

# GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: IMPACTOS E POTENCIALIDADES

III Encontro Nacional de Letras no Litoral Norte da Paraíba - ELLIN-PB, 3ª edição, de 08/05/2024 a 10/05/2024  
ISBN dos Anais: 978-65-5465-093-9

**SOUZA; Robelli Alves de<sup>1</sup>, MIRANDA; Joseval dos Reis<sup>2</sup>**

## RESUMO

### INTRODUÇÃO

Uma das facetas das aulas de Língua Portuguesa na educação básica é o trabalho com a literatura, uma manifestação natural e inerente à condição humana, que pode ser considerada um direito universal. Todos nós, seres humanos, entramos em contato com alguma espécie de fabulação todos os dias, desse modo, conforme propõe Antonio Cândido, 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.” (Cândido, 1989, p. 175).

A capacidade humanizadora da literatura a torna uma importante ferramenta de instrução e educação, que vai muito além do mero entretenimento. Através da literatura, os leitores têm a oportunidade de conhecer diferentes perspectivas, compreender a complexidade das emoções humanas e aprofundar sua empatia. Além disso, a literatura estimula o pensamento crítico, a criatividade e o domínio da língua, tornando-se um componente fundamental da educação. Portanto, é de suma importância refletir sobre a necessidade de estudar plenamente o texto literário no contexto da educação básica, para enriquecer a experiência educacional e promover o desenvolvimento integral dos estudantes.

A inserção da literatura no contexto escolar, no entanto, esbarra em algumas dificuldades. Uma delas é a falta de tempo no currículo escolar, pois, muitas vezes, são priorizadas disciplinas e conteúdos tidos como mais “essenciais”, havendo pouco espaço para os estudos literários. Além disso, a falta de formação adequada dos professores pode resultar em abordagens superficiais, que não utilizam o potencial de reflexão e apreciação que a leitura literária pode oferecer. Também é comum enfrentar desafios relacionados à falta de acesso a livros de qualidade, à relutância dos alunos em abraçar a leitura como um prazer e à pressão por avaliações padronizadas que podem focar mais em informações do que na compreensão das obras.

Considerando essas dificuldades, faz-se necessário a busca por novas estratégias para promover o trabalho com o texto literário. Uma das abordagens pedagógicas que vem ganhando destaque é a *gamificação*, que consiste na utilização de elementos de jogos, como desafios, recompensas e competições, para engajar os alunos, tornando o processo de ensino mais dinâmico e atrativo. No contexto das aulas de Língua Portuguesa, especialmente nos anos finais do ensino fundamental, a gamificação emerge como uma estratégia promissora para despertar o interesse dos alunos e aprofundar sua compreensão da linguagem e da literatura.

Ao combinar elementos de jogos e atividades lúdicas com o estudo de textos literários, a gamificação oferece a oportunidade de tornar o aprendizado mais dinâmico e participativo, promovendo, assim, o desenvolvimento de habilidades de leitura, interpretação e apreciação da literatura de uma maneira cativante e significativa. Assim, neste trabalho, investigaremos como a gamificação nas aulas de Língua Portuguesa pode ser uma ferramenta valiosa para redefinir como os estudantes se relacionam com a literatura, tornando-a uma experiência mais envolvente e prazerosa.

Desse modo, temos como objetivo principal “Descrever e analisar os impactos de atividades gamificadas em aulas de Língua Portuguesa destinadas a uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental”, o qual se desdobra nos seguintes objetivos específicos: desenvolver habilidades de Língua Portuguesa em alunos do 6º ano do Ensino Fundamental por meio de atividades gamificadas; identificar os desafios e benefícios percebidos na implementação de atividades gamificadas em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental.

Nesse sentido, apresentamos uma proposta de mediação de aula cujo objetivo é promover o interesse pela leitura literária por meio da gamificação e da leitura de mitos gregos da literatura clássica. A proposta foi desenvolvida em uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental de uma escola integral da rede estadual de ensino da Paraíba e está fundamentada nos estudos de Cândido (1989), Cosson (2006), Fardo (2013) no que

<sup>1</sup> UFPB, alvesrobelli@gmail.com

<sup>2</sup> UFPB, josevalmiranda@yahoo.com.br

diz respeito ao letramento literário. Também se apoia nas ideias de Antunes (2003), Geraldi (2003) e Marcuschi (2008) com relação ao ensino de Língua Portuguesa, aliados às contribuições de Mattar (2010) e Huizinga (2019) no que concerne à gamificação.

