



CONSTRUÇÕES DE SABERES POR MEIO DA GAMIFICAÇÃO LITERÁRIA: JOGANDO COM A LEITURA

GT 2: EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Trabalho completo

Éder Gomes de OLIVEIRA (Programa de Pós-graduação em Estudos de Cultura Contemporânea /UFMT)¹
e-mail eder.oliveira@edu.mt.gov.br

Resumo

Neste artigo, realizamos uma reflexão fundamentada na proposta teórico-metodológica do conceito de dialogismo formulado por Bakhtin, para investigar a forma como as narrativas dos jogos educacionais são elaboradas. O estudo possui dois objetivos principais: (i) entender o processo de desenvolvimento das narrativas em plataformas digitais e (ii) analisar os elementos dialógicos conforme a perspectiva de Bakhtin, a partir das leituras de autores que contribuem para análise mais aprofundada em torno do assunto. Embora nossa pesquisa ainda esteja em fase de desenvolvimento, já é possível perceber que essa nova abordagem da leitura transforma e enriquece o acesso à literatura. E considerando o processo gamificado segue características advindas dos games, tais como, narrativas, recompensas e feedbacks, cooperação, competição, níveis, missões, interatividade e diversão.

Palavras-chave: Narrativas dos jogos educacionais. Plataformas Digitais. Acesso a literatura.

1 Introdução

O jogo, conforme Huizinga (1990), é um fenômeno cultural importante na construção social, em que o autor sugere, talvez, que este seja anterior à própria cultura, uma vez que os jogos são observados em diversas espécies animais, sem qualquer participação do homem em seus ensinamentos. Nesse contexto, o jogo apresenta um aspecto profundo e de extrema importância, que ultrapassa os limites puramente físicos ou biológicos.

Em consonância a esse pensamento, Xexéo *et al.* (2017) aponta uma das principais características dos jogos, que é o seu fator de sociabilidade, em que jogadores se reúnem para avaliar suas habilidades, compartilhar sensações e emoções, mesmo entre desconhecidos, de forma cooperativa ou competitiva.

¹ Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), doutorando do Programa de Pós Graduação em Estudos da Cultura Contemporânea (PPGECCO), professor da Rede Municipal de Cuiabá e professor formador pela Universidade Estadual Paulista (Unesp) junto ao curso de especialização em Atendimento Educacional Especializado (AEE) para com alunos com TEA.
<https://orcid.org/0009-0004-8989-4289>



Os jogos, portanto, possuem extrema importância nos processos sociais e produzem ambientes que podem ser potencialmente vantajosos para aquisição de experiências e aprendizados, vide sua característica de engajamento e sensações psicológicas resultantes. Não à toa, os elementos dos jogos começam a ser utilizados nas mais diversas situações, visando, por meio do prazer em jogar e suas recompensas psicológicas produzidas, atingir a objetivos predefinidos. A essas estratégias, muitos autores dão o nome de gamificação, que basicamente é o uso de elementos de jogos em situações de não jogo, ou seja, em contextos alheios ao ambiente dos jogos, visando atingir a um objetivo específico. A gamificação passa a ser muito utilizada nos mais variados contextos, sejam cotidianos, corporativos, educacionais e muitos outros.

Este cenário da gamificação é ampliado, de forma ainda mais significativa, pelas tecnologias da informação e comunicação, que agregam novas possibilidades às formas de se jogar, permitindo uma abrangência grandiosa, não se limitando aos contextos presenciais, e trazendo oportunidades mais amplas no quesito sociabilidade.

No campo da literatura, os videogames podem atuar como um meio de aproximação às obras clássicas, incentivando os jovens a explorar os textos originais. Eles conseguem evocar o ambiente das histórias, os intrincados enredos, despertando a curiosidade, os sentidos e a reflexão. Além disso, os jovens aprendem de forma lúdica sobre as obras, seus contextos históricos e os autores, imergindo nas aventuras, dramas e vidas dos personagens literários.

