



RIEOnLIFE | **WLC**
IV EDIÇÃO | VIII EDIÇÃO

O habitar do ensinar e do aprender em tempos de ecologias inteligentes

INSCRIÇÕES: 01/07 A 15/10 em: eventos.ifnmg.edu.br/riewlc

LOCAL: IFNMG Campus Montes Claros

HÍBRIDO!

16 a 19
OUT
2023

DOIS EVENTOS
SIMULTÂNEOS!

A GAMIFICAÇÃO POR MEIO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA LITERATURA

Camila Cristina dos Santos

Neiva Gallina Mazzuco

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar uma Sequência Didática (SD) para desenvolver nos alunos o interesse e o gosto pela leitura da Literatura. Para que as atividades propostas fossem lúdicas e práticas, articularam-se os aspectos da gamificação ao Ensino Híbrido, com base em autores tais como Costa (2017) e Eugenio (2020). A SD é uma ferramenta auxiliadora que com a gamificação pode desenvolver, no aluno, o interesse pela literatura. O ensino com atividades gamificadas pode proporcionar mudanças de hábitos e criar concepções/gostos literários/os, formando cidadãos críticos. Todavia, verifica-se que há, muitas vezes, falta de subsídios teóricos e metodológicos para a efetivação de bons trabalhos com a leitura no Ensino Fundamental (séries iniciais), especialmente nos 4º e 5º anos. Espera-se que o material elaborado possa colaborar de apoio pedagógico para outros professores e estudantes, tanto no ensino presencial quanto remoto, incentivando a utilização de metodologias ativas e de recursos tecnológicos na Educação. Foi com essa intenção que a SD *Caça ao Livro* foi produzida.

Palavras-Chave: Gamificação. Sequência Didática. Literatura. Ensino Híbrido.

1. INTRODUÇÃO

O tema deste artigo diz respeito à gamificação em encaminhamentos metodológicos no trabalho com a Literatura Infantil, reconhecendo as inúmeras vantagens da leitura do texto literário. A Literatura é considerada uma ciência, uma arte e um fazer humano coletivo que consegue criar memórias, transmitir conhecimentos, além de proporcionar a vivência de momentos, de emoções, de diálogos e de sentidos que se mantêm por meio da linguagem.

Diante de todo o benefício que a literatura pode proporcionar na vida dos estudantes, este trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta metodológica de motivação para a leitura da Literatura Infantil, por meio de uma Sequência Didática (SD), oferecendo ao professor uma tecnologia para desenvolver o trabalho docente de forma lúdica e prazerosa, a partir das contribuições e dos recursos metodológicos que os jogos podem proporcionar.

Trabalhar com a gamificação em sala de aula pode ser menos complexo do que o imaginado pelos professores. Atividades com jogos prontos em sala de aula é uma ação válida; por outro lado, recorrer a elementos dos jogos em uma aula (que não é um jogo) é outra situação, sendo nessa segunda possibilidade que se insere a gamificação, neste texto, atrelada à Literatura. A proposta da atividade nesta pesquisa com a gamificação é tida como a aplicação de estratégias dos games em atividades didáticas voltadas para a leitura, desenvolvidas em sala de aula, de forma prática e lúdica, as quais agregam o processo de ler o sistema de estímulos, de conflitos, de cooperação, de socialização de produções, de regras, de fases, de chances, de erros, de interação entre os participantes, de diversão e de outros aspectos.

A origem deste artigo vem da proposta do Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) de Pedagogia (UNIOESTE) intitulada “*Caça ao livro: a Gamificação para o Ensino de Literatura*” (SANTOS, 2023), a qual apresenta uma SD , *Caça ao Livro*, desenvolvida no *Classroom*¹. A SD teve como objetivo desenvolver nos alunos o hábito pela leitura, de forma que se pudesse proporcionar a eles aprendizagem mais significativas, de modo que eles pudessem participar ativamente reconhecendo atividades que praticam em seu dia a dia que são os jogos, pois partimos do pressuposto que a sociedade avança tecnologicamente enquanto as metodologias didáticas utilizadas estão segmentadas e ainda se pautam em uma perspectiva tradicional.