A seguir, trazemos na primeira seção as considerações sobre a aula de Língua Portuguesa, considerando a leitura e o letramento literário como ferramenta de interação social e desenvolvimento crítico. A segunda seção, por sua vez, aborda a gamificação, destacando suas origens, aplicação em contextos diversos e seu potencial para engajar e motivar na educação. Prosseguindo, a terceira seção detalha procedimentos metodológicos, apresentando uma proposta de mediação pedagógica, seguida dos resultados e discussões.

## CONSIDERAÇÕES SOBRE A AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Quando falamos sobre ensino de Língua Portuguesa, consideramos a língua como uma ferramenta de interação social, visando o desenvolvimento das competências comunicativas dos alunos. Neste trabalho, consideramos a língua como um meio de interação humana, influenciada por fatores históricos e sociais. Assim, com base nessa concepção, o papel do ensino de Língua Portuguesa é desenvolver a capacidade crítica dos alunos e sua habilidade de usar a língua como instrumento de interação social. Isso se concretiza na sala de aula através da compreensão, análise, interpretação e produção de textos orais e escritos, que são meios de interação entre aluno e professor.

Koch (2002) destaca que o texto é o lugar da interação, onde os interlocutores se constroem mutuamente de forma dialógica. Portanto, um modelo de ensino de português que considera a linguagem como estática e descontextualizada não atende mais às necessidades atuais. É preciso ver a aula de português como um espaço de interação e colaboração, onde alunos e professores são agentes ativos no processo de aprendizagem.

Os estudos de Suassuna (2014) defendem a estruturação do ensino de Língua Portuguesa nas seguintes práticas integradas de linguagem: leitura, análise linguística, produção textual e oralidade. Neste estudo, iremos direcionar nosso olhar para as práticas de leitura, em especial a leitura literária.

No que se refere à prática de leitura nas aulas de Língua Portuguesa, temos nela uma das principais ferramentas do aprendizado, porque é lendo que atribuímos significado ao mundo, tendo em vista que:

[...] ler é uma atividade complexa, em que o leitor produz sentidos a partir das relações que estabelece entre as informações do texto e seus conhecimentos; é uma atividade cognitiva, pois, quando lemos, executamos operações mentais que vão além da decodificação; além disso, é uma atividade social, pois pressupõe a interação entre um escritor e um leitor que estão distantes, mas querem se comunicar, em condições específicas. (Magalhães, 2011, p. 2).

A leitura, segundo Antunes (2003, p. 70), “é uma atividade de acesso ao conhecimento produzido, ao prazer estético e, ainda, uma atividade de acesso às especificidades da escrita”. Isto é, o trabalho com a escrita vai além da mera decodificação de palavras em um texto, é uma forma de interação entre o autor e o leitor.

Ainda de acordo com Antunes (2003), a prática da leitura em sala de aula se desdobra em três princípios. Primeiramente, a atividade leitora permite a ampliação do repertório de informação do leitor, pois é através da leitura de textos diversos que adquirimos conhecimento e repertório de mundo. O segundo princípio, conforme a autora, diz respeito à leitura como fruição, como prazer estético, afinal, também é importante ler apenas pelo ato de ler, para se deleitar com as palavras e ativar a imaginação por meio da fruição literária. Por fim, a leitura também permite compreender recursos que são típicos da escrita formal, como vocabulários, padrões gramaticais e formas de organização sequencial e de apresentação de diversos gêneros textuais.

Além disso, faz-se imprescindível considerar no ensino das práticas de leitura, os seus objetivos e expectativas. Com um objetivo definido, o leitor procura formular hipóteses sobre o texto antes mesmo de começar a lê-lo, fazendo com que haja uma adaptação prévia à leitura. Para Magalhães (2011):

Essa estratégia metacognitiva, de controle e regulamento do próprio conhecimento, deve ser praticada na escola, visto que contribui muito para a aprendizagem. Portanto, o professor deve estar atento para traçar previamente os objetivos para a leitura de seus alunos, para que ela seja mais proveitosa. (Magalhães, 2011, p.

