

LITERATURA DE CORDEL E GAMIFICAÇÃO: ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA A LEITURA LITERÁRIA EM SALA DE AULA

Maria Aparecida Moura da Silva ¹
Júlia Maria Raposo Gonçalves de Melo Larré ²

RESUMO

O principal objetivo deste trabalho é desenvolver um material didático a partir das estratégias da gamificação para a leitura literária de cordel articulada a oralidade e a escrita, voltada para o sexto ano do ensino fundamental. É proposto uma oficina literária vinculada ao cordel “As proezas de João Grilo” escrito por João Ferreira de Lima (2006), e com o currículo de Pernambuco, a partir das habilidades de leitura, interpretação, análise e produção textual. Como aporte teórico utilizamos: Cosson (2009), Candido (2011), Freire Junior (2022), D’Oliveira (2018), Busarello (2016) e Leffa (2020). Em termos metodológicos recorreremos à pesquisa de natureza bibliográfica que pretende apresentar uma proposta de intervenção viável para o desenvolvimento de atividade didático/pedagógico. A oficina proposta “Caça ao tesouro: cordel aventura” visa estimular a leitura crítica, de forma gamificada com o intuito de enfrentar de maneira criativa o desinteresse pela leitura, apresentando o cordel de modo lúdico e envolvente, promovendo a apreciação do texto, habilidades interpretativas, assim como também interação entre os alunos. No entanto ressaltamos que assim como todo planejamento a oficina pode ser modificada ou adaptada de acordo com o contexto escolar em que será aplicada, podendo também ser usada em outras disciplinas. Espera-se que ao aplicar as atividades os alunos tenham acesso ao gênero cordel e desenvolvam interesse pela leitura literária.

Palavras-chave: Gamificação, Leitura Literária, Oficina Literária, Cordel.

INTRODUÇÃO

Não é novidade que os alunos não aprendem por meio de um único método (KUMARAVADIVELU, 2006). Diante disso, os docentes precisam atender às diferentes demandas de aprendizagem, especialmente em uma geração que está constantemente exposta a uma enxurrada de informações rápidas, facilmente acessíveis pelas redes digitais. Os chamados “nativos digitais” (PRENSKY, 2001), conectados a seus dispositivos em praticamente todos os momentos e lugares, vivem imersos em um ambiente de sobrecarga informacional. Esse cenário exige estratégias pedagógicas mais dinâmicas e flexíveis, capazes de dialogar com o contexto digital e as novas formas de engajamento dos estudantes. E, em meio aos avanços tecnológicos, o mercado de *games* vem cada vez mais crescendo no mundo, bem como a popularização dos *smartphones*. Isso tem alavancado o número de jogadores virtuais e sentimos esses reflexos em nossas salas de aulas como também nos momentos familiares, com crianças e jovens

¹ Especialista pelo Curso de Estudos da Linguagem e Formação Docente- LINFOR da Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, aparecidamoura33@gmail.com

² Professor orientador: Pós-doutora em Linguística (UFSCar) e em Educação a distância e E-learning (Uab Lisboa), Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, julia.larre@ufrpe.br.

conectados aos jogos com diferentes pessoas do mundo. Mas por que os jogos atraem tantas pessoas de diversas idades? E o que isto está relacionado ao ensino e aprendizagem?

A maioria das pessoas, em algum momento da infância, participou de algum tipo de jogo, seja na escola com amigos ou em videogames. Independentemente de envolver ou não tecnologias digitais, os jogos sempre nos fascinam, despertando o desejo de repetir a experiência para alcançar a vitória, o que aumenta nossa concentração e entusiasmo. Os jogos utilizam estratégias como desafios, competição e recompensas para atrair as pessoas. A gamificação, por sua vez, aplica essas mesmas estratégias em contextos que vão além dos jogos. Leffa (2020) define esse processo como "refração", que é o desvio do objetivo inicial do jogo para outra função, como no contexto educacional, onde a diversão se transforma em aprendizagem.

Nesse sentido, podemos destacar o uso das estratégias gamificadas nas aulas de Língua Portuguesa, pois é um componente curricular que permite o docente permear por diversos recursos metodológicos e a gamificação é uma metodologia ativa promissora, por disponibilizar de elementos eficientes como: desafios, competição, *feedback*, *storytelling*, competição saudável e recompensas. Ressaltamos, desse modo, a relevância da gamificação com atividades de leitura, análise e produção de texto literário principalmente nos sextos anos, turmas que estão passando mudanças de ciclos de aprendizagem e precisam de aulas atrativas, pois, muitas vezes, o encantamento da leitura acaba sendo substituído pelo ensino de gramática e ortografia, tornando os textos e livros em pretextos para o estudo do eixo de análise linguística. Tais práticas de ensino desestimulam o prazer pela leitura, pois os alunos enxergam apenas os exercícios e o texto serve apenas para encontrar as respostas da atividade.

