

A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA FORMAÇÃO DO LEITOR

GAMIFICATION AS A LEARNING STRATEGY FOR TRAINING READERS

LA LUDIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA FORMACIÓN DEL LECTOR

Deisily de Quadros¹
Vanessa Maria Gomes²

Resumo

Este estudo aborda a temática da gamificação no ensino de literatura. A presente pesquisa tem como objetivo geral apresentar a gamificação como estratégia de incentivo à leitura e promoção do letramento literário. O questionamento que conduziu a pesquisa foi de que forma seria possível despertar nos estudantes o interesse pela literatura favorecendo, assim, um aprendizado eficaz que promovesse o letramento literário. A metodologia aplicada neste estudo foi a pesquisa qualitativa bibliográfica de autores que discutem sobre o tema, tais como Alves (2015), Cosson (2021), Loiola (2020), Soares (2017), entre outros. O tema aqui levantado justifica-se a partir do desinteresse dos estudantes pela leitura, pelas aulas de literatura e de dados preocupantes de leitura trazidos por pesquisas, como o estudo Retratos da Leitura no Brasil (Faila *et al.*, 2020), que revela um quantitativo elevado de não leitores no país. Na perspectiva de que a literatura é de extrema importância para o processo de formação humana e acadêmica do estudante, faz-se necessária a busca por estratégias que despertem nos educandos o interesse pela leitura, como a gamificação.

Palavras-chave: gamificação; letramento literário; literatura; formação do leitor.

Abstract

This article approaches the use of gamification in the teaching of literature. This research has the general objective of presenting gamification as a strategy to promote reading and literacy. The question that led the research was: in what way is it possible to stimulate students' interest in literature, favoring in this way a learning that could promote literary proficiency? The methodology applied in this study was the qualitative bibliographical research of authors that discuss this issue, namely Alvez (2015), Cosson (2021), Loiola (2020) and Soares (2017), among others. The issue raised here is justified by the lack of interest of students in reading and literature classes, as well as the worrying data on reading revealed by researchers, such as the Retratos da Leitura no Brasil research (Faila *et al.*, 2020), which shows a high number of illiterate citizens in the country. Considering that literature is extremely important in the process of human and academic formation of students, it is necessary to look for strategies to stimulate students' interest in reading, such as gamification.

Keywords: gamification; literacy; literature; reader education.

Resumen

Este estudio desarrolla la temática de la ludificación en la enseñanza de literatura. La presente investigación tiene por objetivo general presentar la ludificación como estrategia de incentivo a la lectura y promoción de la alfabetización literaria. El cuestionamiento que ha conducido la investigación fue de qué forma sería posible despertar en los estudiantes el interés por la literatura, favoreciendo un aprendizaje eficaz que promueve la alfabetización literaria. La metodología aplicada en ese estudio fue la pesquisa cualitativa bibliográfica de autores que discuten sobre la temática, tales como Alves (2015), Cosson (2021), Loiola (2020), Soares (2017), entre otros. El tema aquí apuntado se justifica a partir de desinterés de los estudiantes por la lectura y por las clases de literatura y de datos preocupantes de lecturas traídos por investigaciones como Retratos de la Lectura en Brasil (Faila *et al.*, 2020), que revela un cuantitativo elevado de no lectores en el país. En la perspectiva de que la literatura es de

¹ Docente no Centro Universitário Internacional (Uninter). E-mail: deisily.q@uninter.com

² Licenciada em Letras no Centro Universitário Internacional (Uninter). E-mail: vannessamg SILVA@hotmail.com

extrema importancia para el proceso de formación humana y académica del estudiante, se hace necesaria la búsqueda por estrategias que despierten en los alumnos el interés por la lectura, como la ludificación.

Palabras clave: ludificación; alfabetización literaria; literatura; formación del lector.

1 Introdução

A gamificação é um conceito que vem ganhando cada vez mais espaço na atualidade e vem despertando o interesse de estudiosos sobre o seu uso e o que é capaz de proporcionar no contexto no qual se insere. Diante disso, a presente pesquisa traz a temática de gamificação na formação de leitores a fim de abordar e aprofundar um pouco mais sobre tal ferramenta como estratégia de incentivo à leitura e de promoção do letramento literário.

