

# GAMES DE LITERATURA PARA FORMAÇÃO DO LEITOR

## LITERATURE GAMES FOR READER'S TRAINING

Bibiana Zanella Pertuzzati<sup>I</sup> 

Ana Paula Teixeira Porto<sup>II</sup> 

<sup>I</sup> Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, URI, Frederico Westphalen, RS, Brasil. Mestre em Letras. E-mail: bpertuzzati@gmail.com

<sup>II</sup> Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, URI, Frederico Westphalen, RS, Brasil. Doutora em Letras. Docente do Programa de Pós-graduação *Stricto Sensu* em Educação. E-mail: anapaula@uri.edu.br

**Resumo:** Formar leitores competentes que saibam refletir, questionar e inferir a partir das leituras realizadas na educação básica, é tarefa de professores e em especial do profissional da área de Letras, a quem geralmente se atribui essa função. Tendo em vista o cenário educacional do século XXI, esse processo pode ser otimizado com recursos do mundo digital, isso porque não basta realizar uma leitura de texto impresso, mas, é preciso ler, analisar e inferir a partir de todos os tipos de textos e formas textuais que circulam no meio digital como um todo, nos quais a multimodalidade é um traço comum que precisa ser reconhecido pelos estudantes. Nessa perspectiva, buscando um vínculo entre tecnologias digitais e formação de leitores na escola, este estudo apresenta uma discussão teórico-crítica acerca do uso de games de literatura para a formação do leitor crítico-reflexivo, a fim de conhecer plataformas digitais que podem ser exploradas pelos docentes nas elaborações de práticas mediadoras de leitura com uso de games. Para tanto, o estudo fundamenta-se em pressupostos teóricos de AGUIAR; BORDINI (1993), FAVA (2018), CANDIDO (2011), ORLANDI (2018), entre outras fontes fundamentais para o aporte teórico deste trabalho. A investigação mostra que é essencial fomentar a formação de leitores digitais profícuos e que o uso de games, além de auxiliar os professores para aulas mais atrativas, desperta o interesse dos estudantes através da ludicidade e interação, oportunizando o reconhecimento da multimodalidade na construção textual.

**Palavras-chave:** Games. Literatura. Formação do leitor.

**Abstract:** Training competent readers who know how to reflect, question and infer about their reading practices in Elementary Education occurs from teachers' actions, and especially from the professional in the area of Languages, to whom this function is generally attributed. Regarding the educational scenario of the 21st century, this process can be optimized with resources from the digital world, because it is not enough to read printed text, but to read, analyze and infer about all types of texts and textual forms that circulate in the digital world environment as a whole, in

DOI: <https://doi.org/10.31512/vivencias.v19i38.830>

Submissão: 27-05-2022

Aceite: 26-09-2022



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

which multimodality is a common trace that needs to be recognized by students. In this perspective, looking for a link between digital technologies and reader training at school, this study presents a theoretical-critical discussion about the use of literature-based games for the training of the critical-reflective reader, in order to know games and platforms that can be used and explored by teachers in the elaboration of reading mediating practices. To this end, the study is based on theoretical assumptions by AGUIAR; BORDINI (1993), FAVA (2018), CANDIDO (2011), ORLANDI (2018), among other fundamental sources for the theoretical contribution of this work. The research shows that it is essential to feed the training of useful digital readers and that the use of games, in addition to helping teachers for more attractive classes, arouses the interest of students through playfulness, enabling the recognition of multimodality in text construction.

**Keywords:** Games. Literature. Reader training.

## Introdução

Ensinar a ler parece ser uma tarefa fácil, mas o ato de ler não se define apenas na decodificação de signos, isto é, formar palavras, é necessário que os estudantes, além de saber decodificar signos, sejam capazes de compreender o que estão lendo e inferir seus conhecimentos, já adquiridos, na leitura que realizam. Quando isso ocorrer, pode-se dizer que o estudante atingiu o objetivo proposto pelo professor, que é o de tornar-se um leitor crítico, que não compreende apenas as palavras, mas principalmente o contexto que o texto apresenta.