Portanto, gamificar atividades relacionadas à leitura não só as torna mais atraentes, como também melhora a eficácia da aprendizagem e permite acesso a literatura, pois ainda enfrentamos os índices baixos de leitura no país. Segundo a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) o desempenho em leitura dos estudantes brasileiros caiu de 413 pontos em 2018 para 410 pontos em 2022. Atualmente, metade dos alunos está no nível abaixo do básico em leitura, o que indica que eles enfrentam dificuldades para identificar informações explícitas em um texto. Infelizmente, nesse cenário, o texto literário está perdendo espaço no ambiente escolar e no familiar, deixando lacunas não apenas no processo de aprendizagem, mas também na formação de cidadão crítico e reflexivo. Nesse contexto, a gamificação figura como metodologia para estimular o processo de leitura que promove formação de valores pessoais e sociais, pois é através das obras literárias que os alunos

questionam, argumentam e defendem suas opiniões sobre o que leram, tendo em vista que um dos motivos de haver leitura literária nas escolas é justamente permitir que o aluno compreenda a si mesmo e ao outro (TODOROV, 2009).

O texto literário não só fortalece a leitura, mas tem o poder, por meio das palavras, de revelar os invisíveis, de dar voz aos marginalizados, de escancarar um mau governo, desse modo, nos coadunamos com a ideia de que a literatura é um direito humano, pois é através dela que alcançamos mais direitos (CANDIDO, 2011). Portanto, neste trabalho, abordaremos a literatura de cordel por ser um gênero literário que desperta o encantamento, a crítica e a reflexão através de narrativas envolventes. O cordel leva o leitor a sentir o calor do povo nordestino, que semeia alegria através de suas histórias escritas em versos e estrofes que demonstram uma cultura singular. Nesta perspectiva, é de fundamental importância apresentar e vivenciar esse gênero com estudantes do sexto ano.

Diante da necessidade de fortalecer a relação do aluno com o texto literário de maneira significativa e prazerosa e levando em consideração os benefícios da gamificação no ensino e aprendizagem, buscamos, neste estudo, responder a seguinte questão: **como desenvolver um material didático a partir das estratégias da gamificação para a leitura literária de cordel voltada para o sexto ano do Ensino Fundamental?** E para responder este questionamento, iremos propor o planejamento de uma oficina literária acerca das estratégias de gamificação articuladas ao cordel “As proezas de João Grilo” do autor João Ferreira de Lima (2006), em consonância com as propostas do currículo de Pernambuco, a partir de habilidades de leitura, interpretação, análise e produção de texto. Objetivamos, desse modo, propor uma oficina acessível a qualquer escola, que dinamize o ensino da literatura de cordel por meio da gamificação.

METODOLOGIA

É importante mencionar aqui que esta pesquisa possui, antes de qualquer coisa, uma natureza bibliográfica que pretende apresentar uma proposta de intervenção viável para o desenvolvimento de atividade didático/pedagógica envolvendo recursos de gamificação para a leitura, análise e produção de literatura de cordel com alunos dos sextos anos do ensino fundamental. Desse modo, o percurso metodológico que percorremos envolveu uma pesquisa detida acerca das estratégias adequadas para o trabalho com o texto literário em sala de aula, das habilidades fundamentais de leitura, oralidade, análise e produção de texto que são favorecidas pelo trabalho com a literatura de cordel nos sextos anos do ensino fundamental, de acordo com a BNCC, das características dessa forma composicional literária e suas implicações

no desenvolvimento dessas habilidades e na gamificação como estratégia didática que pode favorecer o trabalho com a literatura de cordel em sala de aula.

Com a finalidade também de que este trabalho contribua de modo significativo para outros professores que intencionem articular abordagens adequadas e engajadoras com a literatura de cordel em suas aulas, propomos o desenvolvimento de uma sequência didática, em forma de oficina, “Caça ao Tesouro: Cordel Aventura”, cuja sistematização se dará no próximo tópico.

Proposta de oficina- "Caça ao Tesouro: Cordel Aventura"

A oficina "Caça ao Tesouro: Cordel Aventura" tem como objetivo utilizar a gamificação para engajar alunos do sexto ano do ensino fundamental na leitura e organização de uma obra de cordel. A proposta promove o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades essenciais, como leitura, interpretação, organização e encenação de textos.

Os conteúdos abordados incluem apreciação e réplica, adesão às práticas de leitura, estratégias de leitura e produção de textos orais, com foco na representação de textos dramáticos. As habilidades a serem desenvolvidas estão alinhadas ao currículo de Pernambuco, enfatizando a participação em práticas de compartilhamento de leitura e a exploração de diferentes gêneros literários.

