

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

CLÁUDIA DOS SANTOS MOREIRA

PRODUTO PEDAGÓGICO:

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA A FORMAÇÃO
DE LEITORES LITERÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**BAGÉ
2018**

CLÁUDIA DOS SANTOS MOREIRA

PRODUTO PEDAGÓGICO:

**A GAMIFICAÇÃO COMO ESTRATÉGIA PARA A FORMAÇÃO
DE LEITORES LITERÁRIOS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Dissertação de Mestrado Profissional em Ensino de Línguas apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ensino de Línguas pela Universidade Federal do Pampa – Campus - Bagé.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Vera Lúcia Cardoso Medeiros

Bagé

2018

PRODUTO PEDAGÓGICO: GAMIFICAÇÃO DE NARRATIVAS LITERÁRIAS - CURSO ONLINE PARA PROFESSORES

O produto pedagógico resultante da pesquisa realizada junto ao Mestrado Profissional em Ensino de Línguas (MPEL) consiste em um curso *online* para professores

O objetivo da proposta é a formação de leitores literários no ensino fundamental tendo como estratégia a gamificação, aliando o mundo digital ao mundo literário. Também pretende, com o uso de elementos dos jogos, promover o engajamento e a motivação nas aulas, tornando-as mais atraentes e produtivas às novas gerações de alunos.

As atividades do curso têm como papel principal estimular a convergência entre literatura e a tecnologia digital; ampliar o repertório dos alunos acerca dos diferentes tipos de obras existentes; incentivar a leitura de textos literários dentro e fora da escola, bem como estimular professores e alunos ao uso de habilidades e competências cognitivas como o pensamento não linear, a capacidade de autoria e busca, a cooperação e o trabalho colaborativo.

O curso “Gamificação de Narrativas Literárias” tem como público principal professores de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental podendo colaborar com professores de outras disciplinas, pois a gamificação é uma estratégia viável em diversos componentes curriculares.

O curso está estruturado em seis seções, cada uma delas contendo lições, atividades extras, material de estudo e aprofundamento teórico.

O curso é realizado *online*, na modalidade ensino à distância (EAD), é gratuito e será divulgado em redes sociais (*Facebook, Whatsapp e Instagran*) e por *email*. As seções são abertas, permitindo que os cursistas possam acessar a qualquer hora e lugar, a única exigência é conexão à rede mundial de computadores (*internet*).

O curso na íntegra está disponível em: <http://criacoes-pedagogicas.coursify.me/pages/gamificacao-de-narrativas-literarias>

A seguir são apresentadas as etapas e seções do curso:

Figura 1: Página inicial do curso.



Fonte: Autora (2018)

Seção 1 - Experiência literária e diagnóstico do perfil leitor dos alunos

A primeira seção traz atividades de estímulo e motivação a professores que queiram trabalhar com a leitura literária em suas aulas. Demonstra como diagnosticar o perfil leitor de alunos visando ao planejamento das próximas atividades.

Figura 2: Primeira seção do curso.



Fonte: Autora (2018)

Seção 2 - Conhecendo elementos da gamificação: produção de jogos a partir de leituras feitas.

O objetivo desta lição é produzir jogos não virtuais baseados na trajetória leitora dos alunos.

Os alunos, em roda de conversa e coordenados pelo professor, conversam sobre elementos próprios de jogos como pontuação e premiação e são estimulados a pensar sobre que jogos poderiam criar a partir das leituras já realizadas.

Ao final da atividade, sugere-se a socialização das produções entre os colegas de turma ou da escola.

Esta lição traz como suporte teórico o livro Do mundo da leitura para a leitura do mundo (PDF), da escritora Marisa Lajolo, como meio de subsidiar as próximas atividades.

Figura 3: Segunda seção do curso.

Editar lição
Escolha o conteúdo desta lição

Conteúdo importado a partir do Upload

Conhecendo elementos da gamificação: produção de jogos a partir de leituras feitas.pdf

Título da lição *
Produção de jogos a partir da trajetória leitora

Ordem de exibição
1

Seção *
Conhecendo elementos da gamificação: produção de jogos a partir de leituras feitas

Descrição

O objetivo desta atividade é produzir jogos não virtuais baseados na trajetória leitora dos alunos.

Os alunos em roda de conversa e coordenados pelo professor conversam sobre elementos próprios de jogos como pontuação e premiação e são estimulados a pensar sobre que jogos poderiam criar a partir das leituras já realizadas.

Ao final da atividade, sugere-se a socialização das produções com os colegas de turma ou de escola.

Conteúdo demonstrativo
Caso marque, este conteúdo pode ser visto pelo aluno mesmo que ele não tenha se matriculado no curso.

Fonte: Autora (2018)

Seção 3 - Ampliando o repertório leitor: contos contemporâneos.

O objetivo desta seção é oferecer atividades que propiciem ampliar o horizonte de expectativas dos alunos.

