

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

LEOCADIA MORALES LIMA DE FREITAS

**EMPREGO DA GAMIFICAÇÃO PARA PROMOVER A LEITURA LITERÁRIA
NO ENSINO MÉDIO NA MODALIDADE EJA**

**BAGÉ
2025**

LEOCADIA MORALES LIMA DE FREITAS

**EMPREGO DA GAMIFICAÇÃO PARA PROMOVER A LEITURA LITERÁRIA
NO ENSINO MÉDIO NA MODALIDADE EJA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciada em Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa.

Orientadora: Vera Lúcia Cardoso Medeiros

**Bagé
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

D278e De Freitas , Leocadia Morales Lima
EMPREGO DA GAMIFICAÇÃO PARA PROMOVER A LEITURA LITERÁRIA NO
ENSINO MÉDIO NA MODALIDADE EJA / Leocadia Morales Lima De
Freitas .
33 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, LETRAS - PORTUGUÊS E LITERATURAS DE LÍNGUA
PORTUGUESA, 2025.

"Orientação: Vera Lúcia Cardoso Medeiros ".

1. Jogo Educativo. 2. Incentivo à Leitura. 3. Prática
Pedagógica. 4. Engajamento Escolar. 5. Metodologias Ativas. I.
Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

LEOCADIA MORALES LIMA DE FREITAS

**EMPREGO DA GAMIFICAÇÃO PARA PROMOVER A LEITURA LITERÁRIA NO
ENSINO MÉDIO NA MODALIDADE EJA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa, da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 14 de julho de 2025.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Vera Lúcia Cardoso Medeiros
Orientadora
(UNIPAMPA)

Profa. Dra. Claudia Camerini Correa Perez
(UNIPAMPA)

Profa. Dra. Camila Gonçalves dos Santos do Canto
(UNIPAMPA)



Assinado eletronicamente por **VERA LUCIA CARDOSO MEDEIROS, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 14/07/2025, às 21:51, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CLAUDIA CAMERINI CORREA PEREZ, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 15/07/2025, às 19:28, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CAMILA GONCALVES DOS SANTOS DO CANTO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 15/07/2025, às 21:33, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1783585** e o código CRC **1A7C4D94**.

Referência: Processo nº 23100.011653/2025-58 SEI nº 1783585

AGRADECIMENTOS

Agradeço, com todo o meu coração, à Nossa Senhora Aparecida e aos espíritos protetores, por terem me guiado, protegido e sustentado em cada passo desta jornada.

À minha família, alicerce da minha vida, deixo minha eterna gratidão. Em especial, ao meu querido pai, Filoar Domingo Lima Silveira, a quem dedico esta conquista com muito amor e saudade. Sua memória esteve presente comigo em todos os momentos, sendo força e inspiração.

À minha orientadora, professora Vera Lúcia Cardoso Medeiros, pela paciência, dedicação e orientação generosa, que foram fundamentais para a realização deste trabalho. Sua escuta atenta e seus conselhos fizeram toda a diferença.

Aos professores que fizeram parte da minha trajetória acadêmica, meu sincero reconhecimento. Cada ensinamento contribuiu de maneira única para minha formação.

E à Universidade Federal do Pampa, por ter sido palco de tantos aprendizados, desafios e conquistas que levarei para a vida inteira.

RESUMO

Jovens estudantes tem perdido o interesse na leitura, por diversos motivos, como, a precarização do ensino, falta de motivação, inovação por parte dos docentes, uso da tecnologia como games em excesso, entre outros. Com base nessa constatação, o presente estudo pesquisou a aplicabilidade da gamificação em um jogo educativo como ferramenta para o incentivo à leitura literária em turmas do ensino médio na modalidade de educação jovens e adultos (EJA) da Escola José Gomes Filho, localizada na cidade Bagé-RS. A aplicação se deu durante três períodos, no primeiro momento os alunos foram apresentados ao jogo, este por sua vez é um tabuleiro, no qual os jogadores podem ir avançando ao mesmo tempo que leem e acompanham a narrativa do conto “Na casa de nossos pais”, do livro “*A árvore que falava aramaico*”, do autor bageense José Francisco Botelho. Já no segundo momento, os alunos interagiram com o jogo. Por fim, um questionário foi entregue aos discentes a fim de receber um *feedback* da atividade. Os resultados destacam que a maioria dos alunos receberam o jogo de forma positiva, conseguindo compreender a narrativa, sentiram-se motivados e demonstraram interesse em ler outras obras literárias. Também houve sugestões para o aprimoramento do jogo, como, inserção de mais elementos visuais nas cartas, ampliação do tabuleiro físico e adaptação para formato digital. A docente titular da turma deu seu relato sobre a aplicação, validando a relevância da atividade. Conclui-se que a gamificação juntamente com um planejamento e estrutura pedagógica, pode contribuir significativamente para o incentivo da leitura literárias em sala de aula.

Palavras-chave: Jogo Educativo, Incentivo à Leitura, Prática Pedagógica, Engajamento Escolar, Metodologias Ativas.

RESUMEN

Los estudiantes jóvenes han perdido el interés por la lectura por diversas razones, como la mala enseñanza, la falta de motivación, la innovación docente y el uso excesivo de tecnologías como los videojuegos. Con base en este hallazgo, este estudio investigó la aplicabilidad de la gamificación en uno juegos educativos como herramienta para fomentar la lectura literaria en las clases de secundaria del programa de Educación de Jóvenes y Adultos (EJA) de la Escuela José Gomes Filho en Bagé, Rio Grande do Sul. El juego se implementó en tres etapas. La primera fase presentó a los estudiantes el juego, que consiste en un juego de mesa donde los jugadores pueden progresar mientras leen y siguen la narrativa del cuento "En casa de nuestros padres", del libro "El árbol que hablaba arameo", del autor de Bagé, José Francisco Botelho. En la segunda fase, los estudiantes interactuaron con el juego. Finalmente, se les distribuyó un cuestionario para obtener retroalimentación sobre la actividad. Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes respondieron positivamente al juego, entendiendo la narrativa, sintiéndose motivados y mostrando interés en leer otras obras literarias. También se presentaron sugerencias para mejorar el juego, como añadir más elementos visuales a las cartas, ampliar el tablero físico y adaptarlo a un formato digital. El profesor responsable de la clase presentó un informe sobre la implementación, validando la relevancia de la actividad. La conclusión es que la gamificación, combinada con la planificación y la estructura pedagógicas, puede contribuir significativamente a fomentar la lectura literaria en el aula.