<sup>1</sup> UFPB, alvesrobelli@gmail.com

<sup>2</sup> UFPB, josevalmiranda@yahoo.com.br

Assim, é importante sempre incentivar a voz do aluno a partir de perguntas sobre hipóteses de leitura, inferências e pressuposições que os tornem ativos nesse processo de construção da interpretação leitora.

O letramento literário na escola, por sua vez, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento dos estudantes, indo além do simples domínio da leitura e escrita. Envolve o entendimento de textos literários, o desenvolvimento da apreciação estética e a capacidade de interpretar narrativas complexas. Além disso, o letramento literário promove a construção de repertório cultural, permitindo que os alunos se relacionem com diferentes épocas e culturas por meio da literatura.

De acordo com Cândido (1999), a literatura está relacionada à satisfação de uma necessidade universal de ficção e fantasia, que é inerente ao ser humano em todas as suas idades e níveis de instrução. Essa necessidade se manifesta de várias formas, desde as simples anedotas até narrativas populares, lendas e mitos, portanto, a busca por ficção está presente em todos os momentos da vida. A literatura é uma das formas de responder a essa necessidade, integrando a imaginação à realidade.

Desse modo, ao estimular a criatividade, a reflexão crítica e o pensamento analítico, o letramento literário contribui para a formação integral dos indivíduos, capacitando-os a compreender o mundo e a si mesmos. Portanto, é essencial que as escolas promovam práticas pedagógicas que incentivem o letramento literário, permitindo que os estudantes desenvolvam uma apreciação duradoura pela literatura e suas inúmeras dimensões.

## CONSIDERAÇÕES SOBRE A GAMIFICAÇÃO

O termo gamificação, do inglês *gamification*, surgiu em 2008 no contexto da indústria de mídias digitais e ganhou popularidade em meados de 2010, quando foi introduzido em conferências da área dos jogos digitais. Segundo Busarello *et al* (2014), a gamificação fundamenta-se na abordagem de aplicar os princípios e mecânicas do ato de jogar em situações não relacionadas a jogos, utilizando elementos lúdicos e estruturas característicos do ambiente de jogo. Desse modo, gamificar significa solucionar problemas e engajar um determinado público atribuindo características de games a atividades comuns.

Originando-se no campo das mídias digitais, esse conceito tem sido amplamente adotado em setores como educação, negócios, saúde e marketing. A gamificação busca mudar comportamentos ao propor o mesmo grau de envolvimento e motivação que os jogadores têm enquanto estão se divertindo com os games. Para tanto, são utilizados elementos comumente encontrados nos games, tais como "narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games" (Fardo, 2013, p. 2).

De acordo com Mattar (2010) a gamificação está presente em vários setores da sociedade. É um equívoco pensar que somente os jovens se dedicam aos games atualmente: indivíduos de várias idades — como diretores de empresas, por exemplo — também participam desse tipo de atividade. Consequentemente, os métodos de ensino tradicionais já não conseguem captar a atenção dos alunos, nem mesmo nos ambientes de educação online.

Apesar de conter todas essas características, a gamificação não significa criar um game no universo virtual para resolver o problema, mas sim adotar as estratégias em situações cotidianas do mundo real. Essa abordagem visa aprimorar a participação, motivação e comprometimento dos indivíduos, aproveitando os princípios lúdicos em cenários que transcendem o âmbito dos jogos eletrônicos. Dessa forma, a gamificação se revela como uma ponte entre a experiência envolvente dos jogos e a resolução de problemas reais, ampliando o potencial de interação e impacto em diversos domínios.

Huizinga (2019) define o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria (Huizinga, 2019, p. 33).

