

EXPERIÊNCIA LITERÁRIA, GAMIFICAÇÃO E HUMANIZAÇÃO: UM DIÁLOGO CONTEMPORÂNEO

LITERARY EXPERIENCE, GAMIFICATION AND HUMANIZATION: A
CONTEMPORARY DIALOGUE

Jenifer Ianof de la Fuente

Mestre em Literatura Brasileira pela USP

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3988307614607398>

ORCID: 0000-0001-8090-4963

Email: jeni.ianof@gmail.com

Resumo: Este relato aborda uma experiência pedagógica voltada à promoção da leitura literária em aulas de espanhol como língua estrangeira com alunos do 6º ano. Partindo do pressuposto da função humanizadora da literatura, conforme destacado por Antonio Candido, o objetivo foi aproximar os alunos da literatura latino-americana, desenvolver habilidades de leitura e interpretação, estimular o trabalho colaborativo e promover a empatia por meio de estratégias gamificadas. A proposta reforça a ideia de que a gamificação pode ser uma ferramenta poderosa para contextualizar a leitura literária, torná-la mais acessível e motivadora, e criar experiências significativas que conectem os alunos à literatura e ao desenvolvimento de habilidades do século XXI. Ao integrar elementos lúdicos, cooperação, competição saudável e reflexão, a prática contribuiu para o fortalecimento da relação dos alunos com a literatura e para a valorização de sua função humanizadora e formadora de empatia.

Palavras-chave: Língua espanhola. Literatura. Gamificação. Ensino-aprendizagem. Inovação

Abstract: This report discusses a pedagogical experience aimed at promoting literary reading in Spanish as a foreign language with 6th-grade students. Based on the premise that literature fulfills a humanizing function, as highlighted by Antonio Candido, the objective was to bring students closer to Latin American literature, develop reading and interpretation skills, stimulate collaborative work, and foster empathy through gamified strategies. The proposal reinforces the idea that gamification can be a powerful tool to contextualize literary reading, making it more accessible and motivating, and creating meaningful experiences that connect students to literature and the development of 21st-century skills. By integrating playful elements, cooperation, healthy competition, and reflection, this practice contributed to strengthening students' relationship with literature and valuing its humanizing and empathy-building role.

Keywords: Spanish language. Literature. Gamification. Teaching and learning. Pedagogical innovation.

*Este trabalho integra os Projetos "Escrivências femininas: traçando linhas em educação, direitos humanos e políticas públicas em Varginha/MG" (2023-2025) e "Efeitos extrapenais do sistema carcerário em mulheres familiares de apenados da APAC de Alfenas-MG" (2024-2027), ambos financiados pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), sendo o conto de Conceição Evaristo, "Maria", um dos objetos culturais utilizados nas Tertúlias Dialógicas realizadas na parte extensionista dos projetos junto a mulheres em situação de vulnerabilidade social e/ou familiares de pessoas em privação de liberdade.

“É preciso não esquecer que a grande função social da literatura é o grande efeito humanizador que ela exerce, tanto pela forma quanto pela mensagem.” (Antonio Candido)¹

A literatura, vista não apenas como um sistema de obras, mas sim como uma força humanizadora, pode contribuir de forma significativa para a formação de nossos alunos. Antonio Candido assinalou sua “capacidade de confirmar a humanidade do homem”, uma vez que, ao mobilizar valores, culturas e afetos, a literatura traz à tona empatia, solidariedade e muitos outros sentimentos e valores.

Já sabemos, porém, que trabalhar com a leitura literária com adolescentes e pré-adolescentes é sempre um desafio seja em aulas de língua materna, seja em aulas de língua estrangeira. As discussões acadêmicas sobre a falta de interesse pela literatura dos brasileiros são bastante intensas. No entanto, nossos estudantes leem em outros suportes ou gêneros diferentes do que consideramos canônicos. Como podemos, então, repensar nossas práticas pedagógicas de forma a atrair os jovens leitores?

Com os objetivos de aproximar os alunos à literatura latino-americana; aperfeiçoar a habilidade de leitura, compreensão e interpretação de texto em língua espanhola; desenvolver o trabalho em grupo; praticar a expressão oral e desenvolver a empatia, a proposta temática apresentada dialoga com as demandas educacionais de inserir os alunos no centro do processo de aprendizagem e de uma geração que valoriza o trabalho colaborativo.