Palabras clave: Juego educativo, Fomento a la lectura, Práctica pedagógica, Compromiso escolar, Metodologías activas.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tabuleiro.....	19
Figura 2 – Cartas de narrativa e consequência.....	20
Figura 3 – Alunos durante a atividade.....	22

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Questões objetivas e respostas.....23

Quadro 2 – Questões descritivas e respostas.....26

LISTA DE SIGLAS

EJA – Educação de Jovens e Adultos

PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

PRP – Programa Residência Pedagógica

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	REVISÃO TEÓRICA.....	15
2.1	Leitura e literatura em âmbito escolar.....	15
2.2	Gamificação.....	15
2.2.1	Jogos como ferramenta para a literatura.....	16
3	UMA EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO NA AULA DE PORTUGUÊS.....	18
3.1	Planejamento da prática.....	18
3.1.1	Descrição do jogo.....	18
3.1.1.1	Confeção do jogo.....	18
3.1.2	Critério para escolha texto literário.....	20
3.1.3	Descrição do questionário.....	20
3.2	Atividade e perfil dos alunos.....	21
3.2.1	Aplicação do jogo em sala de aula.....	21
4	ANÁLISE DA ATIVIDADE.....	23
4.1	Resultados do questionário questões objetivas.....	23
4.2	Resultado do questionário questão descritiva.....	26
4.3	Comentário da docente.....	27
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	28
	REFERÊNCIAS.....	29
	APÊNDICE.....	31

1 INTRODUÇÃO

Ao observar a evolução da leitura no Brasil, no período anterior à era das tecnologias como internet, computadores, celulares e televisão, percebe-se que a leitura era o principal meio de adquirir conhecimento, passar o tempo e socializar. Especificamente falando da leitura literária, constata-se que ela era realizada com muita frequência por todas as gerações, que apreciavam diferentes gêneros como romance, contos, poesia, folhetins e aventuras. Ao longo do século XX, essa situação foi se transformando com o surgimento de outros meios de aquisição de divertimento e socialização como: cinema, televisão e mais recentemente as tecnologias digitais como computadores, celulares e tablet (Gomes; Pontes, 2020). É possível ter uma percepção ao participar de Programas como, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e Programa Residência Pedagógica (PRP), que muitos jovens não se interessam pela leitura, muitas vezes distraídos com jogos eletrônicos. Portanto, tentar aliar estes jogos à sala de aula para incentivar a leitura torna-se de suma importância, já que alguns jogos de mesa e eletrônicos são baseados em episódios da primeira Guerra Mundial, Revoluções e Mitologias. Esses jogos oferecem uma experiência envolvente, onde os jovens não apenas observam, mas vivenciam os desafios e as decisões encontradas, tornando o aprendizado mais dinâmico e significativo.

A evolução tecnológica tem transformado significativamente diversas áreas do conhecimento, nos últimos anos, incluindo a educação. Um dos avanços que tem ganhado destaque é a gamificação, definida como a aplicação de elementos e dinâmicas de jogos em contexto não lúdicos, como forma de motivar, engajar e facilitar a aprendizagem (Signori; Guimarães, 2016). Essa ferramenta inovadora aproveita a familiaridade dos indivíduos com jogos digitais e mecânicas de jogo, tornando o processo educacional mais envolvente e, potencialmente, mais eficiente (Moreira, 2018).

A gamificação como metodologia para confeccionar jogos educativos pode auxiliar no incentivo à leitura literária, enfatizando aspectos lúdicos nas histórias, fomentando o interesse contínuo pela leitura e, ao mesmo tempo, preservando a essência da rica tradição literária brasileira (Rettenmaier; Amaral, 2020). Este fenômeno não apenas proporciona novas formas de engajamento com a literatura, mas também reflete uma adaptação às mudanças nos hábitos culturais e tecnológicos (Brazil; Vasconcelos; Santana, 2023). Portanto, é possível vislumbrar um futuro onde a literatura e os jogos se entrelaçam, criando novas possibilidades para a narrativa e o prazer da leitura, já que dados da 6ª edição da pesquisa Retratos da Leitura do Brasil indicam que

53% da população brasileira não lê, sendo o maior percentual desde o início da pesquisa (Instituto Pró Livro; Ministério da Cultura, 2024). Em vista disso, é fundamental encontrar meios de promover a leitura em nosso país. Este projeto justifica-se, portanto, como uma iniciativa nessa direção.

Desta forma, o professor de Língua Portuguesa e de Literatura precisa atuar com habilidade, no intuito de motivar a leitura literária para jovens que vivem na era da informática. É necessário que os professores usem métodos que despertem curiosidade e envolvam os alunos, os quais podem até vir a gostar da leitura e, com isso, ver sua importância para o seu cotidiano (Bordini; Aguiar, 1996). Muitos docentes são resistentes e inseguros em relação ao uso de tecnologias em sala de aula; de outro modo, existem os docentes que lidam com a carência de infraestrutura, como a ausência de equipamentos, o que se torna um obstáculo para a utilização das tecnologias no ensino (Schuhmacher; Alves Filho; Schuhmacher, 2017). Em sala de aula, é comum os estudantes não demonstrarem muito interesse pela leitura literária, por outro lado, estes mesmos estudantes apreciam jogos analógico e eletrônicos, que são baseados em narrativas. Desta maneira, o presente estudo teve como objetivo geral explorar a gamificação como uma ferramenta de incentivo à aprendizagem, elencando suas potencialidades, limitações e impactos no processo educacional, além de analisar a eficácia da gamificação para despertar o interesse pela leitura literária por parte de estudantes do ensino médio na modalidade EJA. Para atingir o objetivo geral, determinou-se como objetivos específicos: selecionar uma obra literária e adaptá-la para o formato de jogo; desenvolver um jogo utilizando como base a obra literária; aplicar o jogo em turma de ensino médio na modalidade EJA; analisar através de um questionário o jogo e sua eficácia no incentivo à leitura literária.

Esta monografia está estruturada em cinco capítulos, mais referências e apêndice. No primeiro capítulo temos a introdução, no qual destaca a contextualização do tema, justificativa, questão de pesquisa, objetivo geral e objetivos específicos. No capítulo dois, tem-se a revisão teórica, que aborda os principais conceitos relevantes para o desenvolvimento do estudo tendo como base artigos, livros, dissertações de mestrado e teses de doutorado. Na sequência, encontra-se o capítulo três, que descreve a prática pedagógica realizada para alcançar os objetivos pré-estabelecidos. O capítulo quatro apresenta a análise da atividade, onde são destacados os resultados da aplicação da prática real do estudo. O capítulo cinco traz considerações finais. Por fim, destaca-se as referências bibliográficas e o apêndice.

