

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



“ESTRELA VELHA: COMUNIDADE LEITORA - GENTE QUE LÊ CRESCE”. LITERATURA EM JOGO: DESCOBRINDO NOVOS MUNDOS ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO INTERDISCIPLINAR

Ionara Marlei Goetze Konzen¹

Diliane dos Santos Ferreira Lasch Eichner²

Gisele Tuchenhagen³

Paloma Ferreira Spias⁴

Sandro Willian⁵

Polyana Teichmann Mathias⁶

Instituição: Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão –
Estrela Velha/RS

Modalidade: Relato de Experiência

Eixo Temático: Linguagens e suas Tecnologias

Introdução

A prática da leitura é uma habilidade importante, mas que tem perdido espaço ao uso da tecnologia, principalmente entre jovens e crianças. O acesso fácil e rápido aos conteúdos e ao entretenimento que um smartphone proporciona certamente contribui para o maior uso desses dispositivos na rotina diária dos alunos. A partir desta realidade, a Secretaria Municipal de Educação de Estrela Velha lançou para o ano de 2023 o projeto Estrela Velha - Comunidade Leitora, onde a partir de uma série de atividades voltadas ao incentivo da Leitura, busca incentivar este hábito junto à população estrelavelhense, principalmente no ambiente escolar. Desta forma, foram organizadas junto às escolas uma série de atividades, entre elas o Projeto “Gente que lê cresce”, com assessoria do Programa A União faz a Vida do Sicredi Centro Serra, onde cada série do ensino fundamental está desenvolvendo atividades com este objetivo.

Sendo assim, a atividade selecionada para os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Álvaro Rodrigues Leitão, visa fomentar e explorar a prática da leitura de maneira interdisciplinar, utilizando a abordagem da gamificação. Essa abordagem tem como objetivo proporcionar uma experiência enriquecedora, divertida e significativa com a literatura. Pretende-se estimular o interesse pelos livros, ampliar o repertório literário, desenvolver habilidades de leitura, escrita, interpretação e expressão, além de promover a integração entre diferentes disciplinas. Ao

¹ Professora de Informática – séries finais Ensino Fundamental, ionarak@gmail.com.

² Professora de Matemática – séries finais Ensino Fundamental, dilianesflascheichner@gmail.com.

³ Professora Educação Física – séries finais Ensino Fundamental, tuchenhagengisele@gmail.com.

⁴ Aluna 9º ano Ensino Fundamental, momaspias@gmail.com

⁵ Aluno 9º ano Ensino Fundamental, dreamygothboyx@gmail.com

⁶ Aluna 9º ano Ensino Fundamental, mathiaspolyana@gmail.com

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



utilizar a gamificação como estratégia pedagógica, busca-se engajar os alunos de maneira ativa e motivadora, favorecendo a aprendizagem e o desenvolvimento de competências essenciais para sua formação integral. As atividades do projeto tiveram início na primeira semana de agosto com previsão de conclusão até o final de agosto, sendo que serão apresentados durante a Feira do Livro no município de Estrela Velha, prevista para o mês de outubro. Devido à necessidade de agendamento de visita para a realização de uma atividade, a finalização das atividades da turma do 9º ano será na primeira quinzena do mês de setembro de 2023.

Caminho Metodológico

A pesquisa adota uma abordagem exploratória, com o objetivo de estabelecer uma maior proximidade entre os docentes e o objeto de estudo. A investigação se concentra na exploração aprofundada de atividades que abarcam a leitura e fomentam o processo interdisciplinar para a concepção das atividades em questão. Relacionando-se ao que Biolchi argumenta sobre o processo interdisciplinar: “buscava a integração das disciplinas, o inter-relacionamento e a cooperação entre as diversas áreas do conhecimento”. (BIOLCHI et al., 2022, p.3).

O procedimento metodológico empregado para atingir os objetivos do projeto baseou-se na implementação do Projeto de Leitura Municipal. Esse projeto tem como meta principal a promoção da leitura nas escolas e comunidades de Estrela Velha. Ao longo dos três meses de duração do projeto, diversas ações estão planejadas para serem realizadas.

