



**Universidade Federal Rural de Pernambuco**  
**Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia**  
**Curso de Licenciatura em Letras**

**ÉRIKA VANESSA FONSÊCA DOS SANTOS**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA ATIVA PARA  
O ENSINO DE LITERATURA: LEITURAS LITERÁRIAS  
GAMIFICADAS DE POEMAS**

**Recife  
2023**



**Universidade Federal Rural de Pernambuco**  
**Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia**  
**Curso de Licenciatura em Letras**

**ÉRIKA VANESSA FONSÊCA DOS SANTOS**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA ATIVA PARA  
O ENSINO DE LITERATURA: LEITURAS LITERÁRIAS  
GAMIFICADAS DE POEMAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa, da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia, como requisito para a obtenção do título de Licenciada em Letras/Língua Portuguesa.

**Orientadora:** Profa. Dra. Ivanda Maria Martins Silva

**Recife  
2023**



**Universidade Federal Rural de Pernambuco**  
**Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia**  
**Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa**

**ÉRIKA VANESSA FONSÊCA DOS SANTOS**

**GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA ATIVA PARA  
O ENSINO DE LITERATURA: LEITURAS LITERÁRIAS  
GAMIFICADAS DE POEMAS**

Orientadora: \_\_\_\_\_

**Profa. Dra. Ivanda Maria Martins Silva**  
Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE

Banca:

\_\_\_\_\_  
**Profa. Dra. Suzana Ferreira Paulino**  
Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE

\_\_\_\_\_  
**Profa. Dra. Julia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré**  
Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE

# **GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA ATIVA PARA O ENSINO DE LITERATURA: LEITURAS LITERÁRIAS GAMIFICADAS DE POEMAS**

*Érika Vanessa Fonsêca dos Santos*  
Autora do Trabalho de Conclusão de Curso  
Licenciatura em Letras UAEADTec/UFRPE  
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE  
evanessa.22@hotmail.com

*Profa. Dra. Ivanda Maria Martins Silva*  
Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso  
Licenciatura em Letras UAEADTec/UFRPE  
Universidade Federal Rural de Pernambuco/UFRPE  
ivanda.martins@ufrpe.br

## **RESUMO**

A sociedade hodierna exige que o sistema educacional atenda às suas necessidades, como a de sermos indivíduos dinâmicos e proativos diante dos desafios, capazes de trabalhar de forma cooperativa (Mello; Neto; Petrillo; 2020). Por esse motivo, neste trabalho, será tratado o uso de metodologias ativas em sala de aula, em especial, a gamificação sob a perspectiva de Busarello (2016), em aulas de literatura, com a leitura gamificada de poemas. O gênero literário poema traz grandes contribuições à formação do indivíduo, por suas temáticas relevantes para a sociedade e cultura (Nunes, 2016). Trata-se de um trabalho de pesquisa-ação que, após a etapa de levantamento bibliográfico, foi posto em prática em formato de oficina literária, em turmas de 3º anos do Ensino Médio da modalidade de Educação de Jovens e Adultos - EJA, em uma escola localizada na periferia da cidade de Recife, Pernambuco. Os resultados obtidos apontam para a utilização de jogos ou de estratégias gamificadas como potenciais motivadores e engajadores, e a evidente relação benéfica entre o gênero poema e a gamificação, posto que ambos são capazes de mexer com as emoções do indivíduo, promovendo um momento de aula prazerosa e, por conseguinte, significativa.

**Palavras-chave:** Gamificação; Leituras de Poemas; Ensino de Literatura; Ensino Médio; Metodologias Ativas.

## **1. Introdução**

Hoje em dia, a realidade em que vivemos é conhecida como mundo VUCA, onde tudo está em constantes mudanças (*Volatility* – volatilidade), repleto de instabilidades que implicam em imprevisibilidade em relação às ações humanas e às

transformações sociais (*Uncertainty* – incerteza), cujos temas e interesses que provocam essas ações e transformações estão entrelaçados em contextos e discursos que vão além das fronteiras das nações e dos canais de transmissões (*Complexity* – complexidade), o que resulta em diversas formas de entender os fatos e palavras proferidas (*Ambiguity* – ambiguidade).

Há diversos movimentos, dinamicidade nas estruturas sociais mundiais. No entanto, em meio a todo esse frenesi, muitas instituições escolares ainda permanecem duramente engessadas em parâmetros seculares, deixando, assim, de acompanhar o ritmo social e até mesmo psicológico de seus alunos. Posto que o estudante hodierno está imerso no universo tecnológico, repleto de dados e de informações na palma da sua mão (informações que são bombardeadas com outras informações – os *hiperlinks*), há de se considerar que não podemos trabalhar as temáticas escolares como as exploramos há séculos, com aquela velha história de passividade do aluno no sistema educacional.

Precisa-se dar vez e voz a cada estudante, fazendo com que cada um seja e sinta-se responsável pela construção de seu conhecimento e dos demais (seus pares), de forma colaborativa e inovadora (Mello; Neto; Petrillo; 2020). Ademais, tem-se que levar em conta a individualidade de cada aluno, no sentido de que a equidade deve ser praticada cotidianamente, respeitando-se as diferenças e gerando condições para que objetivos de aprendizagem sejam alcançados.

É nesse contexto frenético de rotinas e mudanças e de necessidades suplementares em que fica perceptível o dever da instituição escola de implementar inovações em suas didáticas para adaptar-se ao ritmo dos alunos, chamar sua atenção, desenvolver novas habilidades e competências necessárias para uma atuação crítica e ativa nesse mundo veloz em que estamos imersos. Por isso, tratar-se-á aqui, em especial, dessa necessidade no âmbito escolar, especificamente no ensino de literatura, da leitura do gênero poema em contexto escolar.

Normalmente, considerando-se o cenário do nível médio da Educação Básica, o ensino de literatura tem traços retrógrados, compostos basicamente de aulas expositivas, nas quais são lidos fragmentos de obras ou poemas relacionando-os a seus contextos históricos de criação (Dalvi, 2013), e não se faz relação com o atual contexto social e educacional tão complexo em que estamos inseridos. No entanto, é importante lembrar que o ato de ler literatura é um direito, como já

postulou Antonio Candido, pois se trata de um bem incompressível (Candido, 1995), que faz parte da formação cultural e identitária do cidadão e que, portanto, deve fazer parte do processo de educação integral do e para indivíduo.

Um aluno que tem acesso a textos com diversas semióticas e *hiperlinks* que promovem diversas relações (inter)textuais ou que o leva a outros temas, frequentemente apresenta dificuldades em prender-se a ler e estudar num ambiente educacional em que o estático é o adjetivo predominante – ambiente composto pelos acessórios caderno, livro, quadro. Não é objetivo aqui menosprezar ferramentas utilizadas há anos, mas sim trazer à tona a necessidade de acréscimo de novos meios e, por conseguinte, métodos mais sofisticados para o aprendizado, principalmente para a disciplina de literatura, que inúmeras vezes é associada ao antigo e a algo enfadonho. Como estratégia didático-pedagógica, neste trabalho, elenca-se a gamificação como forma de inovar e de atrair a audiência do leitor-aluno, para convidá-lo a compreender o texto literário de forma dinâmica. Para isso, a questão norteadora foi: “Como a utilização de jogos ou de aulas gamificadas pode motivar a leitura de poemas no Ensino Médio?”. Em sintonia com essa questão, a pesquisa teve como objetivo geral investigar a gamificação como estratégia metodológica ativa para educação literária, considerando leituras gamificadas de poemas no Ensino Médio; e como objetivos específicos, indicamos: 1) Mapear práticas de letramentos literários de estudantes do Ensino Médio, focalizando o ensino da leitura da poesia em sala de aula; 2) Elaborar planejamentos didático-pedagógicos com base na gamificação, articulando com a formação de leitores do gênero literário poesia no contexto do Ensino Médio; 3) Realizar oficina literária baseada na gamificação para motivar práticas de letramentos literários via leituras gamificadas de poemas contemporâneos.

