



**ANAIS**

**Simposio Internacional de Língua, Literatura e  
Interculturalidade (SIELLI)  
e Encontro de Letras**

www.sielli.ueg.br

**POSLLI**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO  
EM LÍNGUA, LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Campus  
Corá Corálina

**Universidade  
Estadual de Goiás**

**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

## **GAMIFICAÇÃO EM PRÁTICAS COM LEITURAS LITERÁRIAS**

### **GAMIFICATION IN LITERATURE READING PRACTICES**

Jenifer Ianof de la Fuente<sup>1</sup>

#### **Resumo:**

A presente pesquisa propõe um olhar sobre o lugar da gamificação no ensino de língua portuguesa, com foco no trabalho com a leitura literária, no Ensino Fundamental II. Seu objetivo é refletir sobre a importância da utilização da gamificação na prática docente para que a aprendizagem se torne mais ativa, significativa e atraente aos estudantes e que seu interesse pela literatura possa ser expandido. Para este propósito, realizou-se uma revisão teórica sobre as práticas com a leitura em sala de aula, à luz de Kleiman, Margaret Mackey e Koch & Elias, sobre o uso de jogos e gamificação na educação, segundo os ensinamentos de grandes estudiosos, como Paul Gee, Van Eck, Mihaly Csikszentmihalyi, Prensky, Connolly, entre outros. Além disso, identificaram-se procedimentos didáticos utilizados no trabalho de docente de língua portuguesa — especialmente no que concerne à leitura literária—, e aplicaram-se questionários com professores do Ensino Fundamental II, nos quais indagamos sua experiência pedagógica e suas crenças em relação à gamificação no âmbito educacional. Notamos que, além de pouco frequente nas aulas de português, essa metodologia é mais usual em temas gramaticais e que há incerteza em relação ao significado prático de gamificação. No entanto, ainda que o cenário indique o uso restrito desses recursos, os professores se mostraram confiantes em relação à sua eficácia. Desta forma, visamos a estabelecer uma associação entre a aplicação dessas práticas em sala de aula e uma melhor aprendizagem em língua portuguesa, em especial análise e interpretação literária.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem. Literatura. Português. Gamificação. Leitura.

#### **Abstract:**

This study aims at analysing the role of gamification in Portuguese language teaching, specifically regarding literary reading within Junior High contexts. Its objective lies in reflecting upon the importance of using gamification devices to render learning more active, meaningful and appealing to students. In order to achieve that, we carried out a theoretical review on the use of games and gamification in education in the light of scholars such as Paul Gee, Van Eck, Mihaly Csikszentmihalyi, Prensky, Connolly among others. Moreover, we have outlined teaching practices among Portuguese language teachers, especially within literary reading; and used forms to survey Junior High teachers inquiring them about their pedagogical experience and their beliefs regarding gamification in education. The results show that, besides being rare, gamification in Portuguese classes takes places mostly on Grammar lessons and that there are doubts regarding how to apply such processes in class. Nevertheless, despite the scarce use of such methodology, teachers were confident about its efficacy. Thus, we hope to establish a link between such practices and better learning within the context of Portuguese language teaching.

**Key words:** Teaching. Literature. Portuguese. Gamification. Games. Reading.

---

<sup>1</sup> Especialista em Educação e Tecnologias; especialista em Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa e especialista Ensino de Espanhol. UFSCar. E-mail: [jeni.ianof@gmail.com](mailto:jeni.ianof@gmail.com).



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

## **Introdução**

Na prática docente, muitos autores, como Prenski, Fernández e Callegari, consideram o aspecto lúdico de extrema relevância para uma aprendizagem mais ativa e significativa dos alunos. Conforme Prensky (2001), os jogos nos engajam e contêm uma poderosa força originada pela diversão que implicam e pelos elementos estruturais que o compõem, como regras, objetivos, resultados e feedbacks, desafios, interação e narração.

No entanto, nota-se certa desconfiança por parte de alguns setores escolares em relação aos benefícios dos jogos e do uso de seus elementos na aprendizagem. Alguns pais, professores, coordenadores e até mesmo alguns alunos os veem como tempo perdido (CAMARGO, 1998; SMOLE, DINIZ, CÂNDIDO, 2007; MRECH, 2011) e não os associam com uma metodologia eficaz. Dessa forma, fez-se necessário buscar evidências que apontassem as vantagens da apropriação de abordagens didáticas gamificadas.

