes, muitos professores enxergam a gamificação como uma solução para

todos os problemas de estímulo à leitura literária. Todavia, é preciso deixar claro que gamificar atividades em sala de aula não funciona como uma fórmula instantânea que vai garantir de imediato o total envolvimento do aluno nas atividades com os textos literários ou no que se refere a quaisquer aspectos.

Nesta perspectiva, Batista (2023, p.266) esclarece que:

[...] a gamificação não deve ser compreendida como uma “solução mágica” para solucionar os problemas encontrados no ensino da leitura literária, mas como mais uma estratégia eficiente, possível e viável de ser trabalhada nas escolas brasileiras.

Ou seja, a gamificação é uma dentre tantas metodologias que podem ser eficazes nas práticas pedagógicas dos docentes e não a chave para todo e qualquer problema que surge no espaço educacional. Reiterando, não se trata de uma "solução mágica" que, quando aplicada, faz efeito instantâneo e os estudantes imediatamente gostam de ler. Trata-se de uma estratégia eficaz a ser utilizada, que se bem organizada, pode surtir um efeito positivo na aprendizagem e ao estímulo ao gosto pela literatura, mas não pode ser vista como a única alternativa para as práticas de leitura.

Pensando na utilização em excesso da gamificação antes mencionadas, torna-se necessário destacar que, a partir desse desafio, outro pode ser gerado. Utilizar as abordagens gamificadas em demasia - em todas as práticas com os textos literários, por exemplo - pode ocasionar a falta de interesse dos estudantes pela metodologia. Nesse sentido, Alves (2021, p. 57) pontua que:

Nessa perspectiva, entendemos que a gamificação é uma metodologia interessante para ser aplicada no ensino de leitura, mas não pode ser adotada como a única. Assim, pensar na gamificação como uma estratégia a mais e não como um recurso presente em todas as aulas está entre os desafios apresentados.

Em resumo, não se pode fazer uso da gamificação como a única metodologia para incentivar a leitura literária na sala de aula. Ela é uma dentre as outras aliadas às práticas pedagógicas a serem utilizadas pelos professores. Além disso, o excesso de utilização da gamificação no trabalho com os textos literários pode tornar a metodologia corriqueira, o que pode acabar desestimulando os estudantes, já que as propostas não se diversificam e são constantemente difundidas nas aulas. Assim, as possíveis contribuições da abordagem podem ser invalidadas por se tornarem desinteressantes para os estudantes.

No que se refere aos textos literários, Batista (2023, p.266) enfatiza que "Nem todas as obras literárias se adequam à gamificação". Alves (2021, p.60) traz sua contribuição e ratifica que "[...] alguns textos não são adequados ao desenvolvimento de atividades gamificadas de leitura". Em síntese, não são todos os textos literários que podem ser utilizados nas propostas gamificadas, isto porque existem obras que são muito específicas e que simplesmente não se adequam às características e elementos dessa abordagem.

Os autores esclarecem alguns apontamentos que precisam ser levados em consideração quando se almeja utilizar-se da gamificação em práticas de leituras efetivas. Os textos devem ter tamanhos adequados a proposta de atividade gamificada, devem ser instigantes, levar a reflexão e além disso, precisam estar relacionados às vivências dos estudantes. Assim, cabe ao professor que planeja gamificar em sua sala de aula analisar as obras literárias que se adequam a metodologia, buscando as estratégias necessárias para cada texto. E é nesse contexto que o desafio se apresenta: não realizar esta análise rebuscada pode ocasionar em práticas mal modeladas, desinteressantes e que se desviam do objetivo desejado.

Por fim, Alves (2021, p.59) apresenta como desafio a percepção que alguns professores têm acerca da gamificação enquanto prática pedagógica e conclui que:

[...] O professor que se envolver com a gamificação considerando-a "modismo" ou uma brincadeira que contribuiu pouco para o aprender certamente não colherá bons desafios. É preciso mudar a representação que faz da metodologia, se quiser colher bons frutos por meio dela.