No tocante ao aporte teórico, a pesquisa fundamentou-se nos estudos de Busarello (2016) sobre gamificação e Batista *et al.* (2014) sobre a teoria do *flow*. A respeito da importância da incorporação de metodologias ativas em sala de aula, tomou-se como base os preceitos de Bacich e Moran (2018). Para analisar a necessidade da utilização de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC no âmbito escolar, foram utilizados os estudos de Prensky (*apud* Coelho; Costa; Neto, 2018). Para a discussão do ensino de literatura nas escolas, foram consultados os seguintes autores: Candido (1995), para a compreensão da literatura

como um bem incompressível; Zilberman (2009), que traz as problemáticas do classicismo e mercadológica; Dalvi (2013), que aborda o processo escolarização que vêm sofrendo as obras literárias; Jouve (2019), autor que ressalta a importância de demonstrar ao aluno o valor cultural de uma obra literária; Nunes (2016), que ressalta a poesia como gênero através do qual é possível provocar debates sobre temáticas socioculturais relevantes; Cosson (2016), em relação a letramento literário.

Em termos metodológicos, este trabalho concretizou-se a partir das seguintes atividades: pesquisa bibliográfica pertinente às temáticas enredadas (mundo VUCA, metodologias ativas, gamificação, literatura na escola, poemas/poesia no ensino escolar); organização e entrelaçamentos dos textos pesquisados, para uma reflexão metodológica-pedagógica e construção de um planejamento didático; elaboração de planos de aulas, que foram executados em turmas do 3º ano do Ensino Médio na modalidade de Educação de Jovens e Adultos - EJA, do turno da noite, em uma escola da periferia da cidade do Recife. Ou seja, as ações tomadas materializam uma pesquisa aplicada, cunha-se em uma abordagem qualitativa, já que a valorização dos dados analisados se deu de forma direta a partir do contato com a situação estudada (Gil, 2008).

Em se tratando da estrutura deste trabalho, a primeira seção apresenta o desenho norteador da pesquisa; a segunda destaca o referencial teórico que embasou toda a argumentação para a construção e prática da oficina literária; a terceira indica o desenho metodológico da pesquisa; a quarta seção descreve os resultados com a aplicação do planejamento didático elaborado, e, por fim, são apresentadas as considerações finais.

## **2. Referencial teórico**

### **2.1. A leitura literária dentro e fora da sala de aula: da escolarização da literatura à cultura digital**

Sabe-se que a Literatura no ambiente escolar raramente é considerada uma disciplina de grande apreço para os estudantes, já que, frequentemente, é relacionada a escolas literárias dentro de seus contextos históricos somadas a conhecer a vida de autores. E, para terem o contato com textos, geralmente são

fornecidos fragmentos de obras literárias, sejam parte de um texto em prosa ou um poema longe de sua coleção (do livro que lhe guarda), textos considerados com linguagem difícil ou sem sentido, por parte dos alunos.

Zilberman (2009) explica que a nossa forma de ensino de literatura ainda carrega muitos traços classicistas (gregos e romanos): os autores literários são considerados grandes exemplos de usuários da língua e, por isso, muitas vezes, são utilizados como referência para produções de textos, principalmente na modalidade escrita – a que é mais requisitada e trabalhada no ambiente escolar. Então, o ensino de Literatura que parte dessa concepção é aquele transmissor de regras ortográficas e de uso vocabular. Isso não significa que bons leitores não foram formados através dessa perspectiva de ensino de Literatura, entretanto, sabe-se que, com só observarmos o dia a dia e com nossa experiência enquanto aluno da escola básica, é mínima a parcela de interessados pela Literatura.

Outro forte aspecto, indicado por Regina Zilberman, é o fato de que hoje em dia a escola prescinde da literatura, que está o ensino assumindo uma roupagem mercadológica, pragmática e profissionalizante apenas; ou seja, um aluno estuda correntes literárias para passar em exames de medição de conhecimento, e não para fruição dos textos. Isso, também, está diretamente interligado com a questão do sucateamento da escola, no olvido de que esta deveria formar cidadãos integralmente, e não recortar conteúdos e formar atalhos para decorá-los, a fim de capacitar os alunos para ingresso em grandes universidades. Nesse contexto, é importante ressaltar que ler literatura, também, é aprender a viver; é enxergar através de outros pontos de vista e ter novas experiências sem vivê-las.

Tendo em vista que é costumeiro que o professor e o próprio livro didático façam o que conhecemos como adaptações para uma melhor experiência do aluno com o contato com a literatura – segundo o ponto de vista de quem faz tais adaptações –, grande parte dessas alterações compromete o sentido do texto, condicionando o aluno a enxergar a obra através de um prisma preestabelecido, limitando a própria interpretação de modo criativo e independente, além de, assim, perder-se o sentido prazeroso da leitura. Sobre esse ponto, Dalvi (2013) evidencia três inverdades sobre a escolarização do texto literário:

1) a de que é desinteressante, difícil ou inacessível (ou seja, passa a ser imprescindível torná-la mais 'palatável' se se quiser abordá-la na educação básica); 2) a de que os estudantes – especialmente os de escola pública e, ainda mais, os de meios não urbanos – são incapazes de acessar os mesmos produtos culturais que circulam nas esferas altamente letradas, geralmente privilegiadas do ponto de vista socioeconômico, necessitando, pois, de 'facilitação' ou 'ajuda'; e, por fim, 3) a de que a literatura é um 'conteúdo' que deve ser ensinado e aprendido mesmo que o custo seja o sacrifício do texto literário em sua fatura estética (Dalvi, 2013, p.124).

Esse levantamento de inverdade leva a questionar se realmente há ensino de literatura no Brasil, posto que tanto se mascara um texto com a ilusão de se atingir o público-alvo escolar. Por isso, a autora ressalta que é imprescindível que o professor se desarme de seus preconceitos e estereótipos, visando uma maior inclusão e respeito à diversidade de seus alunos, os apoiando em seu desenvolvimento enquanto leitores, sem amordaças, numa postura libertadora.

Em relação ao livro didático, a crítica que Dalvi (2013) faz não é a falta de reprodução de obras literárias em sua integralidade, posto que seria impossível a replicação, dentro do livro didático, de todas as obras mencionadas. A questão é que, nos livros didáticos, normalmente, aparecem os mesmos textos, sob as mesmas óticas interpretativas, seguidos de questionários que desprezam o valor do objeto artístico-literário, o que limita e empobrece o leque de escolhas por parte de professor no momento de decidir que livro didático adotar para a singularidade de seu público-alvo.

Em meio a essa problemática de motivações para ler literatura, Jouve (2019) destaca a necessidade de o professor evidenciar ao seu alunado que um texto, embora possa haver perdido o seu valor estático – ou seja, não traz tanto impacto positivo na receptividade como na época em que foi lançado –, tem seu valor cultural, já que se trata de um objeto artístico, o que pode levar a um pensamento de aquele texto seja interessante de ser lido. Um texto pode ser respeitado pelo seu valor sociocultural.

Outra estratégia motivadora é o incremento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC, no âmbito escolar, considerando os imigrantes e os nativos digitais. Segundo Prensky (*apud* Coelho; Costa; Neto, 2018), os imigrantes digitais são aqueles indivíduos acostumados a utilizar suportes de informações não conectadas (como livros, por exemplo), que não pensam, em

primeiro plano, em utilizar a internet para resolver seus problemas ou para divertir-se; já os nativos digitais são aqueles que utilizam as tecnologias digitais desde a tenra idade. Como consequência desse embate geracional, temos diferentes perfis de alunos convivendo no mesmo ambiente escolar, principalmente na modalidade de ensino EJA (Educação de Jovens e Adultos), no qual diversas faixas etárias se misturam, se integram, e que será público-alvo da pesquisa-ação descrita neste relatório. Essas diferenças de habilidades de uso de ferramentas digitais impactam diretamente no processo de ensino-aprendizagem, inclusive na própria experiência de leitura. Um exemplo é quando um leitor apresenta dificuldade de entender o sentido de uma palavra: enquanto, com apenas uns cliques, o leitor de suporte digital consegue visualizar o sentido de uma palavra, o que utiliza o livro requer uma pesquisa em outro suporte para tirar sua dúvida. Em compensação, é numa tecnologia digital que há um maior número de distrações, tendo o leitor que saber limitar seu foco.

Em meio a novas facilidades e novos desafios, as inovações digitais dão “brilho aos olhos” dos professores, por suas inúmeras possibilidades de usos no meio escolar como forma de atrair a atenção dessa nova geração que já nasceu imersa no mundo dos recursos digitais, e também como oportunidade para que os imigrantes digitais passem a utilizá-las a seu favor no processo de ensino e aprendizagem, o que implica na amplificação de acessos à informação e de circulação em diferentes âmbitos sociais.