Nesta pesquisa, contemplou-se a existência de pesquisas bastante significativas nesse campo de conhecimento, porém na área de língua portuguesa, e, mais especificamente, no âmbito da leitura literária, encontraram-se escassas investigações sobre o tema. Assim, buscamos compreender um pouco mais a situação nessa disciplina e traçar alguns caminhos e propostas.

A gamificação e os jogos são eficazes ferramentas de aprendizagem, não somente por reforçarem a motivação e o interesse dos alunos, conforme assinalam Zichermann e Cunningham (2011), mas também por contribuir para o desenvolvimento de importantes habilidades, como resolução de problemas, trabalho cooperativo, edificação da empatia, entre outras.

A integração e a interação presentes nas atividades lúdicas permitem a construção do conhecimento por meio de ações práticas, o que possibilita aos alunos atuarem como protagonistas de sua própria aprendizagem e construir sua própria vivência literária.

Assim, buscou-se neste artigo explorar os benefícios do uso da gamificação e dos jogos em sala de aula, especialmente na prática de leitura literária no ensino de português, e propor essa metodologia como uma ferramenta para reduzir o desinteresse dos jovens pela literatura na escola.

## **Fundamentação teórica**

As discussões sobre a falta de interesse pela leitura literária dos brasileiros são bastante intensas. No entanto, acreditamos que esses dados, na verdade, revelam uma falta de adequação do sistema de ensino com relação às práticas de leitura dos jovens leitores. Nossa geração de estudantes lê em outros suportes ou outros gêneros: “[...] aqueles que são considerados não leitores leem, mas leem coisa diferente daquilo que o cânone escolar define como uma leitura legítima” (CHARTIER, 2009, p. 103-104). Esses dados nos levam a pensar: por que a literatura na escola lhes provoca tão pouco interesse? Como nós, professores, poderíamos mudar essa situação?

Faria (1995), por exemplo, assinala a distância entre os currículos escolares para a literatura e seu público-alvo, isto é, os próprios leitores-alunos: “[...] a leitura literária é feita



**ANAIS**

**Simposio Internacional de Língua, Literatura e  
Interculturalidade (SIELLI)  
e Encontro de Letras**

www.sielli.ueg.br

**POSLLI**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM  
LÍNGUA, LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Campus  
Corá Corálina

Universidade  
Estadual de Goiás

**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

por imposição do professor, sem levar em conta as tendências pessoais dos alunos, suas preferências e expectativas". (FARIA, 1995, p. 35). Além disso, segundo Zilberman (2009) e Cosson (2011), geralmente, não há espaço para a interpretação dos alunos e, muitas vezes, eles não podem dar vazão à sua experiência de leitura pessoal, pois as atividades feitas com os livros são resumidas a fichas de leitura.

Em seu livro *Literacies across media: playing the text*, Margaret Mackey (2002) demonstra como os jovens dão sentido aos textos em formatos variados, como material impresso, livro eletrônico, vídeo, DVD e *games*. Dessa forma, notamos que os letramentos estão baseados em um mundo complexo de tecnologias sociais específicas e personalizadas, e, portanto, podemos afirmar que a integração entre diversas mídias e suas estratégias pode favorecer o trabalho com a leitura literária e motivar os alunos.

Segundo Kleiman (2011), a leitura se trata de um processo cognitivo entre conhecimento sintático, semântico e pragmático fundamentado na vivência pessoal e no conhecimento prévio, o que significa que o aluno utiliza tudo o que conhece para construir significados a partir da sua leitura. Dessa forma, a leitura de um texto sempre terá diferentes possibilidades de construção de sentidos. De acordo com Koch & Elias (2006, p. 11):

o sentido de um texto é construído na interação texto-sujeitos e não algo que preexistia a essa interação. A leitura é, pois, uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos, que se realiza evidentemente com base nos elementos linguísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer a mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo.

A integração e a interação que permeiam as atividades lúdicas nos permitem fazer uma conexão com a leitura, à medida que levam à construção do conhecimento por meio de ações práticas, o que possibilita aos alunos uma experiência interessante que os permite vivenciar, experimentar e dar vazão a suas interpretações.

a ideia de brincar requer acomodação interna e externa à atividade: brincar envolve um comprometimento da mente e um comportamento adequado do corpo, um conceito prolífico para considerar as atividades de processamento de texto. Além disso, o jogo de palavras abre espaço para um tipo de mudança mental e disposicional – um compromisso ativo com o engajamento, cuja importância às vezes é negligenciada na linguagem comum sobre diferentes tipos de processamento de texto. (MACKEY, 2002, p. 189).

