



INSERINDO A GAMIFICAÇÃO PARA INTRODUZIR A LITERATURA A JOVENS: UMA ALTERNATIVA DE AÇÃO

*Patricia Michelotti
Tais Steffenello Ghisleni
Graziela Frainer Knoll*

Linha 1 – Os nativos digitais: como preservar e ensinar a lógica da vida

Resumo: Em uma sociedade cada vez mais dinâmica e mutável, parece não haver mais espaço para atividades intelectuais e introspectivas. No entanto, incentivar o conhecimento, a curiosidade e o reconhecimento de si mesmo são cada vez mais necessários. Nesta pesquisa, assim, defendemos a tese de que a apropriação de elementos do cotidiano dos jovens – como games – é uma estratégia de sucesso para inserir conhecimentos necessários, mesmo os clássicos. Por isso, aqui, discutimos a importância da *gamefication* em atividades de incentivo à leitura de literatura, com aporte de teóricos que falam sobre a forma de educar, as estratégias para isso e importância da literatura. Assim, percebemos o papel essencial e insubstituível do mediador nesse processo formativo.

Palavras-chave: Gamefication; Literatura; Mediador.

1. Introdução

Em 2013, Luiz Ruffato abriu a Feira do Livro em Frankfurt falando de sua experiência como leitor e posteriormente escritor: “Eu acredito, talvez até ingenuamente, no papel transformador da literatura [...] se a leitura de um livro pode alterar o rumo da vida de uma pessoa, e sendo a sociedade feita de pessoas, então a literatura pode mudar a sociedade”¹. É dessa crença, do livro como ferramenta para uma transformação interna e externa, que esse artigo parte: espalhar o poder transformador da literatura. A literatura é uma ferramenta de atuação imediata na sociedade, como ferramenta de fruição e pedagógica (ZILBERMAN, 2003). Deixa marcas da infância até a vida adulta e ensina a buscar, com autonomia, o conhecimento.

Mas como, imersos em uma sociedade tecnológica, imediatista e de mudanças tão rápidas, pode ainda haver espaço para um processo silencioso, lento e individual como a leitura de um grande clássico, por exemplo? A literatura é uma estrada, mas que parece ser árdua e demasiada longa para a grande maioria da população, especialmente quando falamos de brasileiros. A última pesquisa Retratos da leitura no Brasil², realizada pelo Instituto Pró-livro, divulgada em setembro de 2020, indica que houve uma diminuição do número de leitores no país. A pesquisa considera leitores aqueles que leram um livro inteiro ou em parte até três meses antes do questionamento. Mesmo com uma exigência simples de leitura, constatou-se que 48% dos brasileiros não tiveram esse contato.

¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=tsqczix5_6E..

² Dados disponíveis em: <https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>.

Somado a isso, a pesquisa ainda aponta o abandono do leitor pelo mediador a partir dos 11 anos. Crianças são incentivadas pelos pais e professores de maneira constante; ao chegar na adolescência, esse acompanhamento torna-se mais raro e, nesse percurso, muitos jovens leitores ficam no caminho.

Pensando nesse resgate de leitores inseridos em uma sociedade mediada, é que este trabalho aborda a importância de trazer recursos atrativos e dinamizadores para o incentivo da leitura de literatura. A prática da gamificação é, assim, uma maneira de incentivar leitores inexperientes. Assim, neste artigo, temos o objetivo de discutir as vantagens da gamificação para incentivar a literatura a jovens.

2. Os filhos da revolução digital

A educação contemporânea vem exigindo novos e constantes desafios dos professores e da própria escola. O modelo ao qual ainda estamos habituados não dá mais conta das demandas modernas e, muito menos, é atrativo para os alunos atuais. Essa mudança vem ocorrendo muito rápido, no entanto, o que acaba dificultando a própria adaptabilidade dos ambientes de ensino, uma vez que ainda se tem a ideia da educação de forma tradicional.

Magalhães (2013) lembra que

até recentemente, e desde a fundação e consolidação da atual noção de sala de aula, mantêm-se semelhantes as suas estruturas originais: um mestre detentor de conhecimentos especiais, com posicionamento geográfico privilegiado em relação aos seus educandos, sentados e enfileirados nas cadeiras/carteiras e com ouvidos atentos à fala do professor (MAGALHÃES, 2013, p. 325).