## **2.2. Metodologias ativas para ensino de literatura: a gamificação e a formação de leitores**

O uso de metodologias ativas já é uma realidade em grande parte das escolas brasileiras: mesmo aqueles profissionais mais resistentes a mudanças, acabam por participar de algum projeto interdisciplinar imposto pela coordenação da escola. Com o advento da pandemia da Covid-19, no qual a utilização de aulas remotas fez parte do cotidiano do corpo escolar, ficou ainda mais difícil “abrir mão” dos recursos tecnológicos, já que se tomou o costume de utilizá-los para a realização de atividades escolares, principalmente em se tratando de pesquisas.

Para Bacich e Moran (2018), as metodologias ativas são os caminhos para que o aluno seja mais proativo e criativo. Dentro dessa perspectiva, temos a estratégia de jogos e de aulas roteirizadas com linguagem de jogos (gamificação) como uma ferramenta motivacional bastante eficaz e próxima da realidade do aluno, haja vista que grande parte da parcela estudantil da atualidade disfruta de jogos online. O autor também destaca a importância de se utilizar de diversas técnicas, recursos e estratégias, com o objetivo de surpreender os alunos e promover mudança na rotina.

Sobre o uso de estratégias gamificadas, Busarello (2016) ressalta que a *gamification* estimula “os objetivos intrínsecos do indivíduo, utilizando as bases aplicadas nos jogos em contextos fora do jogo” (Busarello, 2016, p. 30), ou seja, o conteúdo trabalhado em sala de aula ganha uma roupagem mais atraente, já que o aluno se verá focalizado em resolver problemas, atingir metas, além de ser competitivo. Para o autor, os comportamentos intrínsecos no jogo ou estrutura gamificada se baseiam em três relações:

Mecânicas: compõem os elementos para o funcionamento do jogo e permitem as orientações nas ações do jogador; Dinâmicas: são as interações entre o jogador e as mecânicas do jogo; Estéticas: dizem respeito às emoções do jogador durante a interação com o jogo. Essa relação resulta das relações anteriores entre as mecânicas e as dinâmicas, que levam à criação das emoções do jogador (Busarello, 2016, p.94).

Isso significa que, no momento do planejamento de uma aula gamificada, o autor-professor deve levar em conta essas relações, a fim de construir uma aula prazerosa e organizada como um jogo que os alunos navegam em seu dia a dia. A utilização de jogos ou estratégias gamificadas permite que o aluno não apenas observe o conteúdo exposto e tente apreendê-lo: faz com que mergulhe na situação dada e vivencie a aula através de um envolvimento emocional e com maior exigência de seu sensorial.

À *gamification* podemos associar a Teoria do *Flow*, termo técnico do campo da motivação intrínseca que se refere a um estado de prazer, felicidade e bem-estar que as pessoas atingem ao realizar uma determinada atividade, ao ponto de tudo a seu redor perder a importância, pois a própria atividade por si só é suficiente para proporcionar um intenso deleite (Batista *et al.*, 2014, p. 40). Essa experiência satisfatória pode ser alcançada em sala de aula com a utilização de jogos ou

estratégias gamificadas. Segundo o húngaro Mihaly Csikszentmihalyi, criador da Teoria do *Flow*, sete características revelam que uma pessoa está em estado de *Flow*: foco e concentração; êxtase (sensação de estar fora da realidade); clareza/feedback (esse ponte contribui para o envolvimento e autorregulações para uma maior adaptabilidade às regras); habilidades (o equilíbrio entre a habilidade e o desafio possibilita o prazer); crescimento (a sensação de estar crescendo dentro da atividade proporciona bem-estar); perda de sensação do tempo; e motivação intrínseca (relação entre o prazer de realizar uma atividade no tempo presente, sem preocupações com o futuro).

Com todas essas potencialidades contidas nas dinâmicas dos jogos, o professor de Literatura pode explorar a utilização de *games* e estratégias gamificadas para atrair o seu alunado à prática da leitura, tornando, assim, o processo de leitura mais prazeroso e envolvente, principalmente para aqueles estudantes que não têm o hábito de ler.

### **2.3. Poesia na sala de aula e gamificação**

Poema é um gênero textual bastante trabalhado em classe, em virtude do tempo pedagógico e da dinâmica de aulas, pois pode propiciar leituras e compartilhamentos de imersões poéticas – levando em consideração principalmente poemas de curta extensão, os quais podem ser lidos por completo em sala de aula. A atividade de recitá-los é comum na comunidade escolar. Sua ludicidade passada por suas diferentes rimas e formas chama atenção dos alunos. Nunes (2016) destaca a importância da poesia na sala de aula para o letramento literário, para a formação de leitores críticos, já que em poemas podemos encontrar temáticas socioculturais relevantes, que podem ser debatidas em classe.

Todavia, o deslize no uso desse gênero na educação geralmente está interligado às atividades relacionadas: depois da leitura, geralmente temos questões interpretativas de múltipla escolha ou dissertativas, das quais já se esperam determinadas respostas a partir das aulas expositivas dadas, repletas dados históricos de quando os poemas foram criados e biográficos da vida do autor. A criatividade interpretativa dos alunos fica de lado e, em meio à espera de respostas mecanizadas, quando um aluno responde de forma criativa, a partir se sua própria

bagagem, sua resposta é tida como errada, e o aluno fica sem compreender o porquê de assim ter sido considerada, já que o poema lhe deu margem para desenvolver um raciocínio diferente do próprio professor. Tendo em vista essa problemática, uma das concepções de letramento literário evidenciadas por Cosson (2016) nos remete a uma forma proativa de agir diante de textos literários: “um processo de construção de sentidos que se efetiva individual e socialmente” (Cosson, 2016, p. 182). Isto é, através dessa perspectiva, tem-se um texto vivo, o qual o aluno vai inundar de sentidos a partir de suas próprias vivências.

Partindo dessa perspectiva de letramento literário e somado à linguagem conotativa dos poemas, que fazem florescer naturalmente diversas interpretações para um mesmo texto, tem-se o cenário ideal para a utilização de metodologias ativas, em especial a gamificação. A leitura de poemas promove uma experiência cognitiva, emotiva e sensorial; no entanto, é o uso do jogo que permite um maior envolvimento do usuário (no caso, do aluno), já que este participa de forma ativa na narrativa, passando de espectador a personagem atuante, interferindo diretamente na construção do desfecho para o jogo (Busarello, 2016). Então, trabalhar poemas junto à gamificação é o professor ter em mãos duas ferramentas capazes de mexer com o emocional de seus alunos, e isso significa que há grande possibilidade de o conteúdo estudado ser assimilado pelo aluno de forma significativa.

### **3. Procedimentos metodológicos**

A pesquisa realizada é, predominantemente, qualitativa, pois houve a obtenção de dados descritivos – a partir do contato direto da pesquisadora com a situação estudada –, com ênfase mais no processo do que no produto e com a preocupação de evidenciar os pontos de vistas dos participantes (Gil, 2008). Trata-se de uma pesquisa-ação, visto que há, como pontua Gil (2008), um “envolvimento dos pesquisadores e dos pesquisados no processo de pesquisa”.

Primeiramente, realizou-se um levantamento de obras atuais sobre o ensino de literatura e a respeito do uso de metodologias ativas na educação; ou seja, o procedimento teve caráter exploratório, pois se tratou de um levantamento bibliográfico inicial para embasar as atividades práticas. Em seguida, a pesquisa-ação foi aplicada no formato de oficina literária, na Escola de Referência em Ensino

Médio Dom Sebastião Leme, que é pública, localizada no bairro do Ibura, na capital pernambucana, em uma turma de 3º ano do Ensino Médio da modalidade EJA, do turno da noite.

Todas as práticas aqui explicitadas foram realizadas pela graduanda interligadas à quarta disciplina de Estágio Supervisionado Obrigatório do segundo semestre letivo de 2023 e ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica e Voluntário (EDITAL NUPESQ-IPÊ 05/2022 - Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica - Programa de Iniciação Científica Voluntária- Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica nas Ações Afirmativas), do qual fez parte.