Ressaltamos que o foco da investigação do TCC citado foi o Ensino Fundamental – anos iniciais –, mais especificamente os 4º e 5º anos, cujos alunos, provavelmente, encontram-se em um processo de alfabetização mais consolidado. Sendo assim, os módulos dessa SD foram pensados de modo a considerar o(s) tipo(s) de leitor(es) com quem se trabalha, e as atividades elaboradas aprofundam a

¹ No Apêndice A, indicamos todos os sites utilizados para a elaboração dessa SD.

leitura e a gamificação. Utilizamos a pontuação, os *feedbacks*, a possibilidade de passar de fase e a socialização das produções, ações organizadas em uma relação e progressão coesas que tenham os recursos dos games para motivar o estudante à leitura.

A SD está dividida em quatro módulos: 1. Determinação do Horizonte de Expectativas; 2. Atendendo o Horizonte de Expectativa de cada aluno; 3. Rompendo o Horizonte de Expectativas; 4. Ampliando o Horizonte de Expectativas. Entretanto, decidimos analisar, neste artigo, apenas o terceiro módulo, devido à limitação de espaço para a escrita.

O artigo está organizado em cinco seções: na primeira está a introdução, que contextualiza o tema e explica a organização do estudo; a segunda aborda a gamificação, destacando a definição do termo e o seu uso pedagógico, mesclando-se com o Ensino Híbrido; a terceira conceitua o que é Literatura, enfatizando o seu papel na sociedade e a possibilidade de torná-la lúdica; a quarta apresenta o terceiro módulo da SD; a quinta seção contempla as considerações finais.

2. GAMES, TECNOLOGIA E DIVERSÃO: POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM

Embora jogar seja uma prática antiga, o termo gamificar é relativamente novo. De acordo com Schlemmer (2016),

[...] a gamificação na educação consiste basicamente em utilizar a forma de pensar dos games, os estilos e as estratégias de games, bem como os elementos presentes no design de games, tais como mecânicas e dinâmicas (M&D), em contextos não game, como meio para engajar os sujeitos na invenção e resolução de problemas (Ziechermann; Linder, 2010; Ziechermann; Cunningham, 2011; Kapp, 2012; Fardo, 2013), em diferentes áreas e níveis educacionais (Domínguez et al., 2013). O conceito, embora criado em 2002, pelo britânico Nick Pelling, se amplia em 2008 com o crescimento da indústria de games e se dissemina, a partir de 2010, pela ampla utilização em diversos contextos. (SCHLEMMER, 2016, s.p.).

Nesse sentido, a gamificação, pode se referir a qualquer tipo de exercício lúdico, desde que se contemple a inclusão de elementos dos jogos, a exemplo de uma regra, de um sistema de pontos para acumular benefícios e avançar, enfim pensar “estilos e as estratégias de games” (SCHLEMMER, 2016, s.p.).

A gamificação instiga o aluno ao processo de aprendizagem e por consequência evoluir. Os alunos se reconhecem em suas práticas (pois eles jogam, em sua maioria).

Nessa perspectiva, a gamificação propõe estratégias satisfatórias para os processos de ensino e aprendizagem, pois corresponde à utilização de um conjunto de elementos encontrados na maioria dos *games*: objetivos, regras, conflitos, cooperações, socialização de produções, recompensas, *feedbacks*, níveis, narrativas, inclusão do erro no processo e diversão (FARDO, 2013; PAZ, 2018).

Como método de ensino e de aprendizagem, a gamificação dispõe de recursos que ultrapassam o ensino formal e as atividades muitas vezes ainda presentes em sala de aula. Conforme argumenta Papert (2008), métodos como a gamificação já eram considerados “[...] rápidos, muito atraentes e gratificantes [...]” (PAPERT, 2008, p. 20) há mais de 30 anos.

Os alunos que cursam os 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, e até mesmo antes disso, já estão inseridos em um mundo digital e, não raro, adaptados à linguagem dos *games*. Nesse contexto de interação com o mundo digital, as crianças “[...] frequentemente se organizam em comunidades de práticas que criam identidades sociais com modos característicos de falar, interagir, interpretar experiências e aplicar valores, conhecimentos e habilidades para atingir objetivos e resolver problemas” (GEE, 2007 *apud* FARDO, 2013, p. 78).

