



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAPECURU-MIRIM
CURSO: LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA E SUAS RESPECTIVAS
LITERATURAS

NATANAEL VIEIRA

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LITERATURA: estratégia de ensino para
alunos do 1º ano do ensino médio da educação integral

ITAPECURU - MIRIM
2021

NATANAEL VIEIRA

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LITERATURA: estratégia de ensino para
alunos do 1º ano do ensino médio da educação integral

Monografia de graduação apresentada ao curso em Licenciatura em Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas da Universidade Estadual do Maranhão como requisito para obtenção do título de Licenciado em Letras.

Prof.^a Esp. Katiana Santos de Oliveira.

Vieira, Natanael.

A gamificação no ensino de literatura: estratégia de ensino para alunos do 1º ano do ensino médio da educação integral / Natanael Vieira. – Itapecuru-Mirim, MA, 2021.

... f

Monografia (Graduação) – Curso de Letras Licenciatura, Centro de Estudos Superiores de Itapecuru-Mirim, Universidade Estadual do Maranhão, 2021.

Orientador: Profa. Esp. Katiana Santos de Oliveira.

1.Educação integral. 2.Gamificação. 3.Literatura. 4.Ensino.
5.Protagonismo. I.Título.

CDU: 82:373.5.091.33

NATANAEL VIEIRA

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LITERATURA: estratégia de ensino para
alunos do 1º ano do ensino médio da educação integral

Monografia de graduação apresentada ao
curso em Licenciatura em Língua Portuguesa
e suas respectivas literaturas da Universidade
Estadual do Maranhão como requisito para
obtenção do título de Licenciado em Letras.

Prof.^a Esp. Katiana Santos de Oliveira.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Esp. Katiana dos Santos Oliveira
Orientador(a)

Prof.^a. Esp. Cinthia Andrea Teixeira dos Santos
Avaliador (a)

Prof.^a Ma. Daulinda Santos Muniz
Avaliador (a)

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, eu agradeço ao criador de todas as coisas, nosso Deus, que a todo momento esteve comigo e não me deixou desistir. Sempre me mostrou uma alternativa e mesmo com todas as dificuldades me impulsionou a chegar até aqui.

Agradeço à minha família, em especial à minha mãe, Simone do Carmo Vieira, que em momento algum se negou em me dar todo suporte possível dentro das suas condições, enfatizando de forma especial todo amor e cuidado para com a minha pessoa. Agradeço aos meus irmãos, José de Ribamar Vieira e Valdo do Livramento Vieira, e às minhas irmãs, Nataliane do Carmo Vieira e Dayane do Carmo Vieira, que ambas sempre me incentivaram e me deram muito apoio.

Agradeço todos os meus professores que contribuíram de forma excelente na minha formação, possibilitando ao meu crescimento e permitindo alçar grandes voos na minha área de atuação. Mas, eu agradeço em especial, às professoras, Samira Diorama da Fonseca, Laura Farias, Cinthia Teixeira dos Santos e a minha querida orientadora, Katiana Oliveira, que sempre me motivaram e se doaram ao máximo para repassar bons ensinamentos aos alunos, e hoje, mais que justo, transformaram-se em professores que me inspiram.

Agradeço à Universidade Estadual do Maranhão, CAMPUS CESITA, pela oportunidade de amadurecer às minhas ideias, pelo crescimento dentro do meu curso e dentro da instituição, passando por monitorias e sendo contemplado não apenas com aprendizagens, mas tendo grandes suportes da direção, coordenação e da secretaria do curso de Letras, em especial a pessoa, Erika Oliveira, que hoje é uma pessoa especial, além de ser brilhantemente a secretária do nosso curso é uma grande amiga.

Agradeço de modo especial a todos os amigos que nunca me deixaram de lado e que acreditaram em mim nos dias difíceis, agradeço em especial à minha amiga, Jerciane Costa Martins, companheira de curso e viveu muitas batalhas ao meu lado. Enfim, agradeço à cidade de Itapecuru Mirim pela acolhida e por todos que contribuíram direta ou indiretamente para a minha formação na área que amo, Letras.

Veni, vidi, vici
Eu vim, eu vi, eu conquistei

Júlio César em 47 a.C.

RESUMO

Ao refletir sobre a literatura, é possível ver que é um mecanismo de extrema relevância para o meio social, pois ela proporciona aos seus leitores conhecimentos de diferentes épocas e contextos sociais, fomentando crenças, culturas, características locais e de grupos contribuintes para a formação cultural do Brasil, além de compartilhar escritos com enorme riqueza literária que favorece o surgimento de pessoas críticas e pensantes. Pensando desse modo, esta pesquisa vislumbrou analisar de forma bibliográfica o ensino de literatura e demonstrar a eficiência e os possíveis resultados aplicáveis do uso da gamificação no contexto escolar dos alunos do 1º ano do ensino médio da educação integral. Para tanto, devido à pandemia, ascensão do vírus da COVID-9 em todo o mundo, esta investigação optou pelo uso de uma pesquisa bibliográfica, tendo como aportes teóricos fulcrais: Guará (2006, p. 16); (MEC, 2015); (JAUSS, 1994, p. 25); (Leite, 1988, p. 12) e outros. Assim, com base nos embasamentos refletidos neste trabalho é nítido perceber que o livro possui uma presença massiva na sala de aula, principalmente nas aulas de literatura, sendo que até hoje é uma ferramenta importante para o ensino, porém há necessidades de buscar outras metodologias que facilitem o ensino-aprendizagem dos alunos, por isso foi relevante dissertar sobre a gamificação, nomenclatura que usa técnicas de jogos e possibilita aplicar em situações de não-jogos, onde em sua aplicação possibilita aos jogadores, engajamento, competitividade, premiações, técnicas dinamizadoras e impulsiona de forma impactante na assimilação de conteúdo. Através disso, foi necessário a criação de uma proposta gamificada para servir como suporte aos professores de literatura do ensino médio, foi usado o poema de Manuel Bandeira, intitulado Poema tirado de uma notícia de jornal, onde vai incentivar os alunos a manusear o aplicativo Canva; a usar a criatividade na elaboração da linha do tempo de Manuel Bandeira, vai fomentar o desejo de serem assertivos no momento de fazer a atividade e estará pondo em prática as definições de gamificação. Ademais, foi possível ver que a maioria dos alunos do 1º ano do ensino médio estão inseridos num contexto tecnológico, seja através de jogos em celulares, tablets e computadores, ou através do uso de redes sociais, passando a serem chamados Nativos Digitais. Destarte, sabe-se que o uso da gamificação é necessária, pois ela compactua com os contextos que os alunos estão inseridos, além de deixá-los como protagonistas na recepção dos mais diversos conhecimentos. Deste modo, a educação integral, o ensino de literatura e a gamificação, atrelados um no outro, servirão de fontes para tornar o espaço escolar dinâmico, acessível e fará os alunos sentirem construtores de seus conhecimentos.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Integral. Gamificação. Literatura. Ensino. Protagonismo.

ABSTRACT

When reflecting on the literature, it is possible to see that it is an extremely relevant mechanism for the social environment, as it provides its readers with knowledge of different times and social contexts, fostering beliefs, cultures, local characteristics and groups that contribute to cultural formation. from Brazil, in addition to sharing writings with enormous literary wealth that favors the emergence of critical and thinking people. Thinking in this way, this research aimed to analyze in a bibliographical way the teaching of literature and demonstrate the efficiency and possible applicable results of the use of gamification in the school context of 1st year high school students of integral education. Therefore, due to the pandemic, the rise of the COVID-9 virus all over the world, this investigation opted for the use of a bibliographical research, having as key theoretical contributions: Guar (2006, p. 16); (MEC, 2015); (JAUSS, 1994, p. 25); (Leite, 1988, p. 12) and others. Thus, based on the foundations reflected in this work, it is clear to realize that the book has a massive presence in the classroom, especially in literature classes, and until today it is an important tool for teaching, but there is a need to seek other methodologies that facilitate the teaching-learning of students, so it was relevant to talk about gamification, a nomenclature that makes use of game techniques and makes it possible to apply in non-game situations, where in its application it allows players engagement, competitiveness, awards, dynamizing techniques and boosts the assimilation of content in an impactful way. Through this, it was necessary to create a gamified proposal to serve as support for high school literature teachers, using the poem by Manuel Bandeira, entitled Poema taken from a newspaper article, which will encourage students to handle the Canva application ; using creativity in the elaboration of Manuel Bandeira's timeline, he will foster the desire to be assertive when doing the activity and will be putting into practice the definitions of gamification. Furthermore, it was possible to see that most 1st year high school students are inserted in a technological context, whether through games on cell phones, tablets and computers, or through the use of social networks, being called Digital Natives. Thus, it is known that the use of gamification is necessary, as it agrees with the contexts in which the students are inserted, in addition to leaving them as protagonists in receiving the most diverse knowledge. In this way, integral education, the teaching of literature and gamification, linked to each other, will serve as sources to make the school space dynamic, accessible and will make students feel constructors of their knowledge.

Keywords: Integral education. Gamification. Literature. Teaching. Protagonism.

LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CIEPs - Centros Integrados de Educação Pública

CEUs - Centros Educacionais Unificados

CECR - Centro Educacional Carneiro Ribeiro

CIACs - Centros Integrados de Apoio à Criança

CREI - Centro de Referências em Educação Integral

GV - Ginásios Vocacionais

CIEPs - Integrados De Educação Pública

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC - Ministério da Educação

PROFIC - Programa de Formação Integral da Criança

LISTA DE TABELAS

Tabela1: Elementos de jogos e suas classificações

Tabela 2: Informações evolutivas da gamificação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 EDUCAÇÃO INTEGRAL	16
2.1 Dados históricos da Educação Integral	17
2.2 Leis acerca da Educação Integral	23
3 DISCUSSÕES SOBRE A LITERATURA.....	26
4 TECNOLOGIA, PANDEMIA E ENSINO	32
4.1 Gamificação	33
4.2 Gamificação no ensino de Literatura.....	38
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	43
5.1 Proposta Gamificada	43
6 DISCUSSÕES DOS RESULTADOS	46
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS.....	50

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que a literatura é uma expressão artística que perpassa em nosso cotidiano há muitos anos, e, a priori, é relevante ratificar que muitos possuem seus primeiros contatos literários no contexto escolar com as discussões que se pautam em torno das obras e escritores, em específico, no ensino médio.

Desse modo, este trabalho pretende fomentar a importância do ensino de literatura, possibilitando através da gamificação uma estratégia de ensino de aplicabilidade no ensino médio na educação integral. Assim, este produto dissertativo se insere numa discussão atual e compartilha conhecimentos favoráveis para outros professores de literatura, o que acaba por possibilitar hipoteticamente aos alunos novas visões acerca do ensino literário e suas funções de construção crítico-social.

Com base nisso, é notório observar falhas que muitos professores e escolas insistem anualmente em cometê-las. Pensando de modo interdisciplinar, esta pesquisa possui como principal finalidade estabelecer uma ligação de ajuda entre alguns destes fatores: o ensino da literatura; a educação Integral em abrangência aos alunos do ensino médio, e por fim, o uso da gamificação para auxiliar de modo fulcral a transmissão viável dos conhecimentos literários.

Ao chegar no ensino médio alguns alunos encontram-se num momento de adaptação corporal e em um novo ciclo estudantil, onde deverão adaptar-se nas metodologias de seus novos professores. Tendo como base essa afirmativa, é relevante dizer que muitos estudantes não possuem aparatos suficientes para uma aprendizagem mínima da literatura, e isso é fatídico quando é observável ver a grande parte dos professores de literatura trabalhando as mesmas metodologias de ensino, usando o livro como principal mentor e auxiliador para subsídio das aulas.

