

O USO DE ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA FORMAÇÃO DE LEITORES LITERÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

Claudia Moreira¹

Vera Lucia Cardoso de Medeiros²

Resumo:

Este trabalho foi desenvolvido junto ao Mestrado Profissional em Ensino de Línguas da UNIPAMPA como parte do projeto de pesquisa ação intitulado "A formação do leitor e a importância da leitura no ambiente escolar". Sua motivação inicial reside no entendimento de que a linguagem verbal permite dizer e ser, o que a torna elemento que expressa o mundo e, assim sendo, constitui-o (COSSON, 2010). É na esfera do literário que a palavra pode, com maior liberdade, explorar e dizer o mundo de modo plurissignificativo, tornando o trabalho com leitura literária uma prática social humanizadora e libertadora que deve ser explorada no ambiente escolar de maneira que a leitura seja prática que não se limite à mera decodificação de letras. A partir desses pressupostos, desenvolveu-se pesquisa ação que tem como objetivo aplicar e analisar projeto de leitura literária aplicado em uma turma de alunos do oitavo ano de uma escola do interior da cidade de Alegrete, R/S, em junho/2017. O projeto de leitura teve como objetivos identificar as práticas leitoras e o repertório de leitura literária dos alunos a partir de atividade com o conto "Felicidade Clandestina", da escritora brasileira Clarice Lispector (1920-1977) e também estimular o interesse pela leitura literária por meio de estratégias de mediação que recorreram a elementos da gamificação. Este trabalho define-se metodologicamente como pesquisa-ação, pois a análise e os resultados aqui apresentados resultam da observação da aplicação de projeto de leitura desenvolvido pelo professor/autor/pesquisador. O projeto promoveu o estudo e a compreensão do conto literário aliado a elementos da gamificação como forma de motivação à ação de ler. A análise do projeto de leitura revelou que o interesse dos estudantes pelos próprios hábitos de leitura e a predisposição para a realização das tarefas foi satisfatória na maior parte das aulas, o que, segundo Solé (1998), é um dos múltiplos desafios a ser enfrentado pela escola, que deveria estimular os alunos a ler com autonomia, e a falta desta forma de ler autonomamente provoca uma desvantagem profunda em quem não apresenta essa competência. Aliar elementos da gamificação às leituras trouxe maior motivação aos alunos e a própria professora e aproximou-os da cibercultura, permitindo que se envolvam na ficção, participem e tomem decisões, exercitem seus conhecimentos literários, tenham um retorno imediato (feedback), além de construir a aprendizagem de maneira significativa. De fato, a leitura literária deve estar presente em nossas escolas, por ser um instrumento de formação, ensino e aprendizagem de diferentes culturas e lugares e sua mediação, aliada a elementos da gamificação, poderá proporcionar a ludicidade às tarefas na busca da aprendizagem significativa e definitiva.

Palavras-chave: Leitura literária, gamificação, ensino, literatura

Modalidade de Participação: Pesquisador

O USO DE ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA FORMAÇÃO DE LEITORES LITERÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

¹ Aluno de pós-graduação. claudiamoreira0209@gmail.com. Autor principal

² Docente. veralcmedeiros@gmail.com. Co-autor

Anais do 9º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - SIEPE
Universidade Federal do Pampa | Santana do Livramento, 21 a 23 de novembro de 2017



O USO DE ELEMENTOS DA GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA FORMAÇÃO DE LEITORES LITERÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido junto ao Mestrado Profissional em Ensino de Línguas da UNIPAMPA como parte do projeto de pesquisa ação intitulado “A formação do leitor e a importância da leitura no ambiente escolar”. Sua motivação inicial reside no entendimento de que a linguagem verbal permite dizer e ser, o que a torna elemento que expressa o mundo e, assim sendo, constitui-o (COSSON, 2010).

A esse entendimento da linguagem verbal associamos uma das definições de leitura encontradas no educador brasileiro Paulo Freire (2003, p. 11 e 22), para quem “... a leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo, mas por certa forma de “escrevê-lo” ou de “reescrevê-lo”, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente”.