Os jogos ainda fomentam a autonomia dos alunos: como devem buscar por respostas e resolver problemas, eles, conseqüentemente, refletem sobre suas decisões e seus aprendizados, e se tornam também responsáveis por sua aprendizagem, desenvolvendo, assim, habilidades necessárias aos estudantes do século XXI.

De acordo com James Paul Gee (2003), grande referência na área de estudo de *games*, a aprendizagem é intrínseca aos bons jogos, já que eles nos desafiam a superar nossos limites e a desenvolver novas habilidades constantemente. Para o autor, ao jogarmos, desenvolvemos



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

habilidades, estratégias para ganhar, tomamos o controle, decisões, resolvemos problemas, porque somos motivados a superar os desafios que nos são impostos.

Em relação à aprendizagem baseada em jogos digitais, Van Eck (2015) sugere que existem quatro maneiras mais comuns: a criação de jogos digitais para ensinar aos alunos conteúdos e habilidades específicas; a integração de jogos digitais comerciais no currículo; a utilização de jogos educativos ou *serious games*, especialmente desenvolvidos para trabalhar determinadas habilidades ou conteúdos, como gramática, história etc.; e a gamificação, que é uma metodologia baseada no uso dos aspectos lúdicos dos jogos para aumentar a motivação e o engajamento das pessoas e atingir os benefícios que alcançamos quando jogamos. Assim, podemos defini-la como a utilização de mecanismos de jogos em contexto de não jogo.

O termo “gamificação”, segundo Vianna et al. (2013), é uma tradução da palavra inglesa *gamification*, utilizada pela primeira vez em 2002 por Nick Pelling, mas popularizada a partir da metade do ano de 2010. A gamificação está relacionada a *game* – termo comumente associado a jogos digitais e eletrônicos –, mas não se trata de levar *games* à sala de aula, tampouco de apenas distribuir pontos e incentivos, o que já é realizado pelas escolas há muito tempo.

Ao valer-se da gamificação, o professor busca mediar suas aulas usando as dinâmicas, as mecânicas e os componentes dos jogos, e algumas estratégias para isso podem ser elaborar, por exemplo, um programa de recompensas aos alunos que mais se dedicarem às atividades propostas, com níveis e categorias, representadas por pontos, bônus, medalhas etc. No entanto, realizar um trabalho pautado na gamificação envolve mais que isso: significa de valer-se de elementos que fazem um jogo ser bem-sucedido, como uso de rankings, cooperação ou partilha, avatares, entre outros, mas também criar uma atmosfera de envolvimento afetivo e cognitivo que permitam uma verdadeira imersão dos alunos – e conseqüentemente – uma aprendizagem mais significativa.

Um bom jogo pode levar a um Estado de Fluxo, definido pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi (1990) como um estado mental de concentração intensa, no qual se experiencia um sentimento de imersão muito prazeroso e citado também por James Paul Gee. Dessa forma, essa sensação pode favorecer o processo de ensino-aprendizagem, pois, se alcançada, pode levar a uma aprendizagem muito mais significativa, profunda, prazerosa, dinâmica, ativa, contextualizada, além de ser baseada na resolução de problemas (Connolly et al., 2012).

Além disso, essa forma de aprendizagem está de acordo com os estilos cognitivos das novas gerações, chamadas de nativos digitais, pois nasceram imersas em um mundo digital e conectado, e que, de acordo com Prensky (2012), processam informações em uma velocidade alta, possuem maior facilidade de realizar diversas atividades em paralelo, preferem gráficos a textos, são extremamente conectados, ativos e fluentes em tecnologias. Assim, podemos dizer, que a inclusão de recursos gamificados e jogos na sala de aula é uma demanda de uma nova geração conectada que vivencia um mundo extremamente tecnológico e que já não aprende da mesma forma que antes.