Apesar de ser o consolidado e o que vemos majoritariamente hoje em dia, o autor retoma Buffa e Pinto (*apud* MAGALHÃES, 2013) para explicar esse modelo. Segundo os pesquisadores, essa forma originou de um período em que havia dificuldade de acesso aos livros e à informação, justificando essa forma de ensino baseada na repetição e na memória, em que um mestre era detentor do saber e responsável por propagá-lo. Essa realidade não faz mais parte do nosso dia a dia. Hoje acessamos informações de maneira ilimitada e que estão além de qualquer capacidade humana de armazenar. O ponto é que quanto mais informações temos, mais difícil é gerir essa gama de mensagens produzidas e difundidas. Segundo Gabriel (2013, p. 12), “o grau de complexidade aumenta e isso requer uma sofisticação maior por parte das pessoas que atuam nesse contexto”.

Isso é perceptível quando verificamos que estamos em um mundo em constante transformação e em que as coisas vêm e vão muito rápido, antes mesmo que possamos assimilar, muitas vezes. Também essa mutabilidade faz parte do cotidiano e estamos acostumados com a volatilidade dos equipamentos. Magalhães (2013, p. 323) lembra que toda a tecnologia gera uma fase de deslumbramento. Inicia sendo utilizada por especialistas, chega à mídia, chega ao senso comum e, geralmente, depois às massas, “geralmente segue-se o padrão clássico do ciclo de vida de um produto: lançamento, crescimento, maturação e declínio”.

Assim, muitas vezes, quando o mediador está adaptando-se a uma tecnologia, essa já está defasada aos olhos dos educandos. Isso exige que o educador seja também flexível e esteja disposto a adaptar-se às demandas da sociedade e dos seus alunos, buscando um filtro para que o conteúdo seja atrativo e funcional. Tem-se que considerar, ainda, que a própria maneira de se ler e estudar mudou com as tecnologias. O meio digital possibilita uma infinita gama de possibilidades. Segundo Barbosa e Silva (2015), “trata-se, assim, de uma atmosfera multissemiótica e hipermidiática onde diferentes efeitos de sentido são meticulosamente tecidos pelo internauta” (p. 4). A navegação e as informações estão interconectadas, fazendo com o leitor trace caminhos muito diferentes do que o planejado, por meio dos hipertextos, que são processos de leitura/escritura não-lineares e fragmentados (BARBOSA; SILVA, 2015).

Analisando essas possibilidades, Gabriel (2013) entende que a tecnologia, em si, não é vantagem e nem desvantagem: “as novas tecnologias tanto podem auxiliar como atrapalhar nos processos educacionais” (p. 30). Quem dará o direcionamento será o professor. A pesquisadora ressalta a importância de termos a consciência de que hoje não podemos mais nos alternar entre “on e off”, pois somos híbridos, ou melhor “cíbridos”, sendo o termo por ela utilizado. “Todas as áreas do conhecimento tendem a ser cada vez mais contaminadas pela integração entre on e off-line, e isso amplia as possibilidades de interação e geração de fluxos de informação” (p. 74). Isso é consequência de um mundo digital que muda muito rapidamente e traz cada vez mais mecanismo de interação aos quais as pessoas desejam se apropriar. Um grande problema, porém, é que a escola não caminha ao mesmo passo que essas tecnologias. Gabriel aponta essa dualidade:

No entanto, o mundo digital muda muito e rapidamente, ao passo que a educação e as escolas mudam pouco e lentamente [...] O professor exerce um papel essencial nesse novo mundo digital, não mais como um “provedor de conteúdos”, mas funcionando como um catalisador de reflexões e conexões para seus alunos nesse ambiente mais complexo, que também é mais rico e poderoso. A era digital requer novas habilidades tanto dos estudantes quanto de professores e educadores (2013, p. 13).

Conforme a autora aponta, a responsabilidade do mediador vem aumentando gradativamente, pois devem incentivar que seus educandos tenham essa consciência, percebendo a tecnologia como auxílio e não como alienação. Esse fenômeno vem preocupando ainda mais quando se fala na economia de atenção. Segundo a pesquisadora, “a atenção é um recurso finito e, conforme a quantidade de informação aumenta, conseguimos prestar menos atenção em tudo. Assim, quanto maior a riqueza da informação, maior a pobreza da atenção” (GABRIEL, 2013, p. 50).

Por esses fatores é que Gabriel defende que seja voltado o olhar para o humano, a fim de prepará-lo para essa mediação: “o foco geralmente é em inclusão digital, quais sistemas e equipamentos disponibilizar, e assim por diante. No entanto, não adianta em nada discutir ferramentas antes de capacitar o seu uso” (GABRIEL, 2013, p. 25). Portanto, discutir a tecnologia e os seus avanços é, sim, essencial. Mas é preciso entender e considerar que antes e além dela existe o humano, que embora não se modifique com a mesma velocidade que as tecnologias, pode e deve ser preparado para ser um mediador responsável e consciente.

