

MENINAS ESTUDIOSAS DA GAMIFICAÇÃO

STUDIOUS GIRLS OF GAMIFICATION

CHICAS ESTUDIOSAS DE LA GAMIFICACIÓN

Jailma Bulhões Campos

Doutora em Multimídia em Educação, Professora Adjunta e pesquisadora do Instituto de Letras e Comunicação/Universidade Federal do Pará
ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-4236-9661>
E-mail: jailma@ufpa.br

RESUMO

O presente texto apresenta o trabalho de pesquisa sobre uso de gamificação no desenvolvimento e testagem de objetos de aprendizagem digitais para prática de ensino-aprendizagem de leitura, desenvolvido por um grupo de pesquisa formado por alunas e professoras da graduação em Letras da Universidade Federal do Pará. Trata-se de investigação de natureza qualitativa e cariz interventivo fundamentada à luz de trabalhos sobre gamificação, como uso de propriedades e lógica de game em sistemas digitais, leitura como atividade complexa e interativa de produção de sentidos, letramentos digitais e concepção de objetos de aprendizagem. O trabalho do grupo vem sendo desenvolvido há três anos e cumpre, além de revisão da literatura e instrumentalização teórica, etapas de criação, validação e redefinição colaborativas e implementação dos objetos de aprendizagem gamificados com alunos do ensino fundamental, além de análise de dados recolhidos na implementação por meio de registro em áudio e vídeo. Neste texto, são destacadas considerações sobre a investigação da gamificação dos objetos de leitura, destacando-se razões teórico-metodológicas, a jornada metodológica criada e percorrida, aprendizagens sobre a integração dos mecanismos de gamificação, alguns avanços teórico-metodológicos evidenciados na experiência e impressões de investigação, além de perspectivas futuras para o estudo do grupo de pesquisa em gamificação.

Palavras-chave: Meninas na gamificação; Pesquisa interventiva; Gamificação na aprendizagem de leitura; Objetos de leitura gamificados.

Abstract: This article presents the research about the use of gamification in the development and testing of digital learning objects to practice of teaching-learning of reading, developed by a research group formed by students and professors of Modern Languages Course at Federal University of Pará, Brazil. This is a qualitative research and interventional nature in the light of researches about gamification, such as the use of properties and game logic in digital systems, reading as complex and interactive activity of production of senses, digital literacy and idea of learning objects. The group's work has been developed for 3 years and, besides literature review and theoretical instrumentation, it also keeps stages of creation, validation and collaborative redefinition, and implementation of learning gamified objects with Elementary school students. Moreover, it has been done analysis of collected data through audio and video recordings. In this research, considerations about gamification in the reading objects are highlighted in which theoretical- methodological reasons are stressed and so the methodological created journey, learning about the integration of gamification mechanisms and some theoretical-methodological advances in the experience and impressions of this research, to have future perspective for the study of the gamification research group.

Key words: Girls in gamification; Interventional Research; Gamification in Reading learning; Gamified reading objects.

Resumen: El presente artículo presenta el trabajo de investigación sobre el uso de gamificación en el desarrollo y testeo de objetos de aprendizaje digitales para la práctica de enseñanza-aprendizaje de lectura,

desarrollado por un grupo de investigación formado por alumnas y maestras del Curso de Letras de la Universidad Federal de Pará, Brasil. Se trata de investigación de naturaleza intervencionista y cualitativa basada a la luz de trabajos sobre gamificación, como el uso de propiedades y lógica de juego en sistema digitales, lectura como actividad compleja e interactiva de producción de sentidos, letramientos digitales y concepción de objetos de aprendizaje. El trabajo del grupo ha sido desarrollado desde hace 3 años y, además de la revisión de literatura e instrumentalización teórica, cumple las etapas de creación, validación y redefinición colaborativas e implementación de los objetos de aprendizaje gamificados con alumnos de la enseñanza primaria, además del análisis de datos recompilados en la implementación a través de registro en audio y video. En ese texto, son subrayadas consideraciones sobre la investigación de la gamificación de los objetos de lectura, sobresaliendo razones teórico-metodológicas, la jornada metodológica creada y recorrida, aprendizajes sobre la integración de los mecanismos de gamificación, algunos avances teórico-metodológicos evidenciados en la experiencia e impresiones de investigación, con la intención de perspectivas futuras para el estudio del grupo de investigación en gamificación.