Ademais, estratégias de gamificação também permitem uma série de recursos de personificação da aprendizagem, o que garante diversidade de atividades e possibilita atingir os mais diversos estilos de aprendizagem. Por exemplo, ao criar um *escape room* virtual, pode-se



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

promover uma série de desafios que motivem os estudantes a desvendar mistérios, pode-se incentivar o trabalho colaborativo em grupos e, além disso, podem ser incluídos diferentes tipos de tarefas que contemplem os mais variados estilos de aprendizagem.

Para Schlemmer (2014), a gamificação pode ser vista sob seu aspecto de construção colaborativa ou cooperativa. A primeira instiga por meio de missões, descobertas, empoderando os sujeitos em grupos, levando a uma visão interacionista de educação. Já a segunda visão estimula a competição, através de um sistema de pontuação, recompensa e premiação. Seguindo tais ideias, o uso de dinâmicas de jogos em atividades de leitura, através da gamificação na prática de sala de aula, possibilita um envolvimento real dos sujeitos em seus próprios processos de aprendizagem e construção de significados. Tais atividades favorecem a colaboração e a cooperação entre pares, contribuindo para a resolução de problemas e para o desenvolvimento do pensamento crítico. Além disso, a gamificação propicia a leitura sob diferentes construções de sentidos por meio de vivências.

Embora existam tantas evidências positivas, a gamificação nas aulas de língua portuguesa ainda é resumida a poucas experiências. Entre os teóricos que fizeram referências a atividades gamificadas, podemos citar Zanella (2013), Ribeiro (2013), Leffa (2014) e Oliveira (2015). Zanella conta o trabalho de um jogo com o gênero fábula, Ribeiro comenta detalhadamente um trabalho com ortografia e Leffa discorre sobre o uso do aplicativo Duolingo. Notamos que, além de pouco frequente, a gamificação nas aulas de português geralmente está associada a temas gramaticais.

Consideramos ainda que o uso da gamificação, muitas vezes, tem-se resumido a práticas do ensino fundamental nos anos iniciais, em que as atividades lúdicas são mais frequentes, e essa ludicidade vai perdendo-se ao longo da escolarização (PAULA, 2016). No entanto, em virtude de seu caráter imersivo e autoral, os jogos podem nos oferecer importantes estratégias para fomentar a prática de leitura de textos, em especial os literários, que parecem cada vez mais distantes de nossos alunos. Acreditamos, assim, que as experiências literárias dos jovens alunos podem ser mais agradáveis e mais conectadas à sua vida pessoal, estabelecendo um hábito de leitura.

## **Metodologia**

O presente estudo adotou como metodologia a revisão de literatura de teóricos por meio de uma pesquisa bibliográfica — feita previamente de maneira seletiva, e tendo como foco principal a utilização e a significância do componente lúdico e da gamificação —, e a análise de questionários respondidos por 255 professores de língua portuguesa por meio de formulários do Google.

Os questionários foram publicados em redes sociais, como Facebook, Instagram e WhatsApp, em grupos de professores, ora apenas de língua portuguesa, ora de diversas áreas, solicitando que apenas os da referida área realizassem a pesquisa. Dessa maneira, os dados foram coletados de forma virtual, visando a obter informações sobre o conhecimento e o uso de estratégias de gamificação por meio de perguntas. Posteriormente, os dados obtidos pelas observações foram analisados tendo como base, como dito anteriormente, as teorias expostas na bibliografia.



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

Convidamos os professores a refletir sobre sua prática como docentes, sobre o uso de jogos em sala de aula e sua frequência. Além disso, questionamos sobre seus conhecimentos sobre gamificação e sua crença na sua contribuição para o ensino de língua portuguesa. Perguntamos-lhe sobre estratégias usadas em práticas de leituras em geral e leituras de textos literários e solicitamos breves descrições sobre atividades gamificadas que houvessem realizado.

### **Análise**

Foram analisadas 255 respostas de professores de língua portuguesa da rede pública e privada. Os resultados indicam que a grande maioria dos professores (71,8%) são da rede pública e lecionam há mais de dez anos (63,5 %). Além disso, a maioria dos entrevistados demonstrou saber do que se trata gamificação: 73,3% afirmaram ser o uso de elementos de jogos em situações de não jogos. Em relação à quantidade de vezes em que os jogos são utilizados, a maioria (26,3%) afirmou que os usa uma vez por mês em suas aulas.