É importante considerar, no entanto, que quando falamos de tecnologia falamos de uma forma de aprimorar processos já existentes. Podemos usar a tecnologia de uma maneira analógica, considerando sempre que, quando falamos de uma educação para jovens, estamos intrinsecamente relacionando-nos com nativos digitais. É preciso estar em um ritmo que dê conta de uma geração imersa nas mais diversas formas de tecnologias e atentar para que todas as relações de troca estejam em consonância com essa dinâmica. Uma alternativa para inserir os mecanismos a que esses jovens estão acostumados dentro da educação é a gamificação.

3. Aprender com diversão

Quando falamos de aprendizado em um mundo globalizado já não podemos mais pensar em salas de aulas tradicionais, se quisermos realmente que nossos alunos levem algo para suas vidas. O processo de transmissão de conhecimento no sentido “professor x aluno” certamente não dá mais conta das necessidades dos jovens de hoje. Alves (2015) lembra que o mundo muda constantemente; na relação em sala de aula precisamos considerar que “hoje olhamos para o ser humano de forma íntegra, compreendendo que, muitas vezes, as fronteiras entre um e outro papel desempenhado por nós se confundem ou até mesmo inexistem” (p. 105). Se quisermos tocar o outro é preciso, antes de tudo, fazê-lo sentir-se bem. Daí vem a importância de fazer dos locais de ensino um espaço de prazer.

Sem dúvida, um dos grandes desafios de hoje é a necessidade de atração e engajamento de talentos e fazer a gestão do conhecimento, de modo a promover a troca entre diferentes gerações e áreas (ALVES, 2015). Pensar em uma forma de manter o aluno atento e interessado em sala de aula é, portanto, uma necessidade. Heberle (2011) lembra que

uma maneira de tornar as aulas mais atrativas é inserindo atividades lúdicas, onde o aluno se diverte ao mesmo tempo em que está aprendendo. Quando o professor insere à aula teórica uma atividade lúdica, ele está facilitando a aprendizagem, pois está associando o ato de aprender a algo agradável (p. 21).

Uma estratégia em prol dessa missão é o que convencionou-se chamar de *gamification*. A este ponto devemos acrescentar que o *game* é uma atividade que se faz voluntariamente, por desejo do jogador, sem uma cobrança explícita. “Se tivermos que jogar porque alguém nos ordenou, deixa de ser um *game*. Ele também não é algo essencial, pode ser considerado algo supérfluo e só se torna urgente se o prazer que se sente com a atividade o transformar em uma necessidade” (ALVES, 2015, p. 35). Portanto, para a autora, essa estratégia não consiste apenas na inserção de jogos em sala de aula, mas “aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real” (p. 47).

No mesmo sentido, Silva (2004 *apud* HEBERLE, 2011) entende que o lúdico não se limita apenas à diversão/recreação. O espaço de ludicidade também é um elemento educativo, se bem utilizado. O lúdico pode facilitar o processo de ensino e aprendizagem, conquanto o professor o saiba utilizar de acordo com a finalidade de aprendizagem e os modos como as atividades serão

desempenhadas (HEBERLE, 2011). Alves lembra também da necessidade de correlacionar objetivos alcançáveis e mensuráveis a um sistema definido por regras, além de estabelecer a “premissa da interatividade e a presença do feedback essencial para o acompanhamento da evolução da aprendizagem” (ALVES, 2015, p. 38).

Como vantagem, ainda, a técnica da *gamification* tende a fazer dos alunos mais felizes no desempenho das atividades:

Obviamente a diversão nos ilumina, também nos energiza, libera nossas tensões, amplia a nossa percepção, renova nosso otimismo e abre espaço para novas possibilidades. Claro que isso é muito bom, mas não é tudo. Neurocientistas, psicólogos, filósofos, biólogos e pesquisadores do mundo todo sabem que brincar é um processo biológico profundo, que tem evoluído ao longo do tempo com as espécies para que possam sobreviver (ALVES, 2015, p. 105).

Aprender por meio de brincadeiras motivadas a um objetivo de aprendizagem acaba sendo, além de funcional, um recurso que permite a libertação das tensões do dia a dia a que jovens e adultos estão expostos. A própria sensação de libertação do tempo que acontece quando estamos engajados em um jogo ou brincadeira faz com que se abra espaço para a descoberta de um inconsciente que permite a fruição (ALVES, 2015).