A pesquisa-ação cunhou-se numa abordagem qualitativa e descritiva, pois houve uma análise do instrumento de coleta de dados (Gil, 2008), que foi um questionário *on-line* do *Google Forms* (apêndice 1), respondido pelos alunos da escola, aplicados a fim de se saber o perfil dos alunos, suas formas de se relacionar com a disciplina Língua Portuguesa, Literatura, com a internet e com jogos educativos.

Nesse mesmo questionário estava o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido- TCLE, no qual constavam os dados de identificação da pesquisadora (universidade, curso, nome, nome da orientadora, título do projeto de pesquisa); uma breve explicação sobre do que se trata no projeto; as condições que se aplicaram a partir da concessão de participação; e uma pergunta a respeito do consentimento ou não para a participação da pesquisa. No trecho sobre as condições, destacou-se que a intervenção incrementaria o estudo; que os dados coletados estarão em sigilo; e que os direitos do participante foram a garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta; e a liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento sem prejuízo.

### **3.1. Desenho metodológico da proposição didática**

A oficina literária (apêndice 2) foi planejada para ser aplicada em dois dias. O primeiro dia (2 aulas) seria destinado a uma aula expositiva sobre os movimentos de Vanguarda Europeia. No decorrer da explanação, seriam apresentadas, através de *data show* ou televisão, obras plásticas para que os alunos as interpretem e associem-nas a outra forma de expressão das vanguardas: poemas. Como

atividade, os alunos devem ser divididos em grupos de 4 componentes. Cada grupo receberia um poema de uma determinada vanguarda. A partir do exemplo recebido, os alunos seriam desafiados a criar um poema seguindo a estilística da vanguarda daquele poema. Ao término, os discentes apresentariam suas obras para a classe.

No segundo dia (2 aulas), haveria uma breve aula expositiva sobre a Semana de Arte Moderna, apresentada por meio de *data show* ou televisão. Segundo Moran (2018), “para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber”. Por isso, as aulas aconteceriam em contexto gamificado: os alunos receberiam dois *links* através da rede social *WhatsApp*: um com um caça-palavras do site *Wordwall*, para que encontrem os nomes dos artistas apresentados na aula e, por fim, o site gere um ranking que mostra quem acabou o jogo primeiro; outro *link* do site *Kahoot!*, no qual haveria um jogo de perguntas sobre o conteúdo explanado na aula, que formaria um ranking no final, sendo o vencedor quem respondeu às perguntas mais rapidamente. Esses *sites* foram escolhidos por permitirem a construção de jogos *on-line* a partir das ferramentas que dispõem.

A atividade seguinte seria uma competição de interpretação poética: os alunos devem ser divididos em grupo de 4 pessoas. Cada grupo recebe dois poemas modernos, dos quais devem escolher um a fim interpretar dramaticamente para a turma. Sugere-se que um aluno leia e que os outros façam a dramatização. Tendo em vista uma linguagem de fácil entendimento e temáticas leves, os seguintes poemas foram selecionados para essa atividade:

- “*Solidariedade*”, de Murilo Mendes (1941);
- “*Poética*”, de Manuel Bandeira (1922);
- “*No Meio do Caminho*”, de Carlos Drummond de Andrade (1928);
- “*Erro de português*”, de Oswald de Andrade (1927);
- “*Pronominais*”, de Oswald de Andrade (1925);
- “*Motivo*”, de Cecília Meireles (1963);
- “*Mãos Dadas*”, de Carlos Drummond de Andrade (1940);

- “A Rua”, de Cassiano Ricardo (1947);
- “O Bicho”, de Manuel Bandeira (1947);
- “Moça Bonita Bem Tratada”, de Mário de Andrade (1922);
- “Canto de regresso à pátria”, de Oswald de Andrade (1925).

Após cada apresentação, os grupos que assistiram atribuem uma nota de 1 a 3 para a interpretação: a pontuação 1 indica o status “bom”, 2 “muito bom” e 3 “excelente”. No final, o grupo que tiver a maior pontuação será o vencedor e ganhará chocolates como prêmio. Caso haja empate, o segundo poema recebido deve ser interpretado e uma nova votação será realizada. Busarello (2016) ressalta a importância de contextos gamificados para motivar a aprendizagem, e que estratégias como desafios e recompensas, além de instigantes, contribuem para o surgimento espontâneo de líderes, para quem tem esse perfil latente. Por esses motivos, as aulas foram elaboradas a fim de que cada aluno participe de forma ativa, podendo, assim, contribuir com seus pares com criatividade.

**Quadro 1** : Síntese dos Procedimentos Metodológicos

**Tema: Gamificação como estratégia metodológica ativa para o ensino de literatura: leituras literárias gamificadas de poemas**

**Questão norteadora de pesquisa: “Como a utilização de jogos ou de aulas gamificadas pode motivar a leitura de poemas no Ensino Médio?”**

<b>Tipo de pesquisa: pesquisa-ação</b>			
<b>Objetivo Geral:</b> Investigar a gamificação como estratégia metodológica ativa para educação literária, considerando leituras gamificadas de poemas no Ensino Médio.	<b>Objetivos Específicos</b> 1. Mapear práticas de letramentos literários de estudantes do Ensino Médio, focalizando o ensino da leitura da poesia em sala de aula. 2. Elaborar planejamentos didático-pedagógicos com base na gamificação, articulando com a formação de leitores do gênero literário poesia no contexto do Ensino Médio. 3. Realizar oficina literária	<b>Categorias de análise</b>	<b>Instrumento de coleta de dados</b>  Questionário (formulário <i>online</i> do <i>Google Forms</i> )
		O uso da gamificação como estratégia didática para aulas sobre o gênero literário poesia no contexto do Ensino Médio	
		Letramentos literários de estudantes do Ensino Médio	Gamificação como estratégia de engajamento em aulas sobre o gênero

	baseada na gamificação para motivar práticas de letramentos literários via leituras gamificadas de poemas contemporâneos.	literário poesia no contexto do Ensino Médio	oficina literária
--	---	--	-------------------

**Fonte:** Elaborado pela autora (2023).

Com as aulas e atividades planejadas, buscou-se desenvolver as seguintes habilidades apontadas na BNCC (2018):

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais);

(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

(EM13LP47) Participar de eventos (saraus, competições orais, audições, mostras, festivais, feiras culturais e literárias, rodas e clubes de leitura, cooperativas culturais, jograis, repentes, slams etc.), inclusive para socializar obras da própria autoria (poemas, contos e suas variedades, roteiros e microrroteiros, videominutos, playlists comentadas de música etc.) e/ou interpretar obras de outros, inserindo-se nas diferentes práticas culturais de seu tempo.

(EM13LP48) Identificar assimilações, rupturas e permanências no processo de constituição da literatura brasileira e ao longo de sua trajetória, por meio da leitura e análise de obras fundamentais do cânone ocidental, em especial da literatura portuguesa, para perceber a historicidade de matrizes e procedimentos estéticos.

(EM13LP54) Criar obras autorais, em diferentes gêneros e mídias – mediante seleção e apropriação de recursos textuais e expressivos do repertório artístico –, e/ou produções derivadas (paródias, estilizações, fanfics, fanclipes etc.), como forma de dialogar crítica e/ou subjetivamente com o texto literário. (Brasil, BNCC, 2018).

Quanto ao Currículo de Pernambuco - Ensino Médio (2021), a habilidade destacada foi:

(EM13LGG104LP12PE) Utilizar vocabulário adequado à situação discursiva em textos orais e escritos, eliminando a ambiguidade (quando não intencional), garantindo a expressividade, a coesão, a coerência e a progressão textual (Pernambuco, 2021).

Na próxima seção, apresentaremos os resultados e as discussões.