Palabras clave: Chicas en la gamificación; Investigación intervencionista; Gamificación en el aprendizaje de lectura; Objetos de lectura gamificados.

INICIANDO O PERCURSO

O universo dos games desperta o interesse feminino, seja participando da indústria de jogos, no que diz respeito à criação, desenvolvimento tecnológico e implementação, ou tendo experiências como jogadoras, tendo em vista que as mulheres têm se destacado como maior público gamer no Brasil¹. Em nossa sociedade patriarcal, o interesse e a participação das mulheres marcam a representatividade feminina no universo dos jogos e a promoção da diversidade. Nessa perspectiva, é também importante abordar sobre a presença das mulheres na pesquisa científica sobre jogos como artefatos culturais, os quais aparecem nas mais variadas formas, gêneros e plataformas (MCGONIGAL, 2012) nessa era digital. A importância dos estudos sobre o mundo dos games ampliou-se com as práticas de jogos on-line na cibercultura, os quais podem ser acessados a partir de tablets, smartphones e computadores.

Nesse contexto de era digital, com aumento e diversificação da audiência, as práticas desdobram-se para o que temos chamado de gamificação ou *gamification*, que consiste em usar propriedades e lógica de games em contextos diversos do jogo para engajamento e motivação do usuário (DETERDING; DIXON; KHALED; NAKE, 2011; ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). Trata-se, assim, da prática de usar design de games

¹ Pesquisa aponta que mulheres representam 51% do público gamer no Brasil (ver pesquisa em: <https://www.dicasdemulher.com.br/noticias/mulheres-se-destacam-ao-representar-51-por-cento-do-publico-gamer-no-brasil/>).

para além das fronteiras do jogo, a fim de alcançar sistemas para solução de situações-problemas da vida real.

A gamificação, como parte do universo dos games e do que autores, como Gee (2004) e Prensky (2006), chamam de aprendizagem baseada em jogos digitais, é uma área específica de pesquisa que ajuda na compreensão de práticas lúdicas que se dão no contexto contemporâneo da cibercultura. Assim, como compreendemos o jogo como objeto cultural (SCHWUARTZ, 2014), as práticas digitais formalizadas com o uso de propriedades de jogo devem ser percebidas como viabilizadores de experiências sociais para os sujeitos que delas participam. É a partir dessa compreensão de prática de sujeitos diversos, que assumem “a necessidade de manipular, interagir, interpretar e socializar com as mídias digitais, especificamente o jogo eletrônico” (AUDI, 2014, p. 784), que se mobilizam movimentos de investigação sobre gamificação como área relevante culturalmente, particularmente no espaço escolar, como prática pensada e planejada cuidadosamente tendo em vista os resultados de aprendizagem a serem alcançados.

Pensando na gamificação como metodologia ativa de aprendizagem que precisa ser estudada e desenvolvida sob um viés crítico no campo educacional, tendo em vista que o uso de design e lógica de game pode tornar o/a aluno/a protagonista da construção de seus saberes, a expansão da pesquisa científica sobre esse conceito pode promover problematização, investigação mais densa, à luz de perspectivas teóricas diversas, e, conseqüentemente, avanço teórico-metodológico. Nessa lógica, a participação feminina no campo da pesquisa nessa área amplia também nosso espaço na Academia, na perspectiva das humanidades, quando se tem em vista o desenvolvimento de conhecimentos que ultrapassem a percepção mercadológica dos games e da gamificação, alcançando, como resultado, a orientação de uma prática transformadora com uso de diferentes linguagens e práticas e desenvolvimento do letramento crítico, pois sabemos que no atual contexto social não basta aos indivíduos alcançarem os níveis desejados de letramento para a interação e a ação numa sociedade que exige habilidades e competências específicas de seus membros, tais quais, a leitura, a escrita e as habilidades de interação nos meios digitais para lidar com os recursos tecnológicos.

