

***Frankenstein* em uma *escape room* para o ensino de Língua Inglesa: letramentos, formação docente e ludicidade**

***Frankenstein* in an *escape room* for English teaching: literacies, teacher education, and ludic activities**

Natália Müller Abich (IFRS-Campus Feliz)¹
 Heron Bernardo Oliveira (IFRS-Campus Feliz)²
 Andrea Jessica Borges Monzón (IFRS-Campus Feliz)³

Resumo

O presente trabalho foi desenvolvido como uma atividade de prática de ensino dentro do escopo da disciplina de Língua Inglesa IV, da Licenciatura em Letras - Português e Inglês. O principal objetivo do projeto foi articular o ensino de Língua Inglesa e a Literatura por meio de um recurso digital lúdico. Para isso, escolheu-se a obra *Frankenstein*, de Mary Shelley, em uma edição paradidática e adaptada para quadrinhos. A proposta fundamenta-se na perspectiva da literatura como função formativa e humanizadora (Cosson, 2018; Candido, 1995) que dialoga com Kishimoto (2011), que defende que o jogo didático possibilita uma aprendizagem significativa e desenvolvimento de autonomia. Junto a isso, há a articulação com o desenvolvimento de multiletramentos (Rojo, 2012). O jogo digital foi então desenvolvido na plataforma Genially, e teve sua estrutura baseada em uma *Escape Room*, com desafios ancorados no enredo e ambientação inspirada em laboratórios, alinhada à obra. A construção do recurso foi precedida por leituras e debates sobre o livro, realizados em aula. Conclui-se que a construção da *Escape Room* ofereceu uma oportunidade inovadora para que estudantes, enquanto licenciados/as, aprimorassem suas habilidades linguísticas em inglês de forma contextualizada e significativa, proporcionando uma experiência lúdica que conectou ensino de língua e literatura.

Palavras-chave: formação docente. recurso digital lúdico. ensino de Língua Inglesa.

Abstract

This study was developed as a teaching education activity in the subject English IV of an undergraduate degree in Language Teaching - Portuguese and English. The main goal of the project was articulating English teaching and Literature through a ludic digital resource. The first step was selecting the book *Frankenstein*, by Mary Shelley, using a graded reader designed as a comic. The purpose is based on the perspective of literature as formative and humanization function (Cosson, 2018; Candido, 1995) that establishes a dialogue with Kishimoto (2011), who defends that the educational game enables meaningful learning as well as autonomy. In addition to it, there is an articulation with the concept of multiliteracy (Rojo, 2012). Then, the game was developed in the platform Genially as an *escape room* containing challenges based on the plot and ambience inspired by laboratories, aligned with the book. The construction of the resource was preceded by readings and discussions about the book during our classes. We conclude that the construction of the *escape room* offered us an innovative opportunity, as future English teachers, to develop our English linguistic skills in a contextualized and meaningful way promoting a ludic experience that connected language teaching and literature.

Keywords: teacher education. ludic digital resource. English teaching.

¹ Graduanda da Licenciatura em Letras - Português e Inglês. Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Campus Feliz, Feliz-RS, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-5817-1055> E-mail: nataliamabich@gmail.com

² Graduando da Licenciatura em Letras - Português e Inglês. Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Campus Feliz, Feliz-RS, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-0992-2888> E-mail: oliveiraheron6@gmail.com

³ Doutora em Letras. Docente EBTT. Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Campus Feliz, Feliz-RS, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-2265-2985> E-mail: andrea.monzon@feliz.ifrs.edu.br

Contextualização

No curso de Licenciatura em Letras - Português e Inglês, durante o quarto semestre, foi proposto o desenvolvimento de um recurso digital pedagógico que articulasse o ensino de língua inglesa e um clássico da literatura em tal idioma. A atividade integrou os conteúdos da disciplina de Língua Inglesa IV, desafiando os estudantes a explorar formas inovadoras de ensinar por meio da tecnologia e da ludicidade. A proposta para colaborar no desenvolvimento de um recurso didático e aplicar aporte metodológicos de ensino de línguas estrangeiras, aliada à leitura literária, foi a criação de um jogo digital do tipo *escape room*, baseado na obra *Frankenstein* de Mary Shelley, em uma versão adaptada (*graded reader*)⁴.

O processo de planejamento docente na formação inicial e suas reflexões constam deste relato de experiência. Os objetivos da elaboração deste recurso didático digital são: 1) propiciar a articulação entre teoria e prática para licenciandos/as em Letras; 2) promover a construção de proposta de instrumento pedagógico multimodal e comunicativo para a disciplina de Língua Inglesa no Ensino Médio.

Segundo Freire (2024), ensinar não é um ato de transferir o conhecimento para o outro, mas sim criar as possibilidades para a sua produção e sua construção. O jogo desenvolvido pelo licenciando e pela licencianda promoveu desafios interativos e instigantes ao propiciar a resolução de enigmas baseados na obra literária. Esses desafios permitiram aos jogadores um papel ativo na construção do conhecimento e na familiarização com uma obra literária e com a língua inglesa.

Um dos principais obstáculos no desenvolvimento do recurso foi encontrar uma maneira de trazer a experiência da leitura literária para um ambiente totalmente digital e gamificado. No atual cenário social, no qual as telas e os jogos digitais fazem parte da rotina de jovens estudantes, criar um instrumento de aprendizagem da língua inglesa atrelada ao conhecimento literário e às reflexões sociais, em um ambiente já familiar para eles, se mostrou potencialmente positivo.