2 REVISÃO TEÓRICA

2.1 Leitura e literatura em âmbito escolar

O processo da leitura não pode ser considerado satisfatório se não houver uma aproximação às obras literárias. Sem dúvida, as crianças devem ser capazes de ler uma grande variedade de textos, porém entre estes não podem faltar os textos literários. Há práticas tradicionais que ignoram a literatura durante a aprendizagem da leitura e em diferentes ocasiões, cria-se uma literatura limitada caracterizada para exercitar letras e sílabas (Alliende; Condemarín, 2005).

Os alunos têm a leitura como uma das principais ferramentas de desenvolvimento cognitivo e emocional, criando pensamento crítico, reflexivo, além de imergirem em realidades diferentes das suas, dando asas para a criatividade (Rezende, 2017). Ler obras literárias valoriza a cultura e ajuda no crescimento linguístico dos alunos, portanto, dar prioridade para a leitura literária em âmbito escolar ajuda na formação cultural e social dos indivíduos. Porém, desafios como a infraestrutura das escolas, bibliotecas em situação precárias e a falta de incentivo e planejamento por parte do governo ajudam a desestimular a leitura e o aprendizado nas escolas. Logo, a tecnologia torna-se uma aliada do docente, já que diversas obras estão a apenas um “clique”, no entanto, os docentes devem capacitar-se cada vez mais para obter o uso eficiente destas ferramentas (Zilberman, 2008).

A leitura é vista como a capacidade de extrair sentido de um texto escrito, o que pode ocorrer tanto por meio de livros impressos quanto de dispositivos eletrônicos. No passado, era considerada apenas a habilidade de decodificar textos em um suporte específico e atribuir-lhes algum sentido. Hoje, em um contexto mais tecnológico, a leitura inclui a interpretação de informações em telas eletrônicas (Conte; Kobolt; Habowski, 2022).

2.2 Gamificação

A gamificação age como importante ferramenta de aprendizagem, embasa-se em princípios que já foram extensamente estudados em psicologia, como a motivação intrínseca, o reforço positivo e a teoria de autodeterminação. Ela não apenas aumenta o engajamento dos estudantes, mas também proporciona um aprendizado ativo e participativo ao incorporar elementos como pontuação, níveis, desafios e recompensas (Eugenio, 2020).

Trabalhos na área da educação, como, “Gamificação na educação: benefícios, desafios e inovações tecnológicas” (Silva et al., 2024), “Gamificação na educação a utilização de jogos como

forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública” (Pituba, 2024), “Gamificação e arte literária: jogando com a leitura” (Rettenmaier; Amaral, 2020) e “Gamificação como método de ensino inovador” (Signori; Guimarães, 2016), têm revelado que a utilização de jogos educativos e mecânicas de jogo no espaço pedagógico pode resultar em maior memorização de conteúdo, além de contribuir para o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e de estimular a criatividade e o pensamento crítico. Outro ponto importante a ser considerado é a resistência que pode encontrar-se tanto por parte dos educadores quanto dos estudantes, ocorrendo a mudança de um modelo tradicional para um modelo utilizando games, o que pode ser visto como ceticismo, principalmente se não ocorrer uma compreensão clara dos benefícios. Por consequência, a capacitação de professores e o esclarecimento dos alunos sobre as vantagens da gamificação são etapas essenciais para o sucesso dessa metodologia (Pituba, 2024).

2.2.1 Jogos como ferramenta para a literatura

A educação tradicional em sua estrutura formal muitas vezes enfrenta desafios em manter o interesse e a motivação dos estudantes. A prática de aulas expositivas, leituras e avaliação pode se tornar cansativa e desmotivadora, principalmente em um cenário onde os estudantes estão cada vez mais imersos em ambientes digitais e interativos fora da sala de aula (Gomes; Rosa, 2022). Nesse contexto, propõe-se uma ruptura com os métodos convencionais de ensino, oferecendo uma abordagem que une o prazer do jogo com a aquisição de conhecimento (Gorayeb; Gorayeb, 2024). Entretanto, a implementação da gamificação no ambiente educacional não é isenta de desafios. Os conteúdos pedagógicos adaptados para um formato de *games* requerem uma análise metódica das dinâmicas de jogo a serem aplicadas, com propósito de garantir que o foco no aprendizado seja preservado e que os objetivos educacionais sejam obtidos (Silva, 2023).

A prática de aplicar elementos típicos de jogos a contexto não lúdicos tem encontrado um espaço inovador na literatura através da gamificação. Esta concepção, que originalmente se popularizou em áreas como marketing e educação, está agora revolucionando a forma como os leitores integram com textos e histórias (Rettenmaier; Amaral, 2020). No Brasil, um país com uma rica tradição literária e uma crescente adaptação às novas tecnologias, a combinação de literatura e gamificação desponta como uma fronteira vibrante de exploração criativa (Araújo et al., 2024; Silva, 2022). A Literatura Brasileira, conhecida por suas narrativas envolventes e diversidade temática, está sendo enriquecida com elementos interativos que transformam a literatura em uma

experiência dinâmica e participativa, desde eventos literários que incentivam a participação ativa dos leitores e livros digitais que oferecem escolhas que alteram o desenrolar da trama (Santos; Ghisleni, 2022).

3 UMA EXPERIÊNCIA DE GAMIFICAÇÃO NA AULA DE PORTUGUÊS

3.1 Planejamento da prática

A atividade prática foi realizada na Escola Estadual José Gomes Filho, localizada na cidade de Bagé-RS, nas turmas o primeiro e segundo ano do ensino médio da modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA). A atividade foi acompanhada pela docente da disciplina de Português das turmas. Foram utilizados três períodos, nos dois primeiros houve apresentação e aplicação do jogo, já no período restante foi entregue aos alunos o questionário de *feedback*.