#### **4. Análises e discussões dos resultados**

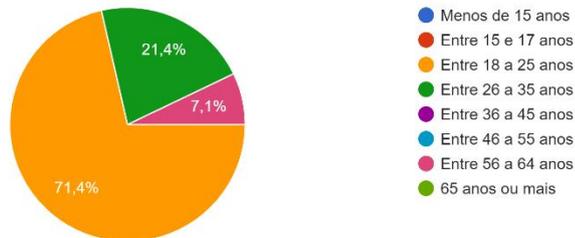
##### **4.1. Conhecendo os sujeitos da pesquisa: mapeamento práticas de letramentos literários de estudantes do Ensino Médio**

Para tomar conhecimento do perfil dos estudantes participantes da oficina, foi-lhes disponibilizado – via *WhatsApp* – um formulário contendo 40 perguntas, sendo grande parte delas de seleção de opção para agilizar o processo de resposta. Essas perguntas englobavam características pessoais (como idade e gênero), profissionais, informações sobre acesso à internet, preferências e dificuldades acerca das disciplinas Língua Portuguesa e Literatura, e contato com jogos educativos. 15 respostas foram colhidas por meio do formulário *Google*; no entanto, uma pessoa discordou do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE apresentado no começo do instrumento de coleta e, por isso, foram obtidas 14 respostas completas – esse é *corpus* que foi levado em conta nessa pesquisa. As respostas foram colhidas entre 22/08/2023 e 28/08/2023. Vale salientar que 37 alunos participaram da oficina; todavia, apenas 12 dos presentes responderam ao formulário.

Os estudantes que participaram da pesquisa pertencem a duas turmas diferentes do 3º ano do Ensino Médio, da modalidade EJA do turno da noite. Todos são adultos, sendo 6 do gênero masculino e 8 do gênero feminino; 9 trabalham. Grande parte tem de 18 a 35 anos; a pessoa mais velha, de 56 a 64.

### Gráfico 1 – Faixa etária

Qual a sua idade?  
14 respostas



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Em relação a acesso à internet, realizam a maior parte da navegação em redes sociais em suas casas, no trabalho ou na escola, através do celular – apenas 1 indivíduo declarou acessar mais livros. Utilizam *WhatsApp* para interagir com professores e colegas da escola. A respeito da apreciação pelo estudo de Língua Portuguesa, 12 declararam gostar, enquanto 9 afirmaram simpatizar com a disciplina Literatura. 9 estudantes declararam ler literatura, sendo Machado de Assis, Clarice Lispector, Carlos Drummond. José de Alencar, Aluísio de Azevedo e Raul Pompeia os autores citados. 7 alunos afirmam ler pelo menos 1 livro de literatura por ano. 11 afirmaram ter dificuldades nas práticas de leitura dentro e fora da escola.

A respeito do contato dos alunos com jogos, dos 14 alunos que responderam ao formulário, 9 afirmaram gostar de participar de jogos; 12 se sentem envolvidos nas dinâmicas dos jogos, sentindo-se competitivos, com vontade de vencer e cumprir as etapas, felizes e/ou empolgados, no entanto, 2 se sentem chateados e esperam que logo acabe a atividade. 9 declaram jogar em celular ou computador – esse dado exprime o quanto os jogos eletrônicos estão presentes nas vidas dos alunos. Em se tratando de jogos educativos, 10 declaram que já tiveram contato – dentre esses, 3 afirmaram ter contato com jogo voltado à Literatura. E sobre a experiência que tiveram com as aulas ministradas pela estagiária, dos 12 alunos presentes, 11 afirmaram ter gostado das aulas.

## **4.2. Ações do ambiente escolar**

### **4.2.1. Observações de aulas**

Para conhecer as dinâmicas das salas de aula das turmas nas quais seria aplicada a oficina, foram realizadas 10 horas de observações das aulas ministradas pela professora de Língua Portuguesa e Literatura, nas três turmas do 3º ano do turno da noite (chamadas 3A, 3B e 3C). A docente era recém-chegada à escola - começou a dar aulas em julho de 2023. Sobre o ensino de Literatura, a professora relatou que não há um espaço de tempo destinado a essa disciplina para o público EJA, apenas trabalha alguns textos literários no decorrer das aulas de Língua Portuguesa e, por isso, solicitou à estagiária que trabalhasse com os alunos conteúdos literários.

As aulas observadas trataram da continuidade de discussões anteriores, nas quais foi visto uma notícia sobre o tema geração "nem-nem" (aqueles jovens que nem trabalham e nem estudam). Nessas aulas precedentes, a professora explanou sobre os gêneros carta e redação (texto dissertativo-argumentativo); os alunos escolheram um desses formatos para construir seus textos sobre o tema analisado. A professora explicou os “desvios” que mais persistiram nas escritas dos textos das turmas, como foi o caso da paragrafação, rasuras, margens e translineação. Ademais, as aulas foram sobre a competência 1 do Enem - falha truncamento, mau uso do gerúndio, má colocação de pronome relativo "que" e má utilização das conjunções. A professora passou uma atividade de união de frases, envolvendo a conjunção "que"; e outra de reescrita de textos produzidos anteriormente, para melhorias a partir dos pontos levantados pela professora.

A percepção sobre as relações humanas existentes nas interações foi a tranquilidade e o respeito entre os pares e professora. Poucas vezes houve atrapalho na aula por conversas, pois a professora sempre mantinha a atenção dos alunos e esses se sentiam à vontade para fazê-lhe perguntas sobre os temas trabalhados.

#### **4.2.2. Aplicação da oficina literária baseada em leituras gamificadas de poemas**

A oficina didático-pedagógica sobre leituras gamificadas de poemas sofreu alterações: foi pensada para ser desenvolvida em 4 aulas; no entanto, por questão de tempo (do cronograma organizado pela professora e de solicitação da gestão para a execução de um projeto), aconteceu em 2 aulas em cada turma (3B com 16 alunos e 3ª com 21); e algumas atividades não puderam ser realizadas (a de criação de poema com base nos movimentos de vanguarda europeia e as de acesso a *links*). Por motivos de agenda da escola, a oficina no 3C não foi concretizada a tempo da elaboração deste artigo. Outra mudança no planejamento foi a não utilização do *site Kahoot!*, por problemas de internet (o sinal *wi-fi* da escola estava fraco). Houve dificuldade no compartilhamento das apostilas para oficina, tendo a professora estagiária que compartilhar a sua internet do celular para que os alunos conseguissem baixá-las.

O primeiro momento da aula foi uma exposição sobre os movimentos de vanguarda europeia, no qual os alunos conheceram suas características, visualizaram e debateram sobre as artes plásticas apresentadas junto a poemas relativos aos movimentos. Opinaram sobre os possíveis sentimentos presentes nas obras e houve leituras coletivas de poemas, tendo espaço, assim, para uma maior interação e protagonismos dos alunos (Bacich; Moran, 2018). No segundo momento, já no contexto brasileiro e fazendo relações com os movimentos de vanguarda europeia, houve uma aula expositiva sobre a semana de Arte Moderna de 1922. O estudo desses movimentos literários possibilitou uma maior compreensão do sentimento coletivo que pairava entre indivíduos que viveram cada época retratada na contextualização, um ato importante sob a perspectiva de Nunes (2016), que ressalta que, através da literatura, pode-se levar para a sala de aula discussões relevantes sobre a sociedade.

Na terceira parte da oficina, os alunos foram orientados a dividirem-se em grupos de 4 a 5 pessoas. Cada grupo recebeu 2 poemas modernista para selecionar apenas um e interpretá-lo em sala de aula. Os grupos ficaram livres para escolher como seria a apresentação dramatizada. A turma 3B demonstrou-se mais

interessada a fazer a atividade. Já na turma 3A, que já é conhecida pelos professores como uma turma que "dá trabalho", os alunos relutaram para fazer a atividade. A professora supervisora interferiu, dizendo que valia ponto para incentivar a participação – embora três alunas, ainda assim, não quiseram participar de grupos, mas participaram do sistema de avaliação, a convite da professora estagiária. Outro fator negativo para essa turma foi o horário, visto que a oficina foi aplicada nas últimas aulas do período noturno. A aula da 3A ocorreu no laboratório de informática, que estava disponível no momento – solução encontrada pela professora supervisora pela dificuldade dos alunos de acesso à internet para baixar a apostila a ser utilizada na oficina: o material foi exposto em uma televisão.