Anteriormente à criação e desenvolvimento do recurso, os/as licenciandos/as realizaram a leitura da obra, dividida em apreciações semanais e debates de capítulos. Nesses debates, eram desenvolvidos estudos no que diz respeito às narrativas e léxico presentes no texto, além dos

⁴ Foi utilizada a versão © 2006, 2012 by Saddleback Educational Publishing.

aspectos sociais envolvendo a Revolução Industrial e a exploração infantil. Juntamente com o aperfeiçoamento da proficiência na língua inglesa, as análises coletivas e colaborativas da obra e os debates foram indispensáveis para as posteriores práticas de ensino, principalmente articulando língua, literatura e letramentos.

Diante disso, o desenvolvimento da *escape room* sobre *Frankenstein* evidenciou o potencial de práticas pedagógicas inovadoras no ensino de Língua Inglesa, especialmente quando associadas à literatura. Ao integrar elementos lúdicos, tecnológicos e textuais, o projeto promoveu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, crítico e significativo, estimulando o engajamento e a autonomia dos/as licenciandos/as, enquanto professores de Língua Inglesa em formação e também aprendizes de tal idioma. O intuito do projeto jamais foi a substituição da prática da leitura de obras clássicas literárias, mas sim fomentar o ensino de uma língua estrangeira atrelado a ela.

Como reflete Cosson (2018, p. 17), a literatura tem o poder de se metamorfosear entre as formas discursivas, e essa é uma habilidade indispensável no ensino e aprendizagem. Também, segundo tal autor, “É por possuir essa função maior de tornar o mundo compreensível transformando sua materialidade em palavras de cores, odores, sabores e formas intensamente humanas que a literatura tem e precisa manter um lugar especial nas escolas” (Cosson, 2018, p. 17).

Logo, associar a ludicidade do jogo de *escape room* aos letramentos voltados à língua-alvo e à literatura foi uma maneira de fomentar tanto a formação leitora em língua inglesa quanto a reflexão literária que pudesse ser significativa e motivadora para estudantes de educação básica, a partir de seu perfil atual e sua proximidade com artefatos culturais (Vygotsky, 1991) digitais, sob a perspectiva da formação inicial de professores na área de Letras.

Ensino de Língua Inglesa, letramentos e ludicidade

Antonio Candido (1995) defende que a literatura deve ser compreendida como um direito humano, tão essencial quanto alimentação, moradia ou saúde, pois contribui para a plenitude da vida e da dignidade dos sujeitos numa vida em sociedade. O autor afirma que “as produções literárias, de todos os tipos e todos os níveis, satisfazem necessidades básicas do ser humano” (idem, p. 179), e que sua fruição “nos organiza, nos liberta do caos e, portanto, nos humaniza” (idem, p. 186). Nesse

sentido, a literatura desempenha um papel que estrutura nossa subjetividade, ajudando-nos a organizar o mundo e a nós mesmos. Portanto, no desenvolvimento desta *escape room*, há a proposta de reflexão sobre uma leitura que humaniza e nos coloca no lugar do outro, o que é indispensável para a criação de empatia e ética em estudantes da Educação Básica.

À luz disso, entender a literatura como direito implica também reconhecê-la como um bem historicamente negado às camadas mais baixas da população. Como destaca Candido (1995), obras literárias são frequentemente restritas às classes dominantes, principalmente em uma sociedade estratificada como a do Brasil, então, a luta pelos direitos humanos deve abranger o direito à arte e à literatura, reconhecendo que “aquilo que consideramos indispensável para nós é também indispensável para o próximo” (Candido, 1995, p. 172). O recurso didático proposto aqui buscou, então, ao utilizar uma obra clássica da literatura em língua inglesa em versão acessível e adaptada, mediada por recursos multimodais e atividades interativas, contribuir para democratizar a leitura de clássicos literários e o acesso ao letramento literário.

Outro aporte que subsidia as práticas pedagógicas aqui propostas é a Teoria Sociocultural, desenvolvida principalmente por Vygotsky (1991), que compreende a aprendizagem como um processo mediado social e culturalmente, no qual a interação entre sujeitos e os artefatos culturais, sejam eles simbólicos, como a linguagem, ou físicos, como objetos e ferramentas, desempenha um papel central na constituição do pensamento humano. Esses artefatos, produzidos historicamente e compartilhados socialmente, operam como mediadores na relação entre os indivíduos e a realidade, influenciando o modo como os sujeitos interpretam e organizam o mundo e a sociedade.

Nesse sentido, a linguagem ocupa lugar de destaque, pois é por meio dela que as funções comunicativas e cognitivas se entrelaçam, tornando-se “a base de uma forma nova e superior de atividade nas crianças, distinguindo-as dos animais” (Vygotsky, 1991, p. 23). O autor propõe o conceito de artefatos culturais como “adaptações artificiais” (idem, p. 39), que demonstram tanto o domínio da natureza pelo ser humano quanto as práticas sociais que constituem a cultura.

A mediação, portanto, é um princípio fundamental sob a perspectiva vygotskyana, pois todo desenvolvimento psicológico ocorre, inicialmente, na interação entre sujeitos. É nesse movimento dialético que se compreende que “todas as funções no desenvolvimento da criança aparecem duas vezes: primeiro, no nível social, e, depois, no nível individual [...]” (Vygotsky, 1991, p. 41). Assim, o

pensamento não nasce de forma isolada, mas emerge do contato com o outro, com os signos, com os artefatos e com os instrumentos que a cultura historicamente disponibiliza.