Na aula de espanhol como língua estrangeira, os alunos do sexto ano foram convidados a trabalhar com um fragmento de um texto literário de um escritor chileno Antonio Skármeta, *El cartero de Neruda*, que tem como personagem o grande poeta Pablo Neruda.

A proposta de uma atividade gamificada está relacionada à pedagogia de cooperação e solidariedade, baseada na colaboração, sem perder de vista o texto literário como foco para análise e interpretação.

Segundo Huizinga (1971, p. 3) “o jogo é fato mais antigo que a cultura”, uma vez que, para o autor, a atividade lúdica também ocorre entre os animais. Para ele, faz-se necessário compreender as características fundamentais do jogo: ser livre, ser uma atividade em uma esfera temporária com orientação própria e ser limitado, isolado (*ibid.*, p. 12-3).

Conforme Prensky (2001), os jogos nos engajam e contêm uma poderosa força originada pela diversão que implicam e pelos elementos estruturais que o compõem, como regras, objetivos, resultados, *feedback*, desafios, interação e história.

Assim, a utilização dos jogos na educação como fonte de motivação e interesse aos estudantes foi motivo de diversos estudos. Fernández (1997), por exemplo, reforça a importância da abordagem lúdica no ensino de língua espanhola:

El juego es una forma innata de aprender, es la capacidad que tenemos de ir experimentando y apropiándonos de lo que nos rodea y hacerlo de una forma placentera; el aprendizaje verdadero es siempre un juego en el que entran, como en todo juego, la motivación, el deseo, el reto, el descubrimiento, la creatividad, los trucos, el placer de llegar al final y de haberse superado. (Fernández, p. 8).

Como a motivação é, evidentemente, uma das principais bases para o êxito no processo de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, a introdução de componentes lúdicos configura uma estratégia de grande relevância, segundo Callegari:

Através de nossa experiência pessoal em sala de aula, temos percebido que tanto os jogos quanto as músicas atraem a atenção do aluno e despertam o seu interesse. Durante essas atividades, o ambiente em sala de aula parece tornar-se mais agradável e leve, os alunos se descontraem, apresentam uma

1 CANDIDO, Antonio. Entrevista. Revista Investigações, linguística e teoria literária, v. 7, p.7-39, 1997.

postura mais ativa e retêm com mais facilidade os conteúdos abordados. (Callegari, 2004, p. 155).

Os alunos leram o texto individualmente e, em seguida, em grupos, criaram perguntas de análise e interpretação do texto que seriam feitas aos outros grupos. O trabalho de análise do texto em equipe promoveu a colaboração e a discussão coletiva, o que permitiu que os alunos compartilhassem diferentes perspectivas e se ajudassem mutuamente. Assim, cada membro do grupo contribuiu para o aprendizado coletivo.

A mudança de foco, em que eles seriam os criadores das questões, e não as receberiam prontas da professora, colocou os alunos em posição autônoma e ativa, além de fazer com que eles se atentassem mais à leitura para que pudessem criar perguntas interessantes, e não óbvias, como solicitado.

Posteriormente, em turnos um grupo perguntava aos outros uma das perguntas criadas e, a cada rodada, os grupos escreviam simultaneamente a resposta em uma minilousa, que era mostrada ao fim do tempo estabelecido.

As respostas dadas foram avaliadas pelo grupo criador e pela professora, que mediu todo o processo. A prática de avaliar as respostas dos colegas de forma construtiva promoveu um ambiente solidário, em que os alunos não apenas competiam de forma saudável, mas também aprendiam juntos e cresciam com o *feedback* dos pares.

Outro fator relevante foi que esse *feedback* formativo era constante: os alunos recebiam comentários sobre suas respostas durante toda a atividade. Como mais um fator motivador, o grupo que respondeu a mais perguntas de forma correta foi o ganhador.

Pensamos que a integração e a interação que permeiam as atividades lúdicas nos permitem fazer uma conexão com a leitura, à medida que levam à construção do conhecimento por meio de ações práticas, o que possibilita aos alunos uma experiência interessante que os permite vivenciar, experimentar e dar vazão a suas interpretações.