A problemática que despertou o interesse pelo tema foi a reflexão sobre os dados de leitura que pesquisas como Retratos da Leitura no Brasil (Faila *et al.*, 2020) nos trazem. A pesquisa realizada pelo Instituto Pró-Ler teve sua 5ª edição realizada em 2019 e publicada em 2020. Segundo a pesquisa, mais de 40% da população brasileira é considerada não leitora e dentre os ditos leitores (aqueles que leram 1 livro inteiro ou parte de 1 livro nos últimos 3 meses), apenas 38% alegam ter lido o último livro de literatura por gosto, ou seja, uma grande parte da população não lê e a que lê não demonstra interesse de fato. Ainda de acordo com os dados levantados em 2019 pela pesquisa, 38% dos entrevistados afirmaram gostar muito de ler, enquanto 45% gostam pouco e 17% não gostam. A pesquisa também revela as principais justificativas dos entrevistados com relação ao fato de não estarem lendo o suficiente: a falta de tempo, a preferência por outras atividades e a impaciência com a leitura.

Dessa forma, analisando os dados da pesquisa, o questionamento é inevitável e necessário: de que forma seria possível despertar nos estudantes o interesse pela literatura e, conseqüentemente, proporcionar o letramento literário? Nesse sentido, o objetivo principal da pesquisa é apresentar a gamificação como estratégia de incentivo à leitura e promoção do letramento literário e da formação do leitor. Objetivamos também proporcionar ao professor uma reflexão sobre a sua prática no ensino da literatura a partir de fundamentos que respondem questionamentos comuns em seu cotidiano como “por que meu aluno não tem interesse pelo conteúdo?”, “por que meu aluno não quer ler”, “como posso envolver o meu aluno no universo literário?”, dentre outros questionamentos que acabam surgindo diante dos desafios que surgem durante a caminhada profissional.

Sendo assim, a justificativa deste estudo se dá justamente a partir dos resultados trazidos pelas pesquisas sobre a leitura no Brasil, que vão ao encontro das queixas de muitos professores

sobre o desinteresse dos alunos pela literatura e a dificuldade de desenvolver um trabalho com o texto literário. Levando em conta a relevância da literatura para formação dos estudantes, faz-se necessária a busca por estratégias que despertem o interesse e a motivação dos educandos pelo ato de ler literatura e que torne tal leitura significativa.

Diante desse cenário, este estudo está ancorado em uma abordagem qualitativa e na pesquisa bibliográfica. Uma vez que “a construção do conhecimento deve se dar a partir de diversos autores [...]” (Almeida, 2011, p. 12), dialogamos aqui principalmente com Alves (2015), Cosson (2021), Loiola (2020), Soares (2017) e com os conceitos sobre letramento literário, gamificação e formação do leitor.

O estudo se desenvolveu em três etapas. A primeira foi de pesquisa, fichamento e leitura e, posteriormente, iniciou-se a etapa de produção do texto acadêmico e digitação. Depois do texto redigido, passou-se à etapa de revisão tanto do conteúdo como da forma e da língua portuguesa, até chegar ao texto final.

A revisão bibliográfica está dividida em quatro tópicos. O primeiro aborda o ensino da literatura na atualidade, apontando como o ensino literário vem ocorrendo atualmente e quais influências tem sofrido diante das mudanças que acontecem tanto na sociedade quanto no contexto escolar. O segundo tópico trata da formação do leitor e do letramento literário, discutindo sobre como ocorre a formação leitora, o papel da leitura nessa formação e conceituando o letramento literário. O terceiro tópico traz o surgimento da gamificação e seu objetivo. O quarto e último tópico aborda a gamificação nas aulas de literatura, enquanto estratégia de leitura. Por fim, temos, nas considerações finais, as conclusões sobre a presente pesquisa e as referências bibliográficas utilizadas para a tessitura deste estudo.

2 O ensino de literatura na atualidade

A relação entre escola e literatura é bastante antiga. Essa relação se inicia a partir do surgimento da literatura infantil no Brasil, tendo o texto literário como utensílio e pretexto para trabalhar bons costumes, obediência, moral e conteúdos curriculares. É o que Magda Soares (2011) problematiza como escolarização da literatura e literatura escolarizada: ora o texto literário é usado de acordo com os interesses da escola, ainda que tenha sido produzido enquanto arte, ora as editoras produzem a literatura já contemplando o que a escola quer, ficando o texto enquanto arte em segundo plano.