Dessa forma, o processo de ensino e aprendizagem de línguas, enquanto prática social e cultural, deve reconhecer o papel central dos mediadores simbólicos na constituição da linguagem e na formação da consciência, valorizando atividades que promovam a interação e a apropriação crítica desses artefatos culturais, no caso deste projeto, juntamente com a mediação de docentes de Língua Inglesa.

Sobre o exercício da profissão docente, traz-se que Paulo Freire (2024), em sua obra *Pedagogia da Autonomia*, elenca a responsabilidade ética como um princípio fundamental da prática docente. A prática educacional envolve, portanto, uma relação constante de reflexão crítica sobre o fazer docente. Em suas palavras, “como presença consciente no mundo, não posso escapar à responsabilidade ética no meu mover-me no mundo” (Freire, 2024, p. 20). Essa responsabilidade está ligada à necessidade de uma formação docente crítica e dialógica, que articule sua prática docente com concepções teóricas coerentes.

Freire também questiona o modelo tradicional de ensino, em que se concebe o/a docente como o detentor do conhecimento e o aluno como receptor passivo. Para ele, o ensino não se trata de transferência de conhecimento, mas a criação de possibilidades para que o/a estudante seja ativo no seu processo de aprendizagem, construindo e produzindo conhecimento a partir de suas experiências e interações com as práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula (Freire, 2024, p. 24).

Isso se conecta, a nosso ver, com a perspectiva de letramento de Rojo (2009), que o enxerga como prática social contextualizada, envolvendo o uso da linguagem em diferentes esferas da vida cotidiana e não se restringindo à simples decodificação da escrita. Assim, observa-se a importância do uso de textos multimodais em sala de aula, os quais exigem, conseqüentemente, multiletramentos. Rojo define esses textos sendo “[...] compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar” (2012, p. 19).

Assim, a contemporaneidade promove o surgimento de novos gêneros textuais, como pode-se ver com os hipertextos, e, junto a isso, surgem novos letramentos a serem desenvolvidos, pensando que a instituição escolar deve promover novas práticas sociais de leitura e escrita. Nesse sentido, Rojo

(2013) afirma que com o advento de novas tecnologias, há mudanças significativas na maneira de ler e produzir textos, os quais se tornaram mais interativos e colaborativos. Com isso, há a resignificação de práticas de práticas de linguagem, as quais devem ser trabalhadas em escolas.

Desse modo, torna-se muito importante o diálogo entre ensino de línguas e implementação de novas tecnologias, a fim de oferecer aos estudantes oportunidades de multiletramentos e atender suas necessidades da nossa sociedade contemporânea permeada pela hipermídia e hiperlinks. Essa integração permite não apenas o desenvolvimento de competências linguísticas mais amplas, mas também a formação de leitores e produtores de texto críticos, capazes de transitar por diferentes linguagens, mídias e contextos de circulação de sentidos, contribuindo para sua plena inserção social e cidadã.

Segundo Cosson (2018), o ensino de literatura na escola deve ultrapassar a simples leitura de obras e assumir um papel formador, voltado para o desenvolvimento do letramento literário. Para o autor, é fundamental que o estudante seja conduzido a construir uma relação significativa com o texto, desenvolvendo competências interpretativas e críticas a partir da mediação pedagógica. O poder de metamorfosear da literatura, defendido pelo autor, e citado anteriormente, torna-se um ótimo aliado na construção de uma relação significativa com o texto. Aliado a isso, a proposta do recurso pedagógico digital a ser apresentado neste artigo potencializou o ensino da Língua Inglesa, principalmente atrelado a obras literárias, além de propiciar reflexões formativas para os/as estudantes de Licenciatura em Letras envolvidos/as.

Do mesmo modo que citado anteriormente, Candido (1995) defende que as literaturas satisfazem as necessidades do ser humano. Nesse sentido, o uso de recursos didáticos que dialoguem com a realidade dos estudantes, como o *escape room*, podem favorecer o envolvimento com o texto literário e a língua estrangeira, ampliando as possibilidades de práticas docentes inovadoras. A ludicidade presente em ferramentas como essa estimulam a participação e o envolvimento dos alunos, permitindo que elementos de obras literárias sejam explorados de forma dinâmica e significativa. Portanto, ao articular literatura e tecnologia com o ensino de línguas estrangeiras, é possível aproximar o estudante de um universo literário extraordinariamente rico e vasto, fortalecendo e aperfeiçoando o processo de letramento literário defendido por Cosson.

Em conjunto com os pensamentos do autor, corroboramos que a literatura tem o poder de transformar quem somos enquanto cidadãos, estudantes, viventes do mundo. Não julgá-la necessária durante a prática docente é interferir negativamente em relação a si mesmo. É impedir que o pensamento voe sobre as montanhas do conhecimento e imaginação. Negar a importância da literatura é como proibir os olhos de aprender a decifrar e interpretar as nuances do mundo.

No âmbito do ensino de línguas estrangeiras, o desenvolvimento do *escape room* também dialoga diretamente com os princípios da Abordagem Comunicativa, uma vez que as atividades propostas exigem que os estudantes usem a língua inglesa de forma autêntica, contextualizada e situada para resolver problemas. Segundo Richards e Rodgers (2014), a *Communicative Approach* defende que o ensino de línguas deve priorizar a comunicação real e o uso funcional da língua, valorizando a interação entre os falantes e a negociação de significados em contextos reais de uso. Assim, surge o desenvolvimento das competências comunicativas, ou seja, a capacidade de usar a língua de maneira apropriada em diferentes situações cotidianas, considerando o contexto comunicativo para a aprendizagem.