Essa definição destaca o caráter livre e voluntário do jogo, no qual os participantes se engajam por vontade própria e aceitam as regras estabelecidas como parte essencial da experiência. Este equilíbrio entre regras e liberdade, seriedade e diversão é o que torna o jogo uma atividade profundamente humana e universal, capaz de engajar e motivar pessoas de todas as idades em diversas culturas e contextos. Huizinga (2019) revela ainda que elementos lúdicos são eficazes em contextos de gamificação, promovendo envolvimento e entusiasmo em atividades que, de outra forma, poderiam ser consideradas não atrativas. É por isso que:

[...] as práticas gamificadas, ao contrário das aulas expositivas convencionais, não colocam o aluno em posição passiva na aquisição de conhecimentos e em seus processos de aprendizagem. Pelo contrário, a gamificação da aula preza pela participação ativa do aluno (Alves; Coutinho, 2016, p. 222).

Em virtude de todas essas vantagens, a gamificação vem ganhando espaço no campo da educação. Apesar de ser um fenômeno recente, já é possível encontrar alguns estudos sobre a utilização dessa estratégia na sala de aula da educação básica, visando motivar e engajar mais os estudantes com atividades mais lúdicas e interativas.

No entanto, embora os jogos tenham um grande potencial para motivação e aprendizado, não se trata de simplesmente inserir conteúdos escolares nos jogos de maneira superficial e desleixada. Segundo Meira e Blikstein (2020), há uma falsa impressão de que os problemas educacionais poderiam ser resolvidos de forma rápida, barata e fácil, bastando criar joguinhos para distribuir recompensas simbólicas, como "estrelinhas", aos alunos.

A gamificação, quando implementada corretamente, vai além de simplesmente adicionar elementos de jogo às atividades educativas. Ela exige uma integração cuidadosa e estratégica dos princípios dos jogos para realmente transformar a experiência de aprendizagem. Isso significa criar um ambiente onde a participação ativa, a interação e o envolvimento sejam incentivados. Simplesmente "gamificar" a sala de aula de maneira superficial não aborda as complexidades do processo educacional e pode levar a resultados insatisfatórios. Para que a gamificação aconteça da melhor forma, é essencial ser bem planejada e que seus elementos sejam integrados de maneira que enriqueçam o aprendizado.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A fim de aprimorar o letramento literário dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, esta proposta de mediação adota uma abordagem que segue a sequência básica do letramento literário na escola, conforme delineada por Cosson (2006), incorporando, ao mesmo tempo, elementos da gamificação. A proposta visa aprofundar o entendimento dos alunos sobre a leitura de mitos gregos, promovendo enriquecimento cultural, incentivando a leitura, estabelecendo conexões interdisciplinares e fomentando a expressão criativa, aprimorando, assim, suas habilidades literárias e culturais. A opção por esta temática surgiu a partir de um diálogo com a professora de história da respectiva turma, que estava abordando em suas aulas conteúdos relacionados à Grécia Antiga e relatou o entusiasmo dos estudantes com relação às histórias dos mitos gregos.

Considerando as especificidades desta pesquisa, bem como os objetivos propostos, optamos pela realização de uma pesquisa de abordagem qualitativa. Essa abordagem, de acordo com Godoy (2005), consiste em quatro elementos: a compreensão dos significados que as pessoas constroem sobre seu mundo e as experiências vividas; o pesquisador como principal instrumento de coleta e análise de dados; a indução como forma de condução da pesquisa, que permite ao pesquisador coletar e organizar dados objetivando a construção de conceitos, pressuposições e teorias; e os resultados da pesquisa sob a forma de um relato descritivo sobre o que o pesquisador apurou do fenômeno.

A forma de trabalho de campo adotada foi a pesquisa-ação que, segundo David Tripp (2005), busca unir a pesquisa e a prática em um processo de constante interação e transformação. Esta abordagem propõe que os pesquisadores não apenas observem passivamente uma situação, mas também participem ativamente dela, agindo como agentes de mudança e colaborando com os envolvidos para compreender, analisar e melhorar o contexto em estudo.