Assim, no contexto científico, também baseado em valores e padrões masculinos, o estudo da gamificação, como conceito da área de jogos, abre possibilidades para formação científica de mulheres que se interessem em investigar o universo dos jogos, sua natureza

e constituição como objeto de experiência de interação entre sujeitos situados, com a perspectiva de empregar processos metodológicos que incluam o aprender a “outrar-se”, lidando com as necessidades e as dificuldades do outro. Ademais, ajuda a fomentar uma trajetória profissional científica na qual se produzam conhecimentos e ressignificações que promovam bases teórico-metodológicas para a criação de experiências emocionais e cognitivas, tal como acontece na experiência do jogar.

Este texto, nesse sentido, discorre sobre uma pesquisa de cariz interventivo produzida por um grupo de estudos constituído por meninas do curso de Letras. Nele, apresentamos justificativa teórico-metodológica que subsidia o trabalho com a gamificação de objetos de aprendizagem de leitura, em um primeiro momento. Em seguida, caracterizamos a jornada metodológica desenvolvida pelo grupo e tecemos considerações sobre as aprendizagens com a experiência de integração de mecanismos de jogos na constituição de objetos de leitura, além de avanços teórico-metodológicos evidenciados com o estudo. Para finalizar o texto, discorreremos sobre impressões finais e apontamos perspectivas futuras de estudo.

GAMIFICANDO OBJETOS DE APRENDIZAGEM DE LEITURA

RAZÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Conforme a definição de Wiley (2002), os Objetos de Aprendizagem (OAs) são componentes digitais que podem ser usados e reutilizados em diversos contextos educacionais, e, segundo Aguiar e Flores (2014, p. 12), são recursos de aprendizagem que podem ser usados para a exploração de qualquer conteúdo de ensino, desde que o docente crie um cenário de aprendizagem para “levar o aluno ao desenvolvimento do pensamento crítico”. Os OAs também são caracterizados como dinâmicos e interativos, e criados tendo em vista uma personalização de uso, visto que se busca adaptabilidade ao perfil dos alunos (WILEY, 2002).

Para *gamificar* um objeto digital de aprendizagem, Quadros (2012, p. 4) afirma que é necessário adotar alguns elementos de jogos, tais como "desafios, metas, objetivos, classificação em multiníveis, conquistas devidamente condecoradas e técnicas dos games, com a finalidade que não seja apenas “jogar o jogo”. Outrossim, Domingues et al. (2013)

postulam que para criar um modelo gamificado bem-sucedido, deve-se explorar as propriedades que tornam um jogo atrativo para os usuários. Nessa perspectiva, projeta-se um recurso educacional que integre os mecanismos motivantes dos jogos para favorecer aspectos cognitivos e emocionais dos aprendentes.

Acredita-se que essa integração de mecanismos de gamificação, como níveis, regras claras, personagens, feedback ou competição, e objetos de aprendizagem pode possibilitar a produção de recursos a serem usados em situações de aprendizagem de leitura que façam sentido para o aluno, despertando, assim, sua participação, interesse e autonomia. Em se tratando do objeto digital, o investimento em comunicação narrativa que, conforme Murray (2003), leva o indivíduo a um processo imersivo em que ele aceita as regras daquele universo, portanto, em um tipo de um ambiente de narrativa *hipermodal* há muitos aspectos que contribuem para uma experiência de aprendizagem, inclusive para o desenvolvimento da competência leitora.

Assim, compreendendo a leitura como atividade complexa interativa, dinâmica e social (KOCH; ELIAS, 2011), em que os sentidos são construídos na interação entre texto e leitor (SOLÉ, 1998), e tendo em vista que os letramentos digitais comuns à cibercultura possibilitam a integração de mídias e linguagens diversas, neste trabalho consideramos que usar textos em formato de game, dado que os jovens constroem sentidos a partir de textos em formatos diversos (MACKEY, 2002), pode favorecer um trabalho mais engajador e motivador com a leitura.