Assim, é recorrente a chegada de alunos ao ensino médio com pouco interesse em aprender mais sobre a literatura, o que acaba prejudicando os seus respectivos desempenhos, pois o conhecimento literário é de suma importância para a transformação das pessoas, e para assim ocorrer transformações positivas na sociedade. E, além disso, poucos professores recorrem a metodologias e tecnologias que compactuam como os cenários de vidas dos estudantes e falta a inclusão de situações de aprendizagem. Nisso, indaga-se a reflexão, como tornar atraente o ensino de literatura com a utilização da gamificação?

Considerando as constantes falhas metodológicas, é de suma importância dizer que há necessidade de um novo processo que auxilie a educação, delimitando-se assim, o ensino da Literatura.

Nesse sentido, vale afirmar que se a educação regular passa por problemas, é de fácil constatação dizer que a educação integral também convive com essas lacunas existentes no ensino e que prejudica os alunos, na aprendizagem do saber literário, e conseqüentemente, tudo isso poderá prejudicá-los em uma possível disputa num vestibular para cursar uma graduação. Nisso, é reflexivo dizer que a educação integral é um modelo educacional totalmente diferente, se por um lado ela abre as portas para educar os alunos em dois turnos, com atividades e projetos que visem ampliar os conhecimentos dos alunos, por outro, ela priva a compreensão de seus discentes sobre a literatura, quando repetem as mesmas metodologias e abordagens na sala de aula.

Além disso, a maioria dos alunos são inquietos, curiosos e se deixam conquistar facilmente por boas metodologias. Pensando nisso, o uso da gamificação nas aulas de literatura na educação integral é muito necessário, pois a gamificação trabalha com o pensamento de usar jogos interativos para motivar os alunos a atingirem um determinado resultado, ou seja, os docentes podem usar avatares, desafios, gincanas e outros. Também é válido dizer que o uso da gamificação de alguma forma poderá estar incluso no meio tecnológico, fator este que já faz parte do convívio da maioria dos seus alunos e que facilita de forma arrebatadora na aprendizagem dos mesmos.

Outrossim, também é necessário dizer no que tange o processo de ensino e aprendizagem há sempre alunos desmotivados, com realidades totalmente complicadas e que convivem com seus familiares, e em alguns casos, com grandes problemas, e isso acarreta num alto índice de desatenção e desinteresse nos conteúdos que serão ministrados nas turmas. Por esse pensamento, a gamificação surge como mudança radicalizadora no ensino de cunho literário, pois alguns consideram que falar de Literatura é algo enfadonho, e tendo em vista que muitos alunos se apropriam desse pensamento negativo, o contexto de gamificar pode mudar e proporcionar um outro tipo de ensino e uma nova metodologia de ensino para os docentes.

Ademais, a gamificação tem consigo várias influências, tais como: atizar a curiosidade dos alunos, deixá-los mais atentos, tornar o conteúdo sobre literatura bem dinâmico, suscitar nos alunos a criatividade, a autonomia, colaboração, desenvolver o diálogo, a boa discussão entre os colegas e outros.

Também, torna-se válido destacar que a gamificação também conhecida como ludificação, no seu significado mais simples, é o uso de características de jogos em situações personalizadas, ou seja, pode ser inserida em gestões de pessoas, ensino ou outros. Pois dessa maneira será viável o determinado grupo que sofrerá a ação gamificada atrelada na maioria das vezes à tecnologia atingir assim resultados ou metas mais facilmente. Nesse interim, gamificar o ensino de Literatura aos alunos do 1º ano do ensino médio da Educação Integral faz-se necessário, uma vez que utilizando esse novo método de ensino fará os alunos se sentirem mais engajados a aprender.

Destarte, aproveitando o atual cenário mundial devido à pandemia, é relevante reiterar que os professores, não somente de língua portuguesa, mas de outras disciplinas, devem, obrigatoriamente, permanecer em constantes formações continuadas, principalmente em formações que se pautam em torno das tecnologias digitais e educação. E em consequência dessas preparações relevantes, o docente que ministra a disciplina de literatura poderá inserir mais facilmente o contexto de atividades gamificadas na sala de aula, dado que estará preparado minimamente para aprender um novo cenário de ensino-aprendizagem aos alunos.

Para tanto, a metodologia desta investigação foi de caráter exploratória, pois proporcionou maior familiaridade com o problema (explicitá-lo). Pode envolver levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado. Geralmente, assume a forma de pesquisa bibliográfica e estudo de caso. (GIL, 2008). Para somar com os meios metodológicos, foi necessário a criação de uma proposta gamificada para servir como suporte aos professores de literatura do ensino médio, foi usado o poema de Manuel Bandeira, intitulado Poema tirado de uma notícia de jornal, onde vai incentivar os alunos a manusear o aplicativo Canva; a usar a criatividade na elaboração da linha do tempo de Manuel Bandeira, vai fomentar o desejo de serem assertivos no momento de fazer a atividade e estará pondo em prática as definições de gamificação.

Nesse interim, este trabalho possui as seguintes divisões: no capítulo 1 foi abordado a introdução norteadora; no capítulo 2 sobre Educação Integral; no tópico

2.1 fala sobre os dados históricos da Educação Integral; no tópico 2.2 fala sobre as leis acerca da Educação Integral e no capítulo 3 promove discussões sobre a literatura. Assim, o capítulo 4 promove discussões acerca da tecnologia, pandemia e ensino, no tópico 4.1 aborda sobre gamificação e enfatiza seus conceitos, e no tópico 4.2 disserta sobre Gamificação no ensino de Literatura. Por fim, no capítulo 5, procedimentos metodológicos; capítulo 6, discussões dos resultados; capítulo 7, considerações finais.

Portanto, o ensino de Literatura necessita de novos modos de repasse dos conhecimentos literários aos alunos, e por esse meio, a gamificação torna-se algo fulcral e de muita relevância, mas não esquecendo de colocar como meta estabelecer uma maior afetividade entre professor, literatura, gamificação e tornar assim, uma educação integral que possibilite aos seus aprendizes um maior acolhimento e transmissão de informações.

2 EDUCAÇÃO INTEGRAL

Pensando de modo plural, a educação integral vem possibilitar uma educação de qualidade e que produza bons cidadãos. Esse pensamento se confirma quando é possível refletir o que diz Guará (2006, p. 16):

A concepção de educação integral que a associa à formação integral traz o sujeito para o centro das indagações e preocupações da educação. Agrega-se a ideia filosófica de homem integral, realçando a necessidade de homem integrado de suas faculdades cognitivas, afetivas, corporais e espirituais, resgatando como tarefa prioritária da educação, a formação do homem, compreendido em sua totalidade. Na perspectiva de compreensão do homem como ser multidimensional, a educação deve responder a uma multiplicidade de exigências do próprio indivíduo e do contexto em que vive. Assim, a educação integral deve ter objetivos que construam relações na direção do aperfeiçoamento humano (GUARÁ, 2006, p. 16).

Com esse ideal, o autor ratifica a significação de Educação Integral e sua importância, colocando assim o homem num patamar de crescimento humanizado, e oportunizando amplas formações afetivas e educacionais.

Além disso, é relevante buscar outros pensamentos em torno dessa maneira de educar, o educar de modo integral. Por sua vez (MEC, 2015) fala que a Educação Integral pode ser entendida como:

[...] a opção por um projeto educativo integrado, em sintonia com a vida, as necessidades, possibilidades e interesses dos estudantes. Um projeto em que crianças, adolescentes e jovens são vistos como cidadãos de direitos em todas as suas dimensões. Não se trata apenas de seu desenvolvimento intelectual, mas também do físico, do cuidado com sua saúde, além do oferecimento de oportunidades para que desfrute e produza arte, conheça e valorize sua história e seu patrimônio cultural, tenha uma atitude responsável diante da natureza, aprenda a respeitar os direitos humanos e os das crianças e adolescentes, seja um cidadão criativo, empreendedor e participante, consciente de suas responsabilidades e direitos, capaz de ajudar o país e a humanidade a se tornarem cada vez mais justos e solidários, a respeitar as diferenças e a promover a convivência pacífica e fraterna entre todos (MEC, 2015).

Com base nesses dados iniciais nota-se que a Educação Integral tem um papel de extrema importância para a formação dos jovens estudantes na atualidade, pois ela possui a visão de seus idealizadores. Porém, atualmente no século XXI, é notório observar que a maioria dos alunos vão para a escola apenas por ir, sem muitas motivações e interesses, e ao entrar para assistir às aulas se deparam com professores que possuem poucas metodologias de ensino, e essa afirmativa baseia-

se em torno das experiências particulares vividas pelo presente pesquisador durante meu ensino médio no ensino regular.

Nesse viés, se no ensino regular existem essas lacunas, problematiza-se e é reiterável dizer que na educação integral acontece o mesmo, pois é durante dois turnos, impulsionando que os docentes tenham outras metodologias que contribuam para que os alunos assimilem o máximo de conhecimento possível, para só assim, realizar o que Anísio Teixeira defendia.

2.1 Dados históricos da Educação Integral

A priori, é relevante ratificar que um dos percussores da Educação Integral foi Anísio Teixeira, que levou como influência John Dewey, teórico que acreditava na educação de uma criança como um todo, sendo que esse ato do educar iria influenciar no crescimento físico, emocional e intelectual. E também, John defendia arduamente a democracia dentro e fora da escola. Desta forma, Anísio ajudou a criar o Movimento Mundial da Escola Nova, onde foi criado com base na ideia de que a educação era algo constituinte e que possui ferramentas para remodelar o país.

Os dados históricos da educação integral surge com as suas origens ainda na década de 1930, com o Manifesto dos Pioneiros da Escola Nova, e mais tarde, na década de 1950, com a criação da Escola Carneiro Ribeiro e das Escolas-Parque/Escolas-Classe, por Anísio Teixeira, a proposta de ampliação de tempos, espaços, sujeitos e oportunidades educativas da escola começou a ganhar força e visibilidade. Destarte, Anísio Teixeira defendia a escola de tempo integral, mas também o enriquecimento do programa curricular com atividades práticas, tornando a escola parte da comunidade e conectada à vida.

Tendo em vista as primeiras afirmativas, a concepção de Teixeira de um projeto educacional para o Brasil já considerava a necessária e indissociável relação escola-comunidade. Assim, ele pensava que a educação não podia estar limitada ao espaço-tempo da escola, uma vez que a aprendizagem só é possível se contextualizada. Nesse sentido, aprendemos algo para executar uma ação, uma tarefa e/ou para compreender melhor o mundo em que vivemos e atuar na sua transformação. Desse modo, a educação centrada no conteúdo por si mesmo, apartado do contexto, carece de sentido e não mobiliza o interesse dos estudantes.

Foi na década de 1980, inspirado no projeto das Escola-Parque de Anísio Teixeira, que Darcy Ribeiro idealizou os Centros Integrados de Educação Pública (CIEPs), durante sua gestão como secretário de Educação no Estado do Rio de Janeiro, no governo de Leonel Brizola. Darcy Ribeiro trouxe novamente para o centro do debate a necessidade de um programa de Educação Integral. Mesmo tendo como objetivo proporcionar educação, esporte, cultura, assistência social, segurança alimentar e saúde aos estudantes das escolas públicas, o programa ficou muito marcado pela ampliação de jornada e pela força do projeto arquitetônico, concebido por Oscar Niemeyer, o qual – muitos acreditavam – tinha primazia sobre o projeto pedagógico.

