
A gamificação e o uso de aplicativos no ensino de literatura

Francisco Bruno Rodrigues Silveira¹

Resumo

A gamificação, para Kapp (2012), consiste no uso de jogos e novas tecnologias em diferentes possibilidades e contextos. No contexto educacional, pode-se encontrar diversos exemplos de práticas onde a gamificação é utilizada com o intuito de facilitar o entendimento e proporcionar benefícios aos alunos em sala de aula. Este artigo trata do uso do conceito de gamificação no ensino de literatura através do uso de aplicativos educacionais. O objetivo desta produção acadêmica é analisar o uso de jogos e softwares como prática de ensino de Literatura e entender como a gamificação afeta a motivação. Para alcançar o objetivo acima citado, serão usados os pressupostos teóricos Kapp (2012) sobre gamificação e de Guthrie (2001) sobre motivação nas aulas de Literatura. A partir do referencial teórico, serão descritos dois aplicativos, StoryMax e Inventeca, ressaltando-os como possibilidades pedagógicas de gamificar o ensino de Literatura.

Palavras-chave: Gamificação. Novas tecnologias. Aplicativos. Ensino de Literatura.

Abstract

Gamification, according to Kapp (2012), consists in the use of games and new technologies in different possibilities and contexts. In an educational context, there are several examples of practices where gamification is used in order to facilitate understanding and to provide benefits to students in the classroom. This paper deals with the use of the concept of gamification in the teaching of literature using educational applications. The aim of this academic production is to analyze the use of games and softwares as a literature teaching practice and to understand how gamification affects students' motivation. To achieve this objective, the theoretical assumptions of Kapp (2012) on gamification and Guthrie (2001) on motivation in literature classes will be used. Based on the theoretical framework above mentioned, two applications will be described, StoryMax and Inventeca, highlighting them as pedagogical possibilities to gamify the teaching of literature.

Keywords: Gamification. New technologies. Applications. Literature teaching.

1 Introdução

A gamificação é uma tendência emergente que está cada vez mais ganhando espaço na Educação. De acordo com Khaled (2011, p 19), o termo gamificação refere-se ao “uso de jogos e softwares em diferentes contextos”.

¹ Mestre em Estudos da Tradução. Instituto Federal do Ceará - *Campus* Crateús. E-mail: fbrunors@gmail.com.

Para Kapp (2012, p. 26), “a gamificação pode ser usada no contexto educacional devido ao fato de apoiar e motivar os alunos, e assim, proporcionar processos e resultados de aprendizagem aprimorados”. Dessa forma, faz-se necessário maior entendimento sobre o uso da gamificação na educação com o intuito de possibilitar práticas pedagógicas mais voltadas à realidade dos alunos da era tecnológica que, segundo Kapp (2012, p. 26), “estão inseridos em uma realidade onde a gamificação é parte integrante”.

No contexto específico da gamificação no ensino de Literatura, Correia (2008, p. 6) defende que o uso de novas tecnologias promove “democratização dos conhecimentos de obras literárias e melhoram o ensino de literatura como valorização dos princípios artísticos, intelectuais e socioculturais”. O autor ainda argumenta que a tecnologia na educação literária tem potencial para ser um projeto de inclusão social. Isso se justificaria porque a democratização promovida pelo acesso à literatura via blogs e sites que forneçam literatura impressa em versão digitalizada possibilitaria ao leitor ler “para aprender, para descobrir o mundo e se inserir nele” (CORREIA, 2008, p. 7).

Além do uso de aparatos tecnológicos na educação, é também relevante pensarmos em como professores e alunos sentem-se na utilização de ferramentas tecnológicas como plataformas digitais, ambientes virtuais de aprendizagem e aplicativos educacionais.

Assim, a partir dos conceitos acima apresentados sobre gamificação e o uso de tecnologia no ensino de Literatura, este artigo tem como objetivo analisar o uso de jogos e aplicativos como prática pedagógica e entender como a utilização destas ferramentas tecnológicas afeta a motivação e, especificamente, o interesse do aluno em relação à aprendizagem da referida disciplina.