Cosson (2022) também chama a atenção para essa relação entre literatura e escola quando afirma que:

Para muitos professores e estudiosos da área de Letras, a literatura só se mantém na escola por força da tradição e da inércia curricular, uma vez que a educação literária é um produto do século XIX que já não tem razão de ser no século XXI. A multiplicidade dos textos, a onipresença das imagens, a variedade das manifestações culturais, entre tantas outras características da sociedade contemporânea, são alguns dos argumentos que levam à recusa de um lugar à literatura na escola atual (Cosson, 2022, p. 20).

Cosson ainda aborda que a função da literatura na escola hoje se assemelha a da época antiga, quando os textos clássicos eram utilizados como apoio para o aprendizado das línguas latina e grega, bem como para o conhecimento produzido nelas. O autor afirma que na atualidade o ensino de literatura nas escolas no ensino fundamental tem o objetivo de sustentar o aprendizado de conteúdos e no ensino médio “integra esse leitor à cultura literária brasileira, constituindo-se, em alguns currículos, uma disciplina à parte da Língua Portuguesa” (Cosson, 2022, p. 20). Assim, temos a literatura no ensino fundamental como pretexto para aprender conteúdos do currículo escolar e no ensino médio como pretexto para conhecer a cultura brasileira e a história da literatura.

Há, portanto, uma urgência em conceber a literatura como a arte da palavra, sem vinculá-la a outras necessidades da escola. A literatura, por si só, basta. Segundo Cosson, o “texto literário não seria adequado como material de leitura ou modelo de escrita escolar, pois a literatura já não serve como parâmetro nem para a língua padrão, nem para a formação do leitor, conforme parecer de certos linguistas” (2022, p. 21). Ou seja, há textos não literários para auxiliar no ensino da língua portuguesa e demais disciplinas, como os textos informativos e os paradidáticos. Voltado para o uso escolar, o paradidático traz, por meio de uma narrativa, temas transversais ou conteúdos de disciplinas sem a pretensão de “cobrir a matéria de uma série nem, muito menos, de todo um segmento do ensino” (Rangel, 2024). Podemos, portanto, dar espaço ao texto literário enquanto arte, já que temos outros tipos e gêneros textuais não literários como apoio para o ensino de conteúdos em sala de aula.

Com relação ao ensino médio, Cosson aponta que:

[...] o ensino da literatura limita-se à literatura brasileira, ou melhor, à história da literatura brasileira, usualmente na sua forma mais indigente, quase como apenas uma cronologia literária, em uma sucessão dicotômica entre estilos de época, cânone e dados biográficos dos autores, acompanhada de rasgos teóricos sobre gêneros, formas fixas e alguma coisa retórica em uma perspectiva para lá de tradicional. Os textos literários, quando comparamos, são fragmentos e servem prioritariamente para comprovar as características dos períodos literários antes nomeadas (Cosson, 2022, p. 21).

Ou seja, a leitura de obras consideradas fundamentais é substituída por aulas sobre períodos literários e pela leitura de resumos. Com isso, os estudantes pouco têm contato com

os textos literários e quando têm é de forma fragmentada e apenas com a função de exemplificar algum período que esteja sendo estudado. Ocorre, assim, uma limitação de tudo o que a literatura pode proporcionar ao estudante enquanto leitor.

Há, ainda, a concepção da literatura como algo difícil e deslocada do seu tempo, já que vivemos hoje na era digital e estamos em contato com as múltiplas linguagens. Sobre isso, Cosson destaca:

O conteúdo da disciplina Literatura passa a ser as canções populares, as crônicas, os filmes, os seriados de TV e outros produtos culturais, com a justificativa de que em um mundo onde a imagem e a voz se fazem presente com muito mais intensidade do que a escrita, não há por que insistir na leitura de textos literários. A cultura contemporânea dispensaria a mediação da escrita ou a empregaria secundariamente (Cosson, 2022, p. 22).

Essa concepção, de que a literatura está deslocada da era digital em que vivemos, somada à ideia de que ler é importante, faz com que o critério “do que se ler” não seja levado em conta ao propiciar o contato do aluno, nas aulas, com o texto literário:

De acordo com o conteúdo, as atividades desenvolvidas oscilam entre dois extremos: a exigência de domínio de informações sobre a literatura e o imperativo de que o importante é que o aluno leia, não importa bem o que, pois a leitura é uma viagem, ou seja, mera fruição (Cosson, 2022, p. 22).