Ainda sob o prisma de ensino e letramentos, traz-se aqui também o conceito de ludicidade, enquanto estratégia didática favorecedora de aprendizagens significativas e criativas (Sá *et al.*, 2017). Por vezes se vê o uso de jogos digitais e não digitais na sala de aula como somente um momento de descontração, mas a ludicidade no ensino vai muito além da diversão e do prazer, uma vez que ela estimula a cognição dos/as estudantes.

O planejamento de atividades lúdicas demanda intencionalidade, finalidade e reflexões teórico-metodológicas constantes. Logo, o jogo didático (Kishimoto, 2011) precisa equilibrar tanto a sua função lúdica, que propicia diversão e curiosidade, quanto sua função educativa, que permite que os/as estudantes aprendam algo durante o ato do jogo. Kishimoto defende que o jogo didático pode propiciar: autonomia, manejo de emoções, inclusão, interação e socialização, manejo de regras, construção de simbolismos, prazer funcional, mediação docente e aprendizagem significativa. Por isso a ludicidade propicia, ademais, a mudança de paradigma acerca de práticas pedagógicas, apresentando um caráter inovador.

Para Messeder Neto e Moradillo (2016, p. 367), "elaborar um jogo ou uma atividade lúdica que contribua para o desenvolvimento do educando requer estudo, e não pode ser feito de qualquer

maneira". Por conseguinte, este relato de experiência traz o percurso de professores/as pré-serviço de Língua Inglesa na elaboração de um recurso didático lúdico no âmbito da construção de sua formação e profissionalização docente (Tardif, 2014).

Construção do recurso pedagógico: língua estrangeira, literatura e ludicidade

Na Licenciatura em Letras - Português e Inglês, do Instituto Federal do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Feliz, as oito disciplinas de Língua Inglesa possuem parte de sua carga horária voltada a práticas de ensino, conforme diretrizes legais vigentes, as quais constam no atual Projeto Pedagógico do Curso (PPC). Essas práticas de ensino são propostas aos/às licenciandos/as para que vivenciem e reflitam acerca do planejamento docente e suas implicações e interlocuções. Assim, na disciplina de Língua Inglesa IV, além dos conteúdos linguísticos previstos pela ementa, realizou-se: 1) a leitura extensiva (Donnini *et al.*, 2010) associada a discussões linguísticas e literárias da obra *Frankenstein* de Mary Shelley, em sua versão *graded reader* (adaptada para história em quadrinhos, nível B1); 2) proposta de construção de recurso pedagógico lúdico que tratasse da interpretação de obra e discussões sobre a narrativa e seus aspectos sociais; 3) utilizar ferramentas digitais gratuitas e elaborar questões/enigmas para o recurso didático voltado ao Ensino Médio; 4) refletir acerca do processo de planejamento docente e suas etapas sob o aspecto formativo.

Conforme mencionado, houve a proposição aos/às licenciandos/as para elaborar um recurso didático-pedagógico que levasse em consideração a leitura da obra, sua cronologia, suas reflexões histórico-sociais e aplicação de aportes teórico-metodológicos já estudados até então na licenciatura. Além de se ter *Frankenstein* como ponto de partida, a partir de uma oficina sobre ludicidade e ensino de línguas, ministrada pela docente da disciplina, baseando-se em experiência de projeto de extensão coordenado pela mesma (Rohr *et al.*, 2020), partiu-se da premissa de articular letramento literário, multiletramentos e ludicidade como conceitos centrais para o planejamento docente. Os/As licenciandos/as optaram por utilizar a plataforma "Genially" para desenvolver o recurso digital de forma colaborativa, podendo ser de forma síncrona e/ou assíncrona. Essa plataforma é interessante para projetar ferramentas didáticas e intuitivas de aprendizagem.

A construção do jogo digital partiu da intenção de criar um ambiente de aprendizagem que unisse o ensino de língua inglesa ao universo literário de forma lúdica e interativa. Inspirado na estrutura de um *escape room*, o recurso foi elaborado com base em desafios sequenciais, nos quais os estudantes precisam resolver enigmas para avançar nas etapas do jogo e tentar “escapar”, utilizando seus conhecimentos linguísticos e interpretativos sobre a obra *Frankenstein*. Durante a produção do recurso, e também posterior à ela, a leitura desse clássico sempre manteve estabelecido um sentido de reflexões sociais e humanas nos alunos, propiciando discussões e debates ricos em conhecimento de literatura e de mundo. Como coloca Antonio Candido (1995, p. 179), as produções literárias satisfazem as necessidades do ser humano, enriquecendo nossa perspectiva de mundo e ampliando nossos horizontes.