A oficina será estruturada em cinco aulas de 50 minutos cada e terá como texto base para as atividades o cordel *As proezas de João Grilo*, de João Ferreira de Lima. Ela será desenvolvida de acordo com os seguintes passos: na primeira aula, os alunos serão divididos em dois grupos, escolherão um nome e criarão um avatar que é uma espécie de mascote que representará o grupo na dinâmica. Os grupos designarão caçadores, responsáveis por seguir pistas e encontrar envelopes com estrofes, e montadores, encarregados de organizar essas estrofes em ordem narrativa. Materiais como cartolinas, marcadores e um painel de pontuação serão distribuídos. Nas duas aulas seguintes, os alunos participarão da caça ao tesouro, recebendo pistas da professora para encontrar as estrofes nos locais designados. A pontuação será dada de acordo com a rapidez na descoberta das estrofes. Depois, os montadores trabalharão na organização da narrativa, colando as estrofes em cartolinas de forma ordenada. As equipes entregarão seus trabalhos para avaliação e poderão ganhar pontos extras ao acertar a ordem das estrofes ou ao responder perguntas adicionais. Nas duas aulas seguintes, os alunos encenarão um trecho do cordel *As proezas de João Grilo*. Após um sorteio, cada equipe terá 30

minutos para preparar sua apresentação, utilizando recursos disponíveis. A equipe com a melhor encenação ganhará pontos adicionais.

O painel de pontuação incluirá pontos por encontrar envelopes, pela melhor encenação, e pontos extras por ordem correta e perguntas respondidas corretamente. A avaliação será baseada na interação, participação, criatividade, oralidade e qualidade da encenação. Esta proposta de oficina cria, dessa forma, um ambiente de aprendizado dinâmico e colaborativo, estimulando a interação dos alunos com a obra de cordel e reforçando habilidades importantes de leitura e interpretação.

REFERENCIAL TEÓRICO

Leitura literária muito mais que decodificação, é a porta para o conhecimento do mundo

A literatura tem o poder, por meio das palavras, de transformar pensamentos, provocar emoções e influenciar uma sociedade e possibilitar novas oportunidades. “A experiência literária não só permite saber da vida por meio da experiência do outro, como também vivenciar essa experiência” (COSSON, 2009, p.17). A partir desta visão podemos concluir que, a leitura literária não é apenas uma mera decodificação de códigos, porém uma conectividade entre o leitor e o mundo e, sem a limitação do espaço e tempo, por isso a literatura “é fator indispensável de humanização” (CANDIDO, 2011, p.177), através dela é democratizado o conhecimento, assim como também desprende das amarras da ignorância, sendo, de acordo com Candido (2011), um direito humano fundamental. Mas será que esse direito defendido por Candido é oferecido nas escolas ou apenas é negado como tantos outros direitos à população?

Nota-se que as pessoas têm mais acesso a leitura nos dias atuais devido à exposição às tecnologias digitais, sejam por redes sociais, mensagens, sites, aplicativos e games, porém a leitura literária é restrita apenas à escola seja por falta de incentivo da família ou até mesmo a ausência de estímulos pela leitura deleite. No entanto, a escola também possui entraves em desenvolver práticas de leitura em sala de aula, principalmente no ensino fundamental, pois para Cosson (2006) a literatura na escola vem cada vez mais perdendo espaço, de acordo com o autor mencionado:

No ensino fundamental, predominam as interpretações de textos trazidas pelo livro didático, usualmente feitas a partir de textos incompletos, e as atividades extraclasse, constituídas de resumos dos textos, fichas de leitura e debates em sala de aula, cujo objetivo maior é recontar a história lida ou dizer o poema com suas próprias palavras [...]. As fichas de leitura, condenadas por cercear a criatividade ou podar o prazer da leitura, são no geral voltadas para a identificação ou classificação de dados, servindo de simples confirmação da leitura feita. (Cosson, 2006, p. 22).

Portanto não há dúvidas de que as práticas de leitura literária no ensino fundamental são falhas, pois assumem um papel secundário, deixando lacunas na aprendizagem através da escolarização inadequada que “deturpa, falsifica, distorce a literatura” (SOARES, 2006, p. 47).

Por outro lado, quando ocorre o ensino adequado, ele “conduz mais eficazmente às práticas de leitura que ocorrem no contexto social e às atitudes e valores que correspondem ao ideal de leitor que se quer formar” (SOARES, 2006, p. 25). Dessa forma o docente deve ter um olhar atento para a leitura, sendo necessário compreender a importância de estimular os alunos a conhecerem novos mundos através dos textos literários, eles que, quando submetidos à mediação de forma proficiente, desenvolverão concepções das suas realidades através de ângulos diferentes, uma vez que, a leitura não é um ato passivo, mas um processo ativo em que o leitor atribui significados ao texto conforme sua realidade e experiência. Nesta visão, a escola assume o papel de formadores de leitores que não se resume apenas à compreensão daquilo que foi lido, mas ao entendimento das informações ocultas no texto, onde o aluno “produz sentidos, dialoga com o texto que lê, seus intertextos e seu contexto, ativando a biblioteca interna, jamais em repouso” (WALTZ, 2006, p.52). Em síntese, através de um texto ou livro existe um universo de interpretação e de entendimento do leitor. Paulino e Cosson (2009), nesse sentido, afirmam, no trabalho “Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola”, que:

Todos nós construímos e reconstruímos nossa identidade enquanto somos atravessados pelos textos. O que cada um é, o que quer ser e o que foi dependem tanto de experiências efetivas, aquelas vividas, como da leitura que se faz das próprias possibilidades de ser e das experiências alheias a que tenha acesso por meio dos textos (Paulino; Cosson, 2009, p. 69).