Com isso, a literatura torna-se secundária, tida como um mero passatempo, em vez de ter um papel fundamental na formação humana, ou é inserida no cotidiano escolar para ensinar conteúdo. O ensino da literatura se limita à interpretação de textos trazidos pelos livros didáticos, geralmente feita a partir de textos incompletos ou resumidos. A partir desses fragmentos, são preenchidas fichas de leitura e respondidas questões torpes, “servindo de simples confirmação da leitura feita” (Cosson, 2022, p. 22) com o objetivo de ensinar o aluno a interpretar e a compreender determinado conteúdo.

Assim, o trabalho com a literatura torna-se limitado e perde a sua essência: proporcionar ao aluno o contato e a oportunidade de debruçar-se sobre textos e obras tão importantes, que marcaram a história da humanidade e que ainda dialogam com a sociedade atual, e de conhecer autores contemporâneos, que tratam de temas universais e presentes na realidade. Por fim, com relação ao ensino da literatura na atualidade, Cosson conclui que:

[...] estamos adiante da falência do ensino da literatura. Seja em nome da ordem, da liberdade ou do prazer, o certo é que a literatura não está sendo ensinada para garantir a função essencial de construir e reconstruir a palavra que nos humaniza. Em primeiro lugar porque falta um objeto próprio de ensino. Os que se prendem aos programas curriculares escritos a partir da história da literatura precisam vencer uma noção

conteudística do ensino para compreender que, mais que um conhecimento literário, o que se pode trazer para o aluno é uma experiência de leitura a ser compartilhada. No entanto, para aqueles que acreditam que basta a leitura de qualquer texto convém perceber que essa experiência poderá e deverá ser ampliada com informações específicas do campo literário e até fora dele (Cosson, 2022, p. 23).

É fato que a literatura tem mais a cumprir no âmbito escolar, além de mera fruição ou ensino de conteúdo. Tal papel precisa ser compreendido e colocado em prática. O ensino de literatura está extremamente ligado à formação do leitor e o letramento literário é essencial para o desenvolvimento cognitivo e social do indivíduo, como será abordado no próximo tópico deste estudo.

3 A formação do leitor e o letramento literário

É consenso que formar leitores é um dos papéis mais importantes da escola. Para tanto, é preciso rever o conceito que temos de literatura e a relação entre literatura e escola, bem como é preciso ter a literatura mais do que fruição ou ferramenta para ensinar diversos conteúdos. A literatura é a arte da palavra e, como arte da palavra, provoca sentimentos, faz pensar, conhecer o mundo, o outro e si mesmo, estabelecendo diferentes relações.

Neste tópico, inicialmente iremos refletir sobre a formação do leitor e nos cabe compreender que isso se dá por meio de um processo constituído por etapas que se completam. No que se refere ao processo de leitura, Cosson apresenta o seguinte:

[...] ler é um processo de extração do sentido que está no texto. Essa extração passa por dois níveis: o nível das letras e palavras, que estão na superfície do texto, e o nível do significado, que é o conteúdo do texto. Quando se consegue realizar essa extração, fez-se a leitura (Cosson, 2022, p. 39).

Portanto, podemos dizer que o aprendizado da leitura “[...] é mais do que adquirir uma habilidade, e ser leitor vai além de possuir um hábito ou atividade regular. Aprender a ler e ser leitor são práticas sociais que medeiam e transformam as relações humanas” (Cosson, 2022, p. 40). Ou seja, ao falarmos de formação do leitor estamos nos referindo a uma formação do indivíduo crítico e questionador, aquele que lê não somente por acaso, mas que lê de forma significativa, leitura que reflete em suas atitudes, pensamentos e forma de interagir com o mundo como um todo. Nesse sentido, Krug (2015, p. 1) afirma que:

A leitura é responsável por contribuir, de forma significativa, à formação do indivíduo, influenciando-o a analisar a sociedade, seu dia a dia e, de modo particular, ampliando e diversificando visões e interpretações sobre o mundo, com relação à vida em si mesma (Krug, 2015, p. 1).

Isso não significa que devemos ignorar o código escrito, o decodificar, pois também faz parte do processo de leitura, como afirma Aguiar:

A leitura, embora ação corriqueira nos dias de hoje, sobretudo nas regiões urbanas, não é natural. Não lemos como comemos, respiramos ou dormimos. Para tanto, precisamos aprender o código escrito, socialmente aceito, e a ter domínio sobre ele em todas as suas modalidades, quer práticas (como propagandas, receitas, notícias, informações, anotações), quer estéticas (como narrativas e poemas) (Aguiar, 2011, p. 104).