Um dos maiores desafios da escola é ensinar os estudantes a ler corretamente, conforme aponta Isabel Solé (1998, p. 32-35), tendo em vista que o domínio da leitura é essencial para a autonomia de uma sociedade letrada, que privilegia aqueles que sabem ler, em âmbito geral, e deixa em desvantagem aqueles que não têm domínio sobre essa aprendizagem. Solé também destaca a importância da leitura e da escrita como habilidades prioritárias da educação básica e expõe que, quando o professor trabalha um texto em sala de aula, a melhor forma de saber o nível de leitura, isto é, a compreensão leitora dos alunos diante do texto estudado, é através de questionamentos sobre o texto abordado. De acordo com a autora, conforme as respostas dos alunos, pode-se ter noção do nível de aprendizagem dos estudantes, na medida em que conseguem, ou não, inferir seus conhecimentos prévios no texto.

Considerando o cenário educacional do século XXI, acredita-se que o processo de formação de leitores pode ser otimizado com recursos do mundo digital, isso porque não basta realizar uma leitura de texto impresso, mas, é preciso ler, analisar e inferir a partir de todos os tipos de textos e formas textuais que circulam no meio digital nos quais a multimodalidade é um traço comum que precisa ser reconhecida pelos estudantes. Por isso, propõe-se uma formação

leitora pautada nas diferentes formas de linguagens e contextos, permitindo que os estudantes se tornem aptos a identificar os diferentes tipos de textos que se apresentam e, principalmente, compreendê-los de forma crítica.

Com base nessas colocações, este trabalho tem por objetivo discutir o uso de games de literatura na educação básica, visando a formação de leitores com habilidades de compreensão e reflexão sobre o que se lê. Além disso, destaca-se que o estudo centra-se no incentivo à leitura literária, isso porque, entende-se que a leitura da literatura, além de aproximar o aluno à sua realidade, exige atenção e reflexão, o que, de certa forma, assegura uma formação mais voltada ao pensamento humano e à relação homem *versus* sociedade.

Nessa perspectiva, os games, com sua gama de possibilidades interativas e com a acessibilidade que a rede apresenta para motivação para atividades, torna-se uma ferramenta poderosa e aliada dos professores e mediadores de leitura no que se refere à formação do leitor de literatura, haja vista que os jogos, tanto em formato digital ou impresso, são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, que favorecem o processo de aprendizagem dos estudantes.

## **Desafios do ensino de literatura**

Sabe-se que desde a inserção dos estudantes na educação infantil, a leitura da literatura está presente e é incentivada através do contato das crianças com livros e em atividades como, por exemplo, contação de histórias, teatro, entre outras possibilidades. Entende-se, nessa perspectiva, que esse contato inicial, das crianças com os livros e histórias, é muito importante para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, não só pelo fato de ser o primeiro contato com livros e histórias (em outro local que não seja em casa), como também, contribui para a formação do gosto e o prazer pela leitura, que, após a conclusão da formação básica, espera-se que os estudantes deem sequência à essa prática por toda a vida.

Para Antonio Candido (2011), “a literatura é fator indispensável de humanização e, sendo assim, confirma o homem na sua humanidade, inclusive porque atua em grande parte no subconsciente e no inconsciente” (CANDIDO, 2011, p. 177-178). Com isso, compreende-se a necessidade de o porquê ler literatura e a relevância do seu papel no contexto escolar, haja vista o poder de humanização que a literatura exerce no ser humano, tornando-o mais sensível e empático. Além disso, cabe ressaltar a presença da literatura nos currículos escolares, como um “instrumento poderoso de instrução e educação”. Ou seja, entende-se que, com uma formação literária de qualidade, os estudantes tornam-se mais ativos e participativos na sociedade por compreenderem as dificuldades da realidade que vivenciam através de objetos literários.