Ao se optar pela gamificação, demonstra-se aos alunos, que não existe apenas um caminho, nem uma via pronta e acabada. As atividades acontecem em forma de fases, e nelas são possibilitadas diversas chances e muito aprendizado, de modo que os jogadores, nesse caso os alunos, aprendem porque querem aprender. Além disso, constroem uma boa relação com o erro, pois, quando erram, na gamificação, têm a opção de voltar à questão anterior, sendo disponibilizadas novas chances. Essa conduta é diferente da realidade escolar na qual, muitas vezes, o erro do aluno é punido e evitado. Aqui se pode falar de um percurso formativo.

Por meio desse envolvimento e participação que a gamificação proporciona, é mais provável que ocorra uma efetiva aprendizagem do aluno, haja vista que, se ele não estiver envolvido e prestando atenção, dificilmente aprenderá algo. Assim, por meio de ações didáticas-metodológicas diferenciadas, é possível que os docentes mesquem diferentes estratégias de ensino, enriquecendo as suas aulas. A gamificação pode ser atrelada ao Ensino Híbrido, ao uso das tecnologias e à essência da

Literatura. Todavia, tais ações requerem do professor estudo e planejamento constantes.

Alguns docentes mesclam a gamificação com o Ensino Híbrido. Schlemmer (2016, n.p.) compreende o híbrido “do quanto à natureza dos espaços (analógico e digital), quanto à presença (física e digital), quanto às tecnologias (analógicas e digitais) e quanto à cultura (pré-digital e digital).

No Ensino Híbrido temos as tecnologias analógicas e as digitais. Mas como organizar e executar uma aula nessa perspectiva?

A gamificação estruturada em uma SD pode vir a contribuir frente a essa demanda. Nesse caso, o professor adicionaria uma metodologia mais atrativa em sua prática didática e desenvolveria tanto atividades em sala de aula (presencial físico) quanto encaminharia tarefas virtuais a serem realizadas em casa (analógicas ou digitais). Em uma situação como essa, antes da aula, o aluno acessaria o *Classroom* e se abasteceria de conhecimento, estudando, realizando as leituras disponibilizadas e assistindo a alguns vídeos. Durante a aula, realizaria as atividades propostas pelo professor e desenvolveria os trabalhos em equipe, envolvendo-se e sendo proativo. Após a aula, realizaria as tarefas e entregaria os trabalhos, pois, pelo *Classroom*, o professor consegue monitorar o desempenho dos discentes, individualmente ou em equipe. Estamos aqui tratando do híbrido quanto a presença (física e digital) e os espaços (analógico e digital), ou ainda ao realizar as atividades o aluno poderá se valer do digital e do analógico. (SCHLEMMER, 2016).

Na próxima seção, concentramo-nos em definir o que é Literatura e enfatizando o seu papel na sociedade, além de estar presente nas práticas lúdica de ensino.

3. LITERATURA E LEITURA: EM BUSCA DE NOVOS HORIZONTES PARA A IMAGINAÇÃO

A Literatura se revela um recurso indispensável na medida em que oportuniza, para o aluno, a imaginação, a autonomia e o desenvolvimento do senso crítico. Esses benefícios se estendem à sua vida pessoal e social, aprimorando seus conhecimentos e construindo a sua personalidade de forma sadia e reflexiva. No encontro com a Literatura, os homens têm a oportunidade de ampliar, de transformar ou de enriquecer as suas próprias experiências de vida em um grau de intensidade não igualada por nenhuma outra atividade (COELHO, 2000).

Coelho (2000) defende que

É ao livro, à palavra escrita, que atribuímos a maior responsabilidade na formação da consciência de mundo das crianças e dos jovens [...] e parece já fora de qualquer dúvida que nenhuma outra forma de ler o mundo é tão eficaz quanto a que a Literatura permite (COELHO, 2000, p. 15).

Com base nas palavras da autora, compreendemos que a Literatura é algo singular, pois, diferente de muitos componentes curriculares, ela não tem compromisso com o real, mas com a sua representação, com a imaginação e/ou fantasia. A sua matéria é a palavra, tendo em vista o pensamento, as ideias e a imaginação. Assim, ler obras de literatura aprimora nos alunos as suas habilidades de interação, muito importantes para o seu crescimento e para a manutenção das relações constituídas ao longo de sua vida.