A maior parte dos educadores revelou usar recursos tecnológicos “às vezes”. Em relação à quantidade de vezes em que os jogos são utilizados nas aulas de português em geral, a maioria (26,3%) afirmou que os usa uma vez por mês em suas aulas, e em seguida (23,5%) uma vez por bimestre ou trimestre. Já 17,3% revelaram nunca ter usado jogos em sala de aula. Notamos, portanto que a maioria dos professores faz um uso esporádico dos jogos e uma parcela considerável nunca se valeu deste recurso como ferramenta pedagógica.

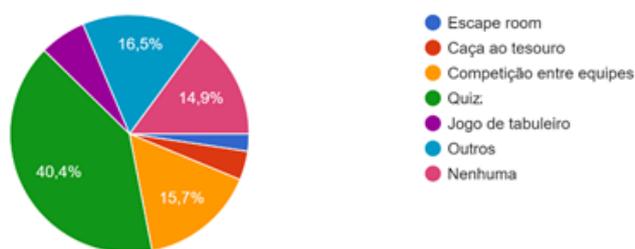
Em relação à prática de leitura propriamente, as principais estratégias gamificadas mencionadas foram: competição, formação de equipes, resolução de diversos desafios para cumprir um objetivo. Referindo-se especificamente à prática de leitura literária, a estratégia mais mencionada foi o quiz (40,4%), uma forma simples de gamificação, mas que pode ser uma forma de se iniciar nesse processo e que gera engajamento nos alunos. 16,5% dos professores afirmaram ter realizado práticas distintas das apresentadas pelo questionário e, em seguida, aparece a “competição entre equipes”, empregada por uma pequena parcela, 15,7% dos entrevistados – quase a mesma porcentagem dos que nunca aplicaram nenhuma dessas estratégias.



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

### Gráfico 1- Práticas usadas em leituras digitais

Qual destas práticas você já utilizou para trabalhar a leitura de um texto literário?  
255 respostas

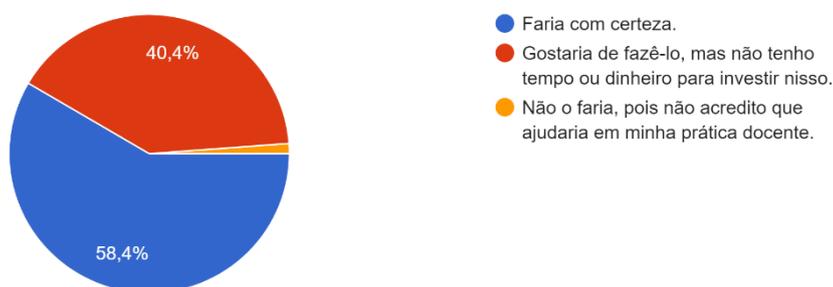


Fonte: Dados da pesquisa obtidos por meio do Google Formulários.

Em relação à eficácia da gamificação na educação, 83,1% dos professores afirmaram acreditar que ela pode contribuir com o trabalho da leitura de textos literários e apenas 16,9% hesitaram, marcando a opção talvez. Nos comentários referentes a essa questão, notamos, entre os educadores, que há, além da convicção de que os jogos e gamificação podem auxiliar a prática leitura de textos literários, grande interesse em aprender sobre gamificação, ainda que alguns relatem falta de tempo ou de recursos financeiros.

### Gráfico 2- Interesse em fazer cursos sobre gamificação

Você gostaria de fazer um curso sobre gamificação na educação?  
255 respostas



Fonte: Dados da pesquisa obtidos por meio do Google Formulários.

Na última parte do questionário, foi solicitado que os professores fizessem comentários sobre práticas de atividades gamificadas realizadas em que houvessem trabalhado com a leitura e, entre os 255 entrevistados, houve 103 respostas, entre as quais a maior parte revela que a maioria dos professores nunca fez uma atividade assim. Foram citadas algumas atividades



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

interessantes, mas que não eram gamificadas, como um projeto de leitura, ou que foram empregadas para trabalhar a gramática, como bingo, jogos de tabuleiro, para a prática de jogos de palavras, ou ortografia, como o uso do site Soletrando .

Em virtude dessa confusão nos relatos para responder à pergunta que se referia a práticas de leitura, pudemos confirmar o que a pesquisa bibliográfica nos havia indicado: o uso de estratégias de jogos e de gamificação ainda são mais comuns nas aulas de gramática do que no trabalho com textos. Além disso, tornou-se claro que faltam conhecimentos por parte dos professores sobre a metodologia.