Todavia, o ensino de literatura tem encontrado muitos desafios pelo caminho. Para começar, a escola, na ausência de pais leitores, que não influenciam os filhos a ler, assume um papel muito importante, tendo em vista que não só deve promover a leitura literária para todos os estudantes, como também precisa auxiliar esses alunos para que se formem cidadãos letrados, capazes de ler um texto e inferir sua opinião sobre o assunto. Nesse sentido, os dados da pesquisa

“Retratos da Leitura no Brasil 5” (2021) indicam que houve uma redução do número de leitores no Brasil em comparação com a pesquisa anterior de 2016 e que, no caso de leitura literária, a escola continua sendo a principal motivação para acesso ao texto literário. Por isso, a relevância de a escola ser uma promotora ativa e profícua da leitura literária, encontrando outros meios que possam canalizar mais leitores e intensificar a literatura como objeto de leitura.

Aguiar e Bordini (1993) afirmam que a literatura, por muito tempo, foi acusada de ser algo ruim, o que leva a pensar que quem julgava a literatura e proibia sua leitura provavelmente tinha medo de que a população aprendesse a pensar e refletir, isto é, em outras palavras, de questionar-se sobre o mundo e o que o cerca. Por isso, talvez, hoje, ainda se encontre, na política educacional do país, uma certa alienação, um apagamento da literatura e conseqüentemente da formação literária como um todo no currículo escolar.

Sabe-se que a maioria das escolas públicas passa por muitas dificuldades quando se trata de formar leitor literário. Biblioteca escolar não atualizada ou desativada, ensino “tradicional” pautado no uso do livro didático ou em manuais de literatura e o curto período de tempo para a disciplina de Literatura, que em grande parte das instituições visualiza-se em um ou dois períodos por semana, de 45 a 50 minutos cada. Com esses empecilhos, é difícil cobrar somente da escola resultados positivos, sabendo que, para atenderem os estudantes, as instituições precisam de sólidas e consistentes políticas públicas de seus governos, cujos interesses nem sempre se aproximam da necessidade de formação de leitores com as condições que lhe são fundamentais.

Inara Ribeiro Gomes (2010) destaca que a literatura já foi o centro da educação linguística e leitora do país, porém, na atualidade, devido às mudanças nos documentos educacionais e no contexto sociopolítico e cultural, a literatura sofre um “deslocamento” no que se refere à formação básica, o que mostra que gradativamente a literatura está perdendo espaço na educação brasileira. Para justificar sua opinião, a autora destaca que “a literatura resiste como disciplina em que se estudam elementos constitutivos da identidade nacional”, e acrescenta que “a prática da leitura literária, forma de interação que exige uma disposição estética do leitor e, inclusive, maior disponibilidade de tempo, passa a esbarrar no obstáculo da falta de formação adequada do professor” (GOMES, 2010, p. 2).

Assim, compreende-se que o enfraquecimento da literatura no contexto escolar, afeta, também, o seu ensino, e que os professores de literatura podem fazer mea-culpa por esta situação, tendo em vista que uma parte deles reproduz o ensino tradicional e não procura se atualizar para acompanhar o contexto dos estudantes do ensino médio do século XXI. Isso indica, segundo a autora, que na era digital, em que os alunos se mostram conectados, em todo o tempo, cabe à escola atender às demandas da mídia e reconfigurar o lugar da literatura no espaço escolar. Por isso, destaca-se também a relevância da formação continuada para atualizar e preparar os professores para o cenário educacional vigente que cotidianamente apresenta mudanças.

Com base nessas colocações, entende-se que o ensino de literatura é permeado por inúmeros desafios, porém, sabe-se que a leitura da literatura é fundamental e precisa ser incentivada na escola, tendo em vista sua relevância para a formação humana e cidadã dos estudantes. À vista disso, os games, numa perspectiva contemporânea, surgem como um caminho para facilitar

o contato dos alunos com as obras literárias, instigando-os a ler literatura de uma forma mais atrativa, além, também, de ser um caminho para diminuir os obstáculos encontrados no ensino de literatura nas escolas brasileiras.