Por ser tão relevante, a Literatura é um eixo da leitura, tanto que as Diretrizes Curriculares da Educação Básica para o ensino de Língua Portuguesa apontam que o trabalho com obras literárias pode levar o aluno à fruição e à apreciação dos aspectos culturais, estéticos e sociais dos textos lidos (PARANÁ, 2008). No Ensino Fundamental (anos iniciais), especialmente nas turmas de 4º e 5º anos, etapa que utilizamos como horizonte para o desenvolvimento de uma SD, o trabalho com a Literatura estimula a construção da autonomia dos estudantes como leitores. Motivar o hábito de leitura, tanto na escola como em casa, com atividades estimuladoras e divertidas, é, portanto, nosso objetivo.

Ler pelo simples prazer de ler é também algo fundamental, pois, de modo geral, as atividades leitoras estão sempre atreladas a alguma avaliação, exercícios, fichas de leitura ou à elaboração de resumos. Nesse contexto, o ato de ler visa a cumprir tarefas escolares de forma que as escolhas pessoais dos leitores não são correspondidas. Essa concepção autoritária da leitura promove um apagamento da voz do aluno como leitor e produtor de textos e sentidos. Essa postura, de acordo com Silva (1998), faz com que a escola forme “letores”, pouco conseguindo promover o desenvolvimento de leitores críticos, já que, não raro, a leitura é trabalhada como uma prática rotineira, mecânica e, inclusive, descontextualizada.

Fica evidente, desse modo, que, como educadores, precisamos pensar em estratégias e metodologias que permitam a formação crítica do leitor. Uma das possibilidades de fazermos isso é por meio da Estética da Recepção, teoria que se

preocupa com o leitor, como ele recebe o texto literário e como o interpreta. A Teoria da Recepção nasceu na Alemanha, em meados de 1960, fruto de muitos estudos do escritor e crítico literário Hans Robert Jauss (1921-1997). Ele propôs novos rumos para o estudo da Literatura. Para esse pesquisador, o leitor é um componente ativo no processo de construção exercido pela Literatura, integrando o sistema no qual a obra se encontra inserida. Considerando que o leitor é um protagonista na leitura e na sua significação, a Estética da Recepção ajuda nessa compreensão, pois diz respeito à

[...] relação entre o leitor e a obra, e nela a representação de mundo do autor que se confronta com a representação de mundo do leitor, no ato ao mesmo tempo solitário e dialógico da leitura. Aquele que lê amplia seu universo, mas amplia também o universo da obra a partir da sua experiência cultural (PARANÁ, 2008, p. 59).

A partir dessa premissa, dessa identidade do leitor e da leitura, Jauss estipulou sete teses/argumentos/premissas que dão corpo a uma teoria, a uma nova forma de pensar a Literatura:

- a) Relação entre o leitor e o texto;
- b) Destaque para o saber prévio do leitor;
- c) Ênfase no horizonte de expectativas do leitor: como o texto é recebido;
- d) Relação dialógica do texto: como esse texto responde aos anseios do leitor;
- e) Enfoque diacrônico do texto: como a obra foi produzida e a maneira como ela foi/é recebida e (re)produzida;
- f) Corte sincrônico: o caráter obra literária no viés atual. Como esse livro é lido e refletido hoje;
- g) O caráter emancipatório do livro. Como uma leitura situada em um determinado contexto, com influências da história e da cultura, nos faz querer ler outras obras (PARANÁ, 2008, p. 59).

Utilizamos esse caminho - que parte do entendimento daquilo que o aluno lê, o sentido que tem uma obra de outra época para ele e como ela pode levá-lo a querer ler outros tipos de textos - para criar uma SD na qual a gamificação conferisse uma identidade lúdica ao trabalho com a leitura da literatura, como ressaltado a seguir.