Sendo assim, a concretização da interdisciplinaridade desejada pelos educadores encontra um terreno fértil na colaboração entre as escolas municipais, a secretaria de educação e o Programa União Faz a Vida. Uma vez que, através dessa parceria, professores universitários oferecem assessoria e orientação, enriquecendo o desenvolvimento dos projetos. Essa cooperação, embora desafiadora, estimula a nossa reflexão e nos impulsiona a buscar uma educação de qualidade para nossos alunos. Conforme Regina, doutora em educação-supervisão e currículo:

(...) de modo geral, a interdisciplinaridade, esforça os professores em integrar os conteúdos da história com os da geografia, os de química com os de biologia, ou mais do que isso, em integrar com certo entusiasmo no início do empreendimento, os programas de todas as disciplinas e atividades que compõem o currículo de determinado nível de ensino. (BOCHNIAK, p. 21, 1998).

Observar que os alunos assimilaram não apenas o conteúdo didático, mas também valores fundamentais, e que, além disso, geraram novas aspirações e expectativas, confirma de maneira clara que estamos concretizando abordagens interdisciplinares na educação. Essa abordagem está não somente cultivando o interesse pela pesquisa, mas também instigando o hábito da leitura, moldando assim uma educação mais rica e completa para nossos estudantes.

Resultados e Discussão

As atividades pensadas para a turma do 9º ano iniciam com um pergunta exploratória: de que forma a gamificação pode tornar a leitura mais interessante e interativa? A partir desse questionamento os alunos foram provocados e pensarem como a leitura, que gera conhecimento, pode também estar associada a prática de jogos, ou seja, da gamificação, que é a transformação de assuntos ou conteúdos em jogos que promovam o aprendizado. A partir daí, iniciou-se uma reflexão sobre as possibilidades disso acontecer.

Atividade 1: assistir filme. Os alunos assistiram ao filme: “Jumanji: Bem-Vindo à Selva”, que conta a história de quatro estudantes do ensino médio que, durante uma detenção, descobrem um antigo videogame chamado Jumanji. Ao começarem a jogar, são transportados para dentro do mundo do jogo e assumem a forma de avatares com habilidades e características específicas. Eles precisam trabalhar em equipe para completar o jogo e voltar ao mundo real.

A partir do filme, organizou-se um momento de conversa, onde foram analisados alguns elementos do jogo, como o objetivo principal, a importância dos conhecimentos específicos e as estratégias da equipe para cumprirem a missão e finalizarem o jogo. Assim também, eles teriam algumas atividades onde a leitura e o conhecimento adquirido durante as atividades do projeto seriam importantes para terem sucesso neste percurso.

Atividade 2: leitura dos livros selecionados. Cada professor do 9º ano selecionou, a partir da sua disciplina, no mínimo duas opções de leitura, essas poderiam ser livros, capítulos de livros ou artigos/textos sobre assuntos que gostariam que fossem explorados durante o projeto. A partir desta seleção, os alunos foram orientados quanto a leitura e registros que seriam importantes para sintetizar as principais ideias. Para a prática da leitura na Escola foi organizado um cronograma de horários diários, sendo disponibilizado um período de aula diariamente para todas as turmas das séries finais do Ensino Fundamental durante duas semanas.

Durante a realização desta atividade percebeu-se que nem todos finalizaram a leitura da primeira obra escolhida. Realizaram trocas entre eles e também com o material extra que havia sido disponibilizado. Assim como aqueles que optaram por textos e capítulos, que eram rapidamente lidos, puderam trocar e fizeram leituras de mais assuntos. No entanto, tiveram alunos que mantiveram a leitura da obra escolhida até o final, sendo que daqueles que não concluíram durante o período, pois eram livros extensos, solicitaram se poderiam levar estes para casa a fim de finalizarem a leitura.

Atividade 3: Compartilhando conhecimentos. Após a finalização das leituras e a partir dos registros individuais, organizou-se um momento de compartilhamento das leituras realizadas, onde cada aluno relatou o assunto abordado, alguns trechos ou anotações relevantes, bem como a sua crítica e/ou importância daquela obra para aprimorar seu

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



conhecimento. Estes relatos e registros servirão para a organização dos grupos para a criação das tarefas para a gamificação final.

Atividade 4: Estudo sobre Gamificação. Pesquisa e compreensão do conceito de Gamificação e sua estruturação, com base na obra de Ivanio Dieckmann, que define quatro pilares para análise e estruturação dos jogos. Sendo assim, estas atividades promovem a: “transformação da *práxis* pedagógica a partir do desenvolvimento de novas formas e estratégias no processo de ensino e aprendizagem, como o uso da tecnologia e da gamificação na educação” (BIOLCHI et al., 2022, p.9).