### **Diversificação no ensino de literatura**

Observa-se, de acordo com as preferências dos jovens, conforme apontam as pesquisas sobre a leitura no país, que ocorre uma certa competição entre a leitura indicada pela escola e a leitura que circula pelas mídias digitais. Enquanto a escola “obriga” os alunos a realizarem leituras mais densas, a internet apresenta um conteúdo mais divertido e interativo, que resulta na preferência dos jovens pelos conteúdos mais atrativos. Assim, nota-se que a escola, ao censurar as redes sociais dos estudantes, não utilizando-a como uma aliada para a promoção da formação leitora, acaba perdendo sua eficácia. Sobre isso, Rui Fava (2018) expõe que:

A educação necessita, de alguma forma, adotar os princípios da cultura de tela, adaptar-se às tecnologias que poderão permitir que os estudantes aprendam mais rapidamente conceitos, consigam aplicar e desenvolver habilidades, como discernir, escolher e decidir. Os docentes necessitam aprimorar as técnicas instrutivas, o compartilhamento de metodologias, o compartilhamento de conhecimentos. Precisamos de currículos por competências, menos estáticos e mais dinâmicos. A cultura da tela permitirá maneiras novas, disruptivas, quem sabe melhores, de ensinar, estudar, aprender, e criará possibilidades além do limite da nossa imaginação. Para usufruí-las, os educadores e gestores deverão estar de mente e coração abertos a todas essas possibilidades (FAVA, 2018, p. 73).

Nessa perspectiva, entende-se que a mudança é necessária para que as aulas, em geral, não sejam maçantes para alunos nem a professores, o que pode implicar falhas na formação do leitor proficiente. Porém, entende-se que a mudança só ocorrerá quando os personagens do processo de formação leitora – Ministério da Educação, escola, professores, estudantes, família – permitirem-se “mudar”. Assim, corrobora-se com Fava (2018) e acredita-se que a cultura da tela proporciona maiores desafios no cenário educacional brasileiro, todavia, compreende-se que essa transformação é necessária, tendo em vista as incontáveis descobertas e modificações que a sociedade apresenta cotidianamente.

Tendo em vista essa necessidade de inovações na educação, surge a gamificação como uma alternativa viável de mudança. A pesquisadora Lucia Santaella (2013) destaca que a gamificação é a ubiquidade dos games, isto é, compara-se a lógica dos jogos (resoluções) com as atividades e os setores inerentes da vida humana. Ademais, a autora também explica que o uso de games na educação, justifica-se por auxiliar no desenvolvimento das competências cognitivas encontradas no processo de resolução de problemas, contribuindo, assim, para a construção de competências e habilidades específicas e necessárias na formação dos estudantes.

Assim, a gamificação faz parte do rol de novas abordagens de multimodalidade para o ensino-aprendizagem, e permite que estudantes sejam protagonistas desse processo de formação de conhecimento. Sobre isso, Orlandi *et al.* (2018) expõem que a gamificação

surge como uma proposta educacional de abordagem multimodal que visa fortalecer o processo de aprendizagem, pretendendo despertar o interesse, a curiosidade e a participação nos indivíduos, e ainda utilizar elementos modernos e prazerosos para a realização de tarefas e a conquista de objetivos. Deverá ser precedida de planejamento, capacitação, pesquisa e acompanhamento para que seja iniciativa consistente, agregadora e resulte enriquecedora nos diversos segmentos da realidade contemporânea, na educação, promovendo a motivação, o engajamento e a participação dos usuários no processo, observados seus perfis e aspectos culturais, o contexto onde estão inseridos e os objetivos do processo (ORLANDI *et al.*, 2018, p. 23).

Nesse sentido, entende-se que a gamificação é capaz de despertar emoções positivas e explorar as habilidades dos estudantes na realização de determinadas tarefas propostas pelos professores/mediadores. Assim, o uso de games, além de despertar curiosidade e interesse, torna a aula mais motivadora e atrativa por estar atrelada à ludicidade, que favorece o processo de aprendizagem.

A multimodalidade na leitura é outro aspecto importante e característico dos games pelo fato de estar ligado ao contemporâneo e pela abordagem multimodal que o configura. De acordo com Orlandi *et al.* (2018), a multimodalidade “tem muito a contribuir, tendo em vista a utilização de tecnologias contemporâneas, tais como vídeos, podcasts e imagens, entre outros, para motivar os alunos na sua jornada de aprendizagem” (ORLANDI, *et al.*, 2018, p. 20).