4. SEQUÊNCIA DIDÁTICA: CAÇA AO LIVRO

A SD faz parte do grupo das metodologias ativas e inovadoras que buscam compreender e aplicar novos conceitos, tempos, espaços e organizações das atividades em sala de aula. Sendo assim, uma SD não se reduz a um formulário em que espaços em branco são preenchidos, mas se refere a uma série de atividades organizadas com o objetivo de proporcionar a aprendizagem, de modo que o professor tenha condições de saber quais são os conhecimentos que os alunos têm sobre um tema para superá-los.

Conforme explicado na introdução, concentramo-nos neste artigo no *Módulo 3 - Rompendo o Horizonte de Expectativas* da SD que elaboramos no contexto da pesquisa monográfica mencionada. O Módulo 3 está subdividido em cinco atividades: I. Passaporte para pesadelos; II. Onde está; III Ideias de jogos; IV Ruptura do horizonte de expectativas; e V. Tour Virtual – Seção Terror.

Escolhemos esse módulo porque o seu objetivo é instigar e estimular ainda mais o interesse e a curiosidade dos alunos pela leitura, aprofundando os elementos da gamificação. Para tanto, foram propostos jogos *on-line*, leituras de textos prescritivos com a possibilidade de escolhas (elementos da gamificação) e um *tour* muito divertido pelo museu virtual *Mansão Winchester*, retomando o gênero Terror.

A SD foi desenvolvida pelo *Classroom*. Convidamos você, leitor, a conhecer um pouco mais sobre esse trabalho; é possível acessar o link indicado em nota rodapé, lembrando que é preciso ter uma conta de e-mail do *Gmail*².

A Figura 01, a seguir, proporciona uma visão que o professor tem da sala de aula virtual.

Figura 01 - Exemplo de sala do *Classroom*



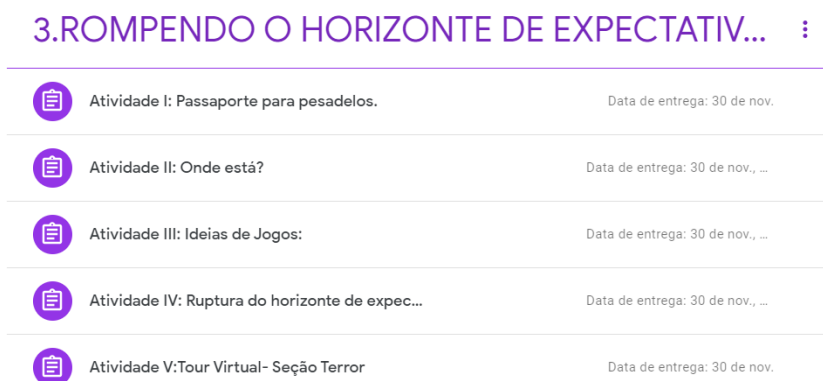
Fonte: As autoras (2023)³.

² Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NDkwMTA4NjIwNDAw?cjc=jgidjda>.

³ Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NDkwMTA4NjIwNDAw> Acesso em: 10 de maio de 2023.

Ao criar uma sala virtual por meio do *Google Classroom*, o professor tem a possibilidade de personalizar seu trabalho, seja por meio de cores e/ou imagens. Na Figura 02, visualizamos a organização do Módulo 3 da SD.

Figura 02 – Apresentação do módulo III exposto nesse artigo

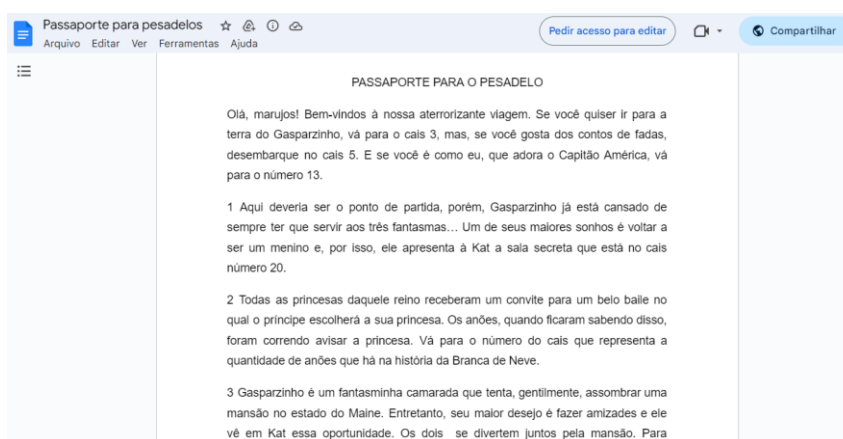


Fonte: As autoras (2023)⁴.