Por isso, é fundamental destacar que as observações apresentadas neste estudo são fundamentadas não apenas em alguns princípios teóricos, mas também nas experiências que acumulamos ao longo de nossa formação acadêmica em diversas etapas do ensino. Nesse contexto, são levados em conta certos conceitos relevantes que nos ajudam a compreender a análise proposta.

Atualmente, é comum a fusão entre dois universos: o da literatura e o dos games. As narrativas, cada vez mais elaboradas, têm crescido tanto que conseguem ocupar prateleiras e conquistar inúmeras páginas em suas edições.

Nos contextos educacionais, por exemplo, muitos estudos se dedicam a avaliar as potencialidades da gamificação para os processos didático-pedagógicos e é neste ponto que temos alguns questionamentos a serem realizados. Os elementos dos jogos costumam ser utilizados no cotidiano educacional pelos professores? A gamificação se configura como uma



estratégia viável, na visão de professores da educação básica para com a literatura? Esses professores fazem o uso regular de elementos dos jogos no desenvolvimento de suas aulas? A utilização dessas estratégias ocorre de forma intencional? Quais os benefícios identificados, pelos que utilizam essas estratégias, nos processos didático-pedagógicos?

2 A Ubiquidade da Gamificação

A Gamificação é, de fato, um tema em alta, pois os jogos deixaram de ser apenas processados e manipulados em computadores para se transformarem em uma linguagem própria, com características singulares que abrangem suas potencialidades em realização, pesquisa e aprendizado, formando o que chamamos de “Cultura Gamer”. Existem três categorias principais de jogos: os de console, como o Playstation; os de computador; e os jogos de arcade, que são grandes máquinas que integram console e monitor, conhecidos como fliperamas.

Os jogos se adaptam a diversas mídias, como quando se tornam filmes ou quando gêneros literários se transformam em jogos. Informações já existentes são reaproveitadas pelos designers de games, criando assim um ciclo contínuo. A tendência é não apenas expandir as tecnologias para a criação de jogos digitais, mas também explorar dimensões cognitivas, socioafetivas, ergonômicas, estéticas e lúdicas. Portanto:

A importância crescente que a “cultura gamer” vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento, educação e treinamento, só é ignorada por poucos, e o game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte, nova aprendizagem e até como o mais recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e relevância cultural dos games na contemporaneidade. (SANTAELLA, 2013, p. 219).

3 Ensinar, aprender e engajar

O engajamento (ou desengajamento) estudantil é uma das principais preocupações no cenário educacional contemporâneo, sendo objeto de pesquisa em muitos países, que objetivam identificar os motivos de tais ocorrências e propor estratégias com intuito de verificar a motivação dos estudantes. Uma pesquisa realizada pela Galeria de Estudos e Avaliação de Iniciativas Públicas indica que o desengajamento corresponde por cerca de 25% das evasões escolares de estudantes entre 15 a 17 anos (BARROS, 2017).



Saindo um pouco do âmbito educacional e entrando no contexto dos games, temos um cenário em que o engajamento não parece ser um problema. No Brasil, por exemplo, cerca de 66% dos brasileiros jogam games eletrônicos, sendo as principais plataformas os smartphones (83%), consoles de videogame (48,5%) e notebooks (42,6%) (MEIO E MENSAGEM, 2019).

Nesse sentido, atualmente, dentre as urgências identificadas no cenário educacional e proposições para sua melhoria, é possível destacar a necessidade de adequação às demandas emergentes da sociedade. (MORAN, 2013; TEZANI, 2017; BUCKINGHAM, 2020). Neste ponto, Buckingham (2010) afirma que esta situação advém do fato de que os sistemas educacionais necessitam de maior utilização, para facilitação das aprendizagens, das tecnologias da informação e comunicação.

Conforme Tezani (2017), as tecnologias da informação e comunicação estão inseridas em todos os contextos da sociedade, possibilitando utilizações e interações diversas, mas essa prática ainda sendo pouco utilizada (ou subutilizada) em contextos escolares. Nesse sentido, os jovens nativos digitais, amplamente habituados com o uso das tecnologias em seu cotidiano, tendem a fazer este uso em contextos diversos.