O professor é peça importante no que se refere ao estímulo e ao despertar do gosto pela leitura literária. É ele o responsável pela mediação entre o universo da leitura e o aluno. Portanto, ao utilizar-se da gamificação deve fazê-lo com compromisso, enxergando-a como uma estratégia significativa a ser utilizada para promover o gosto pelas narrativas e estimular o hábito de leitura. Ou seja, se o docente enxerga essa abordagem como não séria, ou se escolhe fazer uso dela por que é "modismo" sem conhecer sua real finalidade certamente essa prática não produzirá resultados efetivos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao refletir sobre os desafios existentes para o despertar do interesse pela leitura literária nos âmbitos escolares, compreende-se que pensar em estratégias pedagógicas alinhadas às vivências dos estudantes contemporâneos a exemplo da gamificação, para envolver, motivar e suscitar o gosto pela literatura trata de uma discussão significativa para os espaços educacionais que buscam estimular e desenvolver o hábito de leitura com o objetivo de formar leitores competentes para além da sala de aula.

Com base nessas perspectivas, a presente pesquisa delimitou como objetivo geral analisar como a gamificação pode promover o interesse dos estudantes pela leitura literária na sala de aula e quais os desafios existentes no trabalho pedagógico no que se refere a essa prática. Outrossim, como objetivos específicos foram delineados: discutir a importância da leitura literária e os desafios da motivação no trabalho pedagógico com essa prática na sala de aula; conhecer os elementos, estratégias e contribuições da gamificação enquanto prática pedagógica no contexto educacional e identificar contribuições e desafios na utilização da gamificação como prática pedagógica para incentivar às práticas de leitura literária no espaço educacional.

Pensando no objetivo geral elencado para este trabalho e tomando como base os resultados obtidos através das discussões e reflexões suscitadas nesta pesquisa é possível afirmar que as abordagens gamificadas, apesar dos desafios no que concerne a sua aplicação nos âmbitos escolares, podem promover o interesse pelos textos literários porque seus elementos e estratégias proporcionam mais envolvimento, motivação e engajamento nas atividades de leitura. Além disso, as pesquisas evidenciaram que a gamificação reúne aspectos lúdicos e atrativos que são capazes de instigar a curiosidade pelas narrativas através do desafio e da diversão proporcionados.

As análises dos textos permitiram observar que as abordagens gamificadas são capazes de contextualizar e vincular o conhecimento construído na escola com as vivências dos estudantes contemporâneos, aspecto essencial no trabalho pedagógico com a leitura literária por colaborar com a construção do significado da aprendizagem para o aluno. Além disso, constatou-se que, com estratégias e objetivos bem estruturados e definidos, a gamificação pode contribuir para diminuir a resistência pelos textos literários e auxiliar no processo de desassociação das perspectivas negativas cristalizadas no ideário dos estudantes no que se refere à leitura. Este fator pode ser um significativo aliado ao trabalho pedagógico dos professores e uma efetiva estratégia para a construção do hábito de leitura e na formação de

um leitor eficiente, haja vista que pode transformar perspectivas e construir novas formas de enxergar a leitura.

Para além das contribuições, é preciso discutir sobre os desafios no tocante à prática da leitura literária articulada a gamificação. Identificou-se que a falta de conhecimento dos aspectos que compõem a abordagem, a falta de organização e os objetivos desvinculados de sentidos podem inibir ao invés de promover o interesse pelas narrativas literárias. Outro ponto percebido é que, embora os elementos presentes nas abordagens gamificadas como o *feedback*, por exemplo, estejam presentes nas práticas escolares cotidianas, a gamificação bem como o seu uso no meio digital é uma abordagem recente e desafiadora para muitos professores advindos das gerações anteriores, que encontram dificuldades e precisam adaptar-se a esses novos contextos e plataformas digitais, fatores que refletem uma formação insuficiente dos docentes no que se refere à educação mediada pelas tecnologias.