Dessa forma, aprender o código escrito é essencial para o processo de formação do leitor. O indivíduo necessita ter contato e conhecer tal código para que possa dar continuidade ao seu processo de formação leitora. Afinal, o letramento é um processo contínuo e a leitura é primordial para toda a vida e plena formação do ser. Isso fica ainda mais claro quando Krug destaca:

A leitura, parte fundamental do saber, fundamenta nossas interpretações e nos viabiliza a compreensão do outro e do mundo. É por meio do texto que adquiri-se e formata-se posicionamentos, questionando acerca da potencialidade e opiniões de autores e assim refletir e formar nossos próprios conceitos e consequentes ilações (Krug, 2015, p. 1).

Assim, é inegável a importância da leitura e da formação leitora e, diante disso, claramente devemos destacar o papel da literatura nesse contexto, pois segundo Cosson:

[...] por meio da literatura o aluno se desenvolve como indivíduo, ou seja, a leitura dos textos literários proporciona ao leitor experiências e conhecimentos que ampliam e aprofundam a sua compreensão do viver, que o ajudam a entender melhor o seu mundo e a si mesmo. No caso das crianças, a leitura de textos literários ajuda a desenvolver a imaginação. No caso de adolescentes, ela ajuda a ampliar os modelos identitários. No caso de adultos, ela ajuda a refletir sobre a sociedade em que vive. (Cosson, 2021, p. 133).

A literatura é, então, fundamental na formação humana por tudo o que é capaz de proporcionar ao indivíduo e, quando falamos da formação do leitor, é o caminho mais profícuo, como afirma Cosson:

[...] a literatura é o instrumento mais eficiente que se conhece para a criação do gosto e do hábito pela leitura. A formação do leitor crítico autônomo, competente ou qualquer outro adjetivo que se acrescente ao substantivo leitor, no sentido de indicar uma competência superior, encontra no texto literário o caminho mais profícuo. (Cosson, 2021, p. 133).

A competência de ler é iniciada e consolidada por meio da leitura literária, pois esse tipo de leitura é desafiadora, doída, prazerosa e “auxilia os indivíduos a se desenvolverem e

modelarem suas vidas da infância à vida adulta” (Cosson, 2021, p. 134). Sobre isso, Cosson ainda acrescenta:

A criação do gosto pela leitura está intimamente ligada ao prazer de ler, ou seja, a leitura prazerosa proporcionada pelo texto literário seria a arma eficaz a ser usada pela escola para enfrentar a concorrência de outros meios de entretenimento, como a televisão, o videogame e a internet, cada um a seu tempo, que “consomem” o tempo da criança e “roubam” seu interesse e disposição para a leitura (Cosson, 2021, p. 135).

Diante disso, surge aqui outro ponto a ser destacado e discutido que é a questão do letramento literário. Para iniciar a abordagem desse tema, vale ressaltar conceito de letramento, segundo Magda Soares: “[...] desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais” (2017, p. 64). Ou seja, o letramento possibilita ao indivíduo leitor utilizar a leitura e a escrita de forma significativa no contexto social, em diferentes situações comunicativas, inserindo-o nesse meio de forma efetiva.

Compreendendo assim o conceito de letramento, podemos agora refletir sobre o conceito de letramento literário, que entendemos como o processo em que o indivíduo passa a ter contato com os textos literários, compreendendo-os além da simples decodificação, atribuindo significados a sua forma e ao conteúdo, acionando o seu conhecimento de mundo e o seu horizonte de expectativas. O letramento literário é o caminho para formarmos um leitor, que é aquele que lê textos de literatura não por obrigação ou exigência escolar, mas por querer vivenciar tudo aquilo que a literatura propicia, tornando-se capaz de fazer suas próprias escolhas de leituras. Cosson enfatiza a relevância do letramento literário quando diz:

É justamente para ir além da simples leitura que o letramento literário é fundamental no processo educativo. Na escola, a leitura literária tem a função de nos ajudar a ler melhor, não apenas porque possibilita a criação do hábito de leitura ou porque seja prazerosa, mas sim, e sobretudo, porque nos fornece, como nenhum outro tipo de leitura faz, os instrumentos necessários para conhecer e articular com proficiência o mundo feito linguagem (Cosson, 2022, p. 30).