A partir disso, surgiram diversas iniciativas de Educação Integral foram implementadas no Brasil, mas foi apenas em 2001 que o tema voltou ao debate nacional com a proposta dos Centros Educacionais Unificados (CEUs), na cidade de São Paulo. Essas iniciativas ficaram conhecidas como um projeto intersecretarial, integrando Educação, Esporte e Cultura, com forte articulação com a comunidade e gestão democrática e participativa.

Nesse viés, a Educação Integral ascendeu e se fortaleceu ainda mais quando, em 2007, o governo federal instituiu por meio de Portaria Interministerial, o Programa Mais Educação como iniciativa de ampliação da jornada escolar e organização curricular na perspectiva da Educação Integral, inspirado no conceito de Bairro-Escola criado pela Associação Cidade Escola Aprendiz e aprofundado como política pública pelos municípios de Nova Iguaçu (RJ) e Belo Horizonte (MG).

Através disso, O Mais Educação, compreendido como uma ação indutora de políticas municipais de Educação Integral, possibilitou a ascensão da jornada e a diversificação das atividades, sem necessariamente ampliar o espaço físico das escolas ou o número de docentes. Desse modo, o programa passou a reconhecer que educadores populares e demais agentes dos territórios podem criar uma rede capaz de atuar junto aos professores e funcionários das escolas.

Em suma, as unidades da rede foram estimuladas a estabelecer parcerias com espaços externos que poderiam oferecer uma prática educativa. Esse crescimento do território educativo demandou, por sua vez, uma maior conexão entre a escola e o seu entorno, ao passo que também possibilitou que essas instituições se reconhecessem como parte de um sistema mais complexo, composto por organizações e agentes de educação formal, não formal e informal.

Em alicerce, o entendimento em torno da concepção de Educação Integral pressupõe o pleno desenvolvimento das pessoas nas diferentes etapas da vida, a centralidade do sujeito nas propostas educativas e a convicção de que a aprendizagem é fruto das relações do sujeito com tudo que o cerca: o meio, o outro, os objetos de seu conhecimento.

Nesse interim, a Educação Integral é uma concepção de educação comprometida com a construção de conhecimentos com sentido e significado por meio de aprendizagens que sejam relevantes, acessíveis, pertinentes e transformadoras para os estudantes.

Tendo como base as bases teóricas acerca da temática trabalhada, vale elencar algumas experiências pioneiras e históricas de implantação da escolarização de educação em tempo integral no Brasil – (Período de 1950 – 1990) século XX:

1 - Centro Educacional Carneiro Ribeiro (CECR), década de 1950, em Salvador (BA): concebido por Anísio Teixeira, o primeiro centro de educação popular do Brasil foi criado por um governo estadual e contou com o apoio do governo federal, por meio do Centro Regional de Pesquisas Educacionais da Bahia, vinculado ao Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos (Inep). O CECR teve seu funcionamento de 1950 a 1969, com dezenove anos de duração (NUNES, 2009);

2 - Ginásios Vocacionais (GV), década de 1960, no Estado de São Paulo: os Ginásios Vocacionais foram um projeto educacional experimental que existiu entre 1961 e 1970 e totalizaram seis unidades escolares que, além de São Paulo, contemplaram as cidades de Batatais, Americana, Barretos, Rio Claro e São Caetano. Após uma intervenção militar ocorrida em 1969, foram formalmente extintos em 1970. Um dos argumentos utilizados para extingui-los foi o de que era um projeto caro, elitista e inviável de ser expandido para a rede de ensino como um todo (CHIOZZINI e SANTOS, 2017, p.2-3);

3 - Escolar Parque de Brasília, década de 1960, em Brasília (DF): inspirada na experiência pioneira do CECR, a Escola Parque de Brasília, abrangendo o período inicial de seu funcionamento, que se situa entre 1960 e 1964. O caráter inovador da proposta implicava mudanças significativas da instituição escolar. Sob a influência das ideias pragmatistas de Dewey, a nova escola era uma comunidade socialmente integrada, de modo a proporcionar uma real experiência de vida;

4 - Programa de Formação Integral da Criança (PROFIC), década de 1980, no Estado de São Paulo: foi uma política pública que foi implementada em São Paulo, entre os

anos de 1986 e 1993. Este programa público, chamado Profic – Programa de Formação Integral da Criança –, procurou estender o tempo de permanência das crianças pobres na escola e expandir as condições para seu melhor desempenho na aprendizagem. O Profic foi idealizado como um projeto de Governo, envolvendo mais de uma Secretaria de Estado (Saúde, Promoção Social, Trabalho, Cultura, Esportes e Turismo), o que o diferenciou – como concepção e não como realização – de projetos precedentes ou contemporâneos (GIOVANNI E SOUZA, 1999);

5 - Integrados De Educação Pública (CIEPs), entre 1980/1990, no Estado do Rio de Janeiro: instituições idealizadas no Brasil para a experiência de escolarização em tempo integral, voltadas para as crianças das classes populares, tentando atender as suas necessidades e interesses. Os CIEPs foram criados na década de 80 por Darcy Ribeiro, quando era Secretário da Educação no Rio de Janeiro, no governo de Leonel Brizola. O objetivo era proporcionar educação, esportes, assistência médica, alimentos e atividades culturais variadas, em instituições colocadas fora da rede educacional regular. Além disso, estas escolas deveriam obedecer a um projeto arquitetônico uniforme;

6 - Centros Integrados de Apoio à Criança (CIACs), década de 1990, aconteceu de modo nacional: o projeto CIAC foi criado a partir de 1990, no governo do presidente Fernando Collor de Mello (1990-1992) como parte das políticas sociais de seu governo. Segundo Dib (2010, p.64) Este novo programa, combina características do PROFIC e dos CIEPs e tem como temática a educação integral, no entanto, não mais restrita ao Estado do Rio de Janeiro ou São Paulo, mas em nível da União, sob o patrocínio da Legião Brasileira de Assistência, Ministério da Saúde e Ministério da Criança. Nessa escola, as crianças permaneciam durante oito horas por dia, estudando, jogando e aprendendo. Além de três refeições oferecidas por dia, os alunos receberiam assistência médica, dentária e educação sobre higiene básica.

Em consonância, observa-se que houve diferentes acontecimentos que fortaleceram ainda mais os pilares da educação integral, onde impulsionou a sua unificação e benefícios aos alunos brasileiros.

Ademais, observa-se que no século XX, ascende assim a educação democrática que faz da livre personalidade o pilar das atividades pedagógicas, com o objetivo de abranger o maior número possível de indivíduos, sem levar em conta a posição econômica e social. Por esse meio, Nunes (2009) afirma:

As propostas de Anísio Teixeira sempre tiveram a generosidade de uma visão de conjunto. A sua política nunca foi para uma escola, mas para o sistema de ensino, mesmo que os custos assustassem as autoridades e os grupos políticos com os quais se aliava mesmo que exigisse um recrutamento antes impensável de profissionais e sua preparação. É que, em sua concepção, cabe ao Estado tornar viável o que é necessário. As necessidades da população em termos de escolarização sempre estão em primeiro plano da apresentação das suas propostas (NUNES, 2009, p. 129).

A educação integral parte para novas concepções, assim podemos inferir que há dimensões do desenvolvimento integral, assim como são definidas Centro de Referências em Educação Integral (2018):

- 1 - Dimensão física: relaciona-se à compreensão das questões do corpo, do autocuidado e da atenção à saúde, da potência e da prática física e motora;
- 2 - Dimensão emocional ou afetiva: refere-se às questões do autoconhecimento, da autoconfiança e capacidade de auto realização, da capacidade de interação na alteridade, das possibilidades de auto reinvenção e do sentimento de pertencimento;
- 3 - Dimensão social: refere-se à compreensão das questões sociais, à participação individual no coletivo, ao exercício da cidadania e vida política, ao reconhecimento e exercício de direitos e deveres e responsabilidade para com o coletivo;
- 4 - Dimensão intelectual: refere-se à apropriação das linguagens, códigos e tecnologias, ao exercício da lógica e da análise crítica, à capacidade de acesso e produção de informação, à leitura crítica do mundo;
- 5 - Dimensão cultural: diz respeito à apreciação e fruição das diversas culturas, às questões identitárias, à produção cultural em suas diferentes linguagens, ao respeito das diferentes perspectivas, práticas e costumes sociais.

Tendo noções das dimensões estabelecidas pelo CREI (2018), é notório observar que para manter o ciclo ativo nas diversas áreas do conhecimento e nas diversas abordagens metodológicas, as práticas pedagógicas em Educação Integral visam oferecer:

- Múltiplas formas de estudo e de investigação;
- Múltiplas linguagens na apresentação dos conteúdos de ensino e de aprendizagem, diversificando e articulando oralidade, imagem, textos, gráficos, vídeo, música, linguagem gestual e corporal, enfim, múltiplos estímulos aos sentidos e aos modos de representação);

- Múltiplas ocasiões de interação com os conteúdos de aprendizagem para favorecer sua assimilação mais profunda e significativa; (não basta “dar a aula” sobre um tema uma única vez);
- Múltiplas formas de interação entre os estudantes – desenvolver comunicação e argumentação em duplas, trios, grupos, conjunto da turma, assembleia para debate ou apresentação – (não basta apenas ler livros didáticos e fazer exercícios);
- Múltiplas formas de despertar o interesse e o engajamento na atividade de estudo (para além dos deveres e da obrigação em estudar) para ampliar a motivação e capacidade de construir sentidos e significados compartilhados (não basta estudar para ir bem nas provas e passar de ano).

As práticas pedagógicas visam facilitar no ensino-aprendizagem dos alunos da educação integral, mas vale ressaltar que há maneiras de medir o conhecimento desses aprendizes. Assim, o CREI (2018) recomenda estratégias de avaliação na Educação Integral:

- 1 - A avaliação deve ser contextualizada e estar a serviço de cada território, escola e sujeito;
- 2 - A avaliação é tida como instrumento que integra e cria sinergia nos diversos âmbitos responsáveis pela implementação da Educação Integral e pela aprendizagem das crianças, adolescentes e jovens;
- 3 - A avaliação é multidimensional. Todas as suas categorias (somativas, formativas e de performance) e dimensões operam conjuntamente e não de maneira fragmentada;
- 4 - A avaliação é caminho para aprendizagem e deve ser formativa para todas e todos que dela participam;
- 5 - A noção de qualidade é socialmente construída no tempo e no espaço e requer diálogo com a comunidade escolar para ser definida;
- 6 - A auto avaliação potencializa a autonomia dos sujeitos nela envolvidos através do exercício da participação e de reflexão de suas práticas;
- 7 - A auto avaliação pode tornar a avaliação externa mais eficaz ao contextualizar os resultados das escolas e, para além das práticas de avaliação da aprendizagem, inaugurar a perspectiva da avaliação como aprendizagem.

Nisso, a educação integral passa por processos que fomentam uma construção critico-social dos alunos e compartilha competências para uma formação mais desenvolvida.

2.2 Leis acerca da Educação Integral

Ao falar de Educação Integral também é possível pensar no que expõe a Constituição Federal de 1988, onde cita que:

Art. 6º: São direitos sociais a educação, a saúde, o trabalho a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção. Estes direitos buscam garantir base integral ao ser humano. É pensado as dimensões deste ser integral. É por que o homem e a mulher, as crianças e adolescentes do meio rural, não tem direitos garantidos? Nossa luta deve ser esta também de garantir estes direitos a esta população.
No Art. 205, da Constituição nos diz: “A Educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade e sua qualificação para o trabalho”. Fica claro aqui que esta educação é também papel da família, da sociedade e do Estado. Portanto, é também papel da sociedade civil, educar para cidadania, para transformar. Portanto, a lei maior do país, garante este processo. E porque não existe educação integral em nossos municípios.