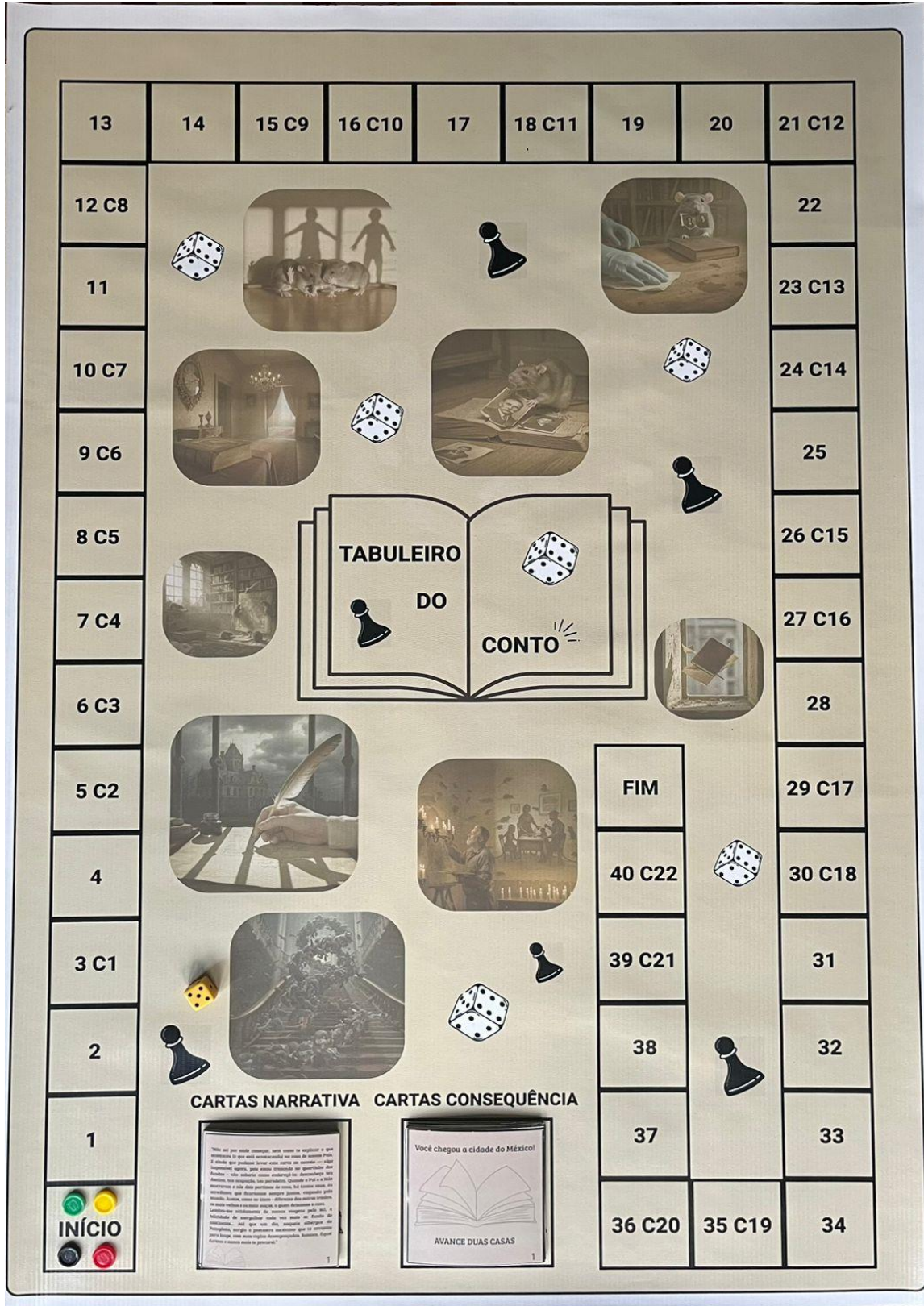
3.1.1 Descrição do jogo

Foi elaborado um jogo em formato de tabuleiro, utilizando piões, cartas e dados, a fim de apresentar a narrativa do conto “Na casa de nossos pais”, do livro *A árvore que falava aramaico*, do escritor bageense José Francisco Botelho, aos jogadores, fazendo-os lerem a história durante a partida. O jogo contém um tabuleiro, 4 piões, 2 baralhos de cartas, um para história e outro para consequências, e um dado de 6 lados. Cada jogador arremessa o dado e anda as casas definidas pelo mesmo, ao chegar na casa definida deve pegar uma carta de história (estas estarão na ordem do conto) e ler um trecho do conto, os trechos são lidos na ordem do conto independente da casa, porém algumas casas possuem peculiaridades, onde o jogador tem que pegar uma carta de consequência, que pode ser uma pergunta sobre os trechos já lidos do conto (as perguntas só surgem após a 6ª casa) que ao ser respondida de forma incorreta o jogador deve ficar uma rodada sem jogar e avançar ou retornar casas. Ganha quem chegar primeiro ao final do tabuleiro. O principal objetivo do jogo é apresentar e incentivar a leitura literária nas escolas, utilizando meios alternativo como um jogo, a fim de chamar a atenção e estimular novos leitores.

3.1.1.1 Confeção do jogo

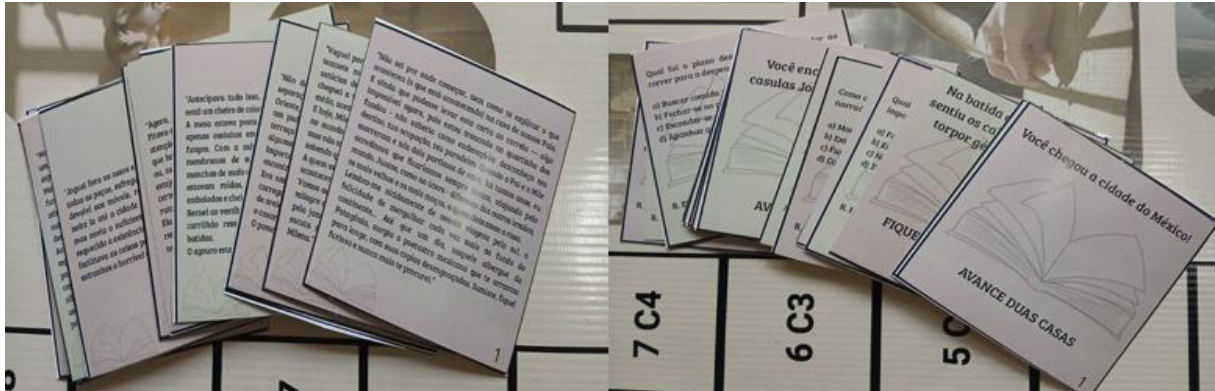
O tabuleiro foi fabricado em lona, com 90 centímetros de comprimento e 60 centímetros de largura. Contém 42 cartas, destas 22 possuem consequências, também tem um local específico para depositar as cartas, além de um fundo com imagens que fazem referência a narrativa do conto. A Figura 1 ilustra o tabuleiro.

Figura 1 – Tabuleiro



As cartas foram fabricadas em papel cartão, com 10 centímetros de comprimento e 10 centímetros de largura. As cartas de narrativa apresentam textos contendo trechos da narrativa, divididos em 20 cartas. Já as cartas de consequência apresentam textos contendo perguntas ou consequência, divididos em 22 cartas. A Figura 2 destaca as cartas.

Figura 2 – Cartas de narrativa e consequência



Fonte: Autora (2025).