Essa etapa da SD, pautada na Estética da Recepção (PARANÁ, 2008), tem como foco levar o aluno a expandir a sua leitura, lendo mais e outros textos do gênero de sua preferência. Para tanto, cada uma das cinco atividades apresentadas na Figura 02 aprofunda conhecimentos e conteúdos relacionados às leituras escolhidas pelos estudantes, sempre valendo-se da linguagem e dos elementos da gamificação.

Na Figura 03, é possível ver uma das atividades propostas.

Figura 03 - Atividade Passaporte para Pesadelos em que o final depende da escolha de leitura do aluno



Fonte: As autoras (2023)⁵.

⁴ Disponível em: <https://classroom.google.com/w/NDkwMTA4NjIwNDAw/t/all> Acesso em: 10 de maio de 2023.

⁵ Disponível em: https://docs.google.com/document/d/1SoSXvMr-Z7XXk684YZRDuoB_irsgFtbKtoirYcxnelU/edit

Na Atividade I, denominada *Passaporte para pesadelos*, está inserida em uma narrativa montada pelo professor. O aluno deve escolher um caminho de leitura (Contos de Fadas, *Marvel* ou Terror), permitindo-lhe descobrir o seu destino a partir da leitura dos números indicados em cada parágrafo. Conforme a seleção inicial, que guia os parágrafos a serem lidos, ele pode vencer ou morrer nessa narrativa.

Outra atividade proposta pode ser observada na Figura 04:

Figura 03 - Proposta de atividade com Charada Ilustrada



Fonte: As autoras (2023) ⁶.

A Atividade II, intitulada *Onde está?*, baseia-se na série de livros de nome homônimo “Onde está?” (MARZOLLO, 2012), e conta com charadas ilustradas a partir de cenários com várias imagens e temas. Os alunos, ao realizarem a leitura dos enunciados e procurarem os objetos solicitados na descrição, terão contato a leitura multimodal, como Kress e Van Leeuwen (2006) defendem. Com isso, são contemplados os três temas de leitura selecionados: Contos de Fada, *Marvel* e Terror. Utilizamos, para tanto, a ferramenta *Jamboard*, um aplicativo do *Google* para o trabalho com a produção de *cards*, cartazes e textos multimodais.

Apresentamos, na Figura 05, a Atividade III.

Figura 04 - Algumas possibilidades de jogos que trabalham a Literatura

⁶ Disponível em: <https://jamboard.google.com/d/1v-OWmfGm0OkQ0rbwHnpbVfyMR5sPdM0izuBJSfubHT8/viewer?f=3> Acesso em: 10 de maio de 2023.

Fonte: As autoras (2023)⁷.

A Atividade III, denominada *Jogos*, reúne vários *games on-line* relacionados à temática da Literatura. Esses jogos são simples e práticos, e as tipologias selecionadas englobam a Literatura de Cordel, Quis do Naruto, Verdadeiro ou falso, Jogo da Memória de *Marvel* e Anagramas com o tema Contos de Fadas.

A quarta atividade do Módulo 3 consta na Figura 06:

Figura 05 - Busca pelo livro de leitura conforme o gosto literário do aluno

Fonte: As autoras (2023)⁸.

⁷ Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NDkwMTA4NjIwNDAw/a/NTM5OTM4NjM5NTA1/details>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

⁸ Disponível em: <https://classroom.google.com/c/NDkwMTA4NjIwNDAw/a/NTUxODQ1MDg0MDM4/details>. Acesso em: 10 de maio de 2023.

Na Atividade IV, denominada *Ruptura do horizonte de expectativas*, o aluno fica livre para realizar a escolha de um livro para a sua leitura, seguindo os gêneros trabalhados na SD: Contos de Fadas, *Marvel* ou Terror. Para essa seleção, ele poderá ir até à biblioteca da escola. Após a leitura, deverá elaborar um resumo e enviá-lo ao professor pelo *Classroom*.