Além da multimodalidade, a mobilidade de leitura também é um traço presente nos games. Santaella (2013) ao tratar que vivemos a era da hiper mobilidade, diante da fusão do ciberespaço virtual e do espaço físico, destaca que nos espaços de hiper mobilidade “emerge o leitor ubíquo, com um perfil cognitivo inédito que nasce do cruzamento e mistura das características do leitor movente com o leitor imersivo” (SANTAELLA, 2013, p. 277). Dessa forma, entende-se que ocorre uma fusão entre o espaço físico em que se vive com o ciberespaço que hoje, mais do que nunca, faz parte da vida e da rotina das pessoas, e, esse novo mundo exige um perfil de leitores que saibam ler e reconhecer as diferentes telas. Em outras palavras, tornar-se leitores ubíquos, como expõe Santaella (2013), corrobora com a formação de leitores que apresentam ampla conectividade, além de possuírem mobilidade informacional e mobilidade física do usuário, conhecem a cultura digital e vivem a hiper mobilidade.

Pensando em novas práticas de ensinar e aprender, voltadas para o contexto tecnológico, surgem as metodologias ativas, ou seja, “estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível interligada e híbrida” (BACICH; MORAN, 2018, p. 4), o que permite afirmar que o objetivo geral das metodologias ativas é permitir que o estudante seja um sujeito participativo na aula e construtor de seu conhecimento, enquanto que o professor é o sujeito facilitador que deve garantir o aprendizado dos estudantes.

O ensino híbrido, a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em projetos, a aprendizagem personalizada e a aprendizagem compartilhada são algumas possibilidades de metodologias ativas que podem ser exploradas pelos professores em suas práticas de leitura. Assim, destaca-se que a escolha da metodologia dependerá das intenções do professor com a aula, ou seja, dos objetivos que elaboram o planejamento, além da

possibilidade de conhecer, aprender e formar estudantes aptos a trabalhar e se relacionar com variados tipos de mídias, já que a presença das mídias digitais, faz-se presente em grande parte das metodologias ativas que se conhece.

Nesse contexto, entende-se que o uso de games na concretização de práticas pedagógicas, propõe um novo olhar sobre a motivação dos estudantes, possibilitando o maior engajamento e interesse no processo de aprendizagem e, resultando, assim, em inovações no ensino. Pautada no conceito de multimodalidade, a gamificação para a educação, mesmo apresentando pontos positivos em suas aplicações, ainda gera desconforto e é alvo de críticas por muitos educadores. Um dos motivos, pelo viés dos games em formato digital, talvez seja a falta de capacitação para os professores e a carência de recursos essenciais (internet, computador...) nas escolas e residências de professores e alunos.

Em síntese, reitera-se a importância do lúdico, das atividades motivadoras diferenciadas, isto é, que fogem do padrão e cativam os estudantes para “aprender brincando”, sem perder o foco na aprendizagem e na formação leitora. Além disso, alinhada à cultura digital do século XXI, compreende-se que os games tornam-se instrumentos que possibilitam novas perspectivas para ler literatura, sendo assim reconhecido como uma inovação no ensino contemporâneo.

## **Games de literatura**

Desde a educação infantil, as atividades lúdicas mostram-se indispensáveis para a formação dos estudantes, isso porque o lúdico é essencial para que as crianças aprendam se expressar e transformar o mundo imaginário em realidade, pois é através das brincadeiras e dos jogos que se divertem de forma prazerosa. Para Lev Vygotsky, “é na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar” (VYGOTSKY, 1991, p. 122). Nesse sentido, acredita-se que essa teoria é válida para todas as etapas formativas, uma vez que aguça a curiosidade e desperta para o gosto e hábito da leitura na vida dos estudantes.