3.1.2 Critério para escolha texto literário

Como já mencionado no estudo, definiu-se como a obra para aplicação do jogo o conto “Na casa de nossos pais”, do livro *A árvore que falava aramaico*, do escritor bageense José Francisco Botelho (Botelho, 2014), um grande escritor da cidade de Bagé-RS, referência contemporânea na tradução de Chaucer, finalista do Prêmio Açorianos de literatura/conto de 2012, indicado ao prêmio Jabuti, entre outros. Para escolha desse livro, levou-se em consideração a representatividade local do autor, já que está presente em diversos eventos escolares e culturais da cidade, sendo uma referência para o engajamento e incentivo à leitura e escrita literária na região.

3.1.3 Descrição do questionário

O questionário de avaliação *feedback* que teve por objetivo obter o retorno dos alunos sobre as atividades, identificando se a utilização da gamificação trouxe um retorno positivo em relação à leitura tradicional. O mesmo contou com 18 questões, sendo, 17 objetivas e uma descritiva, os alunos também preencheram com seu nome, idade e turma. As questões objetivas são divididas em nove dimensões, que abrangem a opinião dos alunos sobre a compreensão do conto, dificuldade e clareza, interesse e motivação para leitura, diversão e engajamento lúdico, percepção do tempo de jogo, interação social, recomendação e avaliação geral, facilidade leitura via jogos X livro e

sugestões de melhoria e formato. Já a questão descritiva buscou dar liberdade para os alunos expressarem suas ideias, criatividade e opiniões. Todas as perguntas foram elaboradas utilizando como base a vivência da pesquisadora deste estudo, no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e Programa de Residência Pedagógica (PRP), no qual foram realizados trabalhos com aplicação de questionários.

3.2 Atividade e perfil dos alunos

O primeiro contato com escola foi positivo, já que a professora regente se ofereceu para mediar os trâmites para a realização da atividade. Em relação à turma, o perfil dos alunos era diversificado, suas idades variavam de 48 a 19 anos, algo que é comum no curso EJA, destes, seis eram do sexo masculino e seis do sexo feminino. Todos foram receptivos e interessados em participar da atividade, a maioria já conhecia o autor e o livro através do Projeto Residência Pedagógica, no entanto não conhecia o conto trabalhado.

3.2.1 Aplicação do jogo em sala de aula

Na primeira e segunda aula, foi apresentado aos alunos o conto e seu contexto, as regras e funcionalidade do jogo, a aula iniciou às 19 horas, ocasionado pelo atraso dos alunos. Durante a apresentação da docente, os alunos prestaram bastante atenção e ficaram curiosos em relação ao conto, pois já conheciam alguns contos do autor. Logo após, os alunos foram divididos em 4 grupos com 3 integrantes, somando um total de 12 alunos, cada grupo era representado por um pião. Rapidamente conseguiram se organizar. Os discentes que chegaram atrasados foram integrando aos grupos os quais eram mais próximos. Durante a atividade, alguns discentes não quiseram participar da leitura, por diversos motivos, vergonha, dificuldades de compreender algumas palavras do texto, entre outros. Porém todos participaram da atividade demonstrando interesse, mesmo os que não participaram da leitura, ajudaram a responder as perguntas. Na terceira aula, foi aplicado o questionário de avaliação *feedback*, em destaque no Apêndice A. A Figura 3 destaca algumas fotos da atividade sendo realizada em sala de aula.

Figura 3 – Alunos durante a atividade



Fonte: Autora (2025).

4 ANÁLISE DA ATIVIDADE

4.1 Resultado do questionário questões objetivas

A aplicação do questionário foi realizada na aula posterior à aplicação da atividade, portanto nem todos alunos estavam presentes nesta aula, apenas dez alunos responderam ao questionário e desses dez, oito responderam completo e dois parcialmente. Na etapa de questões objetivas, foram realizadas 17 perguntas, que tiveram como principais dimensões a serem avaliadas as seguintes:

- ✓ Compreensão do conto (questões 1, 2 e 3);
- ✓ Dificuldade e clareza (questões 4, 5 e 6);
- ✓ Interesse e motivação para leitura (questões 7 e 12);
- ✓ Diversão e engajamento lúdico (questões 8, 9 e 13);
- ✓ Percepção do tempo de jogo (questão 10);
- ✓ Interação social (questão 11);
- ✓ Recomendação e avaliação geral (questão 15);
- ✓ Facilidade leitura via jogos X livro (questão 16);
- ✓ Sugestões de melhoria e formato (questão 14 e 17).

A maioria das questões objetivas foram respondidas, apenas dois alunos deixaram algumas respostas em branco, estes mesmos foram menos receptivos à atividade quando proposta, portanto, esperava-se uma baixa receptividade ao questionário também. Como já mencionado, o objetivo das questões eram obter um *feedback* dos alunos, facilitando a identificação de problemas e acertos desta atividade. O Quadro 1 destaca todas as questões objetivas e suas respectivas respostas