Para além da utilização das tecnologias, temos as possibilidades trazidas pelos jogos e seus elementos que visam a motivação e engajamento, apresentando novas oportunidades metodológicas e que podem ser utilizadas em consonância com as tecnologias, trazendo um ambiente interessante para a motivação e interesse e, possivelmente, para o melhor desenvolvimento das aprendizagens. Este campo é amplamente estudado nos contextos atuais e caracterizado, por diversos autores, como gamificação. A gamificação, como descreverei nas seguintes sessões desta pesquisa, classifica-se como o uso dos elementos dos jogos em contextos diversos, em que os jogos não são usualmente utilizados. Estas estratégias possuem utilização em várias áreas, visando maior engajamento e motivação dos participantes, e possuem um amplo campo de estudo na educação, demonstrando relativa efetividade no engajamento e satisfação de estudantes.

Nesse contexto, analisando a junção de todos os fatores citados anteriormente, é possível vislumbrar um campo que ainda necessita de maior exploração e estudos. Portanto, visando ampliar este campo de pesquisa e analisar as possibilidades trazidas pela gamificação, justifica-se a realização desta pesquisa.



Atualmente, não é mais necessário ficar restrito ao Telejogo, o primeiro videogame da década de 80. Hoje, você tem a liberdade de se movimentar, até mesmo dançar, enquanto joga; não precisa aguardar a sua vez, pois é possível jogar diretamente do celular ou enquanto navega pelas redes sociais. O que se observa é uma evolução nos jogos, que transcendem o mero entretenimento. A Gamificação se expandiu e trouxe os princípios dos jogos para fora do universo dos games. Nos últimos anos, um conjunto de teorias multidisciplinares sobre jogos tem emergido nos ambientes acadêmicos, ampliando e tornando mais profundo o debate sobre o tema.

Em relação a essa mídia, observa-se um número crescente de pesquisadores dedicados a explorar profundamente quais são, de fato, as características que conferem a essa nova forma de comunicação a capacidade de gerar um intenso apelo e conexão psicológica e cultural, abrangendo não apenas os jovens e nem só o público masculino. A evidente interdisciplinaridade dos jogos eletrônicos tem atraído diversos campos do conhecimento para sua investigação. O que atualmente se denomina “cultura gamer” é, de fato, complexo e dinâmico, constituindo uma esfera de produção criativa, atividades e teorizações que se transformam a uma velocidade impressionante, resistindo a ser categorizada em definições fixas, uma vez que os games são impulsionados pela inovação tecnológica, sempre à frente de outras mídias digitais.

Segundo Santaella (2013, p. 223), “além de sua importância artística e cultural, cada vez mais destacada e analisada por estudiosos e instituições de ensino em diversos países, os jogos digitais representam atualmente a maior área de entretenimento e uma das maiores de todas as demais”. Para os profissionais da Indústria Criativa, formada em sua maioria por indivíduos mais jovens, o reconhecimento pessoal e social pelo seu trabalho muitas vezes é mais valorizado do que o aspecto financeiro. É por isso que os jogos digitais não apenas possuem uma relevância social inquestionável, como também estão se tornando onipresentes, mesmo que não sejam diretamente reconhecidos como tal. Este fenômeno vem sendo denominado de gamificação.

Para tanto:

Com a entrada dos games nas redes sociais e nos smartphones, pessoas que jamais pensaram em jogar passariam a ser usuários ávidos por esse tipo de atividade. Mais do que isso, havia uma adivinhação daquilo que se transformou na atual palavra de ordem no campo dos games, a saber, a palavra “gamificação”, ou seja, a ubiquidade dos games. Quer dizer, o espírito e a lógica dos games estão penetrando



capilarmente em quase todas as atividades e setores da vida humana. (SANTAELLA, 2013, p. 227).