No entanto, algumas práticas extremamente relevantes foram mencionadas, como uso de QR code, RPG, gincana literária, caça ao tesouro, e ferramentas digitais como Kahoot, Quizizz, Wordwall, Genially. Os entrevistados não forneceram grandes detalhes sobre seus objetivos, estratégias e resultados, mas houve, por exemplo, alguns relatos sobre a construção de um novo final para uma história, construção de um livro digital, uso de cartas de personagens como em um jogo de RPG, entre outros. Assim, vimos um grande potencial a ser desenvolvido por professores engajados e que pouco sabem sobre a metodologia e, no entanto, mostram-se dispostos a inovar e a buscar novos caminhos de trabalho.

Dessa forma, acreditamos que, se difundidos entre os docentes, os conceitos de gamificação na educação podem ser grandes aliados nas práticas com leitura literária, de modo a fazer com que os leitores possam explorar mais sua vivência literária por meio da imersão e de tantos outros componentes envolvidos. Se conseguirmos fazer com que nossos alunos se envolvam nas leituras, identifiquem-se com elas e se os dermos voz, características das atividades gamificadas, as chances de obtermos sucessos em nossas práticas literárias em sala de aula serão numerosas.

### **Considerações Finais**

Com este trabalho, pretendeu-se promover um estudo sobre os benefícios do uso de elementos lúdicos e estratégias de gamificação no ensino de língua portuguesa, com foco na leitura de textos literários, por meio de uma reflexão teórica e da análise da prática de professores do Ensino Fundamental II.

Acreditamos que a gamificação pode ser um caminho para aproximar os estudantes da leitura e da literatura, trazendo-lhes motivação e engajamento, pois é capaz de estabelecer uma situação contextualizada, próxima de seu cotidiano, na qual eles se identifiquem e se sintam desafiados. Dessa forma, todos esses elementos, além do componente lúdico, a competição saudável, a cooperação e o pensamento estratégico, podem fazer a atividade de leitura literária proposta tornar-se mais agradável, significativa e imersiva, garantindo, assim, o interesse e a compreensão textual dos alunos.

Reconhecemos, no entanto, que nossas ponderações não se esgotam nesta pesquisa, uma vez que novos desafios surgem a todo instante e interferem no processo de ensino-aprendizagem, o que exige que educadores ampliem seus conhecimentos sobre a utilização de elementos de gamificação e outras metodologias na educação. Em estudos futuros, faz-se necessário aprofundar conhecimentos sobre o uso de atividades gamificadas, observando-se sempre estratégias de interação e imersão.



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

Como vimos, os estudos sobre gamificação nas aulas de Língua Portuguesa ainda são restritos, e há poucos relatos que podem auxiliar os professores na elaboração de atividades, no entanto, o interesse pelo tema parece ser grande entre os docentes. A falta de conhecimentos, aliada à escassez de tempo e de recursos financeiros para investir nesse aprendizado, parece ser um entrave para que, de fato, as estratégias gamificadas sejam postas em prática. Assim, investir nessa formação talvez seja o primeiro passo para transformar as práticas de leitura literária em sala de aula, aumentando o interesse dos jovens estudantes pela literatura. Deste modo, esperamos que em breve tanto as referências sobre o assunto como as próprias práticas de gamificação em atividades literárias sejam ampliadas.

### Referências

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 1ª ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BRUNER, Jerome. **Child's talk. Learning to use language**. New York: Norton, 1983.

CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques. **Saborear para saber: diferentes olhares sobre a motivação em sala de aula**: um estudo com alunos e professores de espanhol do ensino médio. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2004. Disponível em: <[www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-16102008-181412/ptbr.php](http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-16102008-181412/ptbr.php)>. Acesso em: 30 de março de 2020.

CAMARGO, Luiz O. L. **Educação Para o Lazer**. São Paulo SP, Moderna, 1998.

CHOMSKY, Noam. **Reflexões sobre a linguagem**. Lisboa: Edições 70, 1977.

CAMPOS, Karlene do Socorro da Rocha; BENEDITO, Daniela Carnaúba. Gamificação no processo de ensino e aprendizagem de leitura em Língua Portuguesa. **Revista Intercâmbio**, v. XXXVIII: 26-45, 2018. São Paulo: LAEL/PUCSP. ISSN 2237-759X32.