Com base em Tripp (2005), enfatiza-se que a pesquisa-ação é uma abordagem especialmente relevante no campo educacional, na qual o foco está na melhoria da prática pedagógica e na solução de problemas práticos enfrentados pelos educadores e estudantes. Nesse sentido, a pesquisa-ação envolve um ciclo de ações

<sup>1</sup> UFPB, alvesrobelli@gmail.com

<sup>2</sup> UFPB, josevalmiranda@yahoo.com.br

reflexivas e intervenções práticas, permitindo que os participantes experimentem novas abordagens, avaliem seus resultados e ajustem suas ações.

Para gerar os dados que serão analisados, foram realizados os seguintes procedimentos: revisão bibliográfica, observação participante e oficina pedagógica. A observação participante, segundo Marques (2016), é um método no qual o pesquisador se insere ativamente no ambiente em estudo, vivenciando as situações e interações de maneira direta e participativa. Esse método possibilita ao pesquisador uma compreensão profunda e contextualizada do fenômeno em análise, uma vez que ele não apenas observa de fora, mas também interage e experimenta as dinâmicas sociais. A utilização desse método se faz coerente com a proposta desta pesquisa, uma vez que a pesquisadora é a docente que ministra as aulas de Língua Portuguesa na turma a ser analisada.

As oficinas pedagógicas deste trabalho têm como base a sequência básica do letramento literário na escola, conforme delineada por Cosson (2006), cuja proposta será descrita a seguir.

### **Proposta de mediação**

De acordo com Cosson (2006), para iniciar um trabalho com a literatura na escola é interessante primeiramente fazer a *motivação*, isto é, uma atividade de preparação que vai conduzir à leitura como um todo. Assim, para esta sequência, iniciamos o contato dos estudantes com os mitos gregos por meio de uma caça ao tesouro literário. A turma foi dividida em equipes e o professor explicou que eles participariam de uma caça ao tesouro; em seguida, foram apresentados a cada equipe um enigma<sup>[1]</sup> para iniciar a aventura. O enigma levou os estudantes a buscar pela escola, nos locais indicados pelo professor, uma imagem que representava o mito a ser explorado por cada equipe.

Depois que as equipes encontraram as imagens referentes a cada mito, a professora compartilhou com toda a turma e fez questionamentos sobre elas e sobre os enigmas a fim de investigar o conhecimento prévio dos estudantes e promover as primeiras impressões de leitura. Na sequência temos a etapa da *introdução*, na qual a professora apresentou a obra a ser lida pelos alunos, bem como algumas características relevantes para guiar a leitura do texto. Nesta proposta, foi utilizada a obra *Mitos Gregos para Jovens Leitores*, de Nathaniel Hawthorne (2020). A professora iniciou a aula retomando a discussão da aula anterior sobre as imagens e os enigmas e explicou a origem dos mitos gregos.

Passada a introdução, chegamos ao momento da *leitura*, no qual a professora levou a turma para a biblioteca e distribuiu aos grupos formados no início do trabalho cópias dos mitos correspondentes à atividade de motivação. Assim, uma vez que o processo de leitura na escola deve ser mediado pelo professor, a docente orientou cada grupo no decorrer da atividade fazendo intervenções.

Nos intervalos de cada grupo, foram ser apresentadas novamente as imagens dos mitos encontradas na caça ao tesouro e a professora fez perguntas como “*Quais as semelhanças e diferenças entre o que é mostrado na imagem e o que você leu do texto até o momento?*”, “*Vocês têm dúvidas com relação ao significado de alguma palavra?*”, “*Estão gostando do texto? Por quê?*” para guiar a reflexão.

Após a conclusão da leitura, é chegada a hora em que o aluno expressa sua *interpretação* do texto, buscando ampliar os sentidos construídos individualmente. Nesse processo, utilizamos os princípios da gamificação ao incorporar elementos e atividades lúdicas em procedimentos cotidianos de sala de aula. Os alunos foram guiados na criação de jogos da memória que refletiam as características do texto literário.

Após informar aos estudantes que criariam um jogo da memória, a professora apresentou exemplos de layout de cartas. Em seguida, instruiu cada grupo a se reunir e definir as regras fundamentais do jogo. Isso incluiu aspectos como a quantidade de cartas, o tipo de informações que as cartas deveriam apresentar (personagens, objetos e momentos importantes da história), o processo de virar as cartas e encontrar pares, a obtenção de pontos ou a realização de objetivos e as condições de vitória. Os alunos foram encorajados a registrar essas regras por escrito, enquanto a professora circulava entre os grupos para esclarecer dúvidas e fornecer orientações.