Por fim, os alunos de ambas as turmas fizeram suas interpretações dramáticas e participaram do sistema avaliativo de pontuação para escolher qual o grupo vencedor de cada turma. Busarello (2016) relata que, na área social do indivíduo, a gamificação "aborda tanto, a socialização, como a colaboração e a concorrência" – todos esses aspectos foram observados no decorrer da atividade, já que houve interações em grupos para o alcance de um determinado fim e intenções de construir boas apresentações dramáticas para a competição. Embora foi percebido o sentimento de competitividade característico dos jogos, houve também a presença da negociação dentro dos grupos e entre as equipes, para escolherem que notas dariam aos colegas. Todos os grupos apresentaram e votaram de 1 a 3, sendo 3 a pontuação máxima. As pontuações foram colocadas no quadro, para serem somadas de forma transparente. Na finalização na dinâmica, o grupo eleito como vencedor de cada turma recebeu chocolates como prêmio. Todos os alunos demonstraram-se contentes no final da dinâmica, não havendo sinais de insatisfação por parte de quem perdeu.

## **5. Considerações finais**

A partir do levantamento bibliográfico e ao confrontá-lo com a realidade escolar vivenciada, percebe-se claramente a necessidade de se desenvolver e pôr em prática estratégias didáticas que contribuam com uma aprendizagem significativa, e que também quebrem a rotina escolar como forma de obter mais atenção dos estudantes. E, particularmente, sabe-se que o ensino de literatura

vigente em grande parte das escolas do Brasil é retrógrado e inadequado no sentido conteudista – ao invés de focalizar nas obras literárias, o ensino de literatura é voltado para uma cultura mercadológica, na qual não há fruição no ato de ler as obras literárias. Na realidade, as obras geralmente não são visitadas e sofrem um processo de escolarização (Dalvi, 2013); trabalha-se com sua fragmentação, com foco na historicidade do contexto em que foi criada e numa perspectiva biográfica. Outro ponto rudimentar que Zilberman (2009) destaca é a utilização de textos literários como base do ensino de gramática, sendo encarados como grandes exemplos de uso da língua e olvidando-se de seu aspecto cultural.

No caso da escola visitada na periferia da cidade do Recife, a professora relatou dificuldades de tempo para trabalhar os conteúdos literários, já que a turma não possuía a disciplina de Literatura em sua grade e esta ocorre no mesmo espaço de tempo destinado às aulas de Língua Portuguesa. O foco inicial da professora – já que declarou ser novata no corpo docente dessa instituição – foi a escrita, haja vista que percebeu um grande despreparo dos alunos no ato de escrever; e estes se demonstraram muito gratos por todo o aprendizado passado pela professora – uma das alunas declarou estar muito feliz por ter escrito a sua primeira redação com sua ajuda.

Em meio a esse contexto do ensino de Literatura, a concepção de letramento literário apontada por Cosson (2016) como um processo de construção de sentidos entre o texto e o leitor traz uma visão de leitor-aluno ativo e de processo de leitura vivo, e contribuiu para a elaboração das práticas da oficina didático-pedagógica aqui relatada, que pôs o aluno como a voz e os movimentos dos poemas modernos. Em se tratando da poesia, Nunes (2016) destaca sua importância no letramento literário por contribuir com a formação do indivíduo enquanto cidadão, visto que é capaz de trazer à luz relevantes temáticas socioculturais. Entrar em contato com formas artísticas – incluindo poemas, que foi o gênero em foco – da vanguarda europeia e do Modernismo Brasileiro permitiu aos estudantes compreenderem os contextos sociais em que esses movimentos surgiram, permitindo o acesso aos sentimentos dos povos ali representados através da arte.

Partindo de uma concepção de leitura de poemas de forma ativa e significativa, pode-se encaixar como estratégica didática em aulas o uso da metodologia ativa gamificação, que é a utilização de jogos ou de aulas roteirizadas

com linguagem de jogos (Bacich; Moran, 2018). Essa estratégia pode levar o indivíduo ao estado de *Flow* – sensação de bem-estar e êxtase causado pela realização de uma determinada prazerosa atividade (Batista *et al.*, 2014). Por questões de tempo, a oficina de 4 aulas foi ministrada em 2 e, por isso, não foi possível a aplicação de todas as atividades planejadas (não foi concretizada a “atividade-desafio” de criação de poemas a partir dos moldes dos movimentos de vanguarda europeia); não obstante, houve a realização da atividade em grupo de interpretação dramatizada de poemas, na qual os próprios alunos votaram para escolher a melhor equipe, a partir do sistema de pontuação criado (1 indica o status “bom”, 2 “muito bom” e 3 “excelente”).

Notou-se o envolvimento e o espírito competitivo em grande parte dos alunos, que também se demonstraram ótimos negociadores para a decisão de votos dos grupos. Com isso, foi perceptível que a estratégia gamificação deu um ar de leveza ao contato dos alunos com os poemas, e entende-se que essa é uma metodologia interessante a ser usada em aulas do gênero poema por ambos serem capazes de mexer com os sentimentos dos indivíduos, promovendo, dessa forma, motivação e engajamento nas atividades desempenhadas (Busarello, 2016).

## Referências

BACICH, L.; MORAN, J. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso; 2018.

BATISTA, C. *et al.* **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

CANDIDO, A. **Vários escritos**. 3ª ed. revista e ampliada. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CANDIDO, A. A literatura e a formação do homem. **Remate de Males**: Revista do Departamento de Teoria Literária, São Paulo, n. esp., p. 81-89, 1999. Disponível em:

<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635992/3701>>

Acesso: 21.06.2021

COELHO, P.; COSTA, M.; NETO, J. **Saber digital e suas urgências:** reflexões sobre imigrantes e nativos digitais. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/MWjfN6dGG6bbz4WsJKHpmLN/?lang=pt> . Acesso em 02 abril 2023.

COSSON, R. Letramento Literário: uma localização necessária. **Revista Letras & Letras** -v. 31, n. 3 (jul./dez. 2015).

DALVI, M. Literatura na escola: propostas didático-metodológicas. *In*: DALVI, M.; REZENDE, N.; JOVER-FALEIROS, R. (Orgs.). **Leitura de literatura na escola**: São Paulo: Parábola, pp.67-97, 2013

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 6. Ed, 2008.

LEITE, J.; TESTA, E. Leitura e Literatura: Entrevista com Vicent Jouve. **Revista A cor das Letras**. Revista Digital dos Programas de Pós-Graduação do Departamento de Letras e Artes da UEFSFeira de Santana, v. 20, n. 2, p. 307-311, outubro-dezembro de 2019. Disponível em : <http://periodicos.uefs.br/index.php/acordasleytras/index> Acesso em: 10 ago. 2023.

LIMA, Aldo de. *et al.* (org.). **O direito à literatura**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2012.

MELLO, C.M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. As Aporias do Mundo VUCA e a Educação. **Revista Interdisciplinar de Direito**. Curso de Direito do Centro Universitário de Valença (UNIFAA), v. 18, n. 2, p. 140-157, jul./dez. 2020. Disponível em : <https://revistas.faa.edu.br/FDV/article/view/926> Acesso em: 10 ago. 2023.

MELLO, C.M.; NETO, J. R. M. A.; PETRILLO, R. P. **Educação 5.0**: educação para o futuro. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 2021.

NUNES, G. Poesia e letramento literário no ensino fundamental. **Id on line Revista Multidisciplinar e de Psicologia**. Ano 10, No. 29. Fevereiro/2016. Ano 10, No. 29. Disponível em: <https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/391> Acesso em: 15 jul. 2023.

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco Ensino Médio**. 2021.

ZILBERMAN, R. O papel da literatura na escola. **Via Atlântica**, (14), 11-22, 2008. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/viaatlantica/article/view/50376> Acesso em: 2 set. 2023.

ZILBERMAN, R. Que literatura para a escola? Que escola para a literatura? **Desenredo**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo - v. 5 - n. 1 - 9-20 - jan./jun. 2009. Disponível em: <http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/924> Acesso em: 2 set. 2023.

## APÊNDICES

### APÊNDICE 1: INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

#### Pesquisa - Língua Portuguesa e Literatura (Estágio)

**Objetivos da entrevista:** conhecer o perfil dos alunos acompanhados no estágio de Érika Santos, estudante do curso de Letras, da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE); saber suas condições de acesso à internet, suas relações com o ensino de Língua Portuguesa/Literatura, projetos da escola e suas interações com jogos educativos.

As perguntas com asterisco vermelho são de preenchimento obrigatório, ou seja, você só pode avançar e enviar o formulário após respondê-las.