Nesta atividade foi organizado um mapa conceitual com as definições de Gamificação e dos quatro pilares trazidos pelo autor: meta, dinâmica, mecânica e elementos. Após a compreensão e exemplificação de cada uma das partes, a partir de jogos conhecidos por eles, como futebol, maratona, jogos de tabuleiro e digitais, utilizou-se uma planilha, denominada de Extrator de Jogos, onde foram feitos os registros dos conceitos e dos exemplos mencionados.

Atividade 5: Visita de Estudos e Gamificação Visita de estudos ao Espaço Mais Inovação da UNIJUÍ, onde os alunos participam de uma oficina de gamificação. A mesma acontece no início de setembro e servirá de base para a próxima atividade que será a criação de um jogo, onde os assuntos da leitura serão explorados e gamificados.

Atividade 6: Gamificação Literária em Ação: Criando Experiências Interativas Com base nas oficinas, nos estudos sobre gamificação e nas leituras realizadas, a turma será dividida em grupos de trabalho, onde desenvolverão questões, desafios, enigmas, atividades, que serão as tarefas utilizadas para a “Trilha do Conhecimento”. Esta trilha será inspirada no filme Jumanji e será estruturada a partir dos quatro pilares da gamificação, ou seja, será elaborada por todos e deve trazer a meta do jogo, ou seja, o objetivo principal, a dinâmica, como jogar para conseguir atingir a meta, a mecânica, que são as regras do jogo e os elementos, que caracterizam o cenário, personagens, fases e demais elementos que estruturam o jogo.

Neste momento deverão ser considerados aspectos como competição e cooperação e de que forma poderá ser utilizado com as turmas de 6º ao 8º ano do ensino fundamental, uma vez que para testar o jogo, os alunos do 9º ano serão responsáveis pela organização e condução das atividades.

Atividade 7: Mostra Literária na Escola. Após a conclusão dos trabalhos em todas as séries do Ensino Fundamental, haverá a apresentação dos trabalhos desenvolvidos dentro do Projeto “Gente que lê cresce”. O espaço será organizado para visitação das famílias, comunidade escolar e escolas convidadas. Serão expostos materiais, bem como será oportunizado a apresentação também com uso de recursos tecnológicos. Os convites serão confeccionados pelas turmas a partir do tema desenvolvido de forma criativa.

27 de outubro de 2023 - Unijuí - Campus Ijuí



Ao término da realização de todas as atividades, inclusive a participação na Mostra Literária e também exposição na Feira do Livro do Município, alunos e professores terão um momento para avaliação e reflexão do projeto, onde serão lançadas novas ideias para a continuidade do Projeto no ano de 2024.

Conclusão

Diante dos atuais desafios de estimular a leitura principalmente entre jovens, as atividades organizadas e desenvolvidas com o objetivo final de desenvolver a gamificação proporcionaram uma prática reflexiva e motivadora aos alunos, despertando um maior interesse e desenvolvendo um novo olhar para a leitura. Conhecer e compreender que o jogo não é apenas uma diversão, mas uma forma desafiadora e divertida de muitos aprendizados, onde a interdisciplinaridade e a cooperação entre colegas e também entre professores foi muito importante.

Certamente o Projeto Estrela Velha - Comunidade Leitora a partir das ações do Projeto “Gente que lê cresce”, desenvolvido junto às escolas, muito contribuíram para a conscientização sobre este importante hábito, além de proporcionar aos alunos novas experiências que incentivam o protagonismo e o desenvolvimento de competências essenciais ao exercício da cidadania.

Referências

BIOLCHI, D. de O.; MUELLER, A. A.; SILVA, S. P. da; PADOIN, E. . L.; BIOLCHI, Átila C.; OLIVEIRA, V. G. de . **PROJETOS INTERDISCIPLINARES HÍBRIDOS: POSSIBILIDADES PARA O DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL**. Anais do Simpósio Latino-Americano de Estudos de Desenvolvimento Regional, IJUÍ - RS - BRASIL, v. 3, n. 1, 2023. Disponível em:

<https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/slaedr/article/view/22871>. Acesso em: 3 set. 2023.

BOCHNIAK, Regina. **Questionar o conhecimento: interdisciplinaridade na escola**. 2 Edição. Editora Loyola. São Paulo, 1998.

DICKMANN, Ivanio. **Aula 01: Desafio da Gamificação**. You Tube, 09 de Abril de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5BQn3IGgQms> Acesso em 30 agos. 2023