O presente estudo teve natureza exploratória que, segundo Gil (2008), é um tipo de estudo que visa desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores.

De acordo com o autor mencionado (Gil, 2008), o objetivo de uma pesquisa exploratória é familiarizar-se com um assunto ainda pouco conhecido, pouco explorado.

Como metodologia, foi realizada a descrição e análise dos aplicativos “StoryMax” e “Inventeca”. A escolha dos aplicativos foi feita de acordo com pesquisa na plataforma *Play Store* da empresa *Google*, onde foram selecionados os aplicativos que têm relação com literatura e apresentam melhor pontuação segundo os usuários.

A relevância deste artigo é constatada a partir do fato de que o uso da gamificação na educação é um tema relativamente novo e até embora haja um certo número de livros escritos sobre o assunto, eles são até agora escassos.

2 Gamificação e motivação em sala de aula

Para criar uma classe de leitores engajados, os alunos precisam ser incentivados. No ensino de Literatura, a motivação em geral pode ser observada especificamente pelo interesse na leitura.

Sobre o engajamento dos alunos nas aulas de Literatura, Guthrie (2001) desenvolveu um modelo que visa promover maior engajamento da leitura em sala de aula. Este modelo possui alguns princípios como: temas conceituais, interações no mundo real, uso de textos interessantes, instrução de estratégia cognitiva, colaboração social e apoio à autoexpressão dos alunos.

Para uma compreensão mais profunda desse modelo, os princípios de Guthrie (2001) acima citados serão abordados brevemente a seguir.

De acordo com Guthrie (2001, p. 166), temas conceituais podem ser entendidos como “uma sala de aula organizada em torno de temas interdisciplinares nos quais as habilidades, estratégias e conteúdos da linguagem, da ciência e da história estão integrados”. Isso significa que o professor fornece um conceito abrangente no qual os alunos possam trabalhar durante as aulas de Literatura.

Como resultado, o professor não mais precisa fornecer todas as informações, mas facilita um processo de aprendizado no qual os alunos exploram seus próprios interesses dentro do

tema conceitual. Isso requer que o tema seja “abstrato, expansivo e generativo o suficiente para gerar múltiplos subtópicos” (GUTHRIE, 2001, p. 167).

O segundo princípio de Guthrie (2001) é sobre as interações no mundo real; o autor fala do nível de motivação que geralmente surge quando os alunos estão interagindo com objetos do mundo real, como através de visitas de campo a ambientes externos relevantes, onde os alunos podem envolver objetos, animais ou pessoas relevantes para o tema conceitual (GUTHRIE, 2001, p.167-168)

Sobre o princípio dos *textos interessantes*, Guthrie (2001) destaca que é subjetivo dizer se um livro é interessante ou não. Portanto, o professor deve fornecer uma ampla gama de materiais adequados dentro do tema conceitual e pode atrair diferentes alunos por diferentes razões. Além disso, Guthrie (2001) aponta que “o professor deve conscientizar os alunos sobre possíveis conexões entre os livros, podendo motivá-los a ler várias obras literárias ou outro tipos de textos que apresentam alguma forma de conexão entre suas narrativas” (GUTHRIE, 2001, p. 169-170).

Em relação ao princípio das *estratégias cognitivas*, Guthrie (2001) afirma que os professores devem ajudar os alunos a desenvolver estratégias diferentes para a leitura. Dessa forma “o professor pode sugerir que os alunos se envolvam, por exemplo, em explicações, discussões entre colegas, reflexão e treinamento” (GUTHRIE, 2001, p.170). Guthrie (2001) também fala sobre a colaboração social de promover cooperação a estudantil em diferentes tarefas, “onde os estudantes trabalhem juntos em uma variedade de estruturas sociais, incluindo trabalho individual, parcerias, pequenas equipes e atividades de toda a classe” (GUTHRIE, 2001, p.171). Através do trabalho conjunto e da discussão ativa, os alunos devem encontrar mais motivação para ler, pois isso lhes proporcionará mais material para suas discussões.