*E-mail\**

---

#### Termo de Consentimento Livre e Esclarecido - TCLE

Estimado(a),

A experiência educacional desenvolvida por Érika Santos está repleta de desdobramentos de sua formação, contemplando estas disciplinas e atividades:

- Cumprimento de carga horária de observações e práticas docentes, além de entrevista à professora e levantamento de perfil dos alunos participantes, para a disciplina **Estágio Supervisionado Obrigatório III**;
- Concretização de oficina didática do **projeto de pesquisa "Gamificação como estratégia metodológica ativa para o ensino de literatura: leituras literárias gamificadas de poemas"**, que faz parte do Programa de Iniciação Científica Voluntária (PIC) da UFRPE;
- **Desenvolvimento do TCC** (Trabalho de Conclusão de Curso), que terá a mesma temática do projeto de pesquisa;
- Aplicação do plano de **intervenção pedagógica "Promovendo engajamento: a utilização da gamificação em aulas sobre o gênero conto"**, criado para a disciplina PCC-Práticas Pedagógicas em Língua Portuguesa.

Se você concordar em participar voluntariamente desse estudo, as seguintes condições ocorrerão:

- A pesquisa trará como benefício o conhecimento aprofundado sobre a leitura de poemas e de contos de forma gamificada, possibilitando, assim, uma possível intervenção para o incremento dos estudos supracitados;
- Será garantido o sigilo e a confidencialidade dos dados coletados;
- Você terá os seguintes direitos: a garantia de esclarecimento e resposta a qualquer pergunta; a liberdade de abandonar a pesquisa a qualquer momento sem prejuízo.

Espero que essa experiência lhe seja enriquecedora para todos os envolvidos!

Recife, 21 de agosto de 2023.

Li e entendi as informações precedentes descrevendo este projeto de pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e a minha participação nele foram respondidas satisfatoriamente. Livremente, dou o meu consentimento para minha participação neste estudo, até que me decida pelo contrário.

Concordo

Discordo

### **DADOS DO/A ESTUDANTE**

**Qual o seu nome? (Pergunta não obrigatória.)**

**Qual sua série e turma? \***

2B

3A

3B

3C

**Qual o seu gênero? \***

Feminino

Masculino

Não-Binário

Prefiro não dizer

Outro:

**Qual a sua idade?**

Menos de 15 anos

Entre 15 e 17 anos

Entre 18 a 25 anos

- Entre 26 a 35 anos
- Entre 36 a 45 anos
- Entre 46 a 55 anos
- Entre 56 a 64 anos
- 65 anos ou mais

**Você trabalha?\***

- Não
- Sim, formalmente
- Sim, sou estagiário
- Sim, sou menor aprendiz
- Sim, informalmente
- Sim, sou autônomo

**Se está trabalhando, indique aqui a área, o setor ou outras formas de atuação no campo profissional.**

**Onde você costuma ter acesso à internet?\***

- Em casa
- Na escola
- Na lan house
- No trabalho
- Não tem acesso à internet

**Quanto tempo você acessa a internet por dia?\***

- 1 hora por dia
- 2 horas por dia
- mais de 2 horas por dia
- não acesso a internet

**Que tecnologias você utiliza mais para acessar a internet?\*** Marque todas que se aplicam.

- celular
- notebook
- computador desktop
- tablet
- outros equipamentos

**Quais os canais que você utiliza mais para interagir com professores e colegas da escola?\* Marque todas que se aplicam.**

Facebook

TikTok

Telegram

Twitter

*WhatsApp*

*E-mail*

Outros

**O que você mais acessa na internet para apoiar seus estudos? \***

*blogs*

vídeos

redes sociais

livros

Outro:

## **PERSPECTIVA SOBRE LÍNGUA PORTUGUESA, LITERATURA E PROJETOS ESCOLARES**

**Você gosta de estudar Língua Portuguesa? \***

Sim

Não

**O que você gosta de estudar na matéria Língua Portuguesa?\* Marque todas que se aplicam.**

Gramática

Interpretação de texto

Produção de texto

Literatura

Outro:

**Você gosta da matéria Literatura?\***

Sim

Não

**Você gosta de ler Literatura? \***

Sim

Não

**Que autores/que obras literárias você já conheceu/leu? Algum livro/alguma obra marcou sua trajetória como leitor/a?**

**Quantos livros de literatura você consegue ler em um ano? \***

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5 ou mais
- Nenhum

**Você tem dificuldades nas práticas de leitura dentro e fora da escola? \***

- Sim
- Não

**Se tem dificuldades nas práticas de leitura, quais são elas?**

**Você gosta de escrever? \***

- Sim
- Não

**Você participa de apresentações orais para socialização de trabalhos? \***

- Sim
- Não

**Quais os principais desafios que você vivencia nos processos de ensino e aprendizagem na área de Ensino de Língua Portuguesa/Literatura? \* Marque todas que se aplicam.**

- Dificuldade com a ortografia
- Dificuldade com a leitura
- Falta de tempo para estudar
- Falta de ambiente adequado em casa para estudos
- Falta de internet para pesquisas
- Falta de livros para pesquisas
- Outro:

**Quanto ao ensino de Língua Portuguesa/Literatura, quais práticas de linguagem você considera mais desafiadoras para a sua aprendizagem? \***

**Marque todas que se aplicam.**

- Oralidade

Análise Linguística/Semiótica

Produção de Textos

Leitura

**Você já teve a oportunidade de participar de algum projeto da escola?\***

Sim

Não

**Você já participou de algum projeto de Língua Portuguesa ou de Literatura?\***

Sim

Não

**Se você tivesse a oportunidade de selecionar assuntos para serem trabalhados nas aulas de Língua Portuguesa/Literatura, que assuntos você indicaria? Por quê?**

#### **PERSPECTIVAS SOBRE JOGOS**

**Você gosta de participar de jogos? \***

Sim

Não

**Como você se sente jogando? \* Marque todas que se aplicam.**

Competitivo

Empolgado

Feliz

Com vontade de vencer

Com vontade de cumprir etapas

Gosta de interagir com os demais jogadores

Chateado e deseja que acabe logo

**Você joga algum jogo no computador ou no celular? \***

Sim

Não

**Você já jogou algum jogo educativo? \***

Sim

Não

**Você já jogou algum jogo de Língua Portuguesa?\***

Sim

Não

**Você já jogou algum jogo de Literatura? \***

Sim

Não

**Se já jogou um jogo educativo, conte se você gostou ou não?**

Sim

Não

**Você já buscou algum jogo educativo por conta própria, sem a solicitação do professor? \***

Sim

Não

**AVALIAÇÃO DE REAÇÃO DO ESTÁGIO**

**Você gostou das aulas da estagiária? \***

Sim

Não

Não estava presente

**Qual grau de dificuldade das atividades passadas pela estagiária? \***

Fácil

Difícil

Mediano

Não estava presente

**Você conseguiu acessar algum jogo online passado pela estagiária? \***

Não, sou da turma 2B, não teve jogo online

Não consegui por conta da internet

Faltei a aula

Joguei

Não houve jogo online nas aulas em que participei

**Gostou da experiência de jogar na aula de Literatura? \***

Sim

Não

Sou do 2B, não tivemos jogo online

Não estava presente

**Agradecimento**

Ufa, chegou ao fim do questionário! Gostaria de agradecer pelos momentos que vivemos juntos e por toda a dedicação e envolvimento de vocês! Sou muito grata pelas experiências vivenciadas.

Um forte abraço no coração de cada um!

Obrigada!!!

## APÊNDICE 2: PLANEJAMENTO DIDÁTICO

### 1. TÍTULO DO PLANO DE AÇÃO PEDAGÓGICA- PAPE

Movimentos de Vanguarda Europeia e Semana de Arte Moderna.

### 2. QUAL O PÚBLICO-ALVO DO PAPE?.

Turmas EJA do Ensino Médio: 3º anos A, B e C.

### 3. EMENTA

- Movimentos de Vanguarda Europeia;
- Semana de Arte Moderna.

### 4. OBJETIVOS

#### Objetivo Geral

- Trabalhar as temáticas das aulas através de metodologias ativas, para que cada aluno construa sua aprendizagem de forma crítica e colaborativa, de maneira motivada e engajada.

#### Objetivos Específicos

- Conhecer o contexto de surgimento e característica dos movimentos de Vanguarda Europeia e da Semana de Arte Moderna;
- Construir associações entre duas diferentes formas de expressões artísticas: artes plásticas e poemas;
- Trabalhar as temáticas a partir do gênero poemas, com metodologias ativas, em especial com a gamificação, a fim de envolver emocionalmente os alunos nos temas, nas atividades e nas interações.