Quadro 1 – Questões objetivas e respostas

Questões		Respostas	
1	Você conseguiu entender a história do conto através do jogo?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 4 alunos marcaram a opção “Sim, muito bem”; ➤ 5 alunos marcaram a opção “Mais ou menos”; ➤ 1 aluno não respondeu. 	Isto indica que embora uma parcela tenha entendido bem, uma outra parcela dos alunos teve percepção parcial. Reforçar a clareza das cartas da narrativa utilizando figuras pode ajudar a melhorar a compreensão.
2	O jogo te ajudou a fixar detalhes da história?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 alunos marcaram a opção “Sim, lembro de muitos”; ➤ 5 alunos marcaram a opção “Só do básico”; 	A maioria dos alunos compreendeu de forma superficial os detalhes da história. Realizar a leitura do conto antes ou após o jogo, pode ajudar a fixar melhor.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 alunos marcaram a opção “Não lembro de quase nada; ➤ 1 aluno não respondeu. 	
3	As cartas do jogo ajudaram a compreender o que aconteceu na casa?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 alunos marcaram a opção “Sim, todas as cartas foram úteis”; ➤ 7 alunos marcaram a opção “algumas cartas ajudaram”; ➤ 1 aluno não respondeu. 	A maioria dos alunos compreenderam, porém nem todas as cartas foram úteis para esta compreensão. Revisar o texto nas cartas menos relevantes, adicionando contexto, figuras ou pistas pode ser um ponto positivo.
4	O nível de dificuldade das perguntas sobre o conto estava:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 aluno marcou a opção “Fácil”; ➤ 8 alunos marcaram a opção “Médio”; ➤ 1 aluno não respondeu. 	A maior parte dos alunos achou adequada e desafiador.
5	O que achou da divisão em cartas com trechos da história?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 7 alunos marcaram a opção “Ajudou a entender melhor”; ➤ 2 alunos marcaram a opção “Foi indiferente”; ➤ 1 aluno não respondeu. 	A maioria dos alunos achou positiva a estratégica. Algo que pode ser melhorado é a apresentação visual.
6	Alguma parte do jogo foi difícil?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 aluno marcou a opção “Ler as cartas”; ➤ 5 alunos marcaram a opção “Responder perguntas”; ➤ 2 alunos marcaram a opção “Entender as regras”; ➤ 2 alunos não responderam. 	A maioria dos alunos declarou que responder as perguntas foi a parte mais difícil. Revisar enunciados das perguntas ajustando dificuldades e clareza.
7	O jogo te deixou com vontade de ler outras histórias?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 aluno marcou a opção “Sim, muita vontade”; ➤ 7 alunos marcaram a opção “Um pouco”; ➤ 2 alunos não responderam. 	A maioria dos alunos respondeu que o jogo despertou um pouco de interesse em ler outras obras. Aplicar o jogo com novas narrativas pode aumentar ainda mais o interesse.
8	Para você, o jogo foi:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 6 alunos marcaram a opção “Muito divertido”; ➤ 2 alunos marcaram a opção “Mais ou menos divertido”; ➤ 2 alunos não responderam. 	A maioria dos alunos achou divertido. Acrescentar desafios surpresa e elementos visuais pode aumentar a diversão.
9	Você jogaria novamente?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 6 alunos marcaram a opção “Sim, com certeza”; ➤ 2 alunos marcaram a opção “Talvez”; ➤ 2 alunos não responderam. 	Teve um bom índice de interesse por parte dos alunos.
10	Sobre o tempo de jogo:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 aluno marcou a opção “Foi muito longo”; ➤ 7 alunos marcaram a opção “Foi na medida certa”; ➤ 2 alunos não responderam. 	O tempo do jogo agradou a maioria dos alunos. Algo acrescentar pode ser adicionar diferentes tipos de forma de jogar, o que pode diminuir o tempo de jogo.
11	A interação com os outros jogadores foi:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 7 alunos marcaram a opção “Divertida e colaborativa”; ➤ 1 aluno marcou a opção “Neutra – cada um jogou por si”; ➤ 2 alunos não responderam. 	A interação foi divertida e envolvente. Adicionar dinâmicas de incentivo a cooperação podem acrescentar resultados positivos.
12	Você se sentiu motivado(a) durante o jogo?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 alunos marcaram a opção “Sim, o tempo todo”; ➤ 2 alunos não responderam. 	A maioria dos alunos sentiram-se animados e engajados, durante o jogo, ponto positivo.

13	Qual parte do jogo você mais gostou?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 aluno marcou a opção “Ler as cartas da história”; ➤ 2 alunos marcaram a opção “Responder perguntas”; ➤ 3 alunos marcaram a opção “Avançar no tabuleiro”; ➤ 2 alunos marcaram a opção “Conversar com o grupo”; ➤ 2 alunos não responderam. 	A maioria dos alunos respondeu avançar tabuleiro. O uso do progresso visual e instrumental juntamente com responder e perguntas durante avançar o tabuleiro é um ponto positivo.
14	O que poderia melhorar no jogo? (<i>Escolha até 2 opções</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3 alunos marcaram as opções “Mais imagens nas cartas” e “Tabuleiro maior”; ➤ 1 aluno marcou as opções “Perguntas mais fáceis” e “Tabuleiro maior”; ➤ 1 aluno marcou as opções “Mais imagens nas cartas” e “Perguntas mais fáceis”; ➤ 1 aluno marcou as opções “Mais imagens nas cartas” e “Tempo de jogo menor”; ➤ 1 aluno marcou a opção “Mais imagens nas cartas”; ➤ 1 aluno marcou a opção “Tabuleiro maior”; ➤ 1 aluno marcou a opção “Outro, respondendo que o jogo está na medida certa”; ➤ 1 aluno não respondeu. 	A maioria dos alunos deseja imagens e um tabuleiro maior, destacando assim, a importância de elementos visuais e espaços físicos além de ilustrações nas cartas.
15	Você recomendaria esse jogo para outros colegas?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 9 alunos marcaram a opção “Sim, com certeza”; ➤ 1 aluno não respondeu; 	Indica excelente adesão dos alunos perante ao jogo.
16	Você achou mais fácil ler a história através do jogo ou lendo o livro?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 9 alunos marcaram a opção “Jogando”; ➤ 1 aluno não respondeu. 	A apresentação do conto através do jogo, facilitou a leitura para a maioria dos alunos.
17	Transformar o jogo para formato digital, podendo ser jogado nos celulares. Você considera que iria tornar mais interessante?	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 7 alunos marcaram a opção “Sim”; ➤ 3 alunos marcaram a opção “Não”. 	Os jogos no formato digital, para maioria dos alunos se tornaria mais interessante. Logo um protótipo digital poderá ser implementado para avaliação.

Fonte: Autora (2025).

Com base na análise das respostas, pode-se concluir que o jogo foi bem recebido pelos alunos como uma ferramenta no auxílio à leitura de obras literárias. A maior parte conseguiu compreender bem a história utilizando as cartas de narrativas e sua leitura compartilhada entre os jogadores. De modo geral, as respostas indicam que o jogo foi eficiente para promover o interesse pela literatura para estes alunos em questão, sendo necessário alguns ajustes para torna-lo ainda mais eficaz.

4.2 Resultado do questionário questão descritiva

Na questão 18, os estudantes puderam expressar de forma livre ideias propostas de jogos, que poderiam ser de mesa ou eletrônico, com o objetivo de incentivar a leitura literária. Desta forma, possibilitou imaginar/elaborar em suas cabeças jogos que agregassem para desenvolver sua própria forma de ler e conhecer obras literárias. Nesta questão, todos os alunos que participaram do questionário responderam, o que demonstra boa adesão por parte dos mesmos. O Quadro 2 destaca as respostas dos discentes, transcritas de forma original, sem alterações.