O autor destaca que os alunos provavelmente se sentirão mais motivados quando puderem articular suas próprias ideias e interpretações dos livros que eles leram. Isso significa que o professor deve buscar uma atmosfera em que os alunos se expressem livremente e se envolvam em discussões. Aqui é importante ressaltar “a ampla capacidade que os alunos têm em se expressar de uma forma excessivamente subjetiva, mas que deve ser levada em consideração

pelos professores em atividades de interpretação de textos literários” (GUTHRIE, 2001, p. 172-173).

Ao associarmos os conceitos acima descritos por Guthrie (2001) com o conceito gamificação também já mencionado neste artigo, podemos perceber que as novas tecnologias, como jogos online, aplicativos e softwares, são peças importantes nesse processo de ensino e motivação nas aulas de Literatura.

De acordo com o que Guthrie descreve, através destas ferramentas tecnológicas de gamificação são criadas interfaces que permitem a criação de um ambiente de aprendizagem mais interessante para os alunos que fazem parte de uma sociedade cada vez mais tecnológica.

Por meio de seu uso, as aulas de Literatura passam a ser mais interativas, pois, por ser uma técnica atraente nas práticas pedagógicas, as novas tecnologias podem estimular a participação ativa do aluno em sala de aula.

Este trabalho destaca especificamente o uso aplicativos educativos, uma categoria específica de gamificação que permite a mediação de atividades didáticas. Neste contexto, pode-se citar o que diz Gomes (2015) sobre o tema:

Os softwares educacionais representam grandes possibilidades de aprendizado. Essas interfaces podem servir para configurar situações de aprendizagem que ajudam a constituir contextos nos quais as ações dos usuários levem-nos à aprendizagem desejada. Há pouco uso de software educativo no ensino. O motivo revelado na prática cotidiana de professores, além da falta de habilidades técnicas e de tempo para o estudo, é a preparação dessas situações didáticas (GOMES 2015, p. 72).

Faz também relevante mencionar que através da gamificação as aulas tornam-se mais lúdicas e interessantes para o contexto dos alunos. De acordo com Friedmann (2012):

A brincadeira é imprescindível para que as crianças possam exercer a capacidade de criar, pois o brincar apresenta-se por meio de categorias de experiência que variam conforme os recursos disponibilizados. Nós não sabemos o que acontece de verdade quando as crianças entram no universo virtual. Aí elas usam muito a imaginação e a fantasia. Vivem mundos que perpassam o mundo concreto (FRIEDMANN, 2012, p. 14).

Outro teórico que também descreve a importância do lúdico nas práticas pedagógicas é Navarro (2009). De acordo com o autor,

Se o brincar é social, a criança não brinca sozinha, ela tem um brinquedo, um ambiente, uma história, um colega, um professor que media essa relação e que faz do brincar algo criativo e estimulante, ou seja, a forma como o brincar é mediado pelo contexto da escola é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança (NAVARRO, 2009, p. 125).

Diante do que mencionado por Gomes (2015) e do referencial teórico apresentado sobre gamificação e motivação nas aulas de Literatura, serão descritos a seguir dois aplicativos que podem ser usados nas aulas de Literatura como uma possibilidade de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e direcionado ao contexto dos alunos do mundo contemporâneo.

3 Descrição dos aplicativos

Os aplicativos aqui descritos foram escolhidos de acordo com pesquisa feita na plataforma *Google Play*. Na plataforma mencionada foi feita uma busca por jogos e aplicativos digitais com as temáticas relacionadas à Literatura.

Como critério para a escolha dos aplicativos, foi usada a avaliação feita pelos usuários que realizaram o *download* dos aplicativos pesquisados. Outro aspecto usado na seleção foi a disponibilização dos aplicativos nos sistemas Android e iOS.

