

doi 10.46943/X.CONEDU.2024.GT08.008

O USO DA GAMIFICAÇÃO PARA APROFUNDAMENTO DA LEITURA LITERÁRIA

Maria Francimar Teles de Souza¹

RESUMO

A Leitura Literária está presente em todos os níveis de ensino, sendo utilizada das mais diversas formas por alunos, professores e familiares. É um tipo de leitura que tem um papel fundamental na formação dos educandos, pois aprimora habilidades de leitura e compreensão, enriquece a experiência cultural e estimula o pensamento crítico e criativo. Neste artigo pretende-se apresentar como a Leitura Literária pode ser aprofundada a partir da utilização de jogos. Para isso, realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca desse tipo de leitura e da gamificação, além de realizar a leitura de alguns livros paradidáticos sobre os quais foram criados os jogos que são apresentados neste trabalho. São jogos que podem ser utilizados desde o ensino fundamental até o ensino médio, nas aulas de Língua Portuguesa ou de outras disciplinas, dependendo da vontade do professor e da adequação ao plano de sua disciplina. Trata-se, portanto, de mais uma opção metodológica para os docentes que pretendem trabalhar a leitura literária de forma diversificada. São jogos simples, de fácil utilização e baixo custo que podem fazer a diferença quando se pensa em aumentar o gosto, interesse e motivação dos educandos pela leitura, além de permitir uma maior interação entre os educandos, os educadores, os livros e tudo que a leitura pode proporcionar.

Palavras-chave: Leitura, Jogos, Literatura.

¹ Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal do Sertão Pernambucano - ProfEPT/IFSertãoPE, Campus Salgueiro, cimarsouzateles@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A Leitura Literária está presente em todos os níveis de ensino, sendo utilizada das mais diversas formas por alunos, professores e familiares. É um tipo de leitura que tem um papel fundamental na formação dos educandos, pois aprimora habilidades de leitura e compreensão, enriquece a experiência cultural e estimula o pensamento crítico e criativo.

O jogo é uma atividade intrínseca ao instinto natural do ser humano, que se relaciona, se diverte e se prepara para atividades complexas que acontecerão no futuro como os jogos. Os jogos estão presentes na vida dos indivíduos de todas as idades e, por meio de seus elementos e estratégias, faz com que os jogadores cheguem a um objetivo único, que é o prazer resultante do alcance de uma meta, incorporado ao divertimento que o processo traz (HUIZINGA, 2000).

Nos últimos anos, o uso da gamificação como ferramenta pedagógica tem ganhado destaque no ensino de várias disciplinas, inclusive na literatura, pois proporcionam uma abordagem mais dinâmica e interativa, que pode envolver os alunos e aprofundar sua compreensão e apreciação de textos literários.

Neste artigo pretende-se apresentar como a Leitura Literária pode ser aprofundada a partir da utilização de jogos, uma vez que este tipo de leitura é fundamental para o desenvolvimento da sensibilidade estética, do pensamento crítico e da empatia nos leitores.

Para o desenvolvimento dos jogos apresentados utilizou-se textos da autora Clarice Lispector e Machado de Assis, mas também é possível desenvolver atividades com obras de outros autores brasileiros ou não. William Shakespeare, por exemplo, apresenta obras que desafiam o leitor a explorar temas complexos capazes de gerar as mais variadas reflexões.

Segundo Liu (2011), o objetivo principal da Gamificação é incentivar o usuário de sistemas não relacionados a jogos a apresentar o ‘comportamento de jogador’, que tem como foco a tarefa em mãos e a realização de múltiplas tarefas ao mesmo tempo sob pressão, trabalhando sem descontentamento e sempre tentando novamente quando falhar, o que também acontece com a corrida literária, visto que os/as jogadores/as perdem a vez quando erram ou quando são comandados pelo tabuleiro, mas podem jogar novamente em outras rodadas.

METODOLOGIA

Realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca da leitura literária e da gamificação, além de realizar a leitura de alguns livros paradidáticos sobre os quais foram criados os jogos que são apresentados neste trabalho, São jogos que podem ser utilizados desde o ensino fundamental até o ensino médio, nas aulas de Língua Portuguesa ou de outras disciplinas, dependendo da vontade do professor e da adequação ao plano de sua disciplina.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A literatura promove uma compreensão mais profunda acerca dos textos literários; e os jogos, sejam eles digitais ou analógicos, podem ser integrados ao planejamento dos professores, possibilitando aos discentes um maior engajamento, além de atrair a atenção e tornar a aprendizagem mais significativa. Sem falar na interatividade ao promoverem um ambiente colaborativo, onde os alunos e professores podem discutir e compartilhar suas opiniões acerca dos temas trabalhados nos livros e regras de cada jogo utilizado. Ademais, os jogos ajudam a desenvolver habilidades essenciais ao desenvolvimento cognitivo e de atenção dos estudantes.

Neste artigo, faz-se a apresentação da corrida literária, que consiste na leitura do livro todo ou de uma parte, para realizar o jogo que inicia com a divisão da turma em duas ou mais equipes, uso de um dado e identificação das equipes para que possam ir avançando em um tabuleiro numerado com várias perguntas sobre o livro ou parte lida e diversas possibilidades de respostas e ações, inclusive obrigando o/a jogador/a a ficar sem jogar ou perder a vez.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação é mais uma opção metodológica para os docentes que pretendem trabalhar a leitura literária de forma diversificada. São jogos simples, de fácil utilização e baixo custo que podem fazer a diferença quando se pensa em aumentar o gosto, interesse e motivação dos educandos pela leitura, além de permitir uma maior interação entre os educandos, os educadores, os livros e tudo que a leitura pode proporcionar.

Apesar das vantagens, o uso de jogos na educação literária pode apresentar alguns desafios para os docentes, principalmente em turmas muito numerosas, por isso realizar o planejamento considerando a sua realidade é essencial para que se atinja os objetivos esperados.

REFERÊNCIAS

ASSIS, M. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: Abril, 1881.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LISPECTOR, C. **A Hora da Estrela**. Rio de Janeiro: Rocco, 1977.

LISPECTOR, C. **Todas as crônicas**. Editora Rocco, 1 de ago. de 2018 - 704 páginas.

LIU, Y., A., T., Nakajima, T. Gamifying Intelligent Environments. Ubi-MUI '11 Proceedings of the 2011 international ACM workshop on Ubiquitous meta user interfaces. Scottsdale, Arizona, USA, 2011.

KAPP, K. M. A. **Gamificação da Aprendizagem e Instrução**. São Francisco: Pfeiffer, 2012.

PONTES, C. R. **Jogos e Aprendizagem: Como Integrar as Novas Tecnologias na Educação**. São Paulo: Moderna, 2018.

SALEN, K., & ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos*. Cambridge