A proposta da criação desse recurso digital pedagógico jamais foi substituir o prazer e a experiência da leitura experiencial, ou seja, aquela de tomar o texto escrito, lê-lo e deixar a mente viajar entre as palavras, mas sim elaborar um recurso que estabelecesse um diálogo entre o clássico literário (adaptado), conteúdos linguísticos e estudantes, a fim de propiciar reflexões sobre a obra de uma maneira lúdica e significativa. No atual cenário escolar, nota-se o desinteresse de alunos/as pela literatura clássica, e essas ferramentas de inovação podem estabelecer uma introdução mais acessível a esse mundo:

Falta a uns e a outros uma maneira de ensinar que, rompendo o círculo da reprodução ou da permissividade, permita que a leitura literária seja exercida sem o abandono do prazer, mas com o compromisso de conhecimento que todo saber exige. (Cosson, 2018, p. 23)

As perguntas, ou desafios, que compõem o *escape room* (Figura 1) foram elaboradas para explorar diferentes habilidades linguísticas e de leitura, totalizando 21 questões⁵, sendo divididas em 6 testes/fases (Figura 2). As mesmas foram construídas diversidade de formatos, tais como questões de múltipla escolha (Figura 3) com alternativas certas e erradas, verdadeiro ou falso (Figura 4) e perguntas com textos mais extensos (Figura 5) que exigem a escolha da opção que melhor completa o texto.

⁵ Para visualizar todas as questões/enigmas, fases e características textuais, sonoras e visuais da *escape room*, ela está disponível em: <https://view.genially.com/66d8dde50214552e545d4b1f/interactive-content-laboratory-escape-room>



Figura 1. Capa do recurso digital "Laboratory Escape Room"
Fonte: Nossa autoria.

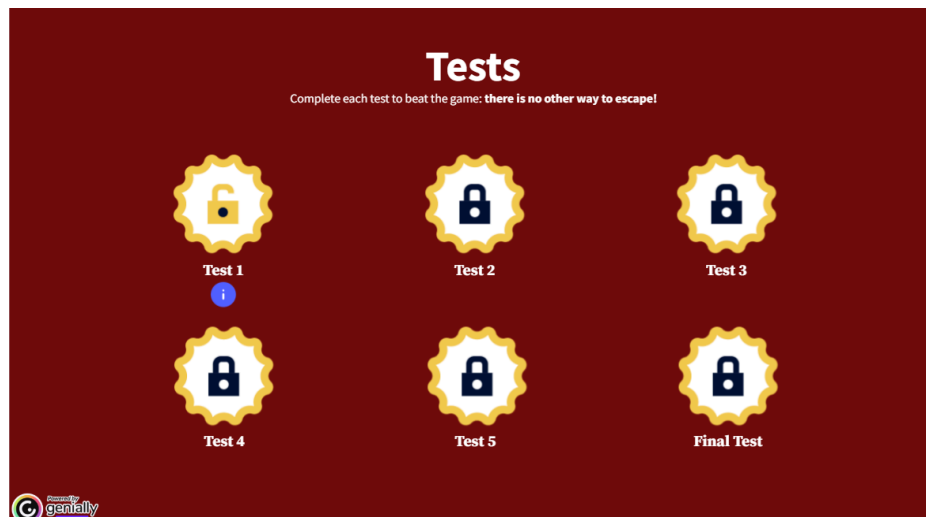


Figura 2. Fases do jogo visualizadas antes do início
Fonte: Nossa autoria.

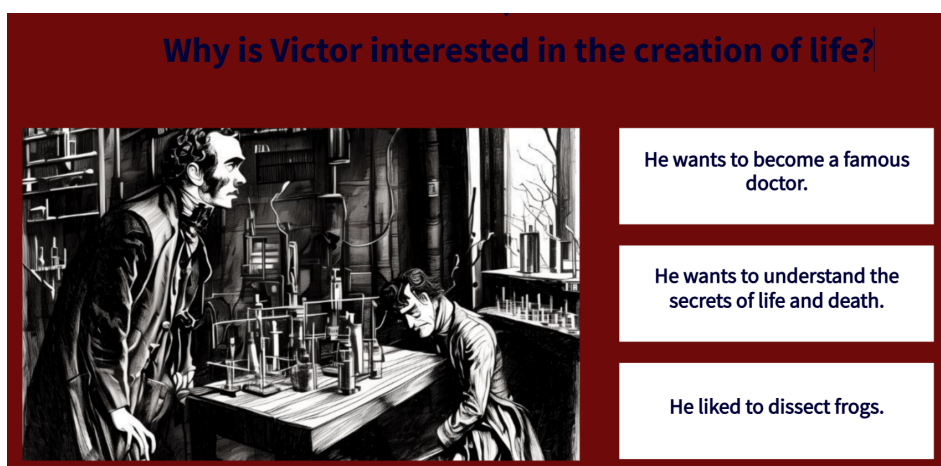


Figura 3. Exemplo de questão de múltipla escolha em uma das fases do jogo
Fonte: Nossa autoria.

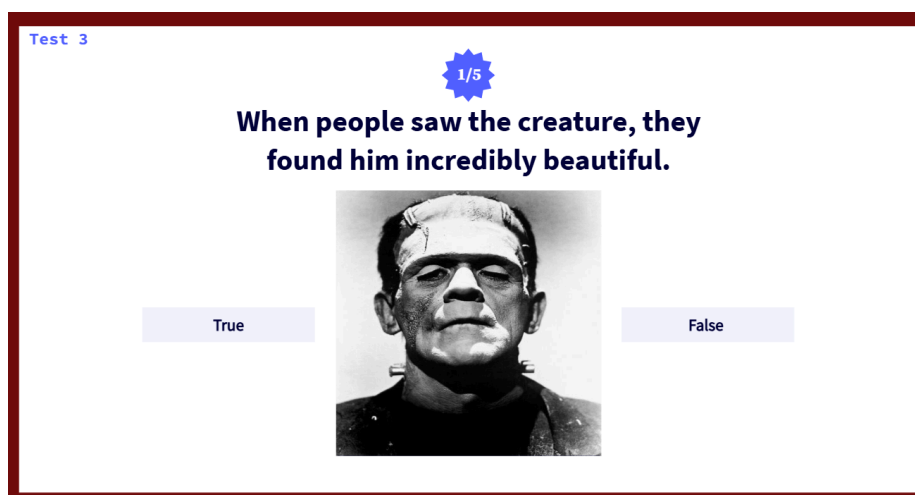


Figura 4. Exemplo de questão de verdadeiro e falso em uma das fases do jogo
Fonte: Nossa autoria.