Assim, a partir dos critérios acima mencionados, foram escolhidos os aplicativos “StoryMax” e “Inventeca”, que serão descritos a seguir.

3.1 Aplicativo StoryMax

“StoryMax” é um aplicativo desenvolvido e lançado em 2018 pela empresa homônima que publica livros e ferramentas tecnológicas educativas. Este aplicativo reúne todas as histórias já publicadas pela empresa StoryMax, em formato audiovisual e interativo, valorizando todas as

formas de leitura no meio digital. “StoryMax” ganhou o prêmio britânico “Reading Digital Fiction”, realizada pelas Universidade Sheffield Hallam e pela Universidade Bangor University, pelo conjunto da obra.

Os livros disponibilizados no aplicativo recontam clássicos, narrativas populares e poemas e estão transformando a relação de crianças e jovens com a leitura a partir de experiências memoráveis que começam em seus tablets e smartphones e que podem levá-los a diversos mundos.

Na figura 01, pode ser observada a interface do aplicativo para celulares que também pode ser utilizado em computadores e tablets.



Figura 1: Menu do aplicativo “StoryMax”.
Fonte: Página da “StoryMax” no *Google Play*.

Já na figura 02, observa-se um exemplo de obra literária que é disponibilizada no aplicativo, a narrativa *Nautilus*, de Júlio Verne.



Figura 2: Interface do aplicativo “StoryMax”.
Fonte: Página da “StoryMax’ no *Google Play*.

3.2 Aplicativo Inventeca

O aplicativo “Inventeca” também foi desenvolvido pela empresa StoryMax em 2019 com o propósito de criar experiências engajadoras para leitores em formação. “Inventeca” é uma banca de livros de imagem e uma plataforma de autoria para crianças.

Este aplicativo foi ganhador do prêmio Comkids e traz histórias ilustradas para engajar leitores e contadores de histórias de todas as idades. Neste *software*, é possível escolher uma história, soltar a imaginação e narrar suas próprias versões que ficarão gravadas.

Esta ferramenta tecnológica que está associada ao conceito de gamificação possibilita a criação do imaginário das crianças, ele torna recurso estimulante da memória, pois representa experiências de vida aproximando-se de diferentes manifestações e situações vivenciadas por elas. A construção de narrativas digitais mostra-se uma possibilidade, uma vez que contribui para o processo de letramento digital, podendo ser uma atividade contribuinte para a alfabetização.

Dessa forma, o aplicativo “Inventeca” é uma ferramenta completa que proporciona aprendizagem e diversão.



Figura 3: Menu do aplicativo “Inventeca”.
Fonte: Página da “Inventeca” no *Google Play*.



Figura 4: Interface do aplicativo “Inventeca”.
Fonte: Página da “Inventeca” no *Google Play*.

4 Análise dos aplicativos

A gamificação como prática de ensino é um método viável e, quando aplicada corretamente, pode aumentar a motivação dos alunos. Existe bastante espaço e várias possibilidades para o uso da gamificação dentro do sistema escolar e esta prática deve ser aplicada de forma consciente no processo de ensino e aprendizagem.

No contexto das aulas de Literatura, foco deste artigo, percebeu-se através da fundamentação teórica apresentada e da descrição de aplicativos específicos para as aulas de Literatura também que o uso gamificação nas práticas de ensino pode promover maior motivação por parte dos alunos.

Através do modelo de Guthrie (2001), percebe-se que os aplicativos analisados neste artigo podem desenvolver nos alunos a motivação à leitura, o que significa que o método deve ser de interesse para os professores de Literatura que tentam motivar seus alunos a desenvolver o hábito de ler.

Técnicas de gamificação estão sendo adotadas para apoiar o aprendizado em diversos contextos educacionais e áreas, com o intuito de abordar atitudes e comportamentos transversais, como colaboração, criatividade e engajamento no processo de aprendizagem.