A leitura é um processo cognitivo baseado na superfície linguística e não linguística de um texto e na demanda da mobilização de um vasto conjunto de conhecimentos relacionados a um evento comunicativo. Portanto, a atividade de leitura é um evento social no qual há a interação de diversos níveis de conhecimento: linguístico, textual e de mundo para a construção dos sentidos (KLEIMAN, 2011). É a partir da interação desses conhecimentos que um sujeito se forma como leitor ativo que processa e atribui significados aos textos.

Com o uso de objetos com estrutura e mecanismos de game é possível criar as condições para tornar o/a aluno/a consciente “da necessidade de fazer da leitura uma atividade caracterizada pelo engajamento e uso do conhecimento, em vez de uma mera recepção passiva [...]” (KLEIMAN, 2011, p. 26). Dessa forma, como o objetivo da leitura é a

compreensão, deve-se proporcionar oportunidades para o desenvolvimento das habilidades necessárias para engajamento na construção de sentidos de um texto.

Acrescentamos ainda que Solé (1998, p. 42) ressalta que “para que uma pessoa possa se envolver em uma atividade de leitura, é necessário que sinta que é capaz de ler, de compreender o texto [...]”. Observamos, então, a importância dos materiais ofertados para leitura, além de como um/a professor/a consegue apresentar esse material para despertar o interesse dos/as alunos/as. É nesse sentido que o uso de objetos gamificados, quando explorados em uma situação didática motivadora em si mesma, pode ser efetivo para ativar motivação e possibilitar o engajamento dos/as educandos/as.

PESQUISA DE CARIZ INTERVENTIVO EM GAMIFICAÇÃO

Nos últimos três anos, temos desenvolvido estudos na área de gamificação em torno da leitura como prática complexa e interativa que requer o desenvolvimento de habilidades diversas ligadas à fluência leitora, incluindo a compreensão textual. A produção acadêmico-científica é de cunho qualitativo nesse universo das propriedades de game e vem sendo desenvolvida como pesquisa interventiva, de cariz sociocrítico, caracterizado pela inclusão de valores e ideologia que “conferem-lhe um cariz muito mais interventivo” (COUTINHO, 2016, p. 22).

Considerando a cibercultura, acreditamos que investigar as contribuições de textos em formato de game pode apontar caminhos para o desenvolvimento de melhores orientações teórico-metodológicas para práticas mais engajadoras e motivadoras com a leitura. Nesse sentido, destacamos um circuito de investigação para desenvolvimento e testagem de objetos gamificados de leitura com o intuito de averiguar marcas de engajamento e motivação na prática de leitura. A figura 1 ilustra as etapas desse tipo de processo investigativo:

Figura 1 – Fases de trabalho do estudo



Elaboração: da autora, 2022

- (i) *Fase de criação do objeto:* consiste na realização de atividade de geração de ideias, planificação, seleção e definição de ferramentas digitais em momentos chamados de ideação, nos quais nos reunimos (membros do projeto) em encontros de cocriação. Nessa etapa, criamos objetos de leitura a partir da definição da proposta de narrativa, do briefing, da estrutura e do conteúdo da história;
- (ii) *Fase de validação de objeto:* atividade de avaliação dos objetos realizada por convidados avaliadores da área com as seguintes especialidades: Av. 1- desenvolvedor de jogos; Av. 2 – especialista em games na educação; e Av. 3 – especialista em objetos digitais. Para realizar a validação, é usada uma escala de validação contendo notas por itens e critérios sobre domínios (pedagógico, estrutural, relevância e da definição de objeto de aprendizagem);
- (iii) *Fase de redefinição de objeto:* tendo em mãos as notas da validação, procedemos às alterações sugeridas pelos avaliadores;
- (iv) *Fase de implementação de objeto:* esta etapa consiste na validação dos objetos pelos/as alunos/as participantes. Na implementação, organizamos um trabalho didático em que consideramos três etapas: pré-leitura, leitura e pós-leitura. Na pré-leitura, organizamos os alunos e as alunas em roda e conduzimos atividades de ativação de conhecimentos prévios e previsões ligados ao conteúdo dos objetos, de leitura e motivação, além de exercício para estabelecimento de objetivos de leitura partilhados. Na leitura, os/as participantes utilizam, em dupla, o objeto em um computador, com mediação de um dos membros do projeto. Já na pós-leitura, conduzimos uma atividade de compreensão textual com cada dupla, abordando questões ligadas à apreensão de aspectos da narrativa dos objetos. Logo após, o grupo de alunos/as respondem a um questionário baseado em escala, cujo objetivo é recolher feedback sobre as percepções dos/das participantes acerca de contribuições dos objetos para aprendizagem, motivação e engajamento na leitura. Para recolha de dados, a implementação é gravada em áudio e vídeo;
- (v) *Fase de análise de dados:* no processo de análise dos dados recolhidos em vídeo e áudio, usamos a técnica Análise de Conteúdo. Nesta fase, realizamos a transcrição (com revisão) do material verbal e não verbal coletado e o processo de transcrição. Logo após, procedemos à leitura mais atenta do material já transcrito para identificar indicadores de dificuldades de leitura e de motivação e engajamento manifestadas no uso dos objetos. Por final, classificamos os indicadores em categorias, de acordo com o índice de aparição