Para o aluno ter essa intimidade de adentrar além do que se lê é preciso existir um aprendizado significativo, e é necessário que ele esteja motivado, com a sua curiosidade sendo aguçada. Entretanto, como fazer isto? É um questionamento utilizado pelos professores com a intenção de promover um ensino voltado para leitura literária, porém é necessário aplicar a escolarização adequada da literatura e, para isso, Girotto e Souza (2010) definiram três etapas: primeiro escolher um livro para ser discutido, no entanto deve-se ficar atento para não ocorrer à escolarização inadequada, nesta perspectiva, é necessário escolher o texto no seu suporte original e não fragmentos em livros didáticos ou até mesmo fazer recortes por achar inadequadas; na segunda etapa trabalha-se a leitura, iniciada pelo docente em voz alta para a turma, desenvolvendo interpretação e inferências entre professor e aluno, é muito importante ensinar os estudantes a indagar sobre o texto para uma melhor compreensão, posteriormente eles poderão ler individualmente e em silêncio anotando seus achados, a terceira etapa é a partilha em grupo e avaliação do texto lido.

Cosson, por sua vez, também propõe três etapas no processo de leitura. A primeira é a antecipação, que ocorre antes da leitura da obra e envolve a análise de elementos como a capa do livro. A segunda é a decifração, ou seja, a leitura propriamente dita. A terceira etapa é a interpretação, que permite fazer inferências com base no conhecimento de mundo. No entanto,

muitos alunos acabam pulando alguma dessas etapas, o que dificulta o processo de leitura. Alguns decifram o texto, mas não interpretam, enquanto outros interpretam sem realmente decifrar. Para desenvolver a leitura literária, portanto, é essencial que o docente siga uma sequência adequada de apropriação do texto, que leve às “práticas sociais que medeiam e transformam as relações humanas” (COSSON, 2009, p.40), evitando que a leitura se limite a meras decifrações sem compreensão e análise do que está intrínseco no texto.

Diante do que foi exposto, é possível perceber a importância da leitura literária em sala de aula, porém é necessário da mediação do professor entre a obra e os alunos para que descubram o poder da literatura, a fim de que “a leitura de textos literários, quando mediados de forma consciente, seja instrumento profícuo de desenvolvimento afetivo e ampliação de visão de mundo” (WANDERLEY, p. 196, 2017). Assim, pelos motivos anteriormente apresentados, consideramos o cordel como uma forma literária excelente para despertar o conhecimento de nossa história e do mundo a nossa volta.

Literatura de cordel: cultura popular em sala de aula

Para estimular o mergulho na arte das palavras, entendemos que a literatura de cordel possui encanto suficiente para motivar os alunos para uma leitura prazerosa. No Brasil, o cordel faz parte da cultura nordestina, porém surgiu em Portugal com uma linguagem simples, através da oralidade com histórias peculiares da realidade do povo, facilitando a receptividade entre a população. Segundo Tavares Júnior (1980) o Nordeste foi a região que mais se acomodou com a cultura cordelística vinda dos colonizadores. Pois,

[...], por condições sociais e culturais peculiares, foi possível o surgimento da literatura de cordel, da maneira como se tornou hoje em dia característica da própria fisionomia cultural da região. Fatores de formação social contribuíram para isso; a organização da sociedade patriarcal, o surgimento de manifestações messiânicas, o aparecimento de bandos de cangaceiros ou bandidos, as secas periódicas provocando desequilíbrios econômicos e sociais, as lutas de família deram oportunidade, entre outros fatores, para que se verificasse o surgimento de grupos de cantadores como instrumentos do pensamento coletivo, das manifestações da memória popular (DIÉGUES JR, 1986 apud GALVÃO, 2001, p. 31).

Os cordéis, desse modo, ganharam destaque por fazer uso, principalmente, da oralidade sem necessariamente usar a escrita, atraindo, pois, mais pessoas ledoras e leitoras. De acordo com Freire Junior (2022), a oralidade é crucial para a essência e o apelo do cordel. Os poetas costumam apresentar seus versos em público, seja em eventos comunitários ou em praças, promovendo uma vivência coletiva. A capacidade de recitar e a interação com o público são elementos fundamentais dessa tradição. Freire Junior (2022) conclui que o cordel é uma forma literária em constante evolução, que se desenvolve através da interação entre a oralidade e a

escrita. Em vez de uma substituição, essa dualidade representa uma complementaridade, na qual ambas as formas contribuem para enriquecer e diversificar a literatura de cordel.

Portanto, trabalhar literatura de cordel em sala é, desde a análise de seu suporte até a sua realização social mediada pela oralidade, despertar a cultura que, muitas vezes, é desconhecida pelos alunos. E, como foi dito anteriormente, o docente é o responsável por proporcionar o acesso ao desconhecido, sobretudo, no que se refere ao texto literário e suas formas composicionais, isso levando em consideração também que, de acordo com o currículo de Pernambuco, os estudantes precisam ter acesso ao gênero observando suas características por meio de seu suporte e que, segundo Marcuschi (2005), o suporte influencia a estrutura e a função dos textos, pois facilita na compreensão dos leitores.