Portanto, a palavra tem potencial capacidade de criar e transformar o mundo, capacidade essa que se amplia no emprego artístico e criativo encontrado na linguagem literária. Ainda segundo Cosson, no texto literário, a palavra encontra meio de existir distinto do empregado na linguagem cotidiana. É na esfera do literário que a palavra pode, com maior liberdade, explorar e dizer o mundo de modo plurissignificativo, tornando o trabalho com leitura literária uma prática social humanizadora e libertadora que deve ser explorada no ambiente escolar de maneira que a leitura seja prática que não se limite à mera decodificação de letras.

A partir desses pressupostos, desenvolveu-se pesquisa ação que tem como objetivo aplicar e analisar projeto de leitura literária aplicado em uma turma de alunos do oitavo ano de uma escola do interior da cidade de Alegrete, R/S, em junho/2017. O projeto de leitura teve como objetivos identificar as práticas leitoras e o repertório de leitura literária dos alunos a partir de atividade com o conto “Felicidade Clandestina”, da escritora brasileira Clarice Lispector (1920-1977) e também estimular o interesse pela leitura literária por meio de estratégias de mediação que recorram a elementos da gamificação.

2. METODOLOGIA

Este trabalho define-se metodologicamente como pesquisa-ação, pois a análise e os resultados aqui apresentados resultam da observação da aplicação de projeto de leitura desenvolvido pelo professor/autor/pesquisador. A pesquisa consistiu em estudo de prática docente a partir de referencial teórico específico, registros de aula (gravações em vídeo e áudio, fotografias e escrita em diário reflexivo) e resultados do projeto de leitura, que foi desenvolvido em sete horas/aula.

O projeto de leitura analisado na pesquisa promoveu o estudo e a compreensão de conto literário com a finalidade de a turma investigar as práticas de leitura existentes dos alunos e suas famílias. Esse levantamento gerou a elaboração de painel de leituras prévias feitas pelos estudantes e suas famílias e resultou em maior clareza quanto à percepção da turma sobre o ato de ler.

Para sistematizar a prática, os textos foram lidos pelos alunos e colocados no mesmo painel, para que assim todos, após a socialização, pudessem estar predispostos à tarefa seguinte que aliou os elementos da gamificação às práticas de leituras já existentes. Foram elaborados jogos simples (“memória”, “quem sou eu?”, “tabuleiro”, “quebra-cabeças” e “*quiz* literário”), com elementos da gamificação, numa proposta de troca de saberes entre os alunos e estímulo à leitura literária.

Após a aplicação do projeto de leitura acima descrito, passou-se à etapa de análise da aplicação da atividade, buscando examinar o envolvimento da turma com a leitura literária a partir do emprego de *games* e do próprio docente no decorrer do projeto de leitura.

3. RESULTADOS e DISCUSSÃO

A análise do projeto de leitura revelou que o interesse dos estudantes pelos próprios hábitos de leitura e a predisposição para a realização das tarefas foi satisfatória na maior parte das aulas, o que, segundo Solé (1998), é um dos múltiplos desafios a ser enfrentado pela escola, que deveria estimular os alunos a ler com autonomia, e a falta desta forma de ler autonomamente provoca uma desvantagem profunda em quem não apresenta essa competência.

Os objetivos pedagógicos do projeto foram atingidos quase que na sua totalidade, pois houve o trabalho com a leitura literária e também com a não literária e ainda o estímulo para novas leituras a partir da criação de games.

Por exemplo, os alunos da turma onde foi realizado o projeto não demonstravam inicialmente interesse em saber a autoria dos textos lidos, dúvida que, após a realização das atividades, aparece como uma das perguntas mais recorrentes. Essa mudança de atitude da turma reforça a ideia segundo a qual todo modo de ler passa necessariamente por uma aprendizagem, não existindo um modo natural ou espontâneo de leitura, ou seja, o modo de ler literatura deve ser ensinado na escola (COSSON, 2016).