Assim, a escola tem a importante função de ensinar a ler literatura. De fomentar a leitura, propiciar o letramento literário e formar leitores para além dos seus muros. Para tanto, precisa de estratégias de leitura. Sendo assim, no próximo tópico iremos abordar a gamificação como ferramenta eficaz nesse processo.

4 A gamificação

O termo gamificação surgiu em 2003 com o programador de computadores e inventor britânico Nick Pelling, cuja ideia era aplicar os conceitos e mecânicas do mundo dos games ao

mundo real promovendo às pessoas motivação para resolução de problemas. Porém, o termo só veio ganhar força mundialmente em 2010, nos setores empresariais e do marketing, com o objetivo de utilizar os fundamentos e estratégias dos jogos fora do contexto dos games para promover a interação entre os serviços prestados e os consumidores.

Ainda em 2010, segundo Alves, “Jane McGonigal lança seu livro ‘Reality is Broken’ e, apesar de ela mesma não gostar do termo e não o utilizar, sua obra está repleta de exemplos de como os games podem gerar impacto positivo no mundo destacando a importância da diversão” (2015, p. 25). Alves ainda ressalta que “É no ano de 2011 que o conceito começa a amadurecer e surgem relatórios e estatísticas sobre o assunto que hoje, comprovadamente, agrega valor a categoria de negócios e aprendizagem diversificadas” (2015, p. 25).

Desde então, a gamificação vem ganhando cada vez mais espaço na sociedade e no mundo. O avanço tecnológico, a globalização, a facilidade e diversidade de interação e comunicação que possuímos hoje, fazem da gamificação uma estratégia muito útil e diferenciada nos mais variados contextos seja educacional, profissional ou social. Assim como Alves afirma:

Games podem mudar comportamentos. Somos seres sociais e como tais gostamos de compartilhar nossas experiências, comparar nossa rotina com a rotina de nossos amigos e precisamos muitas vezes, de companhia e motivação para alcançarmos um objetivo pessoal como por exemplo fazer exercícios (Alves, 2015, p. 09).

Dessa forma, percebemos como a gamificação pode ser uma excelente aliada nos mais diversos setores, como no campo educacional, na medida que motiva, influencia comportamentos e permite interação social. No próximo tópico será abordado de que forma a gamificação pode ser uma ferramenta muito eficiente nas aulas de literatura a fim de alcançar o letramento literário e tornar as aulas mais prazerosas e atrativas para os estudantes.

4.1 A gamificação nas aulas de literatura

Atualmente estamos diante um mundo extremamente caracterizado pelo avanço da tecnologia e da informação. As pessoas têm muito mais facilidade e agilidade para interagir e buscar informações. Há uma necessidade quase inconsciente do imediato, do novo, da diversidade e da descoberta. Pensando nessa realidade no contexto escolar, não é difícil perceber que os alunos esperam todos esses avanços dentro desse ambiente também, pois se a escola não acompanha tais avanços, acaba resultando em estudantes desinteressados e desmotivados. Philippe Perrenoud diz que “a escola não pode ignorar o que se passa no mundo

[...] As novas tecnologias de informação e comunicação transformam espetacularmente não só nossas maneiras de comunicação, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar” (2000, p. 15). Ou seja, é preciso acompanhar a sociedade e utilizar as ferramentas disponíveis para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem.

No que se refere ao ensino da literatura, o professor se vê diante de um grande desafio, pois necessita se reinventar e buscar formas de envolver o aluno no mundo literário. Para isso, o educador — além de leitor — precisa conhecer o contexto no qual o seu discente está inserido, a bagagem e nível de leitura da turma e levar em consideração os avanços tecnológicos ao seu redor. Enfim, precisa acompanhar o que vem acontecendo no mundo e é nesse sentido que a gamificação pode ser um ótimo caminho. Assim como Loiola afirma:

Os estudos possibilitam concluir que alunos da geração Z são influenciados de forma positiva pela gamificação, incentivando a aprendizagem, motivando a procurar novos desafios e proporcionando um ensino menos engessado e mais divertido. Ao utilizar a técnica de gamificação, o estudante vivencia a aprendizagem como um jogo, com o uso das metodologias ativas, tornando-se protagonista do seu processo de aprendizagem e desenvolve maior autonomia para explorar novos conhecimentos. Ele deixa de ser um elemento passivo para ser também gerador de conhecimento (Loiola, 2020, p. 30).