A última atividade que compõe o Módulo 3 pode ser vista na Figura 07:

Figura 07 - A história e o Tour pela Mansão Winchester disponível em vídeo no site



Fonte: Winchester Mystery House (2022).

A Atividade V, intitulada *Tour Virtual - Seção Terror*, propõe algo novo, divertido e diferente, uma experiência ainda não vivenciada pelos estudantes nos módulos anteriores. Organizamos um *Tour Virtual* pela “Mansão Winchester”, a qual tem um enredo subjacente com aspectos das narrativas de mistério e de terror. Trata-se de uma história assustadora e curiosa. Os alunos podem acessar o site da Mansão⁹, que é real e funciona como um museu. Nesse endereço, os alunos obtêm mais informações e visualizam as imagens da Mansão Winchester, conhecendo seus cômodos e as principais curiosidades. A partir da realização desse *tour virtual*, elaboramos um formulário com algumas questões para que os alunos respondam com base nas informações disponíveis no site. Nosso objetivo, nesse momento, é instigar e fomentar neles o interesse pela história da Mansão, narrativa que apresenta fatos e outros aspectos subjetivos, trabalhando, desse modo, a informação e a imaginação simultaneamente.

⁹ Disponível em: <https://winchestermysteryhouse.com/> Acesso em: 10 de maio de 2023.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um trabalho com a gamificação articulado à Literatura apresenta possibilidades e desafios. No que se refere às possibilidades, pode-se motivar e agregar à leitura as características e os pontos positivos dos jogos. É possível também permitir que professores e alunos viagem, como leitores, por espaços físicos e virtuais, valendo-se do hibridismo. Com relação aos desafios de um trabalho como esse, podemos destacar o tempo de preparo das atividades e a necessidade de suporte técnico para a utilização dos recursos tecnológicos. Diante disso, as atividades aqui propostas e analisadas, decorrentes de uma SD, podem configurar-se como um valioso recurso de pesquisa, oferecendo aos docentes perspectivas de trabalho com metodologias ativas.

O objetivo deste estudo foi elaborar uma SD que desenvolvesse no aluno o gosto e o interesse pelo mundo literário, recorrendo-se, para tanto, aos elementos da gamificação. Para viabilizar essa proposta, utilizamos o *Google Classroom* para criar uma sala de aula virtual que permitiu uma proposta híbrida.

A SD *Caça ao livro* foi desenvolvida pensando no perfil atual de muitos estudantes da Educação Básica, os quais estão, assim como boa parte da sociedade, conectados virtualmente. Os jogos e as tecnologias são artefatos cada vez mais procurados pelas crianças por apresentarem recursos avançados e gamificados, como *feedbacks*, etapas a serem desenvolvidas, ilustrações coloridas e chamativas, planejamento, cumprimento de metas e interatividade.

Entretanto, mesmo sabendo o quanto a tecnologia tem conquistado o público mirim, devido às questões socioeconômicas, nem todos têm acesso constante e de qualidade à tecnologia. Por isso, é muito importante que o professor conheça a realidade da sua turma antes de aplicar essa SD. Em alguns casos, a escola pode oferecer um suporte a esses alunos, caso não tenham internet em suas casas.

Por fim, destacamos que o material aqui apresentado cumpriu o desafio de unir, em uma SD, Leitura, Literatura, Gamificação, Tecnologia e Ensino Híbrido. Esperamos que, por meio do planejamento desenvolvido, os professores tenham materiais e possibilidades metodológicas capazes de auxiliar na formação de novos leitores, pessoas críticas e capazes de opinar na sociedade. Esse sempre foi o objetivo da Literatura.

