**ESTRATÉGIAS DE GAMIFICAÇÃO PARA LEITURA DE TEXTOS LITERÁRIOS CLÁSSICOS**

SILVA, Gisele Quixabeira da (IFPB, Campus Sousa); NASCIMENTO, Cláudia de Paula (IFPB, Campus João Pessoa); DANTAS, Maria Leuziedna (IFPB, Campus Sousa)

**E-mails:** xiseleq@yahoo.com.br; cpnascimento9371@gmail.com; maria.leuziedna@ifpb.edu.br

**Palavras-Chave**: Gamificação; Leitura literária; Formação leitora; Clássicos.

**1** **Introdução**

Este trabalho é um recorte de uma pesquisa em andamento a respeito das estratégias de gamificação, como recursos para o desenvolvimento da leitura crítica de textos literários clássicos. Conforme Alves (2015), a utilização de jogos na educação estimula o desenvolvimento das capacidades mentais, como agente cognitivo, potencializando a criatividade e os processos interativos que se dão através da cooperação e resolução de problemas. Assim, os jogos educativos contribuem para o desenvolvimento dos sujeitos, a partir da ativação do raciocínio lógico, por meio das ações tomadas pelo jogador diante das escolhas e decisões a serem vivenciadas. Trazendo para o contexto da leitura literária, é possível gerar engajamento ao leitor, potencializando interações na plataforma digital em relação aos conflitos que são permitidos pelo jogo dado à sua interface colaborativa.

 Defender essas trilhas gamificadas não significa deixar de lado a leitura, propriamente dita de textos literários, reduzindo o papel dessa prática em detrimentos dos jogos. Pelo contrário, os estudantes são incentivados a ler e também a encontrar sentidos ao se inserirem num contexto maior gerado pelo estímulo a resolver desafios. Diante disso, o objetivo geral desta investigação é analisar o potencial das estratégias de mecânicas e dinâmicas de gamificação para engajar alunos, no desenvolvimento da leitura crítica e subjetiva de textos clássicos.

Para tanto, este estudo está fundamentado na concepção de leitura literária dentro da escola em consonância com a função do professor como mediador, dialogando com os autores Colomer (2007); Rouxel (2013); Chartier (2012) e nos estudos de metodologias ativas, baseando-se na concepção de gamificação de Fardo, (2013), e nas ideias de Kapp (2012). Acreditamos que a gamificação pode contribuir com o desenvolvimento crítico da leitura de textos literários clássicos, ao fazer o uso de algum elemento do jogo, seja o sistema de feedback, de recompensas, ou de cooperação, a fim de fortalecer relações de aprendizagens significativas.

**2 Materiais e Métodos**

 Essa pesquisa qualitativa utiliza-se de métodos investigativos baseados na interpretação, pois busca a compreensão de fenômenos e a descrição de significados diante da realidade a ser investigada (MINAYO, 2001). Para além desses aspectos, esse estudo, de natureza exploratória e bibliográfica, objetiva aprimorar ideias acerca da criação de ferramentas educativas que permitam ao leitor o envolvimento efetivo com os textos clássicos. Ademais, utilizamos como instrumento de pesquisa as fontes bibliográficas, buscando informações já existentes sobre gamificação e pesquisas em estudos que contribuam para o planejamento do jogo.

Para desenvolver a trilha do jogo associada à leitura do texto literário clássico, selecionamos o conto “A Cartomante” de Machado de Assis e as estratégias da dinâmica e da mecânica gamificadas que podem contribuir com a formação de leitores no Ensino Médio. A opção por essa narrativa se relaciona às dificuldades que os jovens leitores têm em escolher os clássicos e compreendê-los adequadamente. Com isso, o passo seguinte foi identificar uma plataforma digital que viabilizasse explorar as estratégias caracterizadas por meio de desafios, com base na resolução de problemas, a fim de promover a motivação e o engajamento dos participantes ao despertar suas emoções e desejos. Com isso, a escolha do “Google Sites” se justifica por ser ambiente para montagem de páginas agrupadas ou não entre si, acessíveis na internet através de um determinado endereço eletrônico. Verificamos também que essa tecnologia oferece ferramentas que ajudam a criar o design visual e mecânico do jogo, por meio de edição de modelos disponíveis. Além disso, apresenta como aspecto principal, a automação, que permite a criação de bancos de dados, a hospedagem e o aparato técnico ao gerenciamento de conteúdo de maneira prática. Assim, é possível traçar as estratégias de gamificação baseadas em desafios ou missões para que os participantes se envolvam com a leitura da obra selecionada. Ademais, a plataforma oferece suporte a códigos HTML, a fim de oportunizar liberdade para personalizarmos as páginas digitais. Logo, é uma ferramenta flexível que, por isso, colabora com a criação de um projeto versátil, sendo funcional e útil nas versões gratuitas para o desenvolvimento de trilhas.