A geração atual é movida por desafios e está conectada nas tecnologias que o mundo oferece e a gamificação vem para proporcionar exatamente os desafios e interação divertida e criativa que tal geração precisa. Segundo Loiola “[...] a leitura e a interpretação de um texto podem se tornar mais interessantes a partir do momento em que o professor retira elementos importantes da interpretação e os ‘gamifica’” (2020, p. 28). Sendo assim, é importante que o professor se apodere dessa ferramenta e a utilize em suas aulas de literatura de forma direcionada e objetiva. Nesse sentido, Alves destaca:

Gamification não é a transformação de qualquer atividade em um game. Gamification é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora (Alves, 2015, p. 30).

Ou seja, gamificar é realizar uma atividade a partir dos *games*, o que torna o momento da aula mais atrativo, dinâmico e repleto de experiências, é envolver o aluno com a aula de forma prazerosa e divertida. Como Alves afirma “[...] Gamification não ocorre apenas quando é possível o uso de tecnologia. O que conta é como você desenha e não qual será o meio de entrega de seu projeto, que pode ou não depender da tecnologia” (2015, p. 11). Ou seja, não necessariamente esse processo ocorrerá por meio da tecnologia. A gamificação pode ocorrer de

diversas formas, seja por um quiz de perguntas e respostas, de uma gincana ou mesmo por meio de celulares ou computadores.

Então, o primeiro passo é compreender como funciona um *game* e, assim, entender como ocorre a gamificação para daí ser capaz de gamificar as atividades e aliar esse conceito ao trabalho com a literatura na sala de aula. Alves explica que:

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes que encontram um universo bem mais interessante em seus smartphones (Alves, 2015, p. 2).

Alves ainda acrescenta que “Precisamos aprender com a tecnologia. É necessário que sejamos capazes de promover o mesmo engajamento que a tecnologia promove. O aprendizado precisa ser mais rápido, interativo, engajador e por que não divertido?” (2015, p. 2). Estamos diante de uma geração nativa digital e é necessário acompanhar tal realidade, pois quando pensamos no ensino da literatura, já estamos visando, de certo modo, o letramento literário cuja essência proporciona inserir o aluno no mundo da escrita de forma privilegiada.

O professor tem o papel de mediador na formação leitora do aluno e deve buscar instrumentalizá-lo a fim de ampliar sua compreensão de mundo. A gamificação é uma ferramenta que pode ser utilizada por esse mediador com esse objetivo. Assim como Lemos enfatiza:

Utilizar elementos da gamificação às leituras possibilita aos alunos maior motivação e engajamento, através da mediação do professor, permite aproximá-los da cibercultura, permitindo um maior envolvimento com a ficção, que participem e tomem decisões, exercitem seus conhecimentos literários, tenham um retorno imediato *feedback*, além de possibilitar uma aprendizagem muito mais significativa (Lemos, 2019, p. 21).

Sendo assim, fica claro que a leitura literária deve estar presente no âmbito escolar e utilizar a gamificação durante o processo de ensino da literatura, levando em consideração todos os fundamentos apresentados, contribuirá bastante para a formação leitora e para o letramento literário.

5 Considerações finais

A escola tem um grande desafio: formar leitores para além dos seus muros. Conforme vimos, pesquisas apontam que não temos obtido sucesso nesse desafio. Seja pela

falta de formação dos professores ou pela relação já antiga da literatura com a escola, que ora a trata como passatempo, ora como ferramenta para ensinar conteúdos. O fato é que estamos falhando enquanto instituição de ensino e enquanto sociedade.

Nesse sentido, a gamificação é uma excelente ferramenta para o ensino de literatura. Porém, é importante ressaltar que tanto a gamificação como a leitura necessitam do professor como mediador, capaz de estabelecer o elo entre o aluno e texto literário e de utilizar a gamificação de forma correta e efetiva. O texto literário, enquanto a arte da palavra, não pode ser perdido de vista pelo professor, ganhando papel secundário. A gamificação é estratégia, a formação de leitores é o grande objetivo. Portanto, a literatura tem papel central.

No decorrer deste estudo, vimos a importância de o professor conhecer a gamificação enquanto ferramenta para poder aplicá-la durante o processo de ensino e aprendizagem, pois nada vale gamificar qualquer conteúdo ou atividade sem um planejamento que favoreça a verdadeira interação e engajamento dos estudantes, resultando em uma ação desvinculada do contexto.