no *corpus* e realizamos a interpretação dos dados para ensinar a contribuição dos objetos para motivação, engajamento e aprendizagem de leitura de alunos/as do 6º ano do ensino fundamental. Após análise dos dados gravados, também, por meio de estatística simples, é feita a análise dos dados reportados pelos/as participantes registrados no questionário baseado em escala.

No desenvolvimento completo do circuito ilustrado na figura 1, temos como exemplo a produção de dois objetos de leitura. Em seu desenvolvimento, foram criados também as narrativas, os Canvas, com alinhamento das dinâmicas e mecânicas de jogos que seriam integrados à narrativa e os desenhos dos objetos. Na seleção de ferramentas, foi definido o Microsoft Powerpoint, um programa de edição e criação de fácil utilização e já disponível no computador, para que as bolsistas, alunas de Letras, sem domínio de habilidades de programação, pudessem criar objetos digitais. As figuras 2 e 3 mostram a página inicial dos objetos chamados de objetos de aprendizagem gamificados – OAG1 E OAG2:

Figura 2 - Portal de entrada do OAG1



Elaboração: da autora, 2021

Figura 3 - Portal de entrada do OAG2



O OAG1 disponibiliza, a partir do menu inicial, três opções ao usuário, sendo elas o de jogar, o de ler as instruções e o de ler os créditos. As instruções e a história são apresentadas por meio de texto escrito, imagético e oral. Após a página inicial, é feita a contextualização da história a partir da notícia do crime vista em um jornal. Em seguida, aparece o menu contendo os quatro níveis em que se desenvolverá a trama. O recurso inicia com a narrativa tomando como referência o olhar do detetive que investigará o caso do Museu Alexandria. Quando chega ao museu, o detetive depara-se com a atmosfera misteriosa em torno do roubo de uma obra, ocorrido na noite anterior, e assume a missão de desvendar a identidade do ladrão, bem como descobrir qual a famosa obra roubada. Em

cada nível, é anunciado um desafio, totalizando 4 (quatro missões) que devem ser realizadas para que o aluno desbloqueie as cenas da narrativa.

O OAG2 “Aventura Folclórica” (figura 2) possui quatro fases com diferentes níveis de dificuldade. O conteúdo é de uma história do folclore brasileiro, tendo como personagens principais a lara, o Mapinguari e o Boto. Em cada cena da narrativa é apresentado o desafio da etapa do objeto, e cada desafio equivale a um mini game de memória, nos quais se deve encontrar os pares das cartas comuns e especiais (que valem mais pontos) dentro de um tempo específico cronometrado no objeto. Após encontrar todas as cartas dentro do tempo limite, é desbloqueada uma nova fase com cenas seguintes da história.