Segundo Kleiman (2011), a leitura é um processo cognitivo que implica conhecimento sintático, semântico e pragmático fundamentado na vivência pessoal e no conhecimento prévio, o que significa que os estudantes utilizam tudo o que conhecem para construir significados. Dessa forma, a leitura de um texto sempre possibilitará diferentes construções de sentidos. De acordo com Koch e Elias:

o sentido de um texto é construído na interação texto-sujeitos e não algo que preexista a essa interação. A leitura é, pois, uma atividade interativa altamente complexa de produção de sentidos, que se realiza evidentemente com base nos elementos linguísticos presentes na superfície textual e na sua forma de organização, mas requer a mobilização de um vasto conjunto de saberes no interior do evento comunicativo. (Koch; Elias, 2007, p. 11)

Os jogos ainda fomentam a autonomia dos alunos: como devem buscar por respostas e resolver problemas, eles, consequentemente, refletem sobre suas decisões e seus aprendizados, e se tornam também responsáveis por sua aprendizagem, desenvolvendo, assim, habilidades necessárias aos estudantes do século XXI.

Essa forma de aprendizagem está de acordo com os estilos cognitivos das novas gerações, chamadas de nativos digitais, pois nasceram imersas em um mundo digital e conectado, e que, de acordo com Prensky (2012), processam informações em uma velocidade alta, possuem maior facilidade de realizar diversas atividades em paralelo, preferem gráficos a textos, são extremamente conectados, ativos e fluentes em tecnologias. Portanto, podemos dizer que a inclusão de recursos gamificados e jogos na sala de aula é uma demanda de uma nova geração conectada que vivencia um mundo extremamente tecnológico e que já não aprende da mesma forma que antes.

De acordo com James Paul Gee (2003), grande referência na área de estudo de games, a aprendizagem é intrínseca aos bons jogos, já que eles nos desafiam a superar nossos limites e a desenvolver novas habilidades constantemente. Para o autor, ao jogarmos, desenvolvemos habilidades, estratégias para ganhar, tomamos o controle, decisões, resolvemos problemas, porque

somos motivados a superar os desafios que nos são impostos.

Ao valer-se da gamificação, portanto, busca-se mediar as aulas usando as dinâmicas, as mecânicas e os componentes dos jogos, e algumas estratégias para isso podem ser elaborar, por exemplo, um programa de recompensas aos alunos que mais se dedicarem às atividades propostas, com níveis e categorias, representadas por pontos, bônus, medalhas etc. No entanto, realizar um trabalho pautado na gamificação envolve mais que isso: significa valer-se de elementos que fazem um jogo ser bem-sucedido, como uso de *rankings*, cooperação ou partilha, avatares, entre outros, mas também criar uma atmosfera de envolvimento afetivo e cognitivo que permitam uma verdadeira imersão dos alunos – e consequentemente – uma aprendizagem mais significativa.

Ademais, estratégias de gamificação também permitem uma série de recursos de personificação da aprendizagem, o que garante diversidade de atividades e possibilita atingir os mais diversos estilos de aprendizagem

O uso de dinâmicas de jogos em atividades de leitura, através da gamificação na prática de sala de aula, possibilita um envolvimento real dos sujeitos em seus próprios processos de aprendizagem e construção de significados. Tais atividades favorecem a colaboração e a cooperação entre pares, contribuindo para a resolução de problemas e para o desenvolvimento do pensamento crítico. Além disso, a gamificação propicia a leitura sob diferentes construções de sentidos por meio de vivências.

A atividade foi desafiante, o que contribuiu para que os alunos se mostrassem engajados. Observamos que houve maior interesse dos alunos e mais motivação para ler o texto do que uma abordagem tradicional em que se solicita a leitura e a posterior realização de questões de compreensão. Além do desafio, a interação foi fundamental para o engajamento que notamos.

Poder discutir com os colegas e expressar suas interpretações sem um direcionamento prévio da professora foi enriquecedor, uma vez que fortaleceu a voz dos alunos e sua autonomia analítica. Eles se sentiram ouvidos e se sentiram mais confiantes para tentar emitir suas impressões sobre o que leram.