As questões variaram entre perguntas literais e perguntas inferenciais e reflexivas. As perguntas literais têm o objetivo de testar a compreensão básica sobre o texto, com foco em aspectos mais objetivos da história. As questões reflexivas e inferenciais pretendem provocar questionamentos e estimular o pensamento crítico dos estudantes, incentivando-os a irem além da simples identificação de informações explícitas no texto. Além disso, as perguntas permitem que os estudantes estabeleçam conexões entre a história e a realidade. Salienta-se, por exemplo, que na questão da Figura 5, há uma tentativa de promover a argumentação e trabalhar a observação crítica de estudantes,

convidando-os/as a avaliar a decisão moral de Victor Frankenstein de criar ou não uma companheira para a criatura (Monstro).

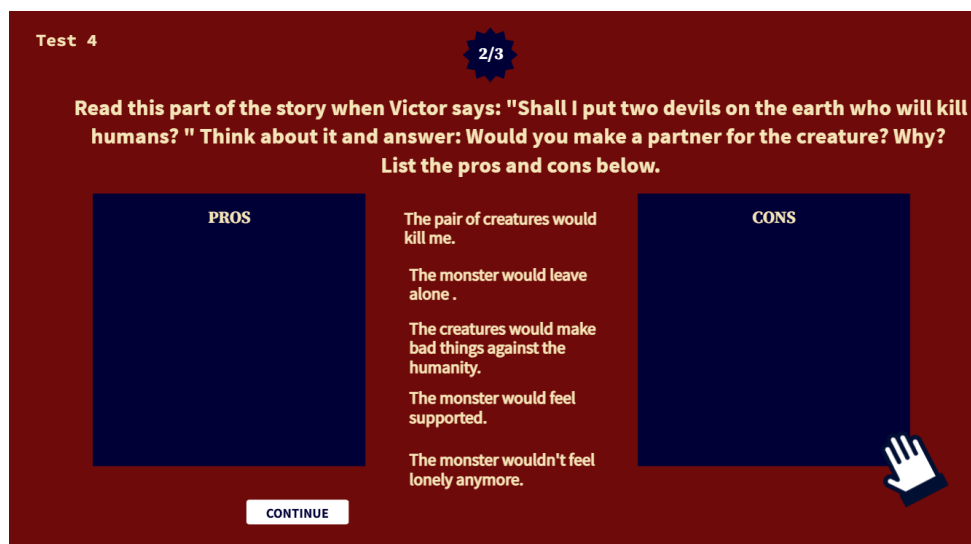
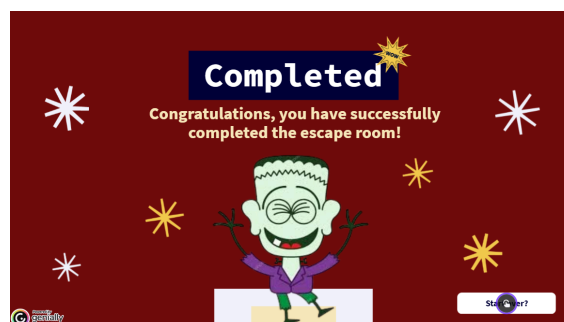
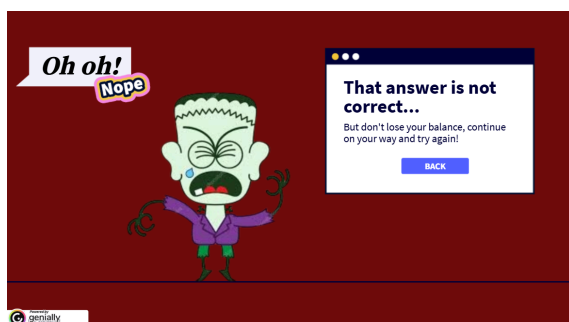


Figura 5. Exemplo de questão que buscava fazer estudantes refletirem sobre dilemas morais do Dr. Victor
Fonte: Nossa autoria.

Há, ainda, de acordo com o gênero textual *escape room*, interfaces que apontam ao/a jogador/a que a resposta não estava correta (Figura 6), dando-lhe a oportunidade de nova tentativa, além de interface que aponta a finalização do jogo (Figura 7.)



Figuras 6 e 7. Interfaces do jogo que apontam equívoco na resposta e a finalização da *escape room*
Fonte: Nossa autoria.

As estratégias pedagógicas adotadas permitem, a nosso ver, que o jogo atenda a diferentes perfis de aprendizagem e favoreça a fixação de conteúdos de maneira dinâmica e contextualizada,

promovendo uma experiência mais rica no contato com a língua inglesa e a obra literária trabalhada. Além disso, as perguntas estimulam o pensamento crítico de usuários, que refletem sobre a narrativa da obra e desconstruem estereótipos e estigmas relacionados à criatura do livro. Essa prática promove a alteridade e o reconhecimento de diferenças na sociedade (Freire, 2024, p. 59):

[...] a dialogicidade verdadeira, em que os sujeitos dialógicos aprendem e crescem na diferença, sobretudo no respeito a ela, é a forma de estar sendo coerentemente exigida por seres que, inacabados, assumindo-se como tais, se tornam radicalmente éticos.