Ao analisar a realidade da educação no contexto do país conclui-se que há diversas problemáticas, onde para usar a aplicabilidade dos objetivos que permeiam o ensino integral deve-se ser feita análises e adequações de investimentos, visto que o meio educacional sofre constantemente cortes de verbas.

Após analisar as partes teóricas que fomentam conhecimentos em torno da educação integral observa-se que há necessidade do professor desse ensino em buscar diferentes estratégias que dinamizem as aulas e faça os estudantes ter entusiasmo e engajamento para aprender o que está sendo ministrado. Pois, é nítido perceber que muitos alunos vão à escola com desmotivações, assim como alguns professores, mas é necessário que ambos se esforcem para que a escola faça o seu papel social, não apenas o professor busca novas formações e estratégias, mas o aluno em se permitir conhecer novas coisas. Desse modo, Bzuneck (2009, p. 28) diz:

Em qualquer situação, a motivação do aluno esbarra na motivação de seus professores. E, para começar, a percepção de que é possível motivar todos os alunos nasce de um senso de comprometimento pessoal com a educação; mais ainda, de um entusiasmo e até de uma paixão pelo seu trabalho (BZUNECK, 2009, p. 28).

Através do exposto acima, é viável lembrar que Anísio Teixeira criou a escola integral com o intuito de formar pessoas críticas, de forma democrática e que possibilitassem formações humanísticas e que fizessem a diferença. Nesse sentido, o professor desse ambiente precisa buscar meios de realizar os objetivos que Anísio teve ao idealizar esse projeto integral.

Nesse interim, a LDB 9394/96 torna-se uma ferramenta pioneira enquanto iniciativa legal de desenvolvimento de uma educação integral em tempo integral quando no seu artigo 34 destaca a progressiva implantação do ensino em tempo integral nas instituições nacionais de ensino público:

Art.34. A jornada escolar no ensino fundamental incluirá pelo menos quatro horas de trabalho efetivo em sala de aula, sendo progressivamente ampliado o período de permanência na escola. [...]
§2º. O ensino fundamental será ministrado progressivamente em tempo integral, a critério dos sistemas de ensino (BRASIL, 1996).

Ao adentrar nas análises do desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos, sabe-se que é uma definição existente nas legislações que regulamentam e dão suporte ao sistema educacional brasileiro. Nesse interim, o Artigo 205 da Constituição Federal de 1988 permite ver o destaque sobre o direito à educação “objetivando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”. Em ligação com os supracitados, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), documento de suporte à educação, apresenta em seu Artigo 2º que a educação “tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando”.

Nesse intermédio ressalta-se que a partir de 2017, com a aprovação e implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a multidimensionalidade e singularidade do indivíduo colocou o estudante como centro do processo pedagógico. Nesse caso, a BNCC pressupõe a construção de currículos mais pertinentes à formação integral dos estudantes, “rompendo com visões reducionistas que privilegiam ou a dimensão intelectual (cognitiva) ou a dimensão afetiva” (BNCC, 2017, p. 14).

A BNCC, documento de caráter normativo, coloca a educação integral como centro da proposta formativa, a partir de habilidades e competências que devem ser desenvolvidas nas múltiplas dimensões formativas do sujeito: intelectual, social, emocional, física, ética e cultural. Assim sendo, a BNCC reconhece que toda a

trajetória do estudante pela Educação Básica deve ser pautada na sua formação e desenvolvimento em toda a sua globalidade.

3 DISCUSSÕES SOBRE A LITERATURA

Sabe-se que a Literatura é um conhecimento fundamental para o crescimento formativo e consciente de cada estudante, e principalmente para os jovens do ensino médio que estão se preparando para ingressar no ensino superior. Nisso, ressalta-se que as informações obtidas por textos e obras de cunho literário e que engrandece a literatura possibilita aos estudantes novas oportunidades de ampliar a retórica, escrita, ver o mundo e seus acontecimentos de outras formas, conhecer novos escritores, outros estilos literários, etc. Além de facilitar sua entrada para sua futura graduação, meta de muitos discentes de escola pública.

Desta forma, vale dizer que segundo Aristóteles, a Literatura é mimese, ou seja, a imitação da realidade. Partindo desse pressuposto, é viável dizer que através dessa definição, a literatura está através das artes, dos poemas, da pintura, da música e de diferentes expressões artísticas. Também vale ratificar que ela está em todos os momentos humanos, seja de uma forma ou outra. Sabendo dessa definição que Aristóteles afirma, Jauss (1994, p. 25) reitera que:

“A história da literatura é um processo de recepção e produção estética que se realiza na atualização dos textos literários por parte do leitor que os recebe, do escritor, que se faz novamente produtor, e do crítico, que sobre eles reflete” (JAUSS, 1994, p. 25).

Conforme cita Jauss (1994, p. 25), a história da literatura permite que diferentes pessoas conheçam os fatos históricos que impulsionaram o seu nascimento, assim, saber conteúdos literários é primordial, pois eles ajudam a moldar a própria construção humana e social, com questionamentos e informações.

Ademais, é visível perceber as diversas interpretações literárias, onde um poema, uma pintura, uma obra pode possibilitar diversas análises e consequentemente fomentar os ideais essenciais do que foi mencionado anteriormente.

Assim, Eco (2003, p. 12) reforça o que Jauss (1994, p. 25) havia destacado, a princípio:

A leitura das obras literárias nos obriga a um exercício de fidelidade e de respeito na liberdade da interpretação. Há uma perigosa heresia crítica, típica de nossos dias, para a qual de uma obra literária pode-se fazer o que se queira, nelas lendo aquilo que nossos mais incontroláveis impulsos nos sugerirem. Não é verdade. As obras literárias nos convidam à liberdade da

interpretação, pois propõem um discurso com muitos planos de leitura e nos colocam diante de ambiguidades e da linguagem e da vida. Mas para poder seguir neste jogo, no qual cada geração lê as obras literárias de modo diverso, é preciso ser movido por um profundo respeito para com aquela que eu, alhures, chamei de intenção do texto.

Nesse modo, percebe-se que há diversas obras que se immortalizam, isso ocorre não apenas pela riqueza literária, mas também pelas diversas possibilidades de se inserir dentro dos diferentes enredos contidos nas narrativas. Isso torna-se ainda mais coerente ao pensar no que diz Leite (1988, p. 12) sobre a importância do texto literário:

O texto literário [...] não só exprime a capacidade de criação e o espírito lúdico de todo ser humano, pois todos nós somos potencialmente contadores de histórias, mas também é a manifestação daquilo que é mais natural em nós: a comunicação (LEITE, 1988, p. 12).

Sabendo que o conhecimento acerca da literatura é importante, o aluno é o receptor de conhecimentos, ele possui expectativas e vontades de assimilações, mas na maioria das vezes é frustrado com as técnicas usadas para repassar o conhecimento literário. Por esse meio, Cereja (2005, p. 53) traz como reflexão o aluno como receptor:

[...] a expectativa do aluno é que o ensino de literatura se torne significativo para ele, ou seja, possibilite o estabelecimento de nexos com a realidade em que ele vive, bem como de relações com outras artes, linguagens e áreas do conhecimento (CEREJA, 2005, p. 53).

Levando em consideração o que diz Cereja (2005, p. 53) é possível dizer que o aluno precisa de mecanismos que suscite a sua curiosidade e que contemple o seu cotidiano em que está inserido. Por esse intermédio pauta-se a causalidade que o ensino de Literatura perpassa num momento de poucos métodos que faça de fato o que diz Cereja. Pois é possível ver que muitos professores insistem em trabalhar apenas com o livro didático sem buscar nenhuma outra ferramenta útil que subsidie o ensino de literatura, mas sem descredibilizar o uso do livro em aula.

Tendo como base a necessidade de impulsionar o interesse dos alunos pelo hábito de receber conhecimentos literários, sabe-se que além de possuir elementos de criticidade para a formação humana, ela possui informações e saberes que coloca o leitor numa situação construtiva de sua própria personalidade social e

humanística. Nisso, Cosson (2016) destaca a importância do letramento literário na escola, enfatizando ainda mais o que se expõe nas afirmativas acima:

O letramento literário, conforme o concebemos, possui uma configuração especial. Pela própria condição de existência da escrita literária... o processo de letramento que se faz via textos literários compreende não apenas uma dimensão diferenciada do uso social da escrita, mas também, e sobretudo, uma forma de assegurar seu efetivo domínio. Daí sua importância na escola, ou melhor, sua importância em qualquer processo de letramento, seja aquele, seja aquele oferecido pela escola, seja aquele que se encontra difuso na sociedade (COSSON, 2016, p. 12).

Outrossim, afirma-se com ênfase que ao perceber que a literatura não está presente na sala de aula, observa-se que automaticamente os alunos não saberão das transformações históricas e sociais feitas através dela. Assim, Barthes (2007) diz que:

A literatura assume muitos saberes. Num romance como Robinson Crusoé, há um saber histórico, geográfico, social (colonial), técnico, botânico, antropológico (Robinson passa da natureza à cultura). Se, por não sei que excesso de barbárie, todas as nossas disciplinas devessem ser expulsas do ensino, exceto uma, é a disciplina literária que deveria ser salva, pois todas as ciências estão presentes no monumento literário. É nesse sentido que se pode dizer que a literatura, quaisquer que sejam as escolas em nome das quais ela se declara, é absolutamente, categoricamente realista: ela é a realidade, isto é, o próprio fulgor do real (BARTHES, 2007, p. 18-19).

Observando o que cita Barthes (2007), é notável ver que a literatura se insere no meio social como um pilar de transformação e que faz-se necessário a proliferação dos conhecimentos literários, uma vez que a escola é um espaço democrático e deve possibilitar o surgimento de diferentes competências em torno da classe estudantil.

A literatura é uma disciplina fundamental para os alunos do ensino médio, pois é nesse período que a maioria dos alunos estão na transição de auto identificação, e é nesse período que o professor pode mudar a concepção de que estudar literatura é algo enfadonho.

Nesse sentido, Cosson (2016) nos possibilita novamente a refletir sobre a posição do leitor para com a obra literária e os diferentes saberes que a literatura transmite. Assim, ele diz:

Ser leitor de literatura na escola é mais do que fruir um livro de ficção ou se deliciar com as palavras exatas da poesia. É também posicionar-se diante da obra literária, identificando e questionando protocolos de leitura, afirmando

ou retificando valores culturais, elaborando e expandindo sentidos. Esse aprendizado crítico da leitura literária, que não se faz com o encontro pessoal com o texto enquanto princípio de toda experiência estética, é o que temos denominado aqui de letramento literário (COSSON, 2016, p. 120).

Assim, destaca-se que a escola, o professor e a literatura devem andar juntos, para que ambos possam desenvolver um papel social de relevância e em consonância com os dizeres dos teóricos aqui refletidos.

Ao olhar para a história, observa-se que a literatura possui um caráter de transformação critico-social e que serve como agente de mudança dentro do contexto escolar. É por esse intermédio que existem críticas em relação às questões escolares em torno da literatura, pois ela se transforma em algo que visa atender às demandas imediatas das atividades educacionais atrelada aos seus distintos objetivos pedagógicos. Assim, nota-se a necessidade de ter propostas pedagógicas efetivas e que sejam inseridas dentro do contexto escolar.