Observou-se ainda que a utilização em demasia da proposta gamificada pode tornar a metodologia desinteressante por se tornar frequente, o que ratifica a necessidade de diversificar as práticas pedagógicas difundidas em sala de aula e não utilizar-se apenas de uma só abordagem para desenvolver as práticas de leitura.

Ao analisar os objetivos específicos delineados para esta pesquisa e o percurso percorrido pode-se afirmar que foram alcançados. As discussões suscitadas neste trabalho versaram sobre a importância da leitura literária na sala de aula, e discutiram sobre os desafios existentes na motivação pelas narrativas no contexto educacional, apresentando os desafios que circundam essa prática. Além disso, foram apresentados os elementos e estratégias que compõem a gamificação enquanto prática pedagógica no contexto educacional. Por fim, através da pesquisa bibliográfica realizada, foi possível identificar as contribuições e também os desafios presentes no trabalho com a gamificação e a leitura literária no ambiente escolar.

Retomando a questão inicial proposta para esta pesquisa que consistia em responder se "é possível que a Gamificação possa ser utilizada como prática pedagógica capaz de promover o interesse pela leitura literária na sala de aula?", podemos concluir, através das reflexões aqui realizadas, que as abordagens gamificadas podem sim ser eficazes no despertar do interesse pela leitura literária no espaço escolar, haja vista que podem proporcionar o resgate de aspectos fundamentais na sala de aula como a curiosidade dos estudantes, a ludicidade, o desafio, assim como o seu envolvimento ativo e engajado nas práticas de leitura. Outrossim, observou-se que a gamificação pode contribuir para o desenvolvimento de diversas habilidades como a criticidade, a criatividade, e a cooperação, fatores necessários nos ambientes escolares e na formação de cidadãos conscientes e ativos.

Além dessas perspectivas, compreendemos também as limitações existentes nesta pesquisa. Por se tratar de uma temática relativamente recente, a questão da gamificação vinculada à leitura literária ainda dispõe de pouca incidência de livros que abordem a temática, principalmente no tocante às pesquisas em língua portuguesa.

Diante disso, é provável que este trabalho disponha de um arcabouço relativamente pequeno, considerando os estudos disponíveis e adequados aos objetivos definidos para a elaboração da pesquisa, que teve por método de construção o estudo bibliográfico. Diante dessa premissa torna-se evidente a necessidade de ampliar as discussões sobre a temática em questão, haja vista que trata de aspectos relevantes para o meio educacional mas que ainda são pouco discutidos nos âmbitos acadêmicos.

Assim, concluímos que esta pesquisa trata-se de um *start* inicial sobre as discussões referentes às contribuições e desafios da gamificação enquanto prática pedagógica articulada à leitura literária na sala de aula. Dessa maneira, esperamos que as reflexões suscitadas neste trabalho possam contribuir como uma significativa alternativa nas práticas pedagógicas docentes no que se refere aos desafios da leitura literária na sala de aula, além de ampliar o interesse e encorajar futuras pesquisas sobre a temática aqui proposta a partir de outras perspectivas, contribuições e ressignificações.