CONNOLLY, T. *at. al.* A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. **Computers & Education**. v. 59, n. 2, p. 661-686, 2012.

COSSON, R. **Letramento literário**: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2011.  
CSIKSZENTMIHALY, Mihaly. **Flow: the psychology of optimal experience**. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990.

FARDO, Marcelo Luís. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**. Dissertação de mestrado. 2014. Disponível em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/457>. Acesso em: 19 de dezembro de 2020.



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

FARIA, M. A. **O que pensam os adolescentes das histórias que leem?** Comunicação e Educação, São Paulo, v. 3, p. 30-35, 1995.

FRÖEBEL, Friedrich. **La educación del hombre.** Traducción del alemán por Luis de Zulueta. [s.l.] Daniel Jorro Editor, 1913.

GEE, Paul James. **Bons videogames e boa aprendizagem.** Trad. Gilka Girardello. Perspectiva, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>.

KISHIMOTO, Tizuco. M. *et al.* **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KLEIMAN, Angela. **Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura.** 14ª edição. Pontes. 2011.

KOCH, Ingedore Villaça.; ELIAS, Wagner Rodrigues. **Ler e compreender os sentidos do texto.** São Paulo: Contexto, 2017.

LEFFA, V. J. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: Congresso IberoAmericano de Ciência, Tecnologia, Inovação e Educação. Buenos Aires. Anais, 2014, p. 1- 12.

MACKEY, Margaret. **Literacies across media: playing the text.** London and New York: Routledge, 2002.

MARCUSCHI. Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão.** São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

OLIVEIRA, Cássia Joene Sobreira de. **A responsividade em atividades de leitura mediadas por objetos de aprendizagem (AO): uma análise comparativa.** UECE, Fortaleza, 2015.

PAULA, Francisco Leandro de. **Gamificação no ensino de língua portuguesa: proposta de atividades com gêneros jornalísticos e midiáticos.** Mossoró, 2016, 105 p.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. **On the horizon**, 9(5), 1-6.2001. Retrieved April 30, 2003, Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 28 de agosto de 2020.



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

RIBEIRO, Fernanda Rodrigues. **Jogos educacionais digitais para o ensino em língua portuguesa: uma proposta de avaliação didático-pedagógica e ergonômica.** UECE, Fortaleza, 2013.

SCHLEMMER, Eliane. e LOPES, Daniel. Avaliação da aprendizagem em processos gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico. In: ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs). **Jogos Digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências.** Campinas – SP: Papirus, 2016, 179-208.

SCHLEMMER, Eliane. **Gamificação em espaços de convivência híbridos e multimodais: design e cognição em discussão.** Revista da FAEEBA-Educação e Contemporaneidade, 23(42). 2014.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I. CÂNDIDO, P. **Jogos de matemática do 1º ao 5º ano.** Porto Alegre: Artmed, 2007. (Série Cadernos do Mathema – Ensino Fundamental).

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura.** Trad. Cláudia Schilling. 6ª. ed. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

SPINELLI, Jaqueline Marilis. **O lúdico no ensino de espanhol como língua estrangeira.** Monografia de Graduação, Universidade Estadual Paulista, 2011.

TRAUTWEIN, Mariana Medeiros. GUEBERT, M.C.C. **A didática do ensino da língua estrangeira na Educação Infantil.** VII Congresso Nacional de Educação EDUCERE, 2007, Curitiba, 2007.

VAN ECK, Richard. Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. **Educause Review**, v. 41, n. 2, p. 16, 2006.

VAN ECK, Richard. Digital game-based learning: still restless after all these years. **Educause Review**, v. 50, n. 6, p. 13-28, 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/TnvqNK>> Acesso em: 20 de agosto de 2020.

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

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e linguagem.** Ridendo Castigat Mores, 2001. Disponível em: <http://www.ebooksbrasil.org/eLibris/vigo.html>. Acesso em: 31 de julho de 2016.

ZANELLO, Luiza Rodrigues. **Sobre o fenômeno da gamificação: contribuições para o desenvolvimento de atividades lúdicas no ensino de língua portuguesa.** Brasília, UNB, 2013.



**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps**. O'Reilly Media, Inc., 2011. Disponível em: <<https://books.google.pt/books?id=zZcpuMRpAB8C&hl=pt-BR>> Acesso em: 7 de agosto de 2020.