É inegável que os jogos frequentemente abordam questões antissociais que promovem a hostilidade e incluem furtos, agressões e lesões, crueldade e representações questionáveis do corpo em relação ao gênero e à raça. Mesmo comportamentos competitivos desleais são incentivados quando vencer é o único objetivo do jogo. Os jogos podem desempenhar um papel fundamental no aprimoramento das habilidades cognitivas, na preparação para a tomada de decisões e no processo de aprendizado. A gamificação não se restringe apenas ao ambiente de trabalho. Outra área na qual ela ganhou espaço é o campo do marketing. Embora a gamificação seja baseada nas características e motivações dos jogos, sua capacidade de desenvolver habilidades cognitivas essenciais para a resolução de problemas justifica a inclusão dos jogos na educação.

4 Ludicidade, aprendendo e jogando

Diversos estudiosos apoiam a ideia de que os processos de ensino podem ser mais eficazes quando são utilizados jogos digitais, os quais podem ser empregados em ambientes educacionais para aprimorar e acelerar o ritmo da aprendizagem, motivando os alunos. Conforme Santaella (2012, p. 188), "os elementos que fortalecem e sustentam os jogos como instrumentos educativos são o desafio, a fantasia, os estímulos sensoriais, a curiosidade, que colaboram para tornar as aprendizagens mais eficazes".

Em diversos campos do saber, como na área da neurociência, tem se debatido sobre a importância dos jogos no desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e intelectuais. A motivação é considerada o principal impulso para a aprendizagem e o pensamento, sendo os jogos um elemento fundamental para potencializá-la. No entanto:

Sem dúvida nenhuma, a nova ferramenta mais estudada no que se refere ao seu impacto no desenvolvimento cognitivo, social e emocional é a dos videogames, provavelmente porque foi a primeira relacionada com os computadores que entrou na vida cotidiana de crianças e adolescentes. (COLL; MONEREO, 2010, p. 51-52).

Embora os jogos sejam geralmente vistos apenas como diversão e entretenimento, cada vez mais os especialistas têm ressaltado que um dos aspectos mais essenciais dos jogos está no seu caráter lúdico como auxílio e complemento ao desenvolvimento cognitivo. A utilização de jogos na educação contribui de maneira eficaz na formação infantil. Alguns dos



benefícios incluem: os jogos podem tornar as crianças mais inteligentes e auxiliar na solução de problemas; eles podem enriquecer a aprendizagem colaborativa.

A utilização de jogos na área educacional é uma forma eficaz de auxiliar no desenvolvimento das crianças. Dentre os benefícios destacam-se: os jogos podem estimular o raciocínio das crianças e auxiliar na solução de problemas; podem enriquecer a forma como o conhecimento é compartilhado. De acordo com Rettenmaier e Rösing (2013, p. 158), "toda troca de informações pode ser uma oportunidade de aprendizado"; através dos jogos, os estudantes adquirem conhecimento de forma prática e contextualizada; os jogos nos permitem reinventar a forma como aprendemos para promover um melhor entendimento do jogo; também incentivam o pensamento crítico em grupo; os jogos contribuem significativamente para o desenvolvimento da criatividade; os princípios da aprendizagem baseada em jogos devem ser incorporados aos objetivos educacionais; os jogos são essenciais para os currículos atuais; eles envolvem e recompensam nossos cérebros, estimulando sempre mais aprendizado; podem ser aplicados no Ensino Superior; os jogos desenvolvem habilidades relevantes para o século XXI e motivam os alunos.

No entanto:

É bom lembrar que, para serem utilizados com fins educacionais, os jogos precisam possuir objetivos de aprendizagem bem definidos, ensinar conteúdos das áreas de conhecimento visadas ou promover o desenvolvimento de competências para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos estudantes. Para que isso aconteça satisfatoriamente, temos de atentar para questões fundamentalmente lúdicas. (SANTAELLA, 2013, P. 257)

Os elementos que contribuem para a eficácia dos jogos como ferramentas educativas incluem o desafio, a imaginação, estímulos sensoriais e a curiosidade. Para que esses elementos sejam efetivos na aprendizagem, é importante integrá-los em uma plataforma que inclua objetivos claros, regras bem definidas, um contexto de aprendizagem envolvente, feedback imediato e alto nível de colaboração entre os jogadores. Comportamentos reflexivos e aspectos lúdicos também são essenciais para motivar os jogadores a aprender. Os jogos têm o poder de potencializar a aprendizagem, incentivando a reflexão crítica durante o jogo. Em comparação com métodos tradicionais de ensino, os jogos são mais ativos, autônomos e proporcionam uma abordagem mais divertida e interativa para a educação, promovendo uma aprendizagem baseada na descoberta.