Noutro caso, observa-se no meio educacional a falta de leitura e proliferação dos conhecimentos literários, pois é possível ver que ao chegar no ensino médio o aluno se insere nas aulas de literatura com uma visão inicial que não beneficia na assimilação dos conteúdos dessa referida disciplina. Ademais, o professor deve buscar novos meios de repasse das suas aulas, uma vez que conhecimento acerca da literatura é essencial para os alunos desse ciclo estudantil.

Deste modo, Cosson (2011) vem refletir em torno do discente do espaço educacional não sentindo atrações pelas leituras de caráter literária, através disso, a escola deve suscitar no aluno o interesse em ler diferentes gêneros textuais. Destarte, observa-se que em alguns casos na escola a leitura torna-se obrigatória, apenas para fins didáticos.

Nesse interim, torna-se viável dizer que a leitura literária deve se transformar em um elemento causador de sentimentos e diferentes meios de debates para dentro da sala de aula, assim irá permitir transformações mais assertivas nos diferentes contextos que os discentes estão inseridos.

Mediante às reflexões, é possível dizer que há necessidade de dar prioridades ao desenvolvimento de diferentes competências para com a diversidade de alunos, priorizando assim, não apenas o protagonismo dos discentes, mas dando importância ao papel social da literatura em transformar a realidade das pessoas que se dispõem em ler e desbravar as interpretações literárias.

Em consonância, Orlandi (2003, p.58) traz como reflexão o seguinte “Não é só quem escreve que significa, quem lê também produz sentidos. E o faz, não como algo que se dá abstratamente, mas em condições determinadas, cujas especificidades estão em serem sócio- históricas”.

Vale dizer que os leitores de obras, seja literárias ou não, possuem capacidades de construir seus próprios entendimentos, fazendo assim com que a imaginação seja atizada e impulsionada a valorizar o hábito de ler. Nesse caso, a própria literatura traz consigo interpretações e novas sensibilidades de ingressar o leitor/ estudante a um espaço emotivo e interpretativo que ao praticar a leitura será possível o desenvolvimento de outras sensações e competências.

Alicerçado a isso, Cândido afirma que:

Entendo aqui por humanização o processo que confirma no homem aqueles traços que reputamos essenciais, como o exercício da reflexão, a aquisição do saber, a boa disposição para com o próximo, o afinamento das emoções, a capacidade de penetrar nos problemas da vida o senso da beleza, a percepção da complexidade do mundo e dos seres, o cultivo do humor. A literatura desenvolve em nós a quota de humanidade na medida em que nos torna mais compreensivos e abertos para a natureza, a sociedade, o semelhante (CÂNDIDO, 1995, p. 249).

Outrossim, é necessário dizer que a literatura em si, modifica as visões dos leitores, e assim facilita no surgimento de diferentes entendimentos sobre uma obra, poema ou algo literário, a exemplo, pode-se citar a obra de Dom Casmurro do escritor Machado de Assis, onde o protagonista é o próprio personagem, e isso deixa em questão sobre a possível traição de Capitu, possibilitando ao leitor buscar suas próprias conclusões.

Pensando de modo amplo, é fulcral que exista meios facilitadores do ensino-aprendizagem no contexto da sala de aula, pois é através desses conhecimentos que a escola passa a transformar a realidade dos discentes. Por meio dessa afirmativa, Cosson (2011) ratifica dizendo:

A Literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada é mais que um conhecimento a ser reelaborada, ela é a incorporação do outros em mim sem renúncia da minha própria identidade (COSSON, 2011, p.17).

Através do supracitado acima, a literatura é um elemento que torna-se essencial na vida humana, ela é uma fonte que possibilita aos leitores novos

entendimentos e reconstruções identitárias, elevando a simples concepção da existência até para o seu exercício da cidadania, reconhecendo seus direitos e deveres, além de respeitar o espaço dos demais grupos. Ler livros literários é se dispor a se encontrar em momentos reflexivos e construtivos.

Por outro viés, Cosson (2007) considera importante que o professor considere a bagagem de leitura e o gosto pelas diferentes obras advindas através dos diferentes estudantes do ensino médio, pois essas experiências prévias acerca da leitura dos discentes devem somar de forma coerente com as indicações e obras trabalhadas em sala de aula. Nisso, ele diz:

Caso o professor resolva fugir a esse programa restrito e ensinar leitura literária, ele tende a recusar os textos canônicos por considera-los pouco atraente, seja pelo hermetismo do vocabulário e da sintaxe, seja pela temática antiga que pouco interessaria aos alunos de hoje (COSSON, 2007, p.22).

Somado a isso, Todorov destaca que:

O perigo que hoje ronda a Literatura não está, portanto, na escassez de bons poetas ou ficcionistas, no esgotamento da produção ou criação poética, mas na forma como a literatura tem sido oferecida aos jovens desde a escola primária até a faculdade: o perigo está no fato de que por uma estranha inversão, o estudante não entra em contato com a literatura mediante a leitura de textos literários propriamente ditos, mas com alguma forma de crítica, de teoria ou de história literária (TODOROV, 2009, p.10).

Ao refletir sobre o que afirma Todorov (2009) é necessário buscar novos meios para o ensino da literatura, uma vez que os professores precisam se adequar à modernidade inserida pelos alunos, principalmente para transmitir o máximo de conhecimento acerca da literatura.

Tendo noção que a literatura possui funções que modifica o pensamento do sujeito leitor, afirma-se de modo relevante que esse segmento é útil para o meio social, que a seleção de livros contemporâneos ou canônicos devem ser feitos de modo igual, pois ambas as obras, categorias e tempo, fomentam informações de reflexão e construção de novos pensadores e sujeitos.

A escola como espaço de preparação dos alunos para o mercado de trabalho e de possibilitar a formação digna e democrática, deve assegurar o direito de ler obras diversas; os professores devem se preocupar em buscar metodologias que

suscitem nos alunos o interesse pela leitura literária e assim possibilitar com que todos usufruam minimamente das reflexões da literatura.

4 TECNOLOGIA, PANDEMIA E ENSINO

Desde muito tempo há presenças tecnológicas no contexto educacional, onde servem como dinamizações das diferentes promoções de conhecimentos dentro da sala de aula. Nesse caso, é válido destacar que desde a ascensão do COVID-19 nota-se o uso exacerbado das tecnologias e mídias, mas desta vez não foi usada apenas para fins de passatempo ou compartilhamentos de postagens, priorizaram esses meios para facilitar a comunicação entre professores, alunos, gestores, pais e diferentes grupos sociais. Desde então, usar a tecnologia foi de suma relevância, pois foi necessário dar continuidade aos estudos mesmo com a presença maciça desse vírus que já tirou milhares de vidas.

Também, nesse processo de adaptações, foi visto que muitos alunos perceberam que há um enorme mundo de conhecimento bem perto de si, ou seja, teoricamente falando, os alunos passaram a exercer um tipo de letramento digital, o uso das tecnologias em prol do seu fortalecimento de suas diferentes aprendizagens. Em consonância, Aquino (2003) pondera o significado dessa ação:

O letramento digital significa o domínio de técnicas e habilidades para acessar, interagir, processar e desenvolver uma multiplicidade de competências na leitura das mais variadas mídias. Um indivíduo possuidor de letramento digital necessita de habilidade para construir sentidos a partir de textos que mesclam palavras que se conectam a outros textos, por meio de hipertextos, links e hiperlinks; elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície (textos multimodais). Ele precisa também ter capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente informação disponibilizada eletronicamente e ter familiaridade com as normas que regem a comunicação com outras pessoas pelos sistemas computacionais (AQUINO, 2003, p. 1-2).

Nesse alicerce, Dorigoni (2007) ratifica como a tecnologia conseguiu transformar diferentes espaços e assim suprir necessidades básicas e avançadas:

O avanço tecnológico se colocou presente em todos os setores da vida social, e na educação não poderia ser diferente, pois o impacto desse avanço se efetiva como processo social atingindo todas as instituições, invadindo a vida do homem no interior de sua casa, na rua onde mora, nas salas de aulas com os alunos, etc. Desta forma, os aparelhos tecnológicos dirigem suas atividades e condicionam seu pensar, seu agir, seu sentir, seu raciocínio e sua relação com as pessoas (DORIGONI; SILVA, 2007, p. 3).

Nesse caso, a tecnologia serve como auxiliadora para desenvolver novas competências educacionais atrelada à escola, professor, aluno e gamificação. Porém, para que isso ocorra há necessidades de que o docente, independente da disciplina, permaneça em constantes formações continuadas e assim terá mecanismos e informações essenciais para colocar o aluno em um protagonismo de relevância.

Outrossim, a Base Nacional Comum Curricular cita na sua competência 5 sobre a cultura digital acerca da compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. Assim sendo, ela dá suporte para a utilização das tecnologias no contexto educacional.

4.1 Gamificação

Ao olhar para o século XXI, é possível ver que a tecnologia ascende numa proporção acelerada e que proporciona viver diferentes tipos de sensações e situações. Além disso, o uso de algum aparelho eletrônico faz-se muito necessário desde para resolver problemas pessoais quanto para estudos.

Nesse caso, a gamificação surge como ferramenta facilitadora na motivação entre pessoas em diferentes setores, principalmente no meio educacional. Assim sendo, Vianna (2013) define gamificação: "Gamification é um termo em inglês, sem tradução ou equivalente imediato em português, que se refere ao uso de jogos em atividades diferentes de entretenimento puro". O teórico em destaque fortalece a significância em torno do termo discutido, aumentando ainda mais o seu entendimento e possíveis aplicações.

Em sala de aula é visto diferentes tipos de alunos e diferentes maneiras de aprender e assimilações, onde tudo isso impulsiona o professor buscar maneiras que aumentem as chances de aprendizagens de todos os alunos. Assim, a gamificação possui características que favorece tal assimilação de conhecimento, pois ela favorece a uma motivação particular de cada discente, a um engajamento. Engajamento é o período de tempo no qual o indivíduo tem grande quantidade de conexões com o ambiente e outras pessoas (ZI-CHERMANN; CUNNINGHAM, 2011).

Ademais, Zichermann; cunningham (2011) desenvolveu uma tabela que facilita conhecer os tipos de jogadores e suas motivações para jogar, para assim ser mais fácil entender as diferentes formas de motivar os jogadores, no caso, os alunos:

1- Socializadores: desejam interagir com outros jogadores criando conexões sociais. Para este tipo, os jogos tornam-se o pano de fundo para a realização de interações sociais. Procuram e encorajam a interação social em qualquer ambiente, ao mesmo tempo que são motivados por isso. Preferem jogos cooperativos, no qual demandam trabalho em equipe. A ocasião do ato de jogar, é normalmente mais importante que alcançar os objetivos do jogo;

2 - Exploradores: desejam criar e explorar. Consideram a própria experiência como o objetivo do jogo. Possuem interesse em descobrir as possibilidades e os porquês do ambiente. Experimentam e procuram formas de atingir o limite de qualquer processo. Podem ficar desmotivados no momento em que encontram o limite do “mundo”;

3 - Empreendedores: procuram aprender novas coisas e melhorar a si mesmos. São motivados por superar desafios e por recompensas que superam os desafios feitos. Buscam vitórias constantes e são motivados pela realização completa de todas as atividades propostas pelo jogo. Criam conquistas próprias;

4 - Predadores: desejam romper o sistema, de forma direta ou através dos outros jogadores. Mesmo sendo destrutivos, podem forçar a mudanças tanto positivas quanto negativas. Motivado pela derrota do adversário, caracteriza-se por ser extremamente competitivo. Cria relacionamento intenso com os outros jogadores de forma que sua imposição supera a cooperação. Para os predadores não basta ganhar, alguém tem que perder.