6. REFERÊNCIAS

- COELHO, N. M. **Literatura Infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Moderna, 2000.
- COSTA, M. A. F. da. **Ensino de História e Games**: dimensões práticas em sala de aula. Curitiba: Appris Editora, 2017.
- ENSINO híbrido: entenda o que é e como pode ser usado na escola. **Aprendendo Sempre**, 2023. Disponível em: <https://aprendendosempre.org/ensino-hibrido/>. Acesso em: 23 out. 2023.
- EUGÊNIO, T. **Aula em jogo**: descomplicando a gamificação para educadores. São Paulo: Editora Évora, 2020.
- FADEL, L. M.; ULBRICHT, V. R. Prefácio. *In*: FADEL, L. M. *et al.* (orgs). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p. 6-10.
- FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Orientadora: Carla Beatriz Valentini. 2013. 102 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.
- MARZOLLO, J. **Onde Está?** Mistério. Curitiba: Editora Fundamento, 2012.
- PAPERT, S. **A Máquina das Crianças**: repensando a escola na era da informática. Tradução de Sandra Costa. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes curriculares da educação básica**: Língua Portuguesa. Curitiba: SEED, 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_port.pdf. Acesso em: 22 out. 2022.
- PAZ, M. F. da. **História e gamificação**: reflexão e aplicabilidade de lúdicos no Ensino de História. Orientadora: Martha Daisson Hameister. 2018. 100 f. Dissertação (Mestrado Profissional em História) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018.
- SCHLEMMER, E. Games e Gamificação: uma alternativa aos modelos de EaD. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, v. 19, p. 1-12, 2016.
- SANTOS, C. C. dos. **Caça ao livro**: a Gamificação para o Ensino de Literatura. Orientadora: Neiva Gallina Mazzuco. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cascavel, 2023.
- SILVA, E. **Criticidade e leitura**. Campinas: Mercado de Letras, 1998.
- WINCHESTER MYSTERY HOUSE. Página Inicial. **Winchester Mystery House**, 2022. Disponível em: <https://winchestermysteryhouse.com/>. Acesso em: 22 dez. 2022.

APÊNDICE

APÊNDICE A - SITES UTILIZADOS NA ELABORAÇÃO DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Site/Atividade	Endereço eletrônico	Data de acesso
Atividade digital	https://atividade.digital/ed/views/busca_atividades.php	23 out. 2022.

Atividade digital Literatura de Cordel	https://atividade.digital/jogos/lingua-portuguesa/literatura-cordel/literatura-de-cordel	26 nov. 2022.
Baixar quadrinhos	https://baixarquadrinhos.com	2 nov. 2022.
Baixe Livros	https://www.baixelivros.com.br/biblioteca/quadrinhos/page	5 nov. 2022.
Histórias Assustadoras	https://www.youtube.com/channel/UCKae6IJB1e0U5CZOQlg7jQg	5 nov. 2022.
Importância do uso racional da água: uma proposta educacional em uma escola estadual	https://drive.google.com/file/d/14E_5muLz0YHx1zlG8YrFmEzlc8qNF_IA/view	17 set. 2022.
Kids Planet Portuguese	https://www.youtube.com/c/KidsPlanetPortuguese	5 nov. 2022.
Lendas Urbanas	file:///C:/Users/Usuario/Downloads/livro.pdf	19 dez. 2022.
Mansão Winchester	https://winchestermysteryhouse.com	22 dez. 2022.
Marvel HQ Brasil	https://www.youtube.com/c/MarvelHQBR	5 nov. 2022.
Pt.quizur	https://pt.quizur.com/trivia/sera-que-voce-e-um-pro-em-filmes-de-terror-MqmG	2 jan. 2023.
Racha Cuca	https://rachacuca.com.br/quiz/4437/contos-de-fadas-i/	22 nov. 2022.
Racha Cuca	https://rachacuca.com.br/quiz/14235/universo-marvel/	22 nov. 2022.
teatrodecontosdefada	https://www.youtube.com/user/teatrodecontosdefada	5 nov. 2022.
Wordwall Quiz de Naruto	https://wordwall.net/pt/resource/18200254/quiz-de-naruto	26 nov. 2022.
Wordwall Super heróis x Vilões	https://wordwall.net/pt/resource/2017433/super-herois-x-vil%C3%B5es	26 nov. 2022.
Wordwall Super-heróis	https://wordwall.net/pt/resource/3281821/super-her%C3%B3is	26 nov. 2022.
Wordwall Memória Super-Heróis	https://wordwall.net/pt/resource/32441558/mem%C3%B3ria-super-her%C3%B3is-r	26 nov. 2022.
Wordwall Contos de fadas	https://wordwall.net/pt/resource/5616566/contos-de-fadas	26 nov. 2022.