Sobre os jogos, é notório que sua concepção tem evoluído com o passar do tempo e, com os recursos tecnológicos e eletrônicos, surge uma nova categoria de jogos com aspectos lúdicos, imersivos e ficcionais que são os games ou jogos digitais. Assim, de acordo com Rogério Ghensev (2010) “os games se encontram dentro de uma categoria maior que são os jogos, assim muitas características encontradas nos jogos ‘tradicionais’ estão presentes nos games” (GHENSEV, 2010, p. 16). Com isso, salienta-se que as atividades com games em sala de aula não precisam ser necessariamente digitais, visto que muitos jogos digitais foram criados a partir de jogos em formato tradicional, como, por exemplo, o jogo da memória, quiz e trilhas.

De acordo com os pesquisadores Miguel Rettenmaier e Joseane Amaral (2019), a gamificação “consiste na aplicação de técnicas de jogos e design de jogos digitais fora do contexto dos games” (RETTENMAIER; AMARAL, 2019, p.08), e acrescentam que estão envolvidos na abordagem dos jogos, “elementos como motivação, desafio, feedback, recompensas, além de regras e objetivos bem definidos, o que pode representar uma relevante estrutura para estimular

a aprendizagem e o desenvolvimento da leitura como fruição” (RETTENMAIER; AMARAL, 2019, p.08).

Ao se considerar essas possibilidades, destacam-se duas ferramentas de fácil uso que possibilitam a criação de games de literatura: ELO, que pode ser acessada em <https://elo.pro.br>, e WORDWALL, com acesso em <https://wordwall.net/pt>. Ambas permitem a construção autoral de atividades a partir das distintas ferramentas que apresentam e podem ser associadas à formação de leitores desde que os profissionais que as utilizem reconheçam as particularidades de cada uma dessas plataformas. Porém a ELO não dispõe de versão paga, sendo gratuito o seu uso tanto para alunos quanto para professores, enquanto a WORDWALL possui planos pagos e não pagos, oferecendo mais ferramentas em sua versão não gratuita.

Porto, Silva e Gandin (2021, p. 52) explicam que “a plataforma ELO permite a criação de atividades diversas sobre quaisquer assuntos que não se limitam apenas à esfera de ensino de línguas, mesmo que tenha sido criado para esse fim”, o que garante uma exploração em atividades de promoção de leitura literária, por exemplo. Ela conta com nove ferramentas que podem ser exploradas para atividades variadas: memória, organizador, sequência, texto, eclipse, cloze, quiz, composer e vídeo. Quanto a WORDWALL, as autoras esclarecem que se trata de “uma plataforma versátil, com a intencionalidade de criar atividades diferenciadas, em modelo gamificado, o que exige que o jogador se integre do jogo e faça a leitura de todas as estratégias do mesmo, dependendo do tipo de jogo escolhido na hora da criação.” (PORTO; SILVA; GANDIN, 2021, p. 58). A WORDWALL dispõe de uma série de ferramentas, como caça-palavras, palavra ausente, combinação, questionário, perseguição do labirinto, pares correspondentes, etc.

Ambas as plataformas exigem, para sua exploração, cadastro dos usuários para criação das atividades, sendo que na ELO, por constituir um repositório educacional aberto, elas podem ser readaptadas por outros usuários. No Quadro 1, são destacadas algumas particularidades quanto ao processo de gamificação que as duas plataformas possibilitam, com o objetivo de mostrar como podem ser reconhecidas pelos professores como aporte tecnológico para situações de ensino e aprendizagem.

Quadro 1 – Plataformas digitais para gamificação

Plataforma	Potencialidades	Limitações
ELO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fácil uso e manuseio, exigindo uma conta para o usuário;</li> <li>✓ A criação de atividades pode ser enviada a grupos com indicação do link gerado;</li> <li>✓ Muito boa a integração de tecnologias digitais para atividades de leitura, especialmente porque permite a integração de textos de múltiplas semioses para desenvolvimento de práticas de leitura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Limita-se ao uso das ferramentas disponibilizadas para edição;</li> <li>✓ São disponíveis 9 ferramentas diferentes, o que não permite criação de qualquer atividade, apenas as que as ferramentas suportam;</li> <li>✓ Poucas ferramentas para atividades com questões abertas.</li> </ul>



WORDWAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Fácil uso e manuseio, exigindo uma conta para o usuário que, se optar por versões pagas, dispõe de mais ferramentas e acesso;</li> <li>✓ A criação de atividades pode ser enviada a grupos restritos ou públicos, com uso do link gerado;</li> <li>✓ Muito boa a integração de tecnologias digitais para atividades de leitura, especialmente pela facilidade de uso, pela quantidade de ferramentas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Limita-se ao uso das ferramentas disponibilizadas para edição, o que, na versão gratuita, permite a construção de 5 atividades;</li> <li>✓ As versões dos pacotes pagos são mais completas e de uso mais amplo;</li> <li>✓ São disponíveis 8 ferramentas diferentes, o que não permite criação de qualquer atividade, apenas as que as ferramentas Maior diversificação está associada à compra de pacotes;</li> <li>✓ Prioridade para atividades fechadas.</li> </ul>
---------	---	---

Fonte: adaptado de PORTO; SILVA; GANDIN (2021, p. 63-65).

No que tange especificamente ao uso dessas plataformas para gamificação em literatura, sugere-se que o texto literário, como eixo social dos games e como elemento fundamental para formação leitora, seja explorado a partir de dois campos: o formal e o temático com um viés que inspire a compreensão e a reflexão acerca do texto ou textos usados como referência aos games. Nesse sentido, o Quadro 2, apresentam-se possibilidades de uso de ELO e WORDWALL em games de literatura, identificando-se ferramentas de cada uma das plataformas para abordagens distintas que se relacionam à formação de leitores:

Quadro 2 – Gamificação para formação de leitor de literatura

Plataformas	Aspectos formais da literatura	Aspectos temáticos da literatura
ELO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificação de personagens com uso da ferramenta cloze;</li> <li>✓ Estudo de sequência de enredo com ferramenta sequência;</li> <li>✓ Abordagem sobre o tempo e espaço, em caso de narrativas, com uso de composer;</li> <li>✓ Referência a narrador em atividades com uso de quizz;</li> <li>✓ Análise da linguagem da obra com ferramenta eclipse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Abordagem das relações entre o texto com outras obras através da exploração da ferramenta memória;</li> <li>✓ Referência à compreensão e análise de texto com exploração das ferramentas vídeo e quiz;</li> <li>✓ Leitura crítica sobre relações de texto e contexto podem ser obtidas com exploração da ferramenta organizador.</li> </ul>

WORDWAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificação de personagens com uso da ferramenta pares correspondentes;</li> <li>✓ Estudo de sequência de enredo com ferramenta ordem de classificação;</li> <li>✓ Abordagem sobre o tempo e espaço, em caso de narrativas, com uso de palavra ausente;</li> <li>✓ Referência a narrador em atividades com uso de verdadeiro ou falso;</li> <li>✓ Análise da linguagem da obra com ferramenta cartas aleatórias.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Abordagem das relações entre o texto com outras obras através da exploração da ferramenta perseguição ao labirinto;</li> <li>✓ Referência à compreensão e análise de texto com exploração das ferramentas vídeo e questionário;</li> <li>✓ Leitura crítica sobre relações de texto e contexto podem ser obtidas com exploração da ferramenta combinação.</li> </ul>
---------	--	--

Fonte: elaborado pelas autoras.

No processo de construção de atividades focadas na leitura literária, os títulos das atividades são importantes para organizar de forma clara os games e facilitar o processo de busca dessas atividades na conta do usuário que as constrói. É necessário observar que a ELO, para gamificação, exige uma sequência de atividades mais longa, com 42 jogadas, ou seja, 42 ações do jogador. Na WORDWALL, não há essa trava.

### Considerações finais

A investigação mostra que é essencial fomentar a formação de leitores digitais profícuos e que o uso de games, além de auxiliar os professores para aulas mais atrativas, desperta o interesse dos estudantes através da ludicidade, oportunizando o reconhecimento da multimodalidade na construção textual. Nesse sentido, entende-se que a gamificação surge como uma alternativa para romper com métodos/didáticas ultrapassadas e propõe uma maior interação entre professores e alunos e entre alunos e seus pares (RETTENMAIER; AMARAL, 2019).