Além disso, Zichermann e Cunningham (2011) afirmam que uma mecânica de jogo é composta por ferramentas capazes de produzir respostas de cunho estético, significativas ao jogador. Destacam-se entre estas ferramentas:

1 - Pontos – um prêmio arbitrário que pode ser utilizado para inúmeros propósitos. Um ponto pode ser conquistado por qualquer motivo e é somente relevante em relação a si mesmo. Este elemento se torna útil para placares e níveis. Possibilita o acompanhamento do progresso do jogador em relação a interação com o sistema. Serve tanto de estímulo para o jogador quanto parâmetro para o desenvolvedor, na medida em que permite visualizar os resultados dos jogadores;

2 - Níveis – indicador básico de progresso do jogador, também servindo como medidor de experiência. Forma de controle do crescimento de nível de habilidade e

conhecimento do usuário do sistema. Quanto maior o nível do jogador, melhor o jogador é e mais desafiador o jogo se torna;

3 - Medalhas – também chamados de *badges*, são uma representação gráfica de uma conquista que o jogador ganhou ao realizar determinada tarefa. É uma ferramenta efetiva para demonstrar o sentimento de conquista;

4 - Placar – utilizado para realizar comparações. Apresenta-se normalmente de forma ordenada, mostrando nomes e pontuações referentes aos desafios conquistados ou não pelo jogador, comparando com os resultados dos outros jogadores do sistema. Tem como principal objetivo, promover a competição e a motivação;

5 - Divisas – elementos simbólicos, como distintivos, que tem por fim demarcar os objetivos e progresso. Aumentam o engajamento através do incentivo a promoção social;

6 - Integração – permite a inserção de jogadores inexperientes no sistema. Indica o desenvolvimento do engajamento do jogador ao experimentar o jogo pela primeira vez. O primeiro período de experiência dentro do jogo deve lentamente revelar a complexidade do sistema, reforçando o jogador de forma positiva de maneira a criar um ambiente com baixa possibilidade de falha. Este elemento remete à teoria da carga cognitiva (FILATRO, 2008), na qual qualquer contexto de aprendizagem deve gradativamente fornecer os conhecimentos de forma a não sobrecarregar o indivíduo. Este aspecto é desafiador para qualquer processo de gamificação, um vez que sua intenção é fazer o indivíduo permanecer dentro de um sistema desconhecido. Acertar neste aspecto, pode prover engajamento a longo prazo;

7 - Desafios e Missões – os jogadores recebem indicadores do que deve ser feito dentro do universo do jogo. Ao experimentar um novo ambiente, é essencial que os indivíduos sempre tenham algo substancial e interessante para realizar. Em razão dos diferentes tipos de jogadores, deve-se criar diferentes opções, de forma interessante, dentro do ambiente de jogo;

8 - Loops de engajamento – criar e manter emoções motivadores de forma sucessiva, auxiliam o jogador em um processo contínuo de reengajamento dentro da experiência do jogo;

9 - Personalização – permite a transformação e modificação de itens do jogo pelo jogador. As escolhas de mudança devem ser disponibilizadas de forma gradativa para não desmotivar o jogador;

10 - Reforço e *Feedback* – informações dadas ao jogador pelo sistema do jogo com a intenção de apresentar os resultados de suas ações.

Com base nas duas listas mencionadas anteriormente, nota-se que há dicas de como deve-se aplicar a gamificação, tais instruções, a priori, facilitam o entendimento de como usar essa terminologia no contexto educacional, onde de início já é possível afirmar algumas hipóteses, uma vez que a maioria dos alunos possuem um aparelho eletrônico. Porém, gamificar algo não é exclusivamente necessário alguma tecnologia, mas sim, fazer uso das características da gamificação.

Tabela 1 - Elementos de jogos e suas classificações

História	Desafios; Objetivos; Recompensas; Enredo
Mecânica	Estratégias Pedagógicas; Definição de Regras; Controle de dificuldades; Controle de recompensas; Análise de intervenções.
Estética	Exibição de pontuação e recompensas (Medalhas, pontos e nível); Exibição de objetivos; Exibição de feedback.

Fonte: Schell (2008)

Com base no que expõe o quadro acima, é notório perceber as classificações que norteiam a aplicabilidade da gamificação, enfatizando que para acontecer realmente e ter bons resultados é necessário atentar-se a história, mecânica e estética que estão inseridas dos jogos a serem aplicados.

Sabendo das classificações em torno da gamificação, é válido destacar que esse pilar aqui discutido vem sendo usado desde muito tempo, mas sempre mantendo a sua originalidade e seus ideais de engajamentos.

Tabela 2 – Informações evolutivas da gamificação

ANO	AUTOR/INSTITUIÇÃO	CONTEXTO
1912	Cracker Jack	“A marca norte americana Cracker Jack, de biscoitos e snacks, começou a introduzir brinquedos surpresa em suas embalagens.”
1980	Richard Bartle	“[...] foi envolvido em um projeto que recebeu o nome de ‘MUD1’ e foi o primeiro sistema de jogo on-line.[...] Hoje, ele diz que Gamification naquela época era mais ou menos como pegar

		algo que não era um jogo e transformar em um jogo.”
1980	Thomas W. Malone	“[...] começaram a surgir várias pesquisas sobre o assunto que já investigavam quais os fatores que tornam as coisas divertidas de serem aprendidas, como o estudo de Thomas W. Malone, [...] que já estabelecia correlação entre a mecânica dos games, a diversão e a aprendizagem.”
2002	Seriuos Games	“[...] reúne empresas do setor privado, o meio acadêmico e também o militar, em busca de jogos que funcionassem como simulações, permitindo o aprendizado em ambiente seguros.”
2003	Nick Pelling	“[...] o termo Gamification surge no formato que o conhecemos hoje. [...] Ele funda uma consultoria chamada ‘Conunda’ com o objetivo de promover o Gamification de produtos de consumo.”
2007	Burchball	“[...] lança a moderna plataforma de Gamification que é a primeira a incorporar a mecânica de jogos com o uso de placar, pontos e distintivos para servir a propósitos de engajamento.”
2010	Jesse Schell	“Nessa apresentação, Schell ilustra como seria o mundo com a disseminação do Gamification para tudo e todas as categorias.”
2010	Jane McGonigal	“[...] lança seu livro ‘Reality is Broken’ e, apesar de ela mesma não gostar do termo e não o utilizar, sua obra está repleta de exemplos de como os games podem gerar impacto positivo no mundo destacando a importância da diversão.”

Fonte: (ALVES, 2014, p. 24-25)

Conforme cita Alves (2014), percebe-se que a gamificação vem sendo fomentada desde muitos anos, porém sempre mantendo os objetivos principais, engajar pessoas para atingir determinada meta ou alcançar um bom resultado. Isso, de certo modo, possibilitar a aplicabilidade em diferentes situações e favorece o seu uso dentro da sala nas aulas de literatura ou qualquer outra disciplina.

4.2 Gamificação no ensino de Literatura

Tendo noção que muitos alunos vão à escola desmotivados e com pouca vontade de aprender minimamente, tanto no ensino regular quanto no ensino integral, há necessidades de ampliar o ensino de literatura, facilitando a recepção dos conhecimentos literários por parte dos alunos. Desta forma, pensa-se em englobar a tecnologia dentro da sala de aula atrelada a essa disciplina, e a gamificação serve como meio fulcral para melhorar o ensino da literatura, uma vez que gamificar está inserido de certo modo dentro dos diferentes contextos dos alunos.

Nisso, é válido destacar que a gamificação tem o potencial de aumentar o engajamento em processos de não jogos em níveis massivos (GRIFFIN, 2014). E assim, o ato de gamificar aulas de literaturas na educação integral fará com que os alunos sintam-se mais influenciados positivamente a querer aprender os referidos conteúdo.

Através das reflexões, é válido dizer que o educador e pesquisador Marc Prensky (2001) utilizou o termo Nativos Digitais para se referir a geração nascida através da disponibilidade tecnológica e que possuem um maior desempenho nas questões das mídias. Desse modo, o professor não terá muita dificuldade em aplicar atividades gamificadas.

Ademais, nota-se que o ensino possui diversas lacunas e diferentes responsáveis, através dessa afirmativa é viável dizer que:

O professor não é mais o transmissor de conhecimentos. Ele deve não apenas facilitar a aprendizagem, mas também deve saber utilizar a linguagem da mídia, organizar o trabalho coletivo, tratar da psicologia e dos problemas afetivos do aluno, da integração social, da educação sexual etc. Estas novas tarefas não vêm acompanhadas de formação docente, mas exige competência para lidar com os conflitos (TERUYA, 2006, p. 85).

Conforme cita Teruya (2006), o professor desde muitos anos necessitou adaptar-se e modificar suas ações dentro da sala de aula, onde passou a pensar muito além do que simplesmente um docente, pois as necessidades dentro das discursividades no contexto escolar exige diferentes ações e competências.

O autor também reflete em diferentes mecanismo, assim como a formação continuada dos docentes, uma vez que para possibilitar uma aprendizagem mais eficaz e transformadora deve-se dar importância a busca de novas informações, técnicas, metodologias, para que assim seja inserida dentro do contexto de aula.

Além disso, a aprendizagem do século XXI possuem novos olhares para diferentes grupos sociais, possui aprendizes que fazem parte de uma geração super conectada, mas que, por outro lado também possui suas dificuldades em assimilar mais facilmente os conteúdos ministrados. Para tanto, o uso gamificação na sala de aula influenciará o professor a ter um domínio mínimo em torno desse patamar, pois as aprendizagens dos alunos devem ser consideradas como um dos pilares mais essenciais no meio escolar.

Ademais, pode-se afirmar que o ensino de literatura necessita de um novo olhar, fortalecendo o que diz Pimenta (2005):

[...] os saberes teóricos propositivos se articulam, pois, aos saberes da prática, ao mesmo tempo resignificando-os e sendo por eles resignificados. O papel da teoria é oferecer aos professores perspectivas de análises para compreender os contextos históricos, sociais, culturais, organizacionais, e de si mesmos como profissionais, nos quais se dá sua atividade docente, para neles intervir, transformando-os. Daí é fundamental o permanente exercício da crítica das condições materiais nas quais o ensino ocorre (PIMENTA, 2005, p.26).

Desta forma, sabendo que a literatura é necessária para a construção social dos alunos, e que a gamificação pode facilitar esse processo, é possível dizer que “a gamificação é vista como relevante para a aprendizagem do futuro por causa de seu potencial flexível de adaptação à maioria das áreas do conhecimento” (PEREIRA; MOTA; NOGUEIRA, 2014).

Ao pensar na possibilidade de integrar a gamificação ao ensino literário, de antemão é necessário pensar nos espaços de entretenimentos que os alunos serão inseridos, assim, infere-se dizer que gamificar conteúdos possibilita ao professor que levar em consideração um conjunto de elementos para a construção dos jogos, tanto no ambiente analógico quanto virtual, assim como: estilo de narrativa; regras; controle do jogador sobre a jornada estipulada; descoberta e exploração; interação; restrições de tempo; feedback do jogador; habilidades de lidar com perdas e vitória. Desse modo, o professor de literatura deve se atentar a isso e procurar formações engajadoras na área para que assim tenha-se bons resultados em sala de aula.

Através disso, é possível ver que há elementos essenciais para a efetivação da gamificação em sala de aula. Nisso, também é relevante destacar que há diferentes técnicas que o professor pode utilizar para uma melhor dinâmica no

contexto escolar, são elas: Storytelling; Avatar; Desafios, conquistas e missões; Recompensa; Progressão; Feedback instantâneo; Competição e outros.