Ambos OAGs foram usados em ações oficinairas com alunos do 6º ano do ensino fundamental em uma escola estadual da cidade de Belém do Pará. Nas implementações em aulas de leitura, registramos os dados em vídeo e áudio de todo o processo, além de recolher feedback por meio de questionário baseado em escalas. No processo de análise de dados com recurso à Análise de Conteúdo, nosso interesse consistiu em investigar informações linguísticas e não linguísticas da cena, que evidenciassem dimensões da motivação e do envolvimento dos alunos participantes no uso dos objetos gamificados. Os principais resultados evidenciaram marcas de motivação e de dimensões de engajamento dos alunos ao longo do uso dos objetos de leitura durante as oficinas².

APRENDIZAGENS NA JORNADA

Da experiência com uso de mecanismos comuns aos jogos (gamificação) exploramos nos objetos apresentados conceitos de progresso (foco em níveis/etapas), recompensas (com uso de pontuação/badges), valorização do feedback imediato e constante (sistema de feedback), dinâmicas (com metas e regras claras) e uso de narrativa que, de acordo com Busarello (2016), possibilitou aos alunos vivenciarem uma história de forma mais participativa. Tratou-se do aproveitamento das mecânicas e dinâmicas de jogos para alcançar objetivos reais e ajudar os aprendentes a alcançarem metas concretas de aprendizagem (KIM; SONG; LOCKE; BURTON, 2018), nesse caso, de reconhecimento de dificuldades e habilidades leitoras.

Nossa compreensão sobre gamificação ressaltou que gamificação vai além do uso

² Não é escopo deste texto apresentar os resultados evidenciados na pesquisa, porém apenas discorrer sobre o trabalho desenvolvido por nosso grupo de meninas que estudam gamificação.

comum do método P (pontos) B (badges) e L (leaderboards) (WEBARCH; HUNTER, 2012), que caracteriza uma perspectiva individualista de automotivação, ampliando-se para a análise e a apropriação da lógica dos games centrada no usuário (PRESNKY, 2006). Nessa perspectiva, assumimos uma orientação para o desenvolvimento de práticas de leitura mais imersivas e interativas, nas quais os/as alunos/as possam construir sentidos a partir de mídias e linguagens diversas.

Tendo em vista a perspectiva de leitura adotada em nossa pesquisa, como atividade de interação entre autor e leitor por meio do texto, o trabalho desenvolvido ajuda-nos a avançar na compreensão do protagonismo do aluno na prática de leitura. Ao criar objetos para estimular a motivação e o engajamento do aprendente em uma forma de leitura conectada à cultura digital (SOARES, 2002), articulamos aos conhecimentos já existentes na literatura sobre o papel do leitor na construção de sentidos, que requer a mobilização de diferentes saberes (linguísticos, superestruturas, enciclopédicos etc.), de acordo com Koch e Elias (2011), a ampliação do entendimento de interação entre leitor e o objeto de leitura. Dessa forma, avançamos na compreensão do/a aprendente dessa era digital, que gosta de leitura mais dinâmica e cheias de idas e vindas – navegar pelo hipertexto (XAVIER; MARCUSCHI, 2005) e aprende se relacionando em cultura de gamers e *makers* (LACERDA; SCHLEMMER, 2018).

A criação de objetos gamificados representa, assim, uma nova forma de ler tendo em vista se tratar de recursos multissemióticos e hipertextuais, caracteristicamente comuns à vivência na era digital. Acrescentamos que o desenvolvimento deste trabalho contribuiu para avanços sobre o conhecimento na área de ensino e aprendizagem da leitura em língua materna porque a criação de mais objetos digitais gamificados ajuda a disseminar a gamificação como estratégia ativa e lúdica para promoção de engajamento e interesse dos alunos em práticas de leitura e, conseqüentemente, para o desenvolvimento de competências leitoras.

