

**ESTÍMULO À LEITURA
ATRAVÉS DE UMA ATIVIDADE GAMIFICADA**

Pablo Mozer de Pinho (SEEDUC)

mozerpablo@hotmail.com

Giulia Silva de Almeida Pinho (FAFIMA)

giuliaalmeida@gmail.com

RESUMO

Discussões atuais são cada vez mais levantadas no meio acadêmico a respeito das estratégias para tornar a dinâmica em sala de aula mais significativa para o aluno. Uma das hipóteses é a de que devemos, como professores, elaborar atividades em que as crianças possam participar de maneira ativa. Ou seja, devemos colocá-las cada vez mais na posição de protagonistas. E é justamente esse protagonismo que é a peça chave quando se trata de gamificação. Esse recurso, que se define como o uso de estratégias de jogos para contextos outros que não a dos games, pode usado para motivar diversos campos do saber, uma vez que o aluno teria sua curiosidade aflorada ao vivenciar a aprendizagem de uma forma lúdica e ativa. Dessa forma, acredita-se que a leitura possa ser bastante estimulada com esse formato e é o que pretendemos mostrar com o presente trabalho. Será apresentada uma atividade gamificada através de uma história a ser lida e “vvida” pelas crianças, em que, a partir das escolhas do leitor/aluno, a narrativa vai mudando, chegando, assim, a diferentes desfechos. Dessa forma, a cada leitura um “novo” livro surge, motivando os discentes a criarem e recriarem narrativas, mantendo o interesse da criança pelo mundo da leitura a partir da gamificação e da tecnologia que está em suas mãos diariamente.

Palavras-chave:

Atividade. Gamificação. Leitura.

ABSTRACT

Current arguments about the strategies to make the classroom dynamics more meaningful to the students are being increasingly raised in the academic community. One of the hypotheses is that we should, as teachers, elaborate activities in which the children are able to participate in an active way. That is, we should put them more and more in a leading position. And it is exactly this leading role that is the key element of gamification. This resource is defined as the use of game strategies in other contexts apart from games. It can be used to motivate different fields of knowledge, once the students would have their curiosity sharpened by exploring the learning in a playful and active way. By doing that, each time the children read, “a new” book arises, motivating the learners to create and recreate narratives, keeping the children’s interest in the reading world based on gamification and the technology that is in their hands on a daily basis.

Keywords:

Activity. Gamification. Reading.

1. Introdução

A leitura é de grande importância na vida de qualquer discente, pois através dela, em conjunto com o docente, é gerado todo aprendizado necessário para que o estudante avance as etapas do processo estudantil. Se a leitura é introduzida desde muito cedo, a probabilidade de o aluno chegar ao ENEM ou vestibular com uma maior facilidade de interpretação e produção é enorme.

Apesar dos diversos benefícios da leitura, ainda existe uma enorme dificuldade na formação desses novos leitores, se contrastados a outros lazeres como TVs e celulares.

Neste artigo com o intuito de incentivar a leitura, está sendo criado um texto interativo imersivo, onde através da estrutura da gamificação, o aluno tem o controle sobre as ações da protagonista. Na medida em que o leitor avança na leitura, o texto lhe dá opções de ações, que em conjunto às figuras e sons tem-se todo potencial do livro.

2. Leitura e sua importância

Freire (1989) diz que não existe uma fronteira para a leitura, pois ela compreende todo processo de aprendizagem, iniciando no nascimento. Este fato é confirmado por Brito (2010) afirmando que o ato de ler é representado através da escrita, do som, da arte, dos odores.

As crianças são atraídas na leitura através dos mundos mágicos que ali surgem, das personagens, da fantasia. Assim Candido (2004) afirma que como todos sonham todas as noites, ninguém é capaz de passar vinte e quatro horas sem alguns momentos ao universo fabulado.

Freitas (2010) lista alguns benefícios da leitura como: Melhora e aumenta o vocabulário. Melhora a escrita. Amplia a visão de mundo. Contribui para o pensamento crítico. Estimula a criatividade e curiosidade e fortalece vínculos, se feita em conjunto.