Além disso, tendo em vista a importância que a escola e o trabalho dos professores têm no estímulo à leitura literária, acredita-se que o uso de games para o ensino de literatura pode ser uma ferramenta estimulante que permite aos estudantes serem protagonistas do seu ensino-aprendizagem e não meros espectadores à medida que a leitura literária e o conhecimento sobre os textos lidos, seus autores e contexto de produção pode ser apresentado em forma de desafios aos usuários dos games. Dessa forma, espelhando-se na posição de um jogador, o aluno pode ter uma experiência mais lúdica com a leitura e aprender brincando, o que pode tornar o seu consumo de texto muito mais prazeroso e significativo.

Nesse escopo, é ainda oportuno observar dois fatores essenciais para que os games sejam instrumentos interessantes de formação leitora: a criatividade e organização da construção de atividades que possam ao mesmo tempo suscitar a motivação para continuidade das fases dos jogos e oportunizar uma relação ativa entre leitor e texto; e o reconhecimento de ELO e WORDWALL como tecnologias digitais que podem trazer ludicidade ao processo educacional

e se constituir como uma outra fonte metodológica para planejamento de aulas dinâmicas em que o texto literário ainda seja um objeto a ser apreciado e consumido de forma prazerosa, leve e crítica.

Por fim, nesse contexto, o leitor de literatura passa assumir uma função de jogador numa relação direta com os objetos de leitura a partir de uma sequenciação de leitura que foge aos tradicionais modelos de exploração literária na escola. Sob esse aspecto, há de se concordar com a ideia de que “na perspectiva da recepção, os consumidores de games não são simples usuários, mas jogadores, que constroem uma complexa relação com os personagens, as narrativas, as músicas e as mecânicas” (ZAMBON, 2019, p. 18), o que já justifica a relação entre games e formação de leitores de literatura.

## Referências

AGUIAR, Vera Teixeira de; BORDINI, Maria da Glória. **Literatura: a formação do leitor.** Alternativas metodológicas. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.

BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

CANDIDO, Antonio. **Vários escritos.** Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2011.

FAVA, Rui. **Trabalho, educação e inteligência artificial: a era do indivíduo versátil.** Porto Alegre: Penso, 2018.

GHENSEV, Rogério. **O Uso dos Games na Educação.** 2010. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação em Mídias Interativas. Centro Universitário Senac. São Paulo, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/3bXRBcf>. Acesso em: 5 maio. 2021.

GOMES, Inara Ribeiro. Sobre “por que” e “como” ensinar literatura. **Nau literária**, v. 6, n. 2, 2010. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/index.php/NauLiteraria/article/view/16231/11688>. Acesso em: 24 fev. 2021.

ORLANDI, Tomás Roberto Cotta *et al.* Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. **Biblios**, n. 70, p. 17-30, 2018. Disponível em: <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2021.

PORTO, Ana Paula Teixeira; SILVA, Carine Mello da; GANDIN, Hellen Boton. Plataformas interativas digitais para promoção de práticas leitoras no ensino fundamental: potencialidades para formação leitora e letramento digital. **Revista de Ciências Humanas**, v. 22, n. 2, p. 45-68, 2021. Disponível em: <http://revistas.fw.uri.br/index.php/revistadech/article/view/4009>. Acesso em: 2 ago. 2021.

RETTENMAIER, Miguel; AMARAL, Joseane. Gamificação e arte literária: jogando com a leitura. **Texto Digital**, v. 15, n. 2, p. 162-180, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2019v15n2p162>. Acesso em: 15 fev. 2021.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZAMBON, Pedro Santoro. Games de literatura: usos e oportunidades. *In*: SAKUDA, Luiz Ojima; ZAMBON, Pedro Santoro; FORTIM, Ivelise...[*et al.*]. **Jogo aberto**: games, literatura e bibliotecas. São Paulo: Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo do Estado de São Paulo, Unidade de Difusão Cultural, Bibliotecas e Leitura, 2019. p. 16-53. Disponível em: <http://siseb.sp.gov.br/wp-content/uploads/2021/02/NB13-GamesLiteraturaeBibliotecas-web.pdf>. Acesso em: 3 ago. 2021.