Quadro 2 – Questão descritiva e respostas

“Descreva de forma simples uma ideia de jogo, podendo ser de mesa ou eletrônico para incentivar a leitura literária em sala de aula”	
Respostas	Análise
“O jogo pode ser melhor como uma plataforma eletrônica online sobre esse jogo com várias parte sobre o jogo que seria muito legal em virtude eletrônica”.	A ideia indica o uso de recursos digitais, permitindo o acesso remoto dos jogadores, porém faltou explicar como seria incorporada à leitura literária.
“Poderia ser um jogo eletrônico online para amigos se convidarem e ser divertido também. Assim também pode ser de mesa com amizades. Por que o jogo faz a amizade durar também e também nos diverte”.	A sugestão enfatiza a socialização entre os jogadores, promovendo a diversão compartilhada e acarretando em jogos que estimulam o debate coletivos sobre as obras jogadas.
“Jogo de palavras, pergunta e respostas”.	A sugestão foi vaga, porém podemos associá-la a jogos tradicionais como quiz, que podem ser positivos a para reforçar o vocabulário e compreensão.
“Um jogo tanto digital ou como de mesa com um tema de RPG para passar para próxima fase você tem que ler e desvendar mistérios”.	A ideia é muito promissora, pois, para avançar, os jogadores devem ler e desvendar mistérios, unindo o apelo narrativo pelo RPG e o estímulo intelectual do enigma. Para aplicar em sala de aula, é importante definir fases compostas por textos com pistas embutidas.
“Eu acho que deve ter mais sofisticação”.	A sugestão de “ter mais sofisticação”, indica que se deve aprofundar mais as propostas de jogos, porém não indicado o que deve ser mais sofisticado.
“Ler e compreender obras literárias, exige desafios e conquistando pontos”.	A proposta indica a possibilidade de gamificar tarefas de interpretação, vocabulário ou escrita criativa. Porém, faltou clareza de como os jogo se desenrola.
“Ser um jogo de tabuleiro online que de para outros jogadores entrarem e ler as alternativas de jogos com muitas histórias, perguntas e respostas divertidas para ler e jogar”.	A sugestão de aplicar uma narrativa interativa em um tabuleiro online pode ser muito positiva, já que os próprios jogadores poderiam incorporar suas narrativas, mudando a história de acordo com suas decisões.
“Particularmente os jogos são divertimento muito bom, entretanto não sendo eletrônico muda a forma de incentivar mais ainda os jogos. E na sala de aula é muito legal ter jogos”.	Foi sugerida a não utilização de jogos eletrônicos, reduzindo a dependência de tecnologias, porém não é apresentada uma proposta concreta de ideia de jogo.

<p>“Um jogo ideal para ser um livro seria <i>The Witcher</i>”.</p>	<p>A sugestão não está alinhada à pergunta, porém o jogo mencionado é baseado em uma série de livros de fantasia <i>Wiedźmin</i> do autor polonês Andrzej Sapkowski.</p>
<p>“Poderia ser um jogo de adivinhação de palavras ou de frases com base em pistas. Os jogadores recebem pistas sobre uma palavra ou frase secreta e tentam adivinhar o que é, podendo usar ajudar dos outros jogadores ou pistas adicionais”.</p>	<p>A ideia trata-se de uma proposta de fácil adaptação para a sala de aula, podendo ser um jogo de cartas ou quiz digital, podendo conectar-se com vocabulários e obras trabalhadas.</p>

Fonte: Autora (2025).

As repostas da pergunta descritiva muitas vezes não ficaram claras, tornando a análise desafiadora, o que vai ao encontro da precarização do EJA, já que muitos alunos ainda não conseguem se expressar corretamente através da escrita, com frases com linguagem vaga, falta de estrutura e clareza. No entanto, ao analisar todas as respostas de forma conjunta, percebe-se que todas as ideias possuem algo positivo para o ensino em sala de aula, mesmo aquelas que trazem apenas conceitos genéricos.

4.3 Comentário da docente

A docente titular da turma onde foi aplicado o jogo deu seu parecer sobre a atividade aplicada em sala de aula. De acordo com o seu relato, os alunos interagiram muito, pois a atividade foi diferenciada, focada na leitura e interpretação. O jogo foi bem diferenciado para eles, no qual aproveitaram muito, gostaram e participaram bastante. A docente relatou também que, mesmo após o término da atividade, os alunos fizeram diversos comentários sobre a eficácia do jogo para despertar o interesse pela leitura, o que vai em concordância com a maioria que declarou ter vontade de ler outras obras depois de jogar. Em complemento, a docente solicitou o jogo para aplicar em outras turmas, o que demonstra o valor pedagógico e viabilidade de reaplicação. Este depoimento dado pela docente coincide com as respostas dos alunos nas questões objetivas no Quadro 1, onde destaca-se a diversão, motivação e recomendação do jogo. Também serviu para validar os ajustes sugeridos pelos alunos no questionário, demonstrando que a iniciativa criou uma demanda por novas versões, atualizações e adaptações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo teve como objetivo geral explorar a gamificação como ferramenta para incentivar a leitura literária em turmas de Ensino Médio na modalidade EJA, com objetivos específicos de selecionar e adaptar uma obra literária para formato de jogo, desenvolver o jogo, aplicá-lo em sala de aula e avaliar sua eficácia por meio de questionário de feedback. O planejamento do jogo seguiu as seguintes etapas: escolha da obra (conto “Na casa de nossos pais”), confecção do tabuleiro, cartas de narrativa e consequências, definição de regras e aplicação em três encontros. Os resultados encontrados demonstram que os objetivos foram em geral alcançados, com os alunos engajados na atividade, compreendendo a narrativa, motivados, afirmando que o jogo facilitou a leitura da obra, em comparação aos textos tradicionais, além de se sentirem estimulados a lerem outras obras literárias. Como limitações e oportunidade de melhoria, tem-se os aspectos visuais do tabuleiro e cartas, nível de dificuldade de algumas perguntas e futuras versões incluindo recursos gráficos mais ricos e prototipagem digital ou híbrida.

Em síntese, a pesquisa realizada demonstrou que a aplicação de um jogo educativo construído a partir de uma obra literária local colabora na valorização da cultura próxima aos estudantes e comprova que a gamificação pode ser eficaz em contexto de EJA para despertar interesse e melhorar a compreensão literária.

Ao finaliza a pesquisa, percebe-se a necessidade de serem realizados mais estudos sobre gamificação literária, em diferentes faixas etárias, com variados gêneros textuais e contextos de ensino. Além de futuras aplicações do jogo no ensino fundamental, médio, técnico e superior.