Divertir-se e permitir um momento de descontração, no mundo contemporâneo, cada vez ganha e necessita de mais espaços em todos os setores da vida – da infância até a idade adulta – permitindo um cumprimento das tarefas cotidianas de maneira mais leve e prazerosa. Heberle (2011) lembra que “dever e prazer podem ser aliados na sala de aula, sem que haja valorização de um em detrimento do outro”. Por isso, vale o esforço do educador em relacionar as necessidades educacionais demandadas de seus alunos a um processo que permita maior engajamento e, conseqüente, resultado educativo.

4. A literatura e a formação do jovem

Incentivar leitores, em nossa perspectiva, possui uma dupla função: uma função de desenvolvimento individual e outra de inserção social. Individualmente, queremos explicitar as tão conhecidas competências advindas da leitura como a expansão de vocabulário, riqueza comunicacional, habilidade ortográfica, fluidez textual, fruição estética, entre inúmeras outras. Mas especialmente ressaltamos a literatura como espaço de colocação do leitor como autônomo e responsável direto pelos sentidos empregados.

Leidens e Menon (2018) retomam Petit para lembrar que o leitor nunca é passivo diante de um texto. Ele é um operador que reescreve constantemente o que lê: alterar o sentido, faz o que bem entende, distorce, reaplica, introduz variantes, deixa de lado os usos corretos. Mas ele também é transformado: encontra algo que não esperava e não sabe nunca onde isso poderá levá-lo” (PETIT, 2008 *apud* LEIDENS; MENON, 2018, p. 48). Ler um constante colocar-se no texto e buscar descobertas em relação ao que é dito e não dito, sendo o papel do leitor essencial nesse processo, como os autores ressaltam:

A própria incompletude da linguagem faz com que os textos escritos sejam banhados de lacunas, precisando de nenhum outro elemento senão o leitor para completá-las, fazendo inserções, inferindo de inúmeras formas quando necessário e participando ativamente não apenas da leitura, mas também da construção do objeto lido (LEIDENS; MENON, 2018, pp. 50-51).

O aprendizado decorre de uma troca quase imperceptível, mas inerente ao processo leitor. Em livros para crianças, jovens ou adultos, “os saberes são ‘jogados’ indiretamente, deslocados, e se estão ali é porque fazem parte de uma produção humana, de um sujeito escritor que pensa sobre o mundo” (GAMA-KHALIL, 2018, p. 22).

Assim, essa relação entre o que é ficção e a realidade que faz na vida do leitor vai criando uma interação com o mundo externo também. Gama-Khalil (2018) aponta que “o espaço entre o mundo ficcional e o mundo real revela-se como uma zona de fronteira, na qual real e imaginário são entendidos como espaços que se embaralham e dialogam” (GAMA-KHALIL, 2018, p. 31). É nessa fronteira que entra também a sociedade e o papel crítico do leitor diante dessa construção. A leitura, assim, engloba ao seu papel a função de interação social.

Brito (2010) lembra que ao ler um texto ou um livro, passamos a interagir não exclusivamente com o texto, mas com uma construção social expressa por leitores virtuais, que vão sendo constituídos na própria produção da mensagem: “o autor os cria em seus textos e o leitor real, lê o texto e dele se apropria. O texto passa assim a exercer uma mediação entre sujeitos, tendo a influência de estabelecer relações entre os leitores reais ou virtuais” (p. 3). A pesquisadora ressalta, então, que não podemos deixar de considerar o processo de formação social desse indivíduo, englobando suas capacidades e sua cultura política e social (BRITO, 2010).

Deste ponto também recorre a importância de manter a literatura no currículo escolar.

Lajolo (2011) entende a importância da literatura como possibilidade de acesso à cidadania. Afinal, é por meio da literatura que inferimos valores, comportamentos, sensibilidades e pautas simbólicas dos impasses, desejos e utopias da sociedade. Afinal, a literatura é resultado de uma sociedade, suas inspirações e crenças advêm de um lugar comum a todos. Esse ponto, embora às vezes esquecido, quando reduzimos a literatura a mera ficção já vem sendo abordado há muito tempo, principalmente quando retomamos um dos principais educadores brasileiros.

Freire (1989) já apontava para a prática da leitura como uma ferramenta essencial para a formação de cidadãos críticos, com a troca entre leitura de mundo e leitura da palavra.

Refiro-me a que a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele. [...] este movimento do mundo à palavra e da palavra ao mundo está sempre presente. Movimento em que a palavra dita flui do mundo mesmo através da leitura que dele fazemos. De alguma maneira, porém, podemos ir mais longe e dizer que a leitura da palavra não é apenas precedida pela leitura do mundo, mas por uma certa forma de ‘escrevê-lo’ ou de ‘reescreve-lo’, quer dizer, de transformá-lo através de nossa prática consciente (FREIRE, 1989, p. 13).