Por fim, sugerimos que as pesquisas subsequentes possam investigar a gamificação unida à leitura literária na prática cotidiana dos espaços educacionais para uma experimentação da realidade da sala de aula e uma articulação significativa entre a teoria e a prática pedagógica docente.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Christiane Carneiro. **A gamificação no ensino de leitura: desafios e contribuições**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Montes Claros - Unimontes, Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras/ Profletras, 2021.
- ALVES, Fábio Pereira *et al.* **A rede social móvel Foursquare: uma análise dos elementos de gamificação sob a ótica dos usuários**. In: Workshop Proc. WAIHCWS, 2012.
- ALVES, Lynn Rosalina Gama; MINHO, Marcelle Rose da Silva; DINIZ, Marcelo Vera Cruz. Gamificação: diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria et al.(Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BATISTA, Maria Carmen Silva. Gamificação na formação do leitor literário. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 14, n. 40, p. 251–269, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.7811305. Disponível em: <https://revista.ioles.com.br/boca/index.php/revista/article/view/1126>. Acesso em: 18 set. 2023.
- BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: Princípios e estratégias**: São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.
- BRASIL. **Ministério da Educação. Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 19 mai. 2023.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro02.pdf>. acesso em: 30 ago. 2023
- CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- COSSON, Rildo. **Paradigmas do ensino da literatura**. São Paulo: Contexto, 2020.
- FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Cláudia; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na Educação**. Pimenta Cultural: São Paulo. 2014.
- FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Rio Grande do Sul, 2013.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Editora Atlas. 6. ed. – São Paulo, 2008.
- KLEIMAN, Angela. **Oficina de leitura: Teoria e prática**. 16. ed. Campinas, SP: Pontes editores, 2016.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo, SP: Atlas, 2003.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson, 2016.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 19. Petrópolis: Vozes, 2002.

MOREIRA, Cláudia dos Santos. **A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários no ensino fundamental**. 90 f.: il. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Línguas) – Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2018

MÜLLER, Carolina. Leitura Literária: uma experiência gamificada. **Informática na educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 20, n. 3 set/dez, 2017. DOI: 10.22456/1982-1654.79622. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/79622>. Acesso em: 10 set. 2023.

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Aprendizagem ativa via tecnologias**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2019. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 27 ago. 2023.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. Letramento literário:: Para viver a literatura dentro e fora da escola. *In*: ZILBERMAN, Regina; M.K RÖSING, Tânia (org). **Escola e leitura: Velha crise, novas alternativas**. São Paulo: Global, 2009. cap. 4, p. 61-79.

RAU, Maria Cristina Trois Dornelis. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2012. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 20 ago. 2023.

RETTENMAIER, Miguel; AMARAL, Joseane. Gamificação e arte literária: jogando com a leitura. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 15, n. 2, p. 162-180, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n2p162>. Acesso em: 10 set. 2023

SANTAELLA, Lucia *et al.* **Gamificação em debate**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SEGABINAZI, Daniela Maria; SOUZA, Renata Junqueira de; GIROTTO; Cyntia Graziella Guizelim Simões, (organizadoras). **Educação literária: infância, mediação e práticas escolares**. 1. ed. Tubarão (SC): Copiart, 2018.

SILVA, Lúcia da Silva; MENEZES, Estera Muskat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. Manual de orientação**. Florianópolis, 2001.

SILVA, Thaísa Leal da; MARTINS, Amilton Rodrigo de Quadros; VANCINI, Bruna Elisabete. **A utilização da gamificação como elemento de engajamento de estudantes do ensino fundamental**. Anais do CIET:EnPED:2020 - (Congresso Internacional de Educação e Tecnologias | Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância), São Carlos, ago.

2020. ISSN 2316-8722. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2020/article/view/1132>. Acesso em: 21 Set. 2023.

TAVARES, Lúcia Maria. **Serious Games**. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 12 ago. 2023.

TOLOMEI, Bianca Vargas. A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. **EAD em foco**, v. 7, n. 2, 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440>. Acesso em: 12 set. 2023

ULHOA, Adriana Dias; ROSA, Daniele dos Santos; SILVANO, Débora Leite. As potencialidades da gamificação e suas repercussões na formação de leitores. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 11, n. 1, 2022. DOI: 10.35819/tear.v11.n1.a5866. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/5866>. Acesso em: 9 set. 2023.

VIANNA, Ysmar *et al.* **Gamification Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos**. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013

ZILBERMAN, Regina; M.K RÖSING, Tânia.(org) **Escola e leitura: Velha crise, novas alternativas**. São Paulo: Global, 2009.