**3 Resultados e Discussão**

Diante das mudanças sociais advindas do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDCs) para a interação dialógica entre as pessoas, entendemos que a gamificação é uma estratégia muito importante, no contexto escolar, ao impulsionar os estudantes no desempenho das atividades educacionais, sobretudo, no campo do texto literário, a fim de gerar maior envolvimento do leitor.

Na visão de Kapp (2012) a gamificação consiste no uso de elementos dos games tais como a logística, estratégias e mecânicas, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, a fim de promover a resolução de problemas, fortalecendo relações de aprendizagens significativas. Logo, pressupõe o uso de características comumente encontrados em games como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição e objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação e interatividade (FARDO, 2013). Isso tem como propósito atingir o mesmo nível de entrosamento e estímulo em atividades que não jogos propriamente ditos, mas que se aproximam desse aspecto motivacional. Para Berbel (2011, p. 28) “[...] as metodologias ativas têm o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor”. Inserido no contexto das situações ativas, a gamificação defendida por Frado (2013) assegura que é possível, na aprendizagem, empregar elementos dos jogos, visando aumentar o envolvimento e dedicação dos alunos nas atividades educativas.

Além disso, através da relação entre leitura e trilhas gamificadas, compreendemos que o ato de ler, como um processo de interlocução e interação implica em ouvir a voz do autor e do sujeito leitor, enfatizando a experiência com literatura entre gestos de ler a partir das convenções do social e da liberdade desse leitor. Sobretudo, em decorrência da própria identificação que a obra literária possibilita ao leitor que o faz transbordar de sensações e inquietudes (ROUXEL, 2012).

Vale salientar que o trabalho de pesquisa está em andamento e que as trilhas baseadas em missões estão em fase de elaboração com base na plataforma Google Site. Por outro lado, identificamos que essa ferramenta tem sido adequada para construção de estratégias do jogo, uma vez que apresenta recursos digitais que podem realizar ações tais como: Estabelecer a mecânica dos feedbacks e recompensas para o incentivo à leitura do texto clássico, A Cartomante; Incluir outros aplicativos que colaboram com a interação virtual, estimulando o participante a vencer as missões propostas através de atividades que implicam em resolução de problemas. De acordo com o objetivo do conteúdo educacional que é a leitura do texto clássico pautado na subjetividade do leitor, é possível definir ações e etapas para os participantes expressarem os sentimentos e percepções do leitor.

Para Vianna et al. (2013), as características essenciais na mecânica dos jogos, pertinentes àqueles que desejam criar esses artefatos, consistem em traçar a meta do jogo, as regras que determinam a função para cumprir os desafios e a elaboração de sistema de Feedbacks que permitem ao jogador orientações sobre sua posição referente aos elementos reguladores da interação estabelecida. Desde modo, analisando os recursos digitais de edição do Google Site para a elaboração de games, verificamos que esse ambiente se adequa aos parâmetros apontados nas características anteriores porque há um menu automático que aceita a inserção de hiperlinks para a navegação de uma página da Web a outra, dentro do traçado das metas que são elaboradas.

Logo, esses dados foram importantes para entender que a elaboração da proposta do jogo precisa ter objetivos claros das regras, a fim de que os participantes se envolvam nas missões disponibilizadas com foco na resolução de desafios em torno da leitura do texto literário. Assim, espera-se que ao aliar o game à leitura de textos clássicos, através do investimento em tecnologias, possamos auxiliar no processo de aprendizado e desenvolvimento com vistas à formação de leitores conscientes e criativos.

 **4. Considerações Finais**

A proposta de estudo, aqui apresentada, resulta da busca por caminhos que aliam a leitura do texto literário clássico a estratégias de gamificação. Acreditamos que é possível gerar engajamento para o leitor, potencializando interações na interface digital em relação aos conflitos que são permitidos pelo contexto do jogo dado à sua interface colaborativa. As estratégias de gamificação permitem que alunos atuem como protagonistas e também autores. Essa metodologia ativa ajuda a promover o protagonismo e engajamento. Portanto, o ensino e a promoção da literatura precisam desafiar-se em outros percursos, a fim de estabelecer novas relações com a leitura, protagonizadas por indivíduos imersos no mundo digital contemporâneo.

**Referências**

ALVES, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo do conceito à prática. São Paulo: DVS, 2015.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

CALVINO, Ítalo**. Por que ler os clássicos?** Tradução Nilson Moulin- São Paulo: Companhia das leras,1993.

CHARTIER, R. **A aventura do livro:** do leitor ao navegador. Trad. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Unesp, 1999. DETERDING, S. Gamification: designing for motivation. Interactions, New York, v. 19, n. 4, p. 14-17, 2012.

COLOMER, T. **Andar entre livros:** a leitura literária na escola. São Paulo: Global Editora. 2007.

FARDO, M.L. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Revista UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2012.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. (coord.). **Leitura em crise na escola**: as alternativas do professor. 3 ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Sousa (org.). **Pesquisa Social.** Teoria, métodos e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

ROUXEL, Annie. **Práticas de leitura:** quais rumos para favorecer a expressão do sujeito leitor? Cadernos de Pesquisa, v. 42, n. 145, p. 272-283, 2013.

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