Para o educador, o indivíduo se constitui por meio da troca do mundo que já lhe é conhecido e o mundo novo, que é descoberto por meio da leitura, em um processo de troca constante que tende a formar, cada vez mais, a criticidade do leitor. O leitor crítico é também o cidadão crítico mais preparado para conviver com a sua sociedade e dela tirar maior proveito.

5. Considerações finais

A literatura é instrumento de desenvolvimento pessoal e intelectual, faz sociabilidade e reconhecimento individual. Sua função está diretamente atrelada à estética e ao reconhecimento das potencialidades que constituem o ser humano. Portanto, seu incentivo e desenvolvimento são, sem dúvidas, práticas salutares e que trazem pontos de crescimento. O que não podemos deixar de apontar, no entanto, é a importância do resgate do leitor infantil que, com o passar dos anos, acaba deixando de lado essa prática. Entre os diversos motivos que poderíamos apontar, preferimos apenas encaminhar a sugestão do resgate do mediador.

A importância do mediador, como um pedagogo nesse processo, consiste em ajudar a fazer essa relação entre o objeto – que é o livro – e o sujeito – que é o leitor. A pedagogia deve ser vista, portanto, como a arte de coadjuvar, fazendo com que o aprendiz possa descobrir o seu próprio valor, utilizando ferramentas disponíveis. O mediador deve conduzir o jovem a ele mesmo, conforme sua natureza e também em conformidade com a sociedade em que vive (MENEGETTI, 2014). Ou seja, a função do mediador é ser uma ferramenta para que o jovem desenvolva a si mesmo

Assim, acreditamos que a inserção de estratégias de *gamefication* dentro de clubes de leitura e em ambientes formais e informais de ensino é um recurso atrativo e necessário para garantir o resgate de leitores. Deixar o processo de aprendizado mais leve e divertido é uma proposta que tende a deixar o conhecimento mais palpável e acessível. Nesse processo, ganha o leitor, ganha a sociedade e ganha o mediador, que consegue ver, em meio à invasão tecnológica, uma forma de resgatar o valor individual de cada leitor, deixando-o também ciente de seu papel.

6. Referências bibliográficas

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BARBOSA, Maria do Socorro Maia Fernandes; SILVA, Francisco Vieira da Silva. Da tela ao papel: os gêneros digitais blog e e-mail em Livros Didáticos de Língua Portuguesa do Ensino Médio. **Caleidoscópio**. v 13, n. 1. pp 27 -37. jan/abr 2015.

BRITO, Danielle Santos. A importância da leitura na formação social do indivíduo. **Revista Revela**. ano IV, nº VIII, jun 2010. Disponível em: http://www.fals.com.br/revela/revela026/REVELA%20XVII/Artigo4_ed08.pdf. Acesso em: 03 jun. 2021.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. Disponível em: <https://cpers.com.br/wp-content/uploads/2019/09/1.-A-Import%C3%A2ncia-do-Ato-de-Ler.pdf> Acesso em: 03 jun. 2021.

GABRIEL, Martha. **Educar**. São Paulo: Saraiva, 2013.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. O território da semiosis: a palavra literária dirigida a crianças In **Literatura de Recepção infantil e juvenil: modos de emancipar**. GRAZIOLI, Fabiano Tadeu; COENGA; Rosemar Eurico. Erechim: Habilis, 2018.

HEBERLE, Karina. **Utilização e importância das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos**. 2011. 151 f. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA) – Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2011.

LAJOLO, Marisa. **Do mundo da leitura, para a leitura do mundo**. São Paulo: Ática, 2011 (Educação em ação).

LEIDENS, Alexandre; MENON, Maurício Cesar. Estreitos da sociologia da literatura para os jovens leitores: a recepção In: **Literatura de Recepção infantil e juvenil: modos de emancipar**. GRAZIOLI, Fabiano Tadeu; COENGA; Rosemar Eurico. Erechim: Habilis, 2018.

MAGALHÃES, Cláudio Márcio; MILL, Daniel. Elementos para reflexão sobre educação, comunicação e tecnologia: nada é tão novo sobre linguagens, falas e aprendizagens. **Educação Temática Digital**, São Paulo, v. 15, n. 2, pp. 320-336, mai/ago 2013.

MENEGHETTI, Antonio. **Pedagogia Ontopsicológica**. 3. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica Editora Universitária, 2014

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na Escola**. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.