

GAMIFICAÇÃO NA AULA DE LITERATURA: UMA PROPOSTA DE INCENTIVO À LEITURA DE CONTOS POR MEIO DE JOGOS DE ENIGMAS

Auricélia Moreira Leite ¹
Diego Guimarães ²

RESUMO

Após o retorno ao ensino presencial, os professores da ECIT Presidente João Goulart, em João Pessoa, Paraíba, puderam identificar os impactos causados pelos dois anos de ensino remoto, devido à pandemia da COVID -19, no processo de aprendizagem dos alunos. Para além do deficit na aprendizagem, a dificuldade de readaptação e de interação entre os alunos também foi um fator observado por grande parte dos professores. Neste artigo, relatamos uma experiência com *gamificação* na aula de Literatura como forma de incentivo à leitura e à interação por meio de jogos de cartas. Tal ação utilizou como referência a proposta de oficina literária desenvolvida por Rildo Cosson na obra *Letramento Literário* (2007). O principal objetivo do projeto foi proporcionar aos alunos o contato com a literatura brasileira - especificamente com contos de terror de autores e estilos diversos – enquanto promovíamos a interação entre eles a partir da criação de um jogo de enigma, inspirado no jogo original chamado *Black Stories*. Esse jogo consiste em tentar desvendar enigmas a partir da formulação de perguntas e reunião de pistas obtidas nas respostas dadas pelo dono da carta. Inicialmente, o jogo funcionou como motivação para a atividade de leitura. Após a etapa de motivação, os alunos realizaram uma pesquisa sobre cada autor a ser estudado, e em seguida passaram à leitura e interpretação dos contos. Finalmente, eles foram convidados a elaborar novas cartas para o jogo, inspirados nos contos lidos anteriormente. Os resultados obtidos apontam para o desenvolvimento de uma maior habilidade leitora e de uma facilidade de interação entre os alunos.

Palavras-chave: Letramento Literário, *Gamificação*, Contos.

1 Mestre em Linguística pela Universidade Federal da Paraíba, celialeite.educ@gmail.com.

2 Doutor em Filosofia pela Universidade Federal da Paraíba, diegoguimafil@gmail.com.