Vimos também que o papel da literatura no âmbito escolar é essencial na formação dos estudantes e, principalmente, na formação leitora devido a sua capacidade de tornar o ato de ler mais desafiador e prazeroso, além de percebermos que ela também faz parte da fase inicial de formação do leitor, não excluindo o aprendizado da decodificação. Nesse sentido, Mesquita nos diz que:

se a leitura é o poderoso instrumento que nos abre as portas do conhecimento, a literatura é a chave mágica que nos abre a porta da entrada principal que nos dá acesso ao mundo da leitura e a tudo que esta nos possa proporcionar (Mesquita, 2011, p. 5).

O estudo também nos proporcionou compreender o conceito de letramento literário e refletirmos sobre a sua importância na formação humana. O letramento literário permite ao aluno autonomia na compreensão dos textos literários com os quais tem contato, sendo capaz de fazer suas próprias escolhas, não por obrigação escolar, mas pelo desejo de experimentar tudo o que a literatura nos permite por meio da arte da palavra: criticidade, reflexão, conhecimento, sentimentos, relações e criatividade.

Finalizamos com a certeza de que a gamificação pode ser uma estratégia eficaz no ensino de literatura. Isso nos leva a pensar sobre a necessidade de darmos continuidade aos estudos sobre essa temática, visando diversas maneiras de aplicá-la no âmbito da aprendizagem e de levar essa ferramenta para o conhecimento da maior quantidade de

professores possível, para que aqueles que ainda não a conhecem possam familiarizar-se e dominá-la a fim de fazer sua correta utilização.

O ensino da literatura pode ser atrativo e engajador se de fato estratégias de leitura como a gamificação forem utilizadas como aliadas durante o processo de ensino, daí a importância de se buscar conhecer mais essa ferramenta facilitadora que possibilita despertar o interesse dos estudantes pelos textos literários e pelas aulas de literatura.

Referências

AGUIAR, V. T. A formação do leitor. **Caderno de formação: formação de professores didática geral**, São Paulo, v. 11, p. 104-116, 2011. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40359/1/01d17t08.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2023.

ALMEIDA, M. S. **Elaboração de projeto, TCC, dissertação e tese: uma abordagem simples, prática e objetiva**. São Paulo: Atlas, 2011.

ALVES, F. **Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: DVS Editora, 2015.

COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed., 13ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2022.

COSSON, R. **Paradigmas do ensino da literatura**. 1. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2021. 224 p.

FAILA, Z. *et al.* **Retratos da Leitura no Brasil**. [s. l.]: Instituto Pró-Livro, 2020. Disponível em: https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a_edicao_Retratos_da_Leitura-_IPL_dez2020-compactado.pdf. Acesso em: 18 jul. 2023.

KRUG, F. S. A importância da leitura na formação do leitor. **Revista de Educação do Ideau – REI**, v. 10, n. 22, p. 1-14, jul.-dez., 2015. Disponível em: https://www.getulio.ideau.com.br/wpcontent/files_mf/b80cee602abb950b63a6d6c5cb43df40277_1.pdf. Acesso em: 18 jul. 2023.

LE MOS, J. J. S. **A gamificação como estratégia para o ensino de literatura**. Monografia (Especialização em Inovação e Tecnologias na Educação) — Universidade Tecnológica Federal do Paraná, COTED – Coordenação de Tecnologia na Educação, Curitiba, PR, 2019. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/19649/1/CT_INTEDUC_I_2019_26.pdf. Acesso em: 24 jul. 2023.

LOIOLA, V. **A era exponencial exige**. São Paulo: Literare Books International, 2020.

MESQUITA, A. T. A leitura: um passaporte para a vida. **Álabe**, n. 3, p. 1-9, jun. 2011. Disponível em: <http://revistaalabe.com/index/alabe/article/view/45/45>. Acesso em: 24 jul. 2023.

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

RANGEL, E. O. Paradidáticos. **Glossário Ceale**. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/paradidaticos>. Acesso em: 06 mar. 2024.

SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. 7. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

SOARES, M. A escolarização da literatura infantil e juvenil. *In*: EVANGELISTA, A. A. M.; BRANDÃO, H. M. B.; MACHADO, M. Z. V. (Orgs.). **Escolarização da leitura literária**. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.