O grande desafio dos professores, mais do que utilizar os recursos tecnológicos, é pautar-se em princípios que privilegiem a construção de conhecimentos, o aprendizado significativo, interdisciplinar e integrador. A escola precisa deixar de ser apenas transmissora de informação e incentivar os estudantes a se constituírem autores de seu conhecimento, não espectadores.

Os professores que têm muitas turmas e têm uma carga horária excessiva muitas vezes não estão preparados ou dispostos a ressignificar sua ação pedagógica. Logo, faz-se necessário que os docentes também estejam motivados para integrar as tecnologias de modo que os objetivos educacionais sejam motivacionais, inspiradores e contribuam para a aprendizagem de forma significativa.

5 Considerações finais

A utilização de tecnologias e da gamificação pode efetivamente auxiliar no processo de ensino e aprendizagem em todas as outras áreas de conhecimento. E diante da diversidade tecnológica atualmente ao nosso alcance, o ensino não pode estar alheio aos potenciais educacionais dessa realidade.

Faz-necessário, portanto, o desenvolvimento de mais estudos de caso e exemplos práticos do uso de gamificação no ensino de Literatura e de várias outras disciplinas para que seja possível refletir sobre as práticas pedagógicas mais voltadas ao contexto dos alunos de uma sociedade cada vez mais integrada às novas tecnologias.

A partir do que foi apresentado neste artigo, foi possível observar como a tecnologia, aqui representada através do conceito de gamificação, pode contribuir para aumentos significativos de motivação e envolvimento dos alunos nas aulas, bem como melhores resultados de aprendizagem e de relacionamento entre docentes e discentes.

A partir do referencial teórico aqui apresentado e dos aplicativos aqui mencionados, foi possível observar que há estratégias e práticas pedagógicas que podem estimular o interesse dos alunos pelo texto literário e pelos conteúdos relacionados à disciplina de Literatura.

Ao retomar-se o objetivo deste artigo que é analisar a gamificação como prática de ensino de Literatura e entender como ela afeta a motivação, foi observado que os aplicativos aqui apresentados, “StoryMax” e “Inventeca”, através do uso pedagógico planejado e contextualizado, conforme os princípios do modelo de engajamento proposto por Guthrie (2001), podem tornar as aulas de Literatura mais significativas e relacionadas à realidade dos alunos que têm bastante familiaridade com as novas tecnologias.

Faz-se necessário integrar as novas tecnologias de modo que os objetivos educacionais sejam motivacionais, inspiradores e que possam contribuir para a aprendizagem de forma mais interessante e voltada para o contexto dos estudantes da era digital.

A utilização de novas tecnologias, como os aplicativos e a gamificação, pode efetivamente auxiliar no processo de ensino e aprendizagem voltado para o ensino de Literatura

e de várias outras áreas de conhecimento. E diante da diversidade tecnológica atualmente ao nosso alcance, o ensino não deve estar alheio aos potenciais educacionais dessa realidade.

A partir do que aqui foi apresentado, espera-se contribuir para o desenvolvimento das práticas pedagógicas em vários segmentos de ensino no que diz respeito ao ensino de Literatura e o uso de gamificação e da tecnologia.

Referências

CORREIA, R. S. *Leitura e downloads: contribuições da internet para a aquisição do saber literário*. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTOS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: MULTIMODALIDADE E ENSINO. Recife: UFPE, 2008

FRIEDMANN, Adriana. *Mapa do brincar*. São Paulo: PUC, 2012.

GOMES, A. S. *Cultura digital na escola: habilidades, experiências e novas práticas*. Recife: Pipa Comunicação, 2015.

GUTHRIE, T. *Literacy and Motivation*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.

KAPP, K. M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. Canada: ACM, 2012.

KHALED, R. *Thoughts on Gamification and Culture*. CHI 2011. Vancouver, BC, Canada: ACM, 2011.

NAVARRO, Mariana Stoeterau. *O brincar na educação infantil*. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO/EDUCERE. Parana: PUCPR, 2009.

Data de submissão: 09/02/2020. Data de aprovação: 03/05/2020.