### 5. COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

#### Habilidades extraídas da BNCC que configuram esse PAPE:

(EM13LGG103) Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais);

(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), compreendendo criticamente o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

(EM13LGG401) Analisar criticamente textos de modo a compreender e caracterizar as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, social, cultural, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

(EM13LP47) Participar de eventos (saraus, competições orais, audições, mostras, festivais, feiras culturais e literárias, rodas e clubes de leitura, cooperativas culturais, jograis, repentes, *slams* etc.), inclusive para socializar obras da própria autoria (poemas, contos e suas variedades, roteiros e microrroteiros, videominutos, playlists comentadas de música etc.) e/ou interpretar obras de outros, inserindo-se nas diferentes práticas culturais de seu tempo.

(EM13LP48) Identificar assimilações, rupturas e permanências no processo de constituição da literatura brasileira e ao longo de sua trajetória, por meio da leitura e análise de obras fundamentais do cânone ocidental, em especial da literatura portuguesa, para perceber a historicidade de matrizes e procedimentos estéticos.

(EM13LP54) Criar obras autorais, em diferentes gêneros e mídias – mediante seleção e apropriação de recursos textuais e expressivos do repertório artístico –, e/ou produções derivadas (paródias, estilizações, fanfics, *fanclipes* etc.), como forma de dialogar crítica e/ou subjetivamente com o texto literário.

**Habilidades extraídas do Currículo de Pernambuco que embasam esse PAPE:**

(EM13LGG104LP12PE) Utilizar vocabulário adequado à situação discursiva em textos orais e escritos, eliminando a ambiguidade (quando não intencional), garantindo a expressividade, a coesão, a coerência e a progressão textual.

**6. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO**

<p><b>1º dia</b></p> <p>Tema: Movimentos de Vanguarda Europeia</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conhecer o contexto de surgimento e característica dos movimentos de Vanguarda Europeia;</li><li>• Construir associações entre duas diferentes formas de expressões artísticas: artes plásticas e poemas;</li></ul>	<p>2 aulas</p>
---	----------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabalhar a temática a partir do gênero poemas, com metodologias ativas, em especial com a gamificação, a fim de envolver emocionalmente os alunos nos temas, nas atividades e nas interações.</li> </ul>	
<p><b>2º dia</b></p> <p>Tema: Semana de Arte Moderna</p> <p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer o contexto de surgimento e característica da Semana de Arte Moderna;</li> <li>Construir associações entre duas diferentes formas de expressões artísticas: artes plásticas e poemas;</li> <li>Trabalhar a temática a partir do gênero poemas, com metodologias ativas, em especial com a gamificação, a fim de envolver emocionalmente os alunos nos temas, nas atividades e nas interações.</li> </ul>	<p>2 aulas</p>

## 7. METODOLOGIA

Pelo fato de o Governo não ter adotado livro didático para a modalidade EJA, a estagiária criou apostilas em PDF a partir de apresentações em PowerPoint pesquisadas na internet e de conteúdo do site “eBiografia.com: Biografias”, a serem distribuídos para os alunos via WhatsApp. Esses conteúdos serão apresentados nas aulas expositivas, nas quais os alunos podem acompanhar através de seus celulares.

No primeiro dia (2 aulas), será realizada uma aula expositiva sobre os movimentos de Vanguarda Europeia. No decorrer da explanação, serão apresentadas obras plásticas para que os alunos as interpretem e associem-nas a outra forma de expressão das vanguardas: poemas. Como atividade, os alunos serão divididos em grupos de 4 componentes. Cada grupo receberá um poema de uma determinada vanguarda. A partir do exemplo recebido, os alunos serão desafiados a criar um poema seguindo a estilística da vanguarda daquele poema. Ao terminarem, deverão expor suas obras para a classe.

No segundo dia (2 aulas), haverá uma breve aula expositiva sobre a Semana de Arte Moderna. Segundo Moran (2018), “para gerações acostumadas a jogar, a linguagem de desafios, recompensas, de competição e cooperação é atraente e fácil de perceber”. Por isso, as aulas acontecerão em contexto gamificado: os alunos

receberão dois links: um com um caça-palavras do site Wordwall, para que encontrem os nomes dos artistas apresentados na aula e, por fim, o site gerará um ranking que mostra quem acabou o jogo primeiro; outro link do site Kahoot!, no qual há um jogo de perguntas sobre o conteúdo explanado na aula, que formará um ranking no final, sendo o vencedor quem respondeu às perguntas mais rapidamente. A atividade seguinte será uma competição de interpretação poética: os alunos serão divididos em grupo de 4 pessoas. Cada grupo receberá dois poemas modernos, dos quais deverão escolher um a fim interpretar dramaticamente para a turma. Os poemas selecionados para essa atividade foram:

- “Solidariedade”, de Murilo Mendes (1941);
- “Poética”, de Manuel Bandeira (1922);
- “No Meio do Caminho”, de Carlos Drummond de Andrade (1928);
- “Erro de português”, de Oswald de Andrade (1927);
- “Pronominais”, de Oswald de Andrade (1925);
- “Motivo”, de Cecília Meireles (1963);
- “Mãos Dadas”, de Carlos Drummond de Andrade (1940);
- “A Rua”, de Cassiano Ricardo (1947);
- “O Bicho”, de Manuel Bandeira (1947);
- “Moça Bonita Bem Tratada”, de Mário de Andrade (1922);
- “Canto de regresso à pátria”, de Oswald de Andrade (1925).

Será sugerido que um aluno leia e que os outros façam a dramatização, já que não haverá tempo suficiente para decorarem o texto. Após cada apresentação, os grupos que assistiram darão uma nota de 1 a 3 para a interpretação: a pontuação 1 indica o status “bom”, 2 “muito bom” e 3 “excelente”. No final, o grupo que tiver a maior pontuação será o vencedor e ganhará chocolates como prêmio. Caso haja empate, o segundo poema recebido deverá ser interpretado e uma nova votação será realizada. Busarello (2016) ressalta a importância de contextos gamificados

para motivar a aprendizagem, e que estratégias como desafios e recompensas, além de instigantes, contribuem para o surgimento espontâneo de líderes, para quem tem esse perfil latente. Por esses motivos, as aulas foram elaboradas a fim de que cada aluno participe de forma ativa, podendo, assim, contribuir com seus pares com criatividade.

## 8. RECURSOS DIDÁTICOS E TECNOLÓGICOS

- Apostilas criadas pela estagiária, a partir de pesquisas na internet;
- *Notebook*, *Datashow* e *pen drive*, para a apresentação dos conteúdos;
- Celulares dos alunos para:
- Compartilhar links e apostilas através da rede social *WhatsApp*;
- Participação de jogos interativos nos sites *Wordwall* e *Kahoot!*.

## 9. INSTRUMENTOS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Primeiro dia: criação de um poema aos moldes de um determinado movimento de vanguarda, em grupo. Será analisada a estrutura do poema e se tem características da vanguarda preestabelecida.
- Segundo dia: serão utilizados mecanismos de gamificação: jogos competitivos nas plataformas *Wordwall* e *Kahoot!*; e haverá uma competição de leitura e interpretação dramática de poemas, em grupos. Os próprios alunos realizarão a avaliação das interpretações, para eleger uma equipe vencedora – essa ganhará chocolates como prêmio.

## 10. REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. Raul Inácio Busarello. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016. 126p.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA RIO GRANDE DO NORTE. **Vanguardas europeias – Powerpoint**. Disponível em: <https://docente.ifrn.edu.br/florenciocaldas/disciplinas/lingua-portuguesa-e-literatura/vanguardas-europeias-powerpoint/view>. Acesso em: 27 de mar. de 2023.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. Em: Bacich L, Moran J, editores. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso; 2018. p. 389-993.

NASCIMENTO, Lucas. **Semana de arte moderna.** Disponível: [https://pt.slideshare.net/lucasnascimento948494/semana-de-arte-moderna-15552550?from\\_action=save](https://pt.slideshare.net/lucasnascimento948494/semana-de-arte-moderna-15552550?from_action=save) . Acesso em: 21 de mar. de 2023.

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco Ensino Médio.** 2021.