A ambientação visual da ferramenta é outro aspecto que também foi pensado para dialogar diretamente com o universo da obra *Frankenstein*. Foram utilizadas cores como roxo, verde e bordô, que remetem ao mistério e à ciência presentes na narrativa. Além disso, o cenário foi construído com elementos que remetem a um laboratório, acompanhado por uma sonorização que reforça a atmosfera dos experimentos do Dr. Victor Frankenstein, intensificando a imersão dos jogadores no enredo. Assim, percebe-se que no “[...] exercício da literatura, podemos ser outros, podemos viver como os outros, podemos romper os limites do tempo e do espaço de nossa experiência e, ainda assim, sermos nós mesmos” (Cosson, 2018, p. 17). Essa escolha estética reforça o vínculo entre forma e conteúdo, tornando a experiência de aprendizagem mais envolvente e coerente com a proposta deste recurso pedagógico digital.

Contribuições para a formação docente inicial de professores de Língua Inglesa

O desenvolvimento da *Escape Room Digital* trouxe diversas contribuições para nossa formação docente inicial no que concerne à reflexão das nossas práticas docentes, mobilizando saberes pedagógicos e linguísticos a fim de criar um artefato cultural (Vygotsky, 1991) significativo e adequado para o ensino de Língua Inglesa e para o estímulo de reflexões a partir da literatura. Ainda que o recurso não tenha sido aplicado a uma turma real de Ensino Médio, as etapas do processo de construção foram relevantes para nosso fazer docente, bem como foram preparatórias para experiências subsequentes de planejamento docente nos estágios supervisionados obrigatórios. Logo, é relevante discutirmos nesta seção as contribuições dessa experiência para a nossa formação acadêmico-profissional, pensando nas habilidades reflexivas desenvolvidas, no exercício de pensamento no planejamento docente (Silva, 2018), no diálogo entre conhecimentos aprendidos no

curso de Licenciatura em Letras e práticas em sala de aula das disciplinas e na compreensão do papel de professores de Língua Inglesa na conjuntura contemporânea.

Primeiramente, a construção do projeto foi significativa para a articulação entre teoria e prática. Nas aulas de Língua Inglesa 4, tivemos a oportunidade de adquirir conhecimentos gramaticais, sintáticos e semânticos, os quais foram utilizados no desenvolvimento da *Escape Room*, de uma maneira contextualizada. Assim, a língua inglesa teve um uso social e comunicativo na construção do jogo, articulando-se com a abordagem comunicativa (Richards; Rodgers, 2014). Para além dos conhecimentos linguísticos que colocamos em prática, houve a reflexão sobre a nossa prática docente ao desenvolver a plataforma, uma vez que articulamos aportes teórico-metodológicos estudados ao longo do nosso curso de graduação.

Assim, houve a articulação de conhecimentos pedagógicos e teóricos com a prática docente. Na construção do jogo, tivemos que pensar o uso e adequação do léxico, as questões sobre narrativa de Mary Shelley, o *layout* da plataforma, e articular com os objetivos da *Escape Room* as habilidades/competências que gostaríamos de desenvolver com a proposta. Esse planejamento contribuiu como parte da nossa preparação aos desafios da sala de aula e às práticas futuras que iremos desenvolver como professores/as na disciplina de Inglês.

Ademais, a experiência também evidencia o diálogo da língua inglesa com a Literatura e o estímulo à leitura crítica. Assim, ao propor uma atividade lúdica a partir da adaptação da obra *Frankenstein*, pode-se pensar numa outra maneira de ensino de Língua Inglesa, que visa, além de oferecer conhecimentos linguísticos, estimular o pensamento crítico e o letramento literário. Desse modo, houve a reflexão sobre o papel da Literatura na escola, e como a obra *Frankenstein* cristaliza a posição humanizadora, descrita por Candido (1995), na formação moral e empática de estudantes.

À luz disso, entende-se que a “[...] literatura desenvolve em nós a quota de humanidade na medida em que nos torna mais compreensivos e abertos para a natureza, a sociedade, o semelhante” (Candido, 1995, p. 180), e, assim, o eixo literário desempenha um papel indispensável na formação humana de discentes, fortalecendo relações com quem é diferente e ampliando perspectivas de mundo. Essa prática reflexiva ocorre ao ler a obra *Frankenstein*, uma vez que adentramos o universo de uma criatura que é criada e logo rejeitada por uma sociedade permeada por preconceitos, mobilizando discussões sobre ética, moral, exclusão e empatia.

A literatura, nesse contexto, permite o exercício da alteridade, proporcionando não apenas o aprendizado da língua inglesa, mas também a ampliação do repertório cultural e afetivo dos sujeitos envolvidos. Assim, concepções sobre o eixo literário supracitadas permearam a elaboração do recurso lúdico aqui apresentado, implicando na vivência prática do potencial pedagógico da literatura como espaço de reflexão e transformação, tanto para discentes, quanto para nós, licenciandos/as, que experienciamos o planejamento, a mediação e a potência formativa desse processo. Nesse sentido, como afirma Cosson (2018, p. 17), “a literatura tem o poder de se metamorfosear em todas as formas discursivas”, o que se evidencia na adaptação da obra Frankenstein para o formato de *escape room*, demonstrando a versatilidade do texto literário e sua capacidade de dialogar com novas linguagens e tecnologias no contexto educacional.