No que se refere à caracterização composicional do cordel, entende-se que ele é um texto poético, contudo precisa seguir uma estrutura para constituir sua cadência, conforme D'Oliveira (p. 329, 2018) "Os folhetos geralmente, são organizados em versos de sete sílabas métricas com estrofes de seis ou sete versos, com um esquema de rima estabilizado ao longo das estrofes", esses elementos dão ritmo ao texto, facilitando a musicalidade das palavras, principais características desta poesia popular, ocasionando uma leitura divertida e emocionante para o ouvinte, deixando a experiência mais envolvente. No entanto, é importante reforçar que "cada poema é um objeto único, criado por uma 'técnica' que morre no instante mesmo da criação." (PAZ, p. 20, 1982), apesar de o cordel apresentar estruturas fixas de construção e estar dentro de um estilo, cada obra representa um pouco do autor.

Para recepcionar um cordel, é fundamental que a leitura vá além da simples decodificação; já que essa é uma forma composicional feita para ser declamada. Para isso, o leitor/declamador precisa internalizar e vivenciar a história, transmitindo esse sentimento aos ouvintes. O mesmo princípio se aplica ao ambiente escolar: o texto precisa ser apresentado em sua essência. Conforme destaca D'Oliveira (2018);

O ritmo, proporcionado pela relação entre rima e métrica, faz trabalhar a incompletude da escrita trazendo, fortemente, o embate com a oralidade e, no acontecimento da recitação do cordel, texto e ritmo se imbricam significando o modo de organização e o ritual de escritura poética do cordel. Desse modo, o jogo de palavras, a cadência dos versos, a construção e organização do discurso poético em versos e estrofes constroem um outro modo de falar, constituído e significado pelo movimento produzido entre o significante e a poesia que há na língua. (D'OLIVEIRA, 2018, p. 331)

Todos esses elementos presentes na literatura de cordel como: rima, métrica e cadência potencializam a declamação em voz alta desenvolvendo a entonação, expressividade e

consequentemente auxiliando a fluência leitora, além de aguçar o pensamento crítico diante dos assuntos tratados nas obras, promovendo debates e reflexões sobre a sociedade. Dessa forma, compreende-se que o cordel é um excelente gênero literário para trabalhar em sala de aula. Durante esse trabalho, o docente deve iniciar com a leitura prévia a partir do tema que será tratado e, em seguida, à leitura/declamação do texto. Espera-se, com essa sequência inicial, que o aluno compreenda as informações explícitas. Logo após, através do compartilhamento de impressões, consequentemente aparecerão inquietudes sobre aquilo que está por trás das palavras, o que permite o desenvolvimento de outras habilidades propostas pela BNCC e/ou currículo de Pernambuco.

Em face do posto, percebe-se que a literatura de cordel permite o desenvolvimento de diversas competências gerais da BNCC como: conhecimento, pensamento científico, crítico e criativo, senso estético e repertório cultural, comunicação, autogestão, argumentação, autonomia, empatia e cooperação. Além disso, pode abranger outras competências, dependendo do tema do texto trabalhado em sala de aula. As habilidades relacionadas a esses conteúdos podem ser desenvolvidas em todos os eixos da Língua Portuguesa: leitura, oralidade, produção de texto e análise linguística. Diante das múltiplas possibilidades de ensino e aprendizagem oferecidas pelo trabalho com a literatura de cordel, é fundamental que o docente inove e utilize novos métodos capazes de atrair e engajar os estudantes.

Gamificação e seus impactos na sala aula

É comum ouvirmos, em formações pedagógicas ou nos corredores das escolas, professores insatisfeitos com a aprendizagem dos estudantes dizendo: “não sei mais o que fazer, os alunos não são como antigamente, não querem nada com a vida”. No entanto, diante da dinâmica das mudanças históricas, essa fala repetitiva perde o sentido, pois os alunos realmente não são mais os mesmos. Embora o professor possa estar ensinando na mesma série há 15 anos, as pessoas, os contextos e as realidades mudaram. Vale destacar que o próprio docente também já não é o mesmo. Nesse cenário, não é adequado continuar utilizando a mesma metodologia para estudantes tão diferentes.

Há uma preocupação geral entre os professores de como motivar seus estudantes para a aprendizagem. No cenário mencionado, a palavra gamificação surge como mais uma possibilidade de melhorar o engajamento dos alunos, pois utiliza mecanismos e estratégias dos jogos em contextos digitais e fora deles.