Storytelling

Tal termo refere-se ao estímulo à “contação de histórias” é uma técnica utilizada para ensinar e demonstrar, mas também para soltar a imaginação dos alunos. Compara-se essa estratégia semelhantes as utilizadas nos jogos de estratégia dos videogames, o storytelling desperta o interesse do jogador ao inseri-lo em um cenário enigmático. Trata-se de um meio de ambientar o aluno a uma determinada atividade.

Avatar

Por sua vez, os avatares são a representação visual do jogador. Tanto em jogos na sala de aula quanto no ambiente virtual, é possível pedir que o aluno crie um personagem com elementos do conteúdo explorado. Isso ajuda o participante a aumentar sua imersão na atividade.

Desafios, conquistas e missões

São os três principais elementos da gamificação que auxiliam o jogador chegar até o final com o pensamento de vencedor. Isso é muito importante, pois ao jogar um simples jogo em algum meio eletrônico o principal foco é passar de fase, zerar o jogo e ganhar prêmios, assim, ter em mente os desafios, as conquistas e missões numa atuação gamificada é algo primordial, pois atiga ainda mais o jogador.

Recompensa

Nesse intermédio, é fundamental determinar recompensas para cada ação positiva do jogador. Essa também é uma forma de obter feedback positivo e estimular o engajamento. Crie um sistema de bônus ou pontuação que dê vantagens ao jogador para que ele veja a utilidade da dinâmica e perceba os benefícios da atividade. Isso pode ser feito por meio de medalhas de honra, “moedas” que podem ser trocadas por

bônus, linhas de experiências, avanço nos rankings dos melhores jogadores, entre outras recompensas. Através disso, é viável lembrar que na educação infantil os professores dão estrelinhas para os alunos por determinada realização de tarefa, isso desde cedo já influencia-os a atingirem alguns objetivos, assim como se efetiva a gamificação na sala de aula.

Progressão

É válido dizer que a sensação de estagnação é muito ruim em qualquer atividade humana. Portanto, os jogadores precisam saber que estão caminhando na direção certa e ganhando em aprendizado. Isso caracteriza a evolução nos estudos e cria um sentimento de motivação. Por isso, ao aplicar a gamificação na sala de aula com os conteúdos literários é necessário que o professor desde o início acompanhe os alunos na concretização do que for estabelecido para ser feito em sala.

Feedback instantâneo

Outrossim, a cada etapa do jogo, é importante que sejam fornecidos feedbacks, com o objetivo que os participantes tenham pleno conhecimento sobre o seu rendimento. Essa ação é relevante, uma vez que os jogadores / alunos vão saber os pontos que devem ser melhorados em suas ações, com o intuito de realizar o objetivo proposto pela dinâmica – no caso desta pesquisa, aprender sobre a literatura.

Competição

O instinto competitivo pode gerar resultados concretos para o aprendizado. Como a competitividade é inerente à natureza do ser humano, a disputa saudável em busca de vencer algum desafio. Nesse caso, o docente de literatura deve deixar claro quais são os desafios e regras para que aja uma competição saudável e com bons resultados.

Assim, ao utilizar estratégias gamificadas com os alunos do ensino médio será possível ver o alto nível de competitividade e engajamento, uma vez que a maioria deles se sentem provocados em bater metas e passar de fases de jogos, a exemplo, cita-se uma pesquisa da Game Brasil publicada na Revista eletrônica Drops

de Jogos (2020), onde consta que 73,4% dos brasileiros dizem jogar jogos eletrônicos, independentemente da plataforma. Isso possibilita dizer que a gamificação seria aceita de forma positiva e iria transformar o setor de ensino-aprendizagem.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com a construção metodológica deste trabalho foi pensado numa proposta gamificada para ser aplicada durante o ensino remoto, onde fará uso da gamificação em torno do Poema tirado de uma notícia de jornal do escritor modernista e brasileiro, Manuel Bandeira. E poderá ser aplicado nas turmas do ensino médio tanto no ensino regular quanto na educação integral. Não impossibilitando de ser adaptadas em outras situações.

5.1 Proposta Gamificada

OBJETIVO: possibilitar aos alunos diversas maneiras de interpretar o **Poema tirado de uma notícia de jornal** do escritor Manuel Bandeira.

João Gostoso era carregador de feira livre e morava no morro da Babilônia
Num barraco sem número
Uma noite ele chegou no bar Vinte de Novembro
Bebeu
Cantou
Dançou
Depois se atirou na Lagoa Rodrigo de Freitas e morreu afogado.
(In: *Libertinagem*, de Manuel Bandeira)

CENÁRIO: Aula explicativa on-line via Google Meet, todos com a câmera ligada, duração de 45 minutos, onde o professor irá explicar acerca da atividade e o arquivo das perguntas será repassado através do Google Documentos. Assim, cada grupo deverá baixar o arquivo, responder às perguntas e enviar pelo e-mail tudo o que for solicitado. Lembrando que será quatro grupo de 9 alunos e a atividade deverá ser entregue com no máximo sete dias.

TURMA: 36 alunos.

PRÊMIAÇÃO: O grupo que entregar a atividade com as melhores respostas ganhará nota máxima e uma viagem para um parque aquático no final do ano, financiado através dos recursos financeiros da escola ou do professor.

ATIVIDADE GRUPAL:

- 1 – À princípio, o que você entendeu pelo título do poema?
- 2 – O que você imagina que impulsionou o autor colocar o nome do protagonista como João Gostoso?

- 3 – Qual era a cor de João Gostoso?
- 4 – Como era o dia a dia do protagonista e qual era a sua classe social?
- 5 – Quais as interpretações sobre as causas da morte de João Gostoso?
- 6 – Para você, qual seria a crítica principal do poema?
- 7 – Você conhece o autor do poema, Manuel Bandeira?
- 8 – Baixe o aplicativo Canva e elabore uma linha de tempo sobre os dados biográficos e obras de Manuel Bandeira.
- 9 – Buscar alguns jornais e fazer um poema com alguma crítica social, não esquecendo das dicas que foi repassada na aula anterior sobre a produção poética.

Na próxima aula será feita as discussões acerca da atividade e assim cada aluno deverá falar sobre o que achou do que foi solicitado.

Tendo em vista a proposta gamificada acima, é possível elencar algumas competências que será suscitada nos alunos: curiosidade; engajamento, competitividade; agilidade, novos conhecimentos, coletividade e feedbacks. Desta forma, será perceptível ver na prática a efetivação da gamificação no ensino de literatura.

Ademais, nota-se que há presenças tecnológicas, não apenas no ensino através do Google Meet, mas no que é solicitado, assim, essa proposta vai incentivar os alunos a manusear o aplicativo Canva; a usar a criatividade na elaboração da linha do tempo de Manuel Bandeira, vai fomentar o desejo de serem assertivos no momento de fazer a atividade e outros.

No exposto dessa pesquisa, vale dizer que a metodologia científica é a ação composta do estudo dos métodos ou dos instrumentos necessários para a elaboração de um trabalho científico. É o conjunto de técnicas e processos empregados para a pesquisa e a formulação de uma produção científica. Também pode ser dito que é o processo utilizado para dirigir uma investigação da verdade, no estudo de uma ciência ou para alcançar um fim determinado.

Nesse caso, a metodologia desta investigação foi de caráter exploratória, pois proporcionou uma maior familiaridade com o problema (explicitá-lo). Pode envolver levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado. (GIL, 2008).

Por sua vez Boccato (2006, p. 266) mostra o seu ponto de vista acerca da pesquisa bibliográfica:

A pesquisa bibliográfica busca a resolução de um problema (hipótese) por meio de referenciais teóricos publicados, analisando e discutindo as várias contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa trará subsídios para o conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que enfoque e/ou perspectivas foi tratado o assunto apresentado na literatura científica. Para tanto, é de suma importância que o pesquisador realize um planejamento sistemático do processo de pesquisa, compreendendo desde a definição temática, passando pela construção lógica do trabalho até a decisão da sua forma de comunicação e divulgação (BOCCATO, 2006, p. 266).

Com isso Gil (2008) e Boccato (2006), refletem sobre a importância e sobre as significâncias da pesquisa bibliográfica, fator primordial que servirá como subsídio para uma melhor análise dos dados desta pesquisa.

6 DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

Partindo do pressuposto que a literatura exerce um papel social de relevância nos pilares da sociedade, é viável dizer que a escola deve promover iniciativas que contemple os ideais dos fundamentos literários e incentivar a leitura de obras que abranja situações e análises que possibilite aos alunos o surgimento de outras competências intelectuais.

Desta forma, ao propor investigar sobre o ensino de literatura no ensino médio foi necessário refletir sobre a realidade escolar que o presente pesquisador esteve inserido. Refletiu-se em torno de como as aulas dessa disciplina era de certo modo, simples, tendo como suporte didático apenas o livro. Daí pensa-se que a maioria dos alunos não possuem o hábito de ler e tampouco interesse em abrir seus horizontes. Nesse caso, o professor, além de ser o profissional com habilidades de estimular os alunos a aprender sobre o assunto, ele deve buscar formações que possibilite dinamizar as suas aulas.

Assim, a educação integral, seguindo os vieses do seu idealizador, proporciona junto ao ensino de literatura uma formação completa e democrática, partindo do compartilhamento de conhecimentos literários para um espaço educacional voltado para o ensino com objetivos de moldar alunos em pessoas críticas, cientes de seus direitos e deveres.

Tendo noção da problemática do ensino de literatura no ensino médio, pensou-se em englobar a gamificação como estratégia dentro da atuação do professor dessa disciplina na educação integral, uma vez que conclui-se que boa parte dos alunos estão inseridos no mundo dos games e meios tecnológicos, o que acaba por facilitar essa inserção no contexto de ensino-aprendizagem. Por isso que Prensky (2001) nomeou os jovens que nasceram nesse contexto tecnológico de Nativos Digitais, pois eles possuem uma maior facilidade de se conectar e assim se inserir em diferentes espaços hipermodernos.

Nesse caso, a gamificação é uma ferramenta que poderá minimizar a problemática do ensino de literatura e aumentar severamente o engajamento dos alunos em aprender sobre os fatores literários. Porque é possível afirmar que quando há motivações e determinadas metas, há um engajamento mais coerente para chegar até o final. Fazendo assim, a efetivação da gamificação.

Gamificar uma atividade não é apenas utilizar meios tecnológicos, mas também utilizar de suas características para aplicar em um espaço, assim pode-se fazer uso de cenários personalizados, premiações, metas, competitividade e outros. Através disso, o professor também poderá aplicar essa estratégia em escolas com a realidade desconhecida.

Ao refletir sobre a proposta gamificada mostrada anteriormente é visto que há diferentes meios de ativar a curiosidade dos alunos, por isso foi incluso o Google Documentos e o Canva, meios tecnológicos muito usado no momento de ensino remoto. Desse modo, essa estratégia evidenciada possibilita a aplicabilidade tanto em momentos presenciais quanto no modo online, proporcionando a reflexão de que no meio pandêmico os professores precisaram buscar novas formações continuadas e até criar maneiras de repassar seus conteúdos, o que por um lado potencializa ainda mais a dissertação desta pesquisa, pois vai servir como uma ferramenta útil para outros professores.

Nesse sentido, refletir sobre os modos como estão sendo repassados a educação nos dias atuais é fomentar ainda mais a necessidade de se preparar e incentivar os docentes a buscarem formações que beneficiem o ensino-aprendizagem dos novos alunos. Além de possibilitar com que outras pessoas se sintam influenciados a pesquisarem sobre essas temáticas que dão luz ao ensino de pluralidades crítica-social.