Todas as ações desta lição visam para aproximar os alunos da leitura literária de forma prazerosa, atendendo as preferências de temática, dentro das possibilidades de cada escola e/ou professor (a).

Figura 4: Terceira seção do curso.

Editar lição ✕

Escolha o conteúdo desta lição

Conteúdo importado a partir do Upload

Título da lição *

Leitura literária contemporânea: contos nacionais

Ordem de exibição

1

Seção *

Ampliando o repertório leitor: contos contemporâneos

Descrição

B I U [🔗](#)

Com o objetivo de ampliar o horizonte de expectativas, todas as ações desta lição são para aproximar os alunos da literatura de forma prazerosa, atendendo as preferências de temática, dentro das possibilidades de cada escola e/ou professor(a).

p

Conteúdo demonstrativo

Caso marque, este conteúdo pode ser visto pelo aluno mesmo que ele não tenha se matriculado no curso.

Fonte: Autora (2018)

Seção 4 - Conhecendo ambientes virtuais de ensino e aprendizagem (AVEAs)

O objetivo desta seção é conhecer os ambientes virtuais *ELO*, *CANVA*, *KAHOOT* e *GOconqr* e seus *affordances*, as possibilidades de criação a partir de elementos dos contos e entender como pode ser feita a gamificação.

As lições desta seção requerem acesso em sala digital ou laboratório de informática com acesso a *internet* para que seja possível a navegação pelos ambientes digitais.

Está à disposição para leitura, como segunda lição, um material teórico sobre letramento digital de Roxane Rojo. A leitura do material de apoio permite um estudo pertinente a estas atividades e às novas tecnologias educacionais disponíveis.

Figura 5: Quarta seção do curso.

Editar lição

Escolha o conteúdo desta lição

Conteúdo importado a partir do Upload

porte

CONHECENDO AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM 1.pdf

Título da lição *

Ordem de exibição

Seção *

Descrição

B I U [🔗](#)

Esta seção oportuniza ao professor (a) conhecer alguns ambientes virtuais de ensino e aprendizagem (AVEAs) onde é possível elaborar atividades pedagógicas e lúdicas.

A lição 1 apresenta os (AVEAs) ELO, Canva, Go Conqr e Kahhot, e algumas informações básicas sobre os ambientes.

A lição 2 traz um aporte teórico sobre Letramento Digital, da escritora e pesquisadora Roxane Rojo, necessário

p

Conteúdo demonstrativo

Caso marque, este conteúdo pode ser visto pelo aluno mesmo que ele não tenha se matriculado no curso.

Fonte: Autora (2018)

Seção 5 - Produzindo atividades virtuais a partir das narrativas literárias

O objetivo desta seção é instruir o professor a construir atividades nos ambientes virtuais visitados anteriormente. Sugere-se que as atividades sejam construídas a partir de elementos estruturais, semânticos, sintáticos e morfológicos dos textos literários trabalhados.

A escolha do ambiente virtual é livre (*Kahoot*, *ELO*, *GoConqr* e *Canva*), é necessário pensar na adequação da história à atividade planejada, considerando também a faixa etária dos alunos a quem serão dirigidas as atividades.

Figura 6: Quinta seção do curso.

Editar lição

Escolha o conteúdo desta lição

Conteúdo importado a partir do Upload

Suporte

PRODUZINDO ATIVIDADES VIRTUAIS A PARTIR DE NARRATIVAS LITERÁRIAS 5.pdf

Título da lição *

Ordem de exibição

Seção *

Descrição

B I U [🔗](#)

O objetivo desta seção é instruir o professor a construir atividades nos ambientes virtuais visitados na seção 4. Sugere-se que as atividades sejam construídas a partir de elementos estruturais, semânticos, sintáticos e morfológicos dos textos literários trabalhados na seção 3.

A escolha do ambiente virtual é livre (Kahoot, ELO, GoConqr e Canva), é necessário pensar na adequação da história à atividade planejada, considerando também a faixa etária dos alunos a quem serão dirigidas as atividades.

p

Conteúdo demonstrativo

Caso marque, este conteúdo pode ser visto pelo aluno mesmo que ele não tenha se matriculado no curso.

Fonte : Autora(2018)

Seção 6 - Experiência literária gamificada

Esta seção do curso traz uma única lição com uma experiência literária gamificada. Nela o professor pode experimentar a gamificação de uma narrativa literária antes de seus alunos, pode perceber o processo de gamificação e as possibilidades de replicação com outros textos e com outras atividades.

A atividade traz um passo-a-passo de uma tarefa gamificada a partir do conto “O sabiá e a Girafa”, de Léo Cunha, e usa os mesmos ambientes já visitados nas seções passadas.

A experiência é uma sugestão e pode ser modificada a qualquer momento, pois os direitos autorais da atividade foram registrados como domínio público.

Figura 7: Sexta seção do curso.

Fonte: Autora (2018).