3. Gamificação no estímulo a leitura

Este trabalho visa demonstrar uma atividade de leitura interativa utilizando a gamificação para estimular e engajar o leitor. Os conceitos bases que foram utilizados nesse trabalho é o protagonismo e a tomada de decisão por parte de quem se encontra lendo, onde poderá vivenciar a

mesma história de diferentes maneiras. Não é novidade encontrarmos livros onde o leitor decide quais ações serão tomadas pelo personagem, ou até mesmo autores mais inspirados que nos apresentam obras que podem ser lidas na sequência das páginas ou em outras sequências nos mostrando que uma nova narrativa ali se encaixa.

Novaes (2003) afirma que o processo de educação criativa deve acompanhar as transformações tecnológicas da sociedade. Nesta perspectiva buscamos trazer um trabalho imersivo. O livro será, futuramente, disponibilizado online, onde além de poderem decidir o caminho tomado pela personagem, o leitor estará em contato com ilustrações e sons que irão proporcionar uma experiência mais significativa enquanto lê. O livro também poderá ser impresso, mas ficará restrito apenas a tomada de decisões e ilustrações.

3.1. O que é gamificação?

O termo apesar de relativamente novo tem sido muito difundido em artigos e monografias nos últimos 10 anos. Zichermann e Cuningan (2011) entendem que gamificação compreende o pensar como em um jogo, em uma situação que não seja jogo. Ou seja, é se apropriar das mecânicas e sistemáticas dos jogos aplicadas em outras situação que não sejam jogos, como empresas e salas de aula.

Um fato é que boa parte da população joga, seja em consoles, celulares, bares e etc. Partindo deste fato, é possível observar os porquês de as pessoas jogarem, pois adquirindo esse conhecimento, é possível criar atividades que sejam mais atrativas aos alunos, a gamificação trouxe a estrutura necessárias para tornar isso aplicável.

Zicherman e Cuningan (2011) salientam que dois aspectos da diversão do jogo envolvem a exploração de um universo fictício e as emoções dos jogadores durante o jogo.

Bussarelo, Fadel e Ulbricht (2014) citam Colantes (2013) onde define que as ações tomadas pelo jogador durante o jogo são influenciadas pelo objetivo final do mesmo. Com isso faz-se conhecer a necessidade dramática do personagem.

A gamificação trabalha com as motivações extrínsecas, baseadas no mundo que envolve o indivíduo, e intrínsecas, onde o indivíduo se

liga à atividade através do prazer, interesse e desafio, é a vontade que surge internamente.

Baseado nos comportamentos intrínsecos, os jogos se relacionam a mecânica, que são os elementos para o funcionamento do jogo, como as regras, a dinâmica, responsável pela interação entre jogador e mecânica, e o design, responsável pelas emoções do jogador durante sua interação com o jogo.

Vianna *et al.* (2013) afirmam que é importante conhecer o aluno, e destacam quatro perfis de jogadores. É fato que os jogos tendem a atender todos eles, contudo sempre existe um que se sobressai, pensando dessa forma, os autores reiteram que conhecendo o perfil da turma é possível planejar uma atividade que busque o engajamento de forma mais satisfatória.

Os perfis são o explorador, onde o indivíduo pode descobrir as possibilidades do ambiente, descobrir mais sobre esse mundo ficcional. Os empreendedores, que buscam sempre a vitória, são motivados pela execução de todos os desafios. Os socializadores que encontram nos jogos uma maior interação social. E para finalizar os predadores, sendo muito competitivos, suas ações podem sobrepor o grupo, para eles não basta apenas vencer, alguém deve perder.

3.2. *Leitura e gamificação*

Garafalo e Munhoz (2018) dizem que se utilizarmos a estrutura dos jogos diretamente na leitura permite uma sedimentação do conteúdo. Com o aluno querendo descobrir mais acerca do que está sendo trabalhado, gera o engajamento, sendo o protagonismo e autoria algumas das principais características desse trabalho.

Bussarello (2016) apresenta em seu trabalho sobre quadrinhos hipermídia, uma forma de relacionar a leitura com objetos de aprendizagem, onde a medida que o leitor vai avançando na história ele encontra links sobre os conteúdos necessários para realização dos desafios que serão encontrados no transcorrer da história. Além disso ainda permite diferentes desfechos de acordo com a escolha dos leitores.

4. Livro – “*Mariana a princesa guerreira*”

Figura 1: Capa demonstrativa.



Fonte: o autor.