A possibilidade de utilizar elementos da gamificação como estratégia pedagógica ao ensino da leitura literária é bastante nova e pode mediar o conhecimento escolar e o fenômeno emergente da cibercultura. Deterding et al. (2011) apontam que a gamificação é um fenômeno emergente, que surge da popularidade dos jogos digitais na cibercultura e de suas capacidades de motivar ações, resolver problemas, potencializar aprendizagens em diversas áreas do conhecimento e da bagagem pessoal. A utilização de elementos de jogos digitais, tais como: narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, gerenciamento de conflito, cooperação, competição dirigida, objetivos e regras claras, tentativa e erro, diversão, interação, etc.; em outras atividades que não são associadas aos jogos digitais, pode ser percebida no

desenvolvimento do projeto como um dos fatores de maior motivação e engajamento dos alunos nas tarefas.

Segundo Cosson (2014), falar na formação do leitor cidadão é permitir a nossos alunos a confiança na possibilidade e as capacidades necessárias ao exercício pleno da compreensão, partindo dessa colocação, a investigação e a reflexão sobre as práticas de leitura que foram objetivos pedagógicos iniciais foram trabalhados e atingidos de forma plena.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhando em uma perspectiva de letramento literário na aula de língua portuguesa, é necessário que a investigação sobre as práticas leitoras seja prioridade, para que o professor identifique os conhecimentos prévios do aluno e valorize suas vivências e visões pessoais. A partir daí, o professor pode mediar a formação leitora desse estudante e instrumentalizá-lo para ampliar sua compreensão de mundo.

O letramento literário proporciona um modo privilegiado de inserção no mundo da escrita, pelo fato que leva ao domínio da palavra empregada predominantemente de forma artística diferente da forma cotidiana de comunicação. Finalmente, o letramento literário precisa da escola para se concretizar, isto é, ele demanda um processo educativo específico que a mera prática de leitura de textos literários não consegue sozinha efetivar (COSSON, 2006).

Aliar elementos da gamificação às leituras trouxe maior motivação aos alunos e a própria professora e aproximou-os da cibercultura, permitindo que se envolvam na ficção, participem e tomem decisões, exercitem seus conhecimentos literários, tenham um retorno imediato (feedback), além de construir a aprendizagem de maneira significativa.

De fato, a leitura literária deve estar presente em nossas escolas, por ser um instrumento de formação, ensino e aprendizagem de diferentes culturas e lugares e sua mediação, aliada a elementos da gamificação, poderá proporcionar a ludicidade às tarefas na busca da aprendizagem significativa e definitiva.

5. REFERÊNCIAS

- DETERDING, Sebastian et al. **Gamification: Toward a Definition**. In: **CHI 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts**. Vancouver, 2011. Disponível em: <http://gamification-research.org/wpcontent/uploads/2011/04/CHI_2011_Gamification_Workshop.pdf>. Acesso em: 4 ago. 2017
- Fardo, Marcelo Luís **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem**, 2013.
- MARTINS, Cristina. **Gamificação nas práticas pedagógicas: um desafio para a formação de professores em tempos de cibercultura** – Porto Alegre, 2015.
- Seminário Fala (Outra) Escola; 6. : (2013: Campinas, SP). Se52a Anais do VI Seminário em Educação Continuada. - Campinas, SP: FE/UNICAMP, 2010.

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

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2016.

COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade** 25ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

LEFFA, Vilson J. **Sistemas de autoria para a produção de objetos de aprendizagem**. In: BRAGA, Junia (Org.). Integrando tecnologias no ensino de Inglês nos anos finais do Ensino Fundamental. São Paulo: Edições SM, 2012, p. 174-191.

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

ZABALZA, Miguel. A. **Diários de Aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional**. Trad. Ernani Rosa – Porto Alegre: Artmed, 2004.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998.