Para Souza e Vieira (2016), gamificação "consiste em aplicar os elementos, dinâmicas, estilo e pensamentos de games a um contexto exterior aos games." Busarello (2016) complementa, afirmando que a gamificação utiliza as estruturas e métodos de um jogo para

enfrentar um problema real. Com base nessas perspectivas, podemos concluir que essa metodologia pode ser empregada em qualquer situação que busque o engajamento do indivíduo. Isso inclui sua aplicação nas aulas de Língua Portuguesa, visando aumentar o envolvimento dos alunos na leitura literária, um desafio real na educação brasileira. Ainda sobre a gamificação, Busarello (2016), afirma que:

Gamificação é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo. Utiliza cenários lúdicos para a simulação e exploração de fenômenos com objetivos extrínsecos apoiados em elementos utilizados em jogos (BUSARELLO, 2016, p. 18).

Segundo Bueno e Bizelli (2014), a gamificação possui quatro principais características: “meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária” (p.172), e este pensamento também é compartilhado por Busarello (2016) no tópico pensar como em jogos. O jogo no contexto educacional impulsiona o aluno a conquistar seus objetivos, as regras permitem “colocar limites e estimular criatividade para a solução de problemas” (BUENO, BIZELLI, p.173, 2014), já o *feedback* é fundamental na orientação sobre o que precisa melhorar para alcançar a meta e o professor deve auxiliar nesse processo. A participação voluntária, por sua vez, surge a partir do esclarecimento de todas as regras da atividade e, a partir dessa apresentação, o aluno escolherá se quer participar ou não.

Segundo essa perspectiva, Busarello (2016) define cinco tópicos para definir gamificação: narrativas, aprendizagem, motivação e engajamento, mecânicas de jogos e pensar em jogos (meta, regras, *feedback* e participação). Esses elementos contribuem para o engajamento do aluno nas atividades propostas, o autor acredita que, quando bem implementada a gamificação pode trazer benefícios significativos em várias áreas como educação, marketing, gestão de pessoas e saúde, ajudando a transformar a experiência dos usuários e melhorar os resultados. Pois “Os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional ao indivíduo, contribuindo para o engajamento do sujeito nos mais variados aspectos e ambientes” (BUSARELLO, p.14, 2016).

Nesse cenário, as aulas gamificadas visam atender às necessidades dos alunos por meio de estratégias de jogos, com competição saudável, avanços de níveis, e premiações, com aulas protagonizadas pelos estudantes. A gamificação não só está comprometida com a aprendizagem, mas também com o engajamento do aluno o que pode refletir até numa diminuição da evasão escolar, uma vez que, as aulas os desafiam e atraem. Porém a gamificação, assim como todas as outras metodologias, não asseguram engajar a todos os indivíduos, conforme Leffa (2020):

Em outras palavras, nos estudos relatados aqui, o que mais pesou para o engajamento do aluno na atividade foi a relevância do conteúdo. O design didático da atividade também teve efeito significativo. O que menos pesou foi a gamificação, nos termos descritos aqui, como um atributo que é externo à atividade, com pontos, troféus e quadros de liderança que são acrescentados à tarefa, mas que não pertencem intrinsecamente a ela. (LEFFA, p.10, 2020)

Podemos observar, à vista disso, que a gamificação por si só não garante a motivação dos alunos, mas, segundo Leffa (2020) importam mais a relevância do conteúdo e, posteriormente, o design atrativo. Podemos concluir, por assim dizer, que nenhuma metodologia assegura aprendizagem de todas as turmas, uma vez que, são alunos heterogêneos em contextos diversificados, no entanto o docente é responsável de adequar e modificar em suas aulas em busca de melhor atender seu público.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina proposta tem como objetivo desenvolver habilidades de leitura, interpretação e encenação do cordel *As proezas de João Grilo* através da gamificação. O texto foi escolhido por ser um cordel narrativo envolvente através das divertidas ações do personagem e, ao mesmo tempo, faz diversas críticas a sociedade. Deste modo estimula os alunos à leitura crítica, assim como também à reflexão sobre moral e ética, isso tudo de forma gamificada. Com esta proposta de oficina, como foi dito anteriormente, buscamos motivar e dinamizar o ensino de textos literários.

É de fundamental importância desenvolver metodologias ativas para o engajamento dos alunos, pois “no processo de aprendizagem a gamification contribui tanto para a motivação como para o desenvolvimento cognitivo do estudante” (BUSARELLO, p.15, 2016), nessa perspectiva a oficina propõe atividades lúdicas para melhorar a aprendizagem da literatura de cordel e torna-se, portanto, relevante no incentivo à leitura e à interpretação textual.

Para a criação desta oficina, levaram-se em consideração elementos da gamificação como: dinâmica, mecânica e componentes (SARAIVA, 2021). No primeiro momento, antes de iniciar o caça ao tesouro, os estudantes precisarão criar seus próprios avatares para representar as equipes, o segundo passo será definir as regras e pontuações, essencial para o desenrolar da atividade, pois “as regras são a base para estruturação das metas de um jogo.” (BUSARELLO, 2016, p.82). Nesta primeira etapa abordam-se elementos que fazem parte dos componentes como: avatares, pontos e placar. Enquanto a narrativa da oficina está presente na dinâmica do jogo, que será voltada para o tema do caça ao tesouro, promovendo uma aprendizagem atrativa.