Como esta atividade envolve apenas o incentivo a leitura, não houve necessidade para criação de hiperlinks, conectando o livro a objetos de aprendizagem. Ele foi criado voltado mais para o perfil de explorador, onde o leitor terá a oportunidade de explorar um universo ficcional escolhendo quais ações serão tomadas pela protagonista. Acredita-se que esta narrativa interativa, estruturada na forma que possibilite o leitor ter a impressão de controle de construção da história seja suficiente para criar o engajamento que buscamos.

4.1. Enredo

Mariana é uma princesa jovem e muito animada, corre, canta, brinca e faz travessuras. Certa noite monstros invadem o castelo onde mora e fazem seus pais e amigos de reféns. Mariana tem duas opções, lutar ou buscar ajuda. A medida que ações são tomadas um novo mundo se torna conhecido, ligando sua história com aquele novo local. Com isso inicia uma jornada em busca de fortalecimento para poder salvar aqueles que ela ama.

4.2. Estrutura

A estrutura escolhida para apresentação do livro funciona como páginas da *internet*, a medida que o leitor vai avançando na história ele é direcionado a uma nova página através de botões com *hyperlink*, em

determinado momento da leitura serão oferecidos mais de uma alternativa para o leitor, a fim de proporcionar uma sensação de construção da história.

Figura 2: Página do livro.



Fonte: o autor.

Então uma mesma história pode ser lida de dezenas formas diferentes gerando o interesse e engajamento na leitura, se a história conseguir prender o leitor, ele terá contato com uma boa gama de palavras, alguns ensinamentos já conhecidos na cultura pop, entre outros fatores que contribuem para uma melhor leitura.

Como será disponibilizado online, buscamos oferecer uma imersão que existe em narrativas de RPG, onde o narrador, também chamado de mestre, utiliza figuras, miniaturas, sons, para imergir os jogadores no cenário e aflorar sua imaginação. Partindo dessa mesma postura, os leitores que tiverem contato com o livro online, além das ilustrações poderão ouvir sons de chuva, suspense, ação, entre outros, a fim de emergir sentimentos e emoções dos leitores.

5. Considerações finais

A gamificação é extremamente poderosa, ele propicia diversas formas de construção de atividades. Neste trabalho seus conceitos foram utilizados para incentivar a leitura na segunda infância com um livro interativo, permitindo que o leitor leia a mesma história de diferentes

maneiras, tendo a impressão de construção da história à medida que lê, gerando engajamento, prazer e motivação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRITO, Daniele Santos. A importância da leitura da formação social do indivíduo. *REVELA – Periódico de Divulgação Científica da FALS*. São Paulo. 2010.

BUSSARELLO, Raúl Inácio. *Gamificação em histórias em quadrinhos hipermídia: diretrizes para construção de objeto de aprendizagem acessível*. UFSC. Santa Catarina, 2016.

BUSSARELO, Raul Inácio; FDEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas. *Gamificação na construção de histórias em quadrinhos hipermídia para a aprendizagem*. São Paulo. 2014.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: _____. *Vários escritos*. São Paulo/Rio de Janeiro: Duas Cidades, 2004. p. 174-5

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. *Gamificação na educação*. 2014.

FREITAS, Juliana. Tudo o que você precisa saber para criar um pequeno leitor. *Leiturinha*. Minas Gerais 2020.

FREIRE, Paulo. *A importância do Ato de ler*. São Paulo: Cortez, 1989.

GAROFALO, Débora; MUNHOZ, Gislaine Batista. Como incentivar a leitura através da gamificação. *Nova Escola*. 2018. <https://novaescola.org.br/conteudo/10843/como-incentivar-a-leitura-atraves-da-gamificacao>. Acessado em: 27/11/2020.

NOVAES, Maria Helena. O que esperar de uma educação criativa no futuro. *Psicologia Escolar e Motivacional*. 2003. https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85572003000200005&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Acessado em: 28/11/2020

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. *Gamification Inc: como reinventar empresas através dos jogos*. Rio de Janeiro, 2013. <https://www.passeidireto.com/arquivo/30841089/livro-gamification-como-reinventar-empresas-a-partir-de-jogos-mjv-press>. Acessado dia 20/11/2020.

Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos

ZICHERMANN, Gabe; CUNNING, Christopher. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web nad Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media. 2011.

Outras fontes

Figura 1: <https://br.freepik.com/homer> – Site de onde foram retiradas as imagens. Acessado em: 28/11/2020.

Figura 2: <https://br.pinterest.com/> – Site de onde foram retiradas as imagens. Acessado em: 28/11/2020.