Uma vez estabelecidas as regras e condições, a etapa seguinte envolveu a criação do jogo. Após avaliar as propostas de cada grupo, o professor forneceu cartolinhas e materiais diversos para a confecção das cartas, que deveriam representar elementos da narrativa do mito grego estudado. O professor garantiu que as cartas estivessem adequadamente relacionadas à narrativa. Após concluírem a criação, cada grupo jogou o jogo que

<sup>1</sup> UFPB, alvesrobelli@gmail.com

<sup>2</sup> UFPB, josevalmiranda@yahoo.com.br

criou para testar a jogabilidade. Posteriormente, realizaram uma rotação entre os grupos para que todos experimentassem os jogos dos outros. Esse processo exigiu um período considerável, sendo recomendável alocar pelo menos quatro aulas para essa fase. Por fim, promoveu-se um momento de socialização, onde os alunos compartilharam suas opiniões sobre a atividade e os textos lidos.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao desenvolver as atividades propostas com a turma do 6º ano do Ensino Fundamental, percebemos resultados nos seguintes aspectos: engajamento e motivação dos alunos; compreensão e interpretação das leituras; colaboração e trabalho em equipe; criatividade e expressão; reflexão e socialização. A introdução da caça ao tesouro literário se mostrou um excelente ponto de partida, pois despertou grande entusiasmo nos estudantes, que se empenharam em resolver os enigmas e encontrar as imagens representativas dos mitos gregos escondidos na escola. Esse engajamento inicial criou uma atmosfera propícia para a continuidade das atividades, deixando os alunos curiosos e contribuindo para o interesse pela leitura dos mitos.

Durante as discussões sobre as imagens e os enigmas, os estudantes foram incentivados a fazer conexões entre as representações visuais e os conteúdos dos textos, o que favoreceu a construção de significados e a interpretação das histórias. Alguns alunos já conheciam de forma mais superficial algumas das histórias lidas e foi muito interessante permitir que expusessem seus conhecimentos prévios a respeito da temática em questão. Além disso, a divisão dos alunos em equipes para a realização das atividades promoveu a colaboração e o trabalho em equipe. Durante a criação dos jogos, os grupos precisaram negociar ideias, tomar decisões coletivas e distribuir tarefas de forma equitativa, desenvolvendo habilidades de comunicação e cooperação.

Pudemos observar também que a criação dos jogos proporcionou um espaço para a expressão da criatividade dos alunos. Eles tiveram a oportunidade de elaborar regras, desenvolver as dinâmicas do jogo e criar cartas temáticas, explorando sua imaginação e aplicando conceitos aprendidos durante a leitura dos mitos gregos. Ao final das oficinas, os alunos participaram de uma reflexão sobre as experiências vivenciadas e compartilharam suas opiniões sobre a atividade. Esse momento de socialização permitiu que os estudantes expressassem seus pontos de vista, trocassem ideias e consolidassem suas aprendizagens de forma coletiva.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de mediação apresentada neste trabalho buscou unir o letramento literário e a gamificação, usando mitos gregos como ponto de partida. Ao longo do processo, os estudantes foram motivados a analisar os mitos, ler e interpretar textos literários de forma mais profunda e criativa. Além disso, eles foram desafiados a aplicar elementos de jogos na criação das cartas e das dinâmicas do jogo, tornando a experiência de leitura ainda mais envolvente e lúdica.

Os resultados esperados dessa intervenção incluíam o aumento do interesse dos estudantes pela leitura literária, o desenvolvimento de habilidades de leitura, interpretação e apreciação literária e a construção de um repertório cultural mais sólido. Com base no que foi observado ao longo das oficinas, a gamificação proporcionou um ambiente de aprendizado atrativo, no qual os alunos foram incentivados a se envolver, colaborar e refletir sobre as narrativas mitológicas. Além disso, destacamos que esta proposta promoveu a interdisciplinaridade, à medida que os mitos gregos abrem portas para discussões sobre história, cultura, filosofia e outras disciplinas. Ao criar jogos que refletem as narrativas, os alunos também exercitaram a criatividade e o pensamento crítico.