Após definir a estrutura inicial da atividade e a divisão da turma em grupos, inicia-se o caça ao tesouro. Nesse momento, o primeiro que encontrar cada trecho do cordel *As proezas de João Grilo* ganhará pontuações e a equipe que achar por último também obterá pontos, porém apenas a metade. Enquanto os outros participantes de cada equipe são responsáveis pela montagem, durante este processo a pontuação irá sendo colocada no cartaz para que todos acompanhem o progresso dos grupos, através de *feedbacks*. Durante etapas mencionadas, trabalhar-se-ão com os três campos defendidos por Saraiva

(2021): dinâmica (progressão, emoção e relacionamento), mecânica (*feedback*, cooperação e competição) e componentes (pontos e placar), assim “agentes presentes em jogos, como personagem, competição e regras podem ter efeito direto na motivação da aprendizagem” (Busarello, p.11, 2016).

Na terceira etapa da oficina, após finalizar a montagem, será analisado se o texto montado está de acordo com o texto original. Caso esteja correto, a equipe ganhará estrelas ou moedas que serão trocadas por envelopes. Adquirir esses envelopes pode fazer com que a equipe ganhe mais pontuações, porém nesta fase os alunos irão contar com a sorte. Portanto, nesta terceira etapa da atividade apresentam-se os seguintes elementos: sorte, recompensas, desafios e estados de vitórias, elementos da mecânica, ou seja, fatores para o movimento do jogo (SARAIVA, p. 11, 2021). No decorrer desta oficina, o estudante poderá desenvolver três áreas abordadas por Busarello (2016), que abrangem a motivação do indivíduo participante, sendo, a área cognitiva na autonomia e o desenvolvimento na caça ao tesouro, área emocional relacionada à forma como o aluno se concentra no sucesso e fracasso de conseguir encontrar mais rápido ou não os trechos do cordel, e área social na interação entre os indivíduos durante a oficina.

Finalizando a oficina, será proposta a encenação do cordel trabalhado, alcançando novo nível e novas pontuações, tais etapas pertencem aos componentes, fundamentais para que ocorra a dinâmica e mecânica do jogo, através do relacionamento e cooperação respectivamente, ou seja, a participação ativa de todos os integrantes.

Prevemos, dessa maneira, que esta oficina possa promover engajamento e participação nas atividades propostas, trazendo impacto na leitura e interpretação do texto *As proezas de João Grilo*. Porém, como em toda abordagem didático/pedagógica, não se tem a garantia de que todos os alunos desenvolvam os objetivos definidos, já que toda metodologia precisa ser revisada e adequada conforme a realidade e contexto da turma em que ela será aplicada. Assim, cabe ao docente fazer as modificações necessárias ou não. É importante salientar também que não existe método de ensino que funcionará com eficácia com todos os indivíduos. Contudo, consideramos que esta proposta de oficina apresenta uma metodologia simples com recursos de fácil acesso para que consiga atender boa parte da realidade escolar brasileira o que a torna uma prática potencialmente produtiva. Com o fito de tornar a sistematização desta proposta acessível, desenvolvemos, anexo a este trabalho, a proposta sequencial desta oficina para que ela seja o ponto de partida para seu desenvolvimento ou para o desenvolvimento de possíveis adaptações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos, dessa forma, que este trabalho visa contribuir com o ensino e aprendizagem de leitura e interpretação dos 6º anos do ensino fundamental e que, assim como todo planejamento, precisa ser adaptado de acordo com o contexto escolar em que a atividade proposta possa ser aplicada. Nesta perspectiva, avaliamos que a abordagem sugerida também possa funcionar com outros textos literários de natureza narrativa (por conta da sequência de

eventos que deve guiar a montagem do texto), isso de acordo com os objetivos que se deseja desenvolver ou conforme o nível de leitura da turma. No tempo da oficina podem ocorrer mudanças devido ao engajamento dos estudantes. Durante a aplicação da oficina, o professor pode utilizar diversas formas de avaliação como observação direta nas participações e interações dos alunos durante o caça ao tesouro, assim como através dos *feedbacks* sobre as experiências dos participantes, a análise da qualidade das montagens dos cordéis como também a criatividade das encenações, considerando tanto o conteúdo quanto a apresentação.

A oficina proposta possui algumas vantagens para a prática pedagógica, como interdisciplinaridade com outras disciplinas: História (contextualização do cordel na cultura brasileira), Matemática (na contagem de pontos), Geografia (no mapeamento e direcionamento dos espaços da escola), Educação Física (pelos recursos corporais necessários para a caçada e encenação) e Arte (encenação e expressões criativas). Professores de outras disciplinas também podem utilizar o modelo da oficina na aplicação de conteúdo conforme sua matéria. Ela pode, sobretudo, ser aplicada como possibilidade para enfrentar, de forma criativa, o desinteresse pela leitura, apresentando a literatura de forma lúdica e envolvente, promovendo a apreciação do texto e o desenvolvimento de habilidades interpretativas.