Algumas conclusões sobre nosso relato

Percebe-se que o projeto contextualizou práticas de letramentos, mobilizando-nos a pensar como articular tecnologia digital, ensino de Língua Inglesa e Literatura em uma plataforma multimodal, que promove multiletramentos de acordo com a perspectiva de Rojo (2009) e reconhece a necessidade de formar sujeitos capazes de ler, interpretar e produzir sentidos em diversos formatos, linguagens e elementos semióticos, integrando criticamente as práticas sociais digitais ao processo educativo.

Cabe mencionar que o sujeito letrado, para Magda Soares (2009), é aquele que utiliza a leitura e a escrita de forma social, respondendo de maneira adequada às demandas do contexto em que está inserido. Assim, seu modo de viver na sociedade, sua relação com a cultura e com o meio em que vive transformam-se por meio do processo de letramento, que revela suas potencialidades e amplia suas formas de participação social. À luz dessa perspectiva, o *escape room* desenvolvido neste projeto possibilitou que os alunos interagissem com a língua inglesa em situações significativas, nas quais a leitura e a escrita não eram meramente exercícios escolares, mas ferramentas para resolver problemas, construir sentidos e alcançar objetivos coletivos.

Além disso, durante o desenvolvimento do projeto, o planejamento pedagógico exigiu constante tomada de decisões, desde a seleção da obra literária e seu formato até a organização das

atividades e tarefas a serem cumpridas dentro do *escape room*. Foi necessário pensar na sequência didática, na coerência entre os objetivos e as etapas, no tempo disponível e no nível de proficiência de estudantes. Esse processo favoreceu o exercício da autonomia docente (Freire, 2024) e a construção da profissionalização docente (Tardif, 2014), pois envolveu escolhas fundamentadas e adaptação de recursos de forma criativa.

Por isso, a leitura e apropriação dos pressupostos freireanos foram fundamentais para refletir sobre nossa constituição como docentes em formação e construção da nossa autonomia enquanto processo formativo. A compreensão de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção” (Freire, 2024, p. 24) nos faz ressignificar o papel do docente em sala de aula, assumindo uma postura mais investigativa, ética e sensível ao outro, compreendendo a responsabilidade ética no exercício da docência (Freire, 2024, p. 17).

Reconhecer estudantes como seres inacabados e, portanto, educáveis (Freire, 2024, p. 57), é também reconhecer a nós mesmos nessa condição, assumindo uma postura de abertura à escuta, à dúvida e à transformação, elementos essenciais à formação docente inicial e que foi possível colocar em prática no desenvolvimento desta proposta de *Escape Room*, visto que houve o processo de pesquisa e mobilização de conhecimentos, a fim de atingir objetivos educacionais e formativos.

Conclui-se com a ideia freireana de práxis, em que “o movimento dinâmico, dialético, entre o fazer e o pensar sobre o fazer” (Freire, 2024, p. 39), a qual foi vivenciada de forma concreta e prática ao longo deste projeto, à medida que cada ação e escolha na construção do jogo exigia reflexão, revisão e reelaboração. Ao assumir uma prática dialógica e crítica, desenvolvemos a autonomia da postura docente, o que foi enriquecedor para nossa formação enquanto licenciados/as no curso de Letras - Português/Inglês.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo. *Educação Lúdica 1 - Teorias e Práticas*. São Paulo: Editora Loyola, 2013.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: *Vários escritos*. São Paulo: Ouro sobre azul, 1995, p. 169-91.

COSSON, Rildo. *Letramento Literário: teoria e prática*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

DONNINI, Livia; PLATERO, Luciana; WEIGEL, Adriana. *Ensino de Língua Inglesa*. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia*. 74ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2024.

KISHIMOTO, Tizuko (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

MESSEDER NETO, Hélio; MORADILLO, Edilson. O lúdico no ensino de Química: considerações a partir da Psicologia Histórico-Cultural. *Química Nova Escola*, v. 38, n. 4, 2016, p. 360-368.

RICHARDS, Jack Croft.; RODGERS, Theodore S. *Approaches and methods in language teaching*. Cambridge University Press, 2014.

ROHR, Ana; PAULA, Maria Luíza; SCHREINER, Juliana; WINTER, Paloma; MONZÓN, Andrea. Jogos e ludicidade no ensino de Língua Inglesa: relatos de professoras pré e em serviço. *Anais do 5º Salão de Pesquisa, Extensão e Ensino do IFRS/8º Seminário de Extensão*. Bento Gonçalves-RS, 2020, edição virtual.

ROJO, Roxane. *Escola conectada: multiletramentos e TICs*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.

ROJO, Roxane. *Letramentos na contemporaneidade: práticas sociais e linguagens*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, Roxane. *Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola*. In:

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. p. 11-31.

SÁ, Antônio Villar *et al.* (Orgs.). *Ludicidade: desafios e perspectivas em educação*. Jundiaí: Paco Editorial, 2016.

SILVA, Roberto Rafael Dias da. Três questões para pensar sobre o planejamento pedagógico na educação básica. In: FABRIS, Elí T. H.; Maria Cláudia; SILVA, Roberto R. Dias da. (Orgs.). *Modos de ser docente no Brasil contemporâneo: articulações entre pesquisa e formação*. São Leopoldo: Oikos, 2018. p. 181-196.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, v. 3, 1991.

Data de submissão: 18/09/2025. Data de aprovação: 20/09/2025.