Outrossim, estimular os alunos a estudar acerca da literatura facilita no fortalecimento da leitura, interpretação, posicionamentos críticos e proporciona novas visões acerca das coisas que os cercam. Esse incentivo deve ser feito em parceria com a escola e professor, mas sempre buscando estratégias que coloque os estudantes como protagonistas da recepção e transmissão de conhecimentos.

Portanto, gamificar o ensino de literatura no ensino médio torna-se possível, pois os alunos são facilmente seduzidos por coisas que lhe propõe desafios e metas. Desse modo, o professor deixa de ser o agente para ser um facilitador cuja as técnicas que deverão ser usadas farão parte da realidade de cada aluno, para que os conhecimentos acerca da literatura possa fazer a diferença na vida dos demais discentes.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação sempre foi um objeto transformador no contexto social, ela possibilita às pessoas conhecimentos com fins construtivos e com isso, sabe-se que o papel da escola é fomentar o conhecimento, seu dever é atuar na formação moral dos alunos, é essa soma de esforço que promove o pleno desenvolvimento do indivíduo como cidadão. Além disso, a escola é o lugar onde a criança, adolescentes e jovens deverá encontrar os meios de se preparar para realizar seus projetos de vida, a qualidade de ensino é, portanto, condição necessária tanto na sua formação intelectual quanto moral, sem formação de qualidade a criança poderá ver seus projetos frustrados no futuro.

O ensino de literatura sempre foi essencial para a formação crítica dos jovens estudantes, uma vez que esse pilar faz uso de obras que privilegia diferentes assuntos que necessitam ser debatidos em torno da sociedade. Assim, ensinar a compreender e interpretar obras literárias é de suma necessidade. Nesse caso, é perceptível ver que a maioria dos professores dessa disciplina não adere a busca por novos meios de repassar os conhecimentos literários dentro da sala de aula. Pensando desse modo, a tecnologia, meio bastante usado pelos estudantes, surge como um meio facilitador do ensino-aprendizagem entre a literatura para com os demais, mas fazendo uso da gamificação.

Através disso, a literatura tem uma grande importância para o desenvolvimento dos alunos por ser uma prática que permite a evolução das habilidades socioemocionais, principalmente. Nesse caso, o hábito de leitura faz com que as crianças e os jovens ampliem a sua imaginação, criatividade, trabalhem a construção de vocabulário, a interpretação de mundo, além de ajudar em sua formação como indivíduo, fator este primordial e que liga com as significâncias do meio educacional.

Desta forma, quando inserida desde cedo na vida de uma pessoa, a literatura permite que esse indivíduo adquira o gosto pela leitura e assim desenvolva novas competências. Com o desenvolvimento dessa disciplina presente no dia a dia dos estudantes, há como trabalhar o processo pedagógico por meio de recursos lúdicos, gamificação e diferentes meios.

Ademais, a literatura auxilia na construção de uma ponte entre o que é realidade e o mundo da fantasia. Isso facilita e permite uma identificação do aluno

com a história e com os personagens envolvidos, algo que desenvolve emoções, valores, coisas estas importante para o desenvolvimento humano.

Através disso, foi possível realizar as ideias que motivaram a dissertação desta pesquisa, onde conclui-se que é possível utilizar a gamificação no ensino de literatura e proliferar ainda mais a importância de estudar essa disciplina. Além disso, esta pesquisa destacou de forma coerente acerca de novas estratégias de ensino fazendo a gamificação ser pensada como uma estratégia pedagógica inovadora.

Também foi possível ver que o cenário tecnológico está inserido na vida de muitos estudantes, mesmo que ainda há dificuldades de acesso à internet, não impossibilita a inserção da gamificação dentro dos vieses literários, pois pensa-se na estratégia de gamificar o ensino de literatura apenas para facilitar a recepção por parte dos alunos. Uma vez que alguns alunos do momento atual não possuem o hábito de ler e tampouco o interesse pela literatura.

Com o advento tecnológico é mais fácil encontrar materiais em torno de diferentes assuntos, assim, as buscas por suportes teóricos para esta pesquisa foi feita de modo rápida, mas com bastante cuidado, pois foi encontrado diferentes artigos publicados em periódicos que deram embasamentos para a escrita em torno da literatura, gamificação e educação integral.

Para tanto, conclui-se que esta investigação se engloba em um pilar de muita importância para o meio social e faz-se necessário para debate, porque coloca em questão não apenas o ensino de literatura no ensino médio, mas possibilita a inserção de uma estratégia que está dentro da realidade de muitos estudantes. Assim, o ensino de literatura passará para algo mais relevante e não como se fosse apenas uma disciplina obrigatória e com leituras enfadonhas. E ao pensar em gamificar uma temática literária automaticamente o professor estará mudando a concepção de muitos alunos e transformando uma simples aula de literatura em uma aula mais dinâmica e interativa.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, de Vítor Manuel, Silva. **Teoria da Literatura**. 8ªed.Coimbra: Almedina,2007.

ALVES, Fábio Pereira; MACIEL, Cristiano. **A gamificação na educação**: um panorama do fenômeno em ambientes virtuais de aprendizagem. Conference Paper · Novembro, 2014.

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 1 ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

ANTUNES, B. (2019). **O Ensino de Literatura** Segundo Antonio Candido. Via Atlântica, (35), 69-85. <https://doi.org/10.11606/va.v0i35.151702>.

AQUINO, Renata. **Usabilidade é a chave para aprendizado em EAD**. 03 de fevereiro de 2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 05 de outubro de 1988. 28ª ed. São Paulo: Saraiva, 2001. (Coleção Saraiva de Legislação).

BZUNECK, José Aloyseo. **A motivação do aluno**: aspectos introdutórios. In: A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea. 4. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

CANDIDO, Antonio. **Discurso de paraninfo**. In: _____. **Textos de intervenção**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.

CANDIDO, Antônio. **O direito à literatura**. In: Vários escritos, 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CANDIDO, Antônio. **Vários escritos** – edição revista e ampliada. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

Centro de Referências em Educação Integral (CREI, 2018, **Na Prática**, Caderno 1.). Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/curriculo-na-educacao-integral/wp-content/uploads/2019/01/part-1-o-que-e-educacao-integral.pdf>. Acesso em 27/07/2021.

CEREJA, William Roberto. **Ensino de literatura: uma proposta dialógica para o trabalho com literatura**. São Paulo: Atual, 2005.

CHIOZZINI, D. F; SANTOS, I. M. dos. **Os Cantores, a Viagem à Lua e a Favela – uma experiência de ensino de língua portuguesa nos ginásios vocacionais**

durante a ditadura militar. III Seminário Internacional de História do Tempo Presente. UDESC- Florianópolis- SC, 2017. Anais... 2017.

COSSON, Rildo, **Letramento literário: teoria e prática.** 2ed-São Paulo: Contexto. 2011.

COSSON, Rildo, SOUSA de Renata. **Letramento literário:** Uma proposta para a sala de aula. Disponível em: <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf>, acessado em 08/07/2021

DIB, M. A. B. **O programa escola de tempo integral na região de Assis:** implicações para a qualidade de ensino. 2010. 207 f. Tese (Doutorado em Educação) – FFC/UNESP, Marília.

DORIGONI, G. M. L.; SILVA, J. C. da. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar.** Portal Dia a Dia Educação, [Curitiba], p. 1-18, 2007. 2 v. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1170>. Acesso em: 17/06/2021.

ECO, Umberto. **Sobre a literatura.** Rio de Janeiro: Editora Record, 2003.

GARCIA, Adriana. **Gamificação como prática pedagógica docente no processo ensino e aprendizagem na temática da inclusão social.** 2015. 90 p. Dissertação (Mestrado em Ensino, Ciências e Novas Tecnologias) - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Londrina, 2015.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIOVANNI, G.; SOUZA, A.N. Crianças na escola? Programa de Formação Integral da Criança. **Educação & Sociedade**, ano XX, n.67, 1999. Disponível em: <http://www.scielo.br>. Acesso em: 10/07/2021

GUARÁ, I. M. **É imprescindível educar integralmente.** In: CENPEC. Educação integral. São Paulo, 2006. p. 15-24. (Cadernos Cenpec, n. 2).

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária.** Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

LEITE, Lúcia Chiappini Moraes. **Invasão da catedral: literatura e ensino em debate.** 2. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto.

MEC. **Educação integral.** Disponível em: Acesso em 14 agosto. 2020.

NUNES, C. **Anísio Teixeira: a poesia da ação.** Revista Brasileira de Educação, São Paulo, n. 16, p. 5-18, abr. 2009.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e Leitura** 8ed. São Paulo, Cortez, 2008.

PEREIRA, H.; MOTA, P.; NOGUEIRA, F. **A magia interativa transformada em realidade: princípios orientadores da ação e resultados**. In: COSTA, F. (Org). CONGRESSO INTERNACIONAL TIC NA EDUCAÇÃO-TICEDUCA, 3, 2014, Lisboa. Actas... Lisboa, Instituto de Educação de Lisboa, 2014.

PRENSKY, M.: **Digital Natives Digital Immigrants**. In: PRENSKY, Marc. No horizonte. NCB University Press, vol. 9 No. 5, outubro (2001a). Disponível em <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 20/Março/2021.

PIMENTA, Selma Garrido. **O estágio na formação de professores: unidade teórica e prática**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

PIMENTA, Selma Garrido; GHEDIN, Evandro (Orgs.). **Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

RITER Caio. **A formação do Leitor literário em casa e na escola**. 1ª ed. São Paulo: Biruta. 2009.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos**, volume 1. São Paulo. Ed. Edgar Blucher, 2012. SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A book of lenses*. Morgan Kaufmann. 2008.

SEGUNDO pesquisa brasileira nacional, 73,4% dos brasileiros jogam games. **Drops de Jogos**, 2020. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br/noticias/industria/segundo-pesquisa-brasileira-nacional-734-dos-brasileiros-jogam-games/> Acesso: 19 de julho de 2021.

SILVA, V.H. **O Ensino da Literatura no Ensino Médio**. In: Jornada de Linguagens, Tecnologia e Ensino, 2, 2019. Timóteo. Atas da [...]. Timóteo: CEFETMG, 2019, p. 174-185. Disponível em: <http://www.lite.cefetmg.br/publicacoes/atas-2alite>. Acesso em: 15.07.2021

SOLÉ, I. **Estratégias de leitura**. Porto alegre: Artes médicas, 1998

TERUYA, T. K. **Trabalho e educação na era midiática**. Maringá: EDUEM, 2006.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa - ação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1986.

TODOROV, Tzvetan, 1939 - **A literatura em perigo**; tradução Caio Meira. - Rio de Janeiro: DIFEL, 2009.

ZICHERMANN, Gabe; CUNNINGHAM, Christopher. **Gamificação por Design: Implementando Mecânica de Jogo na Web e em Dispositivos Móveis Apps**. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc. 2011.

ZILBERMAN, Regina. **A leitura e o ensino da literatura**. São Paulo: Contexto, 1991.

ZILBERMAN, R.; SILVA, T.E. **Leitura: por que a interdisciplinaridade?** In ZILBERMAN, R.; SILVA, T.E. (Org.) *Leitura Perspectivas Interdisciplinares*. São Paulo: Ática, 2005.

WERBACH, K.; HUNTER, D. **Para a vitória: como o pensamento de jogo pode revolucionar seu negócio**. Filadélfia: Wharton Digital Press, 2012.