No entanto, é importante destacar que essa proposta não deve ser vista como um fim em si mesma, mas como um passo em direção à promoção do letramento literário de forma contínua e de atividades com propostas mais dinâmicas e engajadoras. O trabalho com a leitura deve ser constante e evoluir ao longo dos anos de escolaridade, adaptando-se às necessidades e interesses dos alunos. Além disso, a expansão deste trabalho pode envolver a colaboração entre professores de diferentes disciplinas, a criação de um acervo de materiais lúdicos relacionados à literatura e o desenvolvimento de atividades gamificadas adicionais. O uso de tecnologia, como a criação de jogos digitais com base nas narrativas literárias, também pode ser explorado.

<sup>1</sup> UFPB, alvesrobelli@gmail.com

<sup>2</sup> UFPB, josevalmiranda@yahoo.com.br

Em suma, esta proposta combina as práticas de leitura e a gamificação de maneira a promover uma experiência de leitura mais envolvente e significativa a fim de formar leitores críticos, criativos e culturalmente enriquecidos. Podemos dizer, portanto, que as estratégias de gamificação podem ser utilizadas como recursos pedagógicos nas aulas de Língua Portuguesa devido ao seu potencial de promover um maior engajamento e envolvimento dos estudantes nas atividades em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Lynn Rosalina Gama. COUTINHO, Isa de Jesus. (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem:** fundamentos para uma prática baseada em evidências. Campinas: Papirus, 2016.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de Português:** encontro & interação. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- BUSARELLO, Raul Inácio; ULRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: DA SILVA, Andreza Regina Lopes et al. **Gamificação na educação. São Paulo:** Pimenta Cultural, p. 11-37, 2014.
- CANDIDO, Antonio. A literatura e a formação do homem. **Remate de Males**, Campinas, SP, 2012. DOI: 10.20396/remate.v0i0.8635992. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635992>. Acesso em: 10 jun. 2024.
- CANDIDO, Antonio et al. **Direitos humanos e literatura.** Direitos humanos E... Cjp/Ed. Brasiliense, v. 122, 1989.
- COSSON, Rildo. Estratégia para o ensino da literatura: a sistematização necessária. In: COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática.** São Paulo: Contexto, 2006.
- FARDO, Marcelo Luís. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. GODOY, Arilda Schmidt. Refletindo sobre critérios de qualidade da pesquisa qualitativa. **Revista Eletrônica de Gestão Organizacional**, v. 3, n. 2, mai./ago. 2005.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o Jogo como elemento da cultura; tradução: João Paulo Monteiro. 9º ed. rev. e atual. - São Paulo: Perspectiva, 2019. (Coleção Estudos;4/coordenação J. Guinsburg).
- MAGALHÃES, Tânia Guedes. Leitura: Retomando Pressupostos. **Revista Duc in Altum**, vol. 11, n. 1 – 2011. Disponível em <http://www.fafism.com.br/revista/revista.html>
- MARQUES, Janote Pires. A “observação participante” na pesquisa de campo em Educação. **Educação em foco**, v. 19, n. 28, 2016, p. 263-284.
- MATTAR, João. **Games em educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MEIRA, Luciano; BLIKSTEIN, Paulo. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem.** Penso Editora 2020.
- NATHANIEL, Hawthorne. **Mitos gregos para jovens leitores.** Jandira, SP: Principis, 2020.
- SUASSUNA, Lívia. As práticas de linguagem como objeto de ensino-aprendizagem. In LEAL, Telma Ferraz; SUASSUNA, Lívia. **Ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica:** reflexões sobre o currículo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.
- TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e pesquisa**, v. 31, 2005, p. 443-466.

[1] Exemplos de enigmas utilizados: “Se um dia você encontrar essa criatura, não olhe para ela, pois você será transformado em pedra!”, “Não encoste nele, a não ser que queira virar uma estátua de ouro!”

**PALAVRAS-CHAVE:** Gamificação, Aula de Língua Portuguesa, Estratégias Pedagógicas