Dessa investigação, também destacamos a contribuição para o avanço dos estudos acerca de motivação e engajamento para a aprendizagem, visto que a gamificação assume-se como estratégia para estimular motivação e engajamento do/a aluno/a para resolver tarefas e situações-problema. Assim, tendo em vista que a motivação do/a aprendente é um requisito para seu empenho na leitura (KLEIMAN; MORAES, 1999), o estudo de objetos gamificados ampliou a compreensão sobre integração de elementos de game (DETERDING

et al., 2011; ZICHERMAN; CUNNINGHAN, 2011) para estímulo de formas de engajamento - cognitiva e emocional - geradas durante a motivação intrínseca (ALEXIOU/SCHIPPERS, 2018). Sobretudo, progredimos também no entendimento da necessidade de avançar nas pesquisas que possibilitem a formulação de sistemas conceituais, com conceitos e ideias, acerca dos construtos de motivação e engajamento focados neste projeto.

É possível destacar também avanços sobre o processo metodológico, que cobre etapas de criação de um recurso à avaliação dos resultados, e sua contribuição para o repensar da investigação em educação como um processo de ação criativa e colaborativa para geração de recursos educacionais que podem ser validados e experimentados com o público-alvo na escola-campo e, conseqüentemente, possibilitar a formação de pesquisadoras que reconhecem a aprendizagem a partir do erro e a atenção ao que precisa ser desenvolvido ou redefinido.

Adicionalmente, a implementação dos objetos gamificados, seguida de análise dos dados, possibilitou avanço científico no que diz respeito à forma de identificação dos indicadores de motivação e engajamento. Reconhecemos as marcas linguísticas e não linguísticas (cinésicas, para verbais e para linguísticas) como reveladoras de formas de demonstração dos ciclos de engajamento com motivação-ação-feedback, característicos de uma prática gamificada. Assim, evidenciamos a importância do registro em vídeo, bem como definição de um protocolo de descrição e transcrição dos dados registrados, de modo a contemplar manifestações de linguagens como evidências de motivação e engajamento.

CONCLUINDO O PERCURSO

Este texto surgiu da oportunidade de compartilhar a experiência de nosso grupo de pesquisa de meninas do curso de Letras interessadas na investigação sobre uso de lógica e mecanismos de game no desenvolvimento e testagem de objetos de aprendizagem de leitura para alunos do ensino fundamental. Nosso trabalho cumpre com o propósito de fortalecer pesquisas interventivas e as relações entre sujeitos da Escola (professor/a/s e aluno/as/s) e pesquisadoras, além da construção de interpretações para uma prática com gamificação fundamentada. Ademais, consideramos que pesquisas interventivas na área de gamificação podem contribuir com orientações teórico-metodológicas para afastar

estereótipos sobre uso de lógica de games, no que diz respeito à natureza dos jogos em si e também ao interesse feminino por esse universo também desenvolvido como prática pedagógica no contexto escolar.

Nessa experiência de pesquisa, todo o processo de investigação possibilita a apresentação de uma alternativa lúdica para experiência de leitura em sala de aula ou nos espaços como sala de leitura, além de contribuir para o entendimento da gamificação como um exercício constante de experimentação para atrair interesse, motivação e engajamento dos/as alunos/as em processos estruturados de ensino-aprendizagem. Adicionalmente, o processo criativo e colaborativo incentivado na prática da cocriação entre as meninas do grupo de pesquisa e o planejamento de situações de aprendizagem para a implementação dos objetos foram essenciais para a formação na pesquisa como prática de ação-reflexão-ação docente.

PERSPECTIVAS FUTURAS

Concluimos que a participação de alunas no projeto, como voluntárias e/ou bolsistas, reafirma a necessidade de ampliar pesquisas sobre desenvolvimento de objetos digitais de aprendizagem direcionados para práticas de leitura características da era digital, de modo que seja possível a elas aumentarem seu conhecimento sobre práticas de letramento digital e práticas educativas gamificadas como ressignificadoras dos processos de ensino-aprendizagem no ensino fundamental.