ZILBERMAN, R. A escola e a leitura da literatura. In: ZILBERMAN, R. RÖSING, T. M. K. (Orgs.). **Escola e leitura: velha crise, novas alternativas**, São Paulo: Global 2009. p. 17-39.

**Anexo**

**Questionário respondido pelos professores:**



**ANAIS**

Simpósio Internacional de Língua, Literatura e Interculturalidade (SIELLI) e Encontro de Letras

www.sielli.ueg.br

POSLLI  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Campus  
Corápolis

Universidade  
Estadual de Goiás

**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

## Uso de gamificação em práticas de leitura em aulas de língua portuguesa

Prezado(a) professor(a), este questionário faz parte de um Trabalho de Conclusão de Curso de um Curso de Pós-graduação em Metodologia de Ensino de língua portuguesa.

**\*Obrigatorio**

1. Consentimento livre e esclarecido: Declaro que compreendi os objetivos deste formulário e concordo em participar voluntariamente da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar meu consentimento a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer penalidade. Dou meu consentimento para que a pesquisadora que elaborou o questionário utilize os dados por mim fornecidos, de forma anônima, em relatórios, artigos e apresentações. \*

*Marca solo un óvalo.*

Concordo

2. Você é professor(a) há quanto tempo? \*

Há menos de dois anos

Entre dois e cinco anos

Entre cinco e dez anos

Há mais de dez anos

3. Você leciona em que tipo de instituição? \*

Rede pública

Rede privada

Rede pública e privada



**ANAIS**

**Simpósio Internacional de Língua, Literatura e Interculturalidade (SIELLI) e Encontro de Letras**

www.sielli.ueg.br

**POSLLI**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Campus  
Corá Corálina

 Universidade  
Estadual de Goiás

**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

4. Você utiliza recursos tecnológicos em suas aulas? \*

- Em todas as aulas
- Na maioria das aulas
- Às vezes
- Raramente
- Nunca

5. Assinale a alternativa que melhor define o que é gamificação na educação para você: \*

- Uso de jogos na sala de aula para motivar e engajar os alunos
- Uso de jogos eletrônicos (games) na sala de aula para motivar e engajar os alunos
- Uso de estratégias presentes em jogos para motivar e engajar os alunos

6. Você costuma usar jogos nas aulas de português? \*

- Em todas as aulas
- Uma vez por semana
- Uma vez por mês
- Uma vez por bimestre/trimestre
- Uma vez por semestre
- Uma vez por ano
- Nunca usei



**ANAIS**

**Simpósio Internacional de Língua, Literatura e Interculturalidade (SIELLI) e Encontro de Letras**

www.sielli.ueg.br

**POSLLI**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Campus  
Cora Corálina

 Universidade  
Estadual de Goiás

**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

7. Você já usou alguma dessas estratégias associadas a uma prática de leitura?  
Selecione quantas quiser. \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Resolução de diversos desafios para cumprir uma meta
- Sistema de recompensas
- Equipes
- Níveis ou fases
- Competição
- Criação de perfis fictícios pelos alunos.
- Placar, com estabelecimento de ranking
- Elementos surpresa na realização de tarefas
- Criação de missões
- Nenhum

8. Qual destas práticas você já utilizou para trabalhar a leitura de um texto literário? \*

- Escape room
- Caça ao tesouro
- Competição entre equipes
- Quizz
- Jogo de tabuleiro
- Outros
- Nenhuma



**ANAIS**

**Simpósio Internacional de Língua, Literatura e Interculturalidade (SIELLI) e Encontro de Letras**

www.sielli.ueg.br

**POSLLI**  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

Campus  
Cora Corálina

 Universidade  
Estadual de Goiás

**09 A 13 DE NOVEMBRO DE 2020**

9. Você acredita que a gamificação pode contribuir com o trabalho da leitura de textos literários? \*

- Sim
- Talvez
- Não

10. Justifique sua resposta anterior \*

---

---

---

---

---

11. Você gostaria de fazer um curso sobre gamificação na educação? \*

- Faria com certeza.
- Gostaria de fazê-lo, mas não tenho tempo ou dinheiro para investir nisso.
- Não o faria, pois não acredito que ajudaria em minha prática docente.

12. Se você já realizou alguma atividade gamificada que trabalhasse a leitura, por favor, comente-a brevemente aqui. Quais eram seus objetivos, que recursos foram utilizados, quais foram os resultados etc.