REFERÊNCIAS

- ALLIENDE, Felipe; CONDEMARÍN, Mabel. **Leitura: Teoria, Avaliação Desenvolvimento**. 8. ed. [S.l.]: Artmed, 2005.
- BORDINI, Maria da Glória; AGUIAR, Vera Teixeira de. **Literatura: A Formação Do Leitor**. 1. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1996.
- BOTELHO, José Francisco. **A árvore que falava aramaico**. 2a. edição ed. Porto Alegre: Zouk Editora, 2014.
- BRAZIL, Vicente Thiago Freire; VASCONCELOS, Francisco Herbert Lima; SANTANA, José Rogério. **Gamificação e ensino de cultura clássica: um panorama das pesquisas brasileiras**. Revista Tecnologia e Sociedade, v. 19, n. 57, p. 74, 13 set. 2023.
- SILVA, Ana Carolina Carvalho Monaco da. **Gamificação no ensino de leitura em língua inglesa: possíveis contribuições e aplicações**. Cadernos Cajuína, v. 8, n. 2, p. e238219, 14 jul. 2023.
- CONTE, Elaine; KOBOLT, Maria Edilene de Paula; HABOWSKI, Adilson Cristiano. **Leitura e escrita na cultura digital**. Educação, 20 maio 2022.
- EUGENIO, Tiago. **Aula em jogo**. 1. ed. São Paulo: Editora Évora, 2020.
- ARAÚJO, Adelmo Fernandes de *et al.* **Programa residência pedagógica Vol. 1: interculturalidade e pesquisa colaborativa na interface escola-universidade**. Carchi: Universidad Politécnica Estatal del Carchi - UPEC, 2024. v. 1
- GOMES, Cristiane; ROSA, Lúcia. **Contribuições da gamificação para a formação continuada de professores: o escape book como estratégia metodológica**. ETD - Educação Temática Digital, v. 24, n. 1, p. 133–150, 16 fev. 2022.
- GOMES, José Anderson Costa; PONTES, Verônica Maria de Araújo. **As TDIC e o/no ensino presencial**. 4. ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020.
- GORAYEB, Fabiana; GORAYEB, Silvia. **Gamificação como ferramenta de ensino: impactos na dinâmica da aprendizagem e no ambiente escolar**. Revista ft, p. 40–41, 24 ago. 2024.
- INSTITUTO PRÓ LIVRO; MINISTÉRIO DA CULTURA. **6ª edição Retratos da Leitura no Brasil**. São Paulo: [S.n.].
- MOREIRA, Cláudia dos Santos. **A gamificação como estratégia para a formação de leitores literários no ensino fundamental**. Dissertação—Bagé: Universidade Federal do Pampa, 2018.
- PITUBA, Filipe. **Gamificação na educação a utilização de jogos como forma de melhorar o engajamento dos alunos e os desafios para a educação pública**. Revista Sociedade Científica, v. 7, n. 1, p. 270–274, 13 jan. 2024.

RETTENMAIER, Miguel; AMARAL, Joseane. **Gamificação e arte literária: jogando com a leitura.** Texto Digital, v. 15, n. 2, p. 162–180, 14 jan. 2020.

REZENDE, Neide Luzia de. **Leitura e escrita literárias no âmbito escolar: situação e perspectivas.** Estudos Avançados, v. 32, n. 93, 2017.

SANTOS, Larissa D. P. C. Dos; GHISLENI, Taís Steffenello. **Literatura Brasileira em RPG ‘Cartas a Vapor’ e a contribuição do livro-jogo à classe.** Disciplinarum Scientia - Ciências Sociais Aplicadas, v. 18, n. 2, p. 33–44, 2022.

SCHUHMACHER, Vera Rejane Niedersberg; ALVES FILHO, José De Pinho; SCHUHMACHER, Elcio. **As barreiras da prática docente no uso das tecnologias de informação e comunicação.** Ciência & Educação (Bauru), v. 23, n. 3, p. 563–576, jul. 2017.

SIGNORI, Gláuber; GUIMARÃES, Julio Cesar Ferro de. **Gamificação como método de ensino inovador.** International Journal on Active Learning, v. 1, n. 1, p. 66–77, 12 dez. 2016.

SILVA, Carina Luana da *et al.* **Gamificação na educação: benefícios, desafios e inovações tecnológicas.** Revista ft, p. 52–53, 15 out. 2024.

SILVA, Kleber Aparecido. **Uma selfie dos estudos sobre jogos e gamificação no Brasil: poses, cenários e perspectivas críticas.** The ESPECIALIST, v. 43, n. 2, p. 23, 20 set. 2022.

ZILBERMAN, Regina. **O papel da literatura na escola.** Via Atlântica, v. 1, n. 14, p. 11–22, 22 dez. 2008.

APÊNDICE A**QUESTIONÁRIO DE AVALIAÇÃO *FEEDBACK*****QUESTIONARIO PARA TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
ESCOLA ESTADUAL JOSÉ GOMES FILHO
EJA – EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS****Feedback sobre o jogo “Tabuleiro do Conto”**

Este questionário tem como objetivo avaliar sua experiência com o jogo “Tabuleiro do Conto”. As informações coletadas serão usadas para fins acadêmicos e sua identidade será mantida em sigilo. Lembrando que não há respostas certas ou erradas.

Nome: _____

Idade: _____

Turma: _____

Marque com X a resposta desejada.

1. Você conseguiu entender a história do conto através do jogo?

- Sim, muito bem
- Mais ou menos
- Não, foi difícil

2. O jogo te ajudou a fixar detalhes da história?

- Sim, lembro de muitos
- Só do básico
- Não lembro quase nada

3. As cartas do jogo ajudaram a compreender o que aconteceu na casa?

- Sim, todas as cartas foram úteis
- Algumas cartas ajudaram
- Não entenderam bem

4. O nível de dificuldade das perguntas sobre o conto estava:

- Fácil
- Médio
- Difícil

5. O que achou da divisão em cartas com trechos da história?

- Ajudou a entender melhor
- Foi indiferente
- Atrasou o jogo

6. Alguma parte do jogo foi difícil?

- Ler as cartas
- Responder perguntas
- Entender as regras
- Nada foi difícil

8. O jogo te deixou com vontade de ler outras histórias?

- Sim, muita vontade
- Um pouco
- Não mudou meu interesse

9. Para você, o jogo foi:

- Muito divertido
- Mais ou menos divertido
- Pouco divertido

10. Você jogaria novamente?

- Sim, com certeza
- Talvez
- Não

11. Sobre o tempo de jogo:

- Foi muito longo
- Foi na medida certa
- Foi muito curto

12. A interação com os outros jogadores foi:

- Divertida e colaborativa
- Neutra – cada um jogou por si
- Conflituosa (teve discussões)

13. Você se sentiu motivado(a) durante o jogo?

- Sim, o tempo todo
- Só no começo
- Não, me desinteressei

14. Qual parte do jogo você mais gostou?

- Ler as cartas da história
- Responder perguntas
- Avançar no tabuleiro
- Conversar com o grupo