Nesse sentido, a oficina literária "Caça ao Tesouro: Cordel Aventura" pode ser uma valiosa proposta que visa não apenas a engajar os alunos na leitura, mas também a desenvolver competências essenciais para o aprendizado. As expectativas são as de que, ao aplicar esta oficina, os alunos não apenas se familiarizem com a obra de cordel, mas também despertem um novo interesse pela leitura literária.

A próxima etapa deve ser a implementação prática e a subsequente avaliação, a fim de validar as previsões e adaptar a oficina conforme as necessidades identificadas. Desse modo, podemos garantir que a experiência seja enriquecedora e efetiva para todos os envolvidos.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. (2016). Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF, 2016. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>> Acesso em: 30 de novembro de 2020.
- BUENO, C. J. S.; BIZELLI, J. L. A gamificação do processo educativo. Revista Geminis. Universidade Federal de São Carlos. n.2, p.160-176. 2014.
- BUSARELLO, Pimenta Cultural, 2016. **Gamificação: princípios e estratégias**. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=In1nDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA8&dq=o+que+%C3%A9+gamifica%C3%A7ao&ots=qRO7qReb2J&sig=9dkYa_zXzXSW3uoF5CtVssOGM5Q#v=onepage&q&f=false. Acesso em 15 de Agosto de 2023.
- CANDIDO, C. **Direito à literatura**. Vários escritos. Rio de Janeiro. p.171-193. 2011.

COSSON, R. **Letramento Literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2006.

COSSON, R; SOUZA, R. J. **Letramento literário: uma proposta para a sala de aula**. Caderno de Formação: formação de professores, didática de conteúdos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. Disponível em: http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40149/1/Caderno_Formacao_bloco2_vol2.pdf Acesso em: 23 jun.. 2024.

D'OLIVO, Fernanda Moraes. **Entre rimas e métricas: no jogo poético da materialidade significante do cordel**. Entremeios [Revista de Estudos do Discurso, ISSN 2179-3514, on-line, www.entremeios.inf.br], Seção Temática [Discurso, arte e literatura – Parte I], Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem (PPGCL), Universidade do Vale do Sapucaí (UNIVÁS), Pouso Alegre (MG), vol. 16, p. 327-342, jan. - jun. 2018. DOI: <http://dx.doi.org/10.20337/ISSN2179-3514revistaENTREMEIOSvol16pagina327a342>

FREIRE JUNIOR, Orlando. **O jogo múltiplo do cordel na cultura brasileira**. 432. II. 2022, Tese de doutorado. Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, 2022.

GALVÃO, Ana Maria de O. **Cordel: leitores e ouvintes**. Belo Horizonte: autêntica, 2001.

GIROTTI, Cyntia; SOUZA, Renata. **Estratégias de leitura: para ensinar alunos a compreenderem o que lêem**. In: SOUZA, Renata (org.) **Ler e compreender: estratégias de leitura**. Campinas: Mercado de Letras, 2010.

JUNIOR, Luiz Tavares. **O Mito da Literatura de Cordel**. Tempo Brasileiro, 1980 – Universidade da Califórnia

KUMARAVADIVELU, B. **Understanding Language Teaching: from method to post-method**. New Haven: Yale University Press, 2006.

LEFFA, J. V. **Gamificação no ensino de línguas**. Perspectiva revista do centro de ciências da educação. Florianópolis. v 38, n.2, p.01-14, abr./jun. 2020.
LIMA, João Ferreira de. **Proezas de João Grilo**. Campina Grande: Cordelaria Poeta Manoel Monteiro. S/d.

Paz, Octavio. **O Arco e a Lira**. Tradução de Ari Roitman e Paulina Wacht. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. **Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola**. In: ZILBERMAN, R.; ROSING, T. M. K. (Org.). **Escola e Leitura: velhas crises, novas alternativas**. São Paulo: Global, 2009

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esportes. **Currículo de Pernambuco: ensino médio**. Secretaria de Educação e Esportes, União dos Dirigentes Municipais de Educação. Recife: Secretaria, 2021.

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants**. The Horizon, v. 9, n. 5, 2001.



SARAIVA, Hellem Torres. Gamificação e aprendizagem: passo a passo para o desenvolvimento de projetos de ensino gamificado/ Hellen Torres Saraiva, Stephenson de Sousa Lima Galvão, Márcio Aurélio Crvalho de Moraes. Parnaíba, 2021.

SOARES, M. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, A; BRANDÃO, H.; MACHADO, M. **A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. Trad. Caio Meira. Rio de Janeiro: DIFE, 2009.

WALTZ, I. Literatura e escola: anti-lições. In: EVANGELISTA, A. BRANDÃO, H.; MACHADO, M. **A escolarização da leitura literária: o jogo do livro infantil e juvenil**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

WANDERLEY, M. K. de S. (2017). **De caos e âncoras: o poema na perspectiva do sujeito-leitor, entre a estética e o discurso**. Revista Língua e Literatura, v.19, n.34, jul./dez., p. 185-200.