É igualmente necessário ampliar a fundamentação teórica quanto ao conceito de gamificação como prática social situada na cibercultura, além de conhecer os variados letramentos gamificados. Outrossim, esses estudos devem cobrir as vantagens e desvantagens da integração de propriedades de game e trabalho com a lógica de games, visto a perspectiva mercadológica e estrutural com a qual a gamificação vem sendo abordada. Nesse sentido, considerando que essa metodologia está fortemente ligada às práticas com tecnologias/mídias digitais, se faz necessário compreender os letramentos gamificados (LACERDA; SCHLEMMER, 2018) a partir de uma perspectiva formativa e crítica. É no sentido do avanço teórico-metodológico na área de gamificação e uso de jogos digitais como práticas situadas de linguagens na perspectiva do letramento digital crítico que caminha nossa jornada investigativa. Temos em vista, com a pesquisa sobre gamificação

como prática da cibercultura, a perspectiva de contribuir para a formação de profissionais docentes no curso de Letras conscientes da relevância do engajamento em atividades críticas a partir das linguagens multissemióticas e hipertextuais.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, E; FLÔRES, M. L. Objetos de aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, L. et al. **Objetos de aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014. p. 12-28.

ALEXIOU, A.; SCHIPPERS, M. Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. **Educação e tecnologia da informação**, v. 23, p. 2545-2567, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9730-6>. Acesso em: 3 abr. 2022.

AUDI, G. Letramento em games: o aprendizado na utilização de novos meios. **Linguagem & Ensino**, v. 17, n. 3, p. 777-796, set./dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/rle/article/view/15314>. Acesso em: 27 jul. 2022.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

COUTINHO, C. P. **Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: teoria e prática**. 2. ed. Coimbra: Edições Almedina, 2016.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In: MINDTREK, 11., 2011, Tampere. **Anais [...]**. Tampere: DBLP, 2011. p. 9-15. Disponível em: <https://dblp.org/db/conf/mindtrek/mindtrek2011>. Acesso em: 16 maio 2021.

DOMÍNGUEZ, A.; NAVARRETE, J.; MARCOS, Luis de; SANZ, L.; PAGÉS, C.; HERRÁIZ, J. Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. **Journal Computers & Education**, v. 63, p. 380-392, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>. Acesso em: 20 jun. 2022.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

KIM, S.; SONG, K.; LOCKE, B.; BURTON, J. **Gamification in Learning and Education**. New York: Springer International Publishing, 2018.

KLEIMAN, A. **Texto e leitor: aspectos cognitivos da leitura**. 14. ed. São Paulo: Pontes. 2011.

KLEIMAN, A.; MORAES, S. E. **Leitura e interdisciplinaridade**. São Paulo: Mercado das Letras, 1999.

KOCH, I.; ELLIAS, V. **Ler e compreender: os sentidos do texto**. São Paulo: Contexto, 2011.

LACERDA; M. SCHLEMMER, E. Letramento digital e práticas educativas gamificadas: uma experiência nos anos finais do Ensino Fundamental. In: **XVII SBGames**, 2018, Foz do Iguaçu. **Anais** [...]. Foz do Iguaçu: [s.e.]. p. 1166-1172. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/187903.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.

MACGONIGAL, J. **A realidade em jogo**: porque games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Bestseller, 2012.

MACKEY, M. **Literacies across media**: playing the text. New York: Routledge, 2002.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PRENSKY, M. **Atividades baseadas em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

QUADROS. G.B.F. Gamificando os processos de ensino na rede. In: CONGRESSO NACIONAL UNIVERSIDADE, EAD E SOFTWARE LIVRE, 3., 2012, Belo Horizonte. **Anais** [...]. Belo Horizonte: UFMG, 2012. v. 2.

SCHWARTZ, G. **Brinco, logo aprendo**: educação, *videogames* e moralidades pós-modernas. São Paulo: Paulus, 2014.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade: Revista de Ciência e Educação**, v.23, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23 n81 /13935.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2022.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 1998.

WILEY, D. **The instructional use of learning objects**. 2002. Disponível em: <http://www.reusability.org/read/>. Acesso em: 27 mar. 2022.

XAVIER, A.; MARCUSCHI, L. Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**: Implementing game mechanics in web and mobile apps. 2011. Disponível em: <https://books.google.pt/books?id=zZcpuMRpAB8C&hl=pt-BR>. Acesso em: 20 jul. 2022.

Recebido em: 25/08/2022

Parecer em: 30/08/2022

Aprovado em: 05/09/2022