8 Considerações finais

A partir das pesquisas realizadas, foi possível constatar que os videogames podem ser extremamente benéficos em diversos aspectos, como entretenimento, passatempo, conexão com a tecnologia e como ferramenta de aprendizado contínuo. Ou seja, por meio dos jogos, as pessoas podem se integrar à sociedade de forma mais efetiva, reduzindo a exclusão digital.

O jogo deve despertar no usuário a vontade de utilizá-lo, sendo essencial que ele atenda a alguns critérios, tais como evidenciar claramente os benefícios proporcionados, gerar diversão, possibilitar interação social, ter significado e contar com uma história envolvente. Após as análises e reflexões realizadas, fica evidente que os videogames e a literatura são poderosas ferramentas na atualidade. Além disso, os jogos estão profundamente inseridos na vida das pessoas, sendo uma atividade prazerosa. Por meio de estudos teóricos, foram obtidas diversas informações sobre a importância do lúdico não apenas no processo de alfabetização, mas também na formação do indivíduo.

Os jogos com videogames são atividades que representam os seres humanos em diferentes contextos, contribuindo para a construção da vida em sociedade, fortalecendo a prática social e promovendo laços de solidariedade entre os participantes. Assim, o principal desafio no uso de videogames em processos educativos é superar três conceitos errôneos: que os jogos alienam, incitam à violência ou à competição excessiva e são apenas considerados brincadeiras sem importância. Portanto, é interessante que os professores utilizem de forma inovadora os videogames para abordar temas sociais e científicos relevantes.

Referências

- BARROS, R. P. *Galeria de estudos e avaliação de iniciativas públicas (GESTA): engajamento escolar*. São Paulo: Fundação Brava, 2017. Disponível em: <http://gesta.org.br/wp-content/uploads/2017/09/Pol%C3%ADticas-p%C3%BAblicas-para-a-educ%C3%A7%C3%A3o-do-abandono-e-evas%C3%A3o-escolar-de-jovens.pdf>. Acesso em 06 Set. 2024.
- BUCKINGHAM, D. *Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização*. Educação e Realidade, Porto Alegre, v.35, n.3, p.37-58, 2010. Acesso em 06 de Set. de 2024, em <https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>.



COLL, César; MONEREO, Carles. **Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação**. Tradução Naila Freitas; consultoria, supervisão e revisão técnica: Milene da Rosa Silva. – Porto Alegre: Artmed, 2010.

MEIO E MENSAGEM. **Games São entretenimento para 66% dos brasileiros**. 2019. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/06/10/games-eletronicos-sao-entretenimento-para-66-dos-brasileiros.html>. Acesso em 06 Set. 2024.

MORAN, J. M., et al. (2013). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas/SP: Papirus.

RETTENMAIER, Miguel; RÖSING, Tania M. K. (org.). **Questões de ficção contemporânea**. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação** / Lucia Santaella. – São Paulo: Paulus, 2013. – (Coleção comunicação)

SANTAELLA, Lucia. **O papel do lúdico na aprendizagem**. Revista Teias, v. 13, n. 30, set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/viewFile/1371/978>. Acesso em: 12 Set. 2024.

TEZANI, T. C. R. **Nativos digitais: considerações sobre os alunos contemporâneos e a possibilidade de se (re)pensar a prática pedagógica**. Dixa: Revista Brasileira de Psicologia e Educação, v. 19, p. 295-307, 2017.

THOMPSON, J. B. (1998). **A Mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia**. Petrópolis/RJ: Vozes.



SemiEdu 2024

FORMAÇÃO DE PROFESSORES
EM FOCO: DESAFIOS E
PERSPECTIVAS

Realização