Ademais, como o próprio texto utilizado faz referência à criação literária, os alunos puderam refletir sobre a importância dessa arte para os seres humanos, inclusive como forma de expor injustiças, de tornar as pessoas mais tolerantes e respeitosas em relação à diversidade. Perguntas como o que Neruda diz ser necessário para escrever um poema e o que são metáforas foram motivadoras de uma discussão sobre a própria linguagem poética e sua relação com os sentimentos humanos e sua expressão.

A literatura é sempre um convite à empatia, de forma que os jovens leitores, além de fazer relações com sua própria realidade, também vislumbram a diversidade cultural. Foi uma forma de trabalhar a leitura e a interpretação de maneira lúdica, desafiadora, cooperativa, tratando de temas humanitários e mantendo os alunos motivados e engajados.

Acreditamos, pois, que a gamificação pode ser um caminho para aproximar os estudantes da leitura e da literatura, trazendo-lhes motivação e engajamento, pois é capaz de estabelecer uma situação contextualizada, próxima de seu cotidiano, na qual eles se identifiquem e se sintam desafiados. Dessa forma, todos esses elementos, além do componente lúdico, a competição saudável, a cooperação e o pensamento estratégico, podem fazer a atividade de leitura literária proposta tornar-se mais agradável, significativa e imersiva, garantindo, assim, o interesse e a compreensão textual dos alunos.

Considerações finais

A experiência relatada demonstra como a integração da gamificação ao ensino de leitura literária pode transformar a sala de aula em um espaço dinâmico, colaborativo e envolvente. Ao colocar os alunos como protagonistas do processo de aprendizagem, a proposta não apenas aproximou os estudantes da literatura latino-americana, mas também promoveu habilidades essenciais, como a leitura crítica, a interpretação textual, a expressão oral e a cooperação entre pares.

Além disso, o caráter lúdico e desafiador da atividade gerou maior engajamento e motivação, evidenciando que a literatura, quando trabalhada de forma inovadora e contextualizada, pode ser

uma ferramenta poderosa para desenvolver a empatia e despertar o interesse dos jovens leitores.

Por fim, a gamificação mostrou ser uma abordagem eficaz para alinhar práticas pedagógicas às demandas das novas gerações, criando oportunidades de aprendizado mais significativas e imersivas. Essa experiência reafirma a importância de repensarmos nossas estratégias de ensino, explorando o potencial da literatura como instrumento de formação humana e como um caminho para construir experiências educativas mais relevantes e transformadoras.

Referências

CALLEGARI, Marília Oliveira Vasques. **Saborear para saber: diferentes olhares sobre a motivação em sala de aula** – um estudo com alunos e professores de Espanhol do Ensino Médio. 2004. 132 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-16102008-181412/publico/DissertMarilia.pdf>. Acesso em: 21 set. 2025.

CANDIDO, Antonio. Entrevista. **Revista Investigações, linguística e teoria literária**, v. 7, p. 7-39, 1997.

FERNÁNDEZ, Sonsoles. *Aprender como juego: Juegos para aprender español*. 1997. Disponível em: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/41/41_007.pdf. Acesso em: 15 fev. 2025.

GEE, Paul James. *Bons videogames e boa aprendizagem*. Trad. Gilka Girardello. **Perspectiva**, v. 27, n. 1, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175-795X.2009v27n1p167/14515>. Acesso em: 13 jan. 2025.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo, Perspectiva, 1971.

KLEIMAN, Angela. **Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura**. 14ª edição. Pontes. 2011.

KOCH, Ingedore Villaça.; ELIAS, Wagner Rodrigues. **Ler e compreender os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2017.

PRENSKY, Marc. **Digital natives, digital immigrants**. *On the horizon*, 9(5), 1-6, 2001. Retrieved April 30, 2003, Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 28 de agosto de 2024.

SKÁRMETA, Antonio. **El cartero de Neruda (Ardiente paciencia)**. Barcelona: Plaza Janés, 1995.

Recebido em: 23 de janeiro de 2